

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по архетипу: Темпо Разбойник. Король меты РЛТ. (ноябрь 2017)

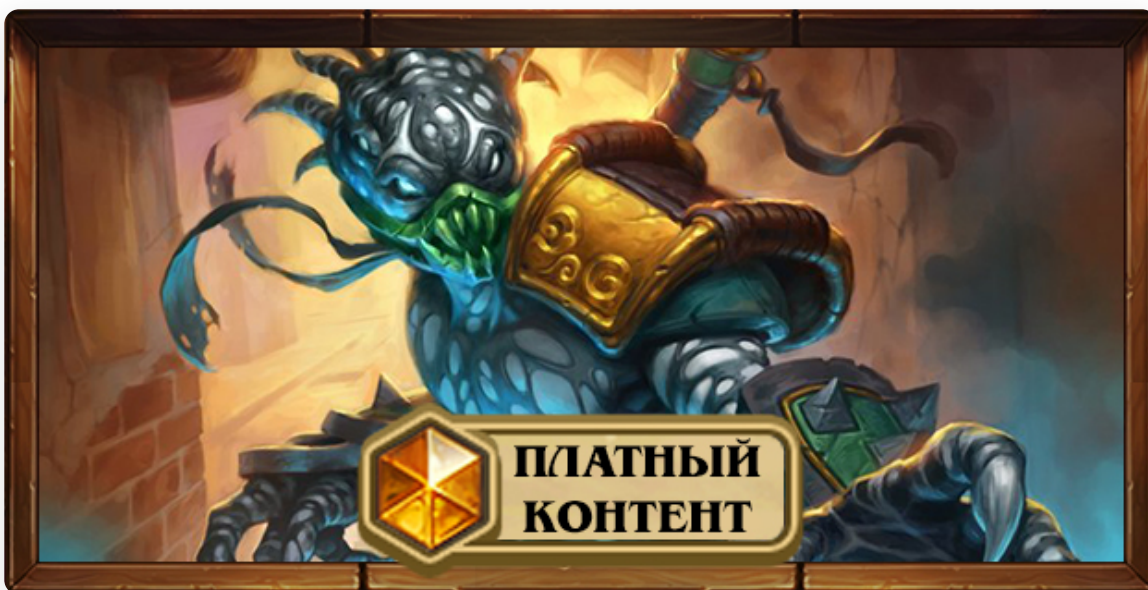
18.11.2017

Гайды

Гайды Рыцарей Ледяного трона





Гайд по архетипу: Темпо Разбойник

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

Обновление гайда 1.2 от 18 ноября 2017:

-  Добавлены самые актуальные сборки архетипа, убраны устаревшие.
-  Незначительные изменения и дополнения в разделах "Стратегия игры", "Развитие Темпо Разбойника".
 -  Изменена основа колоды в разделе "Основные карты"
 -  Добавлены новые технические карты и изменены описания к некоторым старым в разделе "Опциональные и технические карты"
- Изменения в разделе "Матч-апы": добавлены описания матч-апов с Агро Друидом, Биг Друидом и Зоолоком. Изменены некоторые старые.




• *Переработан раздел муллигана с учетом реалий текущей меты.*

Вашему вниманию представляется гайд на колоду Темпо Разбойник, который большинством игроков признан лучшим архетипом меты Рыцарей Ледяного Трона. Этот долгое время державшийся в тени архетип занимает первые строчки мета-отчетов не только по популярности, но и по проценту побед уже очень и очень давно. Так что любой игрок, зашедший в Hearthstone сейчас, должен считаться с Темпо Разбойником, как ни с какой другой колодой.

Поэтому очень важно разобраться в том, какую колоду выбрать, какие технические карты для улучшения матч-апов взять, как правильно искать карты на муллигане и, конечно же, как вести себя непосредственно в самой партии.

Прямо сейчас именно Темпо Разбойник является безоговорочным разрушителем меты и сильнейшей колодой на всех рангах. Это, впрочем, не значит, что архетип прост, а добиться хороших результатов может каждый. Многим кажется, что Темпо Разбойник является элементарной агрессивной колодой, способной только бить «в лицо» своего противника и выигрывать за счет захода Принца Келесета в стартовую руку. Данная статья помимо прочего берет своей целью развеять данное заблуждение, поскольку с таким подходом вы едва ли добьетесь хороших результатов. Темпо Разбойник требует осознанной игры, знания сильных и слабых сторон оппонента, возможностей своей собственной сборки, способов победы, грамотного распределения ресурсов и так далее. Обо всем этом и многом другом речь пойдет в данном гайде.

В нем вы найдете следующие разделы:

-  **Сборки архетипа**
-  **Развитие Темпо Разбойника, сильные и слабые стороны**
-  **Основные карты**
-  **Опциональные и технические карты**
-  **Муллиган**
-  **Стратегия игры**
 - *- Ответственные первые ходы*
- *- Размениваться или идти «в лицо»?*
- *- Действия в средней и поздней стадии*
- *- Бить или не бить оружием?*
- *- Особенности игры в быстрых и медленных матч-апах*
- *- Советы по использованию ключевых карт*
-  **Карты со случайным эффектом**
-  **Матч-апы**
-  **Бюджетный Темпо Разбойник**
-  **Как играть против Темпо Разбойника**
-  **У кого поучиться играть?**
-  **Заключение**



Сборки архетипа

Сборки Темпо Разбойников за последний месяц претерпели изменения. Все реже и реже встречаются экспериментальные версии или необычные технические карты, Темпо Разбойники пришли к какому-то стандарту. Почти всегда в колодах есть **Кобальтовый губитель** и **Кэрн Кровавое Копыто**, эта пара технических карт значительно улучшает матч-апы с **Казакус Жрецами** и медленными колодами Друида.

Примечательно некоторое утяжеление большинства версий, намного чаще можно встретить в колодах такие угрозы, как **Король-лич**, порой встречаются и версии с Изерой.

Многие Темпо Разбойники начали отказываться от третьего дропа **Шаку Собиратель** в пользу других существ за ту же стоимость или выше. Хотя эту легендарную карту всё еще увидеть можно достаточно часто, совсем из меты она не выпала.

Темпо Разбойник от Meati



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

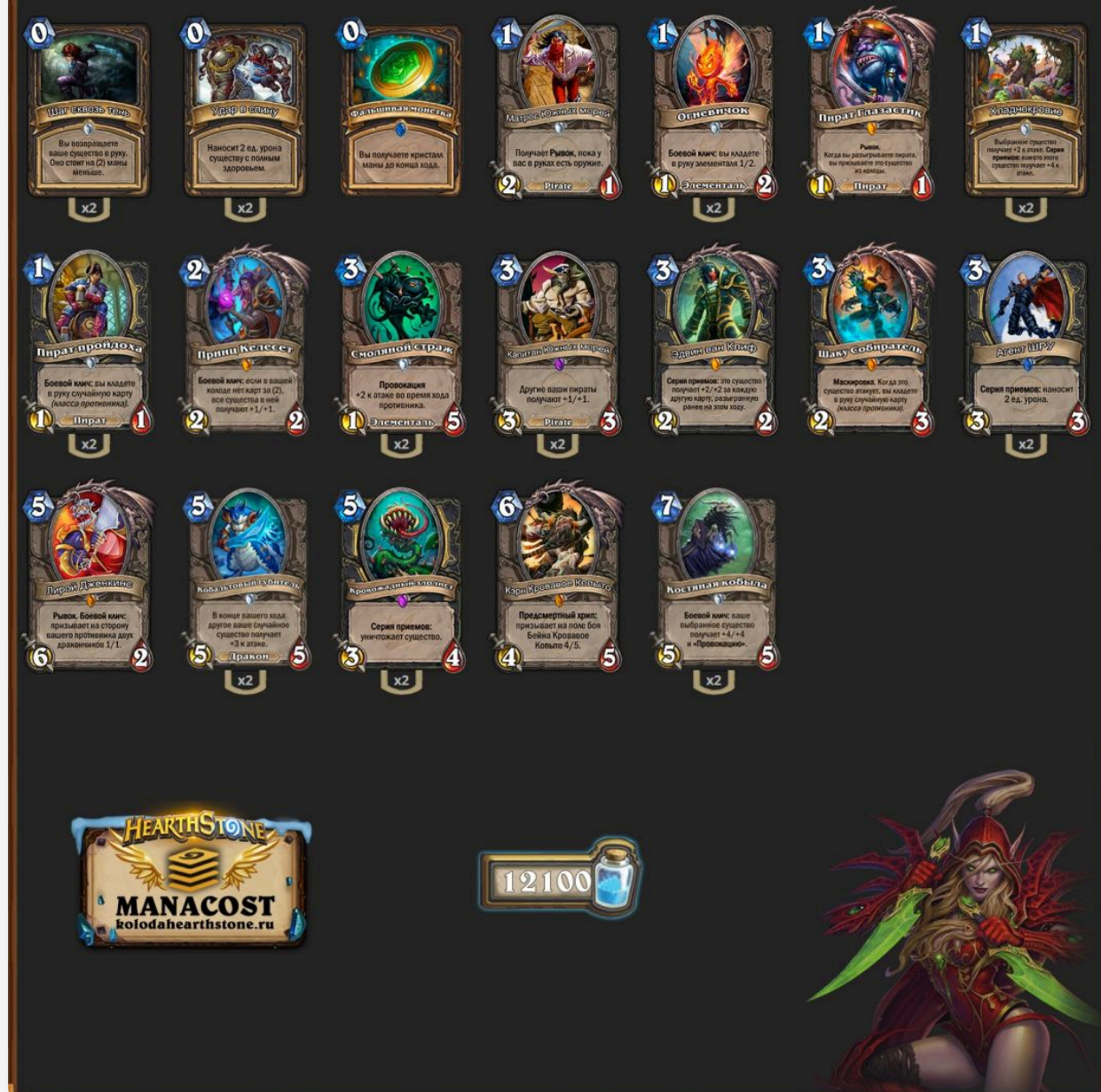
нажми чтобы скопировать в буфер

В настоящий момент подобной или очень похожей версией играют многие профессиональные игроки и стримеры на высших позициях легенды. В целом она достаточно типична за исключением разве что пары четверок Дренеи-каторжники, которые пришли на смену Смоляному стражу.

Как уже упоминалось выше, Король-лич, Кэрн Кровавое Копыто, Кобальтовый губитель и другие карты в данной сборке — уже живая классика.



Темпо Разбойник от Georges



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Порой в колодах можно встретить и заклинание **Фальшивая монетка**. Зачем она нужна? Потому что темп для Темпо Разбойника лишним не бывает никогда. Эта версия из-за отсутствия Короля-лича и наличия Фальшивой монетки играет удачнее с быстрыми колодами, чем с медленными.

Сам автор колоды Georges иногда использует вместо Матроса Южных морей карту **Принц Валанар**, это помогает ему в первую очередь в матч-апах с агрессивными колодами и против Жрецов.



Темпо Разбойник от Ike



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Еще одна достаточно традиционная версия, в которой можно отметить разве что Барнса. Далеко не все призванные им копии существ будут хороши, однако шанс найти Короля-лича или Кэрна Кровавое Копыто слишком соблазнителен. Приятно и то, что 1/1 копию можно вернуть в руку Шагом сквозь тень, тогда она станет полноценным существом.



Темпо Разбойник от Ryvius



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Одна из самых тяжелых сборок Темпо Разбойника не только с Королем-лицом, но и Изерой. В колоде нет ни Хладнокровия, ни Принца Келесета, ни даже Капитана Южных морей.

С таким Темпо Разбойником намного труднее бороться и Джейд Друиду, и Биг Друиду, и Биг Жрецу, и Казакус Жрецу. Особенно их удивят Ошеломление и Потрошение, с их помощью возможно совершать крайне непредсказуемые ходы.

Колода очень тяжелая и медленная, так что в агрессивных поединках будет намного труднее. Для исправления ситуации используется Тол'вирский каменемг, синергирующий с четырьмя элементами в сборке.



Темпо Разбойник от Gyong

 <p>Шаг сквозь тень</p> <p>Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) манна меньше.</p> <p>0</p>	 <p>Удар в спину</p> <p>Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем.</p> <p>0</p>	 <p>Хладнокровие</p> <p>Выбранное существо получает +2 в атаке. Серия приемов: вместо этого существо получает +4 к атаке.</p> <p>1</p>	 <p>Матрос Южных морей</p> <p>Получает Рыбок, пока у вас в руках есть оружие.</p> <p>1</p>	 <p>Огневик</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2.</p> <p>1</p>	 <p>Пират Глазастик</p> <p>Рыбок. Когда вы разыгрываете пирата, вы помещаете это существо из колоды.</p> <p>1</p>
 <p>Пират-продоха</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайную карту (манна противника).</p> <p>1</p>	 <p>Потрошение</p> <p>Наносит 2 ед. урона. Серия приемов: вместо этого наносит 4 ед. урона.</p> <p>2</p>	 <p>Капитан Южных морей</p> <p>Другие ваши пираты получают +1/+1.</p> <p>3</p>	 <p>Смолиной страж</p> <p>Провокация +2 к атаке во время хода противника.</p> <p>3</p>	 <p>Эдвин ван Клифф</p> <p>Серия приемов: это существо получает +2/+2 за каждую другую карту, разыгранную ранее на этом ходу.</p> <p>3</p>	 <p>Шака Собиратель</p> <p>Маскировка. Когда это существо атакует, вы кладете в руку случайную карту (манна противника).</p> <p>3</p>
 <p>Агент ШРУ</p> <p>Серия приемов: наносит 2 ед. урона.</p> <p>3</p>	 <p>Нага-корсар</p> <p>Боевой клич: ваше оружие получает +1 к атаке.</p> <p>4</p>	 <p>Ксарил</p> <p>Боевой клич и предсмертный крик: вы кладете в руку случайный токсин.</p> <p>4</p>	 <p>Пират Дженкинс</p> <p>Рыбок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> <p>5</p>	 <p>Кровожадный токсин</p> <p>Серия приемов: уничтожает существо.</p> <p>5</p>	 <p>Костяная кобыла</p> <p>Боевой клич: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокация».</p> <p>7</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru



10480



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

А эта версия, наоборот, намного агрессивнее обычного Темпо Разбойника, в ней появляется дополнительная синергия пиратов, Ксарил и Потрошение. Последнее

заклинание мало кто ожидает, так что вы сможете неожиданно заканчивать игры, не обращая внимание на разыгранных оппонентом провокаторов.

