

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Обновленный (Патч 11.2) Миракл Разбойник. Гайд по колодам Ведьмин Лес.

27.06.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Гайд по колоде Миракл Разбойник



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

Миракл Разбойник – это архетип, который известен игрокам с самых давних времен Hearthstone. Бывают периоды, когда о нем забывают, затем он снова возрождается из пепла, и каждый раз Миракл Разбойник предстает в новом свете.

Эту колоду уж точно нельзя назвать простой, она требует определенных навыков и опыта от игрока. Практически каждый ход вам придется делать сложный выбор и принимать решения, от которых будет зависеть дальнейшее развитие матча. Возможно, именно по этой причине архетип не блещет положительными статистическими показателями и имеет не так много выгодных матч-апов.

Миракл Разбойник чаще встречается именно на легендарных рангах, но это не только потому, что там больше опытных игроков: как правило, агрессивных колод в легенде





меньше, чем на низких ранговых промежутках. А агрессивные архетипы – не самые приятные для Миракл Разбойника соперники. Впрочем, даже с ними можно справиться, если знать все тонкости игры этой колодой, а их предостаточно.

Миракл Разбойник – архетип многогранный и уникальный, он интересен своим стилем игры и индивидуальностью, которая отличает его от других, уже приевшихся колод.








Этот гайд как раз для тех, кто хочет освоить столь сложный архетип и показывать на нем достойные результаты. Однако нужно отметить, что одно лишь прочтение гайда не гарантирует вам стопроцентный успех в каждом противостоянии. Миракл Разбойник требует большого опыта, так что вам придется сыграть много партий и сделать много ошибок, прежде чем Валира начнет сокрушать всех в ваших руках.

В данном гайде вы найдете самые популярные сборки архетипа, узнаете об основных принципах и тонкостях геймплея, получите несколько ценных советов по декбилдингу, а также узнаете, как Миракл Разбойник проявляет себя в конкретных матч-апах.

*Вы уже могли читать гайд по колоде Миракл Разбойника на сайте ранее. Это обновленная его версия, актуальная для патча 11.2 и конца июня-начала июля 2018 года. В гайд были внесены следующие изменения:*

-  Обновлены сборки архетипа и описания к ним
  -  Добавлен раздел "Миракл Разбойник в мете 11.2"
  -  Обновлен раздел "Муллиган"
  -  Добавлено описание актуальных матч-апов нынешней меты

#### **Разделы гайда:**

-  [Миракл Разбойник в мете 11.2](#)
  -  [Сборки архетипа](#)
    -  [Оptionальные карты и замены](#)
      - [- Основа колоды](#)
  - [- Optionальные карты](#)
  - [- Максимально бюджетная колода](#)
-  [Муллиган](#)
  -  [Стратегия игры](#)
    - [- Способы победы Миракл Разбойника](#)
  - [- Грамотное распределение ресурсов](#)
  - [- Игра от "топдеков"](#)
  - [- Как использовать силу героя?](#)
  - [- Важные советы](#)
-  [Матч-апы](#)
-  [Заключение](#)

## Миракл Разбойник в мете 11.2

- Миракл Разбойник — настоящий убийца большинства контроль колод нынешней меты. Он не настолько агрессивен, чтобы бояться AoE зачисток и исцеления, как свой визави по классу Нечетный Разбойник, так что в медленных противостояниях у героя статьи получается выигрывать достаточно часто.
- Особенно приятно то, что Миракл Разбойник великолепно расправляется с популярнейшими Таунт Друидом, Куболоком и Четным Чернокнижником. Все эти колоды любят закрываться от агрессии тяжелыми провокаторами, и тут в бой вступают [Ошеломление](#) и [Кровожадный злолист](#) — идеальные темповые ответы на угрозы любого размера.
- Пара не самых приятных контроль противников для Миракл Разбойника — Квест Воин и Бил Спелл Маг, но встречаются они в ладдере не так уж и часто, чтобы у Валиры был повод беспокоиться по этому поводу.
- Но, как и любая другая колода, Миракл Разбойник страдает от каких-то матч-апов. Криптонит героя статьи — агро колоды, с которыми Валире невероятно сложно бороться. Так, процент побед в матч-апах с Токен Друидом, Нечетным Разбойником, Нечетным Паладином, Спелл Охотником и Мидрейндж Охотником оставляет желать лучшего.
- В мете от [Vicious Syndicate](#) для всех любителей архетипа дан отличный совет: вооружитесь не только колодой Миракл Разбойника, но и какой-то колодой с хорошими показателями в агро матч-апах. Вовремя меняя их под условия локальной меты, вы добьетесь значительных успехов.



- Что до сборок Миракл Разбойника и различных вариаций, то их совсем немного. Впрочем, существуют две школы архетипа. Первая пользуется [Гоблином-аукционистом](#), а вторая [Спринтом](#). И та, и другая опция, очевидно, созданы для того, чтобы добирать большое количество карт, но делают они это разными путями.
- Сейчас нельзя точно сказать, какой именно вариант лучше и есть ли в принципе между ними значительные различия, если сравнивать их по проценту побед или

результативности в конкретных матч-апах.

- **Спринт** или **Гоблин-аукционист**? Это дело вкуса игрока. Заклинание за 7 маны можно назвать чуть более самостоятельным, чем **Гоблина-аукциониста**, хотя и **Спринт** лучше всего комбинировать с **Подготовкой**. В свою очередь **Гоблин-аукционист**, пусть и не хорош сам по себе без синергий с дешевыми заклинаниями, но зато станет дополнительной угрозой на половине поля Валиры, от которой оппоненту точно нужно как-то избавиться.



Миракл Разбойник от Alpe

# Миракл Разбойник от Аіре



Это самая традиционная сборка Миракл Разбойника на сегодняшний день, использующая две копии [Отравляющего укола](#) и две копии [Ошеломления](#). Сборка хорошо сбалансирована и способна показывать достойные результаты против многих оппонентов. [Ошеломление](#) поможет с медленными соперниками, использующими большие угрозы с неприятными эффектами. [Лирой Дженкинс](#) и две копии [Хладнокровия](#) могут выступить в качестве завершающей комбинации, но вполне могут использоваться и по отдельности.

---

Миракл Разбойник от Asmodai

# Миракл Разбойник от Asmodai



Асмо отказывается от [Огневичков](#), не столь полезных в контроль матч-апах в пользу Шага сквозь тень и [Иллюзии](#) — с их помощью тоже достаточно просто активировать серию приемов, но они дают Разбойнику гораздо больше гибкости и вариативности.

