

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Гайд по архетипу: Темпо Разбойник Кобольды и катакомбы

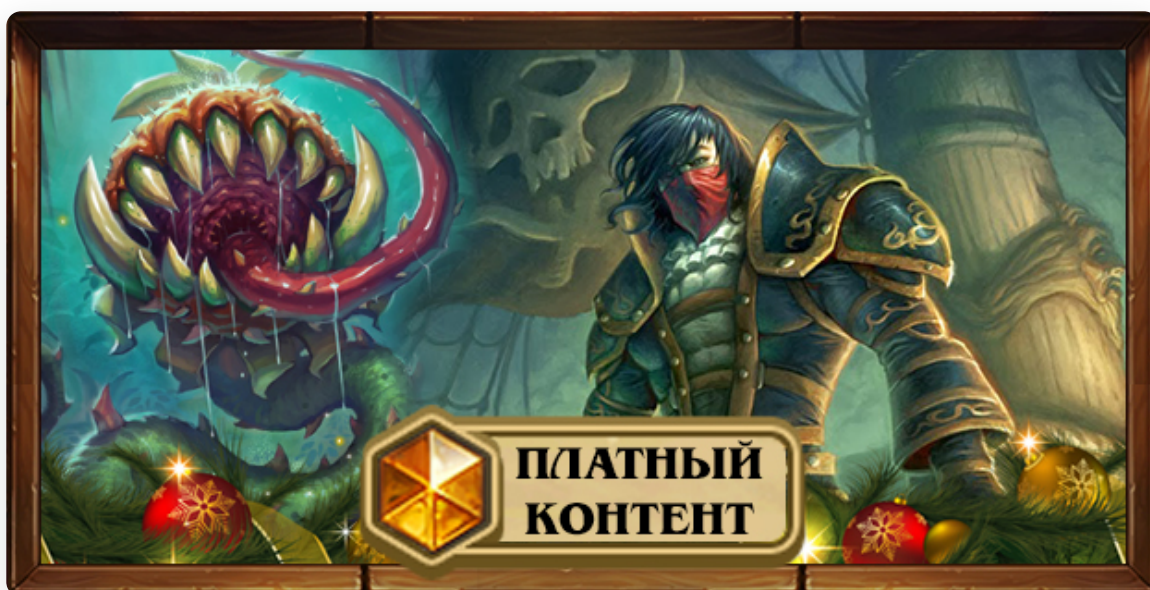
28.12.2017

Гайды

Гайды по классам Кобольды и катакомбы

Гайд по архетипу: Темпо Разбойник Кобольды и катакомбы

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)!

Кобольды и катакомбы – хорошее дополнение с массой сильных и влияющих на мету карт, однако оно не полностью изменило расстановку сил в ладдере. Так, всё еще на коне [Кзакус Жрец](#), подробный гайд о котором можно найти [здесь](#). Не так значительно изменились многие другие колоды и их уровень силы, например, герой данной статьи – Темпо Разбойник. Это всё еще, безусловно, лучшая колода класса, с которой не могут конкурировать [Миракл Разбойник](#), [Квест Разбойник](#) или [Милл Разбойник](#), хотя каждый из этих архетипов уже был замечен на высоких строчках легенды в декабрьском сезоне.

Что до общих позиций в мете, Темпо Разбойник, пожалуй, даже немного уступил. Если в Рыцарях Ледяного Трона можно было с уверенностью назвать его тир-1 колодой, одной из трех сильнейших колод дополнения, то сейчас это, пожалуй, слишком оптимистичное заявление. В лидерах стабильно держатся [Кзакус Жрец](#), [Агро Паладин](#) и [Контроль](#)

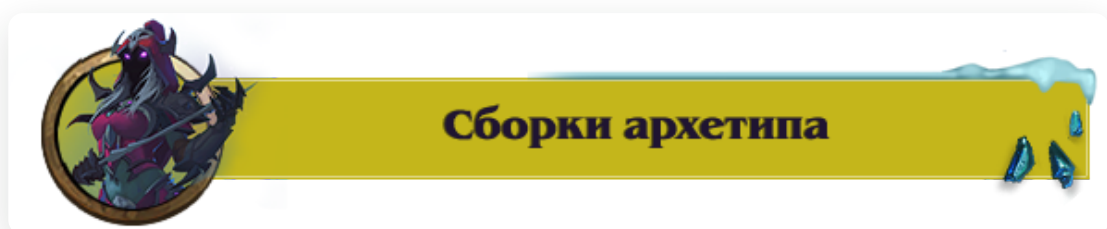
**Чернокнижник**, но буквально в затылок им дышит именно **Темпо Разбойник**, а также **Секрет Маг**. Эта пара, безусловно, с высочайшим потенциалом, и, если кто-то из лидеров даст слабину, именно они могут оказаться на пьедестале.

А пока этого не случилось, всё равно можно с уверенностью говорить о том, что **Темпо Разбойник** – солидный выбор для нынешней меты. С его помощью можно сравнительно легко добиваться высоких рангов вплоть до легендарного, если, конечно, грамотно распорядиться колодой, правильно выбрать сборку, искать на муллигане нужные карты.

**Темпо Разбойник**, что важно, достаточно непростая колода, результативная преимущественно в умелых руках. И пусть многие считают, что агрессивные колоды легкие, а играть и побеждать ими может каждый, не слушайте их. **Темпо Разбойником** нужно уметь играть, понимать его сильные и слабые стороны, а также знать о слабостях оппонента. И исход игр далеко не решается заходом или незаходом карты **Принц Келесет** в стартовую руку, это лишь один из многочисленных способов, как **Темпо Разбойник** может побеждать, и далеко не основной.

Разделы гайда:

-  **Сборки архетипа**
  -  **Основные карты**
  -  **Оptionальные и технические карты**
  -  **Муллиган**
  -  **Стратегия игры**
  -  **Карты со случайным эффектом**
  -  **Матч-апы**
  -  **Бюджетный Темпо Разбойник**
  -  **Как играть против Темпо Разбойника**
- 
-  **Заклучение**
















**Темпо Разбойник** – уже не новая колода, и ее базис сложился еще в Рыцарях Ледяного Трона. Тогда игроки разобрались, какие карты и в каком количестве нужны, какие их связки оптимальны. В **Кобольдах** и **катакомбах** архетип получил совсем немного новых сильных карт, и игрокам не потребовалось много времени, чтобы понять, что именно добавить и вместо чего.

В результате сейчас сформировалась уже достаточно классическая сборка **Темпо Разбойника**, которая меняется от игрока к игроку буквально одной-двумя картами, а


именно - четвертыми дропами. На выбор доступны карты Разрушитель чар, Дренеи-каторжники и Эльф-менестрель, которые могут находиться в колоде в разном количестве или вообще отсутствовать. Иногда вместо какого-то четвертого дропа добавляется Смоляной страж. Еще реже случаются другие изменения.

## Темпо Разбойник от machamp

 <p>Удар в спину</p> <p>Наносит 2 ед. урона существу с помехой здоровьем.</p> <p>x2</p>	 <p>Шаг сквозь тень</p> <p>Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) маны меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Пират Глазастик</p> <p>Рывок. Когда вы разыгрываете пирата, вы призывайте это существо из колоды.</p> <p>Пират</p>	 <p>Матрос Южных морей</p> <p>Получает Рывок, пока у вас в руках есть оружие.</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	 <p>Пират-пройдоха</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайную карту (класса противника).</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	 <p>Огневичок</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку элементаль 1/2.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>
 <p>Принц Келесет</p> <p>Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/-1.</p> <p>2</p>	 <p>Эдвин ван Клифф</p> <p>Серия приемов: это существо получает +2/+2 за каждую карту, разыгранную ранее на этом ходу.</p> <p>2</p>	 <p>Капитан Южных морей</p> <p>Другие ваши пираты получают +1/+1.</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	 <p>Агент ШРУ</p> <p>Серия приемов: наносит 2 ед. урона.</p> <p>3</p>	 <p>Разрушитель чар</p> <p>Боевой клич: накладывает эффект немоты на выбранное существо.</p> <p>4</p>	 <p>Дренеи-каторжники</p> <p>Провокация. Боевой клич: призывает кошку этого существа.</p> <p>2</p>
 <p>Эльф-менестрель</p> <p>Серия приемов: вы берете 2 существа из колоды.</p> <p>3</p>	 <p>Лирай Джейнни</p> <p>Рывок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> <p>6</p>	 <p>Кровожадный зомбист</p> <p>Серия приемов: уничтожает существо.</p> <p>3</p>	 <p>Кобальтовый субтитл</p> <p>В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +3 в атаку.</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	 <p>Костяная кобыла</p> <p>Боевой клич: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокация».</p> <p>5</p>	 <p>Коридорный ужас</p> <p>Стоит на (1) меньше за каждое существо, которое погибает, пока эта карта у вас в руке.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>



MANACOST  
kolodahearthstone.ru



9820






















# КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Традиционная сборка с хорошим набором четвертых дропов: есть и добор (Эльф-менестрель), что улучшает медленные матч-апы, и защитные карты, становящиеся невероятно сильными под баффом Принца Келесета (Дренеи-каторжники). Присутствует и Разрушитель чар, очень полезный в матч-апе с Куболоком, Паладином и многими другими популярными архетипами нынешней меты.

## Темпо Разбойник от Gaboumme

 <p>Шаг вперед темноты</p> <p>Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) мане меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Удар в спину</p> <p>Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем.</p> <p>x2</p>	 <p>Огневичок</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку элементала 1/2.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Пират Плазастик</p> <p>Рывок. Когда вы разыгрываете пирата, вы приносите это существо из колоды.</p> <p>Пират</p>	 <p>Матрос Робин Мидленд</p> <p>Получает Рывок, пока у вас в руках есть оружие.</p> <p>Пirate</p>	 <p>Хладнокровие</p> <p>Выбранное существо получает +2 к атаке. Серия приемов: вместо этого существо получает +4 к атаке.</p>	 <p>Пират-продоха</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайную карту (класс противника).</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>
 <p>Принц Келесет</p> <p>Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1.</p> <p>x2</p>	 <p>Катали Кожаный марафон</p> <p>Другие ваши пираты получают +1/+1.</p> <p>Pirate</p> <p>x2</p>	 <p>Агент ШРУ</p> <p>Серия приемов: наносит 2 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Соня Тенеплане</p> <p>После того как ваше существо погибнет, вы кладете в руку его копию 1/1, которая стоит (1).</p> <p>x2</p>	 <p>Эдвин ван Мидленд</p> <p>Серия приемов: это существо получает +2/+2 за каждую другую карту, разыгранную ранее на этом ходу.</p> <p>x2</p>	 <p>Дренеи-каторжники</p> <p>Провокация. Боевой клич: призывает копию этого существа.</p>	 <p>Разрушитель чар</p> <p>Боевой клич: накладывает эффект нематы на выбранное существо.</p> <p>x2</p>
 <p>Эльф-менестрель</p> <p>Серия приемов: вы берете 2 существа из колоды.</p> <p>x2</p>	 <p>Пират Дженкинс</p> <p>Рывок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> <p>x2</p>	 <p>Кобальтовый кубитесис</p> <p>В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +3 к атаке.</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	 <p>Кровавый ивней-членистик</p> <p>Серия приемов: уничтожает существо.</p> <p>x2</p>	 <p>Коридорный ужас</p> <p>Стоит на (1) меньше за каждое существо, которое погибает, пока эта карта у вас в руке.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Костяная кобылка</p> <p>Боевой клич: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокация».</p> <p>x2</p>	





Если у вас вдруг в коллекции есть [Соня Тенепляс](#), можете взять в сборку и ее, в результате у вас получится нечто подобное. Примечательно также наличие заклинания [Хладнокровие](#) в одной копии.

