

Февраль

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Малигос Разбойник – эффектная ОТК-колода. Гайд по архетипу.

20.02.2019

Гайды

Гайды Растахановы и грища

Малигос Разбойник – эффективная ОТК-колода

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Сегодня речь пойдет о **Малигос Разбойнике**. Этот архетип не отличается высоким процентом побед или особой популярностью, но после нерфа Хладнокровия у класса осталось не так много вариантов. Поэтому **Малигос Разбойник** – один из самых распространенных архетипов внутри класса, конкурирующий с Куб Разбойниками, Биг Разбойниками, Разбойниками на воровстве, Нечетными Разбойниками, Миракл Разбойниками и другими.

И все же **Малигос Разбойник** заслуживает внимания по нескольким причинам:

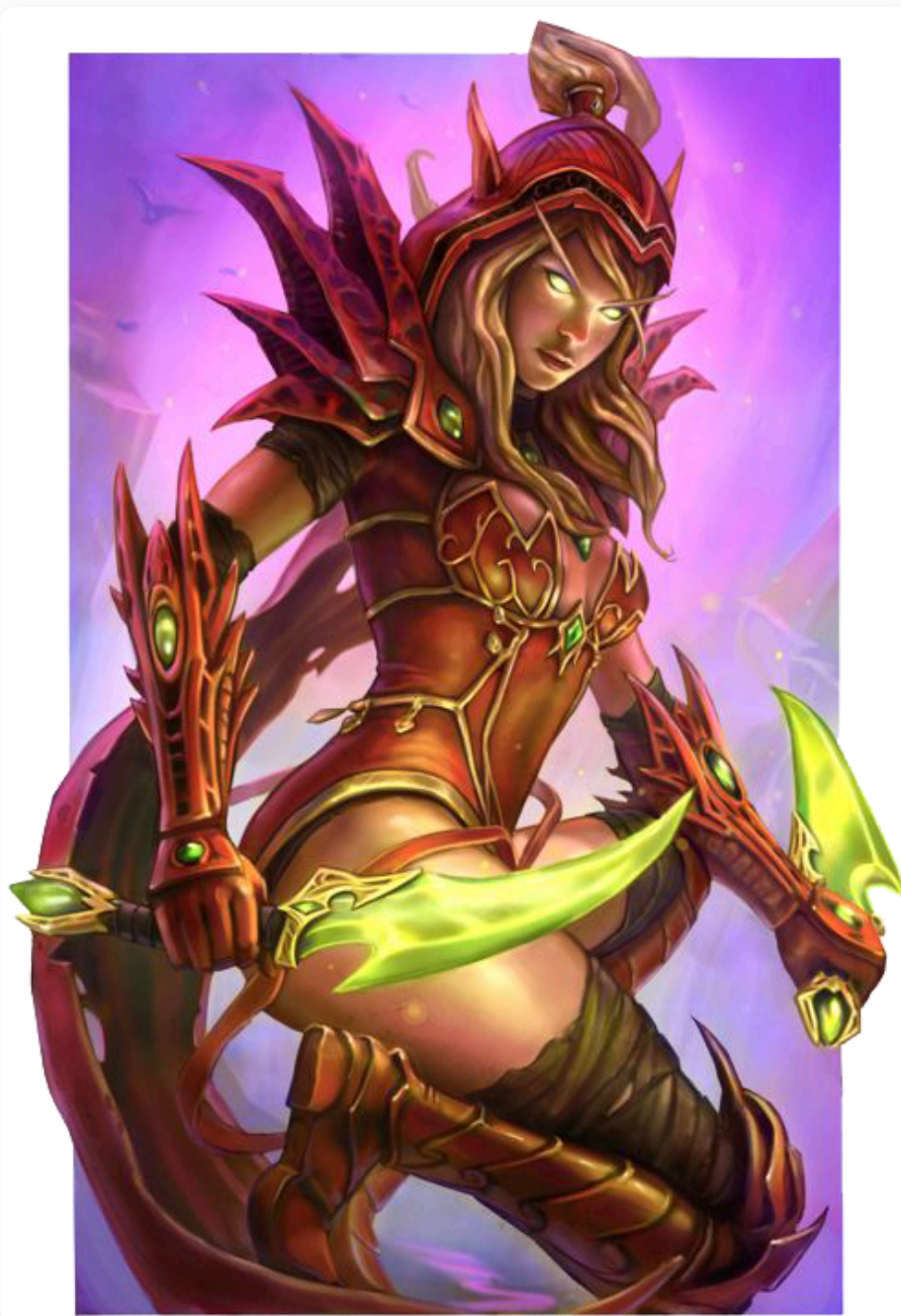
- - Это отличный ответ на Жрецов, Воинов и другие медленные колоды в мете
- - **Малигос Разбойник** – эффективная ОТК-колода, способная нанести огромное количество урона за ход
- - При хороших условиях **Малигос Разбойник** способен нанести летальный урон уже на пятый ход. И обычно ОТК-комбинацию получается реализовать намного раньше, чем это делают другие ОТК-архетипы

- - Эта колода станет настоящим испытанием для фанатов сложного геймплея, мало кто способен на максимум реализовывать потенциал **Малигос Разбойника**.

Гайд поможет вам освоить все тонкости игры **Малигос Разбойника**. Вы узнаете, какую сборку выбрать и как адаптировать ее под вашу коллекцию, что искать на муллигане, как правильно играть ОТК-комбинацию и доживать до нее, а также что делать в самых популярных матч-апах меты.

### **Разделы гайда:**

- Сборки архетипа

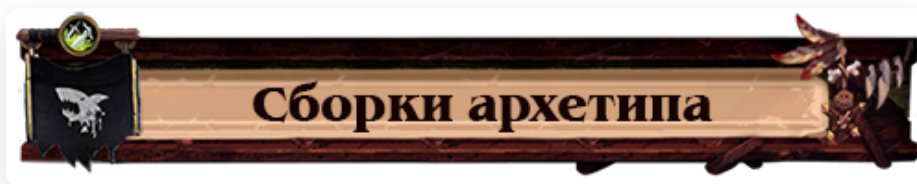


•

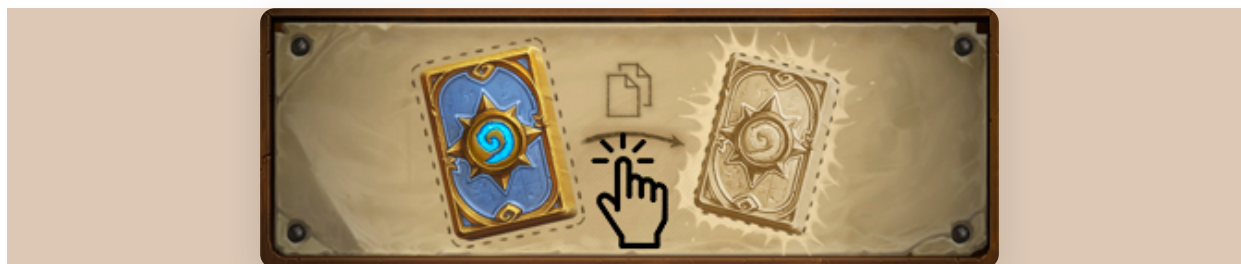
Вопросы декбилдинга

- Основа колоды
- Опциональные и технические карты

- Замены
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Все об ОТК-комбинации
  - - Прочие особенности ОТК-комбинации
- Что делать до ОТК
- Матч-апы
- Заключение

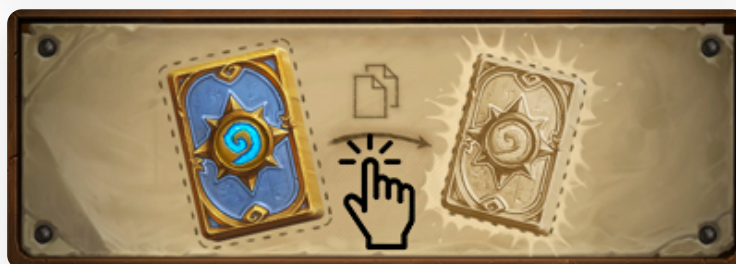


Оптимальный набор опций для **Малигос Разбойника** давно найден и не меняется уже долгое время. Архетип выбирает между несколькими опциональными картами, которые не оказывают принципиального воздействия на геймплей и матч-апы.



Малигос Разбойник от J4CKIECHAN











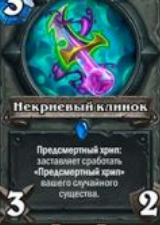






## Малигос Разбойник (J4skiechan)



Проверенная версия от J4SKIECHAN с Магом крови Талносом и Валирой Иссохшей поможет быстрее перебирать колоду и защищаться от многих тяжелых угроз в контрольных и агрессивных матч-апах.

Малигос Разбойник с Броском костей

# Малигос Разбойник с Броском костей

 <p>Удар в спину</p> <p>Наносит 2 ед. урона существу с помехой здоровьем.</p> <p>x2</p>	 <p>Подготовка</p> <p>Скопайте заклинание, которое вы разыграете на этом ходу, стоит на (5) маны меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Коварный удар</p> <p>Наносит 3 ед. урона герою противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Бросок костей</p> <p>Вы берете карту. Если это карта с «Предсмертным криком», эффект повторяется.</p>	 <p>Песчерила блещут мощицей</p> <p>Боевой клин: вы кладете в руку случайное оружие из вашей колоды.</p> <p>3</p>	 <p>Ошеломление</p> <p>Возвращает существо противника в его руку.</p> <p>x2</p>
 <p>Отражающий укол</p> <p>Наносит 1 ед. урона. Вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Патрошение</p> <p>Наносит 2 ед. урона. Серия приемов: вместо этого наносит 4 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Шквал остроцветов</p> <p>Вы кладете в руку два остроцвета, каждый из которых наносит 1 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Ускользание</p> <p>Сверг: после того как ваш герой получит урон, дает ему неуязвимость на этом ходу.</p> <p>x2</p>	 <p>Всадники</p> <p>Наносит 1 ед. урона всем существам противника. Вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Пекриный клинок</p> <p>Предсмертный крик: заставляет сбросить «Предсмертный крик» вашего случайного существа.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>
 <p>Кобальт-пальцыоношет</p> <p>Предсмертный крик: призывает 1/1 копию случайного существа из руки.</p> <p>3</p> <p>3</p>	 <p>Эльф-мечестрель</p> <p>Серия приемов: вы берете 2 существа из колоды.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Склянка с искрием</p> <p>Заставляет дважды сбросить «Предсмертный крик» вашего выбранного существа.</p>	 <p>Исчезновение</p> <p>Вы возвращаете всех существ в руки их владельцев.</p> <p>x2</p>	 <p>Малигос</p> <p>Урон от заклинаний +5</p> <p>4</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>Dragon</p>	 <p>Валтра Исходная</p> <p>Боевой клин: получает «Маскировку» до вашего следующего хода.</p> <p>5</p>






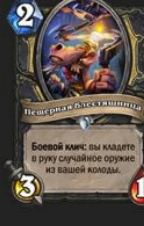





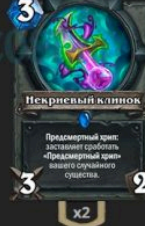

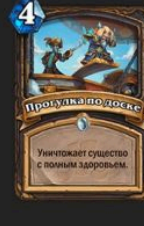


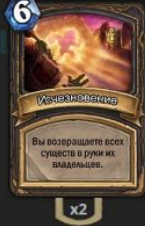





- - Маг крови Талнос
- + Бросок костей

Бросок костей едва ли доберет более одной карты, но поможет взять хотя бы одну, не загружая руку и колоду неудобным во многих отношениях существом. Бросок костей – просто добор одной карты за два кристалла маны, чего порой более, чем достаточно.


### Малигос Разбойник с Прогулкой по доске


**Малигос Разбойник с Прогулкой по доске**

 Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем.	 Сидящие заклинания, колоды вы разыгрываете из руки колоду, считая (0) маны меньше.	 Наносит 3 ед. урона герою противника.	 Урон от заклинаний +1. Предсмертный крик: вы берете карту.	 Вы кладете в руку два остроноса, каждый из которых наносит 1 ед. урона.	 Боевой клич: вы кладете в руку случайное оружие из вашей колоды.	 Возвращает существо противника в его руку.
 Наносит 1 ед. урона. Вы берете карту.	 Наносит 2 ед. урона. Серия приемов: вместо этого наносит 4 ед. урона.	 Секрет: после того как вы первой нанесите урон, дает ему неуязвимость на этом ходу.	 Наносит 1 ед. урона всем существам противника. Вы берете карту.	 Предсмертный крик: заставляет работать «Предсмертный крик» вашего случайного существа.	 Предсмертный крик: призывает 1/1 копию случайного существа из руки.	 Уничтожает существо с полным здоровьем.
 Серия приемов: вы берете 2 существа из колоды.	 Заставляет дважды работать «Предсмертный крик» вашего выбранного существа.	 Вы возвращаете всех существ в руки их владельцев.	 Вы берете 4 карты.	 Урон от заклинаний +5.		



**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru







- - Валира Иссохшая
- + Прогулка по доске

В этой версии нет Валиры Иссохшей, зато появляются Маг крови Талнос и Прогулка по доске. Дополнительный точечный ремувал поможет в большинстве темповых матч-апов и даже против контрольных колод.

[к оглавлению](#)



Основа колоды – карты, которые есть в каждой или почти каждой версии архетипа. У Малигос Разбойника обширная основа, что связано с ограничениями архетипа: в сборку нельзя брать много существ. Другая причина – отсутствие большого количества вариативных карт для обороны и ОТК-комбинации среди заклинаний Разбойника.

## Основа колоды - Малигос разбойник

27/30



Чаще всего основа колоды из 27 карт дополняется **Валирой Иссохшей** и дополнительным способом перебора колоды. Реже можно встретить другие опции, о которых речь пойдет далее.

[к оглавлению](#)



### Опциональные и технические карты



Популярные опциональные карты

## Популярные опциональные карты



**Бросок костей** – дополнительный источник перебора колоды вместо **Мага крови Талноса**. Редко возьмет более одной карты из колоды, что и не нужно для **Разбойника** в большинстве случаев.

**Внезапное предательство** – все противники ожидают от **Разбойника** исключительно **Ускользание**, поэтому другой секрет поможет удивить противника и воспользоваться ошибкой оппонента. **Внезапное предательство** помогает преимущественно в темпо матч-апах.

**Маг крови Талнос** – усиливает наносящие урон заклинания, помогает перебирать колоду. Серьезный недостаток – это существо, так что с **Эльфа-менестреля** вы не всегда будете находить все части комбинации. Также от **Мага крови Талноса** в руке нужно избавиться перед ОТК-комбинацией.

**Прогулка по доске** – точечный ремувал полезен во многих темповых матч-апах, а в особенности против **Чернокнижников** и **Жрецов**.

**Валира Иссохшая** – поможет и обороняться от большинства способов победы противника (кроме **Меха-К'Туна**, нескольких **Взрывов разума** и некоторых других), а также находить дополнительный взрывной урон для ОТК-комбинации. Рекомендуется взять в сборку, если эта карта есть в коллекции. Но крафтить ее специально для **Малигос Разбойника** не нужно.

**Абордаж + Жуткий корсар** – необычный набор позволит улучшить муллиган и матч-апы с агрессивными оппонентами. Недостаток этого набора – если вы рано не найдете **Абордаж**, колода станет намного слабее, так как **Эльфы-менестрели** не всегда дадут нужных существ.

**Менее популярные опции:** **Предательство**, **Вестник рока**, **Мимикрия**, **Уничтожение**, **Зиллиакс**, вторая копия **Спринта**, вторая копия **Шквала остроцветов** и другие карты.

[к оглавлению](#)



## Замены



**Малигос Разбойник** не столь дорогая колода, но ее можно сделать даже дешевле, поскольку многие легендарные и эпические карты в ней не обязательны. Далее вы

найдете список всех дорогостоящих карт и их замены, если они возможны.

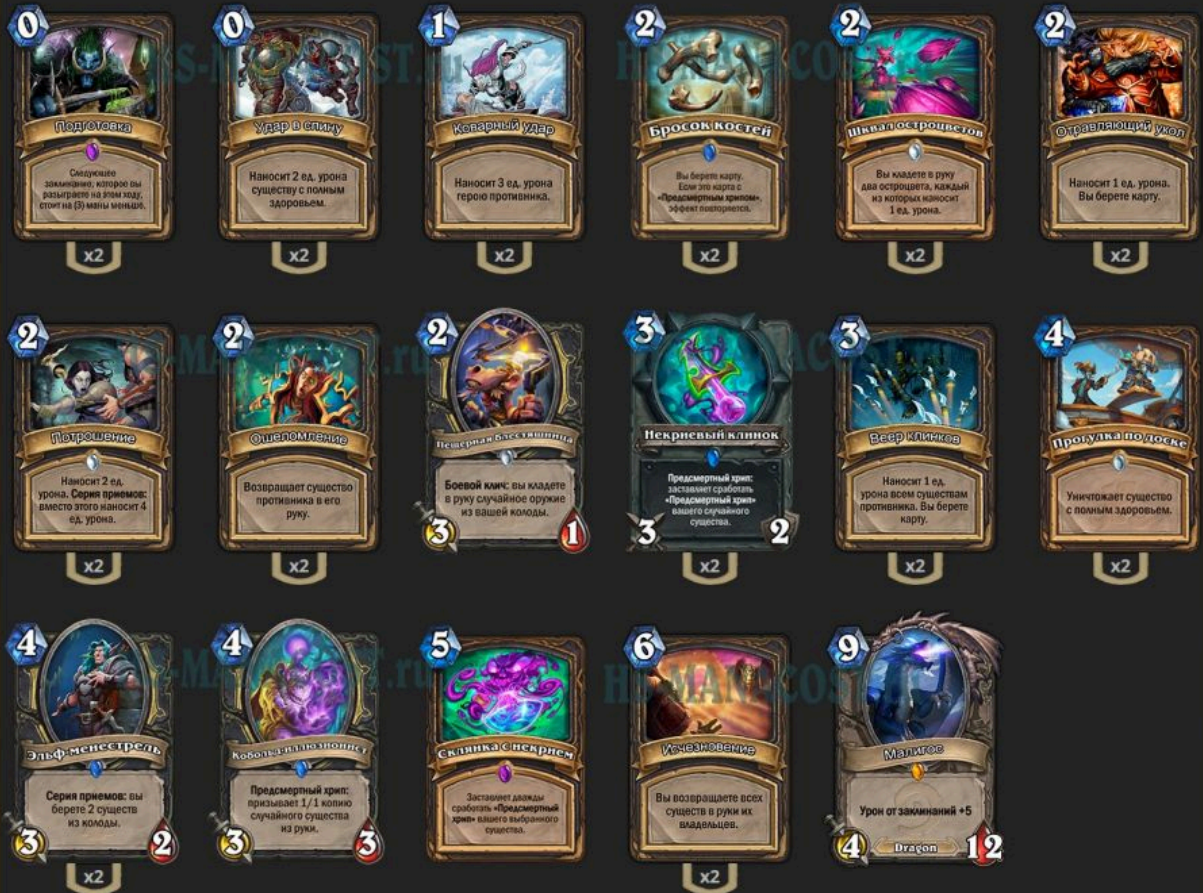
- - *Малигос, Подготовка и Слянка с некрием* – без этих карт собирать *Малигос Разбойника* нет никакого смысла. Хорошо то, что ни одна из них не уйдет в Вольный режим весной 2019 года.
- - *Валира Иссохшая, Маг крови Талнос* – эти легендарные карты легко заменить источниками перебора колоды, например, *Броском костей*. Также взять можно *Внезапное предательство* или *Прогулку по доске*.
- - *Ускользание* – мощный и важный секрет, но протестировать *Малигос Разбойника* можно и без него, пусть архетип потеряет многое. Вместо *Ускользания* возьмите *Бросок костей, Прогулку по доске*, вторую копию *Шквала остроцветов* или другое заклинание из списка опциональных.

[к оглавлению](#)

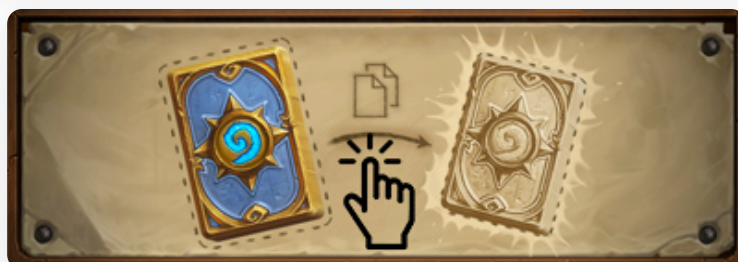


Максимально бюджетный *Малигос Разбойник*

# Максимально бюджетный Малигос Разбойник



3780 



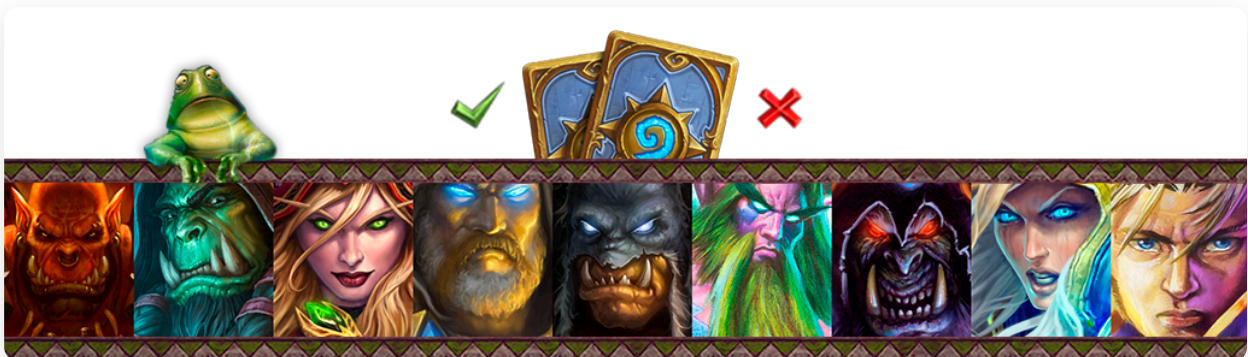
В максимально бюджетной версии за 3780 пыли не хватает **Ускользания**. В первую очередь добавьте две копии секрета в колоду, чтобы сделать ее намного сильнее. Также в сборку можно взять **Мага крови Талноса** или **Валиру Иссохшую**, если эти карты есть в коллекции. Крафтить рыцаря смерти перед ротацией не рекомендуется, а **Маг крови Талнос** – надежная инвестиция.

[к оглавлению](#)



Мудлиган **Малигос Разбойника** по большей части достаточно прост. В любом матч-апе вы ищите две ключевые карты и редко оставляете что-то еще, хотя свои нюансы есть и здесь.

- - Всегда оставляйте **Эльфа-менестреля** и **Пещерную блестяшницу** в любом количестве, с **Монеткой** и без.
- - Обычно оставлять другие карты, пока в руке нет этих, не стоит. Исключение – темповые матч-апы, в которых может понадобиться **Веер клинков** или **Удар в спину**.
- - Если нашли **Эльфа-менестреля** в медленных матч-апах, можно также оставить другие источники перебора колоды.
- - С идеальной рукой (и **Эльф-менестрель**, и **Пещерная блестяшница**) в медленных матч-апах можно оставлять части комбинации.



**Воин:** Эльф-менестрель, Пещерная блестяшница. Если есть обе карты – **Бросок костей**, **Склянка с некрием**.

**Паладин:** Эльф-менестрель, Пещерная блестяшница, **Веер клинков**. С хорошей рукой – **Шквал остроцветов**, **Подготовка**.

**Охотник:** Эльф-менестрель, Пещерная блестяшница, **Удар в спину**. С хорошей рукой – **Подготовка**.

**Друид:** Эльф-менестрель, Пещерная блестяшница. С хорошей рукой – **Валира Иссохшая**, **Бросок костей**.

**Разбойник:** Эльф-менестрель, Пещерная блестяшница. С хорошей рукой – **Кобольд-иллюзионист**, **Малигос**.

**Шаман:** Эльф-менестрель, Пещерная блестяшница. С хорошей рукой – **Бросок костей**.

**Маг:** Эльф-менестрель, Пещерная блестяшница, Удар в спину. С хорошей рукой – Шквал остроцветов, Некриевый клинок.

**Жрец:** Эльф-менестрель, Пещерная блестяшница. С хорошей рукой – Кобольд-иллюзионист, Малигос, Бросок костей.

**Чернокнижник:** Эльф-менестрель, Пещерная блестяшница. С хорошей рукой – Кобольд-иллюзионист, Подготовка, Ошеломление.

[к оглавлению](#)



### Все об ОТК-комбинации

Самое сложное и интересное в геймплее Малигос Разбойника – его **ОТК-комбинация**. Особенность архетипа в том, что путей реализовать ОТК-комбинацию очень много, и все зависит от карт в руке, здоровья противника, количества маны и других факторов.

**Основа ОТК-комбинации:** Малигос, Кобольд-иллюзионист

Ключевые карты, без которых ОТК-комбинацию на большое количество урона не провернуть. Разбойник в решающий ход должен поставить на стол **Кобольда-иллюзиониста** и «прокнуть» его предсмертный хрип один или более раз, чтобы на столе появилось несколько копий 1/1 Малигоса.

**Вспомогательные карты для комбинации:** Слянка с некрием, Некриевый клинок, Удар в спину, Подготовка, Валира Иссохшая.

Все эти карты помогут активировать предсмертный хрип Кобольда-иллюзиониста и поставить на стол больше Малигосов. **Важен порядок розыгрыша этих карт:** сначала «прокайте» хрип Слянкой с некрием и Некриевым клинком, а только потом Ударом в спину или другими наносящими урон заклинаниями, которые уничтожат Кобольда-иллюзиониста.

Подготовка и Валира Иссохшая сами по себе не активируют хрип Кобольда-иллюзиониста, но помогают играть наносящие урон заклинания и Слянку с некрием. Последнее заклинание будет очень трудно комбинировать с Кобольдом-иллюзионистом без Подготовка, так что в медленных матч-апах и хороших ситуациях Подготовку оставляют для синергии с заклинанием за пять кристаллов маны.

Некриевый клинок нужно оставить с одним зарядом к началу ключевого хода с ОТК, чтобы разбить оружие после розыгрыша Кобольда-иллюзиониста. В редких случаях уничтожить оружие можно другим оружием или силой героя, но часто на это не хватит маны. Также повернуть ОТК-комбинацию можно и вовсе без Некриева клинка.

**Наносящие урон заклинания:** Коварный удар, Шквал остроцветов, Отравляющий укол, Потрошение.

Все части комбинации бесполезны сами по себе до тех пор, пока вы не разыграете наносящие урон заклинания. Их мощь напрямую зависит от количества Малигосов на столе.

Для ОТК-комбинации нужны далеко не все наносящие урон заклинания, порой Разбойнику хватит одного или двух в зависимости от количества Малигосов на столе. Другие копии заклинаний можно потратить для борьбы за стол или активацию серии приемов Эльфа-менестреля, а также просто для того, чтобы освободить место в руке.

В редких случаях Остроцвет, Отравляющий укол или даже Потрошение можно **отдать для убийства Кобольда-иллюзиониста** и призыва дополнительной копии Малигоса. Иногда так в сумме вы нанесете больше урона по герою противника.

**Дополнительные условия для ОТК:** в руке не должно быть других существ.

Чтобы комбинация сработала, в руке Разбойника не должно быть других существ кроме Малигоса и Кобольда-иллюзиониста. В противном случае предсмертный хрип последнего может призвать не Малигоса.










В самых тяжелых ситуациях, когда у Разбойника нет времени на розыгрыш всех лишних существ, он может играть комбинацию и с другими угрозами в руке в надежде, что Кобольд-иллюзионист достанет не их.

[к оглавлению](#)



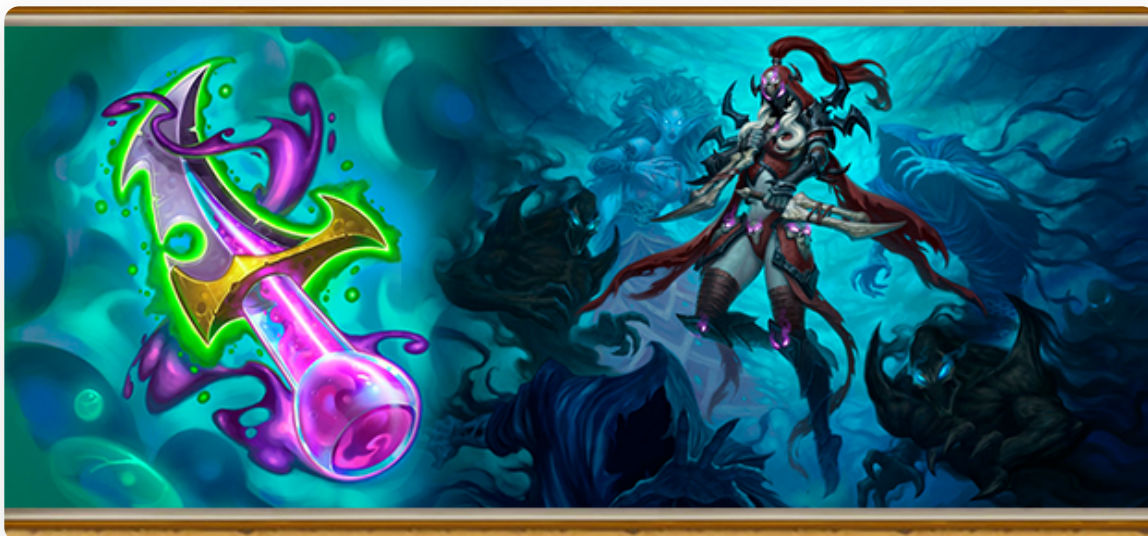
## Прочие особенности ОТК-комбинации

### Прочие особенности ОТК-комбинации:

-  Часто **Малигос Разбойник** борется с переполнением своей руки, ведь для полноценной комбинации нужно много карт. Если в руке уже есть незаменимые ключевые опции (**Малигос**, **Кобольд-иллюзионист**, **Склянка с некрием**, порой другие), можно и сжечь что-то. В противном случае допускать переполнения руки не стоит.
-  Если вы делаете комбинацию в форме **Валиры Иссохшей**, нельзя активировать предсмертный хрип **Кобольда-иллюзиониста** оружием, если вы только что его поставили и не сыграли другие карты. Потому что в руке будет **Отражение тьмы**, которое скопирует **Кобольда-иллюзиониста**: так **Кобольд-иллюзионист** на столе сможет достать из руки не **Малигоса**.
-  Если вы только что поставили **Кобольда-иллюзиониста** в форме **Валиры Иссохшей**, его можно активировать **Ударом в спину**. Даже если вы призовете копию **Кобольда-иллюзиониста**, ее можно будет убить второй копией **Удара в спину** с **Отражения тьмы**.
-  У некоторых противников есть несколько карт, которые могут помешать ОТК-комбинации, учитывайте их и старайтесь обыграть. Подробнее о них читайте в разделе «Матч-апы».
-  **Малигос Разбойник** способен нанести летальный урон и неполной комбинацией. Например, вы можете выставить **Малигоса** за девять кристаллов маны и произнести через **Монетку** и **Подготовку** несколько наносящих урон заклинаний. Так можно нанести вплоть до 34 единиц урона (для этого нужны две **Подготовки**, **Монетка**, два **Потрошения** и два **Коварных удара**), хотя часто хватает и меньшего количества.
-  У **Разбойника** есть и другие источники урона кроме заклинаний: существа на столе и **Некриевый клинок**, порой можно добить противника с их помощью.
  -  Считайте летальный урон каждый ход, очень часто у **Разбойника** в руке и на столе есть достаточное количество источников урона, а неопытные игроки не видят «летал». Не мыслите шаблонно: порой для убийства оппонента в принципе не нужен **Малигос** и/или **Кобольд-иллюзионист**, а хватает только существ, оружия и заклинаний.
-  Чтобы было проще считать летальный урон, сначала подумайте, сколько **Малигосов** вы сможете поставить на стол, а после умножьте их количество на 5 и на число наносящих урон заклинаний, которые вы сможете применить. В конце к этому числу прибавьте урон заклинаний без баффов **Малигоса** и получите итоговую цифру
-  Если доступная комбинация с **Кобольдом-иллюзионистом** не нанесет летального урона, но оставит противнику мало здоровья, его можно будет добить на следующий ход с помощью разыгранного в темп **Малигоса** в связке с заклинанием за один кристалл маны, а также другими способами. Не бойтесь «сетапить летал» в течение двух ходов, если вы не близки к смерти: часто противник

не сможет и убрать всех 1/1 Малигосов со стола, и восстановить достаточное количество здоровья.

[к оглавлению](#)



### Что делать до ОТК

Геймплей Малигос Разбойника – это не только ОТК-комбинация, но и то, что происходит до нее. Далее речь пойдет о том, что делает Малигос Разбойник **до ОТК-комбинации**.

Главные задачи Малигос Разбойника в любой партии – искать ключевые части комбинации и не умирать. С последним могут возникнуть проблемы в темповых матчах, поскольку в колоде мало AoE эффектов, исцеления и других защитных инструментов.

Далее несколько советов и рекомендаций, связанных с вопросами выживания и поиска карт для ОТК-комбинации.

#### Следите за картами в колоде, прогнозируйте «топдеки»

Следить за оставшимися картами в колоде важно для Малигос Разбойника по многим причинам: вам важно знать, что сделают Эльф-менестрель и Пещерная блестяшница, остались ли в колоде ключевые карты разных типов (ремувалы, взрывной урон, комбинационные карты) или нет, в каком количестве и так далее.

Как было сказано ранее, часто Разбойник будет сидеть с полной рукой карт и думать о том, от каких карт можно избавиться, чтобы не сжечь что-то важное. В зависимости от оставшихся в колоде карт Разбойник может жертвовать наносящими урон заклинаниями, Подготовкой или другими опциями.

Порой, изучив оставшиеся в колоде карты, вы можете решить, что будет не так страшно сжечь какой-то «топдек» и карты в руке лучше не тратить.

#### Правильное применение Некриевого клинка

Некриевый клинок – важная часть ОТК-комбинации, но у оружия намного больше применений.

В темповых матч-апах и при серьезном давлении противника **Некриевый клинок** можно рассматривать просто как **Огненную секиру** без каких-либо особых свойств. В лучшем случае можно комбинировать его с **Магом крови Талносом**, чтобы получить дополнительную карту.

Даже в медленных матч-апах одну копию **Некриевого клинка** можно потратить для борьбы за стол, нанесение урона по герою или перебор колоды с **Магом крови Талносом**, поскольку в колоде есть второй **Некриевый клинок**.

В любом матч-апе важно понимать, есть ли у оппонента ремувал оружия или нет. Если он есть, и вы планируете играть жадно, не тратьте первую копию **Некриевого клинка** просто так, вынуждайте оппонента отдать ремувал оружия на нее.

#### Как играть Подготовку

В медленных матч-апах одну копию **Подготовки Разбойник** часто хочет оставить для синергии со **Склянкой с некрием**, а вторую в идеальном сценарии разыграть вместе с наносящим урон заклинанием под **Малигосом**. Но идеальные ситуации бывают далеко не всегда.

В темповых матч-апах, а иногда и в медленных, **Подготовку** можно отдать для переигрывания противника по темпу в комбинации с **Исчезновением**, **Спринтом**, а также более дешевыми опциями.

Не жадничайте и не берегите **Подготовку** только для ОТК-комбинации, порой без нее вы не доживете до ключевого хода.

#### Как играть Исчезновение

**Исчезновение** – единственный ультимативный AoE эффект, который поможет Разбойнику избавиться от стола оппонента, поэтому это заклинание нужно беречь и использовать правильно.

Особенность **Исчезновения** – чаще всего вы не решаете проблему, но только откладываете ее. **Исчезновение** может уничтожить существ, если в руке для них не будет места. Если в руке нет места для одного существа, но для другого есть, в руку попадет то, что было выставлено на стол ранее.

Часто **Исчезновение** – ключевая карта в матч-апе, с помощью которой можно ответить на мощнейшие ходы противника: **Кровопийцу Гул'дана**, **Оберег: малый алмаз** и другие.

Старайтесь не возвращать в руку противника мощные угрозы с боевыми кличками или мгновенными эффектами: **Джан'алай лоа-дракондора**, **Рагнароса**, **Лироя Дженкинса**, **Тундрового люторога** и других существ с рывками.

Также **Исчезновение** может вернуть в руку союзные угрозы, хотя это далеко не всегда полезно. Если эффекты **Эльфа-менестреля** и **Пещерной блестяшницы** не достанут ничего из колоды или вам не нужно их доставать, старайтесь убить союзные угрозы перед розыгрышем **Исчезновения**. Также не столь полезно возвращать в руку **Мага крови Талноса**.

#### О Валире Иссохшей

Первое, что нужно знать – не атакуйте оружием после смены облика. В этом случае ваш герой потеряет маскировку. Помните о том, что эффект маскировки защищает вашего героя от большинства источников урона, но не от всех. Вас все еще можно убить [Взрывом разума](#), [Меха-К'Туном](#), силой героя Утера Черного Клинка, парой копий [Адского пламени](#), [Рагнаросом](#) и некоторыми другими способами.

Не забывайте, что каждый ход в руке появляется Темное отражение. Это случается до того, как происходит добор карты. Таким образом, закончив ход с девятью картами в руке, вы сожжете «топдек», так как до него получите в руку Темное отражение. Розыгрыш [Валиры Иссохшей](#) также выводит героя из заморозки.

Если играете против колоды, которая может нанести много урона за ход (Контроль Жрец, Жрец на провокации, Жрец на воскрешении, зеркальный матч-ап), важно правильно выбрать момент для смены облика и выиграть минимум ход, в который вас будет намного сложнее убить.

Также [Валира Иссохшая](#) помогает проще реализовывать ОТК-комбинацию благодаря Темному отражению: дополнительная копия наносящего урон заклинания может сделать многое. Не читайте второй раз Подготовку или [Ускользание](#).

#### Как играть Ускользание

Едва ли опытные оппоненты не поймут, какой секрет вы сыграли. Главная задача [Ускользания](#) – не обмануть оппонента, а выиграть время.

Нет смысла играть [Ускользание](#), если у противника есть один крупный источник урона. Цель секрета – защитить вас от нескольких мелких или средних атак, позволив противнику нанести урон только одной из них. Это часто полезно против Контроль Жреца, агрессивных колод без крупных угроз на столе и в других ситуациях.

[Ускользание](#) – не инструмент последней надежды, как [Ледяная глыба](#), не берегите этот секрет до последнего момента, поскольку особой пользы от него может уже и не быть.

#### Что делать с наносящими урон заклинаниями

Наносящих урон заклинаний в колоде много, и далеко не все они нужны для ОТК-комбинации: для этого часто хватит одной-трех копий. Все другие заклинания можно потратить для борьбы за стол или перебора колоды даже в медленных матч-апах.

Не держите в руке несколько наносящих урон заклинаний и [Удар в спину](#) в темповых матч-апах, тратьте их, если это поможет выиграть достаточное время для поиска способа победы.

Даже [Коварный удар](#) можно потратить вне комбинации с [Малигосом](#), чтобы активировать серию приемов [Эльфа-менестреля](#), если других способов сделать это нет.

[к оглавлению](#)

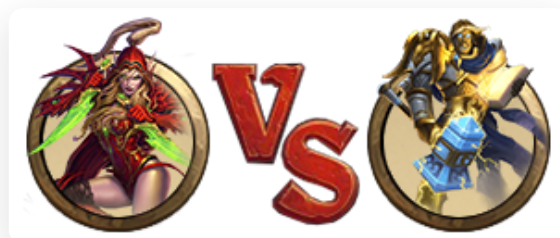




**Нечетный Воин и Нечетный Квест Воин** – простые и очень медленные противники, для победы над которыми нужно собрать обширный набор карт. Важно найти **Склянку с некрием** и **Подготовку**, а также разрушить **Некриевый клинок** и дать **Удар в спину** в **Кобольда-иллюзиониста**, чтобы призвать максимум **Малигосов**. Только так вы сможете пробить достаточно большое количество брони Воина.

Классический Нечетный Воин часто берет **Прожорливую слизь**, так что берегите вторую копию **Некриевого клинка**, не тратьте ее в пустую вне комбинации.

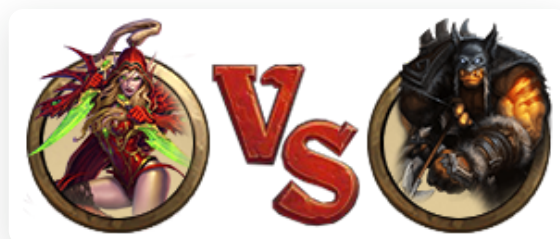
Нечетный Квест Воин сможет задавить вас обновленной силой героя, поберегите **Ускользание** для поздних этапов партии, а также **Валиру Иссохшую**, если очень быстро победить Воина не получилось.



**Нечетный Паладин** – один из самых трудных матч-апов, но победить можно даже его, если вовремя найти **Веер клинков** и **Исчезновение**. Старайтесь не возвращать в руку Паладина мощные угрозы с боевым кличем (**Грибомант**) или **Лидера рейда**, **Коридорного ужаса**. Лучшие цели для **Ошеломления** – существа под бафами и **Вождь Северного Волка**.

Не копите слишком тяжелую комбинацию, порой можно «сетапить» летальный урон в течение нескольких ходов, поскольку у Паладина нет исцеления, однако есть провокации. Не затягивайте с **Ускользанием** слишком долго, играйте карту, чтобы выиграть время для АоЕ эффекта.

**Четный Паладин** может неприятно удивить **Гидрологом** и раскопанным секретом **Око за око** – старайтесь обыграть его до основной комбинации. В остальном ведите себя так же, как и в любом другом темповом матч-апе. Возвращайте в руку противника существа под бафами.

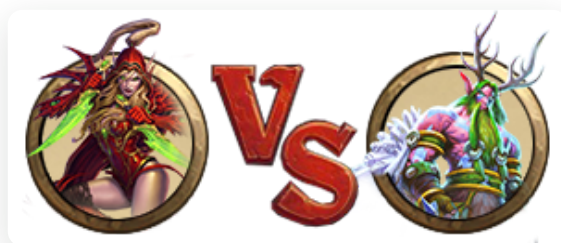


**Мидрейндж Охотник** – еще один тяжелый темповый матч-ап. Важно не возвращать в руку оппонента **Лесного волка**, **Тундрового люторога** и **Хаффера**, особого толку от этого не будет. Зато удобно «сапать» **Гиену-падальщицу**, зверей под бафами и **Высокогрива саванны**.

У Мидрейндж Охотника много взрывного урона, от которого защититься вы не сможете. Порой важно просто рассчитывать на то, что идеальные карты не придут в руку оппонента, а также быстро перебирать колоду в поисках способа победы.

Не бойтесь тратить оружие и взрывной урон для борьбы за стол и обороны, не держите карты в руке для комбинации, если с их помощью можно помешать противнику быстро убить вас.

**Охотник на хрипах** – достаточно комфортный оппонент, против которого крайне эффективны **Исчезновение** и **Ошеломление**. Опаснейшая угроза – **Катрена Зимний Шорох**, которую Разбойник вынужден возвращать в руку оппонента вместе с существом с рывком в надежде на то, что во второй раз она завербует **Гризли из Ведьминого леса**. Всегда избавляйтесь от **Короля Круша** и **Заряженного дьявозавра**, иначе Охотник размножит их **Плотоядным кубом** и быстро одержит победу.



**Меха-К'Тун и Хаккар Друиды** – легкие противники, поскольку часто они намного медленнее находят и реализуют свои способы победы, и даже высокий запас брони не помогает защититься от ОТК-комбинации с **Малигосом**, если собрать больше ее вспомогательных частей.

В матч-апе с **Меха-К'Тун** Друидом **Ускользание** практически бесполезно, играть его можно в любой момент, когда есть два свободных кристалла маны. Против **Хаккар** Друида секрет может помочь, хотя, скорее всего, неуязвимость в ход противника не спасет от **Порченной крови**, полученной в начале вашего хода после двух **Близостей к природе**.

Используйте **Ошеломление** и **Исчезновение**, чтобы вернуть в руку противника **Служителя боли** и **Яростного пироманта**. На шестой-седьмой ход **Гоблина-аукциониста** лучше уничтожить, но если в колоде Друида осталось мало карт, даже его можно возвращать в руку оппонента.

**Валира Иссохшая** не защитит вас от способов победы Друида, поэтому старайтесь найти свою ОТК-комбинацию быстрее, что вполне реально.

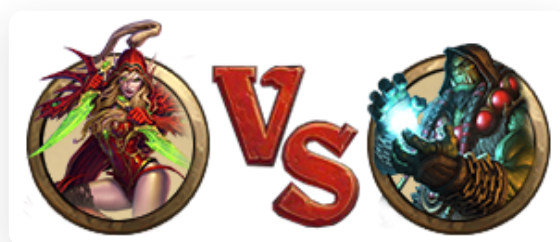
Аккуратнее с количеством карт в руке: Друид может отдать одну **Близость к природе**, чтобы сжечь ключевые «топдеки».



**Зеркальный матч-ап** – гонка в поисках комбинации. Ключевой инструмент помимо карт для ОТК – **Ускользание**, с помощью которого можно защититься от комбинации противника. Проблема лишь в том, чтобы найти правильный момент для использования секрета. Делать это лучше тогда, когда стол оппонента пуст, а в его руках **Некриевый клинок** с одним зарядом: так Разбойнику будет сложно сбить секрет.

Также важна **Валира Иссохшая**, с ее помощью вы защититесь на ход от ОТК-комбинации в большинстве случаев (вас все еще могут убить **Коварными ударами**, но сделать это будет сложно).

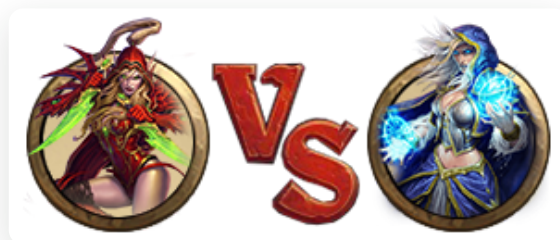
Раннее давление мелкими угрозами может помочь в будущем, не стесняйтесь играть агрессивно и вынуждать оппонента обороняться. Играйте **Ошеломление** и **Исчезновение** на **Пещерную блестяшницу**, **Мага крови Талноса** и второго **Эльфа-менестреля**. Не стоит играть их на первого **Эльфа-менестреля**, особенно если противник еще не ставил другие угрозы на стол.



**Медленные архетипы Шамана** не особо опасны, но все еще способны продавить вас крупными угрозами на средних и поздних этапах партии, если вы не найдете **Исчезновение** и **Ошеломление**. Старайтесь не возвращать в руку **Ал'акира**, **Калимоса Первородного**, **Дрыжеглота** и **Вестника зарева**.

Убирайте со стола **Грибоманта** и другие хорошие цели для **Нестабильной эволюции**.

**Ускользание** и **Валира Иссохшая** помогут выиграть время и защититься от большей части или всего урона Шамана.



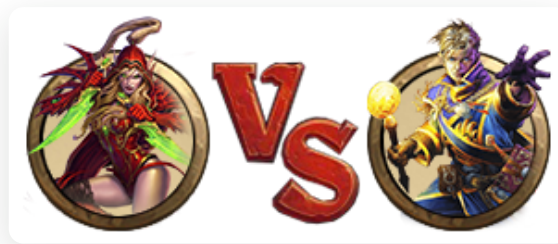
**Нечетный Агро Маг** – самый плохой матч-ап для **Малигос** Разбойника в ладдере.

Рискуйте и рассчитывайте на неудачный заход оппонента, не обыгрывайте неудобные секреты и лучшие ходы Мага.

Вы должны очень быстро найти комбинацию и закончить партию, поскольку Маг задавит вас даже без значительного стола или вовсе без него своими силой героя, заклинаниями и другими картами.

Если Маг разыграл **Взрывающиеся руны**, вы сможете разыграть **Кобольда-иллюзиониста** и сразу же уничтожить его, получив одного **Малигоса**. Нет смысла держать **Некриевый клинок**, **Удар в спину** и **Склянку с некрием**. Старайтесь выиграть с одним **Малигосом**.

**Контроль Нечетный Маг** и **Биг Спелл Маг** намного медленнее, а значит проще. Оба архетипа опасны **Джан'алаем loa-дракондором**, на которого у Разбойника нет очевидного ответа. Вы не хотите возвращать в руку ни **Рагнароса**, ни loa Мага. Часто после выхода этих угроз нужно рассчитывать только на **Ускользание** и **Валиру Иссохшую**, но в обоих случаях вы все равно получите 8 единиц урона.



**Жрец на воскрешении** и **Жрец на провокациях** – простые и достаточно медленные противники, в матч-апе с которыми крайне полезны **Ошеломление** и **Исчезновение**. Важно вернуть в руку ключевые угрозы оппонента, которые тот хочет воскресить: **Малигос** и **Пророк Велен** для Жреца на воскрешении и **Гризли из Ведьминоного леса** и **Арбитр Мош'Огг** для Жреца на провокациях. Всегда полезно «сапать» **Короля-лича**.

**Ускользание** особенно полезно против Жреца на воскрешении, разыграйте его перед девятым ходом оппонента или перед возможным розыгрышем **Клонодельни Зерека**. Также секрет можно играть, если на столе Жреца осталась какая-то крупная угроза с баффом к урону заклинаний.

Против Жреца на провокациях **Ускользание** не столь эффективно на поздних этапах, ведь этот архетип способен нанести летальный урон одной крупной угрозой. Используйте **Ускользание**, чтобы защититься от нескольких мелких источников урона по ходу партии. Если в колоде есть **Внезапное предательство**, оно намного лучше защитит от комбинации Жреца на провокациях.

В матч-апе с **Контроль Жрецом** **Ускользание** раскрывает себя превосходно, вы не позволите оппоненту нанести вам много урона за ход существами или заклинаниями. Возвращать в руку противника можно любые средние и крупные угрозы, которые угрожают вам своей атакой. Существа оппонента в целом не опасны для Разбойника своими боевыми кличами и эффектами, поэтому чистите стол тогда, когда он представляет угрозу показателями атаки.

В матч-апе с любым Жрецом обыгрывайте **Ментальный крик**: перед седьмым ходом противника уберите со стола всех союзных мелких существ, чтобы Жрец не вернул их в вашу колоду. Едва ли Жрец будет замешивать только свои угрозы в вашу колоду, тем более обычно в распоряжении класса нет большого количества мелких существ.



**Четный Чернокнижник** уязвим к **Ошеломлению** и **Исчезновению**, но достаточно темповый и быстрый, так что может успеть продавить вас до комбинации. У противника есть пара **Кислотных слизнюков**, так что не рассчитывайте на первую копию **Некриевого клинка**, едва ли с ней вы используете ОТК-комбинацию.

Играйте **Ускользание**, пока Чернокнижник не поставил слишком крупные угрозы на стол. Также с помощью секрета можно обыграть связку **Адское пламя** + **Адское пламя**, если партия затянулась. Почти гарантировано на один ход вас защитит **Валира Иссохшая**, если вы не разыграли ее на малом уровне здоровья.

В нынешних сборках Четного Чернокнижника часть встречается **Нерубский мастер сетей**, будьте готовы к этой угрозе.

**Зоолок** играет агрессивно, поэтому намного опаснее. Не бейте оружием по герою противника с 30 единицами здоровья, чтобы ему было сложнее реализовать **Веселого вурдалака**. Не возвращайте в его руку Стража ужаса и **Жизнесоса**, все другие угрозы «сапать» относительно безопасно.

[к оглавлению](#)



**Малигос Разбойник** – многогранная и сложная колода, с которой не справятся новички и неопытные игроки. Если вы хотите поиграть интересной и самой быстрой ОТК-колодой в мете, испытать свои игровые навыки, а также одолеть Жрецов и другие медленные архетипы – герой статьи станет отличным выбором.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!