

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Секрет Миракл Разбойник - колода для лучших игроков. Гайд по архетипу

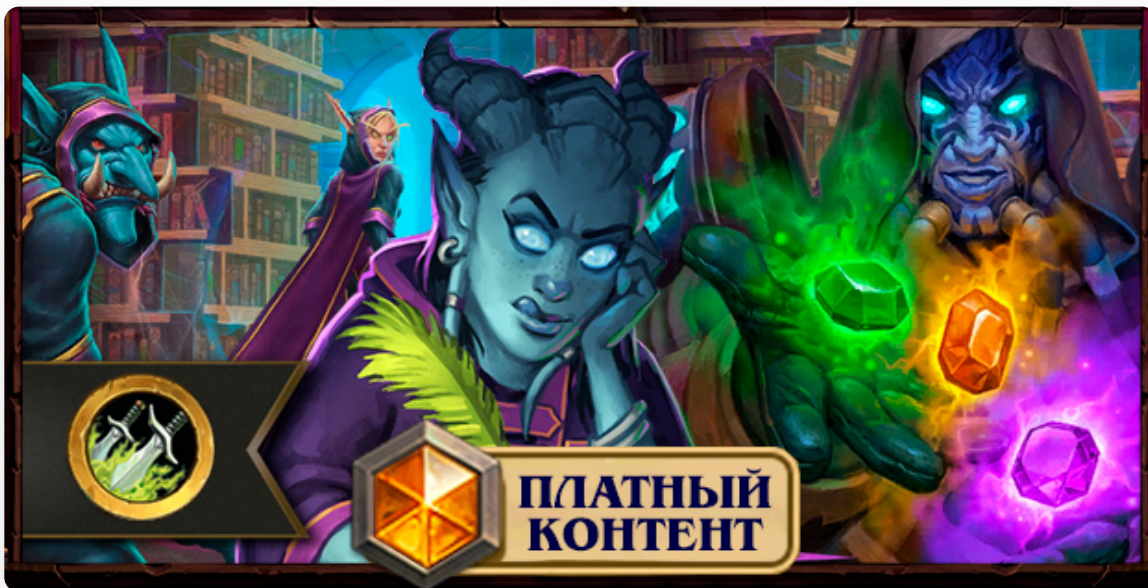
07.10.2020

Гайды

Некроситет

Секрет Миракл Разбойник - колода для лучших игроков.  
Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



- Герой гайда — Секрет Разбойник или Миракл Разбойник. Идея колоды существует еще со времен классического Hearthstone, но в Некроситете архетип особенный. Актуальные сборки Миракл Разбойника выстраивают вокруг синергий секрета, дешевых заклинаний, [Авантюристов](#) и топовых тяжелых существ.

Разбойник — один из самых сложных классов в игре. И Секрет Разбойник подтверждает это правила. Это одна из самых сложных колод меты, которую особенно любят на турнирах и высших строчках Легенды. Там Секрет Разбойник раскрывает себя на максимум, хотя им можно играть с Бронзы и взять Легендарный ранг. Но для этого нужно правильно играть колодой: гайд расскажет, как это сделать.







После нерфов **Тайного хода** Секрет Разбойник стал лидером внутри своего класса. Это самая популярная колода Разбойника с неплохим винрейтом. Общий процент побед не так высок, потому что мало кто играет Валирой правильно, но он все равно держится выше 50% на большинстве рангов.

Важные преимущества Секрет Разбойника — хорошие матч-апы с Паладинами, Охотниками, Магами и многими другими поединками. Хотя все они требуют от Валиры исполнения: ни в одном поединке не получится победить просто потому, что вы играете контрколодой.

Миракл Разбойник подойдет для игроков, которые не боятся сложных колод, нелинейных ходов и сложного геймплея. Колода не будет играть за вас, вы не найдете классическую кривую маны, а победы часто будут ускользать из-за одной ошибки.

Гайд подробно познакомит вас с геймплеем Секрет Миракл Разбойника. Вы найдете топовые колоды и способы собрать собственную с учетом коллекции карт. Речь пойдет о выборе карт на старте, стратегии игры, матч-апах меты в октябрьском сезоне и многом другом.

- **Разделы гайда:**

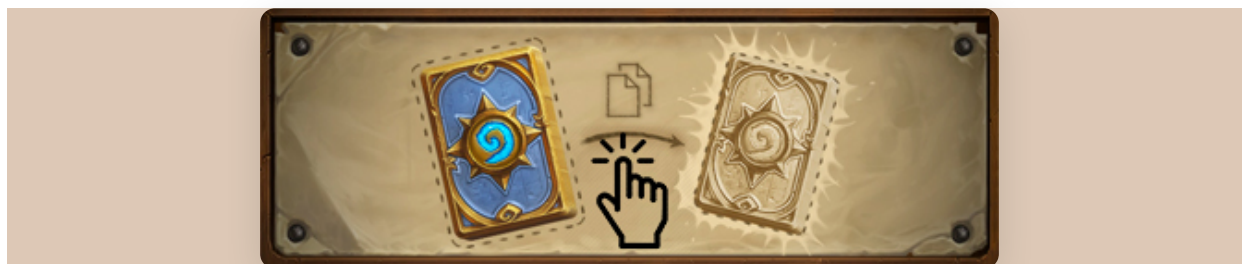
-  *Сборки архетипа*
  -  *Как собрать колоду*
    - *- Основа колоды*
    - *- Чем дополнить колоду*
    - *- Замены дорогих карт*
    - *- Максимально бюджетная колода*
  -  *Муллиган*
    - *Общие правила*
      - *Муллиган против каждого класса*
  -  *Стратегия игры*
    - *- Как работает колода*
    - *- Как Разбойник побеждает*
    - *- Как играть синергиями секретов*
    - *- О случайных эффектах*
  - *Полезные советы*
-  *Матч-апы*
  - *Невыгодные матч-апы*
    - *Равные матч-апы*
    - *Выгодные матч-апы*
-  *Заключение*

## Сборки архетипа

Главное изменение Секрет Разбойников в патча 18.4 — отказ от [Неофитки культа](#). Техническая карта нужна для матч-апа с Магами и Друидами, но последних стало заметно меньше после нерфов [Зверей-защитников](#).

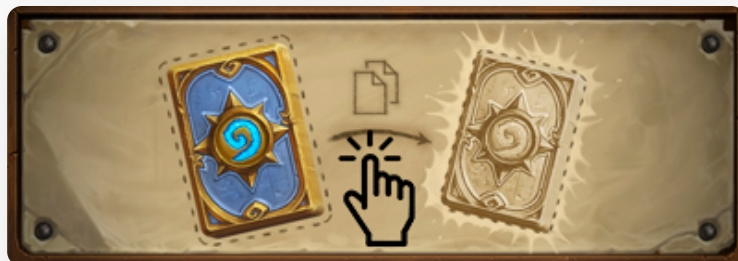
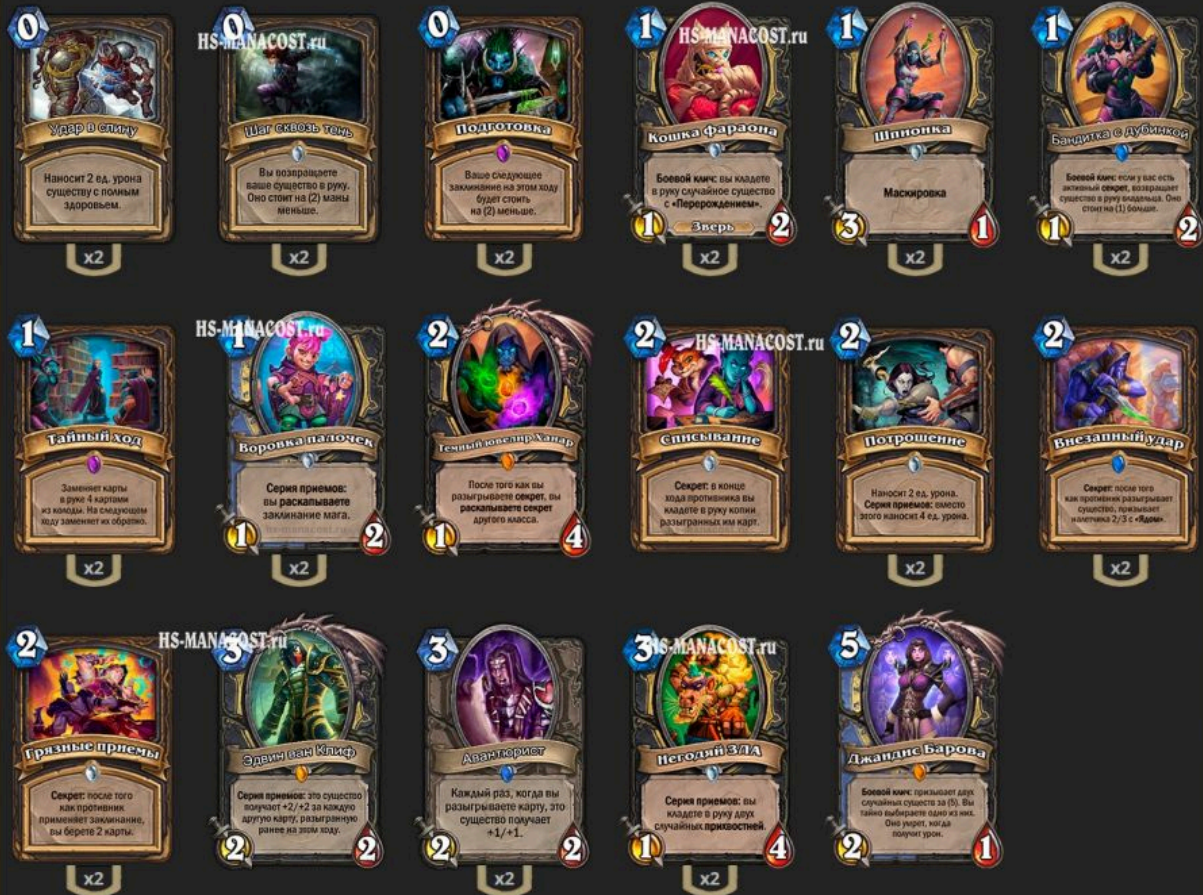
Заменяют [Неофитку культа](#) разными способами: кто-то обращается к дополнительным первым дропам, а другие берут небольшой набор воровства.

В остальном Секрет Разбойники остались такими же, как и в прошлом патче по составу колоды.



Секрет Разбойник от J\_Alexander

# Секрет Разбойник от J\_Alexander



J\_Alexander предлагает брать **Шпионку** в два вакантных слота колоды. Первый дроп агрессивный и надежный в большинстве матч-апов. Он плохо смотрится разве что при встрече с Магами и Воинами.

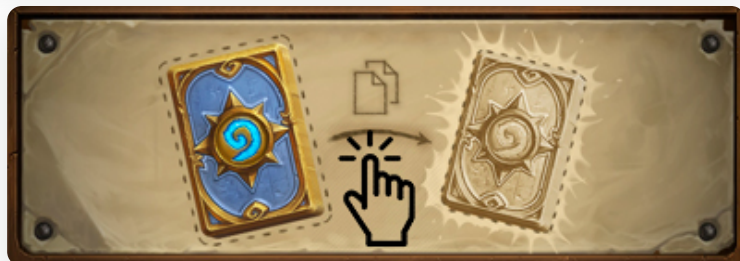
Другая отличительная особенность колоды — набор секретов. J\_Alexander берет **Внезапный удар**. Этот секрет появляется не во всех сборках.