В сборке, соответственно, тоже нет Принца Келесета, что, кажется, не пугает уже многих декбилдеров.



Темпо Разбойник от Jembre

<p>Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем.</p> <p>0</p> <p>x2</p>	<p>Рывок. Когда вы разыгрываете пирата, вы призывайте это существо из колоды.</p> <p>1</p> <p>Пират</p> <p>1</p>	<p>Ваше оружие получает +2 к атаке.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	<p>Получает Рывок, пока у вас в руках есть оружие.</p> <p>1</p> <p>Pirate</p> <p>2</p>	<p>Боевой клич: вы кладете в руку случайную карту (класс противника).</p> <p>1</p> <p>Пират</p> <p>1</p>	<p>Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1.</p> <p>2</p> <p>2</p>
<p>Серия приемов: это существо получает +2/+2 за каждую другую карту, разыгранную ранее на этом ходу.</p> <p>3</p> <p>2</p>	<p>Другие ваши пираты получают +1/+1.</p> <p>3</p> <p>Pirate</p> <p>3</p>	<p>Серия приемов: наносит 2 ед. урона.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: вы получаете неуязвимость до конца хода.</p> <p>3</p> <p>2</p>	<p>Провокация. Стоит на (1) мизу меньше за каждую единицу атаки вашего оружия.</p> <p>4</p> <p>Pirate</p> <p>3</p>	<p>Боевой клич: ваше оружие получает +1 к атаке.</p> <p>4</p> <p>Пират</p> <p>4</p>
<p>На вашем ходу ваше оружие не теряет прочности.</p> <p>4</p> <p>5</p>	<p>Боевой клич: ваше оружие получает +1/+1.</p> <p>5</p> <p>Pirate</p> <p>4</p>	<p>Серия приемов: уничтожает существо.</p> <p>5</p> <p>x2</p>	<p>В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +3 к атаке.</p> <p>5</p> <p>Дракон</p> <p>5</p>	<p>Боевой клич: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокацию».</p> <p>7</p> <p>5</p>	<p>x2</p>

MANACOST
kolodahearthstone.ru

9080

КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Еще одна агрессивная версия Темпо Разбойника с пиратами, но на этот раз и с Принцем Келесетом. В глаза бросается в первую очередь наличие оружия и его баффов, а также совершенно неожиданная карта Рунический упырь, опять же, помогающая извлекать больше выгоды из пробаффанных оружий.



Темпо Разбойник от Teebs



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Версии с Похитительницей трупов не столь популярны, но всё же встречаются в мете до сих пор. Их сильная и, одновременно, и слабая сторона в непредсказуемости, которая часто приводит к нестабильности.

Да, при идеальных раскладах (в руку к четвертому ходу приходит Похитительница трупов, а синергирующие с ней карты остаются в колоде) Темпо Разбойник получает неплохое существо, если его удастся реализовать, игра будет легкой. Но Hearthstone — игра не про идеальные расклады, а в ситуациях незахода и неудачи такой Темпо Разбойник намного слабее других представленных версий.



Темпо Разбойник от Atome

КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Темпо Разбойник с дополнительной синергией элементарей силен в первую очередь в зеркальных противостояниях, где почти всегда контроль стола остается за ним, как долго не продолжалась бы игра. Соответственно, если вы встречаете много Темпо Разбойников на вашем пути, эта или похожие версии архетипа станут отличным выбором.



Этот раздел поможет вам разобраться с историей архетипа и его сутью, понять сильные и слабые стороны Темпо Разбойника. Собственно, данная колода существовала практически всегда, правда особой популярностью не пользовалась. Впервые серьезно о себе заявил Темпо Разбойник с меты Злачного города Прибамбаска благодаря стараниям игрока Muzzy. Тот Темпо Разбойник обязательно включал в себя набор мурлоков ([Мурлиндзя](#), [Воины Синежабрых](#) и [Мурлоки-полководцы](#)), также часто дополнялся Смотрителем (драконом был [Лазурный дракон](#), а зверем – [Тропическая пантера](#) или что-то подобное). Немаловажной была и синергия пиратов, однако такого распространения, как сейчас, она еще не получила.

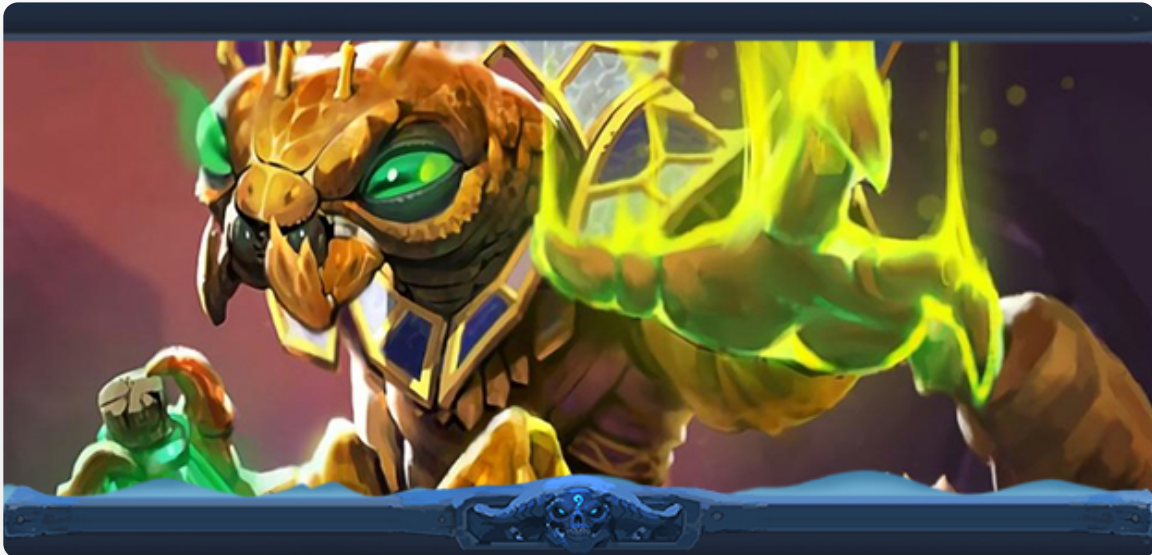
В Экспедиции в Ун'Горо места Темпо Разбойнику не нашлось, класс до вступления в силу нерфов был представлен преимущественно Квест Разбойником, а позже – Миракл. Та же ситуация наблюдалась и в первый месяц Рыцарей Ледяного Трона. Впрочем, еще до нерфов какие-то признаки жизни Темпо Разбойник подавал, но сила Джейд Друида и Агро Друида подавляла всякие начинания Валиры.

Естественно, основной движущей силой архетипа стали нерфы, по результатам которых лидеры среди агрессивных колод и Джейд Друиды были ослаблены. Свободную нишу тут же занял герой статьи, а сборки начали быстро эволюционировать. Главным отличием новых версий Темпо Разбойника от старых стал, конечно же, [Принц Келесет](#), исключая наличие других вторых дропов в колоде. Так Темпо Разбойник остался без Потрошения. Сборки также более не используют набор мурлоков и Смотрителя из-за нерфа Мурлока-полководца, ведь подходящих мурлоков для архетипа не осталось. Это важно, поскольку [Мурлиндзя](#) и [Смотритель](#) были почти единственными источниками добора (или косвенного добора в случае с Мурлиндзей) архетипа. А раз их не стало, Темпо Разбойник вынужден позиционировать себя как еще более агрессивная колода. Так в ней появляется еще больше пиратов, исключаются некоторые темповые инструменты, например, [Фальшивая монетка](#), но очень ценными становятся источники выгоды, например, [Шаку Собиратель](#).

Прямо сейчас Темпо Разбойник тоже эволюционирует и видоизменяется. Быстро выяснилось, что [Кобальтовый губитель](#) является отличной технической картой для противостояния [Казакус Жрецам](#), так как они не могут зачистить его Зельем драконьего огня. А поскольку [Казакус Жрец](#) – популярнейший архетип меты и чуть ли не

единственный неудобный матч-ап для Темпо Разбойника, добавление технических карт против Жреца представляется крайне важным. Еще позже в моду вошел Кэрн Кровавое Копыто, тоже являющийся крайне неудобной картой для Андуина.


Уже в ноябре под занавес дополнения Рыцари Ледяного Трона Темпо Разбойник становится еще медленнее, всё чаще можно встретить Короля-лича и в целом жадные сборки. Так Темпо Разбойники реагируют на увеличение числа Биг Друидов и других контроль колод. Впрочем, недавнее увеличение количества Агро Друидов, возможно, вскоре заставит Темпо Разбойников пересмотреть набор своих карт.



Теперь можно поговорить о том, как чувствует себя Темпо Разбойник в нынешней мете, его сильными сторонами являются:

- Возможность стабильно начинать партию с большим набором первых дропов
- Присутствуют как более агрессивные «единички», так и более защитные для разных матч-апов
 - Хороший потенциал взрывного урона благодаря оружию, существам с рывком и Шагу сквозь тень
 - Масса темповых инструментов, позволяющих перевернуть игровую ситуацию в свою пользу. Благодаря этому архетип и получил свое название
- Наивысший процент побед в текущей мете, отсутствие заведомо проигрышных матч-апов и наличие всего лишь двух слегка невыгодных
 - Отличные результаты в противостоянии с популярнейшим архетипом меты – Мидрейндж Охотником
 - Вариативность сборок и относительная непредсказуемость
 - Темпо Разбойник идеален для Принца Келесета, поскольку в его распоряжении всегда есть отличный второй ход, если эта легендарная карта не приходит в руку – сила героя. К этому можно добавить и то, что Темпо Разбойник способен несколько раз активировать боевой клич Принца Келесета, а значит даже это 2/2 существо оппонент не сможет проигнорировать.

Теперь можно обозначить и некоторые отрицательные моменты:

-  Темпо Разбойник не может использовать карты за 2 кристалла маны. В первую очередь обращает на себя внимание отсутствие Потрошения, хотя также недоступен, например, **Ползун Голакка** – отличная техническая карта в полной пиратов мете
-  Архетип порой страдает от истощения карт в руке, ведь у него нет совершенно никаких источников перебора колоды. Ему доступна только генерация дополнительных ресурсов с помощью Пирата-пройдохи, Шаку Собирателя и некоторых других карт, но этого часто недостаточно и уже к середине партии Темпо Разбойник зачастую рассчитывает на «топдеки»
-  Отсутствие стабильного добора карт приводит к тому, что порой достаточно трудно активировать серию приемов, а карт с таким эффектом у Темпо Разбойника полно. Так, многие из них не работают сами по себе и требуют какой-то синергии. Это же относится и к, например, Костяной кобыле или Шагу сквозь тень.
-  **Казакус Жрец** – второй по популярности архетип в нынешней мете – является равным матч-апом даже с небольшим перевесом в сторону Андуина.
 -  В отличие от многих других быстрых колод (Агро Друид, Токен Шаман), Темпо Разбойник не может реализовать численное преимущество на столе. Даже если он заполнил стол массой мелких существ, они не так опасны для оппонента, ведь у Валиры нет Дикого рева или Жажды крови. Ей доступны только точечные баффы (**Хладнокровие** и **Костяная кобыла**)
-  Порой при неудачном муллигане вы будете сидеть с очень странным и неудобным набором карт в руке: то там будут слишком дешевые и неэффективные инструменты, то, наоборот, множество дорогостоящих существ за 5-7 кристаллов маны, которые еще и требуют дополнительной синергии для розыгрыша
-  Темпо Разбойник – достаточно атипичная колода, к которой может быть трудно приспособиться. Вас не ждет элементарная игра по кривой маны или наличие заранее заданных сценариев и синергий, всегда нужно действовать творчески, искать возможности и ограничения. Но самая трудная часть – это, пожалуй, стадия муллигана: найти нужные в данном матч-апе дропы бывает достаточно трудно, а еще труднее понять, что именно вам необходимо
-  Как и любая другая колода с Пиратом Глазастиком, эта страдает, если он придет в руку. Усугубляется это и уже названной выше нехваткой добора и, как следствие, ресурсов уже после нескольких первых ходов. Конечно, **Пират Глазастик** может послужить вам и в руке как дешевый активатор серии приемов или цель для моментальной реализации Хладнокровия/Костяной кобылы, однако в любом случае вы никогда не захотите видеть его в вашей руке
-  Почти все источники взрывного урона Темпо Разбойника – рывки и оружие, а их останавливают провокаторы. Единственный способ обойти их – Агенты ШРУ.

Что же можно заключить по итогам данного раздела? **Темпо Разбойник** – потенциально невероятно мощная колода с, пожалуй, лучшей позицией в

текущей мете. Но, как и любая другая, она не лишена недостатков, своих трудностей и специфики, и все это необходимо понимать, дабы максимально эффективно реализовывать потенциал архетипа. Темпо Разбойник еще не нашел идеальной сборки, что видно из раздела выше, следовательно, игроков еще ждет процесс окончательного становления архетипа. И, конечно же, интересно, как другие лидеры ладдера отреагируют на Темпо Разбойника, позволят ли они ему и далее хозяйствовать на всех уровнях рейтинговой лестницы.



