

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Темпо Вихлепых Разбойник — разрушитель меты недели. Гайд по архетипу

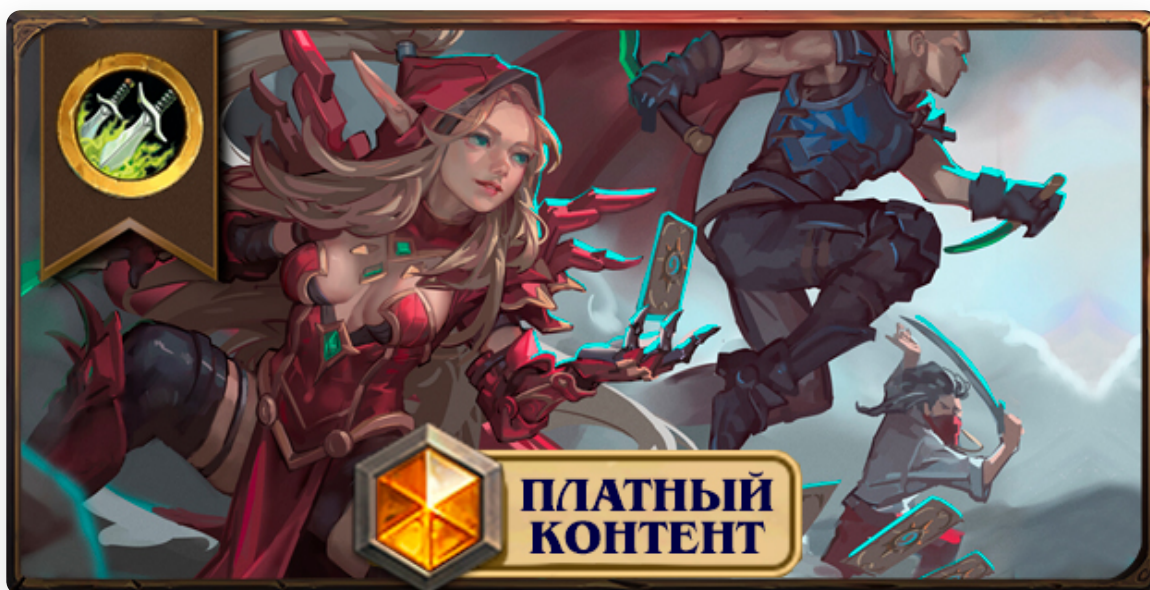
28.10.2019

Гайды

Гайды Спасители Ульдума

Темпо Вихлепых Разбойник

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Темпо Разбойник или Вихлепых Разбойник в мете Спасителей Ульдума после патча с Вольными картами. Архетип старый, но особую популярность приобрел недавно.

Передовые сборки Темпо Разбойника примечательны хорошими матч-апами с популярными колодами. [Авантюрист](#), [Эдвин ван Клиф](#) и [Бандюга](#) пользуются уязвимостями меты: многие архетипы в ней не способны ответить на одно крупное существо рано. Квест архетипы предпочитают выполнять задачу со старта и играют медленно, Эволв Шаман и Паладины не используют точечных ремувалов.

В результате Темпо Разбойник способен задавить лидеров ладдера до того, как они достигнут пика силы. В медленных матч-апах Разбойник полагается на темповое

Ошеломление и взрывной урон, с помощью которых он может успеть завершить партию до поздних этапов партии.







Герой статьи хорошо чувствует себя в ладдере, но это сложная и неочевидная колода, которая требует от игрока вдумчивого геймплея и знания ключевых ходов противника. Часто у Темпо Разбойника нет четко спланированной кривой маны, так что каждый ход нужно решать, какие карты играть и в каком порядке. Ситуацию усложняют и случайные эффекты воровства, хотя из-за них Разбойник становится гибче, вариативнее и веселее.

Еще одно преимущество Темпо Разбойника — дешевизна колоды. Максимально бюджетную сборку можно составить за 1460 чародейной пыли, а оптимальные версии потребуют лишь несколько популярных легендарок.

К концу октябрьского сезона Темпо Разбойник уверенно чувствует себя в мете: это третья по популярности колода после Квест и Эволв Шаманов, ее процент победы растет, так как все больше игроков обращаются к оптимальным сборкам.

Из гайда вы узнаете, какую колоду Темпо Разбойника выбрать, как собрать собственную, что искать на муллигане и как играть архетипом в общем и конкретных матч-апах Спасителей Ульдума.

Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
 - *Основа колоды*
- *Опциональные и технические карты*
 - *Замены и Максимально бюджетные колоды*
-  Муллиган
 -  Стратегия игры
 - *Суть архетипа*
 - *Способы победы*
 - *Управление селой героя*
 - *Общие полезные советы*
-  Матч-апы
 -  Заключение



Темпо Разбойник от J_Alexander

Темпо Разбойник от J_Alexander



Последняя версия Темпо Разбойника от J_Alexander — одного из лучших игроков за класс. В ней только одна копия **Авантюриста**, зато два **Бандюги**: схожая карта, но более самостоятельная.

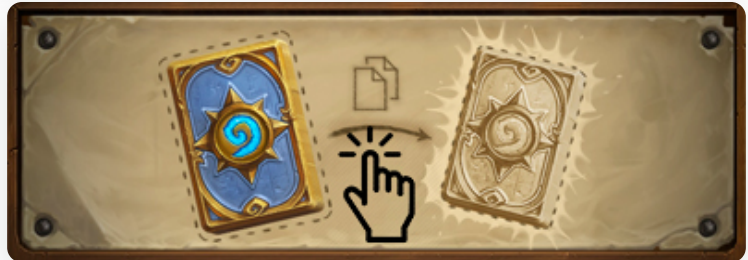
Эта сборка — самый надежный выбор для ладдера.



