

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Секрет Миракл Разбойник — разрушитель меты недели. Гайд по архетипу

04.05.2021

Гайды

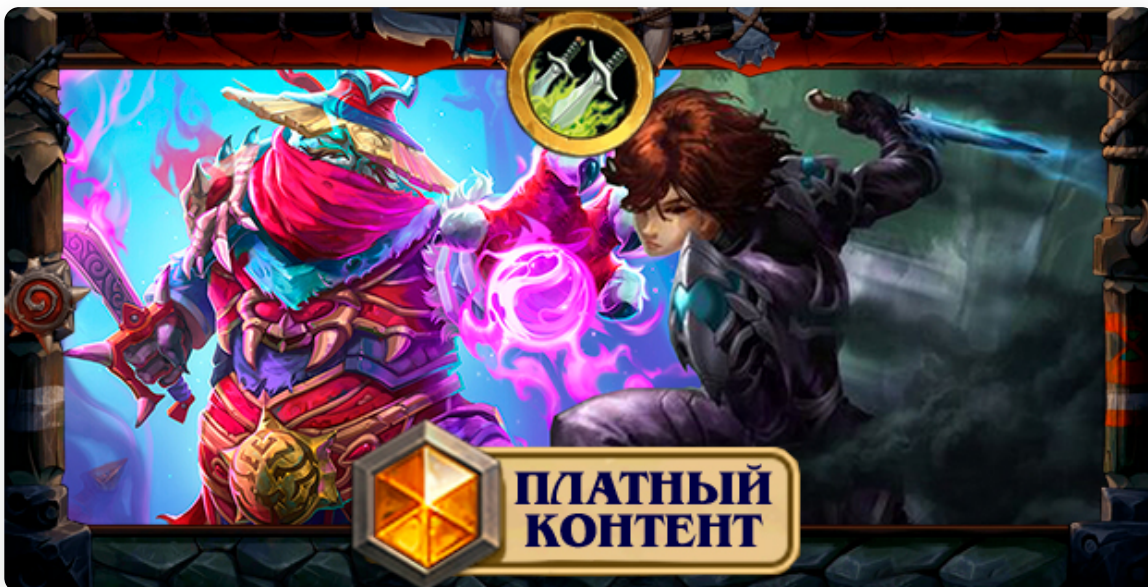
Закаленные степями

Подробно изучаем Секрет Миракл Разбойника — сложную колоду с огромным потенциалом в актуальной мете.

Узнайте, как играть архетипом в майском сезоне

Закаленных Степями.

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



- Герой гайда — Секрет Миракл Разбойник в майском рейтинговом сезоне 2021 года. Пусть это даже не самый популярный архетип Разбойника (чаще играют классическим Миракл Разбойником), на него точно стоит обратить внимание. Секрет Миракл Разбойник отлично смотрится в текущей мете. Благодаря [Бандиткам с дубинкой](#) он переигрывает популярнейших Паладинов, а также дает хороший бой Жрецам, Чернокнижникам и даже агро колодам.

Невыгодные матч-апы у Секрет Миракл Разбойника тоже есть. Сложнее всего в поединках с Токен Друидом и Раш Воином. Хотя даже невыгодные матч-апы не такие уж безнадежные: Разбойник может победить любого. Многое зависит от исполнения.

Класс в целом сложный, так еще и сам Секрет Разбойник вариативный, многофункциональный и гибкий. Из-за этого мало кто играет им оптимально. И, как следствие, падает общий процент побед.

Если вы будете играть Секрет Миракл Разбойником оптимально или хотя бы близко к этому, он без особых проблем приведет вас к Легенде и позволит взять там высокие ранги. Гайд поможет в освоении основ и тонкостей геймплея архетипа.

Как и всегда, вы найдете оптимальные сборки и способы собрать их. Речь пойдет о муллигане, стратегии игры и популярных матч-апах меты Закаленных Степями в майском сезоне.

- **Разделы гайда:**

-  *Сборки архетипа*

-  *Как собрать колоду*

- *- Основа колоды*

- *- Опциональные и технические карты*
      - *- Замены*
      - *- Максимально бюджетная колода*

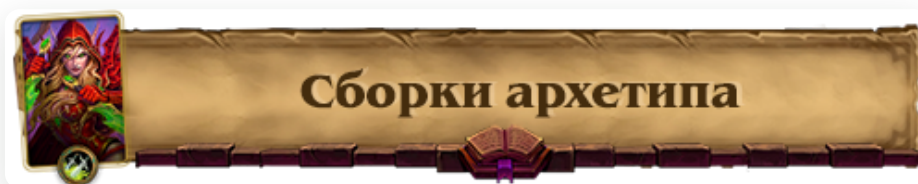
-  *Муллиган*

-  *Стратегия игры*

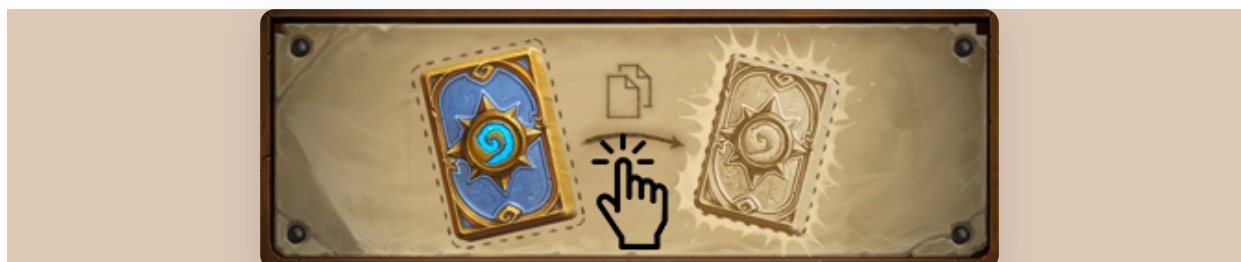
- *- Основные принципы геймплея*

- *- 4 способа победы*
      - *- Как играть ключевые карты и комбинации*
      - *- Геймплей классического Миракл Разбойника*
      - *- Полезные советы*

-  *Матч-апы*



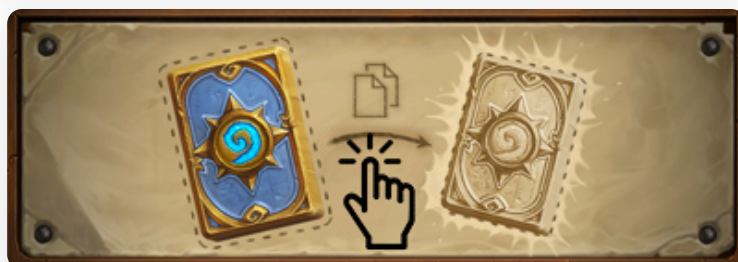
Сборки Секрет Миракл Разбойника уже устоялись и мало в чем отличаются друг от друга. Почти все они различны буквально несколькими картами. Далее вы увидите оптимальные колоды, которые подойдут для разных условий ладдера.



Секрет Миракл Разбойник от Vicious Syndicate

# Секрет Разбойник с Беспринципной наездницей

<p><b>Шаг в тень</b> Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) меньше. Тьма x2</p>	<p><b>Бандитка с дубинкой</b> Боевой кмс: если у вас есть тотемный секрет, возвращает существо в руку владельца. Оно стоит на (1) больше. x2</p>	<p><b>Тайный ход</b> Заменяет карты в руке (4 карты) из колоды. На следующем ходу заменяет их обратно. x2</p>	<p><b>Воровка палочек</b> Серия приемов: вы раскрываете заклинание мага. x2</p>	<p><b>Похититель призов</b> Серия приемов: наносит существу 1 ед. урона за каждую карту, разыгранную на этом ходу. Пират x2</p>	<p><b>Темный ювелир Улар</b> После того как вы разыгрываете секрет, вы раскрываете секрет другого класса. x2</p>
<p><b>Гинь Красный Дым</b> Боевой кмс: возвращает ваше существо в руку. Оно стоит (1) на этом ходу. x2</p>	<p><b>Внезапный удар</b> Секрет: после того как противник разыгрывает существо, применяет заклинание 2/3 с «Дале». x2</p>	<p><b>Грязные приемы</b> Секрет: после того как противник применяет заклинание, вы берете 2 карты. x2</p>	<p><b>Махинация</b> Секрет: когда ваше существо атакует, оно возвращается в случайное, на (3) дорожку. x2</p>	<p><b>Шулерство</b> Вы берете заклинание. Серия приемов: вы также берете существо. x2</p>	<p><b>Злойный удар (Фрэнк)</b> Наносит 2 ед. урона. Уничтожает, когда вы набираете (5) маны. x2</p>
<p><b>Эффективный отъезд</b> Бешенство: увеличивает стоимость карт у вас в руке на (1). Механизм x2</p>	<p><b>Маньяк</b> Боевой кмс: толкает Маньяка карты ману! В последний раз он едит 10-10 в вашей колоде. x2</p>	<p><b>Беспринципная наездница</b> Боевой кмс: если у вас в руке есть секрет, вы применяете его и берете карту. x2</p>	<p><b>Взвешивание в руке</b> Боевой кмс: если в вашей колоде нет карт (4), создает толпа с выбраными вами характеристиками. x2</p>	<p><b>Джандис Барова</b> Боевой кмс: призывает двух случайных существ за (5). Вы также выбираете одно из них. Оно укрет, когда получит урон. x2</p>	<p><b>Дракон</b> Боевой кмс: выберите героя или существо. Восстанавливает 8 ед. здоровья, если это союзник. Наносит 8 ед. урона, если это противник. x2</p>