Основа колоды, то есть карты, встречающиеся во всех или почти во всех сборках архетипа, выглядит следующим образом.

0	Удар в спину	2
1	Матрос Южных морей	2
1	Огневичок	2
1	Пират Глазастик	2
1	Пират-пройдоха	2
2	Принц Келесет	2
3	Агент ШРУ	2
3	Эдвин ван Клиф	2
5	Кровожадный злолист	2
7	Костяная кобыла	2

Это достаточно внушительный список карт, многие из них достаточно много стоят, однако какие-то альтернативы им найти все-таки можно (подробнее об этом в разделе «Бюджетный Темпо Разбойник»). Здесь вы видите почти полный набор пиратов, без которого представить архетип сейчас очень трудно, с ними же присутствуют универсальные общие карты, от которых отказываются очень немногие мидрейндж и даже агро колоды, это **Огневичок** и **Костяная кобыла**. Добавляете сюда классические инструменты Разбойника (**Удар в спину**, **Эдвин ван Клиф**, **Кровожадный злолист**, **Агент ШРУ**) и получится уже приличный набор обязательных существ и заклинаний. Остается только вишенка на торте – **Принц Келесет**, идеально вписывающаяся в концепцию класса с мощнейшей силой героя карта.

К данному списку нужно, конечно же, добавить еще карты, дабы завершить колоду. Есть несколько опциональных карт, использующихся многими (например, **Кобальтовый губитель**, **Хладнокровие**, **Кэрн Кровавое Копыто** или **Лирой Дженкинс**), однако сборки без них тоже присутствуют, и их достаточное количество. Обо всех дополнениях к основе колоды вы сможете прочитать в следующем разделе.



Опциональные и технические карты

По очевидным причинам (Принц Келесет) в данном разделе не будут рассматриваться карты за 2 кристалла маны: как существа, так и заклинания. Хотя пара-тройка сильных опций за эту стоимость у Темпо Разбойника все-таки есть. Всех их вы найдете в бюджетной версии архетипа в соответствующем разделе ниже.

Фальшивая монетка - неплохое заклинание и для Темпо Разбойника в одном экземпляре. Поможет в комбинациях с Эдвином ван Клифом, хотя и без него хорошо для неожиданных и темповых ходов.





Иллюзия – во многих старых сборках используется одна копия данного заклинания, сейчас же встретить его труднее. **Иллюзия** хороша и как активатор серии приемов, и как дополнительный источник выгоды и гибкости. Очень удобно, что вы раскапываете карту, то есть что-то хорошее вы почти наверняка найдете.

Исследователь чумы – нынешние сборки все чаще и чаще отказываются от данного третьего дропа, предпочитая ему другие карты. Если у вас есть **Хладнокровие**, в принципе этого будет достаточно. А это заклинание все-таки оказывается по итогу лучше Исследователя чумы, по крайней мере в сборке Темпо Разбойника.

Клинок вечных мук – неожиданно ладдер увидело данное оружие из классического набора. Скорее всего **Теневой клинок** лучше Клинка вечных мук в большинстве случаев, однако его можно взять как третью копию оружия.

Теневой клинок – это оружие выполняет сразу две функции. Во-первых, дает очень хороший темп в течение двух ходов (на второй ход вы без затрат маны сможете нанести 3 единицы урона по существу). Во-вторых, оно помогает бороться за стол отчасти без потери здоровья, что может быть полезно, в первую очередь в быстрых противостояниях.





Мимикрия – хорошая альтернатива Шаку Собирателю, если у вас его нет. Также может быть полезным и вместе с Шаку Собирателем, если вы часто встречаете медленных противников, например, **Казакус Жреца**. Против этого архетипа у вас будет время потратить 3 кристалла маны, а от дополнительных ресурсов вы никогда не сможете отказаться.

Шаку Собиратель – как и **Мимикрия**, очень хорош в первую очередь в медленных противостояниях. Сила Шаку Собирателя в том, что он гарантировано даст вам карту, а после оппонент еще и будет вынужден что-то отдать в него, если не хочет дать вам слишком много опций и ресурсов. А еще на существ под маскировкой можно относительно безопасно накладывать **Хладнокровие**.

Ксарил – очень хорошее дополнение для Темпо Разбойника, которое дает ему целых два активатора серии приемов. Токсины вообще могут оказаться очень полезными, все они так или иначе помогают вашему плану на игру. **Ксарил** сам по себе, впрочем, всё еще остается опциональной картой, и если у вас в коллекции его нет, тратить 1600 чародейной пыли ради дополнения к Темпо Разбойнику не стоит.

Шеразин – хорошая техническая карта для медленных матч-апов, особенно если противник не сможет наложить на него немоту. Беда лишь в том, что у вас не так много

ресурсов уже к середине игры, так что слишком часто Шеразина вы не выведете из спячки.





Набор с маскировкой (Сенсей Тьмы, Яростень Тьмы, Тропическая пантера) – достаточно оригинальный набор, который поможет вам собрать крайне необычную сборку. Она, возможно, не будет так хороша, как стандартная, однако медленные матчапы могут стать чуть лучше.

Лилиан Восс/Морозный йети – редко, но все же возможно встретить эти карты в сборках Темпо Разбойника. Берут их в первую очередь из-за отличных характеристик, у архетипа всё не очень хорошо с четвертыми дропами, так почему бы не взять эти?

Темная чародейка – еще одна хорошая опция, несмотря на большое количество других неплохих пятых дропов. Темной чародейкой вы сможете вернуть в руку маленькую копию ключевых карт: **Принц Келесет**, **Кровожадный злолист**, **Костяная кобыла** и так далее. Неплохо получить маленькую копию даже Пирата-пройдохи, Капитана Южных морей или Огневичка. Опять же, **Темная чародейка** хороша в первую очередь в медленных противостояниях.





Смотритель и синергия с ним (Вайш`ирский оракул, **Кобальтовый губитель**, **Коварный птенец/Гидра Горьких Волн**) – вы можете найти и других интересных зверей, а вот мурлоков и драконов немного. **Смотритель** и Вайш`ирский оракул являются единственными способами стабильного и надежного добора нескольких карт, порой это будет очень полезной опцией, важно только найти **Смотрителя** к седьмому ходу, иначе набор не будет значительно оправдывать свое присутствие в сборке.

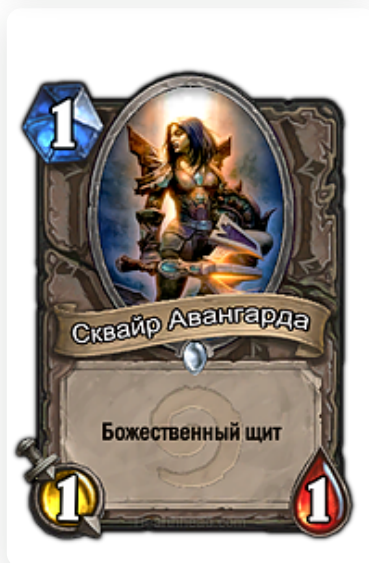


Смоляной страж – это существо достаточно часто встречается в сборках Темпо Разбойника. Дело не в том, что это хорошая анти-агро карта, а точнее не только в этом. **Смоляной страж** помогает защищать другие ваши угрозы, навязывая противнику неудобные размены, а в медленных матч-апах это отличная цель для Хладнокровия. В первую очередь улучшает быстрые матч-апы, особенно хорош в поединке с Зоолоком.

Дренеи-каторжники – идеально синергируют с Принцем Келесетом, а без него могут просто помочь вам или защищаться от агрессии, или оказывать неплохое давление. Уязвимы к AoE эффектам или Ползучей чуме.

Нага-корсар – отличный и мощный пират, способный принести вам много выгоды, все-таки оружие почти всегда у вас в руках. **Нага-корсар** к тому же занимает вакантное место четвертого дропа. Проблема карты в том, что в мете очень много Ползунов Голакка, а уничтожение 5/4 существа за 4 маны таким дешевым способом – настоящая катастрофа.

Пожиратель секретов – если вдруг у вас возникают проблемы в матч-апе с Магами, это хорошая опция для их значительного улучшения.





Похитительница трупов (а с ней **Сквайр Авангарда / Командир Авангарда** и **Страж бурь**) – этот набор подарит вам очень много, если вы найдете Похитительницу трупов к четвертому ходу (ее, вероятно, следует оставлять на муллигане в руке), но в противном случае выгоды от всех этих карт не так много. Хотя и божественные щиты, и неистовство ветра синергируют с **Хладнокровием** и **Костяной кобылой** как нельзя лучше.





Разрушитель чар – распространенная техническая карта в нынешней мете. Не обходит ее вниманием и Темпо Разбойник. Улучшает в первую очередь матч-апы с Охотником, Разбойником, Шаманом, хотя найдет применение практически в любом.

Шулер Гензо – необычный четвертый дроп, который может решить вашу проблему добора, особенно в медленных матч-апах. Для этого надо, конечно же, чтобы у оппонента не нашлось ответа на существо 5/4, что в принципе возможно при удачном агрессивном старте.

Барнс – если у вас есть **Кэрн Кровавое Копыто**, **Король-лич** и, возможно, **Изера** в сборке, почему бы не взять **Барнса**? Немного нестабилен, но зато 1/1 копия призванного им существа хорошо синергирует с **Шагом сквозь тень**.

Гидра Горьких Волн – хороший пятый дроп в первую очередь в матч-апах с **Казакус Жрецом**, **Биг** и **Джейд Друидом**, однако **Гидра Горьких Волн** сделает вас уязвимее против **Охотников** и **Разбойников**.

Кобальтовый губитель – еще одна техническая карта против **Жреца**, используется в большинстве сборок даже без **Смотрителя** из-за популярности данного класса и относительной трудности матч-апа **Темпо Разбойника** против **Казакус Жреца**. Смысл в том, что **Кобальтовый губитель** является драконом, то есть его не берет **Зелье**

драконьего огня. Кроме того, это просто неплохой пятый дроп, особенно эффективный, если вы впереди по темпу (то есть всегда в медленных матч-апах).



Лирой Дженкинс – отличный источник взрывного урона из руки, выступает чаще как финишер в комбинации с **Хладнокровием** и/или **Шагом сквозь тень**, хотя порой эту

«пятерку» можно отправить и для размена с крупной угрозой.

Кэрн Кровавое Копыто – популярное в последнее время существо для Темпо Разбойника. В чем его сила? Во-первых, это чуть ли не единственный доступный классу шестой дроп – он хорошо вписывается в кривую маны. Во-вторых, Жрецу невероятно трудно ответить на угрозу с 4 единицами атаки, а если их две, это становится еще труднее. Если вам очень хочется хорошо бороться со Жрецами, можно взять Кэрна Кровавое Копыто и Кобальтового губителя. С ними хорошо синергирует и **Темная чародейка**.

Нерубский мастер сетей – и еще одна техническая карта против Жреца, но она хороша в принципе против любой медленной колоды. У вас не очень много заклинаний, а вот оппоненты с большим их количеством и без существ на столе будут страдать. Можно добавить в сборку и **Нерубского мастера сетей** для «контры» Жреца или медленных версий Друида, но все это очень ослабит вас в агрессивных матч-апах.





Набор элементалей (Вестник зарева, Смоляной страж, возможно Феникс Огненного Венца) – этот набор сделает вашу колоду не только интереснее, но и улучшит некоторые противостояния. В первую очередь зеркальное, хотя вам из-за дополнительной тяжести будет удобнее и в некоторых медленных матч-апах. Со сборкой из элементалей вам будет чуть труднее играть, так как в уме придется всегда держать и синергию этих существ.


Изера – великолепная карта в матч-апе с Жрецами и другими медленными колодами. Возможно, брать Изеру в темпо колоду – слишком жадно, хотя кто-то не соглашается с этим.










Стадия выбора карт – невероятно ответственный этап при игре за любую колоду, но в случае с Темпо Разбойником особенно. Правильный выбор карт зависит от класса, с которым вы столкнулись, у архетипа очень мало универсальных и пригодных для любого матч-апа карт и их комбинаций. Также очень многое будет зависеть и от наличия/отсутствия в вашей руке Монетки.

Поскольку муллиганить за Темпо Разбойника достаточно трудно, данному разделу будет уделено особое внимание, даны будут не только общие советы и принципы, но и рекомендации для муллигана против каждого класса. Понимать вашего оппонента, его сильные и слабые стороны, а значит, и ваши нужды в первые ходы – крайне важная задача.

Для начала несколько общих моментов, актуальных в любой ситуации вне зависимости от класса оппонента и ожидаемого архетипа, вашей сборки, очередности хода и прочих факторов:

-  Вы всегда оставляете Принца Келесета в стартовой руке, что бы ни случилось.

-  Если он уже у вас есть, можно задуматься также о Шаге сквозь тень, это особенно выгодно при наличии Монетки. Без нее вы рискуете остаться без ресурсов в руке уже ко второму ходу.
-  Вы оставляете Удар в спину всегда, если ожидаете агрессивный матч-ап
 -  Шаку Собиратель оставляется в случаях, если класс оппонента точно не будет играть агрессивно.
 -  Вы ищете в первую очередь хорошую кривую маны, однако она может быть совершенно непредсказуемой и странной особенно с Монеткой. Дважды задумайтесь о том, нужны ли вам в руке два первых дропа, нужны ли два третьих. Порой они вам действительно пригодятся оба, особенно с Монеткой. Не забывайте о том, что Огневичок может быть не только первым дропом, но и вторым. Иногда поставить двух существ 1/2 на второй ход лучше, чем разыграть силу героя.
-  На муллигане рассчитывайте на то, что на второй ход вы в любом случае используете вашу силу героя, а значит, вам не нужна карта для этого хода (за исключением разве что Удара в спину). Альтернативный второй ход – Принц Келесет, реже вы будете делать что-то другое.
-  Эдвина ван Клифа можно всегда оставлять в руке с Монеткой. Если ваш оппонент не может легко и рано справиться с крупной угрозой каким-либо ремувалом (Воин, Паладин, Друид, Маг, Чернокнижник), вы так же ищите в руку любое бесплатное заклинание (Удар в спину, Шаг сквозь тень).
-  Вы всегда оставляете лучший в данном противостоянии третий дроп, даже если еще не нашли хороший первый и у вас нет Монетки. О том, какой третий дроп лучший в каких условиях – далее.

