

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Малигос Разбойник — главное открытие меты после нерфов. Гайд по архетипу.

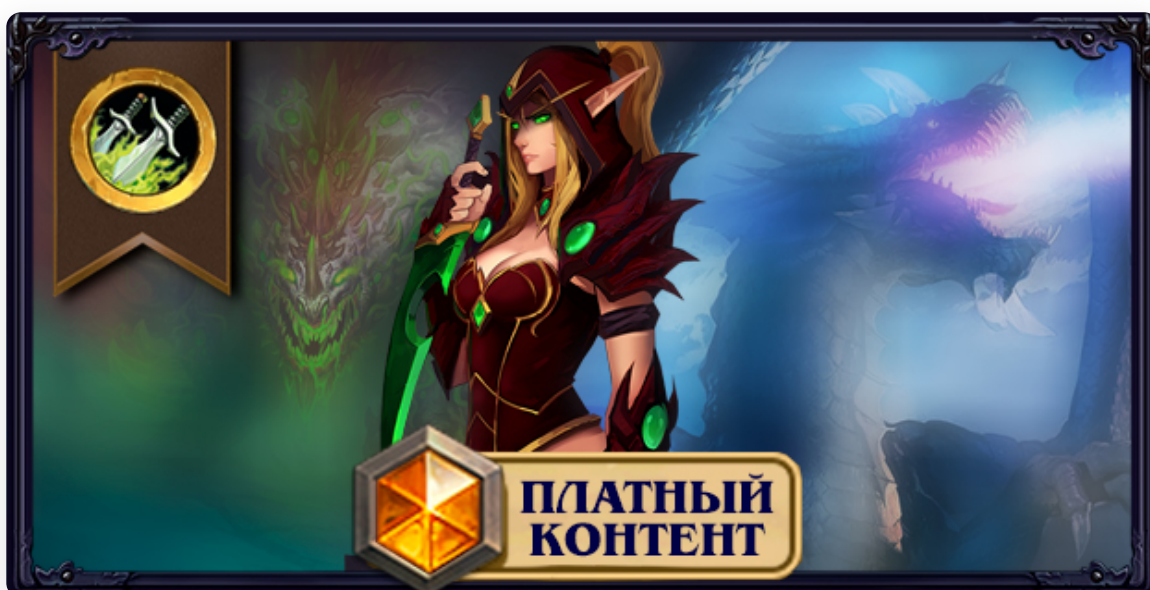
13.01.2020

Гайды

Натиск Драконов Гайды

Гайд по Галакронд малигос Разбойнику

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ









- Разбойник — один из самых сильных классов в первые дни после вторых нерфов Натиска драконов. Все архетипы разнообразны и жизнеспособны. Один из них — Малигос Разбойник — стал настоящим прорывом для текущей меты.

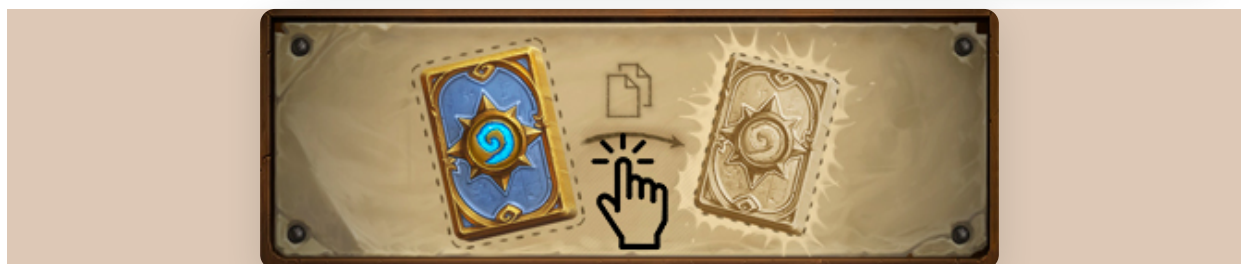
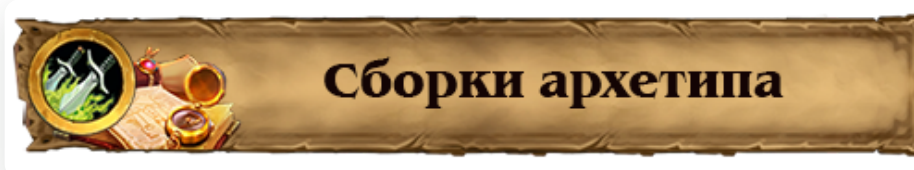
Лучшие матч-апы Валиры — Квест Жрец на воскрешении, Галакронд Шаман и другие Разбойники. Худшие — Фейс Охотник, Токен Друид и другие агро колоды. Малигос Разбойник может не сразу обрадовать вас хорошим винрейтом: колода сложная, и нужно сыграть не один десяток игр, чтобы понять ее и научиться правильно действовать в разных матч-апах. Зато научившись, вы сможете давать отпор даже агро колодам.

Это отличный выбор, если вы любите комбо архетипы, у которых есть множество путей для победы. Малигос Разбойник не похож на другие ОТК-колоды, которые всегда побеждают одинаково: у него несколько альтернативных способов победы, и даже Малигос может играть по-разному в разных матч-апах.

В гайде вы познакомитесь с актуальными сборками Малигос Разбойника, научитесь составлять свою колоду, узнаете об особенностях муллигана, стратегии и матч-апов. Приятного чтения.

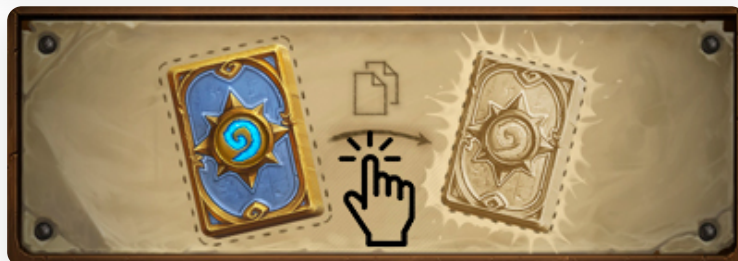
### Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
  - *- Основа колоды*
- *Опциональные и технические карты*
  - *- Замены и*
  - *- Максимально бюджетная колода (3020 пыли)*
-  Муллиган
  -  Стратегия игры
    - *- Суть архетипа*
    - *- Как играть Малигоса*
    - *- Другие способы победы*
    - *- Как играть силу героя*
  - *◦ Как играть ключевые карты*
  - *◦ Общие полезные советы*
-  Матч-апы
  -  Заключение



Малигос Разбойник от Nezuko

## Малигос Разбойник от Nezuko



Сборка с Духом акулы и Магом крови Талносом — одна из самых оптимальных. Дух акулы отлично работает с Эдвином ван Клифом, Негодяем ЗЛА, картами возвания и другими. В колоде есть все для мощных комбинаций, в том числе и Шаг сквозь тень, который можно комбинировать с многими картами.