Секрет Разбойник с **Бесстрашным посвященным** от VS

# Секрет Разбойни от VS

 <p>Удар в спину</p> <p>Наносит 2 ед. урона существу с помехой здоровьем.</p> <p>x2</p>	 <p>Шаг сквозь тень</p> <p>Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) маны меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Подготовка</p> <p>Ваше следующее заклинание на этом ходу будет стоить на (2) меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Кошка фараона</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайное существо с «Перерождением».</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Бандитка с дубинкой</p> <p>Боевой клич: если у вас есть личный секрет, возвращает существо в руку владельца. Оно стоит на (1) больше.</p> <p>x2</p>	 <p>Тайный ход</p> <p>Заменяет карты в руке 4 картами из колоды. На следующем ходу заменит их обратно.</p> <p>x2</p>
 <p>Резонанс</p> <p>получает +2 к атаке.</p> <p>x2</p>	 <p>Воровка палочек</p> <p>Серия приемов: вы раскрываете заклинание мага.</p> <p>x2</p>	 <p>Гемный юсир Ханар</p> <p>После того как вы разыгрываете секрет, вы раскрываете секрет другого класса.</p> <p>x2</p>	 <p>Списывание</p> <p>Секрет: в конце хода противника вы кладете в руку копию разыгранной им карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Потрошение</p> <p>Наносит 2 ед. урона. Серия приемов: вместо этого наносит 4 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Внезапный удар</p> <p>Секрет: после того как противник разыгрывает секрет, применяет заклинание 2/3 с «Ядом».</p> <p>x2</p>
 <p>Грязные приемы</p> <p>Секрет: после того как противник применяет заклинание, вы берете 2 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Эдвин ван Клиф</p> <p>Серия приемов: это существо получает +2/+2 за каждую другую карту, разыгранную ранее на этом ходу.</p> <p>x2</p>	 <p>Авантюризм</p> <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту, это существо получает +1/+1.</p> <p>x2</p>	 <p>Негодий ЗЛА</p> <p>Серия приемов: вы кладете в руку две случайных призраков.</p> <p>x2</p>	 <p>Джандис Барова</p> <p>Боевой клич: прикладывает две случайных существа за (5). Вы также выбираете одно из них. Оно улетит, когда получит урон.</p> <p>x2</p>	



## Шпионка



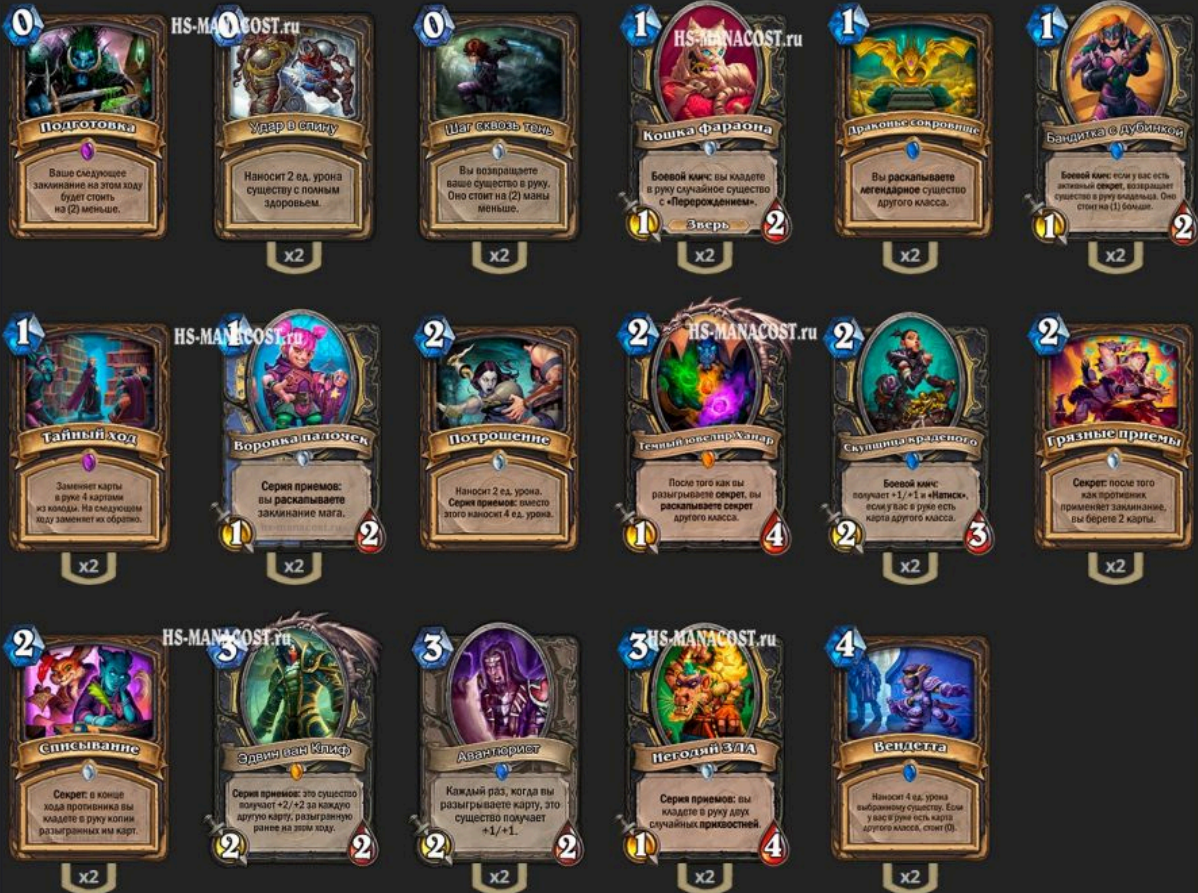
### Бесстрашный посвященный

Сборка из прошлого патча от Vicious Syndicate без Неофитки культа, но с Бесстрашным посвященным. Этот первый дроп не самостоятелен в отличие от Шпионки, но может лучше проявить себя в агро матч-апах. К тому же он не умирает от минорных источников урона вроде Чародейских стрел, Яростного пироманта, Вихря и т.д.



Секрет Разбойник с синергиями воровства от VitorioRadke

# Секрет Разбойник с синергиями воровства



Шпионка, Внезапный удар, x1 Подготовка, x1 Потрошение, Джандис Барова



Драконье сокровище, Скупщица краденого, x1 Списывание, Вендетта

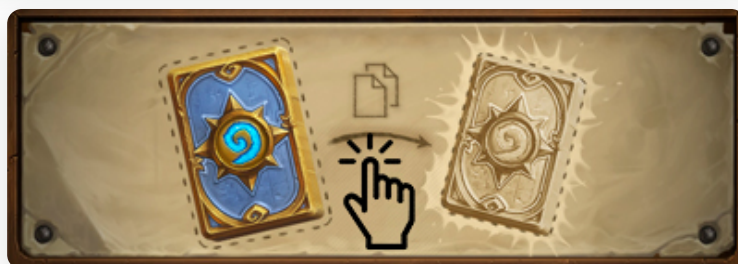
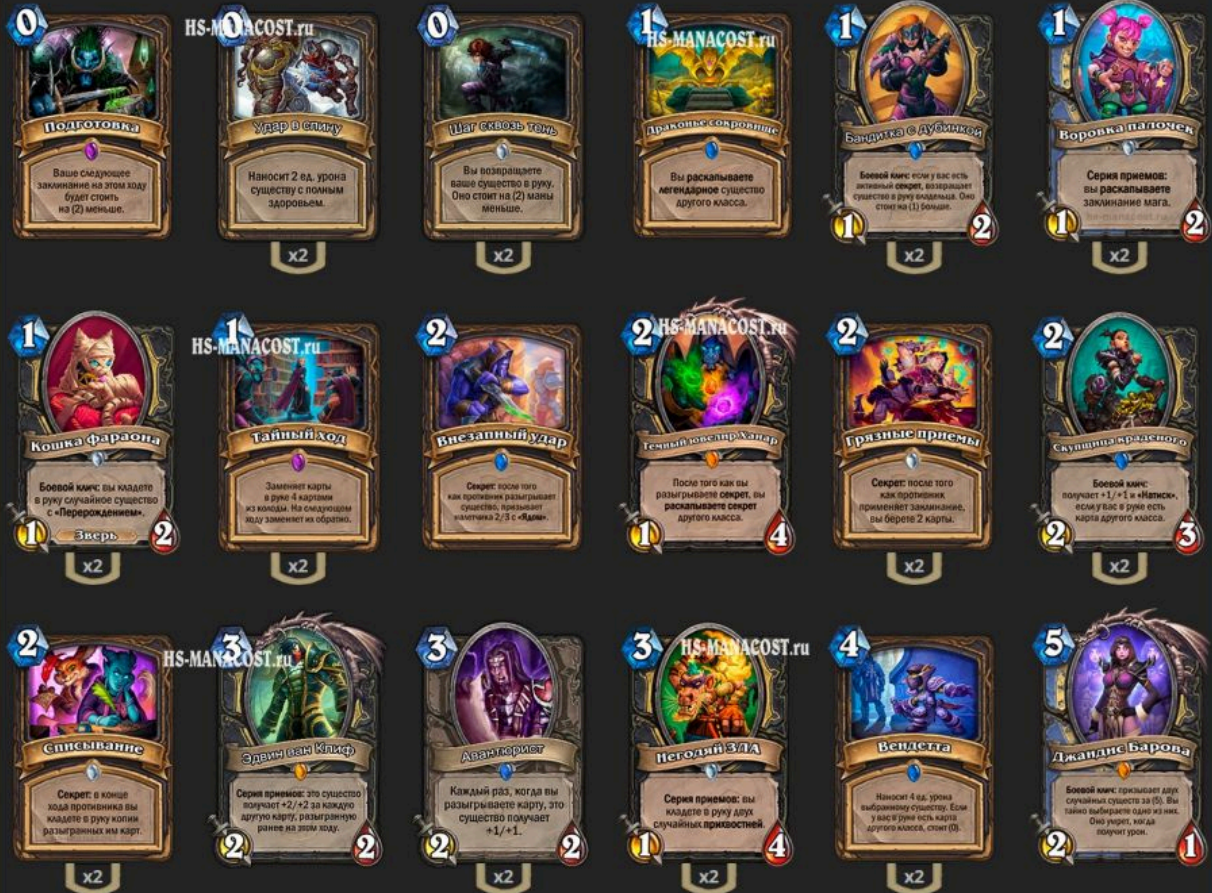
Сборка с небольшим набором воровства: Скупщицей краденого и Вендеттой. Обе карты темповые и быстрые, они помогут Валире в ранней борьбе за стол и перехвате инициативы. Активируют эффекты карт не только Драконье сокровище и Воровка палочек, но и две копии Списывания — они взяты вместо пары Внезапных ударов.

Примечательно, что в этой версии нет Джандис Баровой. Вероятно, из-за уменьшения количества Друидов.



Секрет Разбойник с синергиями воровства от shuzoDS

# Секрет Разбойник от shuzoDS



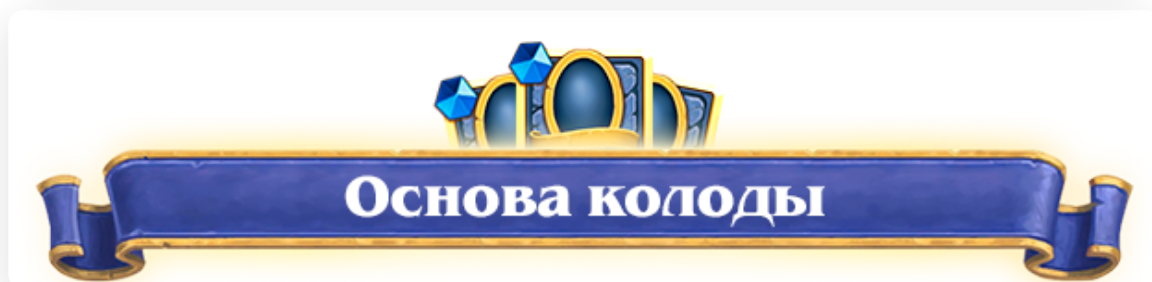
Шпионка, x1 Внезапный удар, x1 Подготовка, Потрошение



x1 Драконье сокровище, Скупщица краденого, x1 Списывание, Вендетта

Еще одна версия с синергиями воровства, но на этот раз с Джандис Баровой и Внезапным ударом. Пожертвовать пришлось другими картами: Потрошением и одной копией Драконьего сокровища.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой версии архетипа. У Секрет Разбойника 24 таких карты.

Среди них синергии секретов, ключевые тяжелые существа, способы генерации ресурсов и борьбы за стол. Набор обширный, потому что Секрет Разбойник существует уже несколько месяцев — игроки нашли оптимальные карты, которые стоит брать в большинстве ситуаций.