Вопрос: почему я должен всегда оставлять третий дроп в стартовой руке, и какой это именно дроп?

Ответ: причин этому несколько. Во-первых, у вас очень сильные «тройки» в конкретных матч-апах. Во-вторых, у вас всегда есть отличный второй ход, что бы ни случилось – это ваша сила героя. Именно ее вы будете использовать на двух кристаллах маны практически всегда, если не найдете Принца Келесета. В-третьих, у вас есть огромные шансы найти какой-либо первый дроп, если даже сейчас его нет в руке, ведь в колоде их шесть штук (не считая Пирата Глазастика), и даже отсутствие первого хода еще не значит, что вы потеряете стол или не сможете давить на оппонента. Темпо Разбойник очень хорошо совершает ранние «камбеки».

Что касается идеальных дропов в конкретных матч-апах – можно определенно отметить Агента ШРУ в быстрых противостояниях как лучшую «тройку» чуть ли не во всей игре. В контроль матч-апах идеален Собиратель Шаку. Все труднее с Капитаном Южных морей – он особенно хорош в двух случаях. Первый – в вашей колоде все еще есть Пират Глазастик, тогда вы ставите существо 3/3 и 2/2 с рывком, что даже лучше, чем Агент ШРУ. Второй – на вашем столе уже есть пара пиратов, тогда вы получаете еще большее преимущество. Проблема в том, что оба сценария могут не случиться, тогда Капитан Южных морей превратится в посредственный третий дроп. Поэтому-то Капитана Южных морей лучше оставлять лишь тогда, когда вы или уверены, что пара ваших пиратов, выставленных на первый ход, доживет до выхода Капитана Южных морей, или

когда на первый ход вы не собираетесь выставлять пирата вообще, а вместо этого вы планируете выставить Огневичка.



Два третьих дропа Разбойнику не нужны, так что Asmo решает оставить только невероятно сильного Капитана Южных морей, но сбросить Агента ШРУ.

Про первые дропы тоже необходимо поговорить отдельно. Их у вас, как вы поняли, очень много, но и они не эффективны в равной степени в разных матч-апах. Огневичок хорош в первую очередь в агро матч-апах и с Монеткой, поскольку существа 1/2 хорошо отвечают на 1/1 угрозы (Бродячий кот, Пират Глазастик, Первый помощник Н'Зота, Пират-пройдоха и так далее). А вот если ничего такого вы не ожидаете, Огневичок не столь эффективен (например, в матч-апе с Жрецом или Магом). Двоякая позиция и у Матроса Южных морей. Он, наоборот, хорош в качестве первого хода в матч-апах, в которых вы не ожидаете мелких угроз на старте, а если класс оппонента играет пиратов, лучше сбрасывать этот первый друп. Еще Матрос Южных морей слаб против Разбойника и Мага, так как легко умирает от их силы героя. Последняя «единичка» является своеобразным компромиссом: Пират-пройдоха хорош в любой ситуации, так как и поможет зачистить 1/1 угрозы врага, и вытащит из колоды Пирата Глазастика, и даст вам дополнительную карту. Лучше себя Пират-пройдоха проявляет все-таки в медленных матч-апах.

Теперь, обладая всей вышеобозначенной информацией, можно поговорить немного и о классовой специфике муллигана.



Воин: вы ожидаете в первую очередь Пират Воина, а значит, вам очень нужны Огневичок, Удар в спину и Агент ШРУ/Капитан Южных морей. Конечно же, полезен будет Принц Келесет и Эдвин ван Клиф с Монеткой.

Паладин: чаще всего вы встретите Мурлок Паладина, противостояние с которым похоже на описанное выше. Вы тоже ищите классические инструменты для



противостояния агрессии, разве что можно оставить и Матроса Южных морей – это хорошая опция в данном противостоянии, а вот Огневичок будет порой и не так хорош.



Охотник: классическое агрессивное противостояние, в котором очень высоко ценятся Огневичок, Агент ШРУ, Удар в спину, Принц Келесет. Не так хороши мелкие пираты и Эдвин ван Клиф.



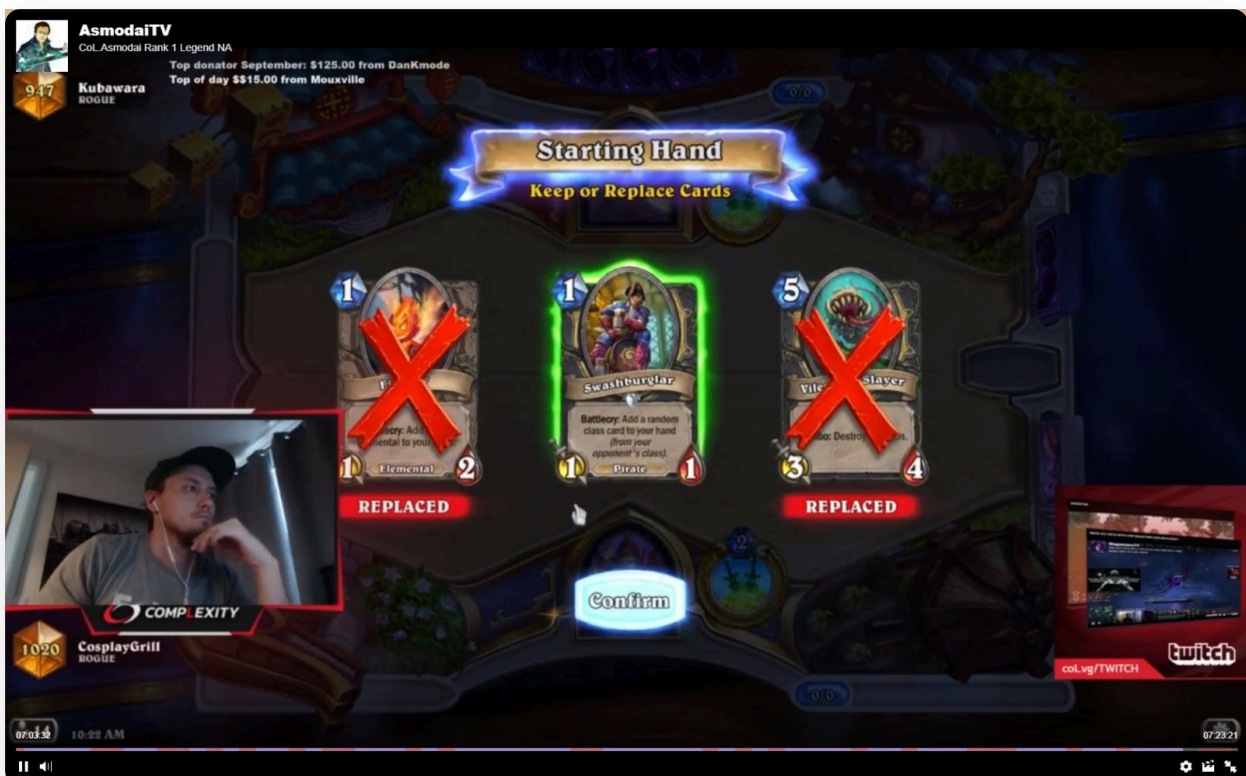
Шаман: невероятно ценны все те же карты против агрессии, особенно Огневички, Агент ШРУ и Удар в спину. Не так хороши дропы с 1 единицей здоровья, хотя их можно вывести из зоны поражения Портала: Водоворот Капитаном Южных морей – это еще одна хорошая карта в данном матч-апе. Не столь эффективен Эдвин ван Клиф.



Друид: ищите в первую очередь Принца Келесета и ваших пиратов, в том числе и Капитана Южных морей – он невероятно ценен в противостоянии с Джейд Друидом. Также хороши Эдвин ван Клиф с Монеткой, Шаку Собиратель. В ладдере все популярнее становятся Агро Друиды, так что вам нужно решать, против кого вы выбираете стартовую руку. Чем выше ваш ранг, тем чаще вы будете встречать Агро Друидов, а не Джейд или Биг Друидов.



Разбойник: в зеркальном матч-апе есть смысл поагрессивнее поискать Принца Келесета, его наличие в вашей стартовой руке значительно облегчит вашу задачу. Как и всегда в быстрых матч-апах, ценными существами являются Огневичок, Агент ШРУ, Удар в спину. Не так плох Пират-пройдоха, порой вы можете предпочитать его Огневичку.



Два первых дропа Разбойнику точно не нужны, а Пирата-пройдоху Асмо считает более предпочтительной картой на первый ход без Монетки в руке.



Маг: ищите **Удар в спину**, Принца Келесета и Агента ШРУ в первую очередь. Из первых дропов лучше всех смотрится **Пират-пройдоха**. Может быть эффективен **Эдвин ван Клиф**, если у вас есть Монетка. В руке можно оставить и оружие, если в вашей сборке оно используется.



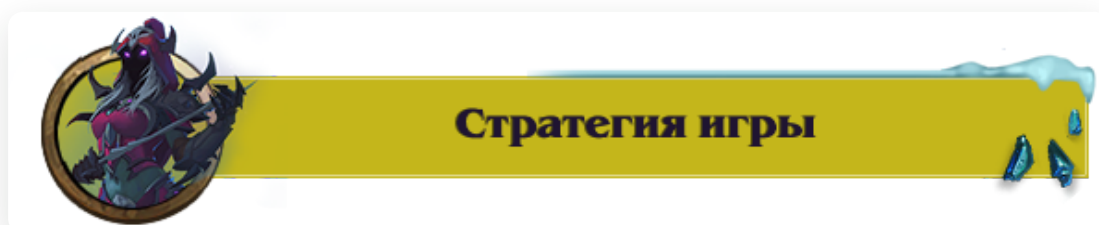
Жрец: в данном противостоянии агрессивно муллиганьте в поисках Принца Келесета, Шаку Собирателя, Матроса Южных морей, Пирата-пройдохи. С пиратом за 1 кристалл маны можно оставить Капитана Южных морей. А с хорошими 1 и 3 дропами есть смысл задуматься даже о Кобальтовом губителе, настолько он хорош в данном поединке.



В данной ситуации Asmo решает оставить все карты: у него есть хорошая кривая маны в первые три хода и отличный пятый дроп против Жреца. Какие-то опции на четвертый ход наверняка придут в руку за четыре хода.



Чернокнижник: ищите в стартовую руку в первую очередь любого пирата (кроме Пирата Глазастика, разумеется) и Принца Келесета. С Монеткой очень силен **Эдвин ван Клиф**. Всегда оставляйте **Удар в спину** и Агента ШРУ.



Наконец-то, когда вы выбрали грамотные карты на муллигане при условии ожидаемого архетипа вашего оппонента, можно приступать непосредственно к самой игре. Невероятно ответственной станет **начальная стадия**, на которой и следует остановиться подробнее.

В первый ход вы, что ожидаемо, должны разыграть первый дроп. Даже если у вас есть Монетка и Принц Келесет, предпочтительнее все же разыграть первый дроп, а Монетку приберечь на потом. Принц Келесет без проблем сможет выйти и на второй ход, бафф +1/+1 на одно существо (и то не гарантированный) особой погоды не сделает. Единственный вариант, когда вы можете использовать Монетку на первый ход, это ситуация с Огневичком. Можно поставить его и его копию на второй ход, однако и это необходимо лишь в случае, если оппонент выставил две угрозы 1/1 и вы боитесь потерять стол.



В данной игровой ситуации Asmo разыгрывает только Огневичка, поскольку этот дроп хорошо отвечает на угрозу 1/1. Нет нужды спешить и разыгрывать Монетку для Принца Келесета, это можно будет сделать на второй ход, сэкономив ценный ресурс.





Вообще Монетка невероятно ценный ресурс для вас, спешить расставаться с ней ни в коем случае не стоит. Очень важно при ее использовании не испортить ваши последующие ходы. Например, очень здорово сыграть на второй ход Монетку+Агента ШРУ, но это того стоит лишь тогда, когда у вас есть хороший третий ход. Если вы три маны в будущем потратите только на силу героя, никакого толка от рано выставленного Агента ШРУ не было.

На второй ход постарайтесь надевать оружие, а не совершать другие действия. Можно, конечно, дать еще Удар в спину, поскольку это ничего не стоит. Хотя порой этот же Удар в спину лучше приберечь для активации серии приемов. Исключением на второй ход является только Принц Келесет, ради него вы можете потерпеть с вашей силой героя. Оружие очень важно для вас в любом матч-апе, так что не переживайте тратить на него весь ваш второй ход.

Даже в быстрых матч-апах спешить вам на старте особо не нужно. Не пытайтесь разыгрывать ваши ресурсы максимально быстро, в конце концов источников добора у

вас нет. Даже если оппонент опережает вас на старте, вы всегда сможете перевернуть игровую ситуацию вашими мощнейшими темповыми инструментами: Ударом в спину, Агентом ШРУ, Капитаном Южных морей, Шагом сквозь тень. Важно совершить этот решающий ход в нужный момент, в который вы не только уберете все угрозы врага, но и выставите на стол ваши. В идеале эти угрозы должны быть такими прочными, чтобы оппонент не смог зачистить стол в ответ, но тут уж как получится.