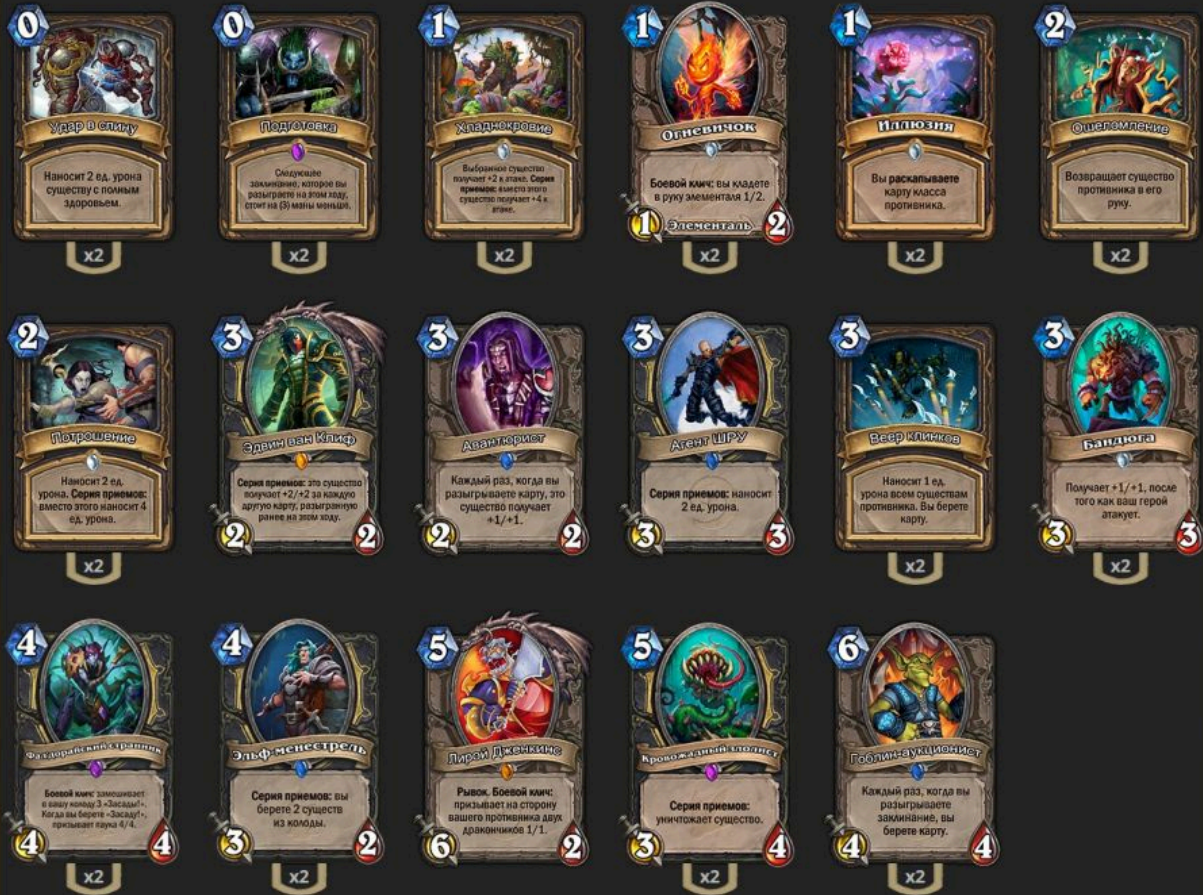
[Ведьмин лис](#) — интересная альтернатива одному [Агенту ШРУ](#), опять же, лучше показывающая себя в контроль поединках.

---

Миракл Разбойник от Моуеп

---

# Миракл Разбойник от Моуеп

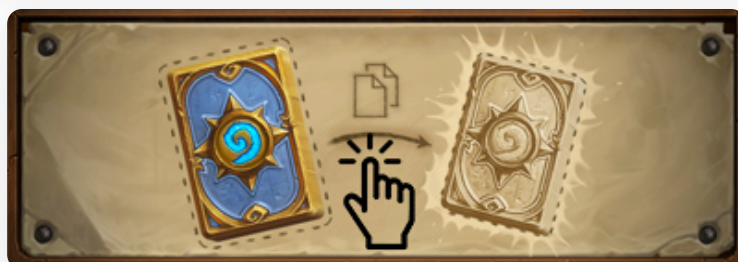
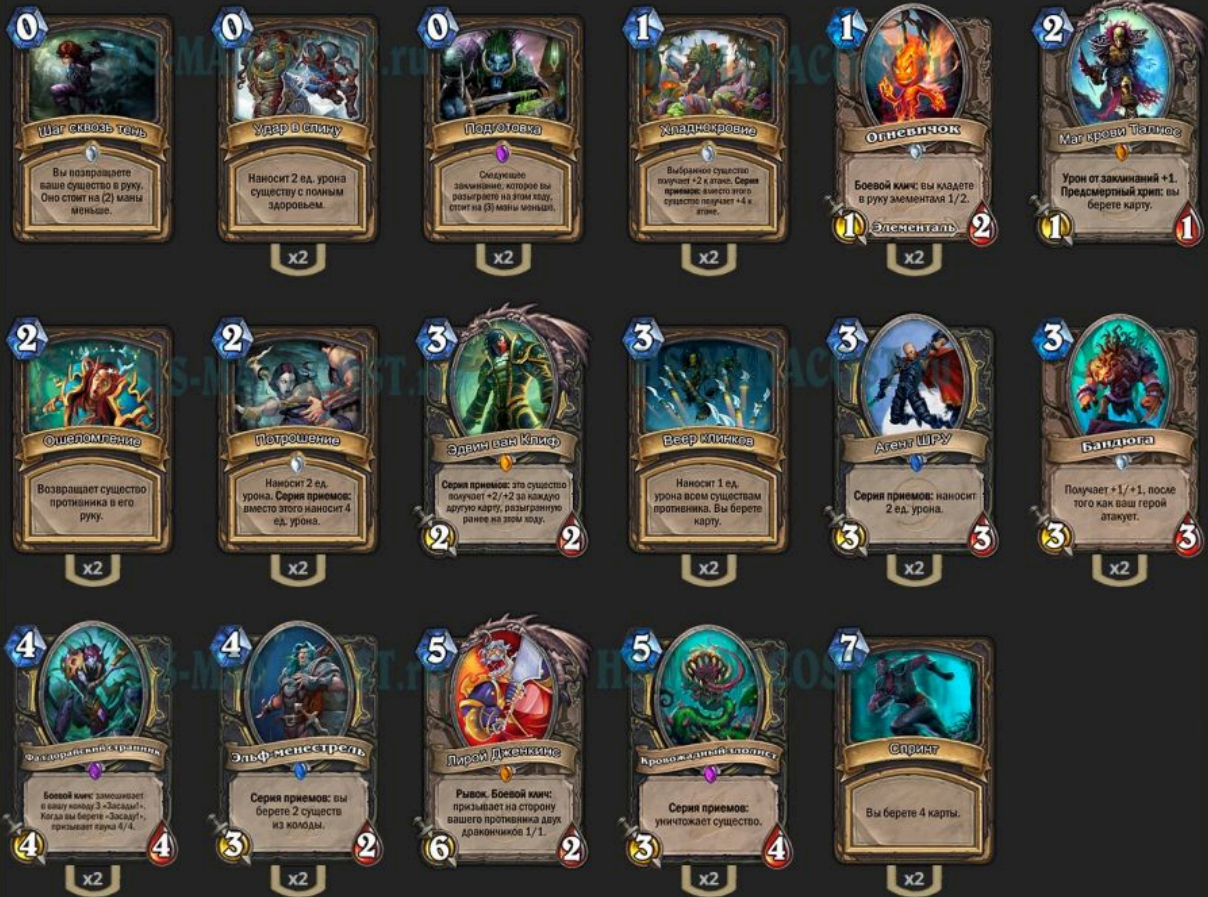


Сборка игрока Моуп отказывается от одной копии **Агента ШРУ** и двух **Отравляющих уколов** в пользу **Иллюзий** и **Авантюриста**. Это говорит о том, что колода, как и предыдущая, больше нацелена на борьбу с контрольными архетипами, где дешевое заклинание, обеспечивающее вас дополнительным ресурсом, и существо, способное стать серьезной угрозой за один-два хода, проявят себя особенно ярко.