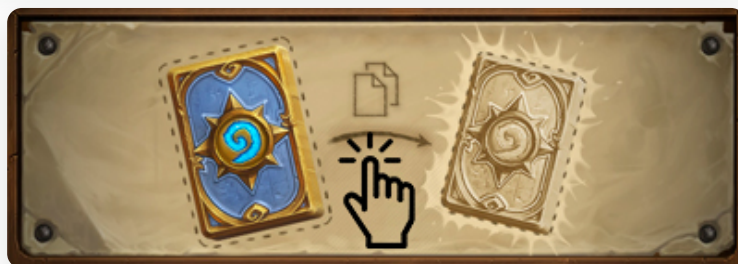
Малигос Разбойник от shadowreaper

**Малигос Разбойник от shadowreaper**


<p><b>0</b></p> <p><b>Подготовка</b> Ваше следующее заклинание на этом ходу будет стоить на (2) меньше.</p> <p>x2</p>	<p><b>0</b></p> <p><b>Удар в спину</b> Наносит 2 ед. урона существу с помним здоровьем.</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Кварный удар</b> Наносит 3 ед. урона герою противника.</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Хвала Галакронду!</b> Выбранное существо получает +1 к атаке. Вы вызываете 1 Галакронду.</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Ошарашение</b> Возвращает существо противника в его руку.</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Потрошение</b> Наносит 2 ед. урона. Серия криков: вместо этого наносит 4 ед. урона.</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Отравляющий укол</b> Наносит 1 ед. урона. Вы берете карту.</p> <p>x2</p>
<p><b>3</b></p> <p><b>Эдвин ван Клиф</b> Серия криков: это существо получает +2/2 за каждую другую карту, разыгранную ранее на этом ходу.</p> <p>2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Предрешенность</b> Наносит 3 ед. урона персонажу с помним здоровьем. Вы вызываете 1 Галакронду.</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Преданный безумец</b> Натск. Боевой клас: вы вызываете 1 Галакронду.</p> <p>2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Убийца из тени</b> Боевой клас: если вы вызываете двойку, вы кладете в руку 3 «Монеты».</p> <p>3</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Шип Галакронды</b> Провокация. Боевой клас: вы вызываете 1 Галакронду.</p> <p>4</p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Кровавый Осколок Копья</b> Боевой клас: вы берете Галакронду. Если вы уже сыграли Галакронду, уничтожает существование.</p> <p>6</p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Побный аукционист</b> Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, вы берете карту.</p> <p>4</p>
<p><b>6</b></p> <p><b>Флин Заточка</b> Боевой клас: уничтожает существо и все его копии (Таб. бы они ни были).</p> <p>4</p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Королевские Визажисты</b> Боевой клас: если у вас на поле боя есть персонажи, вы выбираете фантомную копию.</p> <p>5</p>	<p><b>7</b></p> <p><b>Галакронда Космический</b> Боевой клас: вы берете карту. Она стоит (0). (Если дозвонение до улучшения.)</p> <p>5</p>	<p><b>8</b></p> <p><b>Ласкетто Каратор</b> Боевой клас: вы берете из колоды 2 существа. Их атака, здоровье и стоимость становятся равны 1.</p> <p>6</p>	<p><b>9</b></p> <p><b>Атаки рева</b> Боевой клас: текущие здоровья выбранного героя становятся равны 15.</p> <p>8</p>	<p><b>9</b></p> <p><b>Малигос</b> Урон от заклинаний +5</p> <p>4</p>	<p><b>12</b></p> <p><b>Dragon</b></p>

MANACOST  
kolodahearthstone.ru

13420



- Маг крови Талнос, Дух акулы, Веер клинков x1, Негодяй ЗЛА, Шаг сквозь тень

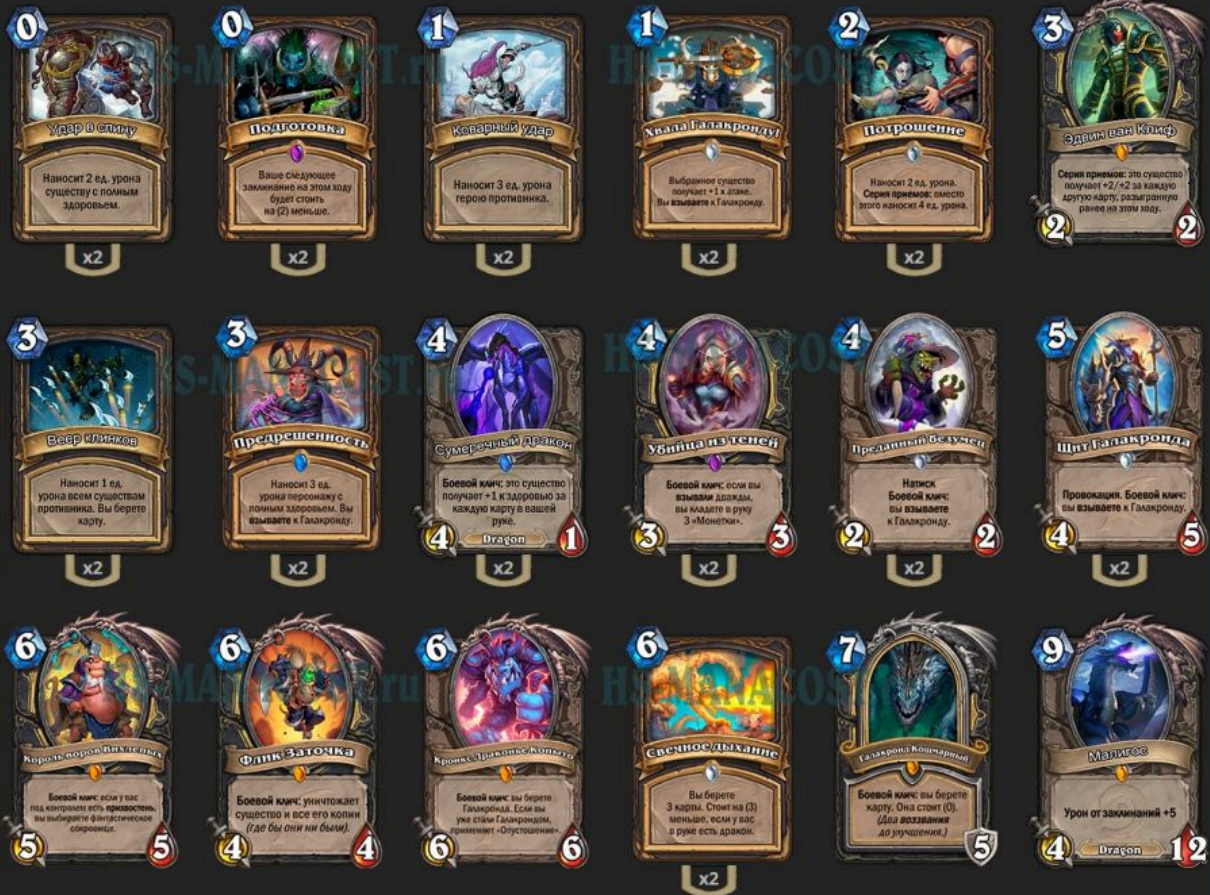
-  Подготовка x1, Ошеломление x1, Гоблин-аукционист x1, Алекстраза, Отравляющий укол, Преданный безумец



Сборка из топ-1 обращается к Гоблину-аукционисту для дополнительного добора. Его можно комбинировать с дешевыми заклинаниями и Монетками с Убийцы теней. В колоду также вошла Алекстраза — хороший инструмент для сетапа летального урона и комбинаций с Малигосом.