## Темпо Разбойник от Ombre





















**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**


нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Еще одна похожая сборка с Хладнокровием, целыми двумя техническими картами Разрушитель чар и существом, которое куда привычнее в колодах Миракл Разбойника.


Речь идет о карте Фал'дорайский странник. Она, возможно, чересчур медленная и ситуативная, вместо нее вы можете взять, например, таких существ, как **Кобальтовый губитель** или **Дренеи-каторжники**, смотря что вам необходимо больше: атакующие инструменты или защитные.

### Темпо Разбойник от VoarControl


 Вы переместите ваше существо в руку. Оно стоит на (2) маны меньше.	 Наносит 2 ед. урона существу с помощью здоровья.	 Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2.	 Рывок. Когда вы разыгрываете пирата, вы помещаете это существо на кладку.	 Получает Рывок, пока у вас в руках есть оружие.	 Выбранное существо получает +2 к атаке. Серия приемов: вместо этого существо получает +4 к атаке.	 Боевой клич: вы кладете в руку случайную карту (класс противника).
 Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1.	 Адаптируется после того, как атакует героя.	 Другие ваши пираты получают +1/+1.	 Серия приемов: наносит 2 ед. урона.	 Серия приемов: это существо получает +2/+2 за каждую карту маны, разыгранную ранее на этом ходу.	 Боевой клич: накладывает эффект немoty на выбранное существо.	 Серия приемов: вы берете 2 существ из колоды.
 Рывок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника дух дракончика 1/1.	 В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +2 к атаке.	 Серия приемов: уничтожает существо.	 Стоит на (1) меньше за каждое существо, которое погибает, пока эта карта у вас в руке.	 Боевой клич: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провожащие».		



MANACOST  
kolodahearthstone.ru



9520





















**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**


нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Одна из последних сборок VoarControl достаточно экспериментальна: в ней не так много защитных антиагро карт, всего лишь по одной копии сильнейших Шага сквозь тень и Кровожадного злолиста. Зато добавляется больше наступательных инструментов:


Коварный птенец, Хладнокровие, Кобальтовый губитель. Такая сборка намного увереннее себя чувствует в контрольных матч-апах, в первую очередь с Казакус Жрецом.

## Темпо Разбойник от matchamp


 <p>Шаг сквозь тень Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) маны меньше. x2</p>	 <p>Удар в спину Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем. x2</p>	 <p>Матрос-божьях мидия Получает Рыбок, пока у вас в руках есть оружие. Pirate x2</p>	 <p>Огневичок Боевой клещ: вы кладете в руку элементалей 1/2. Элементаль x2</p>	 <p>Пират-глазастик Рыбок. Когда вы разыгрываете пирата, вы призываете это существо из колоды. Пират x2</p>	 <p>Пират-пройдоха Боевой клещ: вы кладете в руку случайную карту (класс противника). Пират x2</p>
 <p>Принц Келесет Боевой клещ: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1. x2</p>	 <p>Капитан Божьях мидия Другие ваши пираты получают +1/+1. Pirate x2</p>	 <p>Эдвин вая Килф Серия приемов: это существо получает +2/+2 за каждую другую карту, разыгранную ранее на этом ходу. x2</p>	 <p>Агент ШРУ Серия приемов: наносит 2 ед. урона. x2</p>	 <p>Разрушитель чар Боевой клещ: накладывает эффект немуты на выбранное существо. x2</p>	 <p>Древняя торгашка Провокация. Боевой клещ призывает копию этого существа. x2</p>
 <p>Эльф-менестрель Серия приемов: вы берете 2 существ из колоды. x2</p>	 <p>Лирай Джейккинс Рыбок. Боевой клещ призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1. x2</p>	 <p>Кровавый птенец Серия приемов: уничтожает существо. x2</p>	 <p>Нервская тарелка Все заклинания стоят на (2) больше. x2</p>	 <p>Костяная кобыла Боевой клещ: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокацию». x2</p>	 <p>Коридорный ужас Стоит на (1) меньше за каждое существо, которое погибает, пока эта карта у вас в руке. Зверь x2</p>



MANACOST  
kolodahearthstone.ru



10540



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

А это одна из последних сборок Machamp, который тоже решает проблему **Казакус Жрецов**, но совершенно иным способом. Он добавляет в колоду карту **Нерубский мастер сетей**, которая практически никак не ослабляет самого Разбойника, а вот Жрецы (как и многие другие колоды) с дорогостоящими заклинаниями могут испытывать серьезные трудности. Особенно приятно обыгрывать **Нерубским мастером сетей** ключевые АоЕ способности оппонентов.

## Темпо Разбойник от GrayJ

 <p>Удар в спину Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем.</p> <p>x2</p>	 <p>Пират Глазастик Рывок. Когда вы разыгрываете пирата, вы прокладываете это существо из колоды.</p> <p>1 Пират 1</p>	 <p>Погибель королей Предсмертный крик: вы замещаете эту карту в колоде. Все карты на ней сорываются.</p> <p>1 3</p>	 <p>Смертоносный яд Ваше оружие получает +2 к атаке.</p> <p>x2</p>	 <p>Матрос Южных морей Получает Рывок, пока у вас в руках есть оружие.</p> <p>2 Pirate 1</p>	 <p>Пират-пройдох Боевой клич: вы кладете в руку случайную карту (класс противника).</p> <p>1 Пират 1</p>
 <p>Полымя жизни Ваше оружие получает «Полымя жизни».</p> <p>2</p>	 <p>Потрошение Наносит 2 ед. урона. Серия приемов: вместе этого наносит 4 ед. урона.</p> <p>2</p>	 <p>Пещерная бластивиния Боевой клич: вы кладете в руку случайное оружие из вашей колоды.</p> <p>3 1</p>	 <p>Соня Тенеплис После того как ваше существо погибает, вы кладете в руку его копию 1/1, которая стоит (1).</p> <p>3 2</p>	 <p>Капитан Южных морей Другие ваши пираты получают +1/+1.</p> <p>3 Pirate 3</p>	 <p>Агент ЦРУ Серия приемов: наносит 2 ед. урона.</p> <p>3 3</p>
 <p>Жуткий корсар Провокация. Стоит на (1) ману меньше за каждую единицу атаки вашего оружия.</p> <p>4 3</p>	 <p>Нага корсар Боевой клич: ваше оружие получает +1 к атаке.</p> <p>4 5</p>	 <p>Эльф-менестрель Серия приемов: вы берете 2 существа из колоды.</p> <p>4 3</p>	 <p>Капитан Зеленыяме Боевой клич: ваше оружие получает +1/+1.</p> <p>5 5</p>	 <p>Яростный тронист Серия приемов: уничтожает существо.</p> <p>5 3</p>	 <p>Коридорный ужас Стоит на (1) меньше за каждое существо, которое погибает, пока эта карта у вас в руке.</p> <p>5 5</p>









Выпало оружие [Погибель королей](#), а вы не знаете, куда его пристроить? Этой колодой ее автор достиг топ-88 легенды. И пусть она не лучше классического Темпо Разбойника, но всё же жизнеспособна. Создавать специально какие-то карты, дабы собрать Разбойника с Погибелью королей, автор данной статьи не рекомендовал бы, если вы, конечно, не ставите своей целью исключительно развлечение и приятное времяпрепровождение.

## К'Тун Темпо Разбойник от Среб



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Опять же, если вы хотите результатов и разумного использования вашей коллекции карт, **не надо создавать карты для этой колоды**. У кого-то, впрочем, все эти карты

могли остаться еще со времен, когда К'Тун и его прислужники были чем-то серьезным. Очень скоро эти карты, наконец-то, покинут Стандартный режим – сейчас лучшее время почтить их память и в последний раз услышать Его зов.



Основа колоды – это карты, использующиеся в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Темпо Разбойника, как уже говорилось выше, выявлены все сильнейшие опции, так что на особую вариативность рассчитывать не приходится. Ниже представлены двадцать пять карт, которые почти всегда включаются в сборку. Чаще всего к ним добавляются также вторые копии существ **Матрос Южных морей**, **Эльф-менестрель** и **Кобальтовый губитель**. Остается еще два слота для технических карт, преимущественно это **Дренеи-каторжники** и **Разрушитель чар**, о чем уже тоже упоминалось выше.

0	Удар в спину	2
0	Шаг сквозь тень	2
1	Матрос Южных морей	
1	Огневичок	2
1	Пират Глазастик	
1	Пират-пройдоха	2
2	Принц Келесет	
3	Агент ШРУ	2
3	Капитан Южных морей	2
3	Эдвин ван Клиф	
4	Эльф-менестрель	
5	Кобальтовый губитель	
5	Кровожадный злолист	2
5	Лирой Дженкинс	
7	Коридорный ужас	2
7	Костяная кобыла	2

Реже игроки решают исключить что-то из основы и заменить другими необычными опциями. В теории можно отказаться от многих карт, вот только едва ли вы найдете альтернативы лучше. Представленный здесь набор карт прошел огонь, воду и медные трубы: мету Рыцарей Ледяного Трона, мету Кобольдов и катакомб. Что-то менять, конечно же, можно и порой нужно, как, например, BoarControl подстроил свою сборку для борьбы с **Казакус Жрецами**. Но этот опытейший игрок точно знает, что делает и почему. В случае, если мета изменится, и нужные оппоненты будут попадаться ему

чаще, он возьмет более традиционную версию. Если вы не обладаете чутьем на такие сложные материи, как локальная мета на вашем ранговом промежутке, как баланс вашей сборки, то лучше обратиться к классике.