---

Миракл Разбойник от Gyong

# Миракл Разбойник (Gyong)



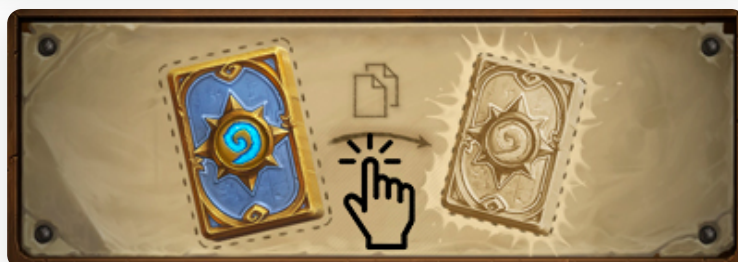
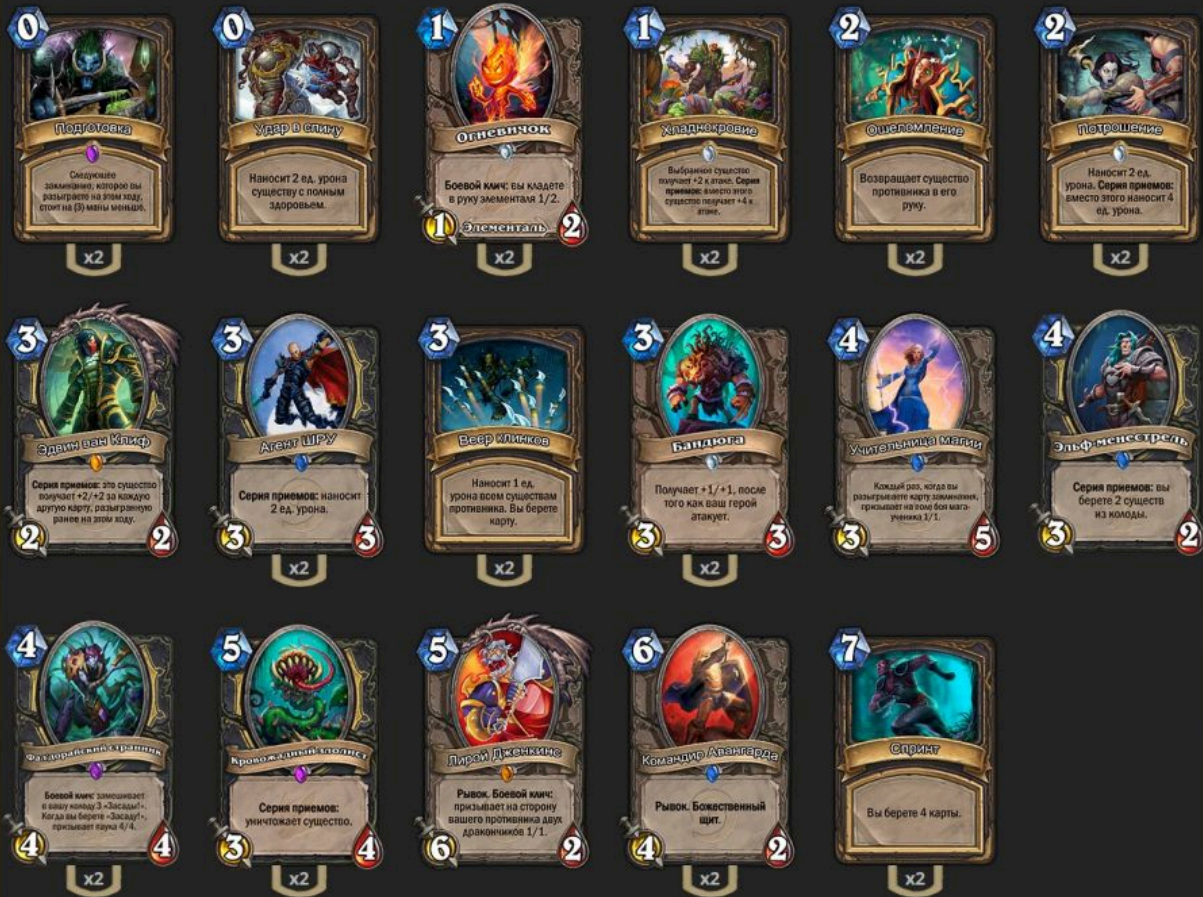
Классическая версия Миракл Разбойника, но со Спринтом вместо Гоблина-аукциониста. Как уже было сказано выше, особой разницы в результатах между сборками со Спринтом или Гоблином-аукционистом нет, и игроки вольны выбирать то, что нравится им больше.

Также в колоде есть Маг крови Талнос, отлично синергирующий с Веером клинков, и Шаг сквозь тень.

---

Миракл Разбойник от Mryagut

# Миракл Разбойник от Mryagut



Еще одна версия со [Спринтом](#), а также набором дополнительных интересных опций. [Учительница магии](#) и [Командир Авангарда](#) — хорошие карты для [Миракл Разбойника](#), но, увы, им не всегда хватает места в сборке. [MrYagut](#), например, жертвует одним [Эльф-менестрелем](#) и [Отравляющими уколами](#), так в его колоде становится значительно меньше способов добора.



Прежде чем говорить об опциональных и технических картах, нужно установить, какие же карты являются основными для [Миракл Разбойника](#). **Основа колоды** – это те карты, которые используются всеми или почти всеми сборками архетипа.

Содержимое блока

0	<a href="#">Подготовка</a>	2
0	<a href="#">Удар в спину</a>	2
1	<a href="#">Огневичок</a>	2
1	<a href="#">Хладнокровие</a>	2
2	<a href="#">Ошеломление</a>	2
2	<a href="#">Потрошение</a>	2
3	<a href="#">Агент ШРУ</a>	2
3	<a href="#">Бандюга</a>	2
3	<a href="#">Веер клинков</a>	2
3	<a href="#">Эдвин ван Клиф</a>	2
4	<a href="#">Фал'дорайский странник</a>	2
4	<a href="#">Эльф-менестрель</a>	2
5	<a href="#">Кровожадный злолист</a>	2
5	<a href="#">Лирой Дженкинс</a>	2
6	<a href="#">Гоблин-аукционист</a>	2

В основе колоды [Миракл Разбойника](#) 26 карт, что очень даже прилично. Именно из-за этого версий архетипа не может быть много, слишком уж велико количество обязательных и ценных карт, которые не так уж просто заменить.

Часто встречающаяся карта, стремящаяся к попаданию в основу – это [Отравляющий укол](#), еще один из многочисленных инструментов добора и прямого урона.

[Гоблин-аукционист](#) может быть заменен на [Спринт](#).

Вторые копии [Ошеломления](#) и [Эльфа-менестреля](#) также встречаются повсеместно, лишь некоторые сборки отказываются от них в пользу каких-то определенных **опциональных**

**карт**, список которых приведен ниже.

**Шаг сквозь тень** – интересная опция, особенно хорошо сочетающаяся с рывками и боевыми кличами. Замешать три Засады три или четыре раза – прекрасно, реализовать **Лироя Дженкинса** два раза – превосходно, увеличить характеристики Эдвина ван Клифа – еще лучше. Другое дело, что не всегда у вас будет время осуществлять такие комбо, поэтому **Шаг сквозь тень** лучше проявит себя в медленных матч-апах. В быстрых может пригодиться, если скомбинировать его с **Агентом ШРУ**. Кроме того, это дополнительное бесплатное заклинание, которое может активировать серию приемов.

**Иллюзия** – медленное заклинание, которое дает дополнительный ресурс и выступает в качестве очередного активатора для серии приемов. Не всегда полезно, если речь идет о быстрых матч-апах, зато хорошо может проявить себя в медленных. Много зависит и от случайного эффекта карты, иногда вы можете получить действительно нечто потрясающее, а иногда – абсолютно бесполезный инструмент.

**Коварный удар** – если вам не хватает взрывного урона, и вы желаете играть более агрессивно, **Коварный удар** – то, что вам нужно. Подойдет против медленных колод, с которыми желательно разбираться как можно быстрее. Это очередная карта в копилку к активаторам серии приемов.

