

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Обновлено) Миракл Разбойник — лучшая колода патча. Большой гайд по архетипу

31.08.2022

Гайды

Замок Нафрия

(Обновлено) Миракл Разбойник — лучшая колода патча. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



- Герой гайда — Миракл Разбойник в мете Убийства в замке Нафрия после выхода патча 24.0.3. Многие считают Миракл Разбойника лучшей колодой в мете. У нее почти нет плохих матч-апов, а в умелых руках Миракл Рогой очень просто взять Легенду и даже ее высокие строчки.

Силу Миракл Разбойника поняли еще в прошлом патче — правда слишком поздно. Раньше колоду выстраивали через [Акулу-ростовщика](#). Комбинации с ней серьезно занижали винрейт Миракл Разбойника и не позволяли раскрыть на максимум потенциал колоды. Только на прошедшем [Masters Tour](#) игроки поняли, что Миракл Разбойника нужно собирать как темповый архетип с [Маэстро маскарада](#) и [Гноллами Дикой Лапы](#). И еще в прошлом патче такая сборка показывала хороший винрейт, но




потом наступили нерфы. И нерфы сделали всё, что необходимо, для укрепления позиций Миракл Роги. Blizzard ослабила Бесолока, Друида и Шамана, а еще очень сильно баффнула [Эдвина главаря Братства](#). В результате Миракл Разбойник стал слишком сильным и даже имбалансным.

Мало кто может противопоставить что-то Миракл Разбойнику в текущей мете. Архетип уже к 3-4 ходам может начать готовить летальный урон, генерировать огромные характеристики на столе или атаковать противника огромным оружием с 8+ к атаке. И при этом Разбойник контролирует стол и молниеносно перебирает всю колоду — часто до усталости можно дойти уже к 8-9 ходам.






Миракл Разбойник показывает отличный винрейт в нынешней мете. И этот винрейт существенно занижен по статистике, потому что играть Миракл Разбойником умеют далеко не все. Колода сложная, так что основная масса игроков занижает показатели архетипа. В умелых руках Миракл Разбойник часто попросту не оставляет шансов на победу противнику. Скорее всего, разработчики понерфят [Эдвина главаря Братства](#) в **будущем балансном патче**, но даже с этим изменением Миракл Рога может сохранить топовые позиции в ладдере.

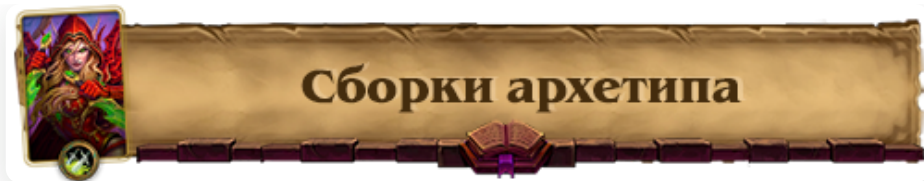
- Гайд расскажет, какую сборку Миракл Разбойника выбрать и как собрать собственную версию. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также популярные матч-апы меты.

Обновили гайд 31 августа. Далее полный список изменений:

-  Обновлены сборки архетипа и их описания
-  Дополнены разделы "Как собрать колоду", "Муллиган" и "Стратегия игры"
-  Добавлены описания новых матч-апов, дополнены старые.