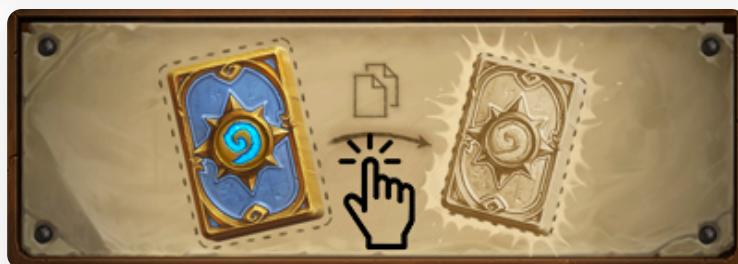
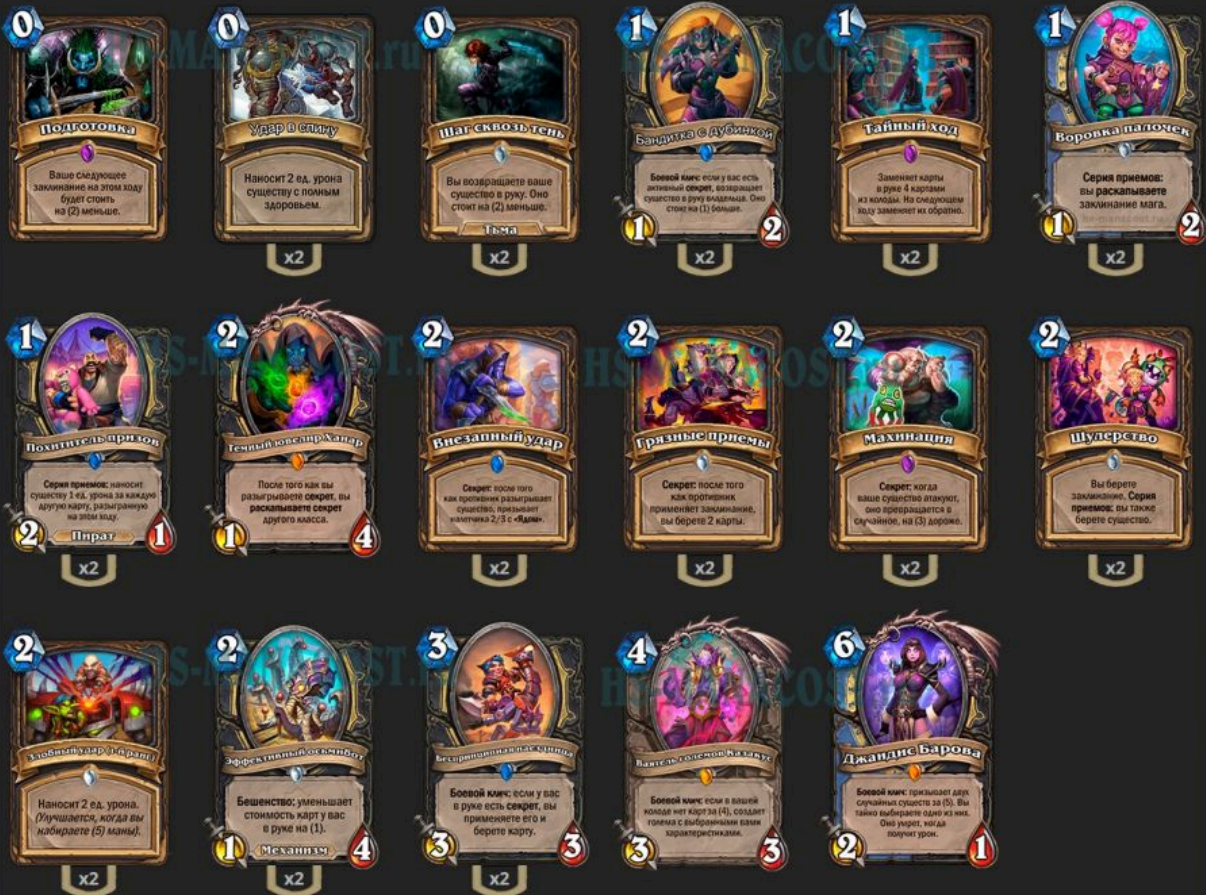


Самая популярная и оптимальная колода Секрет Миракл Разбойника, которую рекомендует последний мета-отчет [Vicious Syndicate](#). Выбирайте ее, если хотите протестировать архетип и двигаться вверх по ладдеру с хорошим винрейтом.



Антиагро Секрет Миракл Разбойник

# Антиагро Секрет Миракл Разбойник



Тэнь-у Красный Дым, Манкрик, Алекстраза Хранительница Жизни



Удар в спину, Подготовка

Не такая тяжелая версия колоды: в ней нет карт для медленных матч-апов, зато больше темповых опций. О такой сборке стоит задуматься, если вы встречаете очень много Фейс Охотников и других агро колод.



Антиспелл Секрет Миракл Разбойник

# Антиспелл Секрет Миракл Разбойник



Тэнь-у Красный Дым, Алекстраза Хранительница Жизни





















Неофитка культа

Неофитка культа улучшит преимущественно два матч-апа: со Спелл Магами и Токен Друидами. Выбирайте эту колоду, если часто встречаете два этих архетипа. Во всех остальных случаях **Неофитку культа** лучше в сборку не включать, по крайней мере, в двух экземплярах.



Классический Миракл Разбойник

# Миракл Разбойник Степей (Alex)

 <p>Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) меньше.</p> <p>1 мана</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: наносит 1 ед. урона существу. Оно получает «Божественный щит».</p> <p>2 мана</p> <p>x2</p>	 <p>Заменяет карты в руке 4 картами из колоды. На следующем ходу заменяет их обратно.</p> <p>1 мана</p> <p>x2</p>	 <p>Замораживает существо. Серия приемов: также наносит ему 3 ед. урона.</p> <p>1 мана</p> <p>x2</p>	 <p>Серия приемов: вы раскрываете заклинание мага.</p> <p>1 мана</p> <p>x2</p>	 <p>Серия приемов: наносит существу 1 ед. урона за каждую другую карту, разыгранную на этом ходу.</p> <p>2 мана</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой клич: возвращает ваше существо в руку. Оно стоит (1) на этом ходу.</p> <p>3 мана</p> <p>2 мана</p>	 <p>Серия приемов: вы кладете в руку копию последней карты, разыгранной противником.</p> <p>2 мана</p> <p>3 мана</p>	 <p>Боевой клич: заклинание противника на следующем ходу стоит на (1) больше.</p> <p>3 мана</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: сама следующая карта с «Серией приемов» на этом ходу стоит на (2) меньше.</p> <p>3 мана</p> <p>x2</p>	 <p>Вы берете заклинание. Серия приемов: вы также берете существо.</p> <p>2 мана</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона. Уничтожает, когда вы набираете (5) маны.</p> <p>2 мана</p> <p>x2</p>
 <p>Бешенство: увеличивает стоимость карту в вас в руке на (1).</p> <p>1 мана</p> <p>4 мана</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: посылает Маньяка. Когда маняет в последний раз ее ед. гас-то в вашей колоде.</p> <p>3 мана</p> <p>4 мана</p>	 <p>После того как вы разыгрываете карту с «Бешеным кличем» или «Серией приемов», вы берете карту.</p> <p>3 мана</p> <p>2 мана</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: если в вашей колоде нет карт на (4), создает голема с выбранными вами характеристиками.</p> <p>4 мана</p> <p>3 мана</p>	 <p>Боевой клич: призывает двух случайных существ за (5). Вы также выбираете одно из них. Оно укрепит, когда получит урон.</p> <p>6 мана</p> <p>2 мана</p> <p>1 мана</p>	 <p>Боевой клич: выберите героя или существо. Восстанавливает 8 ед. здоровья, если это союзник. Наносит 8 ед. урона, если это противник.</p> <p>9 мана</p> <p>8 мана</p>



В гайде в первую очередь речь пойдет о Миракл Разбойнике с секретами. Он лучше показывает себя в актуальной мете. Хотя и о классическом Миракл Разбойнике забывать не стоит. Пока что он играет хуже, но в будущем с изменениями меты может вернуть себе лидерство.