**Исчезновение** – редкая опция, которая, однако, может пригодиться во многих случаях. Некоторые архетипы очень уязвимы к замешивающим и возвращающим в руку эффектам (в особенности Таунт Друид и Токен Друид), к тому же это неплохой AoE эффект, который позволит вам выиграть время и в быстром матч-апе.

**Спринт** – очень медленный источник добора, лучше всего разыгрывать его вместе с Подготовкой. Может достойно проявить себя в контрольных матч-апах, где у вас будет время для розыгрыша такой тяжелой карты. Добавляется с целью найти Засады как можно быстрее. К тому же такой эффективный источник добора способствует и тому, чтобы скорее находить средства взрывного урона и планировать убийство соперника за несколько ходов заранее. Используется вместо **Гоблина-аукциониста**.

**Маг крови Талнос** – хорош практически всем: и бонусом к урону от заклинаний, и предсмертным хрипом на добор. Бонус к урону от заклинаний может пригодиться в медленных матч-апах, когда вы хотите нанести как можно больше урона герою оппонента, в быстрых же станет усилителем для **Веера клинков**, правда, это довольно дорогостоящий способ зачистки стола.

**Авантюрист** – периодически появляется в колодах Миракл Разбойника. Можно воспринимать его как своеобразного Эдвина ван Клифа, только бафф происходит уже после выхода **Авантюриста** на стол. Если ему удастся пережить один ход, может оказать сокрушительное действие на оппонента. Хорош против медленных колод, которые не имеют возможности сразу убить большую угрозу, в быстрых же матч-апах может приблизить вас к победе, если противник проигнорирует его, а вы направите всю мощь «разбаффанного» **Авантюриста** ему в лицо и постараетесь уничтожить его раньше, чем он вас.

**Смоляной страж** – классическая защитная опция, которая сдерживает ранний напор агрессивных оппонентов. Если вы неуверенно себя чувствуете в быстрых матч-апах, можно перестраховаться и взять **Смоляного стража**.

**Учительница магии** – может быть добавлена для улучшения агрессивных матч-апов, например, вместо **Эльфа-менестреля**, который иногда показывает себя довольно медленно.

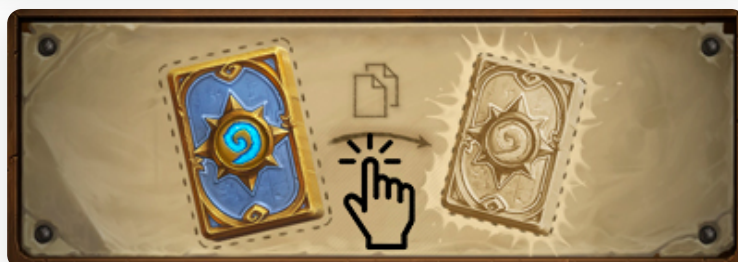
**Командир Авангарда** – добавляется в наиболее агрессивные сборки **Миракл Разбойника**, которые нацелены на борьбу с контрольными архетипами. Если вам мало **Лироя Дженкинса** и хочется еще больше взрывного урона и рывков, добавьте **Командира Авангарда**. Кстати, он может выступать и как замена **Лирою Дженкинсу**, если в вашей коллекции нет этой «легендарки».

Если говорить о **заменах**, то **Миракл Разбойника** нельзя назвать той колодой, которая легко поддается изменениям. Заменить некоторые карты будет очень непросто, а дорогих инструментов в колоде предостаточно (две легендарные и шесть эпических карт). Заменить можно, пожалуй, двух самых дорогих существ – **Лироя Дженкинса** и **Эдвина ван Клифа**. Один предназначен для добивания оппонента, другой играет роль большой угрозы, и им вполне можно найти подходящие альтернативы.

Остальные компоненты слишком полезны и необходимы **Разбойнику** для защиты или реализации каких-то комбинаций, поэтому нехватка даже одного из них может серьезно сказаться на потенциале колоды. Если у вас нет этих карт, лучше отказаться от идеи создавать **Миракл Разбойника**.

Ниже представлена максимально бюджетная версия **Миракл Разбойника**, стоимость которой составляет 3520 чародейной пыли.

# Максимально бюджетный Миракл Разбойник



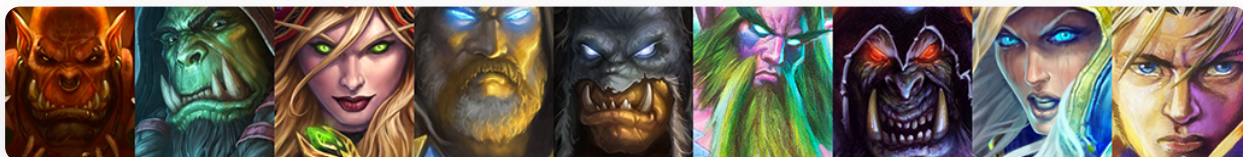


Выбор карт в стартовую руку для Миракл Разбойника – не такая уж простая задача. Часто вам придется подолгу размышлять над тем, оставлять карту или нет, часто придется оставлять тот или иной инструмент только в случае, если есть другой, который обеспечит хорошую связку и так далее.

Первая трудность, которая может у вас возникнуть, связана с картой **Эдвин ван Клиф**. Часто перед вами будет стоять вопрос: что же с ним делать, оставлять или нет? Во-первых, нужно ориентироваться на противника. Если перед вами класс, который не сможет легко избавиться от большой ранней угрозы, тогда можно его оставить. Кроме того, для выгодной реализации раннего Эдвина ван Клифа нужно иметь в руке хотя бы еще один дополнительный инструмент, который поможет активировать серию приемов. Поэтому оставлять его желательно при наличии **Монетки**, **Удара в спину** или хороших комбинаций с заклинанием **Подготовка**, например, **Подготовка + Веер клинков**. Если хотите получить огромного Эдвина ван Клифа, оставляйте его только с идеальной рукой, когда имеется сразу несколько дешевых или бесплатных заклинаний. Это ваш шанс, например, против Паладина, который не сможет сразу ликвидировать такую большую угрозу. Если же есть риск нарваться на неприятности, тогда одного-двух активаторов будет достаточно (как, например, с Магом).

Отдельно следует поговорить о заклинании **Подготовка**. Лучше всего оставлять его вместе с Эдвином ван Клифом и другими хорошими картами, которые помогут «разогнать» характеристики легендарного существа. Это не единственный случай, **Подготовка** также хороша в зеркальных противостояниях, когда вам необходимо перехватить инициативу на столе, а удешевление контролирующих стол заклинаний (**Потрошение**, **Ошеломление**) этому хорошо способствует. **Подготовка** может пригодиться и в связке с **Веером клинков**, если вы играете против Паладина. Одно это заклинание без каких-либо ассистирующих карт оставлять, конечно же, не стоит. В любом случае старайтесь продумать, как вы будете действовать дальше, прежде чем делать выбор, оцените ваши шансы осуществить те комбинации, на которые вы рассчитываете, оставляя **Подготовку**.

Ниже представлен список остальных карт, которые нужно искать в стартовую руку против каждого конкретного класса.



**Воин:** Бандюга, Фал'дорайский странник, Огневичок, Если есть Монетка — Эдвин ван Клиф или Хладнокровие или Эльф-менестрель.



**Паладин:** Огневичок, Веер клинков, Удар в спину, Бандюга. Если есть Монетка — Эдвин ван Клиф или Агент ШРУ.



**Охотник:** Бандюга, Фал'дорайский странник, Огневичок. Если есть Монетка — Эдвин ван Клиф (не лучшая идея в этом матч-апе "раскачивать" Эдвина ван Клифа до огромных показателей. Характеристики 4/4 или 6/6 — более, чем достаточно)



**Друид:** Огневичок, Фал'дорайский странник, Бандюга. Если есть Монетка — Эдвин ван Клиф. Если есть хорошая рука — Хладнокровие.