**Основа колоды - Миракл Разбойник (22/30)**

Стоимость основы колоды - 7240 пыли

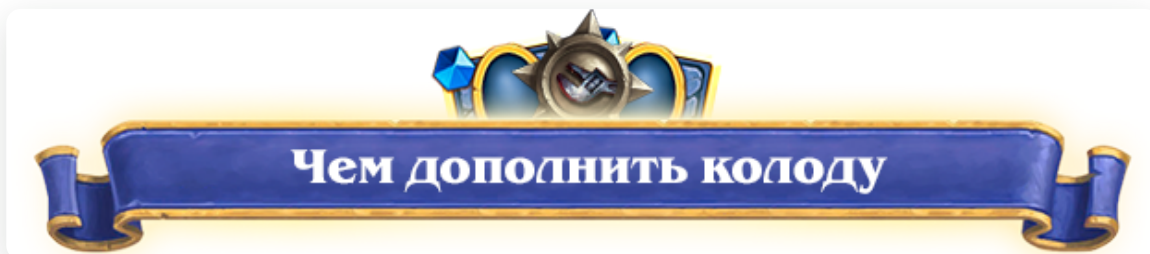
						+ 8 тех. карт



код основы колоды:

Порой из основы может пропасть одна копия **Подготовки**. Обычно ей не хватает места, если вы играете синергии воровства. Также есть игроки, которые исключают **Джандис Барову**, хотя легендарка сильна и присутствует в большинстве сборок.

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.



Популярные опциональные карты



**Бесстрашный посвященный** — не такой самостоятельный, как **Шпионка**, но и менее уязвимый для минорных источников урона. Должен лучше показывать себя в агро поединках.

**Внезапный удар** — чаще всего берут в сборки без синергий воровства: им нужны четвертая или пятая копия секретов, чтобы лучше работали **Бандитка с дубинкой** и **Темный ювелир Ханар**. **Внезапный удар** полезен в большинстве матч-апов, но он плохо показывает себя при встрече с Соул ДХ и Бомб Воином.

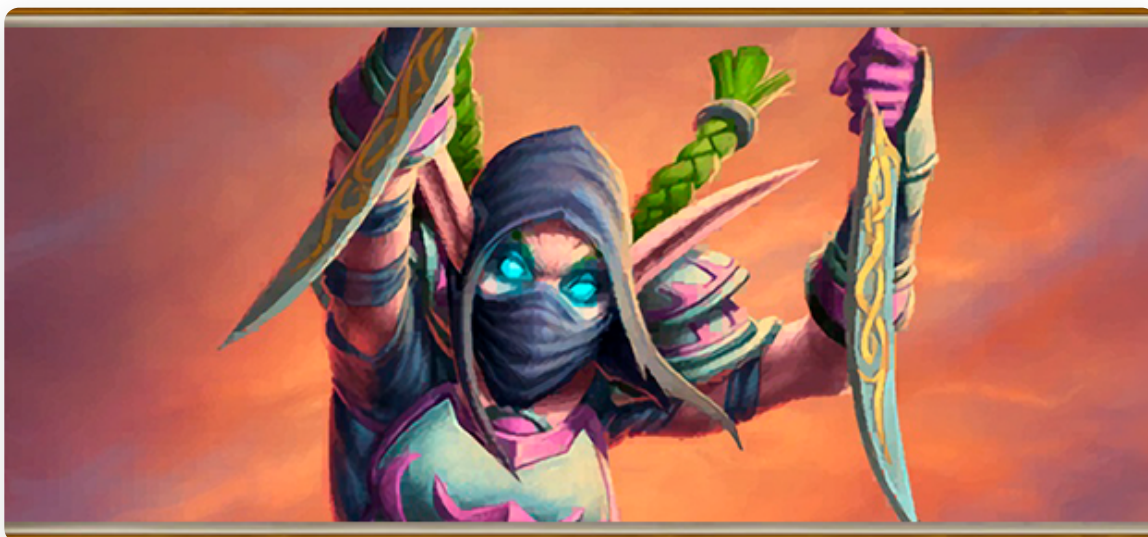
**Неофитка культа** — техническая карта против Магов и Друидов. Сейчас от нее отказываются, потому что Друидов стало намного меньше с нерфами.

**Потрошение** — дополнительный взрывной урон или темповый ремувал. Появляется в большинстве сборок, особенно если Разбойник не играет синергии воровства. Но и в них тоже встречается.

**Флик Заточка** — улучшит поединки с Паладинами, Друидами, будет полезна во многих других. Чаще всего от легендарки отказываются, потому что она слишком медленная, да и Друидов стало меньше. Но помнить про нее стоит.

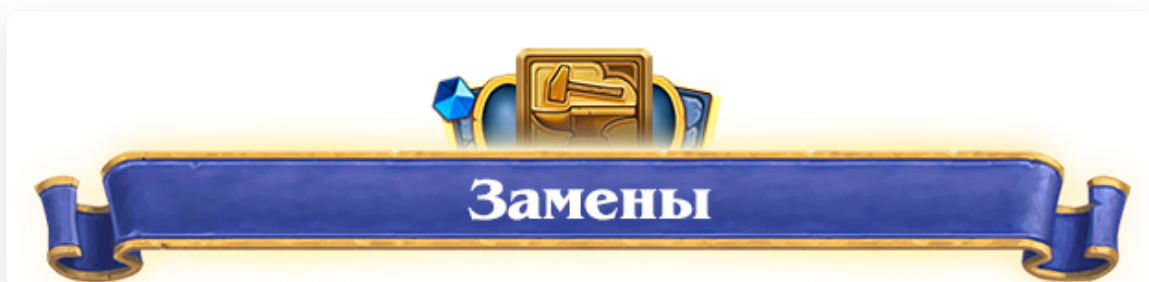
**Драконье сокровище + Скупщица краденого + Вендетта** — набор воровства не всегда стабилен, но если зайдет в руку вовремя и в нужном порядке вместе картой другого класса, Разбойник станет куда опаснее в контроле стола. Это полезно преимущественно в темповых матч-апах, в которых идет активная борьба за игровое поле. Недостаток набора — нестабильность. В руке не всегда будет карта другого класса, несмотря на наличие **Списывания**, **Воровки палочек** и **Драконьего сокровища**.

**Шпионка** — универсальный первый дроп, которым можно заполнить последние слоты в сборке. Хорошо покажет себя в большинстве матч-апов за исключением самых медленных и с Магами.



**Менее популярные опциональные карты:** Базарная кража, Заморозка мозгов, Козни Вихлепыха, Метатель перьев, Кислотный слизнюк, Запугивание, Домушница, Зелье иллюзии, Лазутчица Лилиан, Король воров Вихлепых, Галакронд Кошмарный и Кронкс Драконье Копыто.

[к оглавлению](#)



Секрет Разбойник — средняя по стоимости колода, но несколько легендарок и эпиков для нее все же нужно. Далее о том, как их можно заменить и стоит ли это делать.

Далее дорогостоящие карты расположены в порядке убывания важности. Выше ключевые дорогие опции, без которых Разбойнику будет трудно, а ниже не столь обязательные карты.



*Эдвин ван Клиф* — дает самостоятельный способ победы, отлично синергирует с дешевыми заклинаниями и хорошо вписывается в актуальную мету, где мало ранних ремувалов. Лучше не играть Разбойником без этой легендарки, хотя в теории это возможно.



*Тайный ход* — еще одна важная карта, которую лучше скрафтить. Пусть *Тайный ход* нерфили, он все равно делает многое и помогает Разбойнику не проседать по количеству карт в руке. У Секрет Разбойника много способов генерации карт, а созданные ресурсы остаются в руке после окончания эффекта *Тайного хода*. Поэтому заклинание так полезно. Опять же, лучше не играть архетипом, если *Тайного хода* нет, хотя это возможно.



*Подготовка* — можно легко обойтись без одной копии, а в теории отказаться и от второй, если вы играете с набором воровства. Но чуть слабее станут ходы с *Темным ювелиром Ханаром*, *Эдвином ван Клифом* и *Авантюристом*.

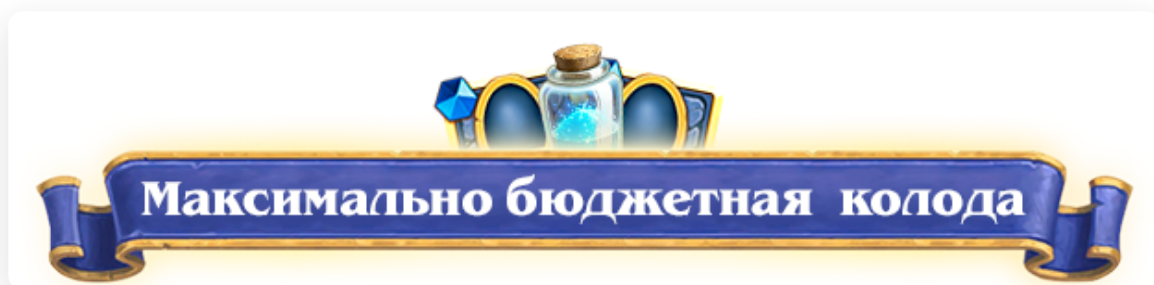


*Темный ювелир Ханар* — без этой легендарки значительно ослабнут секреты и упадет общий потенциал колоды, но это только одна карта из 30 в колоде, так что при желании от нее можно отказаться.



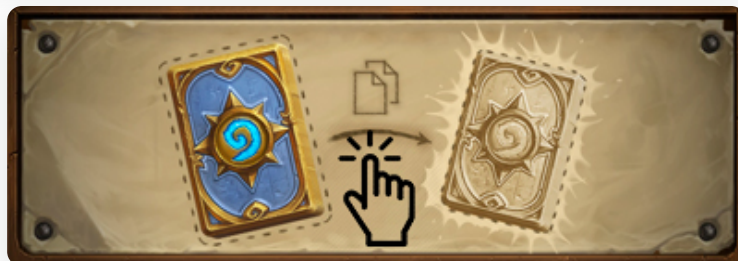
*Джандис Барова* — сильная легендарка, но заменить ее проще всего. Брать другие тяжелые опции не стоит, потому что они не так сильны, поэтому просто рассчитывайте на то, что ресурсов для давления хватит и без *Джандис Баровой*.

Все дорогие карты проще всего заменить на набор воровства (читайте о нем выше). Если он уже есть, добирайте в сборку карты, которые изначально исключают ради набора воровства: *Потрошение*, *Шпионку*, *Внезапный удар* и т.д.



**Максимально бюджетный Миракл Разбойник**

# Максимально бюджетный Миракл Разбойник



В колоде только две самые сильные дорогостоящие карты — Эдвин ван Клиф и Тайный ход. При желании можно отказаться и от них, но тогда Разбойник потеряет слишком многое.

Вы можете взять в колоду дополнительную копию Списывания: секрет активирует и Бандитку с дубинкой, и Вендетту, и Скупщицу краденого. Но секретами лучше не увлекаться без Темного ювелира Ханара: больше четырех копий брать не стоит.

[к оглавлению](#)



- **Общие правила**

Муллиган Секрет Рабойника достаточно сложный. Не потому, что он ищет разный набор карт при встрече с разными классами, а потому, что оставить можно почти любую карту в разных условиях.

Далее об общих правилах муллигана Секрет Разбойника.



- Всегда оставляйте **Кошку фараона**. Вторая копия полезна только с Монеткой.

- Всегда оставляйте **Шпионку** или **Бесстрашного посвященного**, если кто-то из них есть в сборке. Вторые копии нужны только при наличии Монетки.

- **Темный ювелир Ханар** хорош во всех матч-апах — оставляйте его всегда.

- Если есть **Темный ювелир Ханар**, можно задуматься о наборе **секрет + Подготовка** или **секрет + Шаг сквозь тень**.

- **Эдвин ван Клиф** нужен всегда с Монеткой или при наличии заклинаний за 0 маны в руке. В некоторых матч-апах его можно оставлять в руке в любых условиях.

- Если оставляете Эдвина ван Клифа, пригодятся все **заклинания за 0 маны**, а также **синергии с ними**. С **Подготовкой** — любые заклинания за 2 маны, а с **Шагом сквозь тень** — существа за 1-2 маны.