Малигос Разбойник от Viper

# Малигос Разбойник от Viper





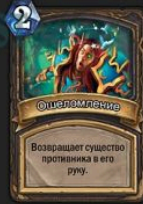







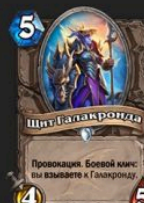









- 
 Маг крови Талнос, Дух акулы, Негодяй ЗЛА, Джепетто Таратор, Шаг сквозь тень
- 
 Подготовка x1, Веер клинков x1, Сумеречный дракон, Свечное дыхание, Преданный безумец




Малигос Разбойник от Ryvius

**Малигос Разбойник от Ryvius**


 Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем. <b>x2</b>	 Ваше существо заманимо на этом ходу будет стоить на (2) меньше. <b>x2</b>	 Наносит 3 ед. урона герою противника. <b>x2</b>	 Выбранное существо получает +1 к атаке. Вы вызываете к Галакранду. <b>x2</b>	 Возвращает существо противника в его руку. <b>x2</b>	 Наносит 1 ед. урона. Вы берете карту. <b>x2</b>	 Наносит 2 ед. урона. Серия призывов: существо этого наносит 4 ед. урона. <b>x2</b>
 Серия призывов: это существо получает +2/+2 за каждую другую карту, разыгранную ранее на этом ходу. <b>2</b>	 Серия призывов: вы кладете в руку двух случайных призывов. <b>1</b>	 Наносит 3 ед. урона персонажу с полным здоровьем. Вы вызываете к Галакранду. <b>x2</b>	 Боевой клич: если вы вызываете джокера, вы кладете в руку 3 «Монетки». <b>3</b>	 Натиск Боевой клич: вы вызываете к Галакранду. <b>2</b>	 Провокация: Боевой клич: вы вызываете к Галакранду. <b>4</b>	 Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинания, вы берете карту. <b>4</b>
 Боевой клич: если у вас под контролем есть призывов, вы вызываете фиолетовое существо. <b>5</b>	 Боевой клич: уничтожает существо и все его копии (Будь бы они ни были). <b>4</b>	 Боевой клич: вы берете Галакранда. Если вы уже стали Галакрандом, получаете «Огустражики». <b>6</b>	 Боевой клич: вы берете карту. Она стоит (3). (Для познания до улучшения). <b>5</b>	 Урон от заклинаний +5 <b>4</b> Драгон <b>12</b>		



**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru



10300





- Сборка напоминает версию от shadowgearer, только здесь нет [Джепетто Таратора](#) и [Алекстры](#). Вместо них добавлены [Негодяи ЗЛА](#), которые более полезны в агро матчапах.

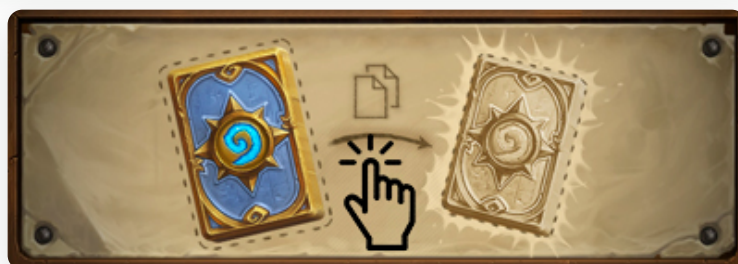
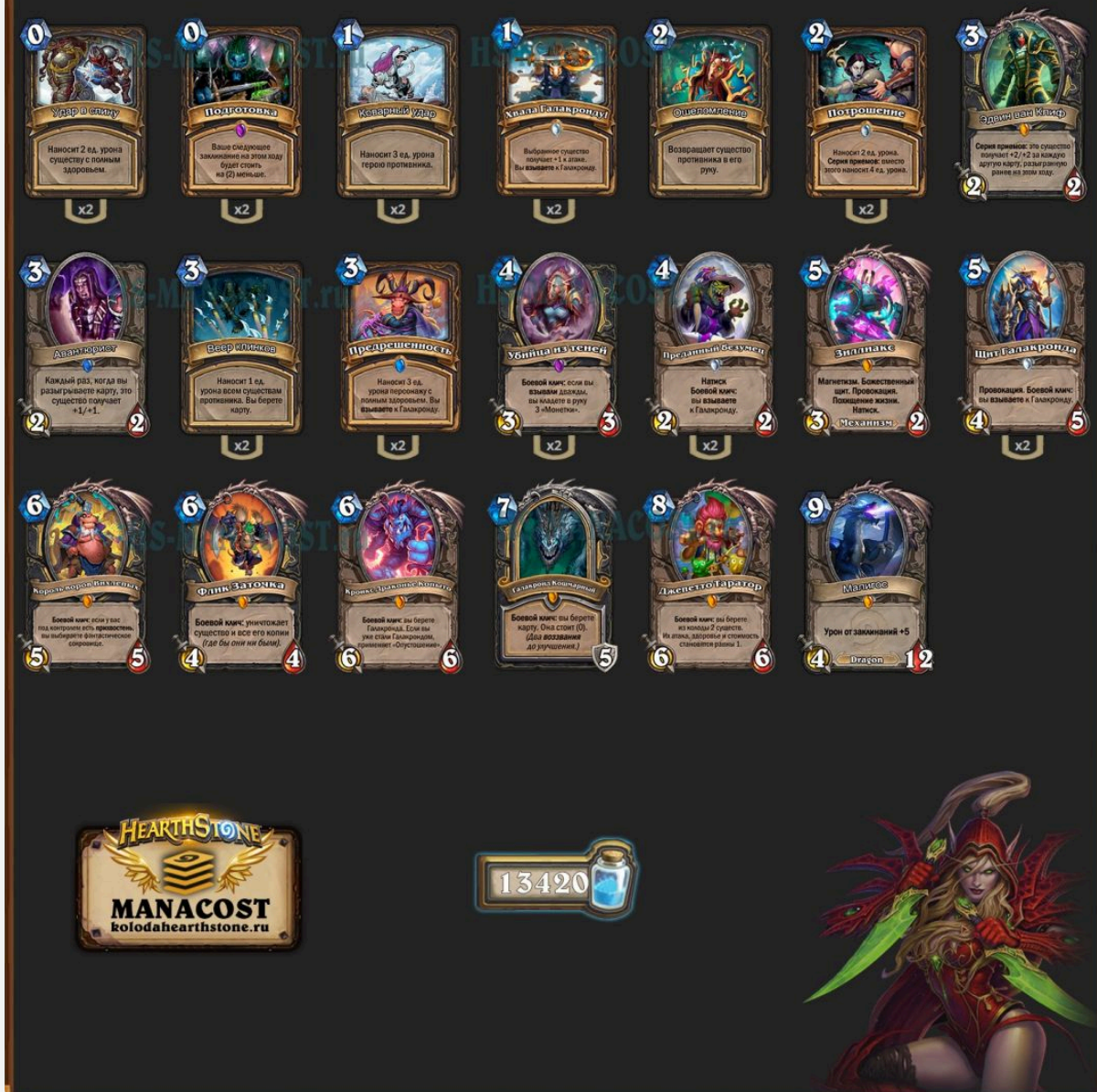
- 



- 

Малигос Разбойник от Bequiet

## Малигос Разбойник от Vequiet



- А эта колода примечательна Зиллиаксом и Авантюристом. Малигос Разбойнику очень не хватает исцеления, и Зиллиакс решает эту проблему. Авантюрист же удивит противника и немного поможет в начале игры, когда Разбойник особенно слаб.

[К оглавлению](#)

# Вопросы декбилдинга

## Основа колоды

Основа колоды — это карты, которые есть во всех или почти всех сборках архетипа.

### Основа колоды - Малигос Разбойник (22/30)

Карты	Мана	Скопировать
Удар в спину	0	x2
Подготовка	0	
Коварный удар	1	x2
Хвала Галакронду!	1	x2
Потрошение	2	x2
Предрешенность	3	x2
Эдвин ван Клиф	3	
Убийца из теней	4	x2
Преданный безумец	4	x2
Щит Галакронда	5	x2
Флип Заточка	6	
Король поровых виласных	6	
Галакронд Кошмарный	7	
Малигос	9	

8120  
СТОИМОСТЬ  
ОСНОВЫ

В основе Малигос Разбойника всегда есть Малигос и наносящие урон заклинания: Потрошение, Коварный удар.

Сейчас Малигос Разбойник не обходится и без Галакронда Кошмарного — боевой клич героя слишком важен для такой колоды, так что он есть в каждой колоде. А где Галакронд, там и карты воззвания.

Для комбинаций с Малигосом пригодятся любые способы получить больше маны, поэтому в колоде закрепились и Убийца из теней.