Темпо Разбойник от Vicious Syndicate

Темпо Квест Разбойник

 <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>Кошка фараона</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайное существо с «Перерождением».</p> <p>Зверь</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>Ошеломление</p> <p>Возвращает существо противника в его руку.</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>Кабельщик ЗДА</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку прикован.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Скушница красного</p> <p>Боевой клич: получает +1/+1 и «Матик», если у вас в руке есть карта другого класса.</p> <p>x2</p>	 <p>Эдвин Сан-Клиф</p> <p>Серия приемов: это существо получает +2/+2 за каждую карту, разыгранную ранее на этом ходу.</p> <p>x2</p>	 <p>Шакал-собиратель</p> <p>Маскировка. Когда это существо атакует, вы кладете в руку случайную карту (класса противника).</p> <p>x2</p>	 <p>Авантюрист</p> <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту, это существо получает +1/+1.</p> <p>x2</p>	 <p>Бельмин/лис</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайную карту (класса противника).</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>
 <p>Негодяй ЗДА</p> <p>Серия приемов: вы кладете в руку две случайных прикован.</p> <p>x2</p>	 <p>Домушница</p> <p>Боевой клич: вы раскрываете заклинание другого класса.</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	 <p>Вендетта</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному существу. Если у вас в руке есть карта другого класса, стоит (8).</p> <p>x2</p>	 <p>Лирой Дженкинс</p> <p>Рывок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> <p>x2</p>	 <p>Король горнов Виллард</p> <p>Боевой клич: если у вас под контролем есть прикован, вы выбираете фантомеско существо.</p> <p>x2</p>	



-  Бандюга

-  x1 Авантюрист, Шаку Собиратель

Такую версию предлагает последний мета-отчет от Vicious Syndicate. Шаку Собиратель, возможно, слишком медленный для матч-апов с квест архетипами, так что едва ли его можно назвать оптимальным включением в колоду.



Темпо Разбойник от BoarControl

Темпо Разбойник от BoarControl



Потрошение, Бандюга, Авантюрист



Вихлекирка, Дух акулы, Жизнесос

Такая сборка напоминает классические версии Темпо Вихлелых Разбойника из прошлых патчей. **Дух акулы** показывает ужасные статистические результаты, но в руках умелых пользователей раскрывает себя.

Выбирайте эту колоду, если уверены в своих силах или хотите поиграть чем-то необычным.

[к оглавлению](#)



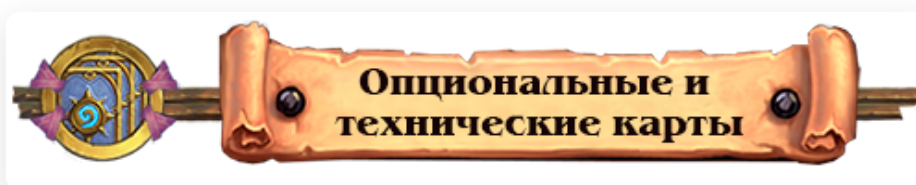
Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой версии архетипа. В основе Темпо Разбойника 25 карт: эффекты воровства, ключевые ранние дропы и ремувалы.

Не путайте Темпо Разбойника и Агро Пират Разбойника, который обращается к **Новому элементу Миры**, оружию, **Жутким корсарам** и другим сверхагрессивным картам. Герой статьи не так агрессивен, полагается на эффекты воровства, ремувалы и существ с большими характеристиками.

Не во всех версиях Темпо Разбойника есть **Авантюрист**, но это мощная и важная карта для текущей меты.



Чаще всего основу колоды дополняют **Потрошением**, вторыми копиями доступных карт и **Бандюгой**. Подробнее об опциональных и технических картах читайте далее.



Потрошение — гибкая и многофункциональная карта, которая поможет бороться за стол или добивать противника. Есть в последних версиях Темпо Разбойника, хотя от заклинания можно отказаться в пользу других опций.

Бандюга — похож на **Авантюриста** или **Эдвина ван Клифа**, но самостоятельнее. Особенно полезен против Шаманов и Друидов, которым сложно быстро ответить на 4/4 угрозу, а если они этого не сделают, существо выйдет из-под контроля.

Шаку Собиратель — медленная и необязательная опция, так как в колоде достаточно других карт с эффектом воровства, но **Шаку Собиратель** станет еще одной опасной угрозой, которую противник обязательно должен убрать со стола.

Дух акулы и **Жизнесос** — старая связка карт, которую сейчас используют реже, так как она слишком медленная, особенно в матч-апах с Квест Друидами и Шаманами. Часто в сборки с **Духом акулы** также берут **Инженера-новичка**.

Вихлекирка — мощная агрессивная карта, которая поможет быстро заканчивать партии. Хорошо синергирует с **Лироем Дженкинсом**, **Негодяем ЗЛА**, **Скупщицей краденого** и **Ведьминым лисом**, но плохо с **Авантюристом**, **Эдвином ван Клифом** и **Бандюгой**. Последние сборки Темпо Разбойников отказываются от **Вихлекирки**.

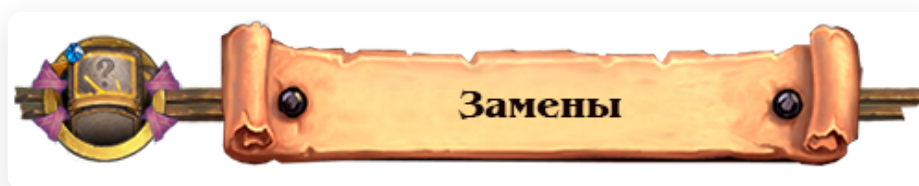
Агент ШРУ — хорошая опция для зеркальных матч-апов и против Зефрис Паладинов, но **Агенту ШРУ** часто не хватает места в сборках. Тем более в колоде и так много существ за 3 маны.

Веер клинков — поможет бороться с Шаманами и Паладинами, но часто это слишком ситуативное и медленное заклинание. Если **Веер клинков** и используют, то только одну копию.

Зиллиакс — улучшит агрессивные матч-апы, а в особенности зеркальные поединки, но почти не поможет против Шаманов и Друидов.

Менее популярные опциональные карты: **Подготовка**, **Смертоносный яд**, **Крючковатый ятаган**, **КЛНК-КЛ4К**, **Матрос Южных морей**, **Базарный грабитель**, **Новый элемент Миры** + **Повар Номи**, **Тесс Седогрив** + **Козни Вихлепыха** и другие.

[к оглавлению](#)

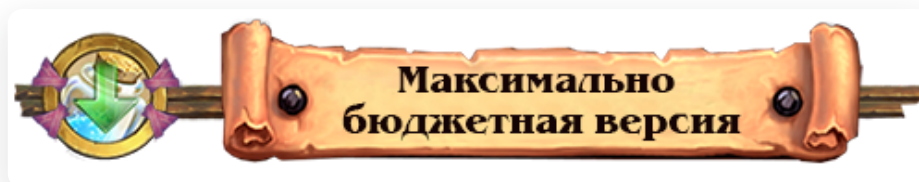


Темпо Разбойник — достаточно бюджетная колода, но несколько легендарных карт в ней есть. Далее вы узнаете, можно ли их заменить и на какие карты.