Главное отличие этих колод: тут нет секретов и синергий с ними, зато появляются комбинации со **Связным**. В сборки Миракл Разбойника влезет больше технических карт: в этой появляется пара **Неофиток культа** и Ванесса ван Клиф.

[к оглавлению](#)



- - *Основа колоды*
- - *Оptionальные и технические карты*
- - *Замены*
- - *Максимально бюджетная колода*



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии колоды. У Секрет Миракл Разбойника в основе 26 карт — внушительное количество. Карт так много, потому что колоды уже устоялись и декбилдеры нашли близкий к оптимальному набор карт, по крайней мере, для актуальной меты.

## Основа колоды - Миракл Разбойник (26/30)

Стоимость основы колоды - 7200 пыли



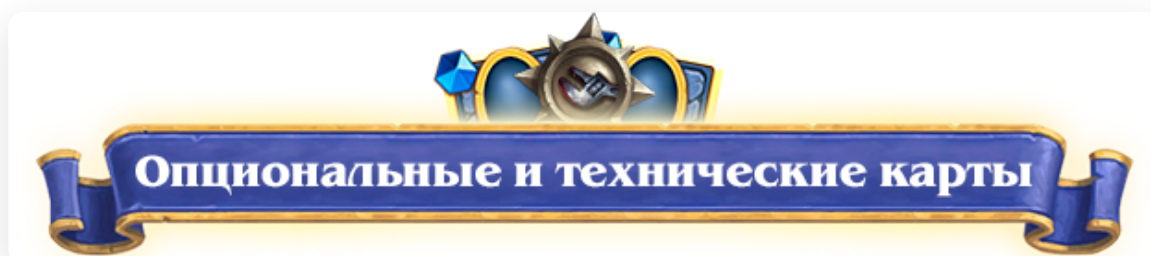
Код основы колоды:



К основе нужно добавить еще одну копию секрета — вторую **Махинацию** или что-то необычное на выбор игрока. Почти всегда в сборках появляется **Манкрик** и **Алекстраза Хранительница Жизни**.

В редких случаях из основы колоды убирают **Тайный ход** или **Махинацию**. От других карт отказываться точно не стоит.

Далее читайте о том, чем дополняют основу колоды.



## Опциональные и технические карты



**Подготовка + Удар в спину** — бесплатные заклинания помогут Разбойнику легче проводить старт поединка и совершать темповые перевороты. Это особенно важно в агрессивных матч-апах. Они станут лучше, хотя Разбойнику нужно будет пожертвовать эффективностью в других поединках.

**Связной + Заморозка мозгов** — набор из этих карт сделает гибридную версию Секрет и классического Миракл Разбойника. Колода не так сильно нуждается в доборе, потому что есть Шулерство, Беспринципная наездница и Грязные приемы. Хотя и Связной может сделать многое, особенно под удешевляющим баффом Эффективного осьмибота.

**Махинация, Списывание** и другие секреты — к основе колоды нужно добавить одну копию секрета. Чаще всего берут вторую копию Махинации, но вы можете удивить оппонентов любыми другими секретами на ваш выбор.

**Манкрик** — универсальный третий дроп, который используют многие метовые архетипы. В колодах Разбойника Манкрик смотрится особенно хорошо, потому что Валира быстро перебирает колоду и находит Жену Манкрика. Появляется в большинстве сборок, хотя иногда от легендарки отказываются.

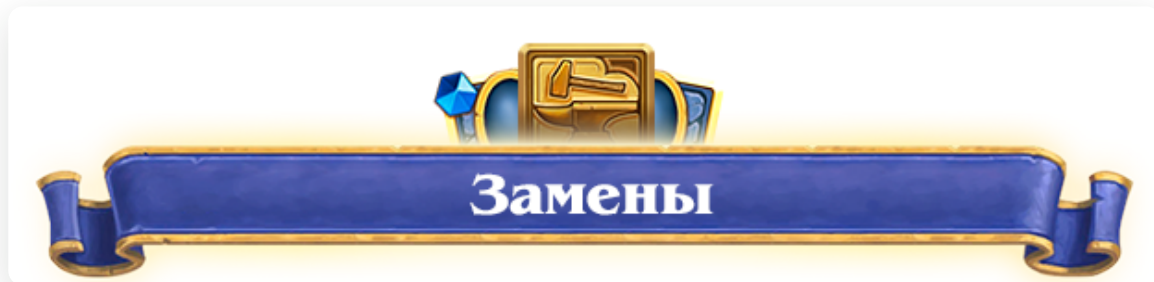
**Тэнь-у Красный Дым** и **Алекстраза Хранительница Жизни** — эти легендарки чаще всего берут вместе. Алекстраза Хранительница Жизни делает многое в медленных поединках и даже затянувшихся темповых. Тэнь-у Красный Дым берут в дополнение к дракону почти всегда. Единственная причина не включить его — этого второго дропа нет в вашей коллекции.

**Неофитка культа** в первую очередь улучшит матч-апы со Спелл Магами и Токен Друидами. Также пригодится в поединках с другими Разбойниками и Жрецами. Но мало что сделает против агрессивных колод и Воинов.






Ванесса ван Клиф — необычная техническая карта, которая удивит противника и позволит Разбойнику сыграть нестандартно. Легендарка не всегда принесет очень много пользы и может пролежать без дела во многих ситуациях, особенно в агрессивных.

**Менее популярные опциональные карты:** Метатель перьев, Пират-пройдоха, Теперь моё!, Хитрюга, Билетер, Правдоподобный посетитель, Ядовитый скорпид, Скаббс Маслорез, Огромант, Страж ключей Айвори, Телан Фордринг, К'Тун Расколотый.

[к оглавлению](#)

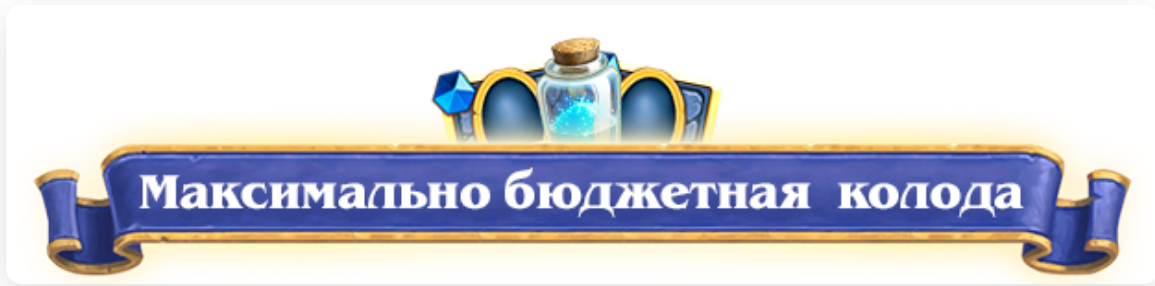


Секрет Миракл Разбойник — не самая бюджетная колода. В сборке есть несколько легендарных карт, от многих из них не так-то легко отказаться. Далее обсудим все дорогие карты в колоде и возможные способы их замены.

-  **Тайный ход** — мощная эпическая карта, которая многое сделает для архетипа. В теории, от **Тайного хода** можно отказаться в пользу комбинации **Связной + Заморозка мозгов**.
-  **Темный ювелир Ханар** — без этой легендарки нет смысла собирать Секрет Разбойника. Если ее нет, но вы все еще хотите поиграть классом, попробуйте классического Миракл Разбойника без секретов.
-  **Тэнь-у Красный Дым** — от легендарки отказываются только в случае, если ее нет в коллекции. Даже без нее есть смысл играть **Алекстразу Хранительницу Жизни**.
-  **Махинация** — вместо этого секрета можно взять два других, которые есть в коллекции. Хотя в большинстве ситуаций они будут не так эффективны, как **Махинация**.
-  **Манкрик** — его дают бесплатно в коллекцию каждого игрока. Нет смысла заменять.
-  **Ваятель големов Казакус** — мощная карта, которая отлично синергирует с **Шагом сквозь тень** и многое что делает в большинстве матч-апов Секрет Разбойника. В теории, можно обойтись без этой легендарки, хотя других тяжелых опций для замены нет. Берите вместо **Ваятеля големов Казакуса** связку **Связной + Заморозка мозгов**.
-  **Джандис Барова** — даже после нерфов остается топовой легендаркой в колоде, которую желательно скрафтить. Можно отказаться от **Джандис Баровой** в случае, если в сборке есть **Ваятель големов Казакус**. Лучше, чтобы хотя бы одна из этих легендарок была в колоде, иначе в медленных матч-апах будет трудно.