Часто добавляют [Джепетто Таратора](#), [Алекстразу](#), [Дух акулы](#), [Шаг сквозь тень](#). Это самые популярные опции для [Малигос Разбойника](#). Подробнее о них читайте далее.



**Шаг сквозь тень** — очень полезная опция, хороша и в медленных, и в быстрых матчапах. Комбинируется со всеми боевыми кличками и даже с [Малигосом](#), которого можно разыграть дважды. Не пренебрегайте этой картой, для [Малигос Разбойника](#) она очень полезна, хоть и не обязательна.

**Дух акулы** — добавьте в колоду, если хотите извлекать больше выгоды из карт. Работает с картами воззвания, Прихвостнями, [Королем воров Вихлепыхом](#), [Кронксом Драконье Копыто](#) и другими.

**Прогулка по доске** — дешевый ультимативный ремувал. Поможет против темповых колод вроде Рено Мага, Хэндлока и других с большими существами.



**Свечное дыхание** — добавьте, если хотите еще больше добора в свою колоду. Можно положить вместе с [Сумеречным драконом](#) и [Алекстразой](#), чтобы в колоде было больше драконов для реализации эффекта заклинания.

**Маг крови Талнос** — универсальная карта, которая подойдет и как добор, и как усиление ремувалов. [Предрешенность](#) станет бить на 4 урона, что поможет избавляться от более крупных существ, [Удар в спину](#) — на 3, что тоже немало. Поэкспериментируйте с этой картой, если у вас есть пустующее место в колоде.

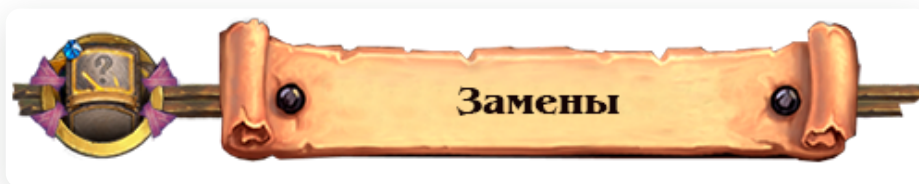
**Кобальтовая чародейка** — редкая опция, которая может дать вам дополнительный [Коварный удар](#), [Хвалу Галакронду](#) и ряд других карт, полезных и не очень. Могут пригодиться [Козни Вихлепыха](#) или [Дерзкий побег](#). Если нет хороших вариантов, берите [Кражу](#) или [Драконье сокровище](#). Кобальтовая чародейка никогда не даст вам [Базарную кражу](#).

**Зиллиакс** — добавьте, если вам катастрофически не хватает исцеления, и вы часто попадаете на агро колоды.

**Гоблин-аукционист** — классический “миракл”-способ прокрутить колоду для Разбойника. Синергирует со всеми дешевыми заклинаниями и Убийцей из теней, которая даст три Монетки.

**Джепетто Таратор** — популярная опция, но не обязательная. Он нужен для реализации мощных боевых ключей и эффектов за малую стоимость, но эту функцию может выполнить и **Галакронд Кошмарный**. Не нужно крафтить эту легендарку, если ее у вас нет.

[к оглавлению](#)



**Малигос Разбойник** — дорогая колода, но многие карты можно заменить. Избавившись от легендарок, вы лишитесь альтернативных способов победы, но все же получите представление о том, как работает архетип.

**Малигос** — обязательная карта, заменить нельзя.

**Подготовка** — создайте хотя бы одну копию этого заклинания, особенно если не хотите тратить на **Убийцу из теней**. Для **Малигос Разбойника** важны любые способы удешевить карты или получить больше маны — это ключевой момент для комбинаций с **Малигосом**.

**Убийца из теней** — очень полезная, но не обязательная карта. Замените любыми опциями из списка выше.

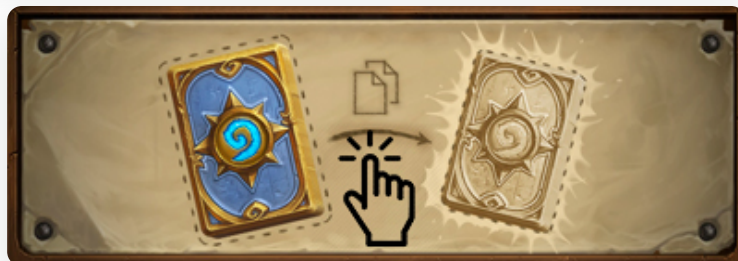
**Король воров Вихлепых, Эдвин ван Клиф, Флик Заточка, Кронкс Драконье Копыто** — эти карты можно назвать альтернативными способами победы, поэтому если у вас есть хотя бы одна из них — добавляйте обязательно. Это будут ваши первые кандидаты на крафт, когда у вас появится пыль, но на первых порах можно обойтись без них.

**Джепетто Таратор, Алекстраза, Маг крови Талнос** — необязательные карты. Можно добавить по желанию, если есть.



Максимально бюджетная версия

# Максимально бюджетный Малигос Разбойник



Сборка за 3020 пыли вряд ли сравнима по силе с обычными версиями, но для ознакомления с архетипом можно ее взять. Вы можете и не дойти с ней до высоких рангов, но набьете руку и освоите основные принципы: как играть **Малигоса** и **Галакронда**, как выживать в агро матч-апах и так далее.

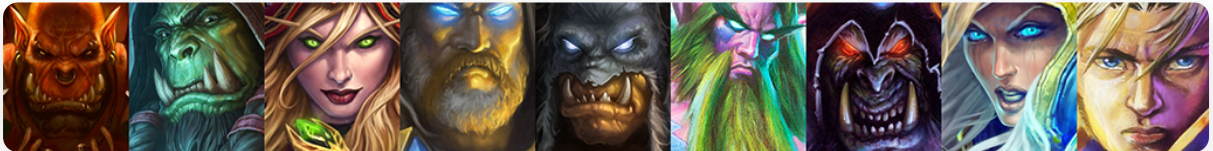
Как только у вас появится пыль, создавайте **Короля воров Вихлепых**, **Эдвина ван Клифа**, **Флик Заточку**, **Кронкса Драконье Копыто**. После обратитесь к **Подготовке** и **Убийце из теней**.

[к оглавлению](#)



Общие полезные советы по муллигану:

- - В агро матч-апах ищите **Удар в спину**, **Веер клинков**, **Предрешенность**. Актуально против **Воина**, **Охотника**, **Чернокнижника**, **Друида**.
- - В медленных можно поискать **добор**, **Галакронда Кошмарного**, карты **воззвания**.
- - С хорошей рукой и желательно **Монеткой** в любом матч-апе можно оставлять **Эдвина ван Клифа**. Если хотите раскрутить его рано до больших характеристик, подумайте, есть ли у соперника **ремувалы**.
- - С **Монеткой** можно оставлять **Негодяя ЗЛА** в любом матч-апе.



**Воин:** **Удар в спину**, **Хвала Галакронду**, **Предрешенность**, **Маг крови Талнос**, **Предрешенность**. С хорошей рукой — **Веер клинков**, **Король воров Вихлепых**, **Эдвин ван Клиф**.

**Паладин:** **Веер клинков**, **Негодяй ЗЛА**, **Предрешенность**, **Маг крови Талнос**. С **Монеткой** — **Эдвин ван Клиф**. С хорошей рукой — **Король воров Вихлепых**.

**Охотник:** **Предрешенность**, **Удар в спину**. С хорошей рукой и **Монеткой** — **Эдвин ван Клиф**, **Хвала Галакронду**.

**Друид:** **Маг крови Талнос**, **Предрешенность**, **Негодяй ЗЛА**, **Удар в спину**. С хорошей рукой — **Подготовка**, **Эдвин ван Клиф**, **Веер клинков**.

