

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Квест Разбойник один из лидеров первых дней Спасители Ульдума. Гайд по архетипу.

09.08.2019

Гайды

Гайды Спасители Ульдума

Квест Разбойник

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Как показывают первые дни Спасителей Ульдума, Квест Разбойник демонстрирует неплохие результаты. Все, кто берег [Тесс Седогрив](#) и ждал, когда Разбойник на воровстве заиграет, могут ликовать: колода наконец занимает лидирующие позиции.

Многое изменится, и наверняка появятся другие архетипы, которые затмят лидеров первых дней. Но сегодня вы можете не просто насладиться Квест Разбойником, но и взять им высокие ранги.






Причина такой популярности — сильный квест, которому многие пророчили успех. Его относительно легко выполнить, а оружие 3/2 с неуязвимостью — действительно сильная награда. Но квест — не единственное достоинство и надежда Валиры: это лишь

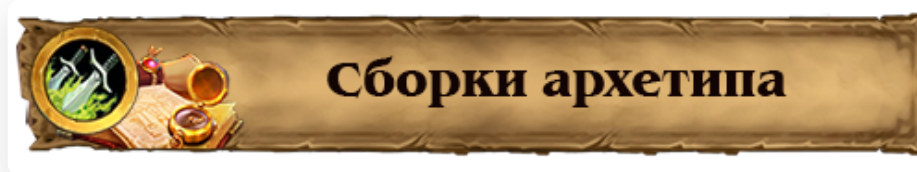
вспомогательный инструмент, и вокруг него не строится вся колода, как это было со старой легендарной задачей.

Разбойнику помогло и то, что большинство эффектов воровства теперь дают вам карты любого класса, а не только вражеского. Это решило проблему зеркальных матч-апов.

В гайде вы найдете актуальные сборки, советы по муллигану и геймплею, научитесь собирать собственную колоду и играть против популярных колод первых дней Спасителей Ульдума.

### Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
  - *Основа колоды*
- *Оptionальные и технические карты*
  - *Замены и Максимально бюджетные колоды*
-  Муллиган
  -  Стратегия игры
    - *Суть архетипа*
  - *Начало игры и выполнение задачи*
  - *Середина игры*
  - *Поздние этапы игра*
  - *Эффекты воровства*
- *Полезные советы*
-  Матч-апы
  -  Заключение

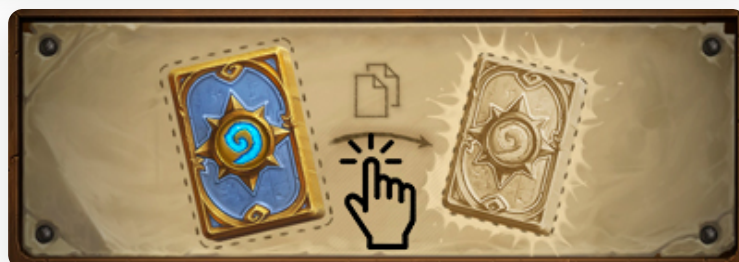
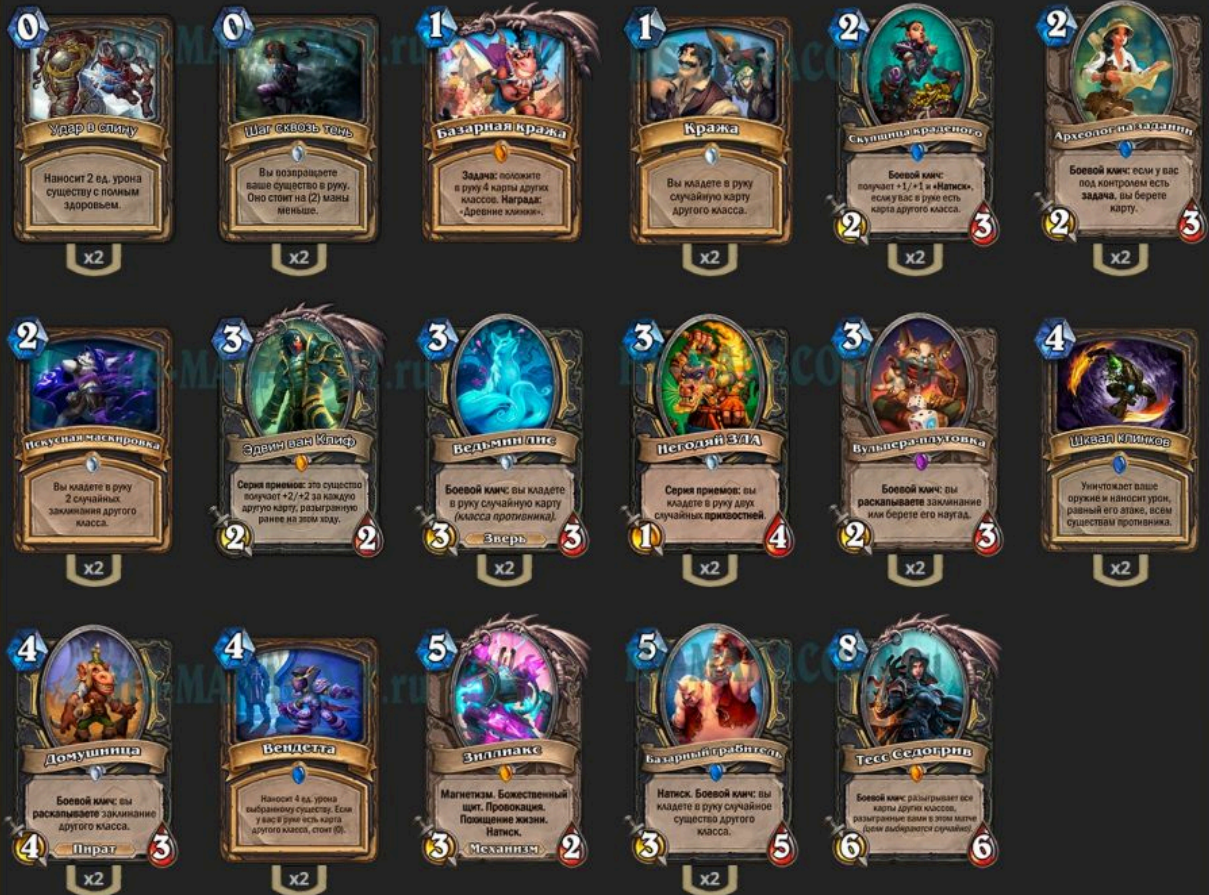


Сборок Квест Разбойника много: игроки, как и всегда в начале дополнения, экспериментируют с разными вариантами. Какие-то колоды быстрые, другие — чуть медленнее, кто-то всецело полагается на синергии воровства, а для кого-то они — лишь вспомогательный инструмент. Некоторые даже обращаются к [Зефрису Великому](#) и создают колоды без дубликатов. В этом разделе вы найдете самые разные колоды Квест Разбойника и сможете выбрать ту, что вам по вкусу.