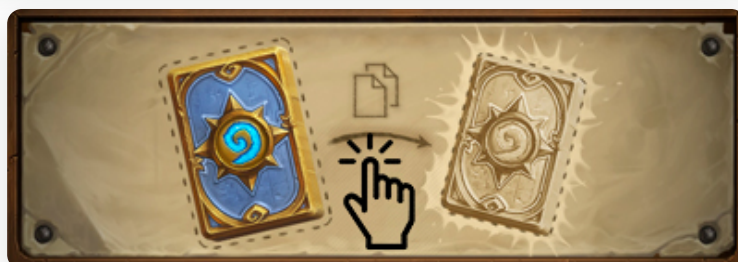
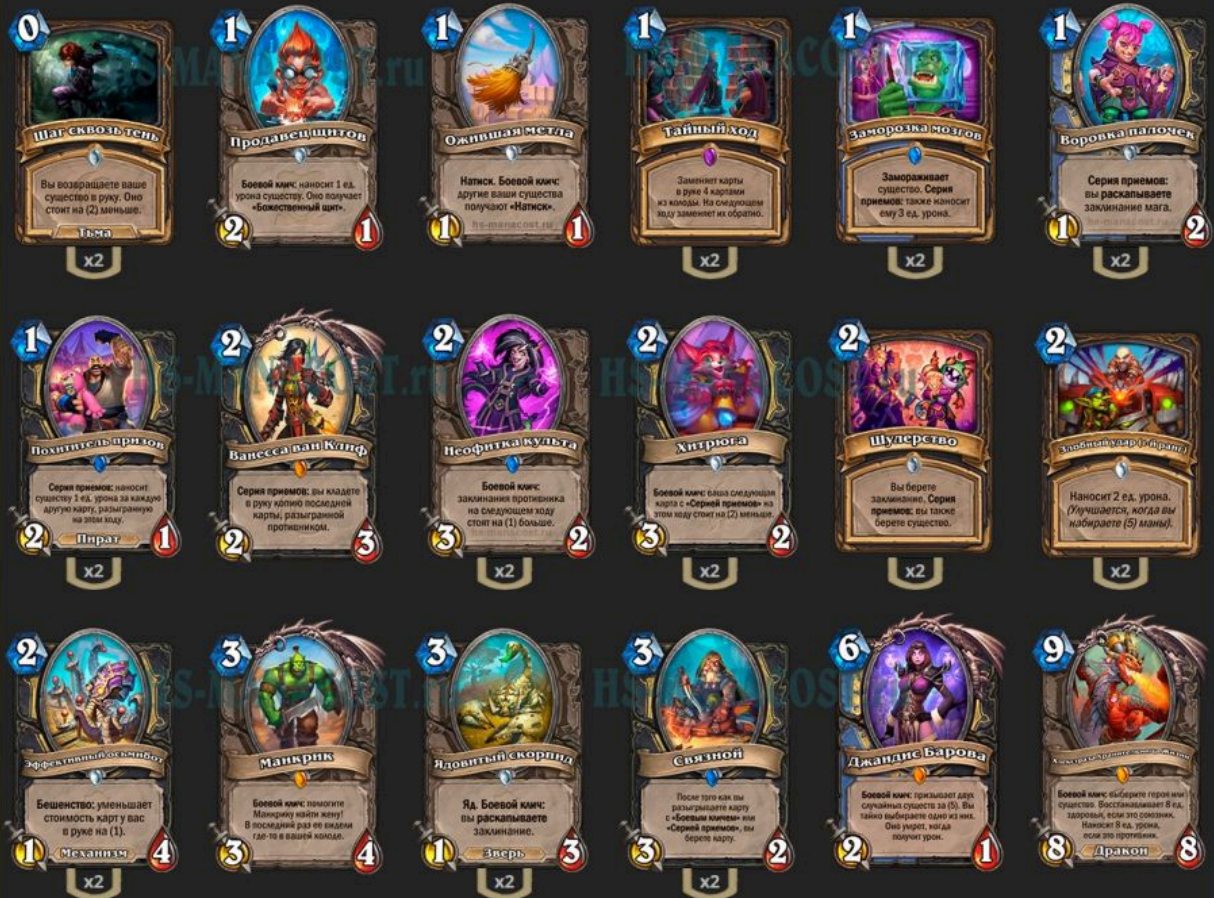


Алекстраза Хранительница Жизни — есть бесплатно в коллекции каждого игрока. Нет смысла заменять.



Максимально бюджетный Миракл Разбойник

# Максимально бюджетный Миракл Разбойник



Собрать максимально бюджетного Секрет Разбойника сложно, потому что для архетипа нужен Темный ювелир Ханар — без него не обойтись. Намного проще сделать бюджетную версию классического Миракл Разбойника без секретов. Постарайтесь все-таки скрафтить Тайный ход, а в дополнение к нему или Джандис Барову, или Ваятеля големов Казакуса.

[к оглавлению](#)



Муллиган Секрет Миракл Разбойника достаточно простой, несмотря на сложный геймплей архетипа. В большинстве матч-апов Валира оставляет одни и те же карты, хотя встречаются и исключения, и сложные ситуации. Далее об общих правилах муллигана.



- Всегда оставляйте **Эффективного осьминога** в любом количестве. Это лучшая карта на муллигане, которую часто стоит агрессивно искать.
- Всегда оставляйте **Манкрика**
- Всегда оставляйте **Беспринципную наездницу**. Вторая копия нужна только с хорошей рукой и Монеткой.
- Если есть **Беспринципная наездница**, оставляйте **хороший секрет в конкретном матч-апе**. В каких-то поединках полезны все секреты, а в других — только конкретные копии. Например, **Грязные приемы** полезны против Мага и медленных оппонентов, но бесполезны против Воина. А **Махинация**, наоборот, хороша против Воина, но бесполезна в матч-апах с Магами или Охотниками.
- Темный ювелир Ханар** в некоторых поединках нужен всегда. В других — только с Монеткой и хорошим секретом. Многое зависит от класса, с которым вы столкнулись.



**Ваятеля големов Казакуса** можно оставлять всегда в медленных матч-апах или с хорошей рукой во всех остальных



В темповых поединках на муллигане можно оставить **Похитителя призов**, но только с хорошей рукой и в одном экземпляре

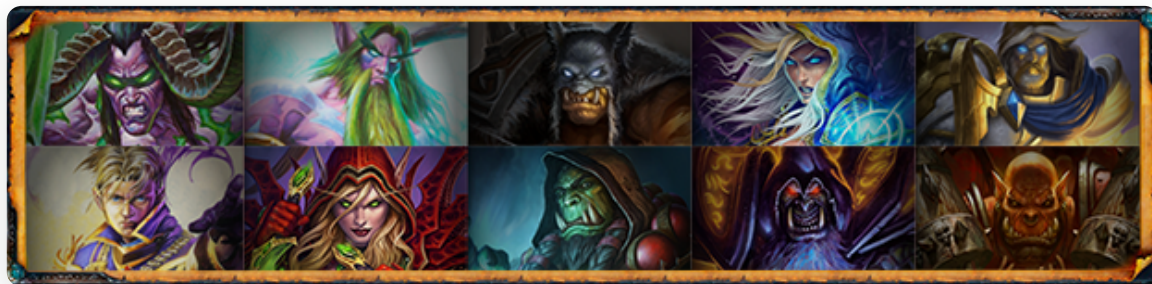


В редких ситуациях на муллигане можно оставить **Бандитку с дубинкой**, **Джандис Барову**, **Шулерство** и **Воровку палочек**



**Другие карты** на муллигане оставлять не стоит.

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



**Охотник на демонов:** Эффективный осьмибот, Манкрик, Беспринципная наездница. Если есть Беспринципная наездница — Махинация, Грязные приемы.

**Воин:** Эффективный осьмибот, Манкрик, Беспринципная наездница, Темный ювелир Ханар. Если есть Беспринципная наездница — Махинация. С очень хорошей рукой — Джандис Барова, Похититель призов, Шулерство.

**Паладин:** Эффективный осьмибот, Манкрик, Беспринципная наездница, Бандитка с дубинкой, Ваятель големов Казакус. Если есть Беспринципная наездница — любой секрет.

**Охотник:** Эффективный осьмибот, Манкрик, Беспринципная наездница, Темный ювелир Ханар. Если есть Беспринципная наездница — Внезапный удар. С хорошей рукой — Похититель призов, Бандитка с дубинкой, Воровка палочек.

**Друид:** Эффективный осьмибот, Манкрик, Беспринципная наездница, Темный ювелир Ханар, Грязные приемы. С хорошей рукой — Похититель призов, Махинация, Ваятель големов Казакус.

**Разбойник:** Эффективный осьмибот, Манкрик, Беспринципная наездница. Если есть Беспринципная наездница — любой секрет. С хорошей рукой — Темный ювелир Ханар.