**Вопрос:** как новые карты изменили Темпо Разбойника?

**Ответ:** Кобольды и катакомбы подарили архетипу только пару постоянно используемых существ. *Коридорный ужас*, ни для кого не секрет, сейчас является обязательной картой в любой агрессивной, темповой и даже мидрейндж колоде, а иногда он встречается и в контроль архетипах. Мощнейший инструмент для быстрых матч-апов позволяет Темпо Разбойнику выигрывать еще больше темпа, чем обычно. А что еще нужно этому архетипу?

Все-таки что-то еще нужно, и это выгода, какой-то способ восполнить потери в руке. С этим великолепно справляется *Эльф-менестрель*, полезный в первую очередь в медленных матч-апах, в которых у Разбойника могут преждевременно закончиться ресурсы. Теперь же, благодаря отличному источнику добора, архетип чувствует себя увереннее в затяжных играх, а заклинаний в его колоде совсем немного, да и брать в руку он их далеко не всегда хочет, так что *Эльф-менестрель* работает почти так же, как и *Интеллект чародея* у Мага.



В данном разделе будут представлены только лучшие и серьезные технические и опциональные карты, которые вы можете взять в сборку. Конечно, можно задумываться о каких-то необычных опциях вроде существа *Исследователь чумы*, однако практика показала, что есть «тройки» намного полезнее и практичнее. Все полезные и практичные карты будут показаны ниже.

**Фальшивая монетка** – некоторые профессиональные игроки любят брать одну копию этого заклинания в колоду: с ней проще активировать Серию приемов, играть темпово в агрессивных матч-апах или «раскачивать» огромного Эдвина ван Клифа. Карта – квинтэссенция темпа, но совершенно не дает выгоды. Однако пара Эльфов-менестрелей должна помочь исправлять эту ситуацию.

**Потрошение** – берите это заклинание в колоду, если вы по каким-то причинам отказываетесь от карты *Принц Келесет*. Тогда в сборку можно взять и другой второй дроп *Ползун Голакка*, полезный против почти всех агрессивных колод.

**Шаку Собиратель** – раньше использовался как источник дополнительной выгоды и лишних карт в руку. Сейчас из-за Эльфа-менестреля стал не так востребован, однако вы всё равно можете взять его в колоду, если очень хотите. Помогает в первую очередь в медленных матч-апах.



**Коварный птенец** – помогает в них же, однако этот третий дроп куда агрессивнее. Если у оппонента не найдется ответа на Коварного птенца, он может выйти из-под контроля, особенно если вам немного повезет с **Адаптациями**. Очень силен против Жрецов, которые на ранних этапах могут остановить его немногими картами.

**Смоляной страж** – а этот третий дроп, наоборот, антиагро опция, не столь полезная в медленных матч-апах, хотя если у вас в колоде будет **Хладнокровие**, можно и из Смоляного стража сделать достойную угрозу. Особенно хорош этот элементаль против Секрет Мага и Зоолока.

**Соня Тенепляс** – важно подчеркнуть, что эту карту не стоит специально создавать, дабы поиграть Темпо Разбойником. Архетип хорош и без нее. Эта легендарная карта, конечно, может помочь вам совершить безумнейшие и мощнейшие комбинации, но для этого вы должны опережать противника по темпу, что получится далеко не всегда. Вы можете поэкспериментировать с этой легендарной картой, если она выпала вам, или вы создали ее ранее. Может быть, что-то толковое у вас и получится. По крайней мере, игровой процесс станет чуть разнообразнее.

**Дренеи-каторжники** – в первую очередь это труднопроходимая для агрессивных колод Провокация, которая может защитить другие ваши угрозы или самого героя. Однако если вы ранее разыграли Принца Келесета, **Дренеи-каторжники** становятся очень даже солидными угрозами, так как фактически получают бафф +1/+1 дважды.

**Пожиратель секретов** – если вы испытываете проблемы в поединках с Охотниками на заклинаниях, Секрет Охотниками и Секрет Магами, в сборку можно взять этот четвертый дроп. В других противостояниях эта техническая карта только ослабит вас, так что будьте осторожны и думайте, стоит ли игра свеч.



**Разрушитель чар** – эффект Немоты очень полезен в текущей мете, особенно он улучшает матч-апы с Паладином и Контроль Чернокнижником, а этих оппонентов вы будете встречать очень часто.





**Кэрн Кровавое Копыто** – раньше этот шестой дроп часто брали в сборки, дабы противостоять Казакус Жрецу. Сейчас эта колода стала еще популярнее, однако Кэрна Кровавое Копыто встретить можно намного реже. Почему так? Идея этого существа была в том, что Жрец никак не может устранить ее одной картой, ему придется или потратить очень много ресурсов, или смириться с 4/5 угрозой на столе. В Кобольдах и катакомбах Жрец, однако, получил мощнейшую карту **Ментальный крик**, которая играючи разберется с Кэрном Кровавое Копыто и со всеми вашими другими угрозами на столе, невзирая на их Предсмертные хрипы.












**Нерубский мастер сетей** – в комментариях ко второй сборке от Machamp уже было сказано об этом существе: оно помогает обыгрывать ключевые AoE эффекты противника, застает их врасплох и помогает закончить партию, если вы доминируете и давите. Особенно полезен **Нерубский мастер сетей** против Казакус Жрецов.

**Король-лич** – еще один способ лучше бороться с медленными колодами, хотя, возможно, и не такой надежный. **Король-лич** значительно замедляет Темпо Разбойника, но его преимущество в том, что он хорош практически во всех ситуациях. Если вы взяли его в руку и дотянули до восьмого хода, можете поставить его в любом противостоянии, и это будет неплохо или даже очень хорошо. Сейчас встречается достаточно редко, но кто знает, как изменится колода архетипа в будущем.



Выбор карт в стартовую руку за Темпо Разбойника, пожалуй, является самым непростым и ответственным игровым этапом, на котором ошибаются очень многие. В начале раздела вы прочтаете некоторые общие советы, а потом будут представлены особенности муллигана против каждого класса.

-  Всегда оставляйте в руке карту **Коридорный ужас**. Если у вас два Коридорных ползуна, вы оставляете двоих. Не важно, кого вы встретили, не важно – на каком ранге, не важно – есть у вас Монетка или нет. **Коридорный ужас** слишком хорош.
-  Аналогичное правило и с вашим единственным вторым дропом. **Принц Келесет** остается в руке всегда.
-  **Шаг сквозь тень** нужен в стартовой руке в двух случаях: или с Принцем Келесетом, или с Эдвином ван Клифом. Вот только сам главарь Братства Справедливости остается в руке не всегда.
-  **Эдвин ван Клиф** нужен вам только при наличии Монетки в матч-апах против Воина, Паладина, Охотника, Друида, Разбойника, Мага и Чернокнижника.

-  Помимо Принца Келесета вам не нужен никакой второй дроп. Если вы уже нашли хороший первый ход, ищите хороший третий, а на двух кристаллах маны вы разыграете силу героя.
-  Удар в спину вам нужен исключительно в матч-апах с агрессивными колодами (Воин, Паладин, Охотник, Шаман, Разбойник, Маг), вы оставляете его всегда.
-  Огневичок аналогично нужен против этих же классов, если у вас нет другого первого дропа.
-  Не надо оставлять в руке два первых дропа, сбрасывайте тот, что слабее, и ищите «тройку».
-  Если у вас есть Огневичок, лучший третий дроп – Капитан Южных морей, всегда оставляйте эту связку первого и третьего дропов в агрессивных матч-апах.
-  Если же вы ожидаете агрессию, не надо оставлять вместе карты Пират-пройдоха и Капитан Южных морей. Исключение – матч-ап с Друидом.
-  Если вы будете оставлять Пирата-пройдоху, в качестве «тройки» подойдет Агент ШРУ – в быстрых противостояниях он невероятно силен, так что оставлять с Монеткой можно всегда, а без Монетки – с Огневичком в руке.
-  Матрос Южных морей – не такой хороший первый дроп, как хотелось бы. Оставляйте его только против Друида.
-  Если вы ожидаете медленное противостояние (Друид, Жрец, Чернокнижник), вам не так важны первые дропы. Оставить можно только Огневичка, если у вас уже есть Капитан Южных морей.
-  Лучший третий дроп против контроль колод – Капитан Южных морей, оставляйте его всегда. Также полезен Эльф-менестрель.
-  С Монеткой или хорошим третьим дропом можно оставить в руке карту Кобальтовый губитель, но только если вы точно уверены, что оппонент не играет агрессивной колодой.

Теперь подробнее о том, что оставлять в конкретных противостояниях.



**Воин:** ожидается Пират Воин, против которого хороши все классические антиагро карты: Удар в спину, Огневичок, Капитан Южных морей, Агент ШРУ. Не так полезен Пират-пройдоха, если вы ходите без Монетки. С ней же можно оставить Эдвина ван Клифа. Конечно же, не забывайте про вечные карты Коридорный ужас и Принц Келесет.



**Паладин:** аналогичная с Воином ситуация, вот только вам очень поможет Огневичок.



**Охотник:** то же самое, что и с Паладином.



**Друид:** медленный матч-ап, в котором не так важны первые дропы и даже третьи. Действительно важные карты: Коридорный ужас, Принц Келесет, Эльф-менестрель, Кобальтовый губитель. А еще очень полезен Эдвин ван Клиф, если у вас есть Монетка. В этом случае можно оставить все бесплатные

заклинания в руке. Если в вашей руке еще нет Коридорного ужаса, можно искать его чуть ли не агрессивно.



**Разбойник:** к Принцу Келесету и Коридорному ужасу добавляется еще одна карта, которую нужно оставлять всегда – Кровожадный злолист. Также будут полезны Капитан Южных морей, Огневичок, Удар в спину, с Монеткой – Агент ШРУ и Эдвин ван Клиф. Не очень хороши Пират-пройдоха и Матрос Южных морей.



**Шаман:** не стоит оставлять в руке Эдвина ван Клифа, а в остальном муллиган стандартен. Оказывайтесь от Пирата-пройдохи и Матроса Южных морей, ищите в качестве первого дропа карту Огневичок.



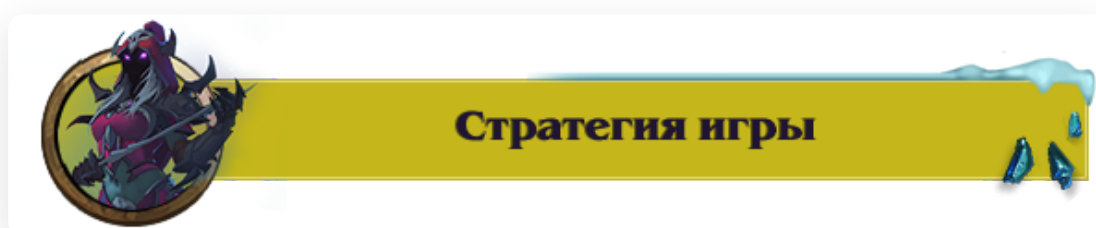
**Маг:** в этом агрессивном матч-апе очень полезны Удар в спину и Агент ШРУ, а также Капитан Южных морей. Не столь эффективны все первые дропы.