Квест Разбойник от J\_Alexander

# Квест Разбойник от Jalexander





Популярная версия знаменитого Разбойника J\_alexander, которой он играл в топ-30 Легенды. Задачу помогают выполнить Кража, Искусная маскировка, Ведьмин лис и Домушница. J\_alexander также обращается к Базарному грабителю: он считает, что карту зря считали слабой. Ключевая карта колоды — Тесс Седогрив: это волна финального наступления в медленных матч-апах и мощный темповый ход в быстрых.



Квест Разбойник от Kolento

# Квест Разбойник от Kolento

















-  Кража x2, Археолог на задании x2, Вульпера-плутовка x2, Шквал клинков x2, Зиллиакс, Скупщица краденого x1
-  Кошка фараона x2, Ошеломление x1, Кабельщик ЗЛА x2, Агент ШРУ x2, Дух акулы x2, Король воров Вихлепых

Сборка от Kolento играет больше медленных опций: **Король воров Вихлепых** улучшит матч-ап с Воином, **Ошеломление** поможет избавляться от тяжелых угроз. **Дух акулы** поможет совершать мощные ходы с боевыми кличами и получить больше дополнительных опций с **Домушницы**, **Ведьминоного лиса** и других.



Квест Разбойник от ZachO

# Квест Разбойник от Zach

 <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>Базарная кража</p> <p>Задача: положите в руку 4 карты других классов. Награда: Древние клинки.</p>	 <p>Кабельщик ЭДА</p> <p>Боевой клмс: вы кладете в руку прикованя.</p> <p>Зверь</p>	 <p>Обваривание жарлом</p> <p>Этс</p> <p>Вы кладете в руку случайную карту (класса противника).</p> <p>x2</p>	 <p>Слушница ирадекого</p> <p>Боевой клмс: получает +1/+1 и «Матка», если в руке есть карта другого класса.</p> <p>x2</p>
 <p>Археолог на кладбище</p> <p>Боевой клмс: если у вас под контролем есть задача, вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Незкая маскировка</p> <p>Вы кладете в руку 2 случайных заклинания другого класса.</p> <p>x2</p>	 <p>Эдвин ван Клифф</p> <p>Серия приемов: это существо получает +2/+2 за каждую карту, разыгранную ранее на этой ход.</p>	 <p>Бельминтис</p> <p>Боевой клмс: вы кладете в руку случайную карту (класса противника).</p> <p>Зверь</p>	 <p>Несодей ЭДА</p> <p>Серия приемов: вы кладете в руку двух случайных прикованя.</p> <p>x2</p>	 <p>Шкавал клинков</p> <p>Уничтожает ваше оружие и наносит урон, равный его атаке, всем существам противника.</p> <p>x2</p>
 <p>Домушница</p> <p>Боевой клмс: вы раскапываете заклинание другого класса.</p> <p>Илрат</p>	 <p>Вендетта</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному существу. Если у вас в руке есть карта другого класса, стои (8).</p> <p>x2</p>	 <p>Лирай Джексон</p> <p>Рыбок. Боевой клмс: призывает на сторону вашего противника двух дракничиков 1/1.</p>	 <p>Базарный грабитель</p> <p>Натиск. Боевой клмс: вы кладете в руку случайное существо другого класса.</p> <p>x2</p>	 <p>Король королей Вилхелм</p> <p>Боевой клмс: если у вас под контролем есть прикованя, вы выбираете фантасмическую скрепицу.</p>	 <p>Тесс Седогрив</p> <p>Боевой клмс: разыгрывает все карты других классов, разыгранные вами в этом матче (или выбранного случайно).</p>



 Кража x2, Вульпера-плутовка x2, Зиллиакс

















Кабельщик ЗЛА x1, Обшаривание карманов x2, Лирой Дженкинс, Король воров Вихлепых

Тоже чуть более медленная колода, чем первая версия. Обшаривание карманов — неплохой способ выполнить задачу, если у вас есть время и нет других достойных ходов. Вам также доступна классическая комбинация Лирой Дженкинс + Шаг сквозь тень, которая поможет вам завершать партии в духе Темпо и Миракл Разбойника.



Квест Пират Разбойник от Trump

# Квест Разбойник от Trump

 <p>Удар в спину</p> <p>Наносит 2 ед. урона существу с помехой здоровьем.</p> <p>x2</p>	 <p>Базарная кража</p> <p>Задача: положите в руку 4 карты другого класса. Награда: «Древние клинки».</p> <p>x2</p>	 <p>Кошка фараона</p> <p>Боевой клещ вы кладете в руку случайное существо с «Перерождением».</p> <p>1 Зверь 2</p> <p>x2</p>	 <p>Потрошение</p> <p>Наносит 2 ед. урона. Серия приемов: вместо этого наносит 4 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Слушница королевского</p> <p>Боевой клещ: получает +1/+1 «Натиск» если у вас в руке есть карта другого класса.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Искусная часовщица</p> <p>Вы кладете в руку 2 случайных заклинания другого класса.</p> <p>x2</p>
 <p>Агент ЦРУ</p> <p>Серия приемов: наносит 2 ед. урона.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	 <p>Бандитка</p> <p>Получает +1/+1, после того как ваш герой атакует.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	 <p>Ведьмин лис</p> <p>Боевой клещ: вы кладете в руку случайную карту (класса противника).</p> <p>3 Зверь 3</p> <p>x2</p>	 <p>Пегодай ЗЛА</p> <p>Серия приемов: вы кладете в руку двух случайных призывов.</p> <p>3 1 4</p> <p>x2</p>	 <p>Домашница</p> <p>Боевой клещ: вы раскрываете заклинание другого класса.</p> <p>4 3</p> <p>x2</p>	 <p>Вендета</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному существу. Если у вас в руке есть карта другого класса, слейте (8).</p> <p>x2</p>
 <p>Подрыльщица Сакет</p> <p>Предсмертный крик: возвращает случайное существо противника в его руку.</p> <p>4 4</p> <p>x2</p>	 <p>Капитан Зеленыяма</p> <p>Боевой клещ: ваше оружие получает +1/+1.</p> <p>5 4</p>	 <p>Лирей Джейкис</p> <p>Рыбок. Боевой клещ: призывает на сторону вашего противника двух драконишек 1/1.</p> <p>5 2</p>	 <p>Проклятая зомбишница</p> <p>Натиск. Предсмертный крик: вы берете карту с серией приемов из колоды.</p> <p>6 5 3</p> <p>x2</p>	 <p>Капитан Кривокрыл</p> <p>Боевой клещ: призывает 3 пиратов из колоды. Они получают «Натиск».</p> <p>8 3</p>	