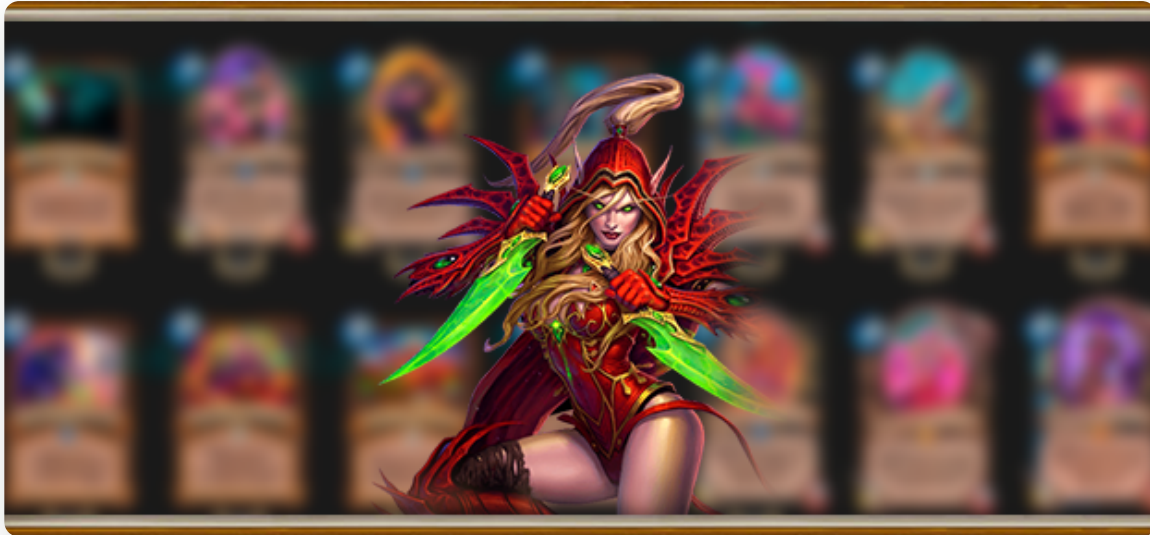
**Шаман:** Эффективный осьмибот, Манкрик, Беспринципная наездница. Если есть Беспринципная наездница — Внезапный удар. С хорошей рукой — Похититель призов, Ваятель големов Казакус, Темный ювелир Ханар.

**Маг:** Эффективный осьмибот, Манкрик, Беспринципная наездница, Темный ювелир Ханар, Ваятель големов Казакус, Грязные приемы.

**Жрец:** Эффективный осьмибот, Манкрик, Беспринципная наездница, Грязные приемы, Темный ювелир Ханар. Если есть Беспринципная наездница — любой секрет. С хорошей рукой — Шулерство.

**Чернокнижник:** Эффективный осьмибот, Манкрик, Беспринципная наездница, Темный ювелир Ханар, Ваятель големов Казакус, Грязные приемы.

[к оглавлению](#)



### Основные принципы геймплея

Секрет Миракл Разбойник — сложная в управлении колода. Она может играть максимально темпово, быстро захватывая стол, и очень жадно, переигрывая по выгоде даже самые тяжелые колоды меты. Но против кого бы Секрет Разбойник ни играл, каждый его ход будет полон непростых решений. Это не классический темповый архетип, который ставит по кривой маны существ до победы. Разбойник играет комбинациями и связками карт. Многие из них нужно беречь для мощных ходов в будущем, другие отдавать сейчас. Не получится играть по принципу "вижу зеленую карту — разыгрываю ее".

Колода Секрет Разбойника с первого взгляда выглядит странной. В ней много секретов, дешевых существ и заклинаний. И только 2 карты стоят 6+ маны. И все же лейтгейм потенциал у Разбойника огромный: во многом из-за **комбинаций с Шагом сквозь тень и Тэнь-у Красным Дымом**. Валира может возвращать в руку буквально любое существо, которое есть в ее колоде: иногда нужно убирать в руку **Бандитку с дубинкой** или **Похитителя призов**, а иногда **Ваятеля големов Казакуса**, **Джандис Барову** или **Алекстразу Хранительницу Жизни** — всё зависит от матч-апа и игровой ситуации.

Важным элементом геймплея станут **секреты и синергии с ними**. Сами по себе секреты далеко не всегда сильны, но они активируют мощные эффекты **Бандитки с дубинкой**, **Темного ювелира Ханара** и **Беспринципной наездницы**. Эти существа помогают Разбойнику во многих задачах: чистить стол, перебирать колоду, генерировать много выгоды и рушить планы на игру противника. Часто Разбойник специально держит не очень сильные секреты в руке до тех пор, пока не получится скомбинировать их с существами.

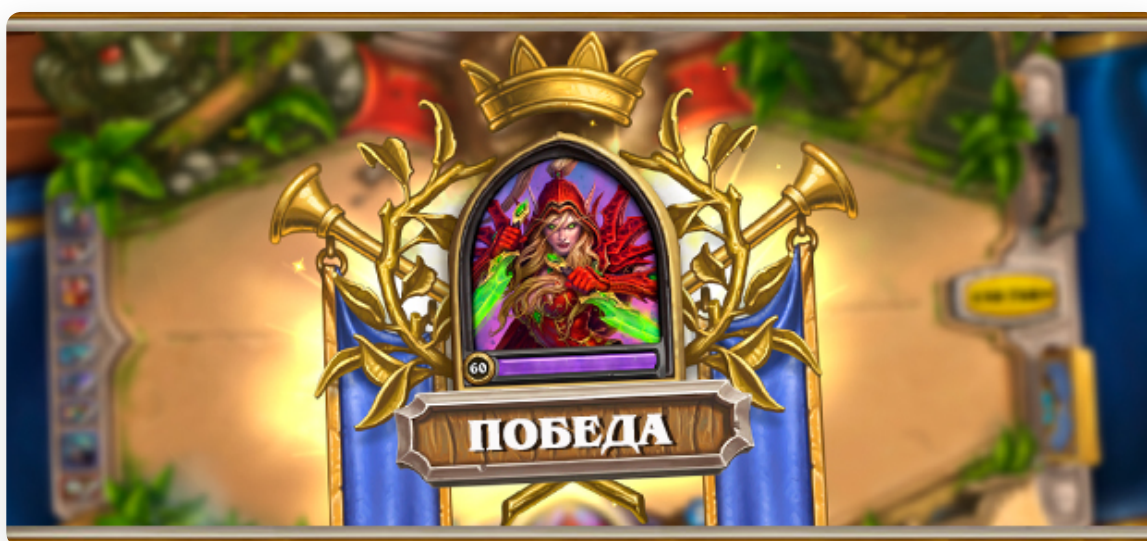
В отличие от классического Миракл Разбойника, версия с Секретами отказывается от **Связного** — **мощного источника перебора колоды**. Его заменяют **Грязные приемы** и **Беспринципная наездница**. Они не всегда дают так же много карт, но и меньшего количества ресурсов Разбойнику достаточно. Чаще всего Валира будет впереди своих оппонентов по взятым в руку картам — и в этом нет ничего странного. Наоборот, Разбойник быстрее реализует свою колоду, чем противник, а значит обгоняет его по темпу и реализует способы победы до того, как на них найдет ответы оппонент.

Важной темповой картой Разбойников с выходом Закаленных Степями стал **Эффективный осьмибот**. Этот второй дроп помогает Разбойнику еще быстрее реализовывать карты в руке и проворачивать с ними мощные комбинации. В отличие от обычных Миракл Разбойников, у версии с секретами нет простого способа тут же активировать бешенство **Эффективного осьмибота**. Это и не нужно в большинстве ситуаций: противнику будет сложно нанести 4 урона за один удар, если на столе нет существа с 4+ атаки. Поэтому Разбойник чаще всего ставит **Эффективного осьмибота** в любой удобной ситуации в темп. И даже если он не активирует бешенство, ничего страшного — механизм вынудил оппонента совершить невыгодную атаку и потратить карту.

Секрет Миракл Разбойник может сгенерировать очень **много выгоды или способов давления на противника**. В этом помогают **Темный ювелир Ханар** и тяжелые существа: **Ваятель големов Казакус**, **Джандис Барова** и **Алекстраза Хранительница Жизни**. Существа часто сильны сами по себе, но еще больше выгоды можно извлечь, если сыграть их с **Шагом сквозь тень** или **Тэнь-у Красным Дымом**.

В колоде есть и другие **универсальные инструменты класса**: **Тайный ход**, **Воровка палочек**, **Похититель призов**, **Злобный удар**, **Шулерство** и **Манкрик**. Эти карты проще в использовании и вряд ли вызовут у игроков много трудностей. Хотя они просты в использовании только относительно других карт в колоде.

[к оглавлению](#)



#### 4 способа победы

Способы победы Секрет Миракл Разбойника сочетаются между собой и не исключают друг друга. За поединок вы можете выбрать несколько способов победы или обойтись

только одним из них. Многое зависит от матч-апа, но важную роль оказывают и доступные карты в руке, и даже ваш стиль игры.



### • **Оборона**

От обороны Секрет Разбойник вынужден играть в агрессивных матч-апах: с Охотниками, Агро Паладинами, Фэйс Разбойниками и другими сверхагрессивными оппонентами.