**Жрец:** в противостоянии со Жрецом важны немногие карты: Принц Келесет, Коридорный ужас, Эльф-менестрель, Кобальтовый губитель. Вы можете решить оставить первый дроп Пират-пройдоха, если ходите первыми.



**Чернокнижник:** против этого класса помимо классических Принца Келесета и Коридорного ужаса нужны следующие карты: Пират-пройдоха и Капитан Южных морей (можно и вместе, но без Монетки), Эльф-менестрель, Кобальтовый губитель и, если у вас есть Монетка, Эдвин ван Клиф.



Теперь, когда карты в стартовую руку выбраны, осталось только верно ими распорядиться, и победа будет за вами. Беда в том, что грамотно разыграть карты, играя Темпо Разбойником, достаточно трудно. И трудно это уже даже в самые **первые ходы**, о которых и нужно поговорить в начале раздела.

Обычно Разбойник в первый-второй-третий ходы совершает достаточно простые действия. Сначала выставляет первый дроп, потом разыгрывает силу героя, далее – существо за три кристалла маны. Но все не всегда складывается именно так в следующих ситуациях:



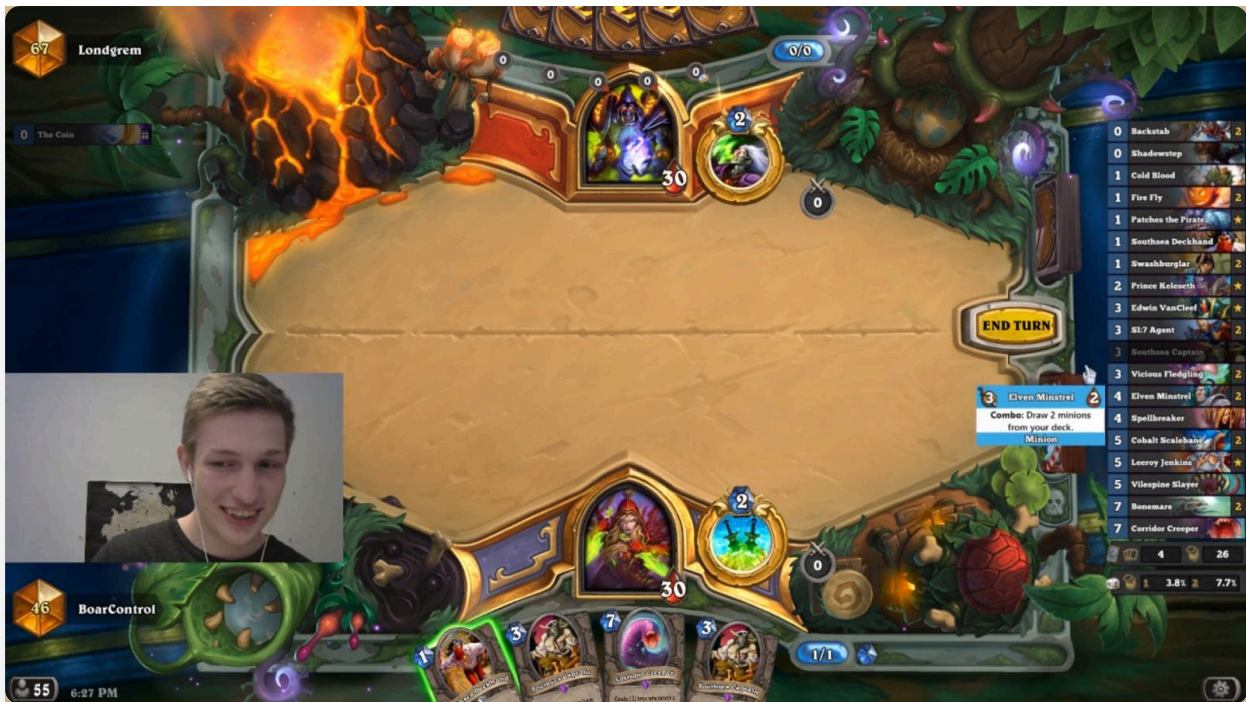
У вас есть Принц Келесет. Тогда все достаточно просто, вы разыгрываете его на второй ход. Не нужно тратить Монетку, чтобы поставить его на первый.



Если у вас есть первый дроп-пират и Огневичок, последнего можно разыграть на второй ход, выставив две угрозы 1/2.




Если у вас в руке есть Капитан Южных морей, на первый ход пирата можно не выставлять, если высок шанс, что он и Пират Глазастик не доживут до выхода Капитана Южных морей (а это практически всегда).



BoarControl не играет Матроса Южных морей в этой ситуации, потому что его стол будет уязвим к слишком большому числу карт оппонента. Куда лучше призвать Пирата Глазастика Капитаном Южных морей и разменяться с, например, Мастерницей микстур.



Еще одна схожая ситуация: у стримера есть возможность в будущем призвать усиленного Принцем Келесетом Пирата Глазастика, поэтому он не играет Пирата-пройдоху в первый ход

 Можно потратить Монетку, чтобы уже на второй ход поставить Эдвина ван Клифа, Агента ШРУ или даже Капитана Южных морей, правда, в этом случае у вас должен быть другой третий ход (существо за три кристалла маны или за один, дабы скомбинировать с силой героя).



Есть и некоторые другие варианты действий, например, против Агро Паладина или другой колоды с массой угроз с 1 ед. здоровья, можно на первый ход сыграть Монетку и силу героя, атаковать по выставленной угрозе, то же сделать на второй ход и снова применить силу героя. Так, даже если карты в вашей руке не столь хороши, вы сможете сдержать ранний натиск противника.



BoarControl даже с первым дропом в руке разыгрывает Монетку + силу героя, потому что так он куда проще и выгоднее справится с вражескими угрозами. На второй ход он, снова атаковав оружием, еще раз использует силу героя, а уже на третий сможет выставить Эдвина ван Клифа в связке с Ударом в спину или сыграть иначе в зависимости от будущих карт в руке.]

Монетка – важнейший инструмент в вашей руке, который необходимо реализовать правильно. Для Темпо Разбойника с этим заклинанием можно не только совершить неожиданный темповый ход, но и, что немаловажно, активировать Серию приемов. Так, например, можно уже на четвертый ход поставить Кровожадного злолиста с активной Серией приемов или на третий ход – «четверку» Эльф-менестрель.

Похожая ситуация с заклинанием Удар в спину. Использовать его можно, конечно же, в любой ход, но лучше оставить до момента, когда вам понадобится активировать Серию приемов, или до момента, как вы совершите мощный темповый ход, в результате которого уберете с половины противника все серьезные угрозы и одновременно выставите что-то на свою часть стола.

Решающий темповый ход с использованием Монетки и других мощных карт нужно грамотно подгадать. Спешить на старте нет нужды. Не так важно, играете ли вы против быстрых или медленных колод. Ваши первые дропы достаточно слабы сами по себе. В агрессивных матч-апах вы сможете перевернуть ситуацию на столе на третий-четвертый-пятый ходы, а в медленных существенное давление вы сможете организовать, вероятно, лишь начиная с пятого хода.



Нужно поговорить и о том, что происходит на **средних и поздних этапах игры**. После сильнейших ходов на семи-восьми кристаллах маны с Костяной кобылой ваша мощь будет понемногу ослабевать. Все дело в небольшом количестве карт, обеспечивающих перебор колоды. Да, можно играть и на «топдеках», однако в вашей колоде достаточно много не столь полезных на поздних этапах дешевых существ, особенно если их ранее не усилил Принц Келесет.

Очень важно всегда или почти всегда оставлять в руке хотя бы одну карту, пусть и совсем слабую (Огневичок и элементаль 1/2 после него – лучшие кандидаты), так как она поможет активировать Серию приемов. Если в вашей колоде есть Костяная кобыла или Хладнокровие, придержать в руке можно и какую-то мелкую угрозу с Рывком (Пират Глазастик, Матрос Южных морей), дабы скомбинировать эти карты вместе.

Зато, когда карт в руке станет мало, можно будет достаточно просто распоряжаться силой героя, то есть атаковать каждый ход по существам противника или по самому герою. Вероятно, за два хода у вас точно будут два свободных кристалла маны, чтобы использовать Мастер клинков.



Куда труднее будет правильно **распоряжаться силой героя** ранее, и этому вопросу следует уделить некоторое время. Сперва следует отметить, что бояться атаковать вражеских существ не нужно. Темпо Разбойник очень часто действует первым номером или же по крайней мере старается заполучить лидерство и инициативу. В таких ситуациях здоровье вашего героя становится ресурсом, которым можно пожертвовать. Разумеется, оставлять 1 ед. здоровья не стоит, потому что почти все колоды в игре способны нанести минимальный урон, даже не обладая существами на столе. Все зависит от противостояния, класса и колоды оппонента: какие-то могут наносить 15 и

более ед. урона за один ход (Секрет Маги или Охотники) без существ, какие-то – 1-2 ед. или немногим больше (Жрецы на драконах, Жрецы на Немоте, Контроль Паладины). От некоторых источников урона (Рывки и оружие) защищают провокаторы, в каких-то матчапах (Маг, Охотник) они могут быть абсолютно бесполезными.

Таким образом, количество урона, которое может получить Разбойник при разменах оружием, всегда разное, другое дело, что порой у вас просто не будет другого выхода. Если вы не можете никаким иным образом убрать существо со стола, сделать это лучше вашим оружием. В противном случае это же существо ударит по вам, и вы получите столько же урона, а на следующий ход ситуация повторится.

А в целом то, что вы своей силой героя за два кристалла маны можете нанести целых 2 ед. урона по любой цели пусть и в течение двух ходов, является чуть ли не главным залогом силы Темпо Разбойника. Так вы защищаете ваших существ от нежелательных разменов. Пока ваши заклинания, сила героя и особые эффекты ([Агент ШРУ](#), [Кровожадный злолист](#)) контролируют стол, угрозы могут бить по герою оппонента, ставя его в безвыходную ситуацию.

Расходуйте заряды вашего оружия аккуратно, если в ближайшее время у вас не будет двух свободных кристаллов маны. Не бейте по герою просто так, пока вы не будете уверены, что сможете взять в руки новый клинок в этот ход или на следующий. Приоритет отдавайте контролю стола, добивайте угрозы противника. С другой стороны, держать клинок слишком долго в руке тоже не стоит. Если вы можете использовать силу героя, а ваше оружие не использовано дважды, вы где-то ошиблись, потому что потеряли как минимум 1 ед. урона по герою (порой даже такие маленькие цифры решают исход партии). Конечно, это не относится к ситуациям, когда вы сидите без карт и можете применять силу героя каждый ход. Тогда потратить два заряда у вас точно не получится.