**Разбойник:** Огневичок, Удар в спину, Бандюга, Если есть Монетка — Эдвин ван Клиф или Агент ШРУ или Потрошение.



**Шаман:** Огневичок, Бандюга, Фал'дорайский странник. Если есть Монетка — Эльф-менестрель или Эдвин ван Клиф.



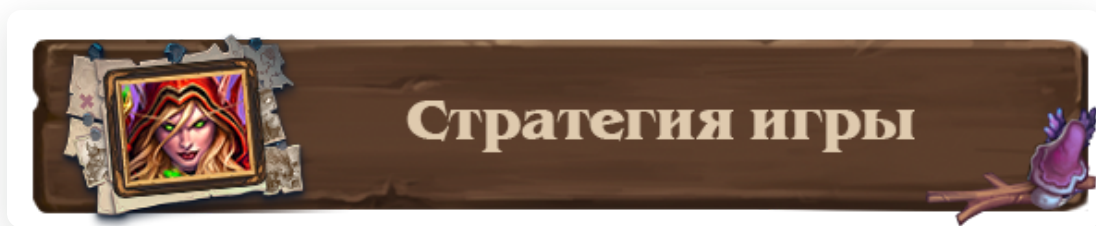
**Маг:** Огневичок, Удар в спину, Бандюга, Фал'дорайский странник. Если есть Монетка — Эдвин ван Клиф или Эльф-менестрель, или Хладнокровие.



**Жрец:** Бандюга, Фал'дорайский странник. Если есть хорошая рука — Хладнокровие. Если есть Монетка — Эдвин ван Клиф или Эльф-менестрель.



**Чернокнижник:** Бандюга, Фал'дорайский странник, Ошеломление. Если есть Монетка — Хладнокровие или Эдвин ван Клиф. Если есть хорошая рука и Монетка — Кровожадный злолист.



Итак, пришла пора поговорить о том, какие **способы победы** есть у Миракл Разбойника. Первый способ хорош в основном в медленных противостояниях, и он довольно прост: вы наращиваете мощь на столе и нападаете с помощью своих существ. Медленные архетипы всегда были для Миракл Разбойника легкой мишенью, так как всё, что нужно ему для осуществления своих замыслов – это немного времени. А контрольные колоды способны предоставить его вам, так как сами не имеют средств для быстрой игры.

Первая ваша серьезная угроза может выйти уже на третий ход. Это либо **Бандюга**, либо **Эдвин ван Клиф** с серьезными характеристиками. Впрочем, даже **Агент ШРУ**, выставленный на пустой стол, уже может стать началом для наращивания мощи. Далее в бой вступает ваш ключевой козырь – **Фал'дорайский странник**, который способен принести вам много пользы в долгосрочной перспективе. Фактически именно благодаря ему вы можете получить полный стол угроз, причем каждое новое существо 4/4 будет для оппонента неприятной неожиданностью, и далеко не всегда он будет к этому готов. Ваше преимущество в том, что угрозы появляются внезапно (и бесплатно), вынуждая соперника искать все новые и новые ресурсы для их уничтожения.

После замешивания Засад в приоритет встает перебор колоды. Разумеется, лучший для этого способ – **Гоблин-аукционист**, позволяющий совершать настоящие чудеса. Особенно хорош **Гоблин-аукционист** в связке с бесплатными заклинаниями и

Подготовкой, которая может удешевить заклинания до нуля. Еще одно существо, помогающее улучшить ваш «топдек» – это **Эльф-менестрель**. Добирая существ, он тем самым повышает ваш шанс взять Засаду следующей картой.

Таким образом, вы будете наращивать темп и постоянно угрожать противнику новыми существами, не оставляя ему времени перевести дыхание. Медленные колоды крайне уязвимы к такому стилю игры и зачастую не успевают реагировать на происходящее. Крупные угрозы соперника будут нейтрализованы **Ошеломлением** или **Кровожадным злолистом**. Кстати, последнее существо – один из лучших инструментов Разбойника, который позволяет моментально ликвидировать любую самую неприятную угрозу, не потеряв при этом стол, а иногда даже и перехватив инициативу.

Не всегда все будет идти по вашему плану, часто придется искать альтернативные способы победы, и они есть у Миракл Разбойника. Если ситуация выходит из-под контроля, и вы видите, что противник слишком хорошо справляется с вашими угрозами, можно попытаться перейти к активному нападению. Для этого в вашей колоде есть такие карты, как **Лирой Дженкинс**, **Хладнокровие**, **Потрошение** и другие. Даже ваше оружие 1/2 можно отнести к инструментам нападения. В некоторых случаях Миракл Разбойник может нанести действительно много урона, взять хотя бы комбинацию **Лирой Дженкинс** + две копии **Хладнокровия**.

**В быстрых противостояниях** способы победы примерно те же, что и в медленных, разница только в том, что противники не позволят вам так легко и просто осуществлять свои планы. Вам будут угрожать либо столом, с которым придется считаться, либо массой взрывного урона, от которого не спрятаться никак. Что же спасает Миракл Разбойника в этом случае? Крайне важен ранний контроль стола, для чего особенно подходят **Удар в спину** и **Агент ШРУ**. Замедление ранней агрессии может здорово облегчить вам жизнь в дальнейшем. Еще одна крайне важная вещь против агро колод – это так называемый «темпо свинг», то есть резкий перехват инициативы на столе. Вы всегда должны стремиться играть первым номером, в быстрых матч-апах это первостепенная задача. Для темпового переворота у вас тоже есть достаточно средств, например, **Кровожадный злолист**, который уничтожает вражескую цель и сам занимает стол. Помимо этого контролирующие стол заклинания в сочетании с **Подготовкой** способны творить настоящие чудеса. **Подготовка** + **Ошеломление** + **Эдвин ван Клиф** – наглядный пример того, как Разбойник перехватывает инициативу в свои руки. На месте **Ошеломления** могут быть и другие полезные заклинания (**Потрошение**, **Веер клинков**, другое заклинание). Старайтесь играть именно так, чтобы искать способы зачистки вражеского стола приходилось не вам, а оппоненту. После того, как вы закрепились на столе, можно задумываться о том, чтобы пойти «в лицо». Подумайте о том, сколько ходов вам потребуется для того, чтобы уничтожить героя противника, какие средства взрывного урона могут в этом помочь, и с какой вероятностью они придут вам в ближайшее время. Иногда будет достаточно одного Эдвина ван Клифа 10/10 и трех ударов этим существом, а иногда потребуется дополнительная помощь в виде заклинаний на прямой урон, рывков и так далее.



Для Разбойника немаловажная задача – это **грамотное распределение ресурсов**. Под ресурсами понимаются карты в вашей руке, запас здоровья, а также оставшиеся карты в колоде. Со всем этим нужно уметь правильно обращаться. Важно понимать, что и когда вы можете разыгрывать. Одну и ту же карту можно применять в совершенно разных ситуациях в зависимости от оппонента, текущего положения вещей и многих других факторов. Когда-то вам придется ставить **Гоблина-аукциониста** просто в темп, а когда-то надо будет и пожадничать, так как прокрутка колоды будет иметь первостепенное значение. Аналогично со многими другими существами и заклинаниями: разыгрывая что угодно, вы должны взвешивать все «за» и «против» и предполагать, какие ответы могут быть у противника. Для **Миракл Разбойника** это особенно важно, так как он просто не имеет права тратить карты впустую, ибо каждый ресурс очень ценен. Можно выставить **Эдвина ван Клифа 12/12** на третий ход, потратив все карты в руке, и получить в ответ **Слово Тьмы: Смерть**, тем самым подписав себе автоматическое поражение. Так же и с заклинаниями – тратьте их с умом, грамотно выбирая цели.