Очень важный элемент геймплея за Темпо Разбойника – решение **«бить по вражескому герою или размениваться»**. Вероятно, этот вечный вопрос всегда будет занимать умы игроков. Правильный ответ, конечно же, есть всегда, но его порой невероятно трудно найти. Проблема в том, что все зависит от конкретного игрового момента, нет четкого правила, когда бить по герою, а когда размениваться. И никогда нельзя только бить по герою или только размениваться, правильное решение всегда где-то посередине. Вы должны учитывать несколько факторов при решении о необходимости размена:

-  *Сможете ли вы нанести летальный урон в этот ход или в течение нескольких следующих? Учитывайте и всевозможные защитные инструменты, доступные вашему оппоненту. Если ли у него исцеление или провокаторы?*
-  *Сможет ли вы, разменявшись, защитить другое ваше существо посильнее?*
 -  *Как много у вас в руке ресурсов, сможете ли вы восстановить контроль над столом в случае, если потеряете текущие угрозы?*
 -  *Какие карты вашего оппонента могут наказать вас? Будет ли хуже, если вы разменяетесь или нет? Что вы обыграете, если разменяетесь, а если нет?*





Только подумав об этом, принимайте взвешенное и расчетливое решение.

В идеале вы вообще должны избегать разменов, предоставляя контроль над столом особым эффектам ваших существ с выходом на стол ([Агент ШРУ](#), [Кровожадный злолист](#)), также помогут ваше оружие, [Удар в спину](#) и другие полученные карты. Однако не всегда этого будет достаточно, так что порой размениваться или хотя бы подумать о разменах вы будете просто обязаны.

На средней и поздней стадиях игры у вас будет не так много опций, поскольку карты в вашей руке, вероятно, кончатся. Это значит, что вы должны уже приближаться к завершению партии. Она, впрочем, закончится вскоре любом случае, долго давить вы не сможете, а не завершив партию, противник совершит «камбек», захватит стол и продавит вас. Очень важно без нужды не доводить до ситуации, когда у вас не осталось карт в руке. Они нужны в первую очередь для того, чтобы активировать вашу силу героя. Идеально подойдут [Огневичок](#) и другие первые дропы, а также другие малоэффективные на позднем этапе карты. Активировать же вам нужно в первую очередь Кровожадного злолиста, важнейшую карту на позднем этапе. Также дешевый первый дроп можно оставить для синергии с Костяной кобылой или [Хладнокровием](#), особенно если этот первый дроп с рывком.



На позднем этапе вы сможете применять вашу силу героя каждый ход, так что ее эффективность снизится. Но вот до этого **ваше оружие** – невероятно ценный ресурс, которым необходимо правильно распоряжаться. С одной стороны, ваше оружие нужно беречь для выгодных разменов, с другой, нужно стараться минимизировать ситуации, когда вы перебиваете один клинок другим, так как у вас появилась лишняя мана для силы героя. Так вы потеряете принципиально важные крупницы урона по оппоненту или его существам. Разумеется, если 1 единица урона поможет вам убрать вражеское существо, вы будете атаковать и тратить ценный заряд, но вот когда бить по вражескому герою? Если у вас остался только один заряд и на следующий ход вы не собираетесь использовать силу героя, атаковать по герою часто не нужно. Это не всегда нужно и при двух зарядах, далее вы найдете условия, когда вы все-таки можете бить по оппоненту

-  *У вас нет опций на следующий ход, и вы, вероятнее всего, потратите 2 кристалла маны на вашу силу героя в ближайшем будущем*
-  *В данном матч-апе ваше оружие в принципе используется преимущественно для нанесения урона по герою, а не для контроля стола (в первую очередь самые медленные архетипы)*
-  *У вас в руке достаточное количество ответов на любые угрозы оппонента, одна единица урона вам не нужна для контроля стола*
-  *Вы близки к нанесению летального урона в течение 1-3 ходов*


Необходимо поговорить о **специфике быстрых и медленных противостояний**. Подробнее о том, как играть против конкретных оппонентов вы узнаете из раздела «матч-апы», а сейчас же стоит отметить лишь некоторые принципиальные стратегические моменты.


В быстрых противостояниях невероятно важен контроль стола. Тот, за кем будет стол, тот и победит. Сфокусируйтесь полностью именно на этом аспекте, тратьте все ресурсы (здоровье, ману, карты) именно для захвата стола. Но в какой-то момент вы должны будете забыть о контроле стола и переключиться на вашего оппонента. Это нужно делать тогда, когда вы или уверены в своих силах и у вас есть преимущество, или когда вы сможете нанести летальный урон в течение нескольких ходов и вашими существами,

и взрывным уроном из руки. Обычно у агрессивных противников нет исцеления, однако у них часто есть провокаторы. Учитывайте это, порой, слишком рано переключившись на агрессию, вас может наказать провокация. Хорошо, если у вас есть **Разрушитель** чар или **Кровожадный злолист** для ответа. Вообще найти такой момент, когда от контроля стола нужно отказаться, достаточно трудно. Легче всего, когда вы ведете, однако порой это просто необходимо в случае, если вы отстаете – так у вас может появиться единственная возможность выиграть. Переходя к агрессивным действиям, готовьтесь к тому, что и оппонент сделает то же самое. Порой он сможет убить вас раньше, чем вы его. Подробнее о вашем поведении в агрессивных поединках вы прочитаете в разделе «матч-апы».

Против контроль колод вы изначально будете позиционировать себя как агрессора, здесь важны другие аспекты. Ключевой из них – обыгрывание AoE эффектов и других защитных механик оппонента. Вам очень важно знать все, что может сделать вражеский архетип и сколько это будет ему стоить. Обыгрывать эти эффекты или нет, опять же, очень трудный вопрос, зависящий от ситуации. Об этом подробнее вы тоже прочитаете в разделе «матч-апы». Здесь же важно еще отметить, что Темпо Разбойник не способен очень долго извлекать выгоду особенно без раннего Принца Келесета или ударившего несколько раз Шаку Собирателя, так что затягивать игры вы ни в коем случае не должны, шансы на победу будут уменьшаться с каждым ходом, когда вы встретитесь с медленной колодой.

В заключении данного раздела нужно дать читателю несколько **советов по использованию ключевых карт**:

 **Хладнокровие** – далеко не всегда финишер, часто вы должны использовать это заклинание раньше. Порой для выгодных разменов мелкого существа на крупное, а порой для дополнительного давления. Вы можете не бояться использовать **Хладнокровие** на вашу угрозу, если у нее есть хоть какой-то шанс закрепиться на столе, если оппоненту нужно будет найти определенный ответ. Конечно, чем меньше у противника ответов в колоде и карт в руке, тем лучше, но порой нужно рисковать и баффать **Хладнокровие** на вашу угрозу в надежде, что оппонент не найдет удобного ответа даже среди большого их количества.

 Применять **Шаг сквозь тень** на **Принца Келесета** – почти всегда верный ход, особенно если сейчас только начальная стадия игры. Не всегда есть смысл тут же разыгрывать вернувшегося в руку Принца Келесета за 0 кристаллов маны, если у вас в руке есть **Эдвин ван Клиф**: на следующий ход можно поставить второй дроп бесплатно, дабы дать главе Братства справедливости +2/+2. Так же бесплатным Принцем Келесетом можно активировать серию приемов для Кровожадного злолиста, если других вариантов нет.



А в данной ситуации Темпо Разбойник решает не возвращать и разыгрывать вновь Принца Келесета. Во-первых, потому что уже достаточно поздний этап игры для этого. Во-вторых, потому что в руке есть невероятно полезный **Кровожадный злолист**, на которого применить **Шаг сквозь тень** в данной ситуации выгоднее. Если вдруг **Принц Келесет** переживет следующий ход, его можно будет скопировать Темной чародейкой.

- Если вы вернете в руку существо **Шагом сквозь тень**, оно потеряет все свои баффы, в том числе бафф от Принца Келесета.
- Шаг сквозь тень** можно применять на большое количество других существ. Очевидные варианты – **Кровожадный злолист** и **Агент ШРУ**, можно применять его и на Костяную кобылу, и на других существ, если им нужно исцеление или вы можете иначе извлечь выгоду. Очень приятно возвращать в руку существ с рывком, так вы сможете наносить ими урон по герою несколько раз.
- Старайтесь бить **Шаку Собирателем** только по вражескому герою или по существам с низким количеством атаки. Лишь в крайних случаях убивайте эту угрозу самостоятельно.
- Помните о грамотной последовательности действий. Сначала постарайтесь получить все карты с помощью добора, Пирата-пройдохи, **Шаку Собирателя** и других, а только потом совершать остальные действия. Так у вас будет больше опций, и вы, возможно, измените ваши планы.
- Пират Глазастик** в руке – это очень плохо для Темпо Разбойника, однако он может извлечь из него чуть больше выгоды, чем из обычного существа 1/1 с рывком. Это и активатор серии приемов, и цель для Костяной кобылы и Хладнокровия, и пират под бафф Капитана Южных морей.



В этой игровой ситуации Asmo применяет **Удар в спину** на Эдвина ван Клифа, а затем выставляет Пирата-пройдоху и Главаря братства. Дело в том, что угроза 6/6, вероятно, разменяется с угрозой оппонента, а значит в будущем на нее нельзя будет использовать **Удар в спину**, то есть зачистить ее будет труднее.



В распоряжении Темпо Разбойника не очень-то много таких карт. Основной источник случайности приходится на Иллюзию, Шаку Собирателя и Пирата-пройдоху, так же в некоторых сборках встречается **Ксарил** и **Кобальтовый губитель**. Вот, пожалуй, и все рандомные эффекты архетипа. И пусть все они достаточно однозначны, пару слов о каждом все-таки сказать можно.



Пират-пройдоха/Шаку Собиратель – основные источники случайных эффектов, к сожалению, не поддаются особому управлению. **Шаку Собиратель** и **Пират-пройдоха** объединены, поскольку дают вам карту из одинаковой коллекции: из карт класса вашего оппонента. Вы можете получить существ, заклинания, оружие и рыцарей смерти, но вам не доступны легендарные задачи. У разных классов и количество карт разное, у Разбойника их, например, 63 штуки. У остальных, впрочем, не особо больше или меньше. Ориентируйтесь на то, что получить какую-то конкретную карту вы можете примерно с вероятностью в 1.5%.



Ксарил – своим боевым кличем и предсмертным хрипом даст вам по одному токсину, выбранному случайным образом из пяти доступных. Все они стоят 1 кристалл маны и являются отличными активаторами серии приемов, шанс найти конкретный с боевого клича или предсмертного хрипа равен 20%. Все пять токсинов по своей сути очень простые и являются своеобразными ухудшенными копиями имеющихся в коллекции Разбойника карт. Несмотря на это, два токсина очень помогут архетипу без источников перебора колоды, да и их эффекты в целом могут принести ощутимую пользу.

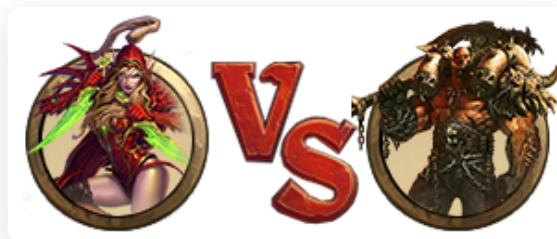




Кобальтовый губитель – случайный эффект этой карты сработает лишь при наличии других существ на вашей половине стола. Но ставить Кобальтового губителя вы будете в любом случае, если лучших альтернатив у вас нет даже при пустом столе. Все-таки это существо хорошо и своими характеристиками, а порой и принадлежностью к роду драконов (**Зелье драконьего огня** не подействует на него), а +3 к атаке – только дополнительный бонус.



Данный раздел основывается на актуальных мета-отчетах и данных проектов Vicious Syndicate. В нем учитываются последние типовые сборки популярных архетипов.



Воин

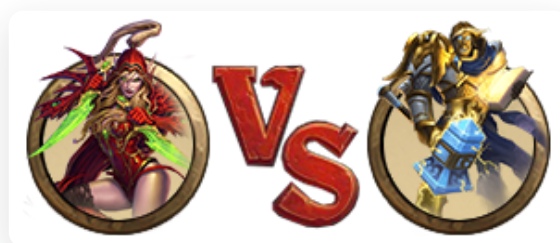
Пират Воин – единственный стабильно встречающийся в новой мете архетип класса. Матч-ап с ним выгоден для Темпо Разбойника, несмотря на то, что исторически агрессивная колода Гарроша расправлялась со всеми Разбойниками. Но сейчас оппонент стал чуть медленнее из-за нерфа Огненной секиры, а вы, в свою очередь, способны куда эффективнее бороться за стол и совершать мощнейшие темповые ходы уже в начале партии, когда это, собственно, и более всего необходимо.

Очень важный ресурс в данном матч-апе – ваш показатель здоровья. Вы, как и всегда, должны им пользоваться по началу для контроля стола с помощью вашей силы героя, потому что закрепиться на столе важнее. Но увлекаться, естественно, ни в коем случае

не стоит, так как с Пират Воин сможет наказать вас взрывным уроном из руки, оружием и рывками. Так действовать оппонент будет и тогда, когда потеряет контроль над столом, он поймет, что его уже не вернуть, поэтому перейдет к плану Б. У вас не очень много защитных механик, так что единственный выход – убить оппонента быстрее, чем он убьет вас. Часто это вполне посильная задача, чем и обуславливается благоприятность матч-апа. А если у вас есть какой-либо провокатор ([Смоляной страж](#), цель Костяной кобылы или что-то полученное с Пирата-пройдохи и подобных эффектов), постарайтесь приберечь его до момента, когда Пират Воин потеряет стол и будет стараться пробить вас оружием.