**Разбойник:** **Удар в спину**, **Предрешенность**, **Хвала Галакронду**. С хорошей рукой — **Галакронд Кошмарный**, **Король воров Вихлепых**, **Эдвин ван Клиф**, **Негодяй ЗЛА**.

**Шаман:** **Негодяй ЗЛА**, **Хвала Галакронду**, **Предрешенность**, **Удар в спину**. С хорошей рукой — **Эдвин ван Клиф**, **Король воров Вихлепых**, **Веер клинков**.

**Маг:** **Предрешенность**, **Негодяй ЗЛА**, **Хвала Галакронду**, **Маг крови Талнос**. С хорошей рукой — **Эдвин ван Клиф**, **Щит Галакронда**.

**Жрец:** Негодяй ЗЛА, Хвала Галакронду, Маг крови Талнос. С хорошей рукой — Галакронд Кошмарный, Щит Галакронда, Дух акулы.

**Чернокнижник:** Веер клинков, Удар в спину, Предрешенность, Негодяй ЗЛА. С хорошей рукой — Эдвин ван Клиф.

[к оглавлению](#)



### Суть архетипа

**Малигос Разбойник** — одна из самых сложных и разносторонних колод в мете. Так было всегда, но сейчас у архетипа рекордное количество способов победы, поэтому вам нужно знать их все и понимать, когда и какие применять.

В начале игры **Малигос Разбойник** чувствует себя не очень уверенно, потому что ему обычно нечего ставить на стол. Он перебирает колоду, ищет карты воззвания и ключевые комбинации. Выживать на первых порах помогают **Удар в спину**, прихвостни, базовое оружие. Но этого не всегда хватает, поэтому **Малигос Разбойник** уступает в агро матч-апах, что тоже не новость для поклонников архетипа. В самых быстрых (вроде Фейс Охотника) часто приходится полагаться на удачу и незаход соперника.

**Малигос Разбойник** — не ОТК-колода. Она может нанести 30-35 урона за ход, но это, скорее, исключение из правил. Обычно он пытается нанести какой-то урон со стола в течение игры, а потом добывает комбинациями с **Малигосом**. **Малигос** важен, но не столько из-за невероятных комбинаций, сколько из-за гибкости: вы можете ставить его в темп, комбинировать с ремувалами, чтобы зачистить стол и многое другое. О том, как правильно играть **Малигоса**, читайте в следующем подразделе.

Играя **Малигос Разбойником**, вы не имеете права сдаваться, если у вас использованы не все шансы. Вы можете выкрутиться практически в любой ситуации, потому что у вас есть способы взять карты за 0 маны, призвать случайных легендарных существ,

заполнить всю руку **Малигосами** и так далее. Если есть хотя бы малейший шанс повернуть какое-то мощную комбинацию, то не сдавайтесь.

Проблема **Малигос Разбойника** — пассивный старт и не всегда хорошая рука. В начале игры вы можете вообще не ставить ничего на стол, а потом сидеть с полной рукой **Шагов сквозь тень**, **Потрошений** и **Коварных ударов**, которые тоже играть неудобно и не хочется. В таких случаях помните, что не всегда нужно копить карты ради финальных комбинаций. Если у вас в руке много наносящих урон заклинаний, то часть можно отдать на зачистку стола.

[к оглавлению](#)



### Как играть Малигоса

**Малигос** — самая важная карта в колоде, потому что у вас есть несколько способов поставить его и скомбинировать с другими картами. Он комбинируется со всеми картами, наносящими урон: **Удар в спину**, **Потрошение**, **Коварный удар**, **Веер клинков**.

Валира всегда старается найти легкий способ поставить дракона и нанести много урона. У вас есть несколько способов удешевить **Малигоса** или другие карты, чтобы за один ход сыграть их все и убить противника / зачистить стол.



Волшебная палочка с **Короля воров Вихлепыха**, добор карт с **Галакронда Кошмарного**, **Джепетто Таратор** — это самые легкие пути получить дешевого **Малигоса**. Но так будет происходить не всегда, и случайные эффекты карт не обязательно будут играть вам на руку.



Монетки с **Убийцы из теней** и **Подготовка** — эти карты помогут получить больше маны и сыграть убийственные комбо. С тремя Монетками на 10 ходу вы можете сыграть **Малигоса** + 2 **Коварных удара** + **Подготовку** + **Потрошение** за 0 маны + **Потрошение** за 2 маны. Это комбинация на 34 урона. Представьте, что можно сделать с 6 Монетками (если хватит места в руке)!



**Малигос** + **Шаг сквозь тень** — комбинация удешевит дракона на 2 маны и позволит сыграть его еще раз. При этом в первый розыгрыш **Малигоса** вы также можете нанести урон, сыграть **Удар в спину** и другие карты. Противник

будет знать, что вы готовитесь поставить **Малигоса** за 7 маны, но это не обязательно спасет его.



**Малигос** в темп – можно ставить **Малигоса** в темп и надеяться, что он не умрет, но так стоит делать только в двух случаях:

- когда вы точно уверены, что противник не найдет ремувал и никак не убьет его.

- если ситуация плачевна и других выходов нет, тогда просто стоит рассчитывать на удачу.

- **Потрошение** — еще одна важная карта для Разбойника. Как и **Малигос**, она гибкая и универсальная. Ее не нужно всегда держать только для добивания, и если существо противника напрашивается на ремувал, то можно убить его **Потрошением**. Особенно актуально это в агро матч-апах, когда комбинации с **Малигосом** не стоят во главе угла, а главная цель — выжить. Да и в контроль матч-апах иногда придется отдавать **Потрошение**, чтобы избавиться от какой-то важной угрозы.

[к оглавлению](#)



### **Другие способы победы**

Вы не будете наносить 30-35 урона каждую игру, потому что осуществить это не так просто. Поэтому цель Разбойника — снизить противнику здоровье в течение игры и добить несложной комбинацией с **Малигосом**, которая не потребует много условий.

Наносить оппоненту урон можно существами и оружием. Редко когда нужно играть взрывной урон в оппонента до выхода **Малигоса**.

Вы будете использовать следующие способы победы:

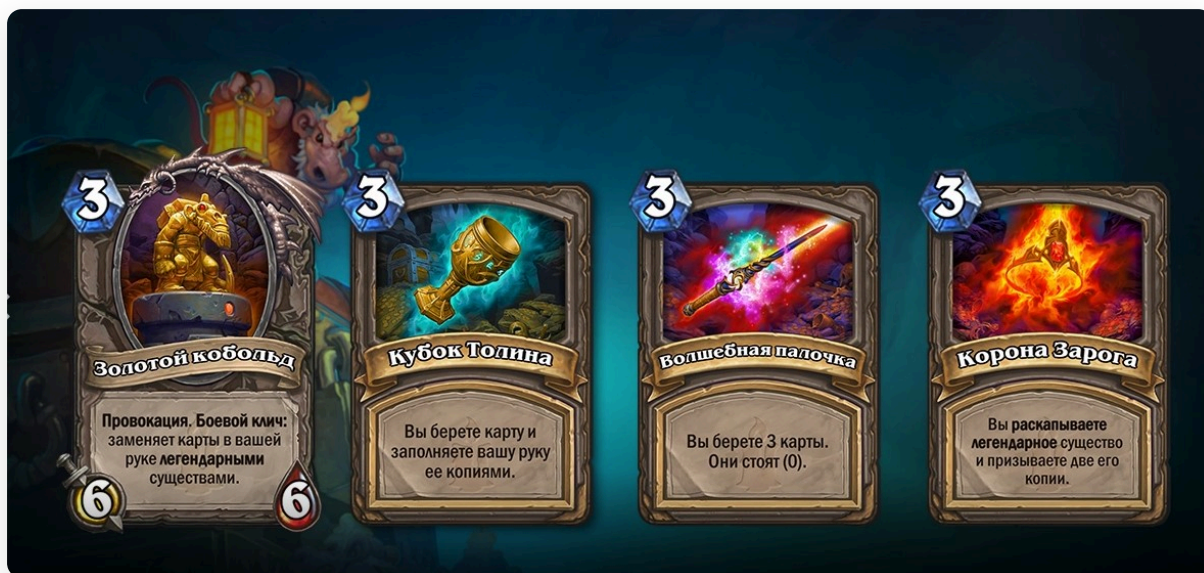


**Выживание в агро матч-апах и победа через любых существ на столе.** В быстрых поединках отбросьте идею победить через **Малигоса** и сосредоточьтесь на захвате стола, пусть это и очень тяжело для Разбойника. Выжить и перехватить инициативу в агро матч-апах – в приоритете.