Кража x2, Шаг сквозь тень x2, Археолог на задании x2, Вульпера-плутовка x2, Эдвин ван Клиф, Шквал клинков x2, Базарный грабитель x2, Зиллиакс, Тесс Седогрив



Кошка фараона x2, Потрошение x2, Агент ШРУ x2, Бандюга x2, Подрывница Сакет x2, Лирой Дженкинс, Капитан Зелениямс, Проклятая утопленница x2, Капитан Кривоклык

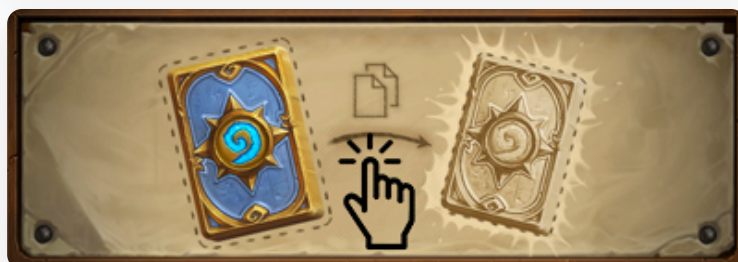
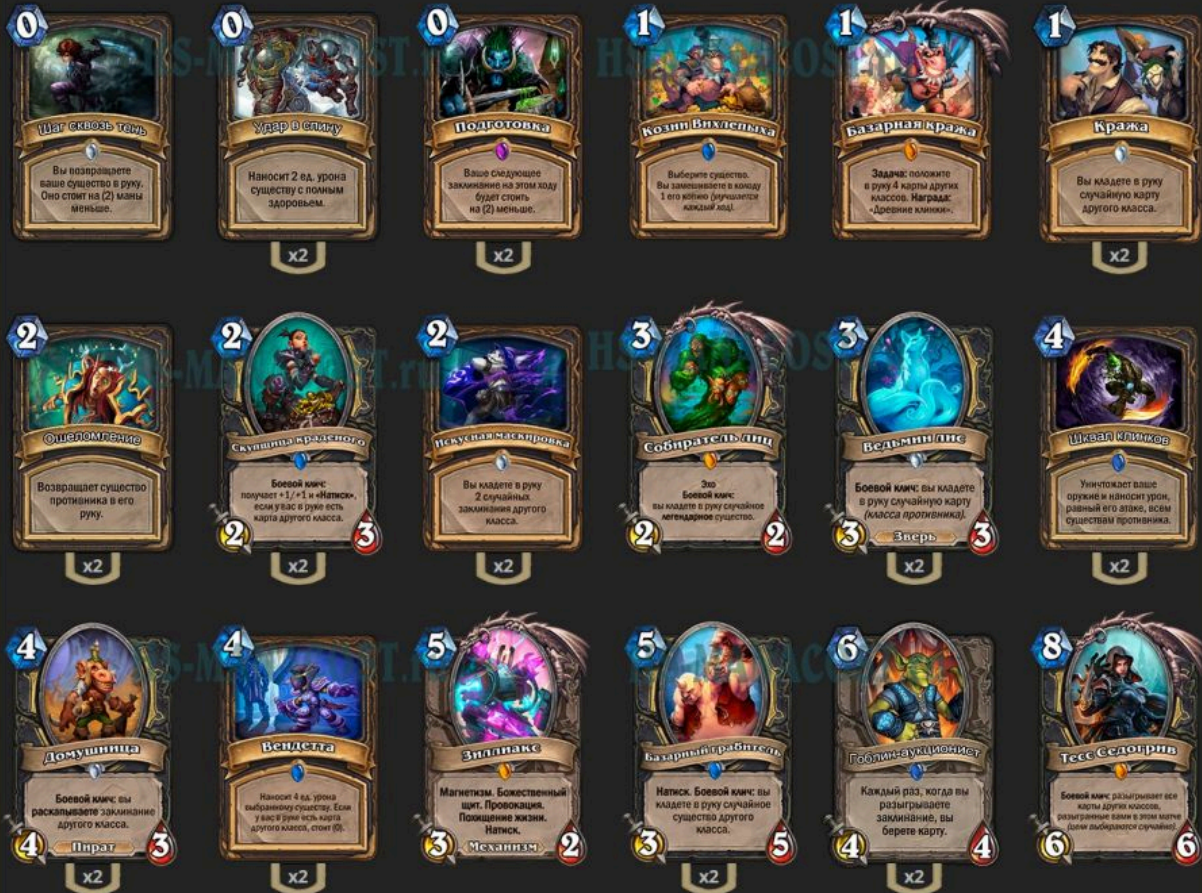
Интересная сборка от Trump играет более агрессивно, чем предыдущие, и полагается на пиратов. Клинок миража нужен такому Разбойнику, чтобы активнее бить “по лицу”. Подрывница Сакет и Проклятая утопленница отлично играют с Капитаном Кривоклыком: если вам удастся призвать их на 8 ход, вы получите большое преимущество.

Вместо Подрывницы Сакет можно положить Кошмарное слияние или Билетную спекулянтку: предсмертный хрип Сакет не всегда будет играть вам на руку. Противник сможет подгадать момент и вернуть в руку полезное существо — мощный боевой клич, Зиллиакса и других. Хотя характеристики у существа хорошие.



Квест Разбойник от Kibler

# Квест Разбойник от Kibler





Шаг сквозь тень x1, Археолог на задании x2, Эдвин ван Клиф, Вульпероплутовка x2, Негодяй ЗЛА x2



Подготовка x2, Козни Вихлепыха x1, Ошеломление x2, Собиратель лиц, Гоблин-аукционист x2

Медленная сборка от Kibler играет **Козни Вихлепыха**, которые вы можете применить на **Тесс Седогрив**. **Собиратель лиц** — фановая опция для выполнения задачи, но слишком медленная для агро матч-апов. **Гоблин-аукционист** — классический перебор колоды для Разбойника, который сочетается с бесплатными заклинаниями.