**Удар в спину** нужен в агрессивных матч-апах, а также с Эдвином ван Клифом в руке.



**Воровка палочек** полезна только в самых медленных поединках. Вторую копию можно оставить с Монеткой.



**Негодяй ЗЛА** полезен преимущественно в темповых матч-апах. Чаще всего его оставляют с хорошей рукой или Монеткой.



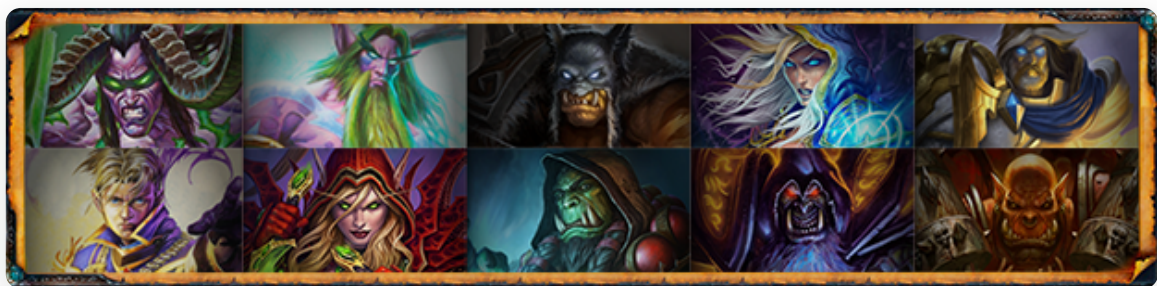
**Грязные приемы** нужны только против самых медленных противников, которые играют много заклинаний: Друида и Жреца.



В некоторых ситуациях с хорошей рукой можно оставить **Джандис Барову**, **Тайный ход**, **Авантюриста** и некоторые другие карты.



Если вы играете колодой с эффектами воровства, оставляйте **Скупщицу краденого** в темповых матч-апах, а вместе с ней **Воровку палочек** или **Драконье сокровище**. С хорошей рукой можно задуматься о **Вендетте** и **Списывании**.



#### Муллиган против каждого класса

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

**Охотник на демонов:** Шпионка, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар. С Монеткой или хорошей рукой — Эдвин ван Клиф, Негодяй ЗЛА. Если есть Эдвин ван Клиф — Удар в спину, Шаг сквозь тень, Подготовка.

**Воин:** Шпионка, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар. С Монеткой или хорошей рукой — Эдвин ван Клиф. Если есть Эдвин ван Клиф — Удар в спину, Шаг сквозь тень, Подготовка. С хорошей рукой — Джандис Барова, Авантюрист.

**Паладин:** Шпионка, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар, Грязные приемы, Негодяй ЗЛА. С Монеткой или хорошей рукой — Эдвин ван Клиф. Если есть Эдвин ван Клиф — Удар в спину, Шаг сквозь тень, Подготовка.

**Охотник:** Шпионка, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар, Удар в спину, Воровка палочек. С Монеткой или хорошей рукой — Эдвин ван Клиф. Если есть Эдвин ван Клиф — Удар в спину, Шаг сквозь тень, Подготовка.

**Друид:** Шпионка, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар, Эдвин ван Клиф, Грязные приемы. С Монеткой — Авантюрист. Если есть Эдвин ван Клиф или Авантюрист — Удар в спину, Шаг сквозь тень, Подготовка.

**Разбойник:** Шпионка, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар, Негодяй ЗЛА, Удар в спину, Грязные приемы, Эдвин ван Клиф. Если есть Эдвин ван Клиф — Удар в спину, Шаг сквозь тень, Подготовка.

**Шаман:** Шпионка, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар, Негодяй ЗЛА, Удар в спину, Эдвин ван Клиф. Если есть Эдвин ван Клиф — Удар в спину, Шаг сквозь тень, Подготовка.

**Маг:** Шпионка, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар, Негодяй ЗЛА, Удар в спину, Грязные приемы. С Монеткой или хорошей рукой — Эдвин ван Клиф, Авантюрист. Если есть Эдвин ван Клиф или Авантюрист — Удар в спину, Шаг сквозь тень, Подготовка.

**Жрец:** Шпионка, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар, Грязные приемы, Эдвин ван Клиф, Воровка палочек. Если есть Эдвин ван Клиф — Удар в спину, Шаг сквозь тень, Подготовка.

**Чернокнижник:** Шпионка, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар, Удар в спину, Эдвин ван Клиф. Если есть Эдвин ван Клиф — Удар в спину, Шаг сквозь тень, Подготовка.

[к оглавлению](#)



### Как работает колода

Секрет Разбойник или Миракл Разбойник — темповый архетип в лучших традициях своего класса. В колоде нет исцеления, провокаций или других защитных механик, но Валира полагается на способы перехвата инициативы, а также быстрого захвата игрового поля существами с высокими характеристиками.

Многие карты в колоде подходят для борьбы стола: Разбойник убирает с вражеской половины поля угрозы не существами, а заклинаниями. В это время существа под защитой столь мощных ремувалов могут свободно бить по герою противника.

Важная способность Разбойника — возможность создавать темповые перевороты. Это ходы, в которые получается не только убрать что-то с вражеской половины, но и поставить на свою. Так Валира лишает оппонента инициативы и берет ход партии в свои руки.

А с захваченной инициативой закончить партию достаточно просто. Существа защищены, потому что стол противника пуст или на нем нет значительных угроз, они обладают высокими характеристиками и быстро наносят нужное количество урона. Если нет, помогают взрывной урон, атаки оружием и случайные эффекты.

Миракл Разбойник не назывался бы так, если бы не мог проворачивать чудеса. Сделать это можно многими способами: если **Темный ювелир Ханар** или **Авантюрист** переживут ход оппонента, Валира получит огромное преимущество и уже едва ли упустит партию.

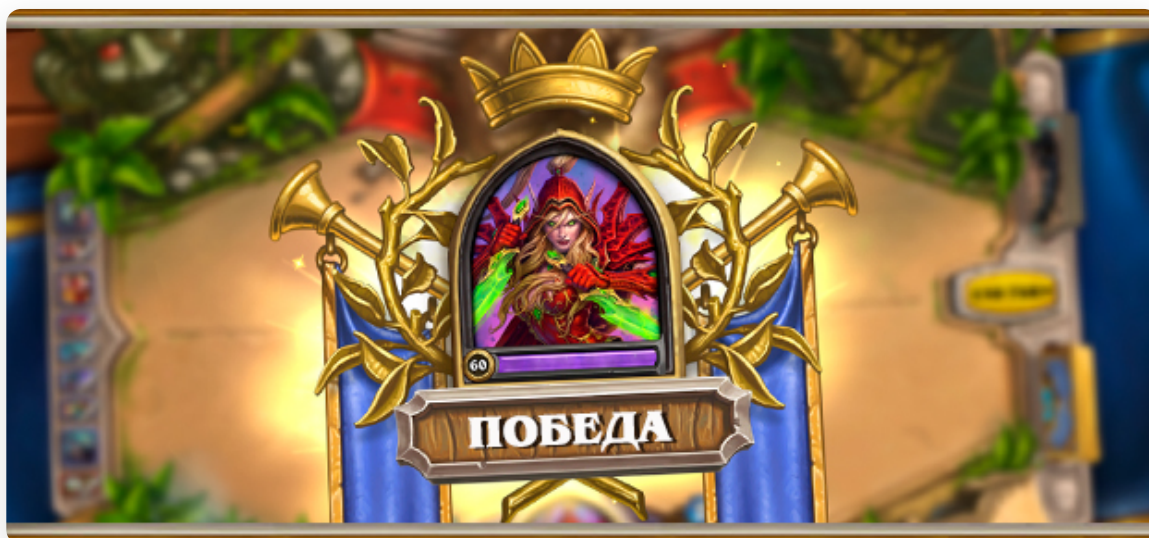
К тому же в колоде много случайных эффектов, которые генерируют карты как своего, так и чужих классов. Правильно их использовать не всегда легко — это проверка игрока на гибкость и понимание игровой ситуации.

В колоде есть и добор, хотя его не так много, как у Миракл Разбойников прошлого. Доставать карты из колоды помогают **Тайный ход** и **Грязные приемы**.

Нельзя не упомянуть о синергии секретов. Сами по себе они не так сильны, зато активируют эффекты **Бандитки с дубинкой** и **Темного ювелира Ханара** — пару сильнейших карт в колоде, которые чуть ли не самостоятельно могут принести победу.

Играя Секрет Разбойником, забудьте про шаблонные ходы, кривую маны и однообразный геймплей. Колода не так эффективна в руках новичков, зато опытные игроки могут достичь с ней отличных результатов.

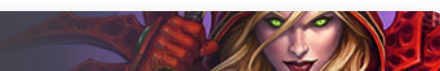
[К оглавлению](#)



#### Как Разбойник побеждает

Валира почти всегда побеждает с помощью существ со стола при поддержке других наносящих урон эффектов. Но сделать это можно разными картами, в разное время и разными способами. Далее подробнее об этом.

#### Защита и перехват инициативы



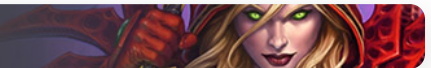
Против темповых и агрессивных противников Валира может какое-то время играть вторым номером: отбиваться от самых опасных существ заклинаниями и оружием, но не тратить основные ресурсы. В процессе Разбойник получит какое-то количество урона:

следите, чтобы оно не было критичным, особенно если играете против Фейс Ханта или другого противника с большим потенциалом взрывного урона.

Перехватывайте инициативу, когда накопите достаточное количество маны и нужные карты. За ход вы должны убрать с половины противника основные угрозы и поставить свои: желательно [Темного ювелира Ханара](#), [Эдвина ван Клифа](#) или [Авантюриста](#). Последняя пара хорошо работает с дешевыми ремувалами вроде [Удара в спину](#), комбинаций с [Подготовкой](#) и т.д.

После того, как Разбойник перехватит инициативу, агро колоды уже едва ли смогут вернуть стол обратно и переключатся на взрывной урон. Тогда задачей Валиры станет быстрое завершение партии с помощью своего стола или, если не получится, поиск защитных инструментов со случайных эффектов.

## Эдвин ван Клиф или Авантюрист



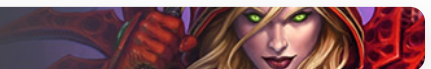
Эта пара существ синергирует с дешевыми и бесплатными картами в колоде, которых у Разбойника много. Их можно разыграть уже на 2-4 маны и разогнать до больших характеристик. Дальнейшие события зависят от колоды и руки противника: есть ли у него ответ на крупную угрозу или нет.

Если ответа нет, Валира без проблем побеждает в партии. Обычно это актуально в агро матч-апах и реже против медленных колод, которые вовремя не нашли нужный ремувал.

Если вы знаете, что противник играет какую-то карту, которая отвечает на раннюю крупную угрозу, играть можно надежнее. Например, тратить для раскачки существа не все ресурсы в руке, а только их часть. Другой вариант — выманить ремувал на [Темного ювелира Ханара](#) или слабую копию [Авантюриста](#). Вполне возможно, что второго ответа в руке оппонента уже не будет.

Даже если у противника в колоде есть ответ на ранних Эдвина ван Клифа или [Авантюриста](#), часто их все равно нужно ставить с максимальными характеристиками. Это актуально, если рука слабая и незаход нужного ремувала — лучший шанс на победу в трудном матч-апе и трудной ситуации.

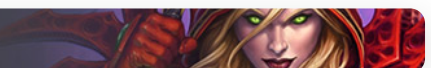
## Взрывной урон



В колоде не так много взрывного урона изначально: только пара [Потрошений](#), но можно получить намного больше с помощью [Воровки палочек](#), [Списывания](#), прихвостней и других случайных эффектов. На 30 урона вы заклинаний едва ли наберете, но на 15+ легко. Добавьте сюда и силу героя: минорный, но все же значимый источник урона каждый ход.

Если противник постоянно чистит стол и не дает закончить партию существами, попробуйте добить его наносящими урон из руки эффектами и оружием.