Необходимо упомянуть и 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, слишком рано переключившихся на агрессию Разбойников 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. Иногда он сможет убить вас раньше, чем вы его.

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 разыгранного Эльфа-менестреля, так что затягивать игры вы ни в коем случае не должны. К шестому-восьмому ходу вы сможете достигнуть пика силы, но далее будете становиться всё слабее и слабее, а оппонент, использующий контроль колоду, наоборот, будет только набирать.



**Важные советы**, которые помогут вам освоить Темпо Разбойника:

- ❌ Если в вашу руку пришел [Пират Глазастик](#), не спешите разыгрывать его на первый ход, даже если других действий у вас нет. 1/1 с Рывком едва ли сделает слишком много даже в первый ход, зато потом с его помощью можно активировать Серию приемов или же усилить пирата такими картами, как [Костяная кобыла](#), [Капитан Южных морей](#), [Хладнокровие](#) и так далее.
- ❌ В целом будьте аккуратнее с вашими первыми дропами с 1 ед. здоровья, некоторым классам и колодам слишком просто справиться с ними: Друид, Маг, Разбойник без проблем устранят все эти угрозы, как и некоторые другие классы.

Порой существо с 1 ед. здоровья только поможет оппоненту реализовать его важные карты: [Клирик Североземья](#), [Осквернение](#) и так далее.



Если у вас в руке со старта есть [Капитан Южных морей](#) и/или [Принц Келесет](#), постарайтесь не играть любого пирата до них, дабы усилить Пирата Глазастика.



Если вы ожидаете, что оппонент играет существо [Ползун Голакка](#) (Агро Друид, Фейс Охотник, Токен Шаман в первую очередь), опять же будьте аккуратны с вашими пиратами, старайтесь разыгрывать сначала не их, а также выманивать Ползуна Голакка на слабого пирата.



Если у вас есть [Хладнокровие](#), не относитесь к нему исключительно как к финишеру, нужному для усиления Лироя Дженкинса. Если вы можете усилить какую-то угрозу, а оппонент не наверняка убьет ее (оружием, силой героя, существом на столе, картой, которая точно есть у него в руке), делайте это. Также [Хладнокровие](#) может помочь в разменах.



[Шаг сквозь тень](#) тоже можно применять разными способами. Самое очевидное – с картами [Лирой Дженкинс](#) или [Принц Келесет](#). Но так же полезно возвращать в руку таких существ, как [Кровожадный злолист](#), [Эльф-менестрель](#), [Агент ШРУ](#) и даже [Костяная кобыла](#).



При возвращении в руку существа все изменяющие характеристики и стоимость эффекты будут сброшены, останется только удешевление на два кристалла маны, дающееся самим [Шагом сквозь тень](#). Так, [Коридорный ужас](#) будет стоить пять кристаллов маны, как только вы вернете его в руку.



Применять [Шаг сквозь тень](#) на Принца Келесета – правильный ход, если это делать в начале партии. Чем дольше она длится, тем слабее эта связка становится.



Помните о правильной последовательности действий: сначала атака [Матросом Южных морей](#) и только потом использование последнего заряда оружия, сначала добор карт или их генерация и только потом применение других карт.



[Коридорный ужас](#) лучше всего играть тогда, когда тот стоит ноль кристаллов маны, только за неимением других опций можно ставить его раньше. В агрессивных матч-апах [Коридорного ужаса](#) можно выставлять, не задумываясь, а в медленных важно не подставляться под AoE способности. Не забывайте, что бесплатный [Коридорный ужас](#) – отличный активатор для Серии приемов или цель для [Костяной кобылы](#), порой его можно оставить в руке, чтобы использовать в этом амплуа, если других делающих это карт у вас нет.



Учитывайте элемент случайности, возможный благодаря некоторым вашим картам. Считайте вероятности и возможные исходы, будьте готовы как к благоприятным, так и к не очень. Если игровая ситуация тяжелая, надейтесь, что вам повезет, и вы найдете что-то нужное или получите оптимальный эффект. Подробнее о картах с элементом «рандома» в следующем разделе.



## Карты со случайным эффектом

У Темпо Разбойника не очень-то много карт, обладающих каким-либо случайным эффектом. В классических сборках их вообще всего лишь две, каждую можно разобрать подробно.



**Пират-пройдоха** – основной источник какого-либо рандома в вашей колоде, но он совершенно непредсказуем и неуправляем. Вы можете получить существ, заклинания, оружие и рыцарей смерти, но вам недоступны легендарные Задачи. У разных классов и количество карт разное, в среднем у вас около семидесяти опций, которые можно получить. Ориентируйтесь на то, что получить какую-то конкретную карту вы можете примерно с вероятностью в 1.4%.

Конечно же, старайтесь сначала разыгрывать Пирата-пройдоху, а уже потом совершать другие действия, так как в вашей руке появится дополнительная информация о ваших опциях. Порой случайная карта класса противника может невероятнейшим образом

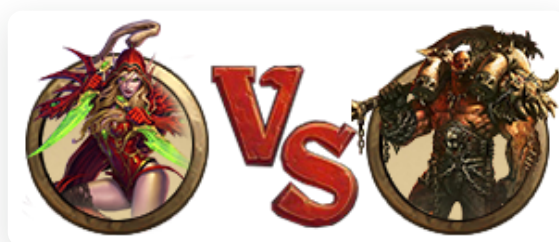
синергировать с вашей колодой.



**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, и принадлежностью к роду драконов (**Зелье драконьего огня** не подействует на него), а +3 к атаке – только дополнительный бонус.



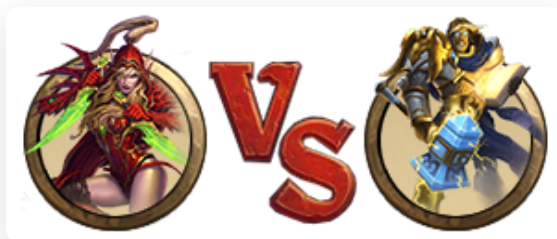
Темпо Разбойник показывает достойные результаты в большинстве матч-апов, в целом этот архетип держится в пятерке лучших по среднему проценту побед. В данном разделе вы узнаете, как играть против самых популярных архетипов нынешней меты.



## Воин

**Пират Воин** в свое время был агрессивнейшей и сильнейшей колодой, но то было раньше. Сейчас же этот архетип медлителен, и угнаться за скоростью Темпо Разбойника у него получается не всегда. Раньше Пират Воин к тому же легко побеждал Валиру, так как та не обладала никакими защитными инструментами. И пусть это всё еще часто актуально (хотя в сборках появляются такие карты, как **Дренеи-каторжники** и **Смоляной страж**), Воин все-таки не может похвастаться хорошим процентом побед в данном матч-апе.

Дело в том, что Разбойник начинает куда быстрее неповоротливого Гарроша. С его первыми дропами помогает бороться сила героя Валиры, далее важно планомерно совершать выгодные размены и по возможности держать стол Воина пустым. Проблемы у вас могут появиться в середине игры, если хорошего задела вы не получите, а Воин найдет свои сильнейшие шестые-седьмые дропы ([Злая призывательница](#) и усиленный [Оберег: малый мифрил](#)). С какой-то одной крупной угрозой поможет справиться [Кровожадный злолист](#), хотя часто он понадобится вам и раньше, чтобы убрать какую-то не столь серьезную цель. Не допускайте того, чтобы Пират Воин переиграл вас по выгоде. Помните, что все нынешние его версии не используют заклинаний, кроме уже упомянутого выше. Вы можете не бояться таких карт, как [Улучшение](#), [Удар героя](#), [Смертельный удар](#) и так далее.



## Паладин

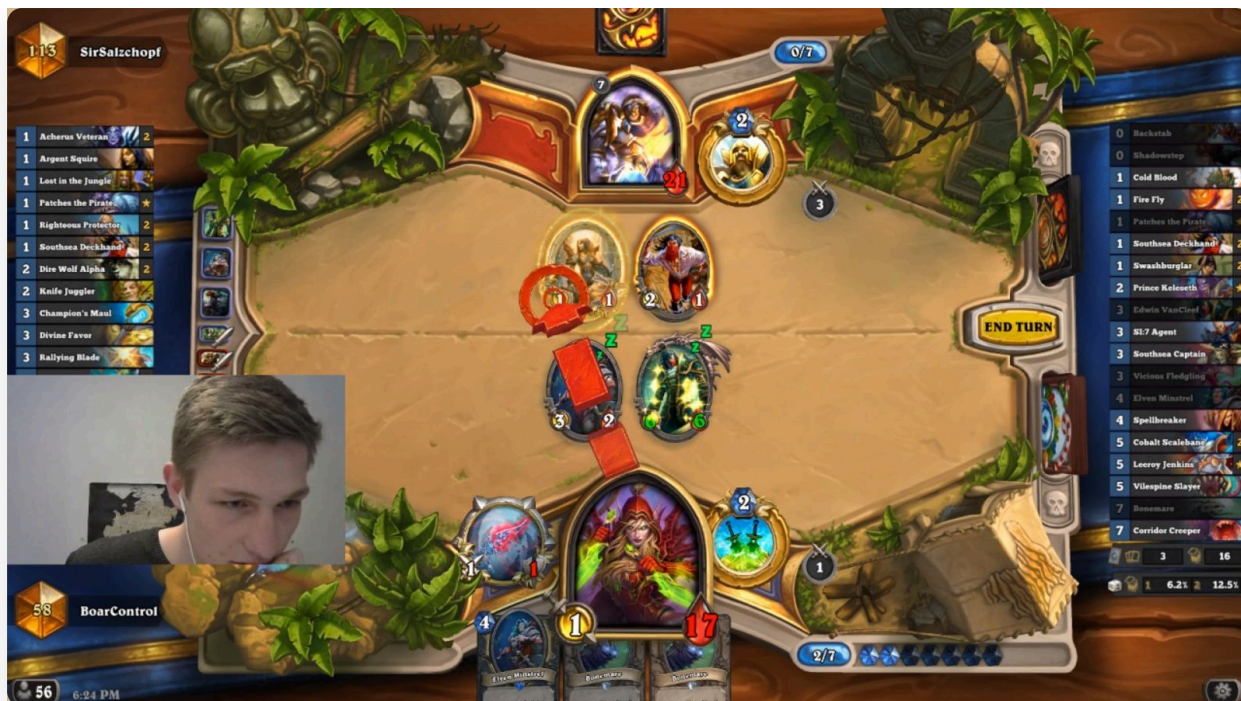
**Агро Паладин** и **Паладин на мурлоках** – сильнейшие и популярнейшие колоды нынешней меты, и то, что Темпо Разбойник играет с обоими крайне уверенно, во многом обеспечивает комфортные позиции героя статьи в Кобольдах и катакомбах.