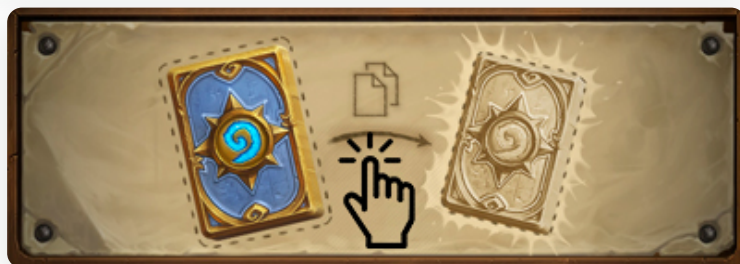


### Квест Рено Разбойник от Thijs

**Квест Рено Разбойник от Thijs**


HEARTHSTONE  
MANACOST  
kolodahearthstone.ru

13460



Зефрис Разбойник подойдет всем ценителям веселья. Вы чуть медленнее будете выполнять задачу, так как нужные карты могут дольше не прийти в руку. Это тяжелый Темпо Разбойник, который не полагается на синергии воровства: они нужны только для того, чтобы выполнить задачу. Здесь нет Тесс Седогрив, зато присутствуют Король воров Вихлепых и Сиамат — внушительные угрозы для медленных соперников.

[к оглавлению](#)



**Основа колоды** — это карты, которые встречаются во всех или почти всех сборках архетипа.



Основа колоды Квест Разбойника напоминает Темпо Разбойника времен Возмездия теней. Сюда прибавляются дополнительные эффекты воровства, помимо привычных **Ведьминого лиса** и **Домушницы**: у всех есть **Искусная маскировка**, у большинства — **Кража**.

Популярны также **Археолог на задании**, **Шквал клинков**, **Король воров Вихлепых**, **Базарный грабитель** и некоторые другие. Читайте о популярных опциях далее.



**Подготовка** — редко используется в Квест Разбойнике, так как его заклинания сами по себе не очень дорогие. Добавьте в колоду, если у вас есть **Гоблин-аукционист** (см. сборку от Kibler).

**Козни Вихлепыха** — улучшат медленные матч-апы, если замешать **Короля воров Вихлепыха** или **Тесс Седогрив**. Также помогут обыграть соперника по выгоде на стадии усталости.

**Кошка фараона** — пригодится в агро матч-апах, где вы не захотите тратить первый ход на розыгрыш задачи. Существа с перерождением не очень сильные в большинстве своем, поэтому рассчитывать на что-то ценное не стоит. Поможет выполнить задачу, если даст существо другого класса.

**Потрошение** — пригодится для быстрых колод Разбойника, поможет завершать партии и пригодится для разменов. Не очень популярная опция для подобной колоды, но имеет место, если вы хотите играть темпово и быстро, как старые Темпо Разбойники.

**Ошеломление** — поможет против колод с большими существами, в темповых матч-апах замедлит соперника и позволит вам перехватить инициативу.

**Дух акулы** — помогает реализовать полезные карты на максимум. Чаще это боевые кличи: **Домушница**, **Прихвостни**, **Король воров Вихлепых**, **Ведьмин лис**, **Вульпера-плутовка** и даже **Тесс Седогрив**. Это актуально в медленных матч-апах, где вы хотите получать больше дополнительных опций и извлекать максимум выгоды из всего. Не так силен в нынешней мете и будет помогать, только если вы уже ведете в матч-апе. Отстающего Разбойника **Дух акулы** вряд ли спасет.

**Агент ШРУ** — полезен в первую очередь в агро и темпо матч-апах, в “миррорах”. Помогает перехватывать инициативу.

**Шквал клинков** — очень полезная опция против агро колод. У Разбойника нет сильных АоЕ атак, а **Шквал клинков** — это 3 урона по существам противника, если у вас экипирован Клинок миража. Добавьте в колоду, если часто играете против агро. Это особенно актуально на предлегендарных рангах.

**Король воров Вихлепых** — предназначен для медленных матч-апов в первую очередь. Часто с ним добавляют **Кабельщика ЗЛА** для генерации дополнительных Прихвостней.

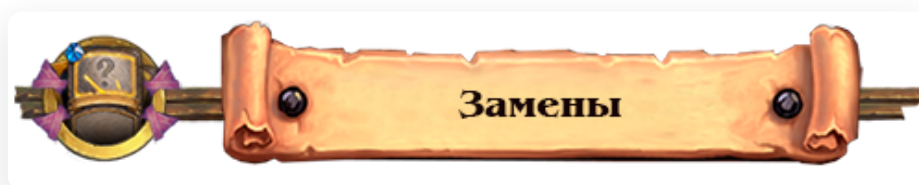
**Археолог на задании** — имеет место, потому что у вас есть задача. 2/3 на 2 ходу — всегда неплохо, если нет вариантов получше, да и добор карт не бывает лишним. Но если вы не найдете **Археолога на задании** до того, как выполните задачу, он станет ужасным “топдеком” после.

**Кабельщик ЗЛА** — Прихвостни редко мешают Разбойнику, поэтому можете добавить его в любую сборку. Но чаще всего встречается в колодах с **Королем воров Вихлепыхом**.

**Вульпера-плутовка** — полезна в медленных поединках для поиска дополнительных заклинаний. Для быстрых матч-апов это довольно медленный ход, хотя вы можете найти что-то полезное, что поможет вернуть темп позже.

**Лирой Дженкинс** — подойдет для любой колоды Разбойника, у которого есть **Шаг сквозь тень**. Помогает “сетапить летал”, резко завершать партии и играть более агрессивно. Если у вас не получается убить противника со стола, вы всегда можете положиться на взрывной урон благодаря Клинку миража и **Лирою Дженкинсу**.

[к оглавлению](#)



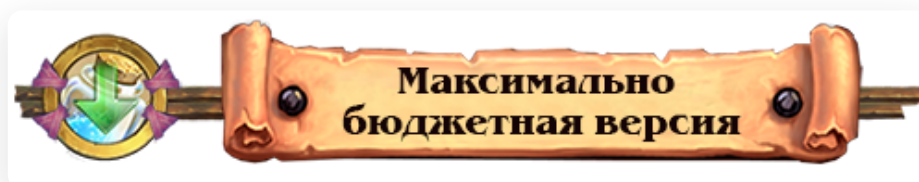
Сборки Квест Разбойника — средние по стоимости, их нельзя назвать очень дорогими или бюджетными. Но в любой колоде можно заменить дорогие карты. Преимущество Квест Разбойника в том, что он использует не так много новых карт. Если вы играли в Hearthstone раньше и у вас есть много карт из предыдущих дополнений, создать Квест Разбойника будет не сложно.

**Базарная кража** — незаменимая карта, если вы хотите играть Квест Разбойником. Вы можете создать сборку на воровстве, которая будет похожа на этот архетип, но это будет скорее старый Темпо Разбойник с элементами воровства.