Не забывайте о том, что все Пират Воины используют Разрушителя чар, так что не рассчитывайте особо на Эдвина ван Клифа. А еще у оппонента есть Гидры Горьких Волн, убить их проще всего Кровожадным злолистом, хотя этот ремувал беречь именно для 8/8 угроз не надо, если ситуация у вас незавидная.

Ключевые карты в данном противостоянии – [Агент ШРУ](#), [Удар в спину](#), [Огневичок](#).



Паладин

Мурлок Паладин – еще одна агрессивная колода далеко не на пике своей силы и славы. И матч-ап с ней, как и с Пират Воином, выгодный, при том цифры на вашей стороне почти безоговорочно. Вы достаточно легко способны контролировать стол и не давать Мурлок Паладину закрепиться на нем, чтобы тот не мог реализовать свои баффы (от Озерного охотника до Гребнистого скакуна). Правда делать это нужно сразу же, в противном случае может быть слишком поздно.

Этот матч-ап отличается от поединка с Пират Воином несколькими факторами. Во-первых, вам крайне важно чистить все выставленные Паладином угрозы, даже если это незначительный токен 1/1. Благо, делать это достаточно легко вашей силой героя (одна она способна разменяться с двумя Паладинами-рекрутами, что подарит вам очень много темпа и выгоды). Во-вторых, фактор вашего здоровья значит в этом противостоянии не так много, ведь Паладин может нанести вам урон без стола исключительно оружием, а его не так уж и много за исключением Испепелителя. В-третьих, Мурлок Паладин не использует Разрушителя чар или ремувалов, так что большой [Эдвин ван Клиф](#) доставит оппоненту очень много проблем. В-четвертых, вы можете ожидать от нынешних Мурлок Паладинов AoE эффект [Освящение](#) в одной или двух копиях. Его используют не все сборки, но всё же лишняя осторожность не помешает.

Ключевые карты в данном противостоянии – [Кровожадный злолист](#), [Эдвин ван Клиф](#).

Хэндбафф Паладин (Паладин на баффах) – еще один архетип класса, но он достаточно редко встречается в мете, так что точно узнать, с какой именно сборкой вы столкнулись, достаточно трудно. В любом случае готовьтесь бороться с несколькими очень крупными угрозами, в этом опять же поможет [Кровожадный злолист](#) в первую

очередь. Именно его старайтесь возвращать в руку Шагом сквозь тень и другими подобными эффектами.



Охотник

Матч-ап с **Мидрейндж Охотником** будет встречаться вам очень часто, поэтому необходимо четко понимать, что от вас нужно, как действовать и так далее. Это, конечно, еще одно очень выгодное для вас противостояние, как и со всеми другими агрессивными колодами, но все же оно может выдаться крайне напряженным. Вам очень важно позаботиться о контроле стола, особую опасность представляют звери: их можно усилить Псарем или Искрящим острозубом. Так рано бороться со столь мощными бафами достаточно трудно, так что постарайтесь не позволять зверям оппонента задерживаться на столе, даже если это липкие угрозы. Особенно хороши в данном противостоянии **Огневичок**, **Удар в спину**, **Агент ШРУ**. Не так эффективен **Эдвин ван Клиф** из-за Смертельного выстрела (хотя рисковать все же иногда надо), аналогично вам могут наказывать и за использованием пиратов (почти все Охотники берут в сборку двух Ползунов Голакка). У вас, к сожалению, нет особых альтернатив, вы чаще всего не сможете держать в руке всех пиратов, дабы обыгрывать Ползуна Голакку. Но постарайтесь сделать этот ход оппонента неудобным, пусть Охотник ставит Ползуна Голакку на трех кристаллах маны, а не на двух. Аналогично поступайте и тогда, когда вы боитесь Смертельного выстрела, Псаря и других опасных карт оппонента.

Пользуйтесь тем, что Охотник очень плох без стола, он совершенно никак не способен воздействовать на него до третьего хода, а затем эффективный способ только один – **Лук Орлиного рога**. Также он может зачищать стол Командой «Взять!», но вы часто будете не против такого развития событий, если угроз на половине Охотника не наблюдается.

Ресурс здоровья в этом матч-апе очень важен как для вас, так и для вашего оппонента. Рексар может нанести много урона и без стола, но скорее в долгосрочной перспективе. В какой-то момент как вы, так и ваш оппонент, могут переключиться от контроля стола к давлению на героя оппонента, если возможен летальный урон в течение 1-2 ходов. Но вы должны быть аккуратнее, так как все ваши источники урона не игнорируют провокаторов, а вот Рексар наносит вам урон беспрепятственно силой героя или Командой «Взять!». А еще Мидрейндж Охотники порой используют Ловчего смерти Рексара, а это порой важные 5 единиц брони, которые могут спасти оппонента от получения летального урона.



Друид

Джейд Друид – скорее равное противостояние, а не сверхвыгодное, хотя какое-то преимущество у вас все-таки есть, даже несмотря на то, что все нынешние Джейд Друиды предпочитают не жадные анти-агро сборки. Этот оппонент почти ничего не сможет делать на старте, хорошо, если тот найдет **Гнев** и **Размах**, а в противном случае игра будет ваша практически безоговорочно. Но вам следует опасаться одной очень опасной карты – Ползучей чумы. Обыграть ее достаточно просто, не выставляйте на стол к шестой мане оппонента слишком много мелких угроз, дабы Джейд Друид не выиграл слишком много времени для себя.

Помимо Ползучей чумы Джейд Друиду особо больше и нечем защищаться, разве что своими угрозами, которые вы должны устранять оружием и ремувалами. Пользуйтесь тем, что Джейд Друид не очень хорошо накапливает броню, порой вы сможете достаточно быстро продавить его взрывным уроном, но, опять же, помните, что исцеление Друиду могут заменить провокаторы.

Очень полезны в данном матч-апе **Костяная кобыла**, **Гидра Горьких Волн**, **Кобальтовый губитель**, **Кэрн Кровавое Копыто**.



Держать на столе несколько средних по уровню угрозы существ – мудрое решение против Друида. Он никак не сможет ответить на все угрозы, а выбор цели для **Гнева** для него станет достаточно трудным.

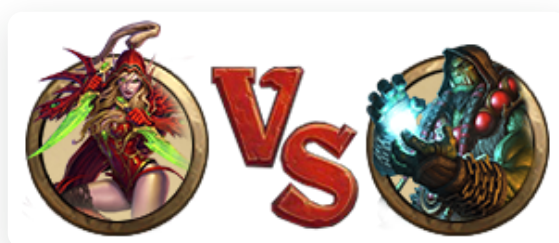
Противостояние с **Биг Дридом** напоминает предыдущее, но оно чуть труднее, ведь этот оппонент сможет намного раньше выставить крупные угрозы. Важнейшая карта в данном поединке для вас — **Кровожадный злолист**, старайтесь возвращать в руку Шагом сквозь тень и другими инструментами именно это существо, да и вообще реализовывать его максимально эффективно и темпово.

Аналогично вам нужно помнить о **Размахе**, **Гневе**, Ползучей чуме и Тотальном заражении. Так же ожидайте заклинания **Озарение** и **Земляная чешуя** — эта оригинальные для этого архетипа карты, почти наверняка Биг Дриуд будет их использовать.

Агро Дриуд — злейший враг Темпо Разбойника, именно с ним у героя статьи худший процент побед (хотя и тот близок к равному). Вообще-то это обычное противостояние двух быстрых колод, и делать здесь надо все то же самое, что и в матч-апах с Пират Воином, Мидрейндж Охотником или Мурлок Паладином. Сила Агро Дриуда лишь в Живой мане, на которую вы почти никак не сможете ответить. Эта карта в одиночку делает матч-ап Темпо Разбойника и Агро Дриуда благоприятным для последнего.

Если ваше противостояние с данной колодой идет ноздря в ноздю на раннем этапе, просто играйте так, как будто Живой маны у оппонента нет, обыгрывать ее вы можете себе позволить только в очень хороших для вас ситуациях.

Старайтесь избавляться в первую очередь от зверей вашего оппонента, так как их можно усилить и Меткой **И'Шараджа**. Лучше этого не допускать особенно на раннем этапе игры. Но вообще, конечно же, лучше убирать с половины стола Агро Дриуда все угрозы, даже самые маленькие. Так вы не дадите Дриуду реализовать его мощнейшие массовые баффы.



Шаман

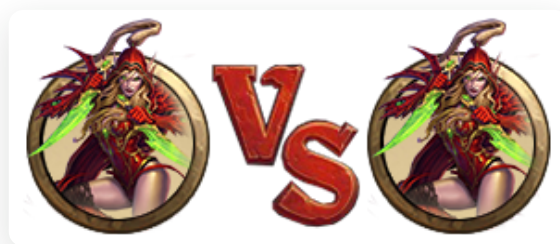
Матч-ап с **Токен Шаманом** крайне напряженный и опасный. Как и вы, этот оппонент способен быстро занимать стол и совершать мощнейшие темповые ходы. Козырями оппонента в данном противостоянии станут **Портал: Водоворот** и **Инволюция**, с помощью которых Тралл может сделать очень и очень многое, например, ответить на заспамленный мелкими существами стол или на Эдвина ван Клифа. Единственная ваша угроза, которая может благоприятно инволюционировать — **Костяная кобыла**, но ее еще нужно поставить. Заспам стола — очень неудобная стратегия для Темпо Разбойника без каких-либо AoE эффектов (их, впрочем, много в коллекции классовых карт Шамана, так что **Пират-пройдоха** или подобные способны помочь вам), вам придется отвечать на каждое существо по отдельности. Помните о том, что опасность представляет любое выставленное оппонентом существо, даже самый слабый и безобидный базовый тотем или **Огневичок**, или Нефритовый голем 1/1, играйте надежно и уничтожайте их всех, а только потом бейте по вражескому герою. Старайтесь извлечь больше выгоды из вашей

руки и полученных карт в первые ходы, чем это сделает Шаман. Противостояние при прочих равных часто станет элементарной войной ресурсов. Разумеется, необходимо всячески мешать Токен Шаману извлекать много выгоды, брать дополнительные карты и так далее.

Токен Шаман располагает большим количеством провокаторов, это и базовый тотем, и **Нечто из глубин**, и случайное существо с Эволюции, и **Дренеи-каторжники**. Так что план по продавливанию и быстрому убийству может вас подвести, особенно учитывая способность Тралла в одночасье перевернуть игровую ситуацию Инволюцией, Порталом: Водоворот и **Нечто из глубин** или связкой **Доппельгангстер** и **Эволюция**.

На случайные шестые дропы вы сможете ответить лишь несколькими вашими картами. Хорошо подойдет **Кровожадный злолист**, хотя вы можете потратить его и ранее для устранения **Нечто из глубин**.

Не бойтесь жертвовать вашим здоровьем ради контроля над столом. Без существ Токен Шаман способен нанести не очень значительное количество урона, на 10 единицах здоровья вы будете в относительной безопасности. Но старайтесь всегда держать в руках хотя бы один заряд вашего базового оружия, оно вам будет нужно очень часто. Не бейте по герою противника без веских причин (если вы не уверены точно, что на следующий ход у вас будет мана разыграть силу героя вновь).



Разбойник

Зеркальное противостояние двух **Темпо Разбойников**, очевидно, будет во многом зависеть от темпа, который наберут оппоненты. Хотя, вероятно, со старта не уступят оба оппонента, так что игра в конце концов перейдет к фазе, когда все будет решать выгода, с которой вы реализуете доступные вам ресурсы. В данном матч-апе вы должны играть относительно жадно, постараться, например, не ставить темпового Агента ШРУ, чтобы тот не наносил 2 единицы урона на выходе какой-то угрозе противника. Важно и размениваться существами так, чтобы ваши оставались в живых даже с 1 единицей здоровья, пусть враг атакует их оружием, тратит свое здоровье. Это, конечно, не главный и не самый важный ресурс, однако следить за ним все-таки стоит.

В какой-то момент вы можете переключиться от контроля стола и атаковать только по герою противника. У него, как и у вас, нет исцеления, очень мало или нет вовсе провокаторов, так что вы можете рассчитывать на нанесение летального урона в течение 2-3 ходов. Внимательно считайте, сколько урона вы сможете нанести за этот отрезок времени с имеющимися у вас ресурсами сейчас, а также с потенциальными «топдеками». Если ситуация не очень радужная для вас, рассчитывать можно и на них по принципу: «сейчас я начинаю действовать агрессивно и рассчитываю, что топдекну какой-то источник урона из руки (**Лирой Дженкинс**, **Матрос Южных морей**, **Агент ШРУ**, **Хладнокровие** и так далее)».

Конечно, намного проще будет Разбойнику, который со старта найдет хорошие в данном матч-апе карты, например, Принца Келесета, Агента ШРУ, Шаку Собирателя и так далее. Хотя это еще не гарантирует вам победу.

Следует поговорить об Эдвине ван Клифе. Вы можете без особых опасений ставить его с серьезными характеристиками только на 3-4 ходы до того, как оппонент получит 5 кристаллов маны и сможет разыграть Кровожадного злолиста. Впрочем, здесь вы можете воспользоваться и тем, что с 5 кристаллами маны достаточно трудно сделать серию приемов, особенно если у оппонента нет существ на столе (цели для Шага сквозь тень) и он уже использовал хотя бы один Удар в спину. Ваш Эдвин ван Клиф с солидными характеристиками может простоять на столе хотя бы пару ходов, за это время он уже нанесет достаточное количество урона, чтобы обеспечить вам перевес в партии. Кроме этого ответить на Эдвина ван Клифа может Разрушитель чар – уже не такая популярная, но всё же актуальная техническая карта в сборках Темпо Разбойника. Не обыгрывайте ее.