В данном случае нет смысла беречь **Кровожадного злолиста** ради более приятной цели, а вот “забирать” **Сквайра Авангарда** “лицом” уже не хотелось бы, так как здоровья у Разбойника немного. Да, у противника не так много карт, чтобы опасаться какой-то

серьезной угрозы или летального урона, но игрок решает перестраховаться, благо, ситуация складывается в его пользу, и он может себе это позволить. Поэтому он убивает Сквайра Авангарда **Кровожадным злолистом**, сохранив при этом и здоровье, и серьезное преимущество на столе.

Здоровье вашего героя – это ограниченный ресурс, который вы никак не сможете восполнить, так как инструментов исцеления попросту нет, поэтому готовьтесь к тому, что наступит такой момент, когда у вас не будет возможности контролировать стол, размениваясь «лицом». Играйте от того, чем противник может наказать вас за излишнюю смелость, и если такие способы могут у него быть, лучше не рисковать и не опускать здоровье еще ниже. Впрочем, бывают и такие тяжелые ситуации, когда иных вариантов нет, и только риск может помочь вам победить.

Карты в вашей колоде также являются очень значимым ресурсом для вас, учитывая то, что перебирать ее вы способны очень быстро. Важно учитывать то, сколько взрывного урона остается в колоде, сколько полезных существ, сколько контролируемых заклинаний, и как вы сможете все это реализовать, на что потратить. Не следует полностью сосредотачиваться на контроле стола, так как тогда убивать оппонента будет просто нечем. Но и слепой агрессии отдаваться не лучшая идея, потому что Разбойник сам может от нее пострадать, если будет полностью игнорировать стол и возможные угрозы врага.

Старайтесь ориентироваться по ситуации и чувствовать, для чего именно следует оставить те или иные ресурсы в конкретном матч-апе, где можно рисковать и жадничать, а где лучшим вариантом будет не жалеть ничего.



Отдельно следует поговорить о такой вещи, как **игра от «топдеков»**. Этот термин означает то, что вы не всегда должны ориентироваться только на те карты, что есть у вас в руке, нужно думать наперед о том, что вы можете получить на следующий ход, и как эта карта повлияет на ситуацию в игре. Инструментов перебора колоды у вас очень много, Миракл Разбойник всегда славился именно этим и выигрывает зачастую благодаря стремительной прокрутке карт. Прокручивая колоду, можно понадеяться на получение инструментов взрывного урона, который поможет убить оппонента. Причем делать это нужно не только в том случае, когда у вас плачевная ситуация и надеяться больше не на что.

Вы обладаете достаточным количеством карт, которые могут прямо или косвенно нанести урон непосредственно самому оппоненту. Это **Хладнокровие**, **Отравляющий**

укол, Потрошение, Агент ШРУ, Лирой Дженкинс. Не забывайте и о вашем оружии, единица урона иной раз может сыграть решающую роль. Таким образом, вы можете планировать убить оппонента заранее, если точно знаете, что у вас в колоде осталось много карт на прямой урон, и вы с высокой вероятностью получите их в течение ближайшего времени (благодаря Гоблину-аукционисту или в следующие несколько ходов). Если вы уверены, что вам ничего не угрожает, смело планируйте на несколько ходов вперед. Если же ваше положение шаткое, а противник может с каким-то шансом уберечься от летального урона, тогда просто идите на риск и надейтесь, что нужной опции у него нет и не появится в ближайшее время.



Отдельного внимания заслуживает и ваша **сила героя**. Если в быстрых матч-апах все довольно очевидно (оружие выступает в качестве дополнительного инструмента для контроля стола), то в медленных поединках все не так однозначно. Важно наносить как можно больше урона по герою противника, поэтому в идеале желательно использовать силу героя раз за два хода, чтобы максимально выгодно реализовать оружие. Ваша задача - стараться предугадывать ходы, в которые у вас будут свободные два кристалла маны на силу героя и тратить заряды вашего оружия для атак по герою противника (если размениваться не с чем) так, чтобы все они были потрачены к ходу, когда получится использовать силу героя вновь. Если вы используете силу героя тогда, когда не все ваши заряды оружия израсходованы, и все это происходит не на поздних этапах игры, когда карт в руке нет и свободные два кристалла маны есть практически всегда, значит, вы что-то делаете не так. В медленных матч-апах даже 1 ед. урона может предрешить исход противостояния.

С вашей силой героя синергирует **Бандюга**, так что не забывайте о том, что при выходе этого существа на стол лучше иметь возможность совершить атаку оружием. При этом желательно не потратить последний заряд.

Намеренно уменьшать прочность оружия можно в случае, если вы хотите обыграть Харрисона Джонса, не позволив оппоненту добрать лишнюю карту. Это актуально против Нечетного Воина, Квест Воина, Квест **Малигос** Друида, Таунт Друида и Контроль Жреца. Чаще всего именно эти архетипы добавляют Харрисона Джонса в свои сборки.



И еще несколько **важных советов**, которые помогут вам освоить Миракл Разбойника

- ⌵ Старайтесь сначала разыгрывать **Фал'дорайских странников**, а уже после реализовывать **Гоблина-аукциониста** с комбинациями дешевых заклинаний или **Спринт**, дабы как можно быстрее достать Засаду из вашей колоды и получить огромное темповое преимущество.
- ⌵ Всегда помните о последовательности ваших действий, часто вам придется разыгрывать несколько карт за один ход, поэтому очень важно думать о том, как именно поступить и в какой последовательности. Всегда желательно сначала играть добор карт, а уже потом совершать какие-то действия, ведь есть шанс найти что-то более полезное, чем то, что у вас уже есть.
- ⌵ Не забывайте о картах с серией приемов. Это **Хладнокровие**, **Потрошение**, **Агент ШРУ**, **Эдвин ван Клиф**, **Эльф-менестрель** и **Кровожадный злолист**. Для активации серии приемов, как правило, нужны дешевые или бесплатные карты, поэтому не тратьте их зря, если рассчитываете в будущем разыграть существо или заклинание с серией приемов. При этом нужного существа даже может не быть у вас в руке – условный **Кровожадный злолист** может прийти вам с «топдека», и лучше придержать для него дешевый активатор, если рассчитывать больше не на что, а «топдек» ремувала обеспечит вам победу. Один из хороших активаторов – это **Огневичок**, поэтому не тратьте маленьких элементалей просто так.
- ⌵ Не пытайтесь всегда «разгонять» Эдвина ван Клифа до гигантских размеров, зачастую это и не нужно. В некоторых матч-апах очень важен темп, и даже характеристики 4/4 уже будут достаточно хороши. Не жадничайте, пытайтесь набрать полную руку дешевых заклинаний ради одного только Эдвина ван Клифа.
- ⌵ **Хладнокровие** – хороший косвенный инструмент для атаки по герою противника, но этот бафф можно использовать и для разменов с существами. Опять же, не жадничайте и не держите **Хладнокровие** ради добивания оппонента, если гораздо важнее в текущей ситуации контролировать его стол.
- ⌵ Также **Хладнокровие** часто нужно использовать тогда, когда вам не хватает мощной угрозы на столе. Если вы можете усилить какую-то угрозу **Хладнокровием** (например, **Огневичка**), и есть шанс, что 5/2 существо переживет

ход противника (на его половине нет очевидного источника 2 ед. урона), давайте этот бафф, не держите его в руке слишком долго.



Не забывайте, что после применения Подготовки не стоит разыгрывать бесплатные заклинания (**Удар в спину**, **Монетка**, другая **Подготовка**), так эффект эпической карты пропадет впустую.



Порой нужно рисковать и играть Подготовку с выставленным **Гоблином-аукционистом** на столе, даже когда у вас в руке пока что нет заклинания, которое можно удешевить. Это рискованный ход, но порой оправданный.