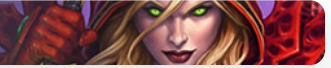
## Переигрывание по выгоде



Если ранее наступление с помощью существ не получилось — они не зашли или на них ответили ремувалами, Валира все еще может победить в медленной игре. В колоде много способов сгенерировать не только взрывной урон, но и больше характеристик, ремувалов и даже защитных инструментов. Все они помогут затянуть партию в лейтгейм и переиграть оппонента по выгоде.

До усталости играть не стоит: достаточно выманить все важные ресурсы из руки оппонента, подловить его на отсутствии ремувалов и закончить партию любыми угрозами на столе.

## Генерация случайных ресурсов и чудо



Самый ненадежный, но все же важный способ победы. Если противника не получилось задавить существами, взрывным уроном и даже переиграть по выгоде, Разбойник рассчитывает на то, что ему повезет со случайными эффектами.

**Воровка палочек** может раскопать **Головоломку Йогг-Сарона** — это заклинание может спасти в любой ситуации. Много случайных эффектов дают прихвостни, секреты других классов, а также ворованные **Списыванием** карты.

Все это может спасти Разбойника в самых безнадежных ситуациях. Вам нужно быть готовыми к риску, а также к поиску способов победы в любых ситуациях — даже самых трудных.

[к оглавлению](#)



## Как играть синергиями секретов

Секреты Разбойника играют вспомогательную роль в колоде. **Грязные приемы** — источник добора, **Списывание** — генератор ресурсов и способ активаций синергий воровства, а **Внезапный удар** часто просто 2/3 существо с ядом за 2 маны.

Никто бы не играл секреты, если бы у Разбойника не было сильных синергий с ними, которые намного лучше самих секретов.

У **Списывания** есть большой потенциал, если сыграть секрет вовремя. С его помощью можно украсть ключевые комбинации оппонента и полезные для Валиры карты.

Особенно ценен секрет в поединке с Темпо Магом, у которого можно украсть **Ученицу чародея** и дешевые заклинания для синергий с ней.

С помощью **Списывания** полезно воровать мощное оружие других классов, а также ключевых и полезных Разбойнику существ вроде **Фазового хищника**, **Метателя перьев**, **Мастера глефы** и т.д.

**Бандитка с дубинкой** — аналог **Ошеломления**, но куда более дешевый, темповый и гибкий. Как и всегда, в руку оппонента нужно возвращать преимущественно тяжелых существ без сильных боевых кличей. Характеристики существ зависят от матч-апа. В агро поединках в руку полезно возвращать даже существ за 1-3 маны — из-за увеличения стоимости их розыгрыша оппонент едва ли захочет играть существо вновь.

Важно то, что **Бандитка с дубинкой** может возвращать и ваших существ. Опция не часто полезная, но знать о ней нужно. Возвращать в руку можно **Джандис Барову** или другое существо с мощным эффектом при выходе на поле. Это выгодно только в самых медленных матч-апах, если вам не хватает выгоды в руке. Учитывайте, что ваше существо тоже станет на 1 маны дороже.

Чтобы **Бандитка с дубинкой** сработала, нужен активный секрет. Учитывайте, что почти всегда секреты Разбойника активируются сразу же: оппоненты редко за ход не сыграют существ или заклинания. Только секреты других классов могут висеть несколько ходов не активированными. Раз так, берегите секреты в руке для активации **Бандитки с дубинкой**, если подозреваете, что существо вам скоро понадобится.

**Темный ювелир Ханар** — способ извлечь очень много выгоды и получить доступ ко всем секретам Стандартного режима. Многие из них особенно сильны в конкретных матч-апах, о чем вы узнаете в следующем большом разделе. Сейчас же со всеми секретами нужно познакомиться.

## Секреты Темного ювелира Ханара

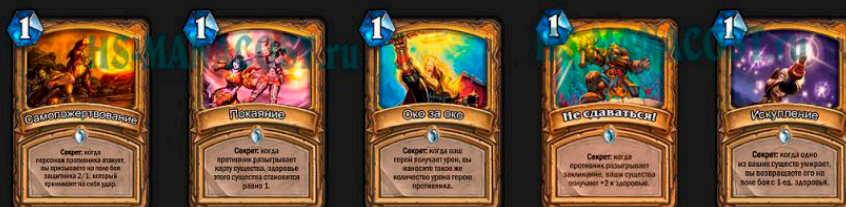
### Секреты Мага



### Секреты Охотника



### Секреты Паладина



### Секреты Разбойника



Самое сложное в геймплее с Темным ювелиром Ханаром — понять, когда и как его разыграть. Далеко не всегда нужно ждать поздних стадий игры, чтобы сыграть Ханара вместе с несколькими секретами. Нередко Валира должна ставить Темного ювелира Ханара в темп на второй ход в надежде, что он переживет ход противника или он отдаст ценный ремувал, который позднее не уйдет в Авантюриста или Эдвина ван Клифа.

Полезна комбинация Темный ювелир Ханар + Подготовка + секрет — ее можно играть всегда, если весь набор карт есть в руке. Реже можно сыграть Шаг сквозь тень на Темного ювелира Ханара в конце хода, чтобы вернуть его в руку и на следующий ход извлечь из секретов еще больше выгоды.

**Важно: одновременно можно разыграть только 5 разных секретов. Если все 5 секретов активны, следующий использовать вы не сможете.**

[К оглавлению](#)



## О случайных эффектах

Секрет Разбойник генерирует много карт по ходу партии. У него есть доступ к своим заклинаниям, заклинаниям Мага, прихвостням, а через них ко всем нейтральным драконам. Еще больше карт генерируют менее предсказуемые [Списывание](#), [Драконье сокровище](#) и другие эффекты. Порой одни сгенерированные карты генерируют другие карты, и тут предсказать, что окажется в руке и на столе Валиры, уже сложно.

Далее об основных случайных эффектах, которые есть в колоде Секрет Разбойника.

**Кошка фараона** даст доступ к существам с перерождением — вы можете получить как нейтральных существ, так и существ других классов. Проблемы может доставить разве что [Щедрая мумия](#) — существо не стоит играть, если у оппонента много карт в руке.

Среди существ с перерождением есть две карты, которые восстановят Валире здоровье: [Древний страж](#) и [Защитник Хартута](#).

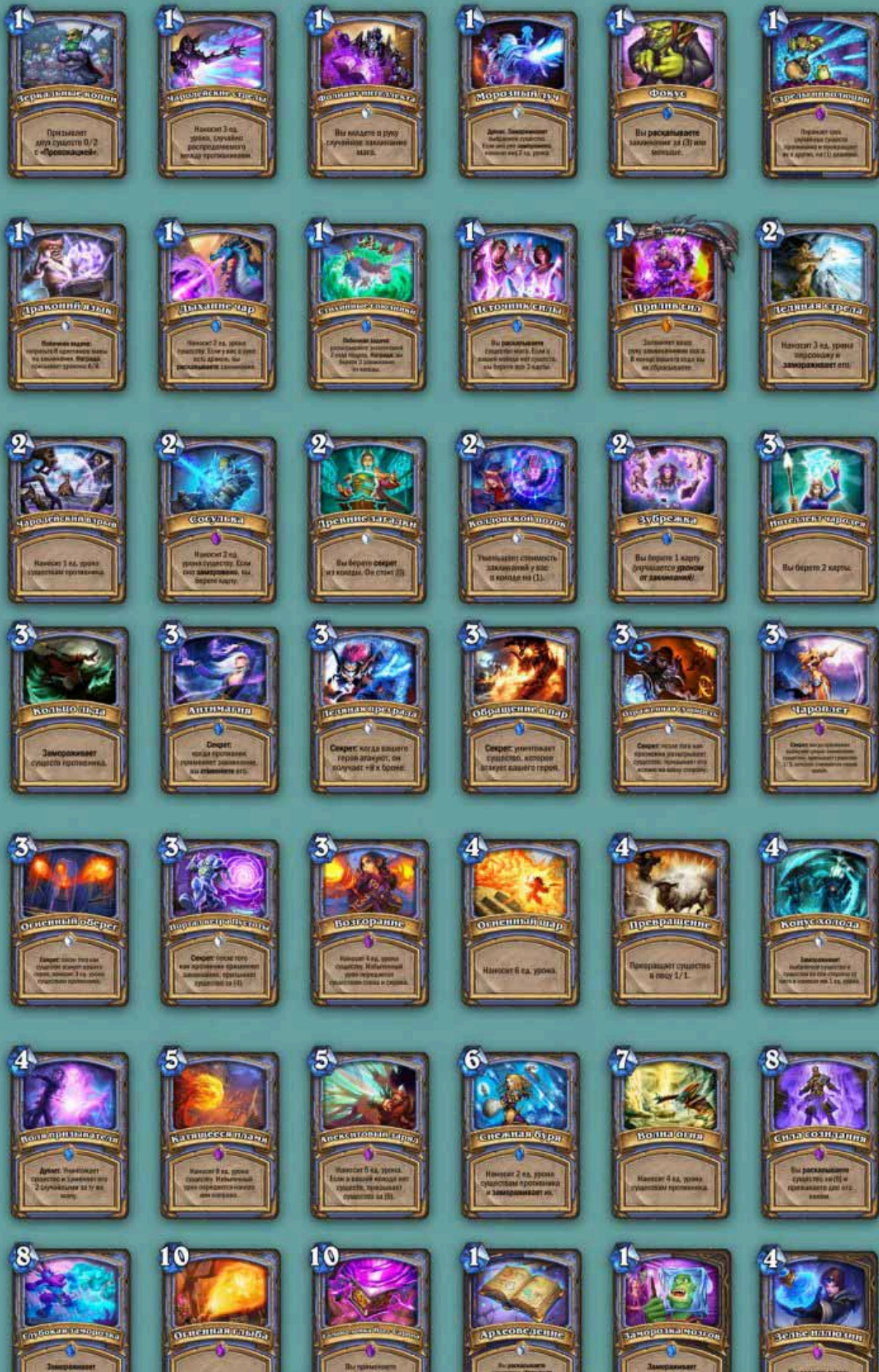


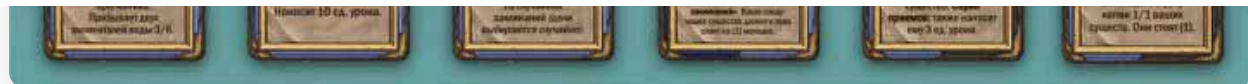
**Воровка палочек** раскопает заклинания Мага — они дадут Разбойнику много неожиданных преимуществ и вариантов действий. Вас интересуют в первую очередь простые заклинания вроде **Огненного шара**, **Ледяной стрелы**, **Прилива сил** или **Интеллекта** чародея. Это хорошие и универсальные инструменты.

В медленных матч-апах полезны тяжелые карты вроде **Воли призывателя**, **Зелья иллюзии** или **Силы созидания**, а если ситуация тяжелая, то и **Головоломка Йогг-Сарона**.

Часто Разбойник должен искать заклинания, которые компенсируют слабые стороны класса. Не так полезны **Возгорание** или **Катящееся пламя**, потому что Валира и без них хороша в контроле стола. Зато эффектов **Зеркальных копий** или **Ледяной стрелы** у Разбойника нет.

# Заклинания Мага





**Негодяй ЗЛА** дает доступ к прихвостням, а они в свою очередь ко всем заклинаниям Валиры, нейтральным драконам и другим полезным эффектам.