- **Эдвин ван Клиф** — если нет в коллекции, замените на вторую копию **Авантюриста** или **Бандюгу**.











- **Лирой Дженкинс** — если нет в коллекции, не обязательно брать другое существо с рывком. Вместо этого сборку можно дополнить другой опциональной картой из списка выше, например, **Зиллиаксом**, **Веером клинков**, вторым **Авантюристом**, **Бандюгой** или **Шаку Собирателем**.

- **Король воров Вихлепых** — если нет в коллекции, откажитесь от **Кабельщиков ЗЛА**. Найти аналогичную замену этим картам сложно, поэтому просто обращайтесь к хорошим опциональным картам: **Бандюге**, **Вееру клинков**, **Агенту ШРУ** или набору с **Духом акулы**.



Максимально бюджетный Темпо Разбойник


Максимально бюджетный Темпо Разбойник

 <p>Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) маны меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: вы кладете в руку случайное существо с «Перерождением».</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: вы кладете в руку случайную карту (класса противника).</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона. Серия приемов: вместо этого наносит 4 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: вы кладете +1/+1 и «Нались», если клещ в руке есть карта другого класса.</p> <p>x2</p>
 <p>Возвращает существо противника в его руку.</p> <p>x2</p>	 <p>Маскировка. Когда это существо атакует, вы кладете в руку случайную карту (класса противника).</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Получает +1/+1, после того как ваш герой атакует.</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту, это существо получает +1/+1.</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: вы кладете в руку случайную карту (класса противника).</p> <p>Зверь</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Серия приемов: вы кладете в руку двух случайных приквостей.</p> <p>1</p> <p>4</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой клещ наносит 3 ед. урона герою противника и восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 4 ед. урона выбранному существу. Если у вас в руке есть карта другого класса, стоит (0).</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: вы раскалываете экипировку другого класса.</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Рынок. Божественный щит.</p> <p>4</p> <p>2</p>		

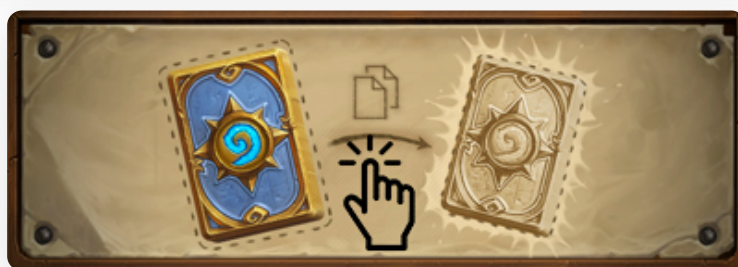


MANACOST
kolodahearthstone.ru

1460







Максимально бюджетная сборка обойдется в 1460 чародейной пыли, но будет достаточно эффективна и результативна. В первую очередь создайте **Эдвина ван Клифа**: это важная карта во многих актуальных матч-апах. Далее задумайтесь о **Лирое Дженкинсе** и **Короле воров Вихлепыхе**.

В сборку также можно взять **Дух акулы** и **Инженера-новичка**, но эти карты сделают геймплей намного сложнее.

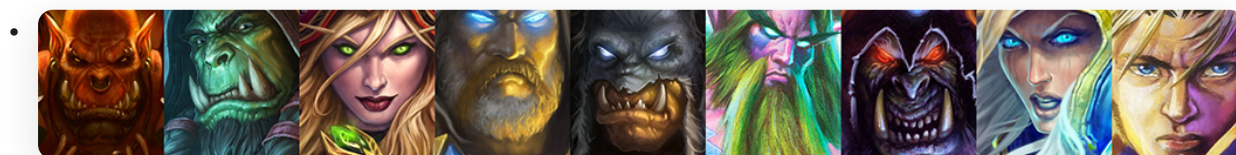
[к оглавлению](#)



Муллиган Темпо Разбойника достаточно сложный и ситуативный. В определенных условиях можно оставлять в стартовой руке почти все карты в колоде. Для начала общие правила муллигана.

- Всегда оставляйте в стартовой руке **Негодяя ЗЛА**, **Кошку фараона** и **Пирата-пройдоху**.
- Если есть **Монетка**, всегда оставляйте **Эдвина ван Клифа**.
- С **Эдвином ван Клифом** оставляйте заклинания за 0 маны и дешевых существ: **Удар в спину**, **Шаг сквозь тень**, а если есть эффект воровства, то и **Вендетту**.
- В агро матч-апах оставляйте **Удар в спину** и **Скупщицу краденого**.
- Против контроль колод, **Шамана** и **Друида** оставляйте всегда **Эдвина ван Клифа**, **Авантюриста** и **Бандюгу**. **Авантюрист** сильнее в руке с **Монеткой**, а **Бандюга** — без. Эти карты можно оставить и в темповых поединках с хорошей рукой.
- При встрече с **Разбойником** всегда оставляйте **Домушницу**.
- При встрече со **Жрецом** всегда оставляйте **Ошеломление**.
- В темповых поединках оставляйте вместе эффекты воровства (**Пират-пройдоху**, **Ведьмин лис**) и **Вендетту**.
- **Ведьмин лис** не так полезен сам по себе. Оставляйте его только в руке с **Вендеттой** или **Скупщицей краденого**, если эти карты полезны в конкретном матч-апе.
- С очень хорошей рукой в медленных матч-апах можно оставить **Короля воров Вихлепыха**.

Далее о том, какие карты нужны на муллигане против конкретных классов.



Воин: **Кошка фараона**, **Пират-пройдоху**, **Негодяй ЗЛА**, **Ведьмин лис**, **Бандюга**. С **Монеткой** или хорошей рукой — **Авантюрист**, **Эдвин ван Клиф**. С очень хорошей рукой —

Король воров Вихлепых, заклинания за 0 маны.

Паладин: Кошка фараона, Пират-пройдоха, Негодяй ЗЛА, Скупщица краденого, Удар в спину. С хорошей рукой — Вендетта, Ведьмин лис, Бандюга. С Монеткой — Эдвин ван Клиф, Авантюрист.