Самое важное, что есть на раннем этапе против этих противников – это ваша сила героя. Не бойтесь разыгрывать ее уже на первый ход через Монетку и убирать со стола мелкие угрозы с 1 ед. здоровья и Божественным щитом. Даже не используя карты, вы уже способны остановить ранний старт Утера, а когда появятся первые ваши существа, ему несдобровать.

Важно избавляться от всех выставленных Паладином угроз, особенно перед четвертым ходом, когда может быть разыграна [Печать королей](#). Если вы встретились с Паладином на мурлоках, убивать мурлоков необходимо всегда, не только перед четвертым ходом. Особенно важно зачистить стол перед шестью кристаллами маны оппонента, когда тот может разыграть заклинание [Гребнистый скакун](#).

Удар в спину в матч-апе с Агро Паладином лучше всего беречь на какие-то его вторые дропы ([Вожак лютых волков](#), [Жонглер кинжалами](#)), а против Паладина на мурлоках отдавать его на любого мурлока на столе, часто добавляя к этому и удар вашим оружием или мелким существом. [Агент ШРУ](#) так же очень хорош в этом поединке, можете возвращать в руку Шагом сквозь тень его или Кровожадного злолиста, хотя этот пятый друп не очень поможет, если угроз на половине врага станет слишком много. Не допускайте подобного.

Конечно же, старайтесь сбить все Божественные щиты, если не можете убить угрозу. Особенно важно это перед четвертым ходом и далее. Хотя, если ваш стол пуст, а в руке есть [Кровожадный злолист](#), можно позволить Утеру баффнуть свою цель и нанести значительный урон по вашему герою.



BoarControl может обыграть Печать королей, атаковав Сквайра Авангарда, а может просто убить Матроса Южных морей, дабы тот не разменялся с 3/2 существом на его половине стола. Стример решает, что Печать королей навредит ему сильнее.

Подробнее об Агро Паладине и способах игры против него можно узнать в [отдельном гайде](#), посвященном этому архетипу.



## ОХОТНИК

Очень важно, с каким именно архетипом Охотника вы играете. Есть колоды класса с Секретами (**Охотник на заклинаниях**, **Секрет Охотник**) и без них (Мидрейндж Охотник и Фейс Охотник). С последними справиться будет труднее, что связано не с самими Секретами (хотя и тут могут быть проблемы), а с картой **Оберег: малый изумруд**, против которой Разбойнику без AoE эффектов бороться проблематично.

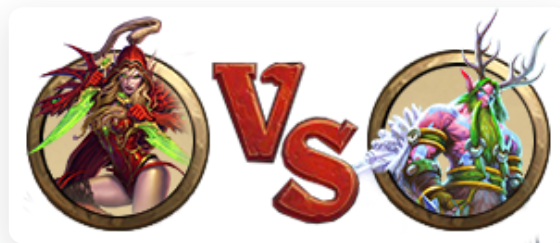
Прежде, чем обыгрывать Секреты, необходимо разобраться, какие именно могут использоваться оппонентом: **Фокус-котус**, **Морозная ловушка**, **Взрывная ловушка**, **Блуждающий монстр** - четверка самых популярных. Помните о том, что опытный Охотник не будет разыгрывать неудобные Секреты в конкретной ситуации. Если на вашей половине есть мелкая угроза, едва ли активна **Морозная ловушка**. Во-первых, не бейте по герою противника, пока у вас не будет значимого преимущества на столе. Не атакуйте существами с 1 и 2 ед. атаки в особенности, лучше дождитесь, когда сможете разменяться ими, или когда их можно будет усилить. Во-вторых, не применяйте заклинания просто так, у вас их, благо, немного. Если вы точно уверены, что разыгран **Фокус-котус**, воздержитесь от использования заклинаний в принципе, пока не захватите

солидное преимущество. В-третьих, можете придержать в руке мелкую угрозу с Рывком (Пират Глазастик и Матрос Южных морей), чтобы деактивировать Морозную ловушку или Взрывную ловушку, когда на столе нет других уязвимых угроз с 2 ед. здоровья.

Если на пятый ход разыгран усиленный **Оберег: малый изумруд**, возможно, выиграть борьбу за стол вы уже не сможете. Если так, переключайтесь к агрессии и спешите закончить партию, вынуждая Охотника размениваться самостоятельно.

Подробнее о том, как играть против Охотника на заклинаниях, и о самом этом архетипе вы можете узнать из [отдельного посвященного ему гайда](#).

Встретившись с традиционной колодой Охотника, Темпо Разбойник чувствует себя куда увереннее. Важно не позволить ему извлечь выгоду из карт **Псарь** и **Искрящий острозуб**. Для этого, очевидно, нужно избавляться от зверей, выставленных им. Если Охотник оставил на муллигане все карты и в качестве первого дропа выставил зверя (**Бродячий кот**, **Жуткий крот**), позаботьтесь о том, чтобы убить его, если это возможно.

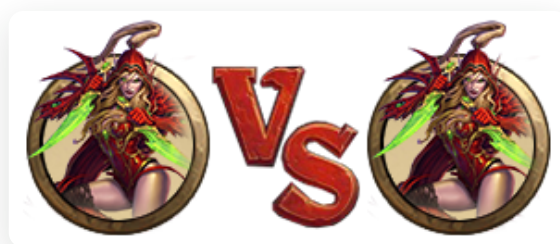


## Друид

Встретив **Джейд Друида** или **Биг Друида**, важно разобраться с вашими приоритетами. Главный из них – большие существа на вашей половине стола. Старайтесь как можно быстрее заполучить таковых (способ сделать это рано – **Эдвин ван Клиф**, чуть позднее – **Коридорный ужас**, **Кобальтовый губитель** и, конечно же, **Костяная кобыла**), и беречь их после. Все размены лучше всего производить мелкими существами, порой можно потратить даже их, а не заклинание, силу героя или эффект, срабатывающий при розыгрыше карты, чтобы обыграть заклинание **Ползучая чума**.

Как только Друид получил шесть кристаллов маны, что, вероятно, произойдет раньше, чем то же самое сделаете вы, многие ваши мелкие угрозы будут только мешать, а не помогать. Не страшно, если на вашей половине, например, три существа с 4-5 ед. атаки, но куда хуже, если там есть что-то незначительное. Помните о невероятной силе заклинания **Тотальное заражение**. Если Друид вот-вот получит десять кристаллов маны, Костяную кобылу лучше убрать в руку Шагом сквозь тень, оставив на столе только усиленное по характеристикам существо с более, чем 5 ед. здоровья. Так Друид не сможет выгодно разменяться заклинанием **Тотальное заражение** с 5/5 угрозой.

Кровожадный злолист пригодится вам в первую очередь для устранения провокаторов или просто крупных угроз, которые проще будет выставить Биг, а не Джейд Друиду.



## Разбойник

Зеркальное противостояние двух **Темпо Разбойников**, очевидно, будет завязано на темпе. Тот, кто сумеет совершить больше переворачивающих ход партии действий, выйдет победителем. И здесь важно, чтобы первое слово было за вашим оппонентом. Пусть он первым призовет Пирата Глазастика, первым выставит 3/3 существо, так вы сможете ответить на его угрозы силой героя, Ударом в спину и другими способами. Постарайтесь извлечь какую-то выгоду из Пирата Глазастика, совершить им какой-то обмен. Если вы просто призовете его вместе с Пиратом-пройдохой, и они оба умрут от силы героя, ничего хорошего в этом не будет. А вот поставить Капитана Южных морей и сразу же отдать Пирата Глазастика в какую-то угрозу противника – отличное решение.

Чего нельзя позволять оппоненту делать первым, так это разыгрывать Костяную кобылу. К седьмому ходу его половина стола должна быть пуста. Если оппонент долго не играет какие-то карты и ждет седьмого хода, вероятно, это связка **Коридорный ужас** и **Костяная кобыла**, которая может появиться на столе на семи кристаллах маны. Ответить на 9/9 угрозу сможет только **Кровожадный злолист**, невероятно важный в этом матч-апе. Вы сами можете оставлять Коридорного ужаса в руке для комбинации с Костяной кобылой, но чаще все-таки лучше ставить его сразу же, как только тот станет бесплатным, особенно если вы уже лидируете.

Впрочем, лидерство в этом противостоянии всегда условно, потому что Темпо Разбойник – мастер переворачивать ход игр. Будьте готовы, как только оппонент сделал мощный темповый ход и обогнал вас, ответить ему тем же.



## Шаман

**Токен Шаманы**, если вам посчастливится встретить их, могут неприятно удивить вас на старте. Внимательно следите за тем, какие карты оставил оппонент. Если там есть что-то, что Тралл оставил в руке, но долго не играет, это может быть или **Ползун Голакка**, или **Портал: Водоворот**. Обе эти карты могут наказать вас, если вы сыграете пиратов или заполните стол мелкими угрозами. Такие проблемы вам ни к чему, так что обыгрывайте эти карты.

Все базовые и небазовые тотемы, появившиеся на столе, желательно устранять. Лучше всего для этого использовать существ, а не **Удар в спину**. Хорошо бы придержать условных Матроса Южных морей или Капитана Южных морей, которые призовут Пирата Глазастика, дабы ответить на 0/3 существо выгодно.

Не забывайте про заклинание **Инволюция**, будьте готовы к связке **Доппельгангстер + Эволюция** на шестом ходу и позднее. Не позволяйте Шаману закрепиться на столе какими-либо угрозами.



## Маг

**Секрет Маг** – выгоднейший для вас матч-ап, хотя и опасный. Как и в случае с Шаманом, вам важно грамотно реализовать Пирата Глазастика, разменявшись им с какой-то угрозой Мага, а не просто отдав его под силу героя Джайны.

Сила Темпо Разбойника в данном матч-апе в таких картах, как [Удар в спину](#) и [Агент ШРУ](#), которые позволяют запросто размениваться с почти всеми угрозами Мага при поддержке силы героя. Но с получением урона «по лицу» увлекаться не стоит, потому что, как уже говорилось выше, Секрет Маг носит тонну взрывного урона в колоде, так что в какой-то момент он может начать попросту закидывать вас заклинаниями, пока вы пробиваетесь через Секреты и другие препятствия. Если такое происходит, ваша надежда – убить противника раньше, чем тот убьет вас. Не забывайте, что у Магов часто есть [Ледяная глыба](#).