Это не самый привычный для Разбойника стиль игры, потому что в колоде минимум исцеления и провокаций. Поэтому вы не сможете постоянно играть от обороны: Разбойнику важно перехватить инициативу на столе и начать давление самостоятельно в надежде закончить партию быстрее, чем это сделает оппонент. Обычно перехват инициативы можно проверить уже в первые ходы или к 5-6 маны.

Если Разбойник втянул оппонента в размены, партия может затянуться. В этом случае играйте до истощения руки оппонента — после его можно будет без проблем переиграть.

В трудных ситуациях рассчитывайте на то, что получите защитные опции с [Джандис Баровой](#), [Ваятеля големов Казакуса](#) и [Темного ювелира Ханара](#). В редких ситуациях Разбойник играет [Алекстразу Хранительницу Жизни](#) для своего исцеления.



### • **Давление со стола**

Секрет Миракл Разбойник великолепен в захвате стола и наращивании преимущества. В его распоряжении много ремувалов и защитных инструментов, поэтому уже поставленные угрозы часто бьют по герою противника. Вы защитите своих существ секретами, [Похитителем призов](#), [Бандиткой с дубинкой](#) и другими эффектами.

В такой ситуации Разбойнику даже не нужно значительного количества угроз и характеристик на игровом поле. Порой хватает одного крупного или нескольких средних существ. Особенно в темповых и агрессивных матч-апах — в них оппоненты не играют ремувалы и вынуждены бороться с вашим столом своими существами.

Лучшими способами давления со стола станут [Джандис Барова](#) и [Ваятель големов Казакус](#). Обе легендарки могут генерировать внушительное количество характеристик, особенно если сыграть их несколько раз с помощью [Шага сквозь тень](#) или [Тэнь-у Красного Дыма](#).

Можно давить и существами меньше: 2-3 дропами, случайно сгенерированными угрозами с [Махинации](#) и т.д.



### Максимальная выгода

В контроль матч-апах Секрет Разбойнику понадобится гораздо больше способов давления со стола, потому что у противников будут точечные и AoE ремувалы. В этой ситуации Разбойник должен извлекать максимум выгоды из тяжелых карт: [Джандис Баровой](#), [Ваятеля големов Казакуса](#), [Алекстразы Хранительницы Жизни](#). Играйте на них две копии [Шага сквозь тень](#) и [Тэнь-у Красный Дым](#).

Много выгоды в мид и лейтгейме извлекает [Темный ювелир Ханар](#). Одного секрета в руке достаточно, чтобы навесить на своего героя 4-5 секретов разных классов. После этого [Темного ювелира Ханара](#) можно даже вернуть в руку каким-либо эффектом, чтобы повторить подобный ход в будущем.



### Взрывной урон

Победить в быстрых и медленных поединках можно не только со стола, но и взрывным уроном. Иногда он только поддерживает существ на столе и позволяет быстрее закончить партию. В других ситуациях Разбойник отказывается от контроля стола и давит только взрывным уроном. Есть риски, если противник играет много исцеления. Но если исцеления нет, взрывной урон даже надежнее, чем давление существами со стола.

Самый простой источник взрывного урона — [Злобный удар](#). [Огненный шар](#) и другие наносящие урон эффекты позволяет генерировать [Воровка палочек](#).

Наконец, есть [Алекстраза Хранительница Жизни](#). Чаще всего Разбойнику хватает одного розыгрыша дракона. Но в некоторых ситуациях легендарку можно вернуть в руку [Шагом сквозь тень](#), чтобы сыграть за 7 маны на следующий ход. На оставшиеся 3 маны можно сыграть [Злобный удар](#) или [Тэнь-у Красного Дыма](#) и повторить боевой клич [Алекстразы Хранительницы Жизни](#), но уже за 1 маны. Другой вариант – удешевить [Тэнь-у Красного Дыма](#) [Шагом сквозь тень](#) и сыграть его на [Алекстразу Хранительницу Жизни](#), а после тут же сыграть дракона снова за 1 маны.

[к оглавлению](#)



## Как играть ключевые карты и комбинации

Сила Секрет Разбойника в комбинациях карт. Но эти комбинации разные в зависимости от матч-апа и захода карт. Далее обсудим ключевые карты и способы их реализации в разных ситуациях.



### Шаг сквозь тень и Тэнь-у Красный Дым

Вероятно, самые сложные карты для правильной реализации. Их можно использовать на любых существ в колоде, но в специфичных ситуациях.

В агрессивных матч-апах главный приоритет Разбойника — высокий темп.

Следовательно, эффекты возвращения существ в руку должны давать максимум темпа. Обычно их играют на существ за 1-3 маны, чтобы тут же использовать их еще один раз. В идеале уже после выгодного размена, но не всегда.

Например, **Шаг сквозь тень** можно сыграть на **Похитителя призов**, чтобы убрать со стола дополнительную угрозу агрессивного противника и перехватить инициативу. В матч-апах с Паладинами часто в руку нужно вернуть **Бандитку с дубинкой**, потому что ее боевой клич сбивает темп противника, лишает его существ баффов и не активирует мощные предсмертные хрипы.

Есть ситуации, в которых в руку стоит вернуть **Манкрика**, **Эффективного осьминога** или **Беспринципную наездницу**. Обычно это делают после выгодного размена или, по крайней мере атаке, по герою противника. Тут все зависит от того, что нужно Разбойнику: больше ресурсов в руку, дополнительный способ удешевить тяжелые карты и т.д.


В медленных матч-апах возвращающие в руку эффекты используют жаднее. Целями чаще становятся **Ваятель големов Казакус**, **Джандис Барова**, **Алекстраза Хранительница Жизни**.

В руку можно вернуть Голема, которого сделал **Ваятель големов Казакус**. Тут многое зависит от эффектов Голема: хороши с боевыми кличами или натиском.

**Темного ювелира Ханара** можно вернуть в руку, если в ней нет других источников выгоды и в конкретных матч-апе и ситуации случайные секреты принесут много пользы.

Например, **Темный ювелир Ханар** ценен в матч-апе с Магами, потому что раскапывает **О мой Йогг!** и **Антимагию**.


**Шаг сквозь тень** можно играть и на самого Тэнь-у Красного Дыма. Так тоже получится повернуть ход с двумя **Алекстразами** Хранительницами Жизни подряд.

-  **Бандитка с дубинкой**

Цели Бандитки в дубинкой разные в зависимости от матч-апов. В темповых поединках можно возвращать в руку даже мелкие и средние угрозы противника, потому что это сбьет его темп и поможет вам в захвате стола.

В поединках помедленнее целью могут стать ценные и дорогостоящие угрозы противника. Особенно выгодно играть **Бандитку с дубинкой** на существ с баффами или предсмертными хрипами. Но можно играть и не так жадно, если вы давите со стола и темп сейчас для вас важнее всего.

В редких ситуациях **Бандитку с дубинкой** играют на своих топовых существ. Чаще всего такие ходы актуальны в тяжелых матч-апах со Жрецами или Чернокнижниками. В этом случае **Бандитка с дубинкой** становится плохим аналогом **Шага сквозь тень** и цели у нее будут соответствующие: **Джандис Барова**, **Ваятель големов Казакус** или даже **Алекстраза** Хранительница Жизни.

-  **Темный ювелир Ханар**

Сильная карта с большим потенциалом, хотя и часто загоняющая игроков в ловушку. В идеальных сценариях вы играете **Темного ювелира Ханара** на 10 маны, вешаете на себя новогоднюю елку из 5 секретов и после возвращаете легендарку в руку **Шагом сквозь тень**, чтобы повторить всё в следующие ходы. Но идеальные ситуации возникают далеко не всегда даже в медленных матч-апах.

Не бойтесь играть **Темного ювелира Ханара** в темп на пустой стол. Главное, чтобы противник не мог гарантированно забрать его своим существом с 4+ атаки. Это особенно актуально в темповых матч-апах, где с **Темным ювелиром Ханаром** не стоит жадничать. Но даже в медленных поединках иногда **Темного ювелира Ханара** можно сыграть в темп. В худшем случае он вынудит противника потратить на себя ремувал, но и это хорошо: ремувала не будет на следующие угрозы.

Механика **Темного ювелира Ханара** простая. Секреты есть у 4 классов в игре. Разыгрывая секрет Разбойника, вы раскапаете по одному секрету Мага, Паладина и Охотника. Разыгрывая секрет другого класса, вы раскапаете по одному секрету оставшихся классов.

Во многих ситуациях Разбойника интересуют **О мой Йогг!**, **Антимагия** и **Морозная ловушка** — это самые сильные секреты классов, хотя и не во всех ситуациях. Думайте о том, что стоит раскопать и сыграть, как сделать ходы противника максимально неудобными.

## **Все секреты Стандартного режима**



- 
**Эффективный осьмибот**

Не бойтесь ставить этот второй дроп в темп на стол, где нет существа или оружия с 4+ атаки на половине оппонента. Не нужно самостоятельно активировать бешенство этого механизма.

Даже если противник заберет **Эффективного осьмибота** за один удар, на это он потратит мощный ремувал или, по крайней мере, атаку в слабое 1/4 существо.

Сила карты в том, что она часто вынуждает противника совершать неудобные и неэффективные ходы. И иногда это даже лучше, чем удешевление всей руки.

- 
**Тайный ход**

Старайтесь сыграть заклинание как можно позднее. Чем больше маны у вас будет, тем лучше. Желательно, чтобы в колоду уже была замешана Жена **Манкрика**, хотя это необязательно.

Понять, когда сыграть **Тайный ход**, достаточно просто: в момент, когда в руке не осталось хороших карт для хода. Чаще всего **Тайный ход** играют в самом начале, чтобы

потратить всю ману на новые карты. Хотя это и необязательно, если у Разбойника уже 6+ маны.

В тяжелых ситуациях [Тайный ход](#) можно играть уже почти без маны в надежде добрать из колоды [Шаг сквозь тень](#), [Бандитку с дубинкой](#) или [Похитителя призов](#). Эти карты часто играют решающую роль в партии.

-  [Ваятель големов Казакус](#)

[Ваятель големов Казакус](#) — гибкая и многофункциональная карта. Она помогает и замедлить противника, и зачистить стол, и сгенерировать крупные характеристики на своей половине. Все зависит от того, какого голема вы соберете.

Големы за 1 маны нужны только в самых трудных ситуациях: обычно в агро матч-апах. Чаще всего берут големов за 5, потому что они хорошо вписываются в кривую маны и обладают мощными эффектами. Големы за 10 нужны только в самых медленных матч-апах или в лейтгейме в любом матч-апе, если идет война за ресурсы и вам нужно больше выгоды.

Особенно полезные свойства для Големов Разбойника — боевые кличи и натиск. Таких Големов можно возвращать в руку [Шагом сквозь тень](#) и другими эффектами.

Все эффекты [Ваятеля големов Казакуса](#) и подробную механику карты можно посмотреть в [этом материале](#).

-  [Алекстраза Хранительница Жизни](#)

Чаще всего используется агрессивно, то есть для атаки по герою противника. К 8-10 маны Разбойник часто уже заканчивает партии, в чем помогает изрядное количество взрывного урона от [Алекстрызы](#) Хранительницы Жизни, Злобного удара и других источников.

Вы можете комбинировать [Алекстразу](#) Хранительницу Жизни с [Шагом сквозь тень](#). А если легендарка стоит 7 маны и меньше, то и с Тэнь-у Красным Дымом. В последнем случае вы сможете сыграть [Алекстразу](#) Хранительницу Жизни дважды за ход.

Как способ исцеления [Алекстраза](#) может пригодиться в матч-апах с Фейс Хантом, Агро Разбойником и Спелл Магом. Хотя и в этих поединках Валира чаще играет дракона для завершения партии.

Легендарку можно сыграть и для зачистки тяжелой угрозы противника. Это чаще всего полезно в матч-апах с Раш Воином и другими темповыми противниками.

[к оглавлению](#)



## Геймплей классического Миракл Разбойника



Классические Миракл Разбойники отличаются от Секрет версий в первую очередь отсутствием синергий секретов. Вместо в них в сборке появляются мощные комбинации со **Связным**: он сам и карты с боевыми кличами и серией приемов. Такие версии намного сильнее в переборе колоды и чуть лучше Секрет Разбойника в матч-апах с агро колодами и Раш Воином. Но тяжелее будет против Магов и в особенности Паладинов. С последними будет тяжело из-за отсутствия **Бандитки с дубинкой**.

В целом геймплей классического Миракл Разбойника похож на геймплей Секрет Разбойника. Планируйте мощные комбинации со **Связным** в мид и лейтгейме. В темповых матч-апах и тяжелых ситуациях не бойтесь ставить **Связного** в темп — так же, как и **Темного ювелира Ханара**.

В сборках появится больше места для технических карт из-за отсутствия секретов и синергий с ним. Например, часто встречаются **Неофитки культа**. Это тоже хорошие цели для **Шага сквозь тень**, но в специфичных матч-апах и ситуациях. Вы должны понимать, когда правильно сыграть это существо и почему. Мешайте противнику разыграть его ключевые заклинания, иначе от карты нет смысла.

[к оглавлению](#)



### Полезные советы



Если планируете сыграть **Похитителя призов** или добирать карты в ход, считайте, сколько карт вы разыграли. Разбойнику важно точно знать, сколько урона нанесет **Похититель призов** — многие проигрывают в боях или неоптимально используют ресурсы, потому что не знают точно, сколько урона нанесет этот первый дроп.

Посмотреть ваши действия за ход можно в логе боя в левой части игрового поля.




Аккуратнее с **Махинацией**: она превратит в другое существо **Темного ювелира Ханара** или **Эффективного осьмибота**, так что вы не извлечете дополнительной выгоды от этих существ. Но в большинстве ситуаций это не причина отказываться ни от секрета, ни от существ.




**Воровка палочек** дает доступ ко всем заклинаниям Мага в Стандартном режиме. Далее следует их полный список. Разбойника особенно интересуют взрывной урон, иногда **Стрелы инволюции** и секреты.





 Не жадничайте со Злобным ударом. Иногда заклинание нужно играть на 4 или 9 мане и выбирать целью опасные угрозы на столе противника, а не вражеского героя. Пусть вы не извлечете из заклинания максимум выгоды, это далеко не всегда необходимо.

 Джандис Барова призывает два случайных дропа за 5 маны. Легендарка настолько сильна, что может чуть ли не самостоятельно принести победу в партии с удачным рандомом. Такое бывает далеко не каждый раз, но вы редко будете разочарованы двумя призванными существами.

Пул пятых дропов уменьшился с ротацией Стандарта. Их осталось только 64. Мощных пятых дропов много: есть натиск, провокации, а также другие полезные свойства. С некоторыми из них можно познакомиться ниже.

## Что призывает Джандис Барова

Всего существ - 64

Провокация - 12 Рывок - 0 Натиск - 7

### Топовые существа



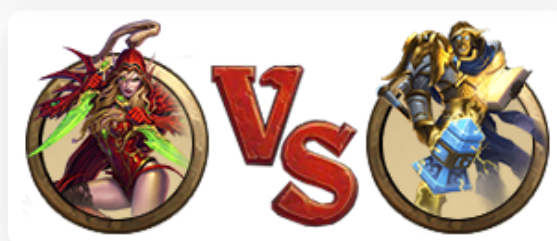
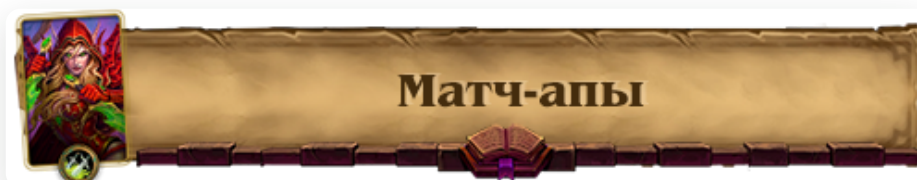
Обманывайте противника с помощью [Джандис Баровой](#). Если вы призвали двух примерно равных по силе существ, есть смысл сделать уязвимой ту, что чуть сильнее. Оппонент совершит невыгодные размены и потратит часть существ или ресурсов не оптимально.

Такой трюк не стоит проворачивать, если одно существо очень сильное, а другое нормальное. Разумеется, если вы призвали Верховную дуэлянтку Мозаки или [Элементаля земли](#), их не нужно делать иллюзиями, которые умрут с одного удара.



Геймплей Секрет Разбойника сложный не только потому, что тот должен правильно распоряжаться своими картами, но и потому, что он должен постоянно отыгрывать от возможностей противника, делать его ходы неудобными и учитывать карты оппонента, совершая свои действия. Следующий раздел расскажет, как правильно это делать при встрече с самыми популярными архетипами актуальной меты.

[к оглавлению](#)



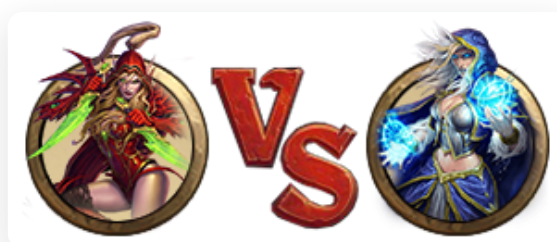
### Агро и Секрет Паладины

Выгодные матч-апы благодаря **Бандитки с дубинкой**. Это самая ценная карта в поединке: на нее стоит играть **Шаг сквозь тень** и **Тэнь-у Красный Дым**. Конечно же, для активации **Бандитки с дубинкой** потребуются секреты. Если вы ведете, часто **Махинация** провисит долго: Разбойник попросту не позволяет Утеру размениваться самостоятельно.

Возвращать в руку Паладина нужно любых существ под баффами, а иногда и просто существ за 2+ маны. Например, неплохой целью станет **Всадник на крабе**, если вы не можете избавиться от него другими способами.

Занимайте стол по максимуму и не позволяйте Утеру реализовать свои баффы и ключевые синергии. Сделать это достаточно просто, хотя многое зависит от захода карт вам и оппоненту.

При встрече с Секрет Паладином играйте от трех секретов: **О мой Йогг!**, **Отмщение** и **Скачущий спаситель**. Сложнее всего с **О мой Йогг!**, который может испортить секрет для активации **Бандитки с дубинкой** или **Шаг сквозь тень**. Аккуратнее со **Скачущим спасителем**: старайтесь активировать его только в случае, если тут же уберете со стола 3/4 угрозу. Другой вариант — если на половине Паладина уже есть другая цель для баффа.



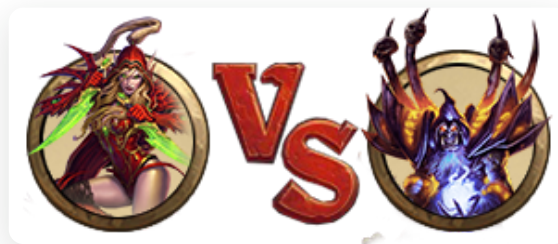
## Спелл Маг

В этом матч-апе важно захватить стол и вынудить Мага отбиваться. Противник вряд ли доставит вам проблем своими существами, но к 6-7 ходам и далее начнет играть сверхагрессивно и попытается закончить партию взрывным уроном. Мешайте ему сделать это, постоянно разыгрывая угрозы на свою половину стола. Старайтесь играть вокруг **Волны огня** и **Стрел инволюции**, хотя это получается далеко не всегда в поединке с Магом.

Если партия затянулась и у Мага осталось немного карт, вы можете переиграть его от защиты, несколько раз применив на себя боевой клич **Алекстры** Хранительницы Жизни. Хотя в большинстве ситуаций Разбойник сам должен выступать агрессором и заканчивать партию с легендарным драконом при поддержке Злобного удара, **Шага** **сквозь тень** и угроз на столе.

Ключевой инструмент в матч-апе: **Темный ювелир Ханар**. Его можно постоянно возвращать в руку, чтобы находить все новые секреты. Вас интересуют в первую очередь **Антимагия**, **О мой Йогг!** и в меньшей степени **Портал ветра Пустоты**. Не раскапывайте секреты, которые активируются при розыгрыше или атаке существ противника. Этого в матч-апе со Спелл Магом не произойдет.

Бандитка с дубинком не так нужна в этом поединке. Ее можно играть на своего **Темного ювелира Ханара**, пусть он и станет дороже на 1 ману.



### Контроль Чернокнижник

Выгодный матч-ап, в котором Разбойник может играть медленнее и жаднее. Генерируйте максимум выгоды с **Джандис Баровой** и **Ваятеля големов Казакуса**. Возвращайте в руку их, или **Алекстразу** Хранительницу Жизни, или **Темного ювелира Ханара**.

Начиная с 3 хода, играйте вокруг **Истории**. Старайтесь генерировать такой стол, который наверняка не умрет от этого заклинания. Начиная с 8 маны, нужно помнить и о **Круговерти Пустоты**, хотя к этому моменту Разбойник часто оказывает так много давления на Чернокнижника, что только зачистка стола ему уже не поможет.

Возвращайте в руку Чернокнижника любых существ, которые мешают вашей агрессии. Это может быть и **Душесборщик**, и даже **Душевед Коварнесса**.

Из секретов будут полезны все те же **Антимагия** и **О мой Йогг!**.



### Фейс Охотник

Матч-ап кажется тяжелым, но на самом деле он совсем не безнадежный, а, может быть, и равный. Разбойнику важно найти хороший старт, то есть существ за 1-2 маны. Не бойтесь играть в темп [Темного ювелира Ханара](#) и убирать со стола 1/1 угрозы с помощью [Похитителя призов](#). Не стоит жадничать и с [Бандиткой с дубинкой](#): возвращайте в руку Охотника любое существо, если есть такая возможность.

Если вы рано захватите стол, то сможете легко задавить Рексара своими угрозами. И не понадобятся ни исцеление, ни провокации. В редких случаях можно доиграть до [Алекстразы Хранительницы Жизни](#) или призвать провокации с [Джандис Баровой](#) или Големов. Но в большинстве ситуаций они даже не нужны.

[Махинация](#) станет отличным секретом для игры вокруг [Неистового люторога](#). Часто только этот зверь в принципе атакует по вашим существам: все остальные атаки Рексар направит в героя.

С [Темного ювелира Ханара](#) ищите [Ледяную преграду](#) и [Морозную ловушку](#).

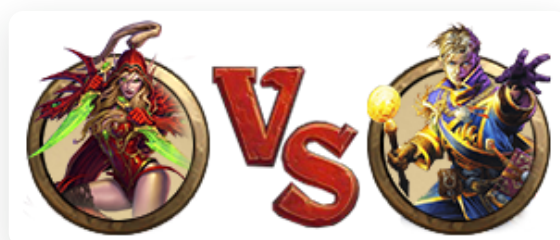


### Раш Воин

Напряженный поединок, в котором вам будет сложно зацепиться за стол. Слабость Разбойника в том, что он далеко не сразу активирует [Грязные приемы](#): у Воина мало заклинаний, часто он специально не будет играть их.

В поединке сложно сыграть [Бандитку с дубинкой](#). Старайтесь совершить с ее помощью темповый переворот, то есть и зачистить стол противника, и поставить что-то внушительное на вашу половину. В этой ситуации возвращать в руку можно даже угрозы с натиском.

В матч-апе полезны [Внезапный удар](#) и [Махинация](#). Хорошие секреты других классов: [Морозная ловушка](#), [Союзник из оазиса](#), [Самопожертвование](#), иногда [Темный двойник](#).

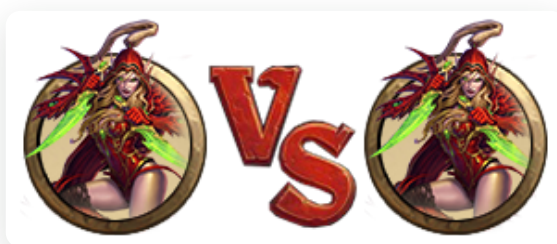


Как и в матч-апе с Контроль Чернокнижником, в этом нужно постоянно играть вокруг [Истории](#). Это самый мощный ремувал в распоряжении класса.

Никуда не спешите и планируйте переиграть Жреца по выгоде в долгосрочной перспективе. Максимально жадно играйте тяжелых существ, возвращайте их в руку и извлекайте как можно больше выгоды. Полезны Големы за 10 маны с [Ваятеля големов Казакуса](#).

Можно вернуть в руку и [Темного ювелира Ханара](#), а играть его стоит уже с большим количеством маны. Как и всегда, ищите [О мой Йогг!](#) и [Антимагию](#). Может быть полезна [Игра с подвохом](#), если вам не хватает добора.

Если Разбойник будет играть планомерно, размеренно и выверенно, Жрец вряд ли сможет остановить его. В этом матч-апе всё в ваших руках.



### Миракл Разбойник

В зеркальном поединке сначала нужно понять, столкнулись ли вы с классическим Миракл Разбойником или с версией с секретами. Играть от секретов в зеркальном поединке может быть непросто: вы часто тут же будете активировать [Внезапный удар](#) и [Грязные приемы](#). Последний секрет можно намеренно не активировать в ущерб темпу, если у оппонента осталось меньше карт в руке, чем у вас. Зато в вашей руке есть мощные существа за 4+ маны. Проще всего обыграть [Махинацию](#): существа Разбойников редко размениваются друг с другом.

[Бандиткой с дубинкой](#) в руку можно вернуть [Эффективного осьмибота](#), случайный пятый дроп после [Джандис Баровой](#) или Голема без мощного боевого клича или натиска. Другая хорошая цель — 3/10 [Манкрик](#).

Зеркальный поединок во многом зависит от количества ресурсов в руке. Побеждает не тот Разбойник, который сыграет агрессивнее и быстрее, а тот, который извлечет больше выгоды из своей руке и оставит оппонента без ресурсов. Но не доводите до абсурда: не нужно играть агрессивно, но и совсем жадно не стоит. Вряд ли вам пригодятся Големы за 10 маны или комбинации [Тэнь-у Красный Дым](#) + [Алекстраза Хранительница Жизни](#). Хотя многое зависит от того, сколько зачисток и способов борьбы за стол осталось в вашей руке. Если они есть, играйте жаднее и медленнее. А если их нет, переходите в финальное наступление и действуйте агрессивнее.

[к оглавлению](#)