Охотник: Кошка фараона, Пират-пройдоха, Негодяй ЗЛА, Эдвин ван Клиф, Бандюга, Скупщица краденого. С хорошей рукой — Ведьмин лис, Вендетта, Авантюрист, Удар в спину.

Друид: Бандюга, Авантюрист, Эдвин ван Клиф, Негодяй ЗЛА. С хорошей рукой — карты за 0 и 1 маны.

Разбойник: Домушница, Кошка фараона, Пират-пройдоха, Негодяй ЗЛА, Эдвин ван Клиф, Бандюга, Удар в спину. С хорошей рукой — Авантюрист, Потрошение, Скупщица краденого, Вендетта.

Шаман: Кошка фараона, Пират-пройдоха, Негодяй ЗЛА, Бадюга, Авантюрист, Эдвин ван Клиф, Удар в спину, Скупщица краденого. С хорошей рукой — Вендетта, Ведьмин лис.

Маг: Кошка фараона, Пират-пройдоха, Негодяй ЗЛА, Авантюрист, Бандюга, Эдвин ван Клиф, Скупщица краденого. С хорошей рукой — Удар в спину, Вендетта, Ведьмин лис.

Жрец: Ошеломление, Кошка фараона, Пират-пройдоха, Негодяй ЗЛА, Эдвин ван Клиф, Бандюга, Авантюрист, Скупщица краденого. С хорошей рукой — Ведьмин лис, Вендетта, Удар в спину.

Чернокнижник: Кошка фараона, Пират-пройдоха, Негодяй ЗЛА, Скупщица краденого, Эдвин ван Клиф, Удар в спину, Вендетта. С хорошей рукой — Ведьмин лис, Бандюга.

[к оглавлению](#)



Суть архетипа

Темпо Разбойник — быстрый архетип, который старается закончить партию с помощью нескольких средних или крупных угроз на столе. Особенность класса — он способен защищать своих существ с помощью мощных точечных ремувалов и с их же помощью совершать темповые перевороты, то есть одновременно ставить крупную угрозу на стол и убирать основных существ противника.

Последние версии Темпо Разбойника обращаются к ключевым третьим дропам: [Эдвину ван Клифу](#), [Авантюристу](#) и [Бандюге](#). Если Разбойник сможет рано поставить их и защитить, он с высокой вероятностью одержит победу в партии. Актуальная мета благоприятна для такой тактики: у многих популярных колод (Шаманы, Друиды, Паладины) нет ответов на ранних существ Разбойника, особенно если Валира полностью зачистит стол с помощью точечных ремувалов за 0 маны и оружия.

Даже если ключевые существа Разбойника не доживут до конца игры, но смогут 1-2 раза атаковать по герою противника, Валира без особых проблем закончит партию с оружием, рывками и взрывным уроном.

Эффекты воровства — важная часть колоды, хотя и нестабильная. В первую очередь украденные карты служат для активации [Скупщицы краденого](#) и [Вендетты](#). Среди случайных карт других классов не так много полезных опций: часто они или ситуативные, или слишком медленные для стиля игры Разбойника. Хотя иногда Разбойнику везет найти что-то полезное: способы нанести урон по герою противника, баффнуть [Авантюриста](#) и [Эдвина ван Клифа](#) или просто совершить хороший темповый ход.

В колоде есть способы генерации прихвостней. Они полезны как темповые инструменты, способы баффать [Эдвина ван Клифа](#) и [Авантюриста](#), а также для активации [Короля воров Вихлепыха](#).

[к оглавлению](#)



Способы победы

Почти всегда Разбойник использует не какой-то один способ победы из 5 представленных, а их комбинации. Например, со старта он может рассчитывать на крупные угрозы, а позднее добить оппонента взрывным уроном или сворованными картами.

Ранние крупные существа

Один из самых надежных способов победы в нынешней мете из-за популярности Шаманов и Друидов — противников, которые редко могут ответить на ранние крупные угрозы. К ним относятся [Эдвин ван Клиф](#), [Бандюга](#) и [Авантюрист](#).

Если эти угрозы есть в руке, ваша задача поставить их на пустой стол с максимальными характеристиками. Приберегите темповые ремувалы вроде Удара в спину, [Вендетты](#), первые дропы с [Шагом сквозь тень](#) для решающего хода. Старайтесь и убрать все угрозы со стола противника, и поставить собственные. Сделаете это — почти наверняка одержите победу.

Важно понимать, что может сделать противник в ответ на ваши крупные угрозы. Если в случае с Шаманом или Друидом все просто: беспокоиться нужно только о существах на столе и предсказуемых источниках урона ([Размах](#), [Звездопад](#), [Оазисный волноплеск](#), [Кобольд-прихвостень](#), [Боевая оса](#)), то с некоторыми другими архетипами может возникнуть больше проблем. Например, у Зефрис Охотника много точечных ремувалов: [Смертельный выстрел](#), [Морозная ловушка](#), [Плита-ловушка](#), у Контроль Воина есть [Мощный удар щитом](#), [Потасовка](#) и [Кара яростная](#), а у медленных Чернокнижников — [Кара огненная](#).

Если у противника есть ответ на одну крупную угрозу, постарайтесь обыграть его каким-либо способом в зависимости от типа ремувала противника. Если он наносит фиксированный урон, возможно разбаффать [Эдвина ван Клифа](#) или [Авантюриста](#) до высоких показателей здоровья.

Если обыграть точечный ремувал нельзя, у вас есть несколько путей решения проблемы:

- Не отдавать все ресурсы для раскачки существа. Это особенно актуально для [Авантюриста](#), которого можно поставить в темп на пустой стол. Только если оппонент не ответит на него, [Авантюриста](#) можно баффать.
- Если в руке много угроз и есть план давить в течение нескольких ходов, не бойтесь отдавать ключевые угрозы в темп или с небольшим баффом: противник в любом случае будет обязан ответить на них.
- Если в руке нет медленных карт и большого количества давления, не бойтесь идти ва-банк и ставить максимально крупного [Эдвина ван Клифа](#) или [Авантюриста](#) в надежде, что нужный ответ не зашел в руку противника.

Борьба за стол средними угрозами

Похожую стратегию можно реализовать и без ключевых крупных угроз, но с несколькими средними существами вроде [Скупщицы краденого](#), [Ведьминоного лиса](#), [Домушницы](#) и других.