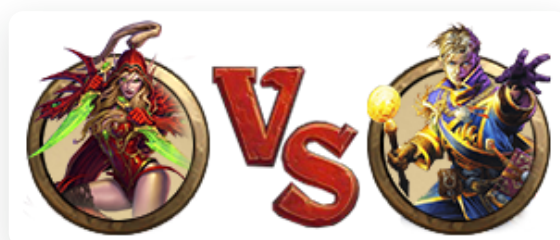
Секреты Мага обыграть достаточно легко. [Антимагия](#) вообще не должна составить проблем, а вот [Взрывающиеся руны](#) – интересная карта. Часто, дабы не проиграть в темпе, можно отдавать какой-то слабый первый дроп под этот Секрет, но так вы получите много урона по герою. Если вы уже окончательно отбили стол и хотите не умереть от взрывного урона Джайны, постарайтесь под [Взрывающиеся руны](#) поставить какое-то большое существо, дабы оно отвело от вас урон.

Все Секреты Мага лучше сбивать сразу же, дабы тому было труднее реализовать карту [Лакей Медива](#).

Подробнее о Секрет Маге и о том, как против него играть, читайте в [отдельном посвященном этому архетипу гайде](#).

Многие эти советы актуальны, если вы встретите и медленные архетипы Мага: **Биг Спелл Маг, Контроль Маг и Квест Маг**. В случае с последней парой стоит опасаться связки [Вестник рока](#) + [Кольцо льда](#), оставьте для уничтожения 0/7 существа место на столе и какой-то ответ ([Кровожадный злолист](#), [Разрушитель чар](#)). Конечно же, будьте бдительны при обыгрывании AoE эффектов.

В матч-апе с любым Магом задумывайтесь о том, как именно расставлять свои угрозы: крупные – с боков, мелкие – в центр. Так вы обыграете [Метеорит](#).

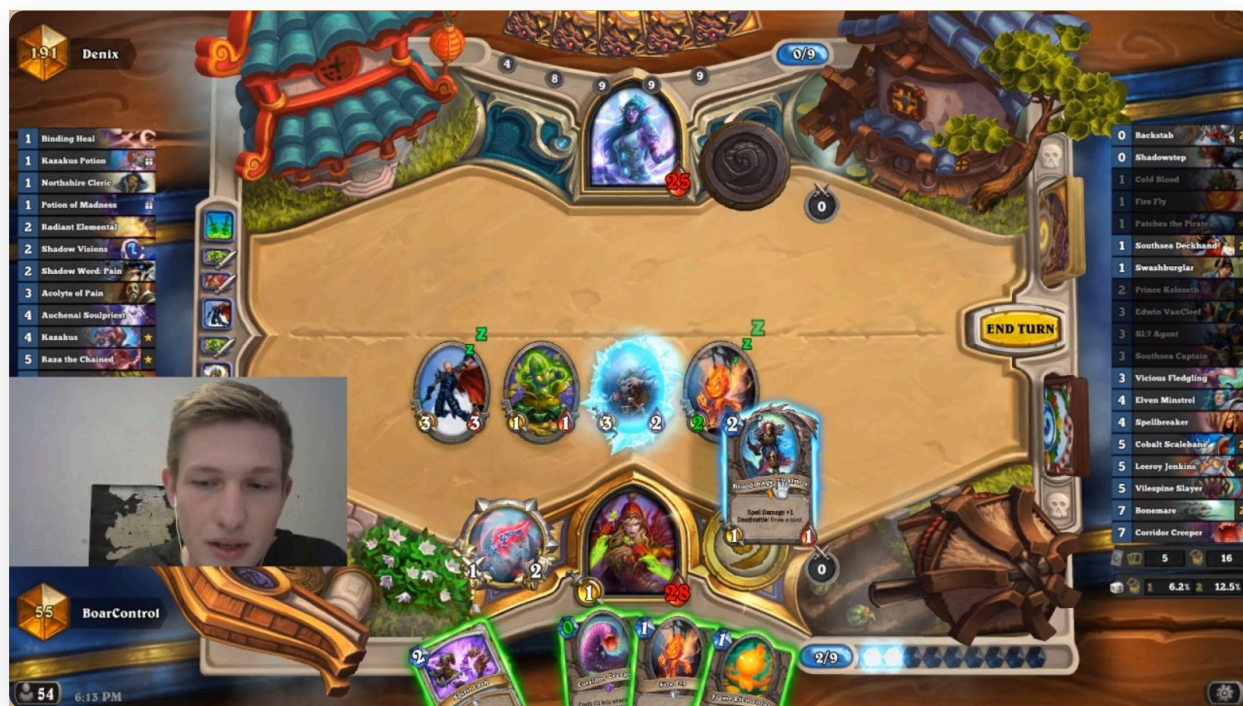


## Жрец

Очень часто в ладдере вы будете встречать **Казакус Жреца**, матч-ап с которым будет напряженным. Вообще, он равный, но перевес в вашу пользу могут склонить некоторые технические карты, о которых было написано выше.

Очень трудно выиграть в этом противостоянии, если **Казакус Жрец** нашел сильнейшие карты: **Раза Пленный** на пятый ход и **Темный жнец Андуин** – на восьмой. Поэтому, если **Раза Пленный** уже был разыгран рано, играйте так, будто рыцаря смерти не существует. Не обыгрывайте его и не бойтесь. Если Жрец нашел и его, поздравьте оппонента с победой и начните новую игру. Одолеть такой заход у вас едва ли получится.

Этой же логикой пользуйтесь, если все плохо и в других случаях. Например, если Жрец все отвечает и отвечает своими ремувалами на ваши угрозы. Это случится раз, второй, но на третий, вероятно, нужно уже рискнуть. Пусть теоретически ответ у Андуина может найтись и на выставленный стол в третий раз, всё равно действуйте рискованно, играйте смело, как будто ответа у Жреца точно нет.



Ситуация достаточно скверная: у Разбойника в руке мало карт, большинство из них слабы. BoarControl понимает, что выиграть может, лишь рискуя, поэтому ставит и Мага крови Талноса, и **Коридорный ужас**, и Огневичка на стол. Если Жрец ответит АоЕ эффектом, стример попросту нажмет кнопку «Сдаться».

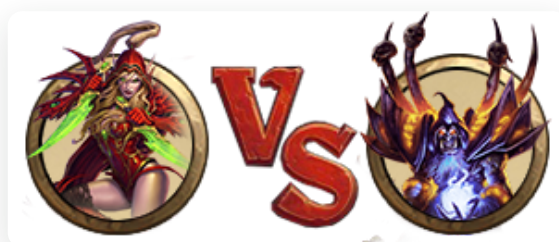


Как много существ разыграть в данной ситуации и какие именно? Коридорные ужасы, конечно, сделают Разбойника крайне уязвимым к AoE эффекту [Зелье драконьего огня](#), но вот выставленный после них [Эдвин ван Клиф](#) переживет этот массовый ремувал, так что сыграть стоит, пожалуй, именно так.

Истощение руки оппонента – достойный план. Не позволяйте Жрецу добирать карты, Мага крови Талноса и Собирателя сокровищ можно остановить Разрушителем чар, а Служителя боли нивелирует и [Кровожадный злолист](#). Потратить этот пятый дроп всё равно особо не на что, разве что на Разу Плененного.

Подробнее о [Казакус Жреце](#) и о том, как против него играть, читайте в отдельном [посвященном этому архетипу гайде](#).

Бороться с **Биг Жрецами** тоже непросто, ведь защитных механик у них становится еще больше. Ключевая карта в данном противостоянии – [Кровожадный злолист](#), которого нужно постараться возвращать в руку заклинанием [Шаг сквозь тень](#). Против всех Жрецов этой картой лучше всего возвращать финишера Лироя Дженкинса, дабы наносить 12+ ед. урона за ход. Играйте с Биг Жрецом агрессивно, рассчитывая на то, что он не найдет какой-то важный ремувал. Лучше, чтобы ваш стол был уязвим не ко всем AoE эффектам сразу, а только к одному конкретному или двум ([Ментальный крик](#) и [Темный жнец Андун](#), например).



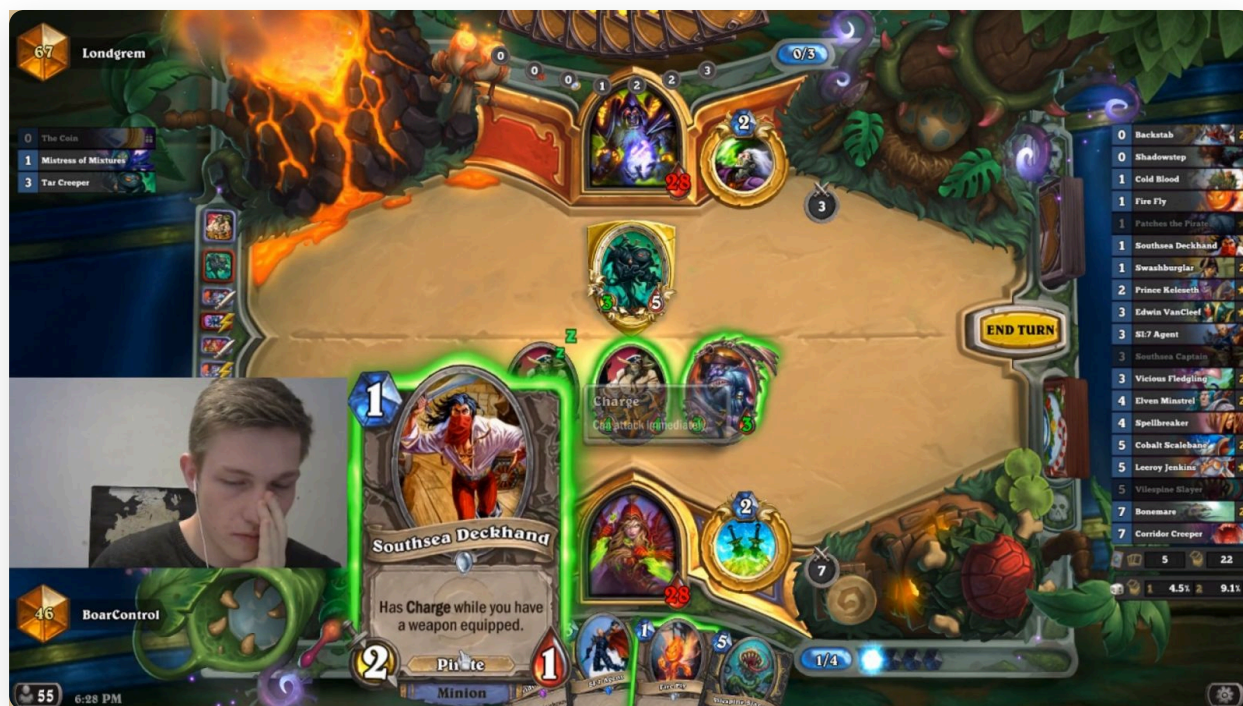
**Чернокнижник**

**Контроль Чернокнижник** – худший матч-ап для Темпо Разбойника в мете Кобольдов и катакомб, что, конечно же, значительно усложняет жизнь героя статьи, так как именно Контроль Чернокнижник является самой популярной колодой в игре в настоящий момент.