➤ **Эдвин ван Клиф** – самостоятельный способ победы для любого Разбойника. Если хорошо зашло, и вы уверены, что у оппонента нет ремувалов (актуально против Шамана, Воина, Друида), то отдавайте все и рассчитывайте убить противника огромным Эдвином.

➤ **Галакронд Кошмарный** и **Король воров Вихлепых** – эти двое стоят вместе, потому что с **Короля воров Вихлепыха** вы в большинстве случаев будете брать Волшебную палочку, которая напоминает эффект Галакронда. Взять 3-4 карты за 0 маны – всегда сильно, даже если это не **Малигос**. Сыграв даже 1-2 из этих карт, вы уже совершите большой темповый скачок, сможете перехватить инициативу и получить много выгоды. Редко когда вы останетесь недовольны эффектами этих существ.

➤ **Другие сокровища Короля воров Вихлепыха** – редко вы будете брать что-то, кроме Волшебной палочки, но иногда такие ситуации будут.



Например, в тяжелой ситуации можно взять Корону Зарога и попытаться найти что-то сильное. Вы можете раскопать **Лироя Дженкинса** или того же **Малигоса** и добить оппонента из руки.

Еще реже вы захотите играть Кубок Толина, но с его помощью можно заполнить руку **Малигосами**, **Потрошениями**, **Вихлепыхами** и **Другими**.

➤ **Прихвостни** – Эфириал-прихвостень может дать вам раскопку полезных заклинаний, которые вы не получили бы иным путем. Дракониий прихвостень может дать второго **Малигоса**, **Алекстразу** и других драконов, которые пригодятся в той или иной ситуации. Генерация новых ресурсов может сделать многое, если у вас все складывается плохо или усилить уже имеющееся преимущество.



Ниже представлены все заклинания Разбойника:

## Все заклинания Разбойника



**Внимание!** Эфириал-прихвостень не дает заклинания с воззванием, то есть Хвалу Галакронду и Предрешенность вы не сможете получить.

Драконий прихвостень даст вам раскопку дракона. Из классов у Разбойника только Воскожуй.



Большинство драконов – медленные и тяжелые. В агро матч-апах пригодится Неуловимый драконид для защиты вашего героя. Выбирайте тех, что

принесут вам больше выгоды или удивят оппонента.

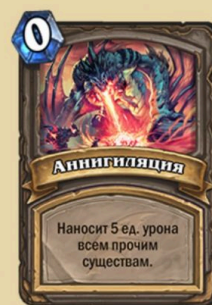


**Флик Заточка** – если вы играете против колоды, которая построена вокруг какой-то очень важной угрозы, то Флик Заточка может в соло победить в игре. Сразу вспоминается Холи Паладин: если убить Ширваллу лоа-тигрицу Флик Заточкой, то Паладин автоматически проиграет, если не найдет другого способа победить.



**Кронкс Драконье Копыто** – если вы уже в облике Галакронда, то легендарное существо открывает вам большие возможности.

### Выборы Опустошения Кронкса



Все заклинания **Опустошения** сильны и подходят для самых разных ситуаций. Не забывайте, что Кронкса можно комбинировать с **Шагом сквозь тень**. Так, за 10 маны вы сможете дважды разыграть Кронкса, выбрать **Истребление**, и нанести 10 урона герою противника (и вылечиться на 10 единиц).



### Как играть силу героя

Каждая единица урона важна, потому что комбинация с **Малигосом** не дает бесконечного урона и не всегда наносит 30. Старайтесь использовать каждый заряд оружия с умом. Многие игроки недооценивают 1/2 оружие и используют его неправильно. Если в какой-то партии вам не хватило 1-2 единиц урона до «летала», часто их можно было нанести ранее, оптимально используя силу героя Разбойника.

Чаще всего вы будете контролировать оружием стол, но не пренебрегайте и героем противника, если других целей нет. Можно тратить последний заряд оружия перед **Галакрондом Кошмарным**, если вы разогнали его до последней стадии и вот-вот получите клинок 5/2. Старайтесь, чтобы ни один заряд базового оружия не пропал впустую.

Бить по герою противника не нужно, если на столе есть существо, с которым можно разменяться оружием, или вы не сможете разыграть силу героя в ближайшие ходы.

Задача Разбойника — оптимизировать 1/2 оружие, то есть всегда использовать 2 заряда перед использованием силы героя для разменов с существами, а если их нет, то для нанесения урона по герою противника. Каждая единица урона важна и может стать разницей между победой и поражением.

[к оглавлению](#)



### Как играть ключевые карты

Самая важная ключевая карта колоды — **Малигос**, но о нем уже было сказано ранее.



**Галакронд Кошмарный** — лучше играть в последней форме, но здесь важно следить за колодой и понимать, нужен ли вам добор 4 карт. Если в колоде не осталось ничего хорошего, можно оставить Галакронда и на 2 стадии.

Играйте в любой удобный момент, если воззвания не осталось, а других вариантов для хода нет.



**Король воров Вихлепых** — почти всегда нужно брать Волшебную палочку, за редким исключением. Второй вариант — Корона Зарога. Совсем редко вы будете использовать Кубок Толина и Золотого кобальда.



**Флик Заточка** — специфика карты в том, что она убивает ВСЕ копии цели, в том числе и ваши. Играя Флик Заточку, убедитесь, что на вашем столе, в руке или в колоде нет копии цели.



**Монетки с Убийцы теней** — можно держать для комбинации с **Малигосом**, если все хорошо и есть время и возможность. Если же нет, то Монетки можно использовать, чтобы рано поставить дорогую угрозу или несколько угроз и

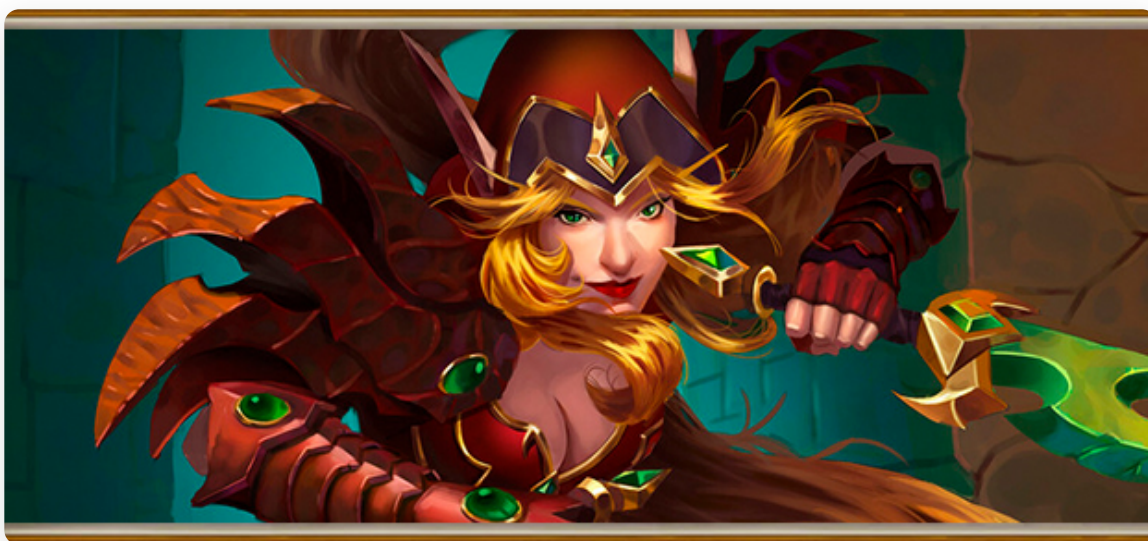
обогнать оппонента по темпу. Также с ними отлично работает **Гоблин-аукционист** и **Эдвин ван Клиф**.