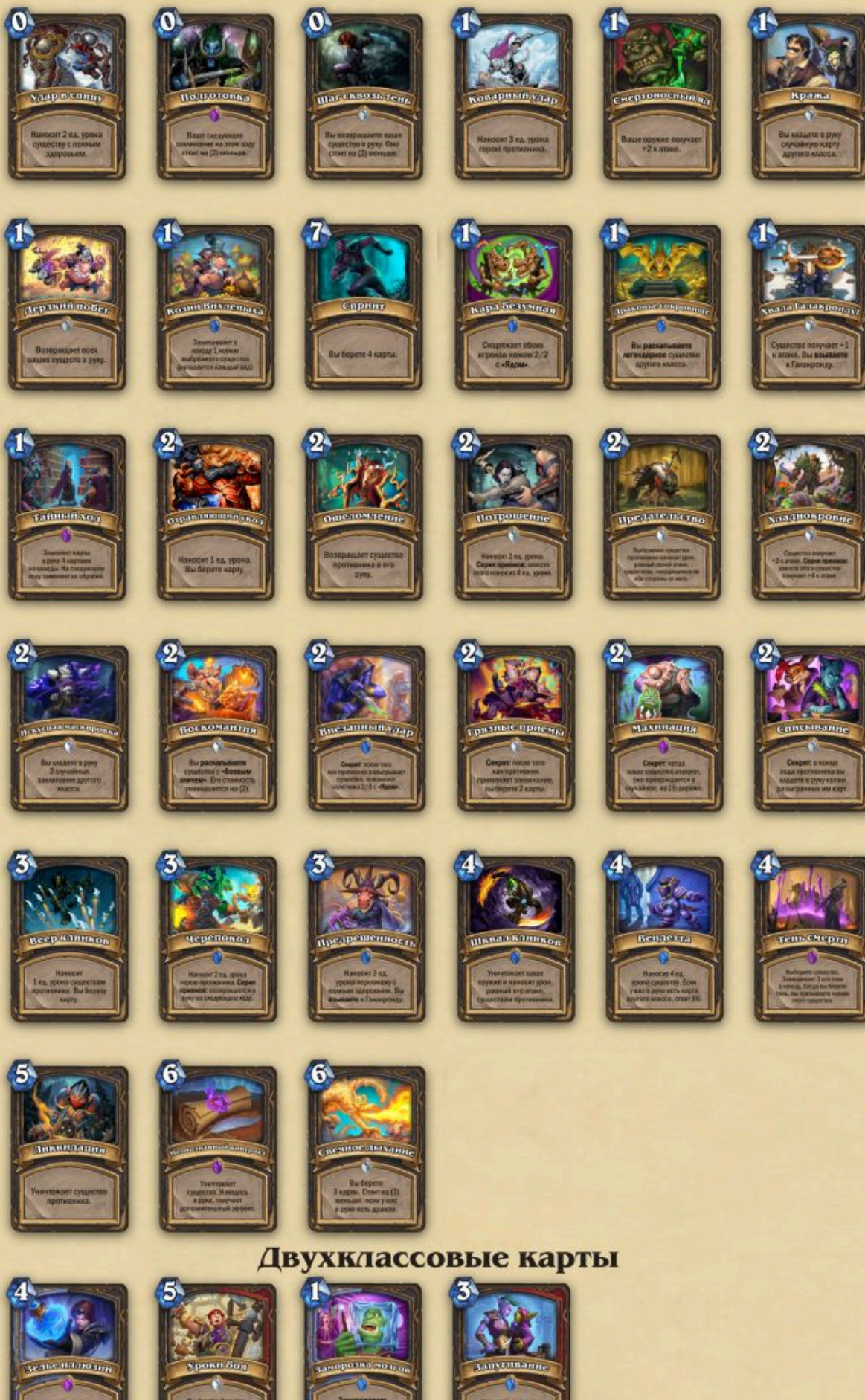
Обратите особое внимание на Безликого-прихвостня: обыгрывайте **Вожак лютых волков**, **Вестника рока** и другие случайные вторые дропы — лучше ставить Безликого-прихвостня в начале хода и слева от угрозы, которая может атаковать.



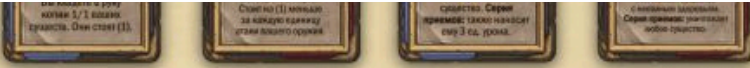
**Заклинания своего класса** также полезны для Разбойника, но в первую очередь те, что уже есть в колоде. Остальные заклинания отсутствуют в сборках не без причины: они или слишком ситуативные, или не работают с колодой Валиры.

Из отсутствующих в изначальной колоде заклинаний часто могут быть полезны **Кара безумная**, **Коварный удар**, **Ошеломление**, **Хладнокровие**, **Вендетта**, **Зелье иллюзии** и **Запугивание**.

# Все заклинания Разбойника



## Двухклассовые карты



Над случайным эффектом **Джандис Баровой** у вас не так много контроля: она призывает двух случайных существ. Нужно знать только то, что среди них есть много моментально влияющих на ситуацию существ. Это угрозы с провокацией, рывком, натиском и другими полезными свойствами.

## Что призывает Джандис Барова

**Всего — 92 существа**

**Натиск — 6 существ**

**Рывок — 1 существо**

**Провокации — 14 существ**

## Примечательные существа:



[К оглавлению](#)



### Общие полезные советы



**Шаг сквозь тень** — одно из самых сильных заклинаний в колоде, но правильно сыграть его сложно. Хорошими целями могут стать почти все существа в колоде в зависимости от матч-апа и ситуации. Если нужен темп, вы в тяжелом положении или играете агро матч-ап, **Шаг сквозь тень** можно использовать на **Воровку палочек**, **Кошку фараона** или **Негодяя ЗЛА**. Если нужно больше выгоды, в руке не хватает ресурсов или вы играете очень медленный матч-ап, берегите **Шаг сквозь тень** на самые выгодные цели вроде **Джандис Баровой** или **Темного ювелира Ханара**. Всегда полезно играть **Шаг сквозь тень** для раскочки **Эдвина ван Клифа** или **Авантюриста**, выбирая целью других существ.



**Тайный ход** — другое важное заклинание, которое нужно играть правильно. Обычно в ситуациях, когда в руке мало карт или они не подходят для ситуации. С **Тайным ходом** можно искать «летал» (**Потрошение**, **Шаг сквозь тень**) или ответы на опаснейшие угрозы противника. В конце хода после розыгрыша **Тайного хода** в колоду вернутся только изначально взятые с заклинания карты, а все сгенерированные останутся. Это важно, потому что **Разбойник** генерирует много ресурсов.



Правильно распоряжайтесь **силой героя**. Обычно оружие помогает в контроле стола, но порой становится и источником урона по противнику. Многим кажется, что 1-2 урона не решают многое, но порой до «летала» не хватает как раз этого количества. Думайте о том, когда в следующий раз вы сможете сыграть силу героя. Если рука плохая или карт мало, не экономьте оружие и бейте им по герою противника. А если вы еще не скоро сыграете силу героя, потому что нужно использовать ресурсы в руке, экономьте заряды оружия.



**Обманывайте противника**. Делать это можно многими способами: секретами разных классов, а также **Джандис Баровой**. Многие игроки по какой-то причине всегда выбирают слабую цель, которая умрет от любого источника урона. Вы можете извлечь куда больше выгоды из **Джандис**, если запутаете оппонента и сыграете не так, как он ожидает.

С секретами ситуация еще интереснее: многие из них оказывают огромное влияние на партию, и **Разбойнику** полезно заставить оппонента бояться их, допускать ошибки и

обыгрывать все самые плохие варианты, даже если настоящий секрет делает немного. Помогут эмоции: нажмите на приветствие сразу после розыгрыша секрета какого-то класса, который может в теории привести к поражению противника, даже если на самом деле секрет безобидный — знаете об этом только вы, но не противник.



Думайте **о порядке действий**. В начале хода старайтесь добирать и генерировать карты в руке и на столе, потому что случайные эффекты могут изменить ход партии. К тому же много простых правил с порядком можно найти и среди самих карт: это и серии приемов, и зависимости одних эффектов от других. Все это не так просто разобрать самостоятельно: правила легкие, но о них нужно постоянно думать, чтобы не допускать глупых ошибок.

[К оглавлению](#)



• ◦

Самые сложные противники Секрет Разбойника полагаются в большей степени на взрывной урон с оружия, а не на угрозы со стола. При этом у них много зачисток игрового поля, так что самому Разбойнику наступать будет сложно.

Играйте рискованнее в этих матч-апах: рассчитывайте на удачные сгенерированные эффекты, на отсутствие нужных ранних ремувалов в руке противника и т.д.

Не бойтесь играть в темп [Авантюриста](#) и [Темного ювелира Ханара](#) — часто это самый надежный способ зацепиться за партию, особенно если в руке слабые карты.



## Соул ДХ

**Что искать на муллигане:** Шпионка, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар. С Монеткой или хорошей рукой — Эдвин ван Клиф, Негодяй ЗЛА. Если есть Эдвин ван Клиф — Удар в спину, Шаг сквозь тень, Подготовка.

**Как победить:** поймать на отсутствии зачисток стола, задавить тяжелыми угрозами.

**Лучшие карты против:** Эдвин ван Клиф, Воровка палочек, Джандис Барова.

**Что полезно сгенерировать:** Ледяная стрела, Глубокая заморозка, Кара безумная.

Главная проблема матч-апа — **Альдрахийские клинки** оппонента. Вы должны давить на него каждый ход со стола и готовить летальный урон с помощью заклинаний в руке. Но похищение жизни доставит много проблем, потому что с его помощью ДХ вернется в игру и обеспечит себе победу. Чтобы противостоять этому, ищите замораживающие героя эффекты. Если их нет, рассчитывайте на то, что Охотник на демонов не найдет ключевое оружие или баффы атаки после.

У ДХ есть зачистки стола, но они часто не такие сильные и простые в реализации. Большую часть тяжелых угроз он будет убирать со стола атаками оружия, а в процессе получать значительный урон.

Делайте ставку на крупные угрозы вроде Эдвина ван Клифа или [Авантюриста](#). Да, Иллидан может «законтрить» их [Поглощением магии](#), но отыгрывать от этого заклинания не нужно.



## **Бомб Воин**

**Что искать на муллигане:** Шпионка, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар. С Монеткой или хорошей рукой — Эдвин ван Клиф. Если есть Эдвин ван Клиф — Удар в

спину, Шаг сквозь тень, Подготовка. С хорошей рукой — Джандис Барова, Авантюрист.

**Как победить:** истощить руку, поймать на отсутствии ремувалов.

**Лучшие карты против:** Темный ювелир Ханар и секреты, Джандис Барова.

**Что полезно сгенерировать:** Кара безумная, Ледяная стрела, Глубокая заморозка, Антимагия, Самопожертвование.

У Бомб Воина много зачисток стола любых калибров, так что обыграть их каким-то одним существом не получится. Старайтесь выманить из руки Воина все ремувалы, а также правильно играть вокруг них до этого. Вместе с единичной крупной угрозой поставьте что-то мелкое, чтобы сыграть вокруг Вихря клинков. С Потасовкой сложнее: придется не ставить слишком много существ на стол.

Сам Бомб Воин будет атаковать вас оружием и замешанными бомбами. Вы должны пытаться убить его до того, как эти источники урона нанесут вам летальный урон. Полезны способы замедлить противника: ремувалы оружия, эффекты заморозки, накопления брони и отводы ударов.

Бандитку с дубинкой сложно выгодно реализовать в этом матч-апе, так что не жалейте это существо для разгона Авантюриста, Эдвина ван Клифа, активации серии приемов или возвращения в руку мелких существ противника или выгодных своих.



## Фейс Хант

**Что искать на муллигане:** Шпионка, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар, Удар в спину, Воровка палочек. С Монеткой или хорошей рукой — Эдвин ван Клиф. Если есть Эдвин ван Клиф — Удар в спину, Шаг сквозь тень, Подготовка.