Ставьте их в темп и защищайте с помощью заклинаний, оружия, натиска и других источников, а существами бейте по герою противника. Вы не закончите партию так же быстро, как если бы на столе стоял [Авантюрист](#), но все равно нанесете значительное количество урона.

Взрывной урон

Вы не сможете победить противника только взрывным уроном без стола, но если ключевые существа нанесут какое-то количество урона по герою, его вполне реально добить уже после потери игрового поля.

Потрошение и Лирой Дженкинс наносят фиксированное количество урона, но в синергии с последним отлично работает Шаг сквозь тень. Вы далеко не всегда сможете сохранить это заклинание для поздних этапов партии, чтобы добить противника комбинацией за 8 маны Лирой Дженкинс + Шаг сквозь тень + Лирой Дженкинс, но иногда такие ситуации возможно реализовать.

Эффекты воровства помогут найти больше взрывного урона, а также темповые ремувалы для борьбы с провокациями. Но они есть и в колоде Разбойника. Особенно полезно Ошеломление, которое уберет любую провокацию с пути Лироя Дженкинса и вашего оружия. Мудро используйте это заклинание, если планируете добить противника без стола. Также на провокации можно ответить Скупщицей краденого, Вендеттой и другими способами.

Позднее давление с Королем воров Вихлепых

Чаще всего Разбойник способен давить на поздних этапах партии только в случае, если найдет какие-то мощные источники добора. Единственный надежный источник добора в колоде — Король воров Вихлепых, но можно найти что-то похожее с эффектов воровства или раскопки с Эфириала-прихвостня.

На поздних этапах Разбойник давит в первую очередь с помощью Эдвина ван Клифа и Авантюриста, которых он может раскатать до огромных значений за один ход.

Обычно такие угрозы противник или в принципе не может зачистить из-за отсутствия ультимативных ремувалов, или большинство из этих ультимативных ремувалов потрачены на борьбу за стол ранее. В любом случае Темпо Разбойник на поздних этапах играет рискованно и агрессивно, поскольку затягивать партию — не в его интересах.

Если вы нашли Короля воров Вихлепыха, важно сохранить для него хотя бы одного прихвостня. Прихвостня можно или оставить в руке, или рассчитывать на то, что противник не уберет его со стола.



Выбор среди сокровищ у Темпо Разбойника не особенно интересный. В 95% случаев вас интересует Волшебная палочка.

Корону Зарога можно выбрать в самых тяжелых ситуациях и надеяться на то, что вы призовете пару [Лироев Дженкинсов](#), [Рагнарсов](#) или [Малигосов](#) для комбинации с [Потрошением](#). Это сокровище также пригодится в ситуациях, если в колоде осталось мало полезных карт, но много дешевых существ и заклинаний.

Кубок Толина и Золотой кобольд слишком медленные для большинства игровых ситуаций.

Эффекты воровства

Чаще всего эффекты воровства нужны для активации [Вендетты](#) и [Скупщицы краденого](#). В некоторых ситуациях украденные карты поддержат названные выше способы победы. А в самых редких случаях вы сможете найти другой способ победы, раскопав что-то необычное, например, [Проект по демонологии](#) или [Сделку с Бездной](#) против Холи Паладина или [Малигос Друида](#). Также изменят геймплей [Поджигатель](#), [Звездочет Луна](#), [Головоломка Йогг-Сарона](#), [Ведьма Хагата](#) и другие карты.

Важно, что эффекты воровства дают «ауты» в любых ситуациях. То есть даже если все плохо, вы можете сгенерировать любую карту в коллекции с помощью [Домушницы](#), [Ведьминоного лиса](#) и [Пирата-пройдохи](#) и с их помощью перевернуть ситуацию в свою пользу.

[к оглавлению](#)



Управление силой героя

У Темпо Разбойника нет других источников оружия кроме базовой силы героя. Многие игроки недооценивают 1/2 оружие и используют его неправильно. Если в какой-то партии вам не хватило 1-2 единиц урона до «летала», часто их можно было нанести ранее, оптимально используя силу героя Разбойника.

В первую очередь Разбойник использует оружие не для нанесения урона по герою противника, а для контроля стола. Если вы можете забрать существо с 1 единицей здоровья, делать это нужно в первую очередь с помощью оружия, а не заклинаниями и

существами. Здоровье вашего героя не играет значимой роли в большинстве матч-апов и ситуаций.

Также оружие — способ бафнуть **Бандюгу**. Совершать атаку нужно почти всегда, если это существо находится на вашей половине стола.

Все сложнее, если на столе нет **Бандюги** и вакантных целей для атаки оружием. В этом случае Разбойник встает перед вопросом: атаковать ли по герою противника.

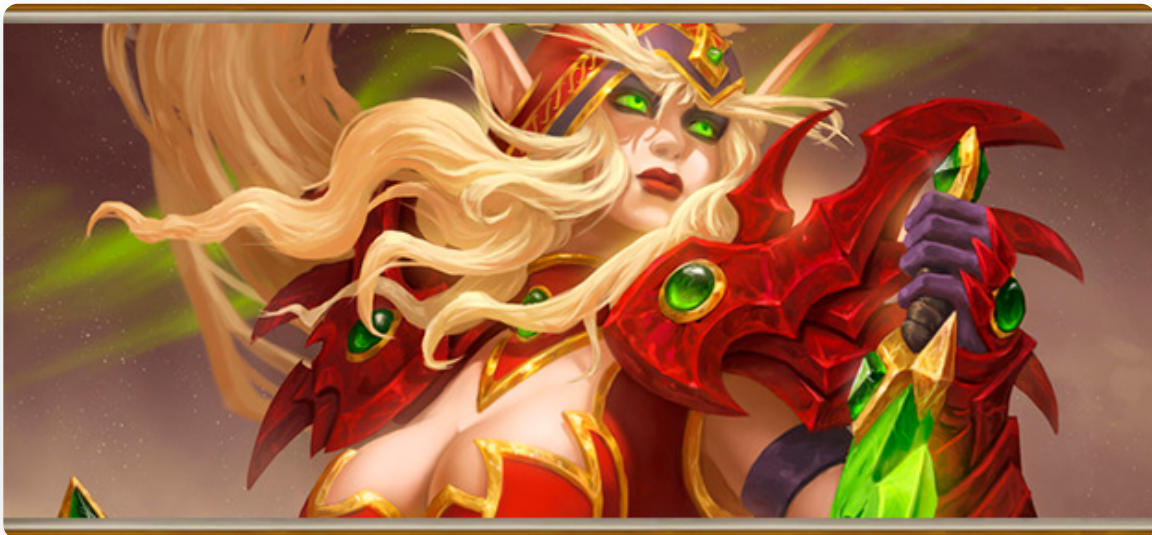
Бить по герою противника нужно, если:

- - Вы близки к тому, чтобы нанести летальный урон
- - На столе есть **Бандюга**, но нет других целей для атаки
- - Вы наверняка используете силу героя или наденете другое оружие в этот ход или на следующий

Бить по герою противника не нужно, если:

- - На столе есть существо, с которым можно разменяться оружием
- - Вы не сможете разыграть силу героя в ближайшие ходы

Задача Разбойника — оптимизировать 1/2 оружие, то есть всегда использовать 2 заряда перед использованием силы героя для разменов с существами, а если их нет, то для нанесения урона по герою противника. Поскольку вы играете темповой и достаточно быстрой колодой, каждая единица урона важна и может стать разницей между победой и поражением.








Общие полезные советы




Не бойтесь играть карты в темп, даже не извлекая из них максимум выгоды, если нет другого хорошего хода. Так без активаторов можно отдать **Вендетту** и **Скупщицу краденного**, разыграть в темп **Короля воров Вихлепыха** или даже **Лироя Дженкинса** при условии, что вы убьете 1/1 дракончиков оружием и другими способами.

Шаг сквозь тень многофункционален. С его помощью можно проворачивать комбинации с **Лироем Дженкинсом** и **Королем воров Вихлепыхом**, разгонять **Эдвина ван Клифа** и

- 
Авантюристов, но также делать и менее эффективные ходы. Например, в темповых матч-апах полезно возвращать в руку **Скупщицу краденого**, а несколько **Негодяев ЗЛА** пригодятся в любом поединке.
- 
 В темповых матч-апах не бойтесь отдавать точечные ремувалы для борьбы за стол, даже если вы не скомбинируете их с **Негодяем ЗЛА**, **Эдвином ван Клифом** или **Авантюристом**. Часто вы не сможете играть слишком жадно в поединках с агро колодами или Комбо Жрецом.
- 
 В медленных матч-апах берегите **Ошеломление** для провокаторов. В темповых отдавайте его даже на средние угрозы, но старайтесь одновременно с ним ставить что-то на стол, чтобы получить преимущество в темпе. То же и с **Потрошением**, и с другими заклинаниями.
- 
 Если в руке есть **Скупщица краденого** или **Вендетта**, обязательно берегите одну карту другого класса для их активации. Если вы украли что-то бесполезное или незначительно полезное (**Око за око**, **Козни доктора Бума**, **Мечь природы**), сохраните эту карту в руке, чтобы обыграть «топдеки» **Вендетты** или **Скупщицы краденого**.
- 
Кошка фараона даст 1 из 13 существ с перерождением. Обратите внимание, что с шансом в 30% вы получите существо другого класса, то есть активируете **Скупщицу краденого** и **Вендетту**.



- 
 Аккуратнее с **Щедрой мумией**, особенно если в руке противника много карт. Не стоит играть это существо против архетипов с большим количеством добора или мощными комбинациями.



В руке часто будут прихвостни, с основными элементами механики которых вы должны быть знакомы. Обратите внимание на Безликого-прихвостня: ставьте его слева от других существ, чтобы обыграть **Вожака лютых волков**.



Эфириал-прихвостень раскопает 3 из 34 заклинаний Разбойника. Среди них особенно полезны те, что уже есть в колоде, а также способы нанести больше урона, убрать существ и реже — извлечь больше выгоды. Аккуратнее относитесь к самым медленным картам вроде **Тени смерти**, **Научного шпионажа**, **В розыске!**, **Лиловых паров**, **Дерзкого побега** или **Козней Вихлепыха**. Все они малополезны в большинстве ситуаций.



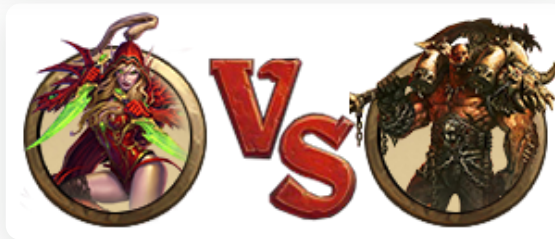
Следите за оставшимися в колоде картами и играйте от «топдеков», особенно в тяжелых случаях. Рассчитывайте, что в руку придут источники взрывного урона или генерации случайных карт для «летала» или переворота игровой ситуации.



Следите за правильным порядком действий, разыгрывая карты с воровством и зависимые от них, совершая атаки оружием и существами и т.д. У Темпо Разбойника много зависимых от порядка действий карт и механик, так что ошибку по невнимательности допустить просто.

[К оглавлению](#)

Матч-апы

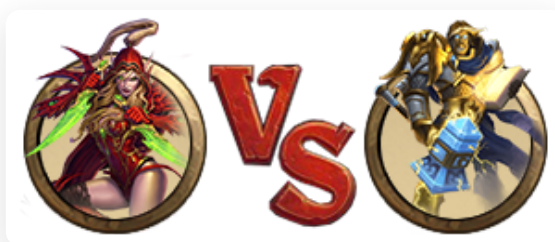


Контроль Воин — сложный матч-ап, в котором придется идти на риски, чтобы победить, особенно если в руку не зашел **Король воров Вихлепых**. В этом случае рассчитывайте на ранних **Эдвина ван Клифа** и **Авантюриста** — желательно раскатать их до максимально высоких характеристик сразу же, чтобы Воин не забрал их **Взрывчаткоботом**, **Неприкаянной мумией** и другими ремувалами. Обратите особое внимание на количество брони Воина: лучше обыграть **Мощный удар щитом**, хотя вы не всегда сможете сделать это.

Играйте агрессивно и темпово, не бойтесь тратить ману на взрывной урон рано, если на столе достаточно угроз. Не играйте слишком много мелких существ, если есть что-то крупное, иначе вы подставитесь под **Потасовку**.