**Эдвин ван Клиф** — сильная, но заменяемая карта. Можете добавить вместо него **Агента ШРУ**: так вы сделаете сборку более адаптированной под быстрые матч-апы.

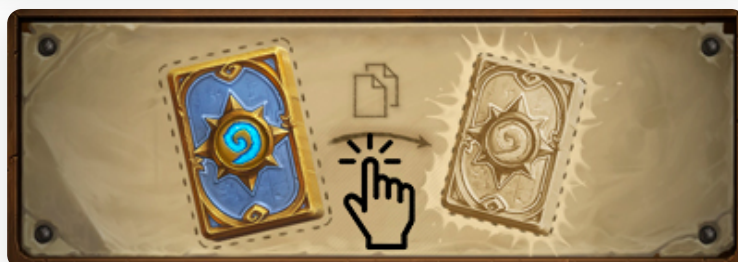
**Зиллиакс** — вряд ли у кого-то нет этой карты, лучше всего создать ее. В принципе, Разбойник может обойтись без него, но тогда он останется без исцеления, а этого ему всегда не хватало. Замените на какую-нибудь анти-агро опцию.

**Тесс Седогрив** — не обязательно создавать эту карту, если вы хотите играть колодой на воровстве. Она особенно полезна в медленных матч-апах, но вы можете взять **Короля воров Вихлепыха**, **Лироя Дженкинса** и другие анти-контроль опции вместо нее. **Лирой Дженкинс** есть почти у всех, а если у вас его нет — обязательно создайте.



Максимально бюджетная версия

# Максимально бюджетный Квест Разбойник



Максимально бюджетная сборка использует только две дорогие карты: **Базарная кража** и **Лирой Дженкинс**. Первая — незаменима, вторая — должна быть у всех. **Лирой Дженкинс** и два **Потрошения** помогут вам побеждает медленных соперников взрывным уроном вместо мощных темповых манипуляций **Тесс Седогрив**.

В агро матч-апах свою роль сыграют **Шквал клинков**, **Агент ШРУ**. То же **Потрошение** можно играть для перехвата инициативы: пускать заклинания в размен, сохраняя стол — правильное решение в агро матч-апах.

[к оглавлению](#)



Для начала несколько общих советов:



*Всегда оставляйте **Базарную кражу**, даже против быстрых классов.*



*Оставляйте **Эдвина ван Клифа** с **Монеткой** всегда или дешевыми заклинаниями, если противник не избавится легко от большой ранней угрозы.*



***Негодяя ЗЛА** можно оставлять в руке всегда.*



*Против медленных классов оставляйте **Кражу**. В быстрых оставляйте ее со **Скупщицей краденого**.*



*Саму **Скупщицу** в быстрых матч-апах оставляйте всегда.*



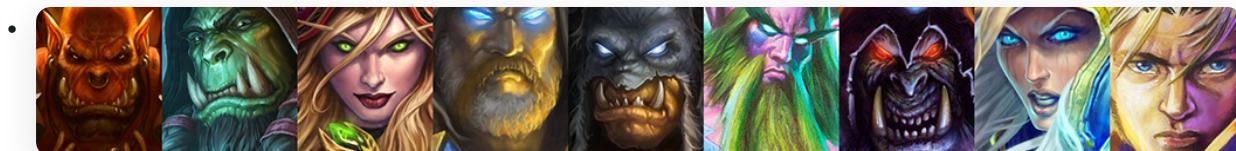
*В большинстве случаев остается **Археолог на задании**.*



*Против быстрых классов оставляйте **Удар в спину**. Можно оставлять **Вендетту** против мидрейндж колод, если нашли эффект воровства.*



***Искусную маскировку** оставляйте всегда против медленных классов, против быстрых — с хорошей рукой.*



**Воин:** Археолог на задании, Кража, Ведьмин лис, Негодяй ЗЛА. С хорошей рукой — Домушница, Искусная маскировка. С Кражей — Скупщица краденого.

**Паладин:** Удар в спину, Кража, Негодяй ЗЛА, Скупщица краденого, Археолог на задании. С хорошей рукой — Ведьмин лис.

**Охотник:** Удар в спину, Кража, Археолог на задании, Негодяй ЗЛА, Скупщица краденого, Вендетта. С Монеткой — Эдвин ван Клиф.

**Друид:** Негодяй ЗЛА, Археолог на задании, Скупщица краденого, Кража. С хорошей рукой — Ведьмин лис.

**Разбойник:** Скупщица краденого, Археолог на задании, Кража, Искусная маскировка, Негодяй ЗЛА. С Монеткой — Эдвин ван Клиф.

**Шаман:** Удар в спину, Археолог на задании, Скупщица краденого, Негодяй ЗЛА, Кража. С хорошей рукой — Ведьмин лис. С Монеткой — Эдвин ван Клиф.

**Маг:** Ведьмин лис, Скупщица краденого, Кража, Домушница, Археолог на задании, Удар в спину, Негодяй ЗЛА. С хорошей рукой — Искусная маскировка. С Монеткой — Эдвин ван Клиф.

**Жрец:** Кража, Негодяй ЗЛА Искусная маскировка, Скупщица краденого, Домушница. С хорошей рукой — Вендетта.

**Чернокнижник:** Удар в спину, Негодяй ЗЛА, Скупщица краденого, Археолог на задании. С Монеткой — Эдвин ван Клиф. С хорошей рукой — Искусная маскировка, Ведьмин лис.

[к оглавлению](#)



### Суть архетипа

Квест Разбойник — это новая форма Разбойника на воровстве. Легендарная задача вдохнула жизнь в архетип. Колода играет по-разному каждый матч: вы никогда не сыграете две одинаковые партии. Все из-за эффектов рандома: Разбойник способен получить карты любого класса (теперь не только вражеского), и это сильно влияет на его геймплей.

Эффекты случайности добавляют и прихвостни: вы можете генерировать много этих существ благодаря Негодяю и **Кабельщику ЗЛА**, раскапывать с них заклинания, призывать и превращать существ.

Квест Разбойник - эффективная колода первых дней дополнения, которая подходит не только для продвижения по ладдеру, но и для фана. Главный минус архетипа - эффекты рандома, которые не всегда срабатывают в вашу пользу, часто карты других классов будут лежать мертвым грузом в руке, хотя могут и помочь.

Зато у Квест Разбойника есть стабильная сила героя. В отличие от других задач, [Базарная кража](#) даст вам в награду улучшенную базовую силу героя, а не принципиально новую. Клинок 3/2 позволит вам играть как в защите, так и в нападении — в зависимости от матч-апа и ситуации.