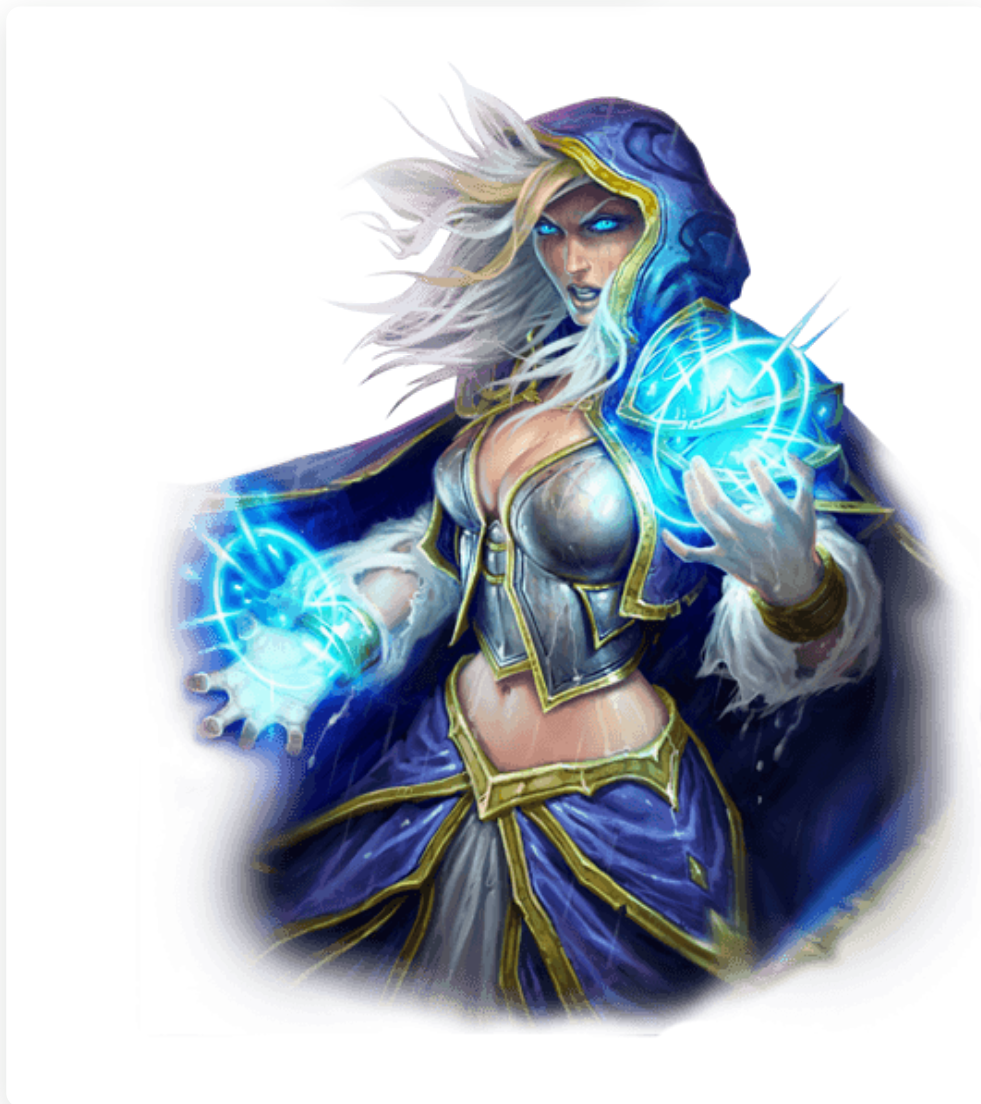
**Как победить:** перехватить инициативу на столе и убить быстрее, чем это сделает Охотник.

**Лучшие карты против:** Удар в спину, Авантюрист, Эдвин ван Клиф, Бандитка с дубинкой.

**Что полезно сгенерировать:** Титанический прихвостень, Ледяная глыба, Перенаправление, Стрелы инволюции, Зеркальные копии, Взрывная ловушка.

Классическое агрессивное противостояние, в котором Разбойнику нужно как можно быстрее перехватить инициативу на столе, а после удерживать ее до победы. Охотник без стола все еще может нанести много урона, а защитных инструментов у Валиры мало, так что надежда — задавить Рексара быстрее. Но пригодятся случайно сгенерированные защитные опции.

Оппонент играет секреты: опасайтесь **Морозной ловушки**, **Взрывной ловушки** и **Плиты-ловушки**. Особенно опасна **Морозная ловушка**, если вы рано ставите **Авантюриста** или **Эдвина ван Клифа**. Если ситуация тяжелая, рискуйте и бейте крупными угрозами. А если все хорошо, проверяйте секреты мелкими существами, а с крупными атаками не спешите.



## Темпо Миракл Маг

**Что искать на муллигане:** Шпионка, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар, Негодяй ЗЛА, Удар в спину, Грязные приемы. С Монеткой или хорошей рукой — Эдвин ван Клиф, Авантюрист. Если есть Эдвин ван Клиф или Авантюрист — Удар в спину, Шаг сквозь тень, Подготовка.

**Как победить:** задавить тяжелыми угрозами с большими характеристиками и взрывным уроном.

**Лучшие карты против:** Эдвин ван Клиф, Авантюрист, Списывание, Джандис Барова, Удар в спину.

**Что полезно сгенерировать:** Плита-ловушка, Снайперский выстрел, взрывной урон.

Уязвим для ранних Эдвина ван Клифа и Авантюриста, хотя может замедлить их на какое-то время с помощью **Морозного луча** и других эффектов заморозки.

Старайтесь делать ходы Мага максимально неудобными с помощью своих секретов, разыгранного **Темного ювелира Ханара** и других опасных угроз. Возвращайте в руку Мага слабые цели, а с **Ученицей чародея** расправляйтесь уроном.

Если и Маг, и Разбойник активно борются за стол в начале и середине партии, они оба останутся без большого количества ресурсов. Часто у Мага больше возможностей их генерации, так что вы должны играть свои карты экономно и выгодно, особенно если их больше у оппонента.

В поединке всегда можно проиграть, если Магу повезет со случайными эффектами.



## **Зефрис Охотник**

**Что искать на муллигане:** Шпионка, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар, Удар в спину, Воровка палочек. С Монеткой или хорошей рукой — Эдвин ван Клиф. Если есть Эдвин ван Клиф — Удар в спину, Шаг сквозь тень, Подготовка.

**Как победить:** вовремя понять, что столкнулись не с Фейс Хантом, переиграть по выгоде или задавить тяжелыми угрозами.

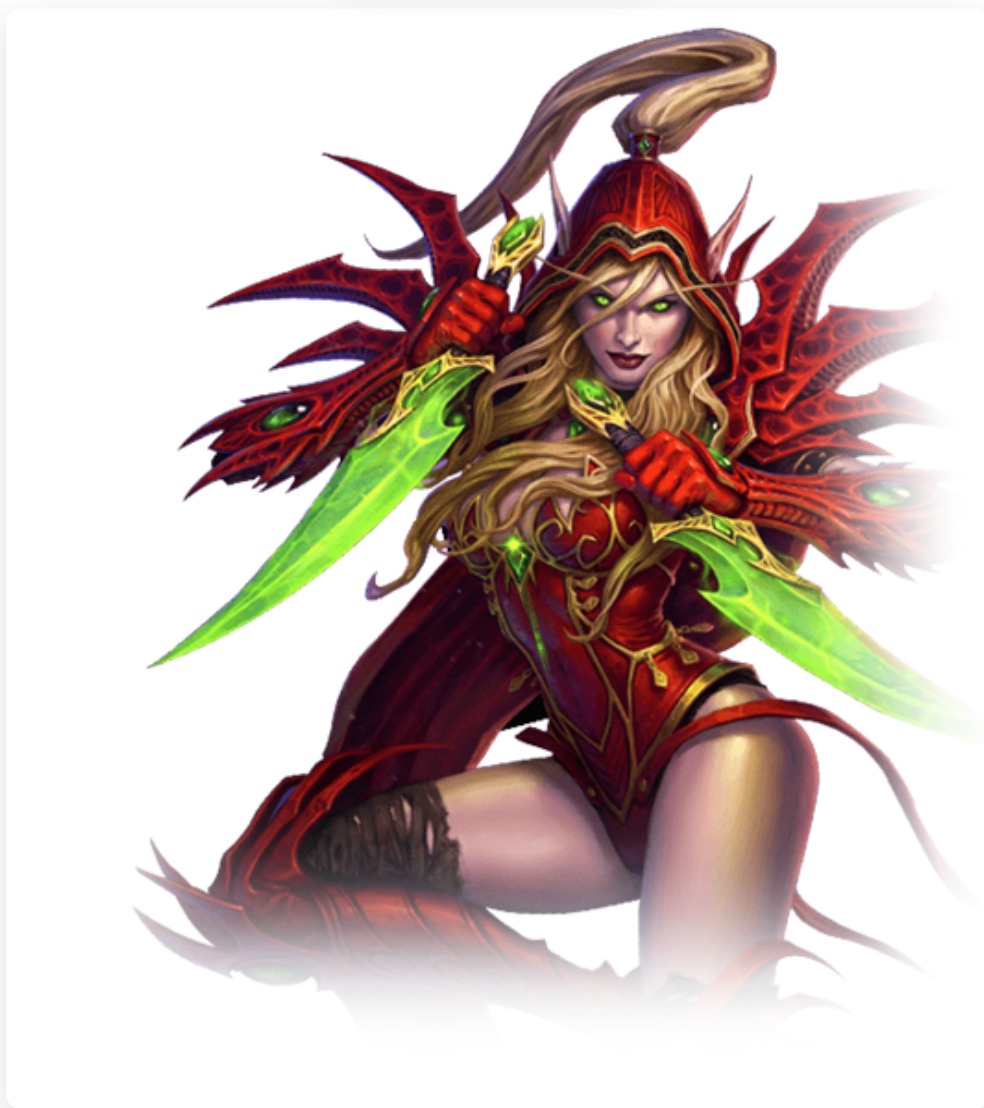
**Лучшие карты против:** Темный ювелир Ханар, Джандис Барова.

**Что полезно сгенерировать:** Морозная ловушка, Обращение в пар, Перенаправление, Самопожертвование.

Нужно как можно быстрее понять, что вы играете не с Фейс Хантом, что бывает непросто. После этого вы сможете правильно играть вокруг Дракона из Гниловья и Укротителя ящеров Бранна.

В колоде врага есть Зефрис Великий — карта очень сильная, но она только в одном экземпляре. Если ситуация равная или тяжелая, играть вокруг Зефриса не нужно — рассчитывайте, что он не зайдет в руку противника.

Как и Фейс Хант, Зефрис Охотник уязвим для ранних больших угроз, а также играет секреты, которые могут испортить вам жизнь, если правильно вокруг них не сыграть.



## **Зеркальный матч-ап**

**Что искать на муллигане:** Шпионка, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар, Негодяй ЗЛА, Удар в спину, Грязные приемы, Эдвин ван Клиф. Если есть Эдвин ван Клиф — Удар в спину, Шаг сквозь тень, Подготовка.

**Как победить:** переиграть по ресурсам в руке или перегнать по темпу на столе.

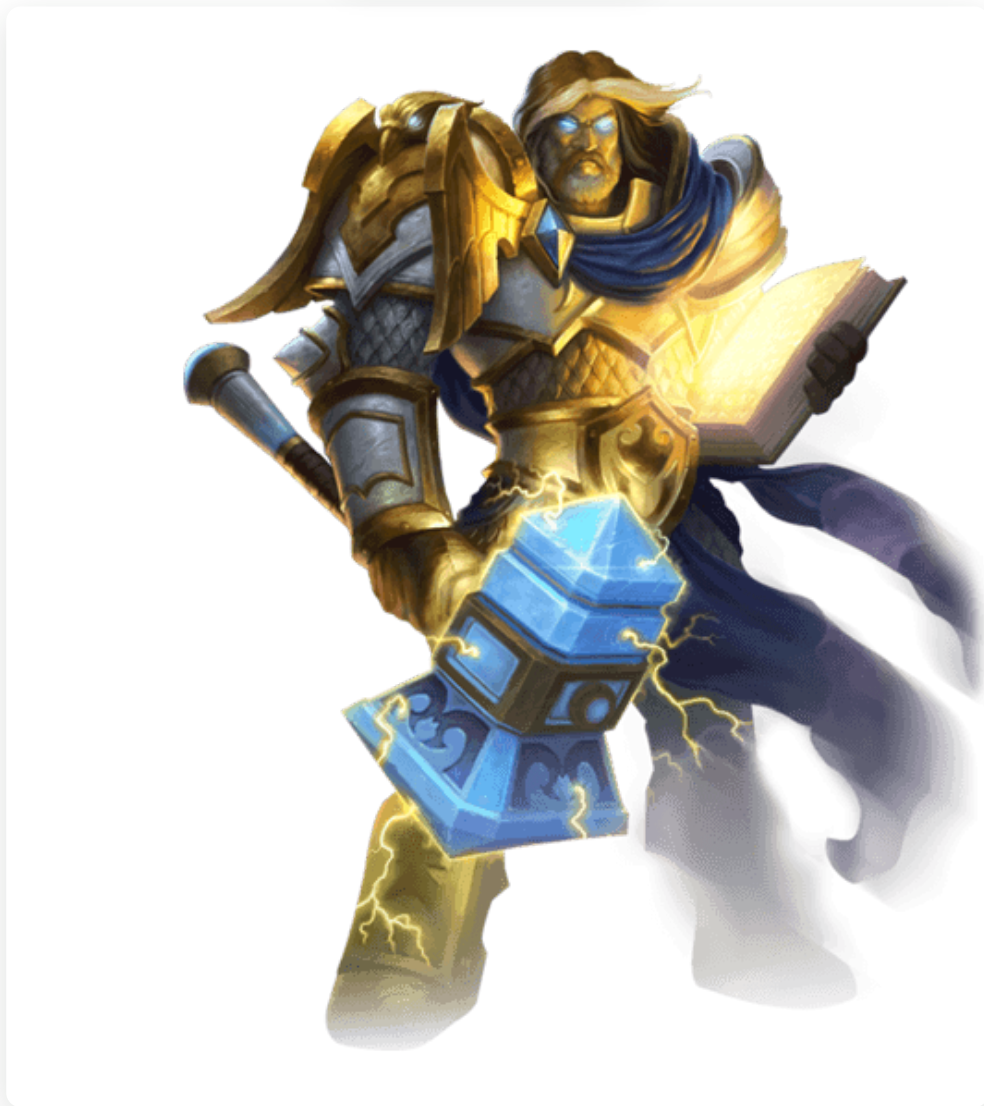
**Лучшие карты против:** Негодяй ЗЛА, Джандис Барова, Бандитка с дубинкой.