Стоит ли идти ва-банк и играть Шаг сквозь тень + Пират-пройдоха + Эдвин ван Клиф? Вас может наказать исключительно Разрушитель чар. В нынешних реалиях эта карта встречается редко, так что риск оправдан.

Как только один из Темпо Разбойников перейдет в наступление, у второго будет две альтернативы. Сделать то же самое и постараться закончить партию раньше или отбиваться от ваших угроз и стараться защититься. Второй подход удастся далеко не всегда, для этого нужны очень специфические карты и значительный перевес по ресурсам.

Матч-ап с **Миракл Разбойником**, пожалуй, единственный, в котором вы можете полностью посвятить себя агрессии и бездомному отправлению всех доступных ресурсов «в лицо» оппонента. Предоставьте все размены ему, избавляйтесь лишь от

Авантюристов и большого Эдвина ван Клифа, и то задумайтесь, не сумеете ли вы продавить противника раньше, чем он сможет победить вас. Даже если к шестому ходу Миракл Разбойник выставит Гоблина-аукциониста, это будет слишком медленным ходом, так что вы чаще всего сможете проигнорировать эту угрозу. Но лучше, конечно, убить его Кровожадным злолистом, это существо все равно пригодно только для контроля стола, а не для вашей основной цели в данном матч-апе. Как и в случае с Джейд Друидом, постарайтесь распределить исходящую от вас угрозу на несколько целей (в случае с Миракл Разбойником чем их больше, тем лучше, лишь бы у них была не 1 единица здоровья), чтобы противнику было труднее найти ответы на всех.



Грамотное распределение угрозы между разными целями – всех их одновременно Разбойнику убрать достаточно трудно.




Маг

Секрет Маг или **Темпо Маг** – легкий матч-ап, поскольку вы элементарно быстрее вашего оппонента. Необходимо захватить контроль над столом с первых ходов и не отпускать его на протяжении всей партии. Обыграть секреты оппонента очень и очень просто. Заклинаний у вас в принципе немного и все они стоят дешево, так что сильно по темпу вы не просядете. Постарайтесь, впрочем, приберечь для ответа на Антимэгию Монетку в вашей стартовой руке, если вы начали с ней. Неплохо подойдут и все остальные заклинания, разве что **Удар в спину** лучше потратить для захвата стола и



наращивания темпа. Отраженную сущность тоже достаточно легко обыграть, благо у вас очень много первых дропов с небольшими характеристиками, поберегите хотя бы один в руке для того, чтобы отдать его копию оппоненту. Все другие секреты, доступные Джайне, тоже не должны вызвать у вас затруднения, пока вы о них помните и правильно обыгрываете. Пользуйтесь тем, что у Секрет Мага нет никаких AoE эффектов, а свою силу героя он может применять лишь однажды за ход, теряя очень много темпа. Если вы и оставляйте угрозу с 1 единицей здоровья, постарайтесь сделать так, чтобы Маг добивал ее и терял темп, чтобы он использовал ее в неудобных для себя ситуациях (например, на третий ход), чтобы ему пришлось выбирать между несколькими целями.

Скорее всего Секрет Маг будет вынужден тратить свой взрывной урон для зачистки стола, а если этого не происходит, постарайтесь не получать слишком много урона вашим персонажем, такие игры могут плохо закончиться для вас.

Не забывайте о том, что даже заблокированное Антимагией заклинание активирует вашу серию приемов. Это очень важная и неочевидная особенность механики.

-  Темпо Разбойник не может использовать карты за 2 кристалла маны. В первую очередь обращает на себя внимание отсутствие Потрошения, хотя также недоступен, например, [Ползун Голакка](#) – отличная техническая карта в полной пиратов мете
-  Архетип порой страдает от истощения карт в руке, ведь у него нет совершенно никаких источников перебора колоды. Ему доступна только генерация дополнительных ресурсов с помощью Пирата-пройдохи, Шаку Собирателя и некоторых других карт, но этого часто недостаточно и уже к середине партии Темпо Разбойник зачастую рассчитывает на «топдеки»
-  Отсутствие стабильного добора карт приводит к тому, что порой достаточно трудно активировать серию приемов, а карт с таким эффектом у Темпо Разбойника полно. Так, многие из них не работают сами по себе и требуют какой-то синергии. Это же относится и к, например, Костяной кобыле или Шагу сквозь тень.
-  [Казакус](#) Жрец – второй по популярности архетип в нынешней мете – является равным матч-апом даже с небольшим перевесом в сторону Андуина.
 -  В отличие от многих других быстрых колод (Агро Друид, Токен Шаман), Темпо Разбойник не может реализовать численное преимущество на столе. Даже если он заполнил стол массой мелких существ, они не так опасны для оппонента, ведь у Валиры нет Дикого рева или Жажды крови. Ей доступны только точечные баффы ([Хладнокровие](#) и [Костяная кобыла](#))
-  Порой при неудачном муллигане вы будете сидеть с очень странным и неудобным набором карт в руке: то там будут слишком дешевые и неэффективные инструменты, то, наоборот, множество дорогостоящих существ за 5-7 кристаллов маны, которые еще и требуют дополнительной синергии для розыгрыша
-  Темпо Разбойник – достаточно атипичная колода, к которой может быть трудно приспособиться. Вас не ждет элементарная игра по кривой маны или наличие заранее заданных сценариев и синергий, всегда нужно действовать

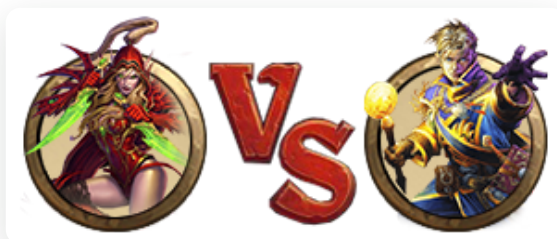
творчески, искать возможности и ограничения. Но самая трудная часть – это, пожалуй, стадия муллигана: найти нужные в данном матч-апе дропы бывает достаточно трудно, а еще труднее понять, что именно вам необходимо

-  Как и любая другая колода с Пиратом Глазастиком, эта страдает, если он придет в руку. Усугубляется это и уже названной выше нехваткой добора и, как следствие, ресурсов уже после нескольких первых ходов. Конечно, **Пират Глазастик** может послужить вам и в руке как дешевый активатор серии приемов или цель для моментальной реализации Хладнокровия/Костяной кобылы, однако в любом случае вы никогда не захотите видеть его в вашей руке
-  Почти все источники взрывного урона Темпо Разбойника – рывки и оружие, а их останавливают провокаторы. Единственный способ обойти их – **Агенты ШРУ**.

Контроль Маг – второй по популярности архетип класса. Матч-ап с ним может выдаться напряженным, ведь у оппонента в колоде есть всё, чтобы остановить вас: масса точечных и AoE зачисток. Хорошо то, что все его возможности исцеления очень дорогостоящие: и **Алекстраза**, и **Ледяной лич Джайна** стоят 9 кристаллов маны, зачастую Маг не сможет разыграть их, если у вас на столе есть большое количество угроз. Впрочем, на все их он может ответить другими способами. Каждый из них нужно обыграть.

Самое первое – **Вестник рока** и **Кольцо льда**. Они могут выйти и до 5 хода по отдельности, но могут и вместе. Ответить на это можно или Разрушителем чар, или Кровожадным злолистом, или чем-то полученным с ваших эффектов генерации карт класса оппонента. В любом случае какой-то ответ из руки на существо 0/7 у вас должен быть всегда. Далее у Мага есть целых три AoE эффекта: **Снежная буря**, **Метеорит** и **Волна огня**. Обыграть все это одновременно практически невозможно (хотя постарайтесь грамотно позиционировать ваши угрозы вокруг **Метеорита** и держать их с 5+ единицами здоровья), но всё же что-то по отдельности – вполне реально. Все эти AoE эффекты стоят очень много, так что вашей главной задачей станет давление до шестого хода, за это время вы уже должны нанести значительное количество урона по оппоненту. Невероятно эффективной картой в данном противостоянии станет **Костяная кобыла**, ответить и на нее и на усиленное ею существо Контроль Магу будет крайне трудно, особенно если вы истощите его ресурсы в руке на начальной стадии игры. О других важных картах речь уже шла – это в первую очередь ответы на Вестника рока.

Ситуация с **Квест Магом** в принципе идентичная, вам тоже нужно начинать давление очень рано. Благо, у этого архетипа куда меньше ремувалов в колоде, но он их может создавать с помощью **Петроглифа** и аналогичных эффектов. Действуйте агрессивно, давите рано, будьте готовы ответить на Вестника рока.



Жрец

Казакус Жрец – единственная популярная колода в нынешней мете, с которой у Темпо Разбойника могут появиться затруднения. Однако отчаиваться в любом случае нельзя, поскольку шансы у вас есть и очень внушительные. Как и Контроль Маг, **Казакус Жрец** обладает всеми ответами на любые выставленные вами угрозы практически с первых ходов. Еще одним преимуществом **Казакус Жреца** является то, что он очень хорош в самоисцелении. Стоит вам ослабить хватку буквально на один ход, потерять стол и не иметь возможности снова сгенерировать значительные угрозы, как Жрец этим воспользуется, восполнив свои запасы здоровья. Тогда-то вы уже наверняка проиграете: без ресурсов и возможности закончить партию взрывным уроном делать вам нечего. Усложняется все и периодическим исцелением **Казакус Жреца**, доступном ему на протяжении всей партии, особенно если он быстро найдет Разу Плененного.

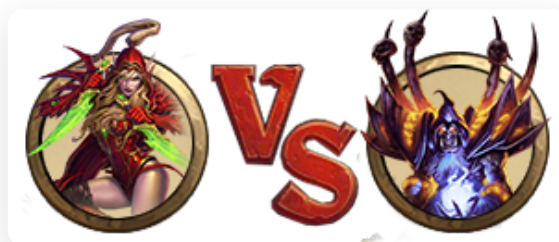
Так как же быть? Пока что все очень пессимистично, однако козыри есть и у вас. Главный из них – непоследовательность оппонента, выраженная в наличии только одной копии каждой из ключевых карт. Да, тоже **Зелье драконьего огня** способно зачистить практически любой стол, но у Жреца всего лишь одна копия этого заклинания, часто ее может не быть. Конечно, есть и другие АоЕ эффекты (**Кольцо света**, **Гномозелье + Слово Тьмы: Ужас**, **Астральная плеть**), вам важно играть так, чтобы вас не наказывали все они, но какое-то одно. Тогда шансов ответить на ваш стол у Жреца будет намного меньше. Аналогично и с точечными ремувалами, да у Жреца есть **Слово Тьмы: Смерть**, но всего лишь одна копия, только одну большую угрозу он сможет убить этим заклинанием, если вообще найдет его. Другое дело, что на, например, Эдвина ван Клифа 8/8 может ответить не только **Слово Тьмы: Смерть**, но и **Немота**, **Массовое рассеивание**, **Темный жнец Андуин** (в некоторых сборках есть даже **Опытный охотник**), а найти одну из этих карт Жрецу уже достаточно просто.

Итак, главная ваша стратегия в данном матч-апе – рассчитывать, что у Жреца нет идеальных ответов на все ваши угрозы, стараться обыгрывать если не все его ремувалы, то большую их часть, делать ходы Жреца неудобными. Если Жрец уже отдал, например, **Слово Тьмы: Смерть**, вы можете не переживать за судьбу другого большого существа с 5+ атаки до наступления 8 хода оппонента, когда может быть разыгран **Темный жнец Андуин**. Пользуйтесь этим. Аналогичная ситуация и с **Зельем драконьего огня**.

Важно отметить и то, что вам порой просто необходимо рисковать в данном матч-апе, обыгрывать все, конечно же, хорошо, но победу так вы добудете далеко не всегда. Всегда спрашивайте себя «если у Жреца в руке есть **Зелье драконьего огня**, выиграю ли я вообще?» или «если у него есть рыцарь смерти к восьмому ходу, смогу ли я победить?». Это очень важные вопросы, как только вы решаете, что победа вам в любом случае не достанется, если эти карты или другие есть прямо сейчас в руке оппонента, играйте так, будто их не существует. Если их действительно не окажется – отлично, у вас остались шансы победить, если же Жрецу повезет, признайте это, забудьте и начните следующую партию. До фанатизма, конечно же, доходить не стоит и здесь, необходим баланс и четкое понимание, когда вы сможете одержать победу в перспективе при наличии какой-то карты у Жреца и когда это невозможно ни при каких условиях.

Поскольку матч-ап с **Казакус Жрецом** изначально не выгоден для вас, можно позволить себе рисковать чуть больше обычного и на стадии муллигана, и непосредственно в игре. Особенно риск оправдан, если Жрец хорошо отбивается в первые ходы и уже уверенно движется к тому, чтобы истощить ваши ресурсы.

Противостояние с **Биг Жрецом** во многом напоминает поединок с Биг Друидом. Вам тоже крайне важно найти Кровожадного злолиста и беречь его, возвращать в руку всеми доступными способами. Биг Жрец обладает широким спектром ремувалов, которые будут представлены уже в двух экземплярах, то есть встречаться чаще. Зато этот архетип Андуина страдает от нехватки добора, так что иссушить его руку будет проще.