**Кронкс Драконье Копыто** – играйте на 6 ходу, если вам удалось улучшить Галакронда хотя бы до 2 стадии или больше. Галакронда важно получить вовремя, поэтому не пренебрегайте таким хорошим, управляемым добором. Если Галакронд уже есть в руке, но вы его еще не сыграли, не ставьте Кронкса – так он не сделает ничего.

Шаг сквозь тень – играет с **Королем воров Вихлепыхом**, **Негодяем ЗЛА**, **Кронксом Драконье Копыто**, **Малигосом**, **Флик Заточкой**, реже – с **Убийцей теней**.

[к оглавлению](#)



### Общие полезные советы



Очень важно следить за колодой, потому что у вас много добора, который иногда удешевляет карты до 0 маны. Всегда нужно понимать, что именно вы хотите получить, каковы шансы на это и стоит ли вообще улучшать **Галакронда Кошмарного** и играть **Волшебную палочку**.



Важно знать, чем играют оппоненты, какие у них есть способы исцелиться, получить броню, нанести урон. Изучите популярные архетипы меты и будьте готовы.



**Малигос Разбойнику**, как никому другому, важно правильно “сетапить” летальный урон. Нанести 30 урона за ход может не получиться, а вот распределить его на 2-3 хода вполне реально. Тем более если у вас в руке лежит **Волшебная палочка**, которая с высокой вероятностью доберет взрывной урон, **Малигоса** или другие полезные карты. Важность добора нельзя недооценивать, даже если в руке нет ни **Галакронда**, ни **Волшебной палочки**: вы можете топдекнуть что-то полезное и обычным способом. Важно не пренебрегать картами в колоде и играть от них тоже, а не только тем, что у вас в руке.



Старайтесь отбросить шаблонное мышление и не пытайтесь побеждать каждый раз одинаково. Много зависит от матч-апа, от захода, от топдеков, от ситуации и других факторов, которые определяют актуальный способ победы.

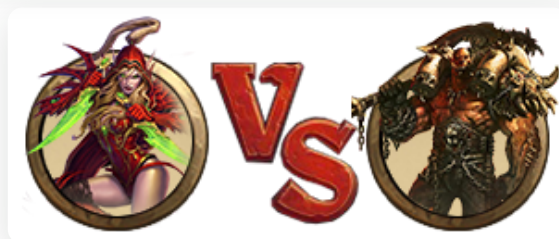


Следите за местом в руке, часто его будет не хватать. Это важно, потому что сжигать карты **Малигос Разбойнику** не стоит, у него слишком много важного. Кстати, это еще одна причина следить за колодой — сжигать карты можно только в том случае, если в ней не осталось ничего полезного.



Если в колоде есть **Гоблин-аукционист**, оставьте для него **Монетки** (обычную или с **Убийцы теней**), **Шаг сквозь тень**, **Удар в спину** и другие дешевые заклинания. Иногда можно играть **Подготовку** даже без других заклинаний, если высок шанс топдекнуть такое и сразу же сыграть.

[к оглавлению](#)

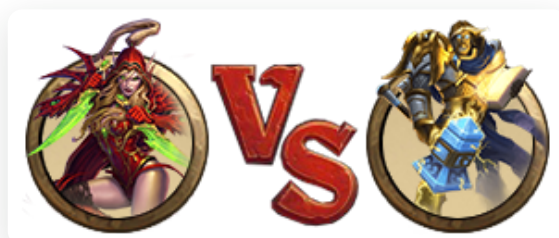


**Пират Воин** — сложный, агрессивный матч-ап, в котором вам помогут удача и правильные размены. Если вовремя найти ответ на **Капитана Южных морей** и не получить много урона от оружия и рывков, то шансы возрастут. В этом вам помогут ранние защитные опции: **Удар в спину**, комбинации с **Подготовкой**, прихвостни.

Также отметьте, что у Воина нет мощных точечных ремувалов, поэтому при хорошем заходе можно положиться на **Эдвина ван Клифа** и победить с его помощью.

**Галакронд Воин** чуть медленнее, но все равно неприятный соперник. В его запасе тоже много рывков и баффов. Старайтесь не оставлять на его столе существ с неполным здоровьем из-за **Кровавой наемницы**, будьте готовы к **Кор'кронскому воину** и **Лирою Дженкинсу**.

Флик Заточкой можно убивать **Вестников разрушения**.



**Холи Паладин** — неплохая колода, но уступает Разбойнику из-за одной карты — **Флик Заточки**. Из-за нее **Утер** не может провернуть комбинацию с **Ширваллой лоа-тигрицей**, поэтому обязательно держите ремувал именно для этой легендарки. У Паладина нет других способов задавить вас, поэтому вам нужно просто переиграть его по выгоде: рано или поздно его карты закончатся, и вы победите.

**Мех Паладин** — пока не очень популярная, но недооцененная колода меты после нерфов. Он один из тех, кто отлично играет с **Малигос Разбойником**. В его запасе много темповых угроз и, конечно, баффы магнетизма. Лучшая карта в вашей колоде — **Ошеломление**, постарайтесь поймать на него какой-то большой механизм.

Проблема Мех Паладина — добор, так что если вам удастся нейтрализовать механизм, на который Утер возложил все надежды, оставив его без карт в руке, то шансы у вас появятся.



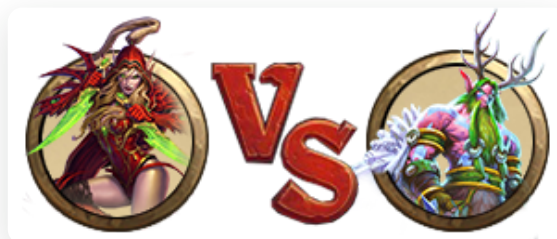
**Фейс Охотник** — страшный кошмар для **Малигос Разбойника**. Это худший матч-ап из всех возможных, поэтому если вы часто встречаете Фейс Хантов на своем пути, повремените брать Валиру.

Вам повезет, если соперник рано избавится от карт в руке, но не сможет вас добить — например, вам придет **Галакронд Кошмарный** и вы получите 5 лишних брони, или **Кронкс Драконье Копыто** вылечит на 5 единиц. Но до этих карт еще нужно дожить.

Не торопитесь разбивать **Лепрогномов**, пусть Охотник делает это сам. Других существ старайтесь разменивать. Из секретов Рексар обычно играет Морозную ловушку, **Взрывную ловушку** и **Перенаправление** — не забывайте о возможности встретить последний.

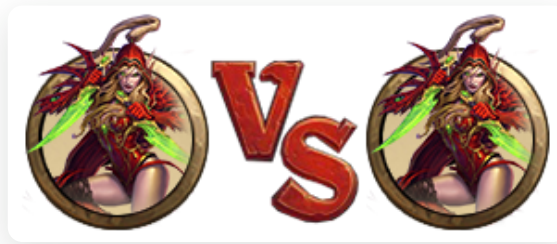
В целом матч-ап очень плохой, поэтому не слишком осторожничайте и не бойтесь рисковать. Без удачи вам точно не победить.