У вас в распоряжении есть несколько карт со случайным эффектом, это **Эльф-менестрель** и **Фал'дорайский странник**. Первый вытаскивает двух случайных существ, каких именно – предугадать вы не сможете, если только в колоде не остались последние два существа. Однако вы можете высчитать вероятность получения того или иного существа, необходимого вам в данный момент. Главное помнить, что осталось в вашей колоде. Всего в вашей колоде пятнадцать существ, не считая одной копии **Эльфа-менестреля**. Соответственно, если вы разыгрываете это существо, когда все остальные лежат в колоде, шанс вытянуть конкретное существо будет составлять 1/15, если оно у вас только в одном экземпляре (**Лирой Дженкинс**, **Эдвин ван Клиф**, второй **Эльф-менестрель**), и 2/15 в случае, если у вас две копии искомого существа в колоде. **Фал'дорайский странник** замешивает вам три Засады, которые будут случайным образом появляться из колоды. Предугадать, в какой момент это случится, вы не можете, но перебор колоды значительно повысит ваш шанс получить существо 4/4 на стол.



**Квест Воин.** В этом противостоянии следует опасаться **Казни**, так что не торопитесь с выставлением особенно крупных угроз вроде 10/10 Эдвина ван Клифа. **Кровожадного злолиста** вы потратите ради одного из провокаторов, которые будут особенно мешать вам, при этом не обязательно держать ремувал в руке ради **Короля-лича** или **Доисторического дракона**, темп нужно перехватывать на ранних этапах, а до поздней игры лучше вообще не затягивать. Поэтому лучшими целями для **Кровожадного злолиста** будут любые провокаторы с хоть сколько-то серьезными характеристиками.

Квест Воина очень трудно продавить взрывным уроном, так что не берегите **Хладнокровие** для комбинации с **Лироем Дженкинсом**, если ранее заклинание можно использовать для создания дополнительной угрозы.

У Воина много AoE зачисток ([Потасовка](#), [Тропа войны](#)), но от всех них можно методично избавиться, не выставляя на стол слишком много, но и не медля.



**Нечетный Паладин** – крайне неприятная для Миракл Разбойника встреча. Противник опасен тем, что способен практически бесконечно генерировать угрозы на столе с помощью силы героя, а ведь даже один Паладин-рекрут на столе Утера внушает опасения, что уж говорить о двух. В таком матч-апе важно контролировать стол заклинаниями и всеми возможными способами, перехватывая инициативу на столе. В этом отлично помогут [Агент ШРУ](#), [Удар в спину](#), [Веер клинков](#) (лучше в сочетании с [Подготовкой](#)) и последующее выставление вашей угрозы. Главное – заставить противника играть вторым номером, и пусть это тяжелая задача против Нечетного Паладина, но попытаться стоит. В случае успеха начинайте активные действия в сторону героя оппонента. Кстати, для разменов с Паладинами-рекрутами отлично подойдет ваше оружие, не бойтесь принимать «на лицо» урон в начале партии, если это поможет закрепиться на столе. Так как противник очень агрессивный и сложный, не бойтесь идти на риск, времени для ожидания лучших вариантов у вас может попросту не быть, поэтому выставляйте ваши угрозы в темп, не ожидая от них иной сумасшедшей выгоды. Даже [Гоблина-аукциониста](#) не стоит беречь ради прокрутки колоды, ставьте его просто как угрозу 4/4, если других вариантов нет.



**Спелл Охотник** является тяжелейшим противником, так как его крайне трудно переиграть по столу. [Оберег: малый изумруд](#) – ваш самый страшный кошмар, против которого у вас нет абсолютно никаких средств, если только вы не положили в колоду [Исчезновение](#). Неприятен Охотник еще и своими секретами, которые будут замедлять вас, сбивая все планы. Помните о главном правиле игры против Спелл Охотника: не проверяйте секрет, если еще недостаточно хорошо закрепились на столе, лучше приберечь угрозы для разменов с его существами. К пятому-шестому ходу желательно выставить и не потерять хороший стол, чтобы иметь возможность либо разменяться с Волками, которых призовет [Оберег: малый изумруд](#), либо же проигнорировать их и попытаться задавить противника существами и взрывным уроном из руки.



Игроку необходимо закрепиться на столе, дабы впоследствии угрожать большим количеством урона Охотнику. В этом случае даже розыгрыш Оберега: малый изумруд не слишком пугает Разбойника. Поэтому Mryagut решает “раскрутить” Эдвина ван Клифа, разыгрывая Подготовку, Потрошение на угрозу 3/3 Охотника, Хладнокровие – на Фал'дорайского странника, Огневичка, Монетку, второго элементаля 1/2 и, собственно, самого Эдвина ван Клифа, который получает характеристики 14/14. Даже несмотря на то, что Охотник не отдавал Метку охотника и Свечкострел, игрок идет на это.



Если Рексар и разыграет Оберег: малый изумруд, это ему не очень поможет. Теперь Охотник вынужден искать ответ на такие сильные угрозы, чего и добивался игрок.

**Рекрут Охотник** — напряженное противостояние, в котором невероятно важны ваши точечные ремувалы, а в особенности Ошеломление, которое нужно беречь на какую-

либо угрозу Охотника с предсмертным хрипом. **Кровожадным злолистом** же лучше всего избавиться от **Гризли из Ведьминого леса** или какого-то другого крупного зверя без предсмертного хрипа.

У вашего оппонента нет AoE эффектов, так что выставляться вы можете по полной, держа в уме только **Ловчего смерти Рексара**, но 2 единиц урона по всем часто будет недостаточно для кардинального перелома ситуации.

Не бойтесь действовать агрессивно и темпово, поскольку у Охотника нет особенно мощных защитных механик помимо провокаторов.



**Таунт Дриид** – замечательный противник для вас. Он не имеет возможности контролировать ваш стол, так как среди AoE эффектов у него лишь **Размах**, да и точечных ремувалов немного, и не все он захочет тратить. Будет даже неплохо выманить **Близость к природе** на того же **Бандюгу** или **Эдвина ван Клифа**, ведь если игра затянется до выхода **Хадронокса**, будет лучше, если Дриид не сможет сразу же его убить. Дриид будет медленно выставлять своих провокаторов, чаще всего по одному за ход, а вам остается только размениваться с ними или нейтрализовать ремувалами вроде **Кровожадного злолиста** или **Ошеломлением**.

**Токен Дриид** намного опаснее из-за своей комбинации с **Лесными огоньками** и **Душой леса**. Старайтесь действовать как можно быстрее, так как Токен Дриид в первые этапы и в середине матча не будет проявлять особенной агрессии. Поэтому важно уничтожить его как можно раньше. Не забывайте, что этот архетип использует и **Ползучую чуму**, и **Малфуриона Пагубного**, так что будьте готовы к этому. Играть максимально темпово, не позволив реализовать комбинацию с **Лесными огоньками** – вот ключ к победе.



В **зеркальном противостоянии** важно захватить темп – это самое главное. Перехват инициативы – ключевой момент в таком матч-апе. Кто лучше реализует свои контролирующие заклинания, выставит после этого серьезную угрозу и сможет сохранить полученное преимущество, тот и победит. Ищите **Фал'дорайского странника**, прокручивайте колоду и старайтесь не позволить оппоненту сделать то же самое. Бережно обращайтесь с **Подготовкой** – это невероятно ценное заклинание, благодаря которому вы и должны перевернуть игровую ситуацию в вашу пользу.