[к оглавлению](#)



### Начало игры и выполнение задачи

[Базарная кража](#) — ключевая карта колоды, но все-таки к выполнению задачи не стоит подходить с фанатизмом. Не обязательно играть задачу на первый ход, особенно если против вас агрессивный противник. Можно сыграть [Скупщицу краденого](#) через [Монетку](#) или даже [Археолога на задании](#).

Квест Разбойник похож на Темпо Разбойника времен Возмездия теней. Вы все так же играете [Негодяев ЗЛА](#), [Прихвостней](#), отбиваетесь [Ударом в спину](#), перехватываете темп [Вендеттой](#) и другими картами. Если раньше вы часто играли Разбойником, то этот архетип будет вам понятен. Темп — приоритет для [Валиры](#). Выполняйте задачу, когда вам не нужно бороться за стол или нет других вариантов. Не торопитесь выполнять его к 4 ходу, это не обязательно.

В распоряжении Разбойника всегда есть [Эдвин ван Клиф](#) — это карта, которая в редких случаях способна в одиночку победить в партии. Он особенно хорош против соперников без точечных ремувалов и немоты. Квест Разбойнику не так просто “разогнать” [Эдвина ван Клифа](#) до невероятных размеров, ведь у него нет [Подготовки](#), да и дешевых заклинаний не так много. Но часто достаточно даже характеристик 6/6, если противнику нечем его убрать. Полагайтесь на [Эдвина ван Клифа](#), если других вариантов нет. Но если вы потеряете всю руку, а оппонент найдет на него ответ, то вы скорее всего проиграете.

Не забывайте и о [прихвостнях](#), которых вы часто будете использовать на ранней стадии игры. [Негодяй ЗЛА](#) даст вам двух из шести существующих в игре.



Безликим-прихвостнем. Но будьте аккуратны: он может дать вам [Вестника рока](#), поэтому в благоприятной ситуации есть смысл придержать его в руке. Если же вы не боитесь таких маловероятных исходов, ставьте Безликого-прихвостня слева от других целей, чтобы обыграть [Вожака лютых волков](#).

[к оглавлению](#)



### Середина игры

На средних этапах вы уже, скорее всего, выполните задачу и получите заветный клинок 3/2 с неуязвимостью. Как его правильно использовать? Если вы играете против агро колоды, Клинок миража поможет вам без потерь размениваться с вражескими существами. Это ценнейшее свойство наградного оружия, ведь обычно Разбойник страдает от разменов “лицом” и нехватки исцеления. Базовая сила героя Валиры — одна из самых сильных в игре, особенно против быстрых колод. А новое оружие — это улучшенная ее версия.

В медленных матч-апах вы чаще будете атаковать вражеского героя. Все-таки 3 урона каждый ход — это прилично, особенно если вы играете против колоды без брони и исцеления. Атакуйте героя противника, если близки к леталу или его угрозы не заслуживают внимания. Но не отказывайтесь от разменов совсем: иногда придется убить или добить существо с неприятным эффектом или защищать своих существ.

Если вы ударите Клинком миража существо с похищением жизни, противник не получит исцеления, так как оно не нанесет вам урон.

Правильно расходуйте заряды оружия: старайтесь делать так, чтобы оно всегда было экипировано. Помните, что чаще всего розыгрыш новой силы героя намного важнее розыгрыша карты за 2 маны. Поэтому не бойтесь обновлять клинок.

В середине игры вам все еще доступны комбинации с Прихвостнями и [Эдвином ван Клифом](#). На этих этапах раскрутить его уже проще: у вас больше маны, а в руке лежат Прихвостни. Если противник уже отдал какой-то ремувал, не играйте от второй копии, такая медленная игра не в духе Разбойника.

Вы уже можете планировать розыгрыш [Тесс Седогрив](#), если она есть в руке. Розыгрывайте больше украденных карт других классов. Выход Тесс — это всегда

мощный темповый ход, чем-то напоминающий **Дрыжеглота** у Шамана. Старайтесь запоминать, какие карты были разыграны, сколько опасных заклинаний могут “прилететь вам в лицо”, как много полезного и не очень может произойти. Выход **Тесс Седогрив** лучше отложить до момента, когда противник отдаст все зачистки, если вы играете с медленным архетипом. В быстрых ее можно ставить при первой возможности, если вы успели сыграть несколько украденных карт.

Если вы проиграли старт, в середине игры вам поможет **Шквал клинков**. Вы можете “камбекнуть”, нанеся 3 урона по столу. Не забудьте перед этим ударить существо или вражеского героя, если у Клинка миража 2 заряда. Желательно выставить что-то после зачистки, чтобы перехватить инициативу.

Играйте **Шаг сквозь тень** на что-то темповое в агро матч-апах. Это может быть **Скупщица краденого**, **Эдвин ван Клиф**, **Негодяй ЗЛА**. Такие комбинации помогут вам на средних этапах. Не берегите **Шаг сквозь тень** ради **Тесс Седогрив** или **Короля воров Вихлепыха**, если не играете против медленной колоды.



### **Поздние этапы игры**

В поздней игре Разбойник реализует свои тяжелые карты. Ключевые — **Тесс Седогрив** и **Король воров Вихлепых**. Играйте Тесс после выхода всех ремувалов медленного противника.

Разбойник чаще старается переиграть оппонента по выгоде, нежели задавить со стола. Второй вариант возможен, если вы найдете мощных существ других классов и противник не сможет от них избавиться. Но наиболее вероятен сценарий, когда вы получите много дополнительных ресурсов и истощите руку противника. Это работает и в затянувшихся агро матч-апах и некоторых медленных. Хотя отдельных соперников переиграть по выгоде будет тяжело (Контроль Воин).

Если вы планируете играть очень жадно, берегите **Шаг сквозь тень** для **Тесс Седогрив**. Выманивайте АоЕ зачистки на другие угрозы, подготавливайте для Тесс максимально безопасный выход.

Если вы планируете играть до усталости, вам помогут **Козни Вихлепыха** (можно выбрать целью ту же Тесс или **Короля воров Вихлепыха**) и полученный с раскопки **Научный**

шпионаж. Всегда есть шанс получить эти карты с Вульперы-плутовки и Эфириала-прихвостня, так что вы можете переиграть по выгоде даже Контроль Воина.



### Эффекты воровства


Эффекты воровства заслуживают отдельного упоминания. Вы никогда не сможете предсказать, что даст вам Кража, Искусная маскировка и другие карты с подобным эффектом: если раньше вы могли играть от карт класса соперника, то теперь в вашем распоряжении могут оказаться карты любого класса. Обыграть такое почти нереально.