**Что полезно сгенерировать:** карты другого класса, если вы играете версией с воровством. Морозный луч, Стрелы инволюции.

Сложности в зеркальном поединке испытывают версии с синергиями воровства: сгенерировать карты другого класса можно только Воровкой палочек, Темным ювелиром Ханаром или Драконьим сокровищем. Берегите карту другого класса, если она единственная и других способов генерации нет.

Не делайте слишком большую ставку на Авантюриста или Эдвина ван Клифа: их легко «контрит» Бандитка с дубинкой и некоторые другие эффекты. Зато будет сильна Джандис Барова: старайтесь вернуть ее в руку Шагом сквозь тень или даже своей Бандиткой с дубинкой.

Используйте свои ресурсы эффективно, потому что поединок часто сводится к истощению рук Разбойников. Тот, у кого быстрее закончатся хорошие карты, проиграет.



## Чистый Паладин

**Что искать на муллигане:** Шпионка, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар, Грязные приемы, Негодяй ЗЛА. С Монеткой или хорошей рукой — Эдвин ван Клиф. Если есть Эдвин ван Клиф — Удар в спину, Шаг сквозь тень, Подготовка.

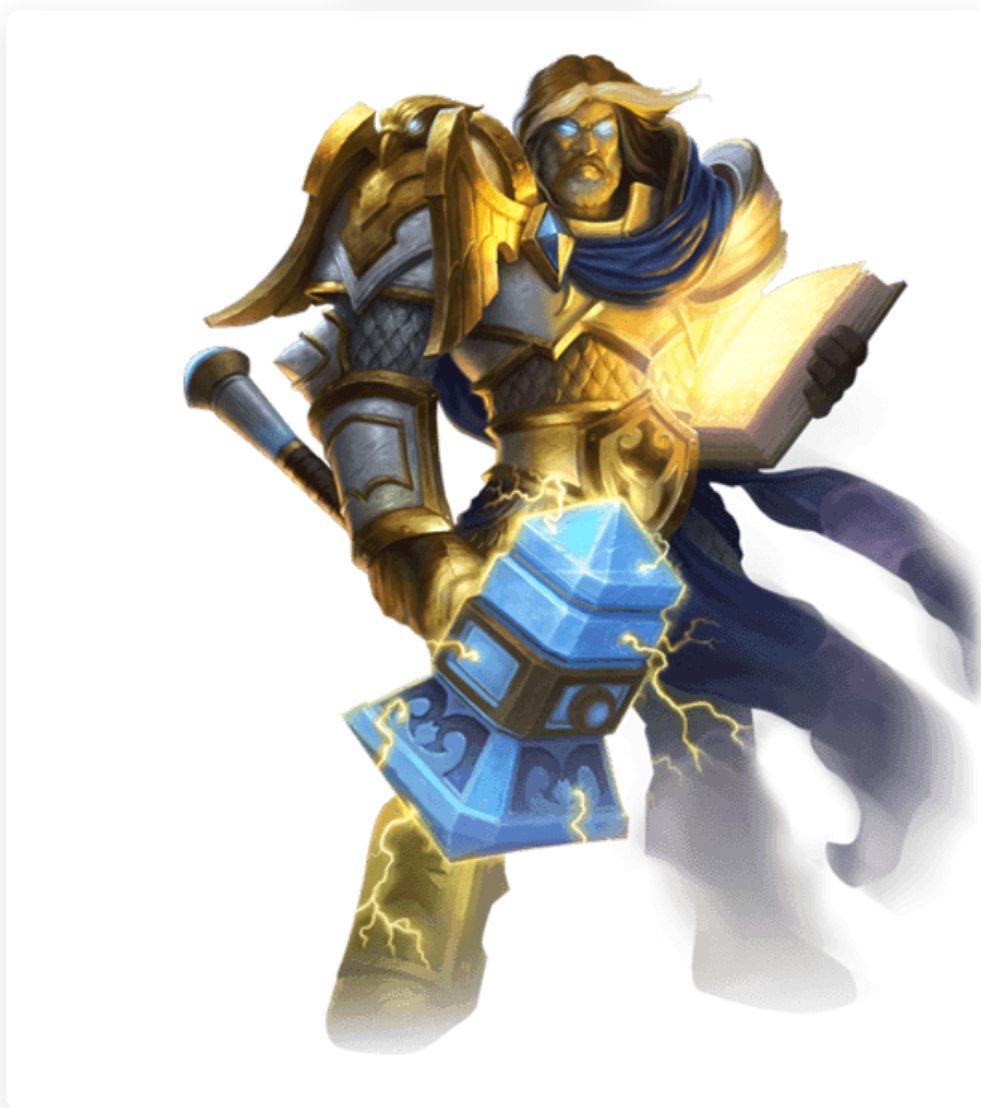
**Как победить:** вернуть в руку тяжелые угрозы под бафами, переиграть по темпу и задавить со стола.

**Лучшие карты против:** Бандитка с дубинкой, Темный ювелир Ханар, Джандис Барова.

**Что полезно сгенерировать:** Стрелы инволюции, Морозный луч, Чароплет, Плита-ловушка.

Играет много тяжелых существ и точечных баффов, с которыми великолепно справляется **Бандитка с дубинкой**. На нее можно даже играть **Шаг сквозь тень**, но для этого в руке должны быть секреты для активации боевого клича. Вы можете сгенерировать и другие ответы на тяжелые угрозы Утера: **Стрелы инволюции**, **Превращение**, **Ошеломление** и т.д.

Ваши существа будут в безопасности, если стол противника пуст. С крупными угрозами Паладина справляйтесь ремувалами, а с мелкими выгодной разменивайтесь существами и оружием. Так вы обыграете **Манускрипт справедливости** и почти наверняка доведете партию до победы.



## Манускрипт Паладин

**Что искать на муллигане:** Шпионка, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар, Грязные приемы, Негодяй ЗЛА. С Монеткой или хорошей рукой — Эдвин ван Клиф. Если есть Эдвин ван Клиф — Удар в спину, Шаг сквозь тень, Подготовка.

**Как победить:** вернуть в руку тяжелых провокаторов или способы добора, задавить своими существами, обыгрывая ремувалы оппонента.

**Лучшие карты против:** Бандитка с дубинкой, Темный ювелир Ханар, Джандис Барова.

**Что полезно сгенерировать:** Стрелы инволюции, Морозный луч, Чароплет, Плита-ловушка, Снайперский выстрел.

Хороший Манускрипт Паладин с **Метателем перьев** будет сложнее, но матч-ап все еще выгодный. Оппонент играет меньше точечных баффов, так что не бойтесь играть **Бандитку с дубинкой** и стрелы инволюции на ранние способы добора противника: **Правда Салхета**, **Собирателя сокровищ**.

Манускрипт Паладин лучше в борьбе за стол: у него больше ремувалов, а также есть **Ожившая метла**. Играйте свои крупные угрозы аккуратнее, распределяйте их на несколько ходов и не спешите.

Обращайте внимание на сгенерированные секреты: многие из них помогают в борьбе с **Метателем перьев** и **Манускриптом надежды**.



## Контроль Жрец

**Что искать на муллигане:** Шпионка, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар, Грязные приемы, Эдвин ван Клиф, Воровка палочек. Если есть Эдвин ван Клиф — Удар в спину, Шаг сквозь тень, Подготовка.

**Как победить:** переиграть по выгоде, истощить ключевые ресурсы в руке.

**Лучшие карты против:** Темный ювелир Ханар, Джандис Барова, Авантюрист, Воровка палочек.

**Что полезно сгенерировать:** Зелье иллюзии, Воля призывателя, Сила созидания, Антимагия.

Медленный поединок, в котором Разбойник часто вынужден действовать очень жадно и медленно. Генерируйте выгодные карты, играйте **Шаг сквозь тень** на тяжелые угрозы, не делайте слишком большую ставку на **Авантюристов** и Эдвина ван Клифа.

Пытайтесь истощить руку противника: от всех карт вы его едва ли избавите, но от ключевых ремувалов и способов исцеления — возможно.

Жрецы все еще играют **Кабалистом-послушником**, так что аккуратнее с **Темным ювелиром Ханаром** и темповым **Авантюристом**. Последнему лучше баффать 4/4 характеристики в первый ход, чтобы обыграть сразу несколько ремувалов Жреца.



## Друиды

**Что искать на муллигане:** Шпионка, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар, Эдвин ван Клиф, Грязные приемы. С Монеткой — Авантюрист. Если есть Эдвин ван Клиф или Авантюрист — Удар в спину, Шаг сквозь тень, Подготовка.

**Как победить:** задавить тяжелыми угрозами с большими характеристиками.

**Лучшие карты против:** Авантюрист, Эдвин ван Клиф.

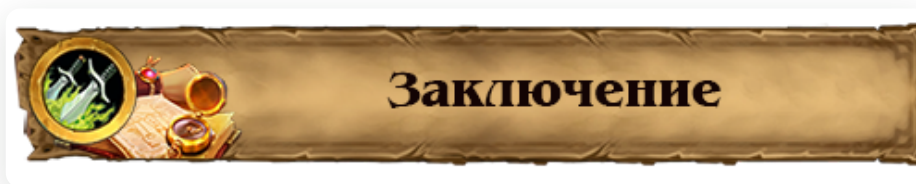
**Что полезно сгенерировать:** Антимагия, Плита-ловушка, Морозная ловушка, Запугивание, Головоломка Йогг-Сарона, Кольцо льда, Стрелы инволюции.

Любые Друиды уязвимы для ранних угроз с большими характеристиками. Делайте ставку на Эдвина ван Клифа, [Авантюриста](#) и [Джандис Барову](#).

Если Друид вернулся в игру, затягивайте партию в лейтгейм и надейтесь на сгенерированные карты. В крайнем случае рассчитывайте на [Головоломку Йогг-Сарона](#) и подобные заклинания.

Против Друидов хорошо работают многие секреты разных классов, а также [Бандитка с пистолетом](#). Эти синергии должны сделать многое в матч-апе, так что не разбрасывайтесь ими попусту.

[к оглавлению](#)



Секрет [Миракл Разбойник](#) — честная, интересная и сложная колода Некроситета. Раскрыть ее потенциал на максимум могут только самые опытные игроки: если вы один из них или рассчитываете им стать в будущем, сложно найти колоду лучше для практики и игры в ладдере.

Геймплей [Миракл Разбойника](#) напряженный: вы будете думать над каждым ходом и планировать свои действия на несколько шагов вперед. К тому же нужно учитывать и возможности оппонента. Если вы освоите эти навыки, то достигните отличного винрейта с героем статьи.

Спасибо за внимание.