Чернокнижник

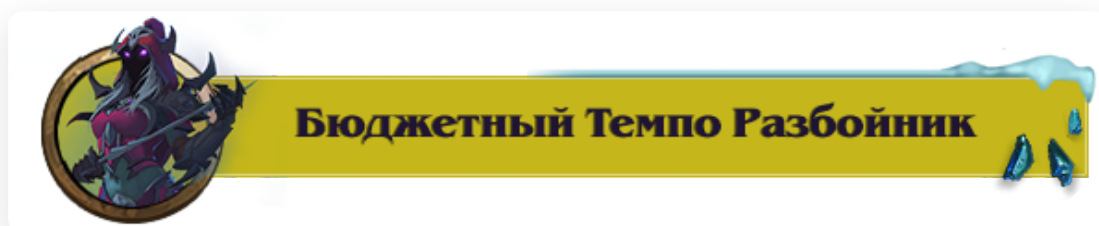
Ваш успех в матч-апе с **Контроль Чернокнижником** во многом зависит от используемой оппонентом сборки. Она может быть жадной, нацеленной на медленные матч-апы (с Горными великанами, Сумеречными драконами, Хранителем Медивом), или нет, нацеленной на защиту и борьбу с агрессией. Для вас выгодно, конечно же, если сборка будет жадной, но в любом случае обыгрывать огромное количество разноплановых AoE эффектов может быть достаточно трудно. Уже со старта необходимо думать про **Осквернение**, не подставляйтесь самостоятельно под это заклинание, выстраивая здоровье ваших существ в «лесенку». Пусть Чернокнижник делает что-то еще, дабы эффективно разыграть этот AoE эффект: выставляет существо с уроном от заклинаний, дает невыгодный Лик смерти и так далее. Совершайте ваши размены мудро, аналогично дважды подумайте и о том, чтобы оставлять существ с 1 единицей здоровья, они начнут серию Осквернений, а далее она может и не остановиться до полной зачистки.

Пользуйтесь тем, что у Чернокнижника нет дешевого точечного ремувала, их у него вообще всего лишь два – Вытягивание жизни, так что ранний **Эдвин ван Клиф** или просто среднее существо с баффом Хладнокровия может доставить оппоненту очень много проблем. В относительной безопасности от AoE эффектов будут ваши существа с 4 единицами здоровья, если их будет несколько, можете рассчитывать на их выживание.

Побеждать в данном матч-апе вам нужно рано, на позднем этапе Контроль Чернокнижник может неприятно удивить вас Круговертью Пустоты и Кровопийцей Гул'даном, это очень трудные и неприятные для Темпа Разбойника карты. Пользуйтесь тем, что ваш оппонент не очень хорош в исцелении до розыгрыша своего рыцаря смерти, порой его можно продавить массой взрывного урона из руки, особенно Лироем Дженкинсом с **Хладнокровием** и Шагом сквозь тень.

Зоолок - ожидайте увидеть быстрый старт оппонента, Стражей Ужаса и Пирата Глазастика, отсутствие вторых дропов кроме Принца Келесета. Затягивать это противостояние не рекомендуется, так как в борьбе ресурсов Зоолок выйдет победителем, но вот по темпу и потенциалу взрывного урона вы впереди, пользуйтесь этим. Очень хороши в данном матч-апе **Удар в спину**, **Эдвин ван Клиф**, **Капитан Южных морей** (если он при этом призвет из колоды Пирата Глазастика) и другие темповые карты.

















Хороши в данной поединке и мелкие угрозы, и крупные, Зоолоку вообще достаточно трудно ответить на ваших существ без стола, постарайтесь всеми силами перехватить инициативу и вести, диктовать размены и темп игры.



Темпо Разбойник, как вы могли понять, ознакомившись со сборками, достаточно дорогостоящая колода, в ней много легендарных и эпических карт, есть карты приключения. Все это приводит к тому, что в своем нынешнем состоянии Темпо Разбойника без легендарных и эпических карт не воспроизвести вовсе, утратится основная идея архетипа. Хотя какую-то колоду собрать все-таки возможно.


Бюджетная колода Темпо Разбойника

Бюджетный Темпо Разбойник

 <p>Шаг сквозь темноту Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) карты меньше.</p> <p>0</p> <p>x2</p>	 <p>Удар в спину Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем.</p> <p>0</p> <p>x2</p>	 <p>Скайр Авангарда Божественный щит</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Огневичок Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Хладнокровие Выбранное существо получает +2 атаку. Серия приемов: вместо этого существо получает +4 к атаке.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Иллюзия Вы раскалываете карту класса противника.</p> <p>1</p> <p>x2</p>
 <p>Ползун Голакка Боевой клич: уничтожает выбранного пирата и получает +1/+1.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Потрошение Наносит 2 ед. урона. Серия приемов: вместо этого наносит 4 ед. урона.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Смоляной страж Провокация +2 к атаке во время хода противника.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Теневой клинок Боевой клич: вы получаете неуязвимость до конца хода.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Мимикрия Вы берете карту и кладете в руку ее копию.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Исследовательницы Серия приемов: ваше выбранное существо получает «Яд».</p> <p>3</p> <p>x2</p>
 <p>Агент ШРУ Серия приемов: наносит 2 ед. урона.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Разрушитель чар Боевой клич: накладывает эффект немоты на выбранное существо.</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Защитник Аргуса Боевой клич: существо, названное по обе стороны, получает +1/+1 и способность «Провокация».</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Кобальтовый кубител В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +3 к атаке.</p> <p>5</p> <p>x2</p>	 <p>Костяная кобыла Боевой клич: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокация».</p> <p>7</p> <p>x2</p>	

HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

1660



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

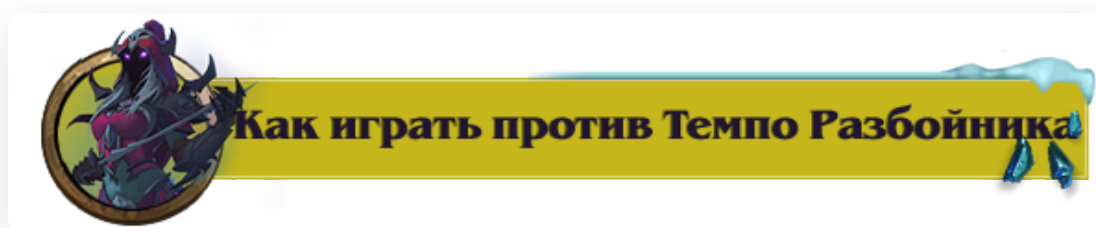
нажми чтобы скопировать в буфер

Это уже немного другая колода без многих присущих классическому Темпо Разбойнику синергий. Зато без Принца Келесета вы вольны взять в сборку Ползуна Голакку и Потрошение. Если у вас есть Пират Глазастик, берите его в наборе с несколькими








пиратами. Немаловажной картой для архетипа является **Кровожадный злолист**. Именно эту пару вы и должны стараться заполучить в первую очередь. Полезны будут и **Эдвин ван Клиф**, и **Собиратель Шаку**, первая легендарная карта вообще должна быть в вашей коллекции, если вы планируете играть Разбойником, а вот со второй можно и повременить, взяв вместо него Мимикрию или другую полезную карту даже за другую стоимость маны.

Далее можно задуматься о **Принце Келесете**, **Лирое Дженкинсе** и других дорогостоящих картах, они, конечно, хороши, но даже без них можно собрать достойную сборку **Темпо Разбойника**.





Итак, приоритет легендарных и эпических карт следующий (от лучшей к необязательной): **Кровожадный злолист**, **Пират Глазастик** (с ним **Капитан Южных морей**, **Пират-пройдоха**, **Матрос Южных морей**), **Эдвин ван Клиф**, **Принц Келесет**, **Шаку Собиратель**, **Лирой Дженкинс**.

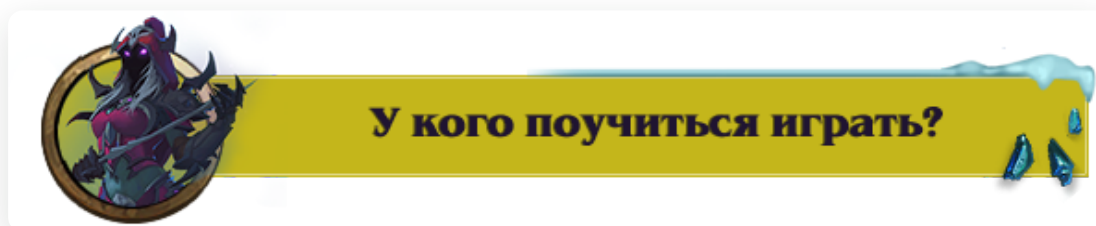


Лучшая колода для противостояния **Темпо Разбойнику** - **Агро Друид**, так же неплох **Казакус Жрец**. Хотя против **Темпо Разбойника** можно бороться и многими другими архетипами, можно выделить несколько общих советов, актуальных почти для каждого:

-  Возьмите в сборку **Ползунов Голакка** и ищите их на стадии муллигана, встретив **Разбойника**.
-  Старайтесь «съесть» пиратов покрупнее, например, **Капитана Южных морей**, хотя за неимением других альтернатив можно уничтожить и угрозы 1/1 и 2/1.
-  Неплохой технической картой против **Темпо Разбойника** станет так же **Разрушитель чар** или другой эффект немоты.
-  Уничтожайте **Принца Келесета** как можно быстрее, дабы **Разбойник** не вернул его в руку **Темной чародейкой** или «топдекнутым» **Шагом** сквозь тень. Аналогично лучше постараться как можно быстрее убрать со стола **Кровожадный злолист**.
-  К наступлению седьмого хода ожидайте **Костяную кобылу**, то есть постарайтесь убрать со стола все угрозы **Темпо Разбойника**.
-  Не давайте **Темпо Разбойнику** лишних карт **Вайш'ирским оракулом** или другими путями, если это возможно. Аналогично и побыстрее убейте **Шаку Собирателя**, дабы тот не дал **Валире** более одной карты.
-  Как только **Разбойник** получил карту вашего класса с помощью **Шаку Собирателя**, **Иллюзии** или **Пирата-пройдохи**, не обыгрывайте ничего, поскольку шанс найти конкретную крайне мал. Однако, если эта карта в руке находится слишком долго, вы можете начать делать предположения о том, что это

(например, **Огненная глыба** или **Круговерть Пустоты**). Приветствуется знание всех коллекционных карт вашего класса, дабы вас ничего не застало врасплох.

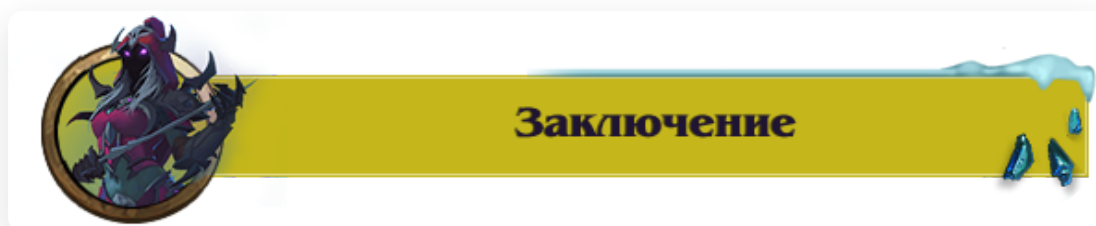
-  Будьте готовы к взрывному урону, доступному Темпо Разбойнику. В первую очередь это **Хладнокровие** и **Лирой Дженкинс**. С идеальным заходом и большим количеством карт в руке оппонент может нанести очень много урона, однако из-за нехватки ресурсов оппонент редко будет проворачивать подобное. Относительно безопасно вам будет с 10-11 единицами здоровья.
-  У Темпо Разбойника нет никаких источников исцеления, редко встречаются провокаторы (**Смоляной страж**, **Король-лич**), так что вы можете давить на это слабое место класса.
-  А еще Темпо Разбойник очень плохо справляется с несколькими угрозами из-за отсутствия каких-либо AoE эффектов. Идеальное заклинание против него – **Живая мана**, все другие заспамы стола тоже достаточно эффективны. А вот с единичной большой угрозой оппонент часто справится очень даже легко благодаря Кровожадному злолисту.
-  Если у вас есть выбор: убить оригинального Огневичка или созданного им 1/2 элементалю, всегда выбирайте первого. Это актуально лишь при условии, что характеристики обеих угроз Темпо Разбойника равны.
-  Так же при равных характеристиках отдавайте предпочтения существам, которые опаснее при возвращении в руку, или пиратам, так как их можно еще и усилить Капитаном Южных морей



Заслуженными Темпо Разбойниками по праву считаются упомянутые уже ни раз в данной статье Asmodai и MrYagut. У них вы всегда найдете самые актуальные сборки Темпо Разбойника, их вы увидите на высших позициях легенды с этим архетипом, на их стримах вы сможете узнать много нового обо всех аспектах игры героем данной статьи.

Впрочем, многие другие известные игроки и стримеры часто обращаются к Темпо Разбойнику, так как этот архетип невероятно силен и интересен.

1. <https://www.twitch.tv/asmodaitv>
2. <https://www.twitch.tv/mryagut>



Темпо Разбойник – уникальный феномен меты Рыцарей Ледяного Трона. Архетип появился буквально из ниоткуда, в первые дни существования патча 9.1 вырвался в

лидеры и удерживает максимально высокий процент побед среди всех других колод по сей день. Немногие пока что способны оспорить гегемонию Темпо Разбойника в нынешней мете, а это, кажется, является чуть ли не первостепенной задачей любой колоды в Hearthstone в настоящий момент.

Разбойник – любопытный класс, он далеко не так прост и однозначен, а грамотно управлять им способны только опытные игроки. Пожалуй, очень хорошо вышло: сильнейшая колода в мете является одновременно и одной из самых трудных. Кажется, это пойдет Hearthstone на пользу.

Спасибо за ознакомление с гайдом, до скорых встреч!