Воровство и рандом изредка помогают в тяжелых ситуациях. Рассчитывайте на мощные АоЕ зачистки (Потасовка, Круговерть Пустоты и другие), если противник вот-вот убьет вас со стола. Ищите взрывной урон, если судьба партии решается в ближайшие ходы. И наоборот — не полагайтесь на эффекты воровства, если ситуация хороша: вы должны суметь справиться и без них.


Даже плохие украденные карты могут принести пользу. Держите их в руке, чтобы активировать Вендетту и Скупщицу краденого, если они есть в руке. Если их нет — отдавайте ворованные карты смелее.




### Полезные советы

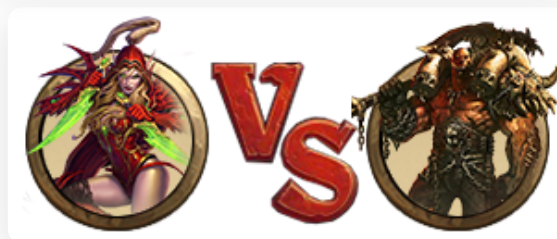
 Всегда сначала генерируйте ресурсы и собирайте карты, а потом совершайте другие действия. Для такого Разбойника это особенно важно, так как вы можете получить сильнейшую карту другого класса, которая моментально изменит ваши планы на ход.

 У Разбойника мало исцеления (только *Зиллиакс*), поэтому не увлекайтесь разменами базовой силой героя, если у противника много взрывного урона, которым он может добить вас.

 Вы можете сыграть задачу и Кражу через Монетку, если у вас есть хороший второй ход. В идеале — *Скупщица краденого*.

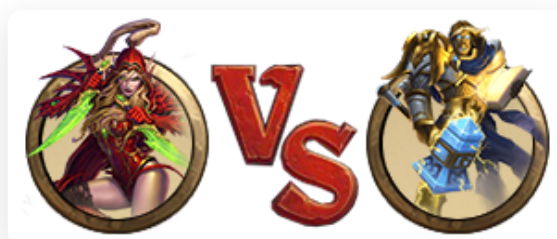
 Не рассчитывайте на безумные комбинации с воровством, чаще всего вам будут попадаться бесполезные карты, которые тяжело будет реализовать и тем более — скомбинировать.

[к оглавлению](#)



**Контроль Воин** — медленный матч-ап, в котором вам будет тяжело задавить соперника и переиграть его по выгоде. Помогут комбинации с *Кознями Вихлепыха*, если они есть в колоде, *Тесс Седогрив* и *Королем воров Вихлепыхом*. Ставьте *Тесс Седогрив* после того, как выйдут обе *Потасовки*. Вы также можете задавить соперника тяжелыми угрозами, если найдете их воровством.

С раскопки заклинаний (*Домушница*, *Вульпера-плутовка*) выбирайте карты на генерацию ресурсов, *Козни Вихлепыха*, *Научный шпионаж*. Последние два помогут вам, если игра затянулась до усталости. Пригодятся также уничтожающие ремувалы, ведь Воин может играть баффы провокаций и задавить вас тяжелыми “таунтами”. Выбирайте взрывной урон, если получилось нанести много урона со стола и до летала немного не хватает.



**Мурлок Паладин** — тяжелый матч-ап, где вам придется отбиваться от волн мурлоков. Приберегите **Шквал гнева** для ранней Приманки для рыб: Паладин может сыграть ее на 5 ходу, взяв перед этим **Призматической линзой**. В начале игры отбивайтесь Ударом в спину, **Вендеттой**, **Скупщицей краденого**. Не зацикливайтесь на выполнении задачи: если проиграете старт, то даже Клинок миража может вас не спасти.

Не стоит полагаться на большого **Эдвина ван Клифа**: его легко убьет Ядовитый плавник.



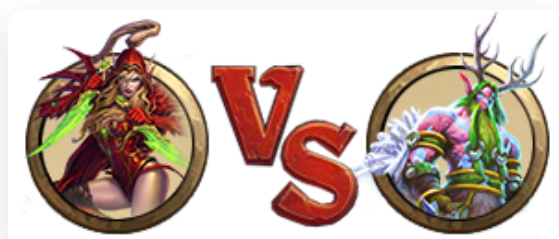
**Секрет Охотник** — еще один напряженный агро матч-ап, в котором вам будут мешать секреты. Старайтесь не попадаться в ловушки Рексара и активировать их грамотно. Сегодня Охотники играют в основном по одной копии почти всех своих секретов. Без внимания осталось только **Перенаправление**, его обыгрывать не стоит.

Активируйте секреты к 4 ходу, чтобы противник не сыграл **Альфа-гиену**.

Постарайтесь истощить запасы в руке Охотника, отбиваясь своими темповыми картами: **Скупщицей краденого**, **Кобольдом-прихвостнем**, **Ударом в спину**, **Вендеттой** и другими. Будьте аккуратны с **Ловушкой для крыс**: часто вы не сможете позволить себе обыгрывать ее. Приберегите ответ для б/б существа, если собираетесь активировать секрет. Например, **Удар в спину + Вендетта**.

Следите за рукой соперника. Если после активации секрета, Рексар сразу же выложил еще один, который до этого долго держал в руке — скорее всего, это тот же самый секрет.

**Зефрис Охотник** похож на Секрет Охотника, но он менее агрессивен и играет много тяжелых карт, среди которых **Укротитель ящеров Бранн**, **Высокогрив саванны**, **Сиамат** и некоторые другие. Его будет тяжелее переиграть по выгоде на поздних стадиях. Если игра затягивается, ищите заклинания на уничтожение существ, чтобы избавляться от больших угроз соперника. Не забывайте и о **Зул'джине**, который будет у обоих Охотников.



**Квест Дриид** — равный матч-ап с небольшим преимуществом Дриида. Постарайтесь занять стол на старте, когда соперник не может полностью использовать ману. Обыгрывайте **Размах** и **Звездопад**.

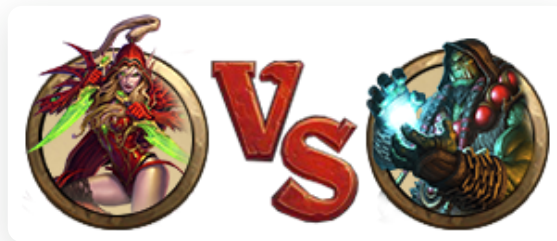
Против Дриида силен **Эдвин ван Клиф**: если вам удастся рано раскрутить его, противник вряд ли найдет ответ. **Близости к природе** у него теперь нет.