Обыгрывать все ремувалы Контроль Воина — путь к поражению. Вы никогда не победите Гарроша, если он найдет идеальные ремувалы. Старайтесь ставить такие угрозы, которые обыграют хотя бы часть ремувалов противника.

Темпо Воин — не позволяйте Воину захватить стол рано. Старайтесь действовать темпово и не потерять стол к 3-4 ходам, как только выйдут ваши крупные угрозы. Если Воин займет стол к этому моменту, он легко закончит партию быстрее, чем вы.



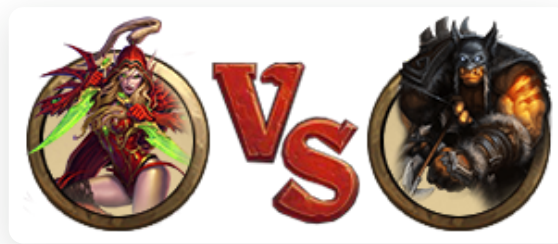
Зефирис Паладин — играет преимущественно от стола, а значит уязвим для **Эдвина ван Клифа** или **Авантюриста**, которых вы поставите на пустой стол. Даже 3/3 **Авантюрист** на пустом столе станет серьезной проблемой для Паладина: ответить на него смогут только **Серебряный клинок** и **Зефирис Великий**. Не отыгрывайте от последней карты, поскольку у нее слишком много возможностей, но шансов найти ее у Паладина не так много.

Правильно играйте вокруг секретов противника. Если не хотите активировать **Отмщение** и **Защитную матрицу**, бейте по герою противника, а размены оставьте ему. Если активны несколько секретов, старайтесь совершить первую атаку по 1/1 существу или герою противника, чтобы **Защитная матрица** дала бафф слабой цели.

Ошеломление — отличный ответ на любые угрозы Паладина под бафами, а также Загадочного претендента, Тириона Фордринга и даже Рагнароса.

Холи Паладин — как и в случае с Контроль Воином, вы не сможете обыграть все, поэтому действуйте агрессивно и рассчитывайте, что противник не нашел идеальные ответы. Смелей действуйте до 5 хода, поскольку единственным ответом на крупные угрозы станет **Подчинение**. После у Паладина появится **Уменьшающий луч**, так что играть от стола будет сложнее. Действуйте темпово и быстро. **Ошеломление** отдавайте на **Мага крови Талноса** и **Служителя боли**.

Если Паладин разыграл **Тайм-аут!** в ответ на крупные угрозы, не ставьте больше серьезных существ без предсмертных хрипов или перерождения, чтобы обыграть AoE способности.

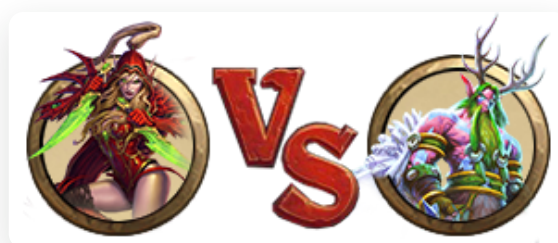


Зефрис Охотник — не самый простой матч-ап, особенно если вы хотите задавить противника ранними крупными угрозами. Старайтесь обыграть **Смертельный выстрел**, **Морозную ловушку** и **Плиту-ловушку**, поставив на стол несколько мелких существ вместе с **Эдвином ван Клифом** или **Авантюристом**. Не бойтесь ставить **Авантюриста** в темп с 3-4 единицами здоровья на пустой стол: Охотнику не всегда просто ответить на такую угрозу.

Если партия затягивается до 7-10 ходов, переходите к агрессии и откажитесь от борьбы за стол.

Используйте **Ошеломление** на механизмы, **Питомцев**, **Подопытную №9** и другие не особенно большие цели. Все крупные угрозы вы не хотите возвращать в руку Рексара, так как они моментально воздействуют на стол.

Поскольку матч-ап непростой, не обыгрывайте **Зефриса Великого**, особенно если отстаете или боретесь с Охотником на равных.



Квест Друид — единственный реалистичный способ победить в этом матч-апе — рано найти **Бандюгу**, **Эдвина ван Клифа** или **Авантюриста**, а лучше несколько этих существ. Давите на Друида до того, как он выполнил квест. К моменту, как ему будут доступны **Звездопад** и **Оазисный волноплеск** с двумя эффектами, на вашем столе должно быть несколько крупных угроз или одна настолько большая, что эти карты не помогут Друиду.

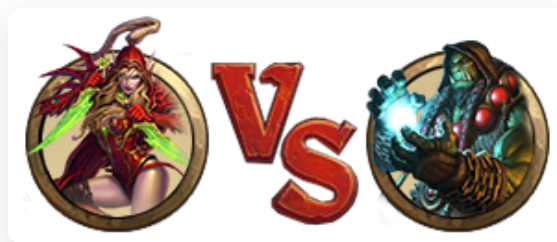
Ошеломление отдавайте на [Торговку кристаллами](#) или б/б провокатора с [Тайного оазиса](#). Если планируете добить Друида взрывным уроном, делайте это до 10 хода, так как после [Кун Забытый Король](#) разрушит ваши надежды.



Зеркальный матч-ап **Темпо Разбойников** зависит от нескольких факторов. Во-первых, важно найти [Домушницу](#), чтобы получить карту другого класса и активировать [Скупщицу краденого](#) и [Вендетту](#). Во-вторых, серьезно влияет на геймплей [Ошеломление](#) — лучший ответ на [Эдвина ван Клифа](#), [Бандюгу](#) и [Авантюриста](#).

Предпочитайте «спамить» стол несколькими мелкими и средними угрозами, а разыгрывать что-то крупное только в самых хороших или самых плохих ситуациях.

Если вы смогли нанести какое-то урона со стола в начале или середине партии, в конце можно рассчитывать на комбинации [Лироя Дженкинса](#) и [Шага сквозь тень](#). Разыграть [Лироя Дженкинса](#) с [Шагом сквозь тень](#) можно уже на пятый ход, если вы отказываетесь от контроля стола и планируете победить оппонента взрывным уроном. У Разбойника нет исцеления или провокаций, так что он беззащитен перед рывками и оружием, но также беззащитны и вы.



Квест Шаман — как и Квест Друид, уязвим для ранних крупных угроз, которые и станут вашим главным способом победы. Помните, что у противника есть [Боевая оса](#) и некоторые другие источники прямого урона, но их немного, так что угрозы даже с 4/4 характеристиками в достаточной безопасности, если стол Шамана пуст.