**Нечетный Разбойник** неприятен тем, что может играть очень темпово и наращивать мощь быстрее, чем вы. Поэтому в приоритете опять же контроль вражеского стола и перехват инициативы. Заставляйте противника искать ответы на ваши угрозы и не допустить обратной ситуации. Если вам удастся все грамотно сделать, ресурсы в руке противника быстро иссякнут, и тогда вы выиграете. Старайтесь не допустить развития на стороне оппонента с самых первых ходов, используйте **Удар в спину**, **Агента ШРУ**,

**Потрошение**, чтобы уничтожить нарастающие угрозы. Последнее заклинание можно приберечь ради **Бандюги**.



**Четный Шаман** – темповый оппонент, который попытается переиграть вас по столу. Важно не позволить ему рано закрепиться на нем, так что, как и всегда в таких случаях, вам помогут **Агент ШРУ**, **Удар в спину** и ваше оружие, которое окажет содействие при разменах (но вряд ли самостоятельно «заберет» цель, ибо в колоде Четного Шамана нет существ с 1 ед. здоровья). Зато вы можете не опасаться **Грозы** и **Вулкана**: их у Тралла быть не может. **Ведьма Хагата** – единственное AoE в его арсенале, однако стол из 4/4 угроз она все равно не зачистит. Все, что помогает ему контролировать чужой стол – это существа, поэтому обязательно перехватите инициативу и старайтесь играть первым номером. **Кровожадного злолиста** не обязательно беречь ради какого-нибудь **Ал'акира** или **Короля-лича**, лучше избавляться от неприятных угроз на ранних этапах, например, **Похитительница трупов** станет хорошей целью. На нее же можно использовать и **Ошеломление**.

С **Дрыжеглот Шаманом** все несколько проще. Его ранние угрозы слишком медленны и не внушают совсем никаких опасений. Некоторые из них можно попросту игнорировать, направив основной урон в «лицо». У вас будет время и для поиска Засад, и для прокрутки колоды, и для убийства Шамана с помощью своих агрессивных инструментов. **Вулкан** может немного сбить ваши планы, поэтому постарайтесь выманить заклинание так, чтобы потом опять выставить что-то новое. Другой вариант – выставить на стол больше угроз, чем **Вулкан** сможет зачистить. **Сглаз**, скорее всего, будет использован либо на **Бандюгу**, либо на **Эдвина ван Клифа** – будьте к этому готовы и не особенно переживайте, на все угрозы у Шамана **Сглазов** и AoE не хватит.



С **Темпо Магом** дела обстоят не очень радужно. Противник обладает слишком большим количеством взрывного урона, который может уничтожить вас очень рано, не дав опомниться. В этом матч-апе крайне важно занять стол как можно раньше, ибо Магу трудно бороться с большим количеством существ. Поэтому начинать выставляться нужно при первой же возможности. Достаточно легко обыгрывать **Антимагию**, так как у вас в арсенале много бесплатных заклинаний. Не бойтесь выставлять **Бандюгу**, даже если ожидаете **Ледяную стрелу** или **Огненный шар**: выманить эти заклинания на существо не так уж плохо, иначе они отправились бы вам в «лицо».

**Биг Спелл Маг** – неблагоприятный соперник, даже несмотря на то, что медленный. Играть агрессивно с помощью существ у вас может не получиться, так как в арсенале Мага целая кипа тяжелейших AoE, которые он начнет активно использовать с пятого хода. Старайтесь не затягивать партию и искать способы быстро опустить здоровье противника с помощью рывков и взрывного урона. Будут полезны угрозы, которые могут

пережить AoE заклинания, например, **Командир Авангарда**, но и рассчитывать на единичные крупные угрозы не приходится, всегда есть риск нарваться на **Превращение**, **Куклу вуду** и **Метеорит**.



**Контроль Жрец** и **Квест Жрец** слишком медленны, чтобы представлять серьезную угрозу. Против них, как и в любом медленном матч-апе, нужно наращивать темп и играть максимально агрессивно. Однако помните о таком заклинании, как **Слово Тьмы: Смерть** – лучше не надеяться на Эдвина ван Клифа в начале матча, если играете с Андуином. В остальном проблем возникнуть не должно. Оставьте **Кровожадного злолиста** и **Ошеломление** для **Доисторического дракона** и **Сумеречного дракона**. В противостоянии с **Контроль Жрецом** помните о рубеже в 10 ед. здоровья на случай, если у того в руке будут два **Взрыва разума**. В поединке с **Квест Жрецом** поберегите точечные ремувалы для **Сгнившей яблони** и **Хранительницы Амары**. Но и жадничать не стоит, если есть возможность и необходимость нейтрализовать другую угрозу, которая мешает вам полностью захватить власть на столе, тогда можно отдать условное **Ошеломление** и на нее.



**Четный Чернокнижник** будет намного медленнее вас, а его большие угрозы вы нейтрализуете с помощью **Кровожадного злолиста** или **Ошеломления**. Играйте агрессивно, угрожайте противнику с самых ранних этапов партии. **Фал'дорайский странник** покажет себя великолепно в данном матч-апе, так как угрозы 4/4 выходят из зоны поражения **Адского пламени**. Аналогично с **Бандюгой**, если после его выхода вы сразу совершите атаку оружием. Старайтесь не затягивать партию, прокручивайте колоду, ищите рывки и заклинания на урон. Ваша сила в темпе, не теряйте его, и все будет хорошо. Главные цели для **Кровожадного злолиста** – это **Горный великан**, **Крюконосец-разоритель**, **Король-лич**, **Сумеречный дракон**.

**Куболок** — хороший матч-ап для вас, в чем-то он похож на поединок с **Четным Чернокнижником** (те же AoE эффекты, но у Куболока есть **Лорд Годфри**), а в чем-то отличается (целями для **Ошеломления** в первую очередь).

В этом матч-апе вы очень хотите "ошеломить" какую-либо угрозу с предсмертным хрипом, а в особенности **Одержимого лакея** и **Плотоядного куба**, внутри которого есть что-то интересное. Хорошая цель для **Ошеломления** и **Повелитель Бездны**, но только в том случае, когда **Чернокнижник** не вооружен **Черепом Ман'ари**. Хотя вы можете понадеяться, что на следующий ход на столе появится другой демон (**Страж ужаса**).

А вот **Стражей ужаса** возвращать в руку **Чернокнижника** опасно, если у тех есть **Череп Ман'ари**, так как вы можете получить летальный урон от комбинаций с **Плотоядным**

кубом и другими картами Гул'дана. Лучше всего уничтожить демона 5/7 с помощью Кровожадного злолиста. Игнорировать его, опять же, рискованная затея.

Лорд Годфри — единственный самостоятельный AoE эффект Куболока, способный справиться с почти любым вашим столом. Если на вашей половине находится много угроз с 4/4 характеристиками, начиная с седьмого хода и позднее) старайтесь не ставить к ним же какую-либо угрозу с 1-2 единицами здоровья, дабы не помогать Чернокнижнику находить "лесенку". Пусть он делает это сам, если, конечно, ему удастся.



Миракл Разбойник – одна из сложнейших колод за всю историю Hearthstone, которая видоизменялась на протяжении нескольких лет, периодически появляясь и пропадая из меты. Но это всегда был архетип, требовательный к игроку, который решился за него взяться. Миракл Разбойник заставит вас думать на протяжении всей игры, а слепое выбрасывание карт из руки неизменно обернется неудачей. Если вы устали от однотипных игр и желаете обратить внимание на колоду, требующую нестандартного мышления, тогда этот архетип вам подойдет. Но будьте готовы к тому, что не все пойдет по вашему плану после прочтения гайда. Придется сыграть много матчей, прежде чем эта незаурядная колода вам покорится. Набраться опыта под силу каждому, и тогда Миракл Разбойник действительно оправдает свое название и будет творить в ваших руках настоящие чудеса.

Спасибо за ознакомление с гайдом и удачи в игре!