**Зефрис Охотник** — еще один непростой матч-ап. Мешать будут не только темповые угрозы Рексара, нарастающие с каждым ходом, но и секреты. Самый неприятный для вас — **Ловушка для крыс**. Ее не всегда нужно обыгрывать, особенно если вы собираетесь разыграть кучу карт за 0 маны, но от угрозы 6/6 желательно бы избавиться. Старайтесь убить противника быстрее, чем он убьет вас: все его угрозы вы точно не переживете. Поэтому не закливайтесь на разменах в последние этапы партии. Если ситуация совсем плачевна, то не нужно обыгрывать ни **Зиллиакса**, ни **Зефриса Великого** — попытайтесь быстро убить соперника, считая, что в его руке не найдется ответов.



**Токен Дриид** — опасный соперник из-за быстрого стиля игры. Токен Дриид играет просто: он ставит много существ на стол, и если они переживают ваш ход — баффает их **Диким ревом** и добивает вас. Поэтому важно не оставлять Дрииду много целей для

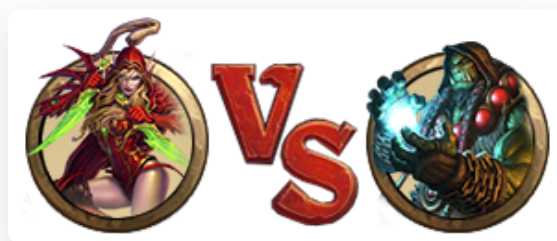
баффов. Разменивайтесь с каждым существом на первых этапах партии, стараясь истощить его руку. AoE способностей у вас нет, поэтому с каждой угрозой придется разбираться индивидуально. С добором у Друида не все так просто, хотя он и получил [Аэропонику](#) в последнем дополнении. Из-за [Аэропоники](#) и других синергий вдвойне важно убивать в первую очередь Древней 2/2.



В матч-апе с **Зефрис Разбойником** все решит то, кому зайдут более сильные комбинации и карты. Следите за тем, на какой стадии находится вражеский Галакронд, чтобы знать, сколько карт за 0 маны он возьмет. Обязательно следите за всей колодой соперника и что из нее выходит. Основные опасности матч-апа: [Король воров Вихлепых](#), [Зефрис Великий](#), [Королева Алекстраза](#), [Галакронд Кошмарный](#), [Кронкс Драконье Копыто](#). Если вам удастся пережить эти карты, вы победите.

Если чувствуете, что вы близки к леталу, переходите к активным действиям. Исцеления у Разбойника немного — только [Зиллиакс](#), [Галакронд](#) и [Кронкс Драконье Копыто](#). Если эти карты уже вышли, вы можете еще смелее “сетапить” летальный урон.

Заход карт и поиск ключевых комбинаций важны и в **зеркальном матч-апе**. Старайтесь выманивать наносящие урон заклинания в середине партии, чтобы не умереть от ОТК. Играя Флик Заточку, помните, что она убьет все копии цели, в том числе и ваши. Играя ее на вражеского [Малигоса](#), убедитесь, что вы уже сыграли своего. Обычно побеждает тот, кто вторым играет основные угрозы: [Короля воров Вихлепых](#), [Малигоса](#) и другие.



**Галакронд Шаман** наконец растерял былую славу и теперь обитает где-то на задворках меты. Возможно, ему удастся вернуться в строй, но с [Малигос Разбойником](#) он точно не будет играть в плюс.

[Флик Заточка](#) решает сразу две проблемы на выбор: вы можете убить либо [Стаю дракона](#), либо [Элементалей 8/8](#).

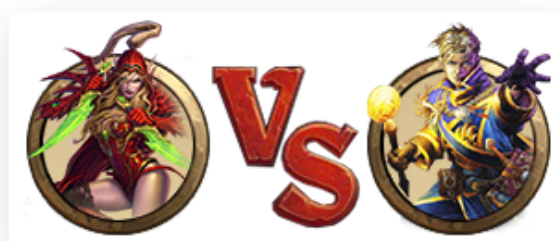
Старайтесь нанести больше урона герою противника в начале партии, чтобы потом только добить его. В конце можно игнорировать его угрозы и действовать сверхагрессивно: выбирайте 5 урона по герою противника с [Кронкса Драконье Копыто](#), сетапьте летальный урон и не закливайте на разменах.

Ставить [Малигоса](#) в темп опасно из-за [Сглаза](#), поэтому постарайтесь выманить заклинание раньше. Не затягивайте партию слишком сильно.



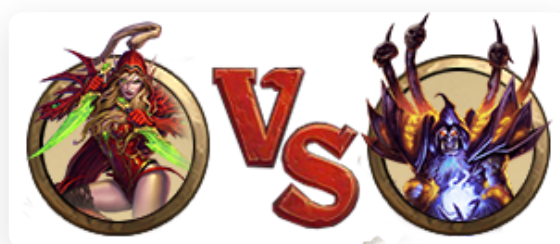
**Рено Маг** уязвим к взрывному урону, у него не так много способов исцелиться. Если вы получите преимущество и с 5-6 хода начнете ставить крупные угрозы, то Маг не выдержит напора. **Немота** и **Превращение** могут нейтрализовать **Малигоса**, но у вас есть еще много способов победить его: комбинации на первом ходу, **Король воров Вихлепых**, темповые ходы с картами за 0 маны. Магу тяжело справиться с такими угрозами, ведь защитных опций не так много.

Не подставляйте 10 или меньше здоровья на столе перед 6 ходом оппонента.



**Квест Жрец на воскрешении** — один из лучших матч-апов для **Малигос Разбойника**. К тому времени, когда в ход пойдут самые мощные карты вроде **Массового воскрешения**, **Катрины Муэрте** и других, вы уже соберете все необходимое для победы.

Лучшие карты в матч-апе — **Флик Заточка** и **Ошеломление**. Последнее позволяет нейтрализовать угрозу, не улучшая “кладбище” оппонента. **Ошеломление** можно играть на **Защитника Хартута**, чтобы не дать Жрецу исцелиться.



Из всех Чернокнижников **Малигос Разбойник** побеждает только **Галакронд Хэндлока**. **Малигос Хэндлок** опасен своими связками с драконом, которыми он может не только добивать вас, но и исцеляться. Если затянуть партию, Хэндлок накажет вас обилием огромных угроз. Старайтесь приберечь **Ошеломление** и **Флик Заточку** для таких случаев, но лучше не доводите до этого.

В матч-апе с **Галакронд Зоолоком** играйте, как с любой агрессивной колодой. Не жалейте заклинаний, разменивайтесь со всем, что видите. Для избавления от 1/1 **Бесов** пригодится **Веер клинков**, но их можно убивать и **Флик Заточкой**. Еще одна хорошая цель для **Флик** — **Безликая осквернительница**.

[к оглавлению](#)



**Малигос Разбойник** — старая колода, которая приняла новую форму в Натиске драконов. Вторые нерфы помогли ей выйти на первый план, и сейчас это одна из самых популярных и сильных колод. Особенно часто ее можно встретить в Легенде, там она четвертая по популярности.

Пока вы не часто будете встречать **Малигос Разбойника** на низких рангах, потому что играть им тяжело, и в идеале архетип освоили только самые опытные игроки. Но если популярность его не спадет, то она может распространиться и вне Легенды.

Но может случиться и так, что **Малигос Разбойник** потеряет свою силу и пропадет из числа лидеров: мета после нерфов очень нестабильна, и сильные поначалу колоды могут уступить место другим уже через неделю-две.

Учитесь играть **Малигос Разбойником**, пока он только раскрыл себя и показывает хорошие результаты.