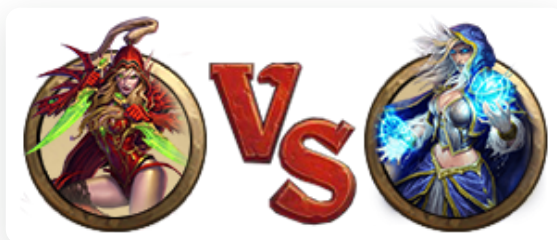
Берегите [Ошеломление](#) для удачных эволюций Шамана: провокаторов и крупных характеристик. Если оппонент рано провернул комбинацию [Заяц-пустынный](#) + [Эволюция](#), вы уже едва ли вернете стол, так что совершайте последние атаки по герою своими существами и ищите взрывной урон для завершения партии. У Квест Шамана не так много провокаторов и исцеления, так что сделать это вполне возможно.

Не обыгрывайте [Земной шок](#) и [Сглаз](#), которые Шаман может раскопать с Эфириала-прихвостня.

Эвольв Шаман — этот матч-ап сложнее, поскольку у оппонента есть темповый [Лиззун](#) и [Громоголов](#) в сочетании с перегрузками. Вам будет сложнее закрепиться на столе средними угрозами, но пытаться в любом случае нужно, если не получается поставить одно очень большое существо.

Если Шаман захватил стол, закончить партию ему будет намного проще из-за **Жажды крови**. Старайтесь использовать **Ошеломление** и точечные ремувалы, которыми нельзя атаковать по герою противника, чтобы убрать несколько существ со стола и выйти из зоны поражения **Жажды крови**.

В остальном матч-ап похож на Квест Шамана.

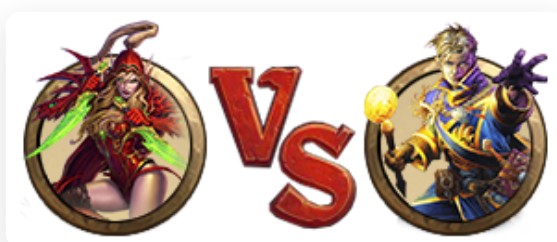


Рено Маг — единственные ответы на ранние крупные угрозы — **Превращение** и **Зефрис Великий**, но обыгрывать их не нужно. Если план с ранним давлением не удался, вы можете рассчитывать на взрывной урон на поздних этапах, поскольку у Рено Мага мало провокаций и исцеления. Берегите **Ошеломление** на **Защитника Хартута** на поздних этапах или любую темповую угрозу Мага до 6 хода, пока вы еще можете играть от стола.

Как и в случае с Разбойником, вы можете играть **Лироя Дженкинса** + **Шаг сквозь тень** до 8 хода, чтобы «сетапить» летальный урон.

Маг с Поджигателем — в этом матч-апе важно поставить как можно больше характеристик на стол до момента, как Маг реализует комбинацию Поджигателя и **Ученицы чародея**. Если Маг поставит эти угрозы в темп, вы легко ответите на них Ударом в спину, **Вендеттой** и другими точечными ремувалами, которыми нельзя бить по герою противника.

Корона Зарога поможет сгенерировать больше характеристик на столе, так что вы можете задуматься об этом сокровище, если не близки к летальному урону.



Н'Зот Жрец — ключевая карта в этом матч-апе — **Ошеломление**. Берегите ее для провокаторов Жреца: желательно не дать им умереть вовсе, чтобы Жрец не смог защититься с их помощью.

Обыграть ранние ремувалы Жреца сложно, поэтому просто выводите **Авантюриста** и **Бандюгу** из зоны поражения **Исповеди**. Скорее всего, на первую крупную угрозу Жрец ответит, но на всех существ у него не будет ответа до 5-6 ходов.

К 5-6 ходам попытайтесь обыграть **Всеобщую истерию** и Световую бомбу хоть как-то, если это возможно. Также лучше сберечь в руке дополнительную угрозу для атаки: хотя бы **Домушницу** или **Ведьминоного лиса**.

До 9 хода вы можете пытаться играть от стола, а после нужно сделать ставку только на взрывной урон. Если Жрец даст **Кару губельную**, «сетапьте» летальный урон с помощью рывков, оружия и заклинаний. Если же Жрец воскресит провокации с **Массовым воскрешением**, вы уже едва ли победите. Поэтому важно отдать на них **Ошеломление** ранее.

Комбо Жрец — в этом матч-апе также важно **Ошеломление**, но как ответ на угрозы под бафами. Не возвращайте в руку **Клирика Североземья**, но старайтесь убрать его со стола сразу же. У Жреца нет ответов на ваши угрозы без стола кроме **Немоты**, но обыгрывать это заклинание не нужно, если оппонент не перебрал значительную часть в колоде.



Зоолок — играйте темпово и не жадно: используйте **Удар в спину** или **Вендетту** без синергий с **Эдвином ван Клифом** или **Авантюристом**, играйте **Шаг сквозь тень** на **Скупщицу краденого** для выгодных разменов. Играйте **Ошеломление** на любую среднюю угрозу, иногда заклинание можно отдать и на **Огненного беса**. Не позволяйте Зоолоку спамить стол и диктовать свои размены, тогда проблем в этом матч-апе возникнуть не должно. Противник с большим трудом отвечает на средние и крупные угрозы Разбойника.

Н'Зот Чернокнижник — единственный ранний ремувал, о котором вам стоит беспокоиться — **Кара огненная**. Чтобы обыграть заклинание, чистите стол от мелких угроз противника и ставьте больше собственных. К 7 ходу ожидайте **Лорда Годфри**: не выстраивайте существ в «лесенку». **Ошеломление** берегите для провокаторов.

[к оглавлению](#)



Темпо Разбойник — перспективная колода с хорошими процентом побед и матч-апами в актуальной мете Спасителей Ульдума. Если Blizzard в ближайшую неделю не объявят об изменениях текущего состояния ладдера, Темпо Разбойник может стать единственной силой, способной остановить Шамана от господства в мете.

Приятно, что у Разбойника появилась мощная колода. Это сложный класс с ярким геймплеем, которую могут позволить себе многие желающие, но немногие смогут играть Темпо Разбойником оптимально.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!