Впрочем, матч-ап не разгромный, и шансы у вас есть, если действовать правильно.

Для начала важно определиться с основными угрозами архетипа. Их две. Первая – **Повелитель Бездны**, который может появиться на столе уже к пятому-шестому ходу. Справиться с этим можно, имея в руке карту **Разрушитель чар**. Ее лучше всего использовать на Одержимого лакея, хотя можно и на самого Повелителя Бездны. Если эффекта Немоты у вас нет, 3/9 существо может уничтожить **Кровожадный злолист**, но после нужно будет пробираться через 1/3 Провокаций, что, впрочем, реально.

Вторая опасность – AoE эффекты противника. В начале игры ориентируйтесь на два: **Осквернение** и **Адское пламя**. И то, и другое заклинание очень хорошо расправляется с «мелочью», которую вы будете выставлять в начале партии. Как-то обыграть эти AoE эффекты трудно. Хороший план – сразу нацеливаться на крупные угрозы, например, на Эдвина ван Клифа. Неприятно Чернокнижнику будет, если вы поставите пару Капитанов Южных морей. Не выставлять угрозы «в лесенку» получится не всегда, если речь идет о первых дропах, но тогда не стоит к ним же ставить существо с 3/3 характеристиками.



В этой ситуации лучше ничего не играть и не атаковать Смоляного стража, дабы не подставляться под **Осквернение**. У Разбойника в руках нет оружия, так что **Матрос Южных морей** обладать рывком не будет. Ставить его ни в коем случае нельзя (BoarControl поставил и тут же признал, что серьезно ошибся), потому что тогда Чернокнижник сможет выстроить «лесенку», атаковав своим существом в 4/3 Матроса Южных морей. Если же не делать ничего, Разбойник будет уязвим только к Адскому пламени, и то на его столе останется 3/1 существо, что достаточно неплохо.

Реальное давление на Контроль Чернокнижника вы, вероятно, начнете оказывать только с пятого-седьмого хода, когда на сцену выйдут ваши крупные угрозы. Их важно

беречь любой ценой, а размениваться по возможности мелкими существами. Определите, играете ли вы против Куболока или обычного Контроль Чернокнижника. Первый, вероятно, не использует в сборке заклинания [Вытягивание души](#) и [Круговерть Пустоты](#), что очень приятно для вас.

Если перед вами все-таки Куболок, очень ценным против него станет [Кровожадный злолист](#), которым помимо Повелителя Бездны можно убрать и другие угрозы: [Горный великан](#), [Страж ужаса](#).



Да, BoarControl подставляется под [Круговерть Пустоты](#), если разыграет Костяную кобылу на Принца Келесета. И у этого Чернокнижника в колоде она почти наверняка есть. Однако, даже если Чернокнижник даст [Круговерть Пустоты](#), он умрет от Лироя Дженкинса, так что Темпо Разбойник не против подставиться под AoE эффект.

Подробнее о Контроль Чернокнижнике, Куболоке и о том, как против них играть, читайте в [отдельном посвященном им гайде](#).



Трудно собрать бюджетную версию архетипа без легендарных и эпических карт. Как минимум два «эпика» вам будут нужны в любом случае, потому что это сильнейшие пятые дропы архетипа под названием [Кровожадный злолист](#). Все остальные дорогостоящие карты, скрипя сердцем, все-таки можно заменить, а в вашем распоряжении окажется не такая уж и плохая колода, хотя и во многом не похожая на Темпо Разбойников во всеоружии.

## Бюджетный Темпо Разбойник



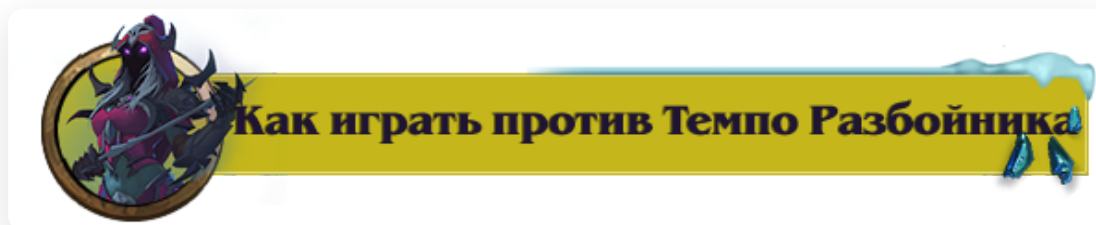
**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Колода стоит всего лишь 2440 чародейной пыли, и, что приятно, все необходимые для нее карты останутся в Стандартном режиме после весенней ротации 2018 года, так что

создавать их все можно со спокойной душой.

Разумеется, если у вас есть какие-то дорогостоящие карты из обычного Темпо Разбойника, стоит их добавить сюда: [Коридорный ужас](#) улучшит любую колоду, [Принц Келесет](#) вынудит вас убрать целых четыре карты из сборки ([Ползун Голакка](#) и [Потрошение](#)), а наличие Пирата Глазастика позволит взять и других пиратов. Не отказывайтесь и от других легендарных карт: [Эдвин ван Клиф](#), [Лирой Дженкинс](#), если они у вас, конечно, есть.



Встретив Разбойника в ладдере, ожидайте в первую очередь именно героя данной статьи. Конечно, вы можете встретить и другие архетипы: [Миракл Разбойника](#), [Милл Разбойника](#), [Разбойника с легендарным оружием](#), но шансы на то невелики.

Итак, как же победить этот невероятно сильный и мощный архетип? Можно взять лучшую колоду для этого, можно обзавестись техническими картами, а можно обойтись и некоторыми хитростями и особенностями геймплея, которые доступны каждому. Обо всем этом и нужно поговорить в данном разделе.

Темпо Разбойник хорош против большинства колод в ладдере, у него есть всего лишь три не совсем удобных матч-апа. Беда в том, что эти неудобные матч-апы с [Контроль Чернокнижником](#) и [Казакус Жрецом](#), то есть с самыми популярными колодами в настоящий момент. Так вот, чтобы выиграть Темпо Разбойника, достаточно обратиться к этим двум архетипам, гайды на них вы можете найти на сайте: [Контроль Чернокнижник](#), [Казакус Жрец](#).

Что до технических карт, которые помогут любой колоде улучшить свой процент побед против Темпо Разбойника, то это, конечно же, [Ползун Голакка](#). Важно то, что вы не должны спешить с розыгрышем этих угроз, если у вас есть другие ходы. Лучше всего «съесть» не мелкого пирата 1/1, а Капитана Южных морей: он вкуснее всех.

Лишними в данном матч-апе не будут и всевозможные доступные вашему классу AoE зачистки, а еще [Смоляной страж](#) и [Разрушитель чар](#). Не сказать, что эти карты «контряют» Темпо Разбойника, но пригодятся в этом матч-апе они почти наверняка.

*Советы, которые помогут бороться с Темпо Разбойником любой или почти любой колоде в игре:*

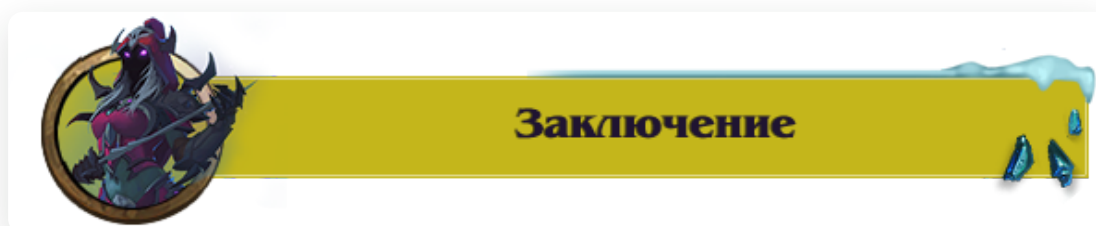


Ожидайте, что у оппонента есть техническая карта [Разрушитель чар](#), она сейчас крайне популярна, потому что помогает Валире бороться с [Контроль Чернокнижником](#).



Темпо Разбойник хорош в нанесении взрывного урона из руки. Обыгрывайте не только карту [Лирой Дженкинс](#), но и ее связку с [Шагом сквозь тень](#), которая доступна уже на восьми кристаллах маны.

- Провокаторы – надежная стена, за которой может укрыться ваш герой. Пока Разбойник не избавится от Провокации, нанести урон по вашему герою сможет только **Агент ШРУ** своим эффектом при выходе на стол.
- Важно держать стол Темпо Разбойника чистым, потому что любую угрозу тот может вернуть в руку или усилить.
- Критический момент – седьмой ход, к нему ни в коем случае нельзя позволить Разбойнику иметь даже самое мелкое существо на столе, **Костяная кобыла** сделает из него чудовищную угрозу.
- Старайтесь не делать ставку на одно крупное существо, потому что оппонент, вероятно, легко избавится от него картой **Кровожадный злолист**. Вместо этого сделайте упор на массу мелких угроз, с ними Валире будет намного труднее.
- Не обыгрывайте ничего в момент, как Разбойник получил карту вашего класса с Пирата-пройдохи. Но чем дольше она лежит в его руке, тем больше вам стоит опасаться: у любого класса не так много карт, которые всегда лежат в руке и не используются ни при каких условиях. Читайте руку оппонента (подробнее об этом [здесь](#)) и пытайтесь понять, что именно это за карта, которую противник упорно не хочет использовать.
- Сам Темпо Разбойник не располагает почти никакими оборонительными инструментами. У него нет исцеления, очень мало или нет провокаторов – этим можно пользоваться. Если у вас получится навязать свою игру и действовать первым номером, Темпо Разбойник будет быстро сломлен.
- Если у вас есть выбор: убить оригинального Огневичка или созданного им 1/2 элемента – 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.





Темпо Разбойник – удивительная и интересная колода. Пожалуй, из всех архетипов в игре, которые можно было бы назвать агрессивными, именно Темпо Разбойник – самый трудный в исполнении. Колода совсем не играет за человека, и очень редко кривая маны складывается в идеальный пазл так, что ничего не нужно решать, а только «кидать на стол зеленые карты». Ничего подобного с Темпо Разбойником не случается, и уже за это его можно любить.

Быстрые и темповые колоды в Hearthstone, безусловно, должны быть. И если все они или хотя бы большая их часть будут такими, как Темпо Разбойник, Hearthstone станет еще богаче и красочнее.

Спасибо за прочтение гайда и с наступающим Новым годом!