Старайтесь не дать противнику занять стол, когда задача будет выполнена. Отбивайтесь **Вендеттой**, **Клинком миража** и другими. Не жалейте и **Шквал клинков**.



В **зеркальном матч-апе** очень важен темп. Вы будете соревноваться за присутствие на столе, перехватывать друг у друга инициативу. Даже если вы будете отставать, у вас есть шанс перевернуть ситуацию с помощью **Вендетты** и других темповых инструментов. Если вам удалось закрепиться на столе, переходите к атаке по герою противника. Раскапывайте заклинания на перехват инициативы или взрывной урон, если партия близка к завершению.

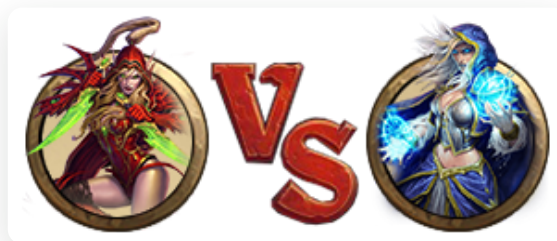
Не так эффективен в матч-апе **Ведьмин лис**, потому что он не помогает активировать **Вендетту** и **Скупщицу краденого**. Не забывайте об этом.



**Квест Шаман** активно будет спамить стол, что неприятно для Разбойника. Играйте, как против любой агро колоды. Не полагайтесь на эффекты воровства и не переживайте из-за задачи. Избавляйтесь от **Тотема ЗЛА**, чтобы Тралл не получил много дешевых боевых ключей.

Шамана можно победить **Эдвином ван Клифом**, у него нет сильных ремувалов. Могут быть **Козни Хагаты**, комбинации с **Громоголовом**, но убить ими **Эвина ван Клифа** даже в середине игры будет непросто.

После розыгрыша противником задачи будьте готовы отбиваться от четырех **Раздражателей**, двойных ключей **Жизнесоса** и **Боевой осы** и так далее, **Кобольда-прихвостня** и так далее. Переиграть оппонента в поздней игре у вас вряд ли получится, но можно понадеяться на **Тесс Седогрив** и карты воровства.



**Биг Спелл Маг** — еще один архетип, который во многом полагается на случайные эффекты. Часто он будет придерживаться стратегии “дожить до **Головоломки Йогг-Сарона** и победить”. Вам нужно действовать агрессивно и нанести много урона в начале

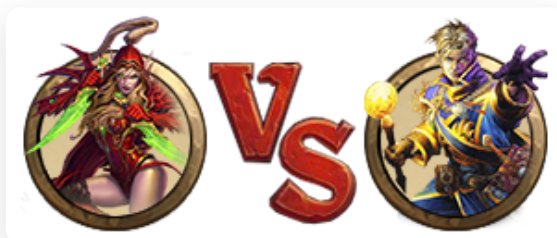
партии. **Эдвин ван Клиф** актуален и в этом матч-апе, хотя его могут замедлить **Морозный луч** и другие эффекты заморозки.

Вы вряд ли сможете отбиться от **Горных великанов** и **Могильных ужасов**, поэтому надейтесь, что противнику они вовремя не придут. Если Маг выставит **Горного великана** в темп, постарайтесь убить его любыми способами.

В этом матч-апе будет много случайных, непредсказуемых эффектов, поэтому приготовьтесь “хайроллить” сильные карты и рассчитывать, что этого не сделает соперник. Матч-ап напряженный, поэтому идти на риски можно и даже нужно.

**Рено Маг** — колода, наполненная ремувалами, заморозками и другими оборонительными картами. Не обыгрывайте какую-то одну карту, потому что Рено колоды не играют копий. Вероятность, что оппонент найдет нужный ответ — в два раза меньше.

Но матч-ап тоже неприятен. Играйте темпово, не стесняйтесь атаковать оружием 3/2 по герою оппонента. У Джайны немного исцеляющих эффектов, поэтому взрывной урон будет кстати. Это актуально и с другими Магами.

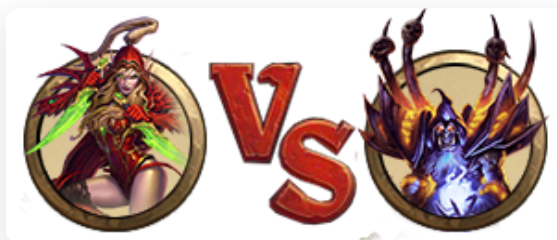


**Квест Жрец** играет много баффов существ, провокаций и воскрешающие эффекты. Старайтесь не оставлять ему целей для баффов, если есть такая возможность. Не бойтесь AoE эффектов на первых этапах матча, но будьте готовы к **Всеобщей истерии** и **Каре губельной** в середине и конце игры.

Постарайтесь подловить Жреца на нехватке добора. Многие не играют **Клирика Североземья**, поэтому с картами у него будут проблемы, если вам удастся вовремя перехватить темп.

**Комбо Жрец** будет активно перебирать колоду в поисках ключевых карт. Это не всегда **Вепрь-камнеклык** и **Переверот**: многие по традиции полагаются на существ с большим здоровьем. Сбивайте здоровье существам, если не можете убить их.

Играя против Жрецов, не рассчитывайте на **Эдвина ван Клифа**: опасно **Слово Тьмы: Смерть**.



**Зоолок** — быстрый и напряженный матч-ап, где важно рано захватить темп. Постарайтесь истощить руку соперника. Это будет не сложно, учитывая скорость игры

Зоолока. Обязательно убивайте **Больного падальщика**, не оставляйте Прихвостней на столе, чтобы **Вербовщица ЗЛА** не призвала 5/5 существо.

Клинок миража будет очень полезен в матч-апе с Зоолоком, но не закликивайтесь на поиске карт другого класса. Из-за этого можно потерять темп, а это опасно.

[к оглавлению](#)



Квест Разбойник дал надежду Разбойнику на воровстве, который так долго не мог найти себе место в полноценных метовых колодах. Сегодня это одна из самых популярных колод первых дней Спасителей Ульдума. Возможно, в будущем это изменится, но сейчас у вас есть шанс попытать счастья на этой веселой колоде и поворовать у соперников без потери заветных звезд. Задача Разбойника — одна из самых сильных, поэтому нет ничего удивительного, что архетип быстро нашел себе поклонников.

А что вы думаете о Квест Разбойнике? Есть ли у него шансы остаться таким же популярным на протяжении всего дополнения? Или же он снова пополнит ряды фановых колод? Делитесь мнением в комментариях.

Спасибо за прочтение гайда, и удачи в спасении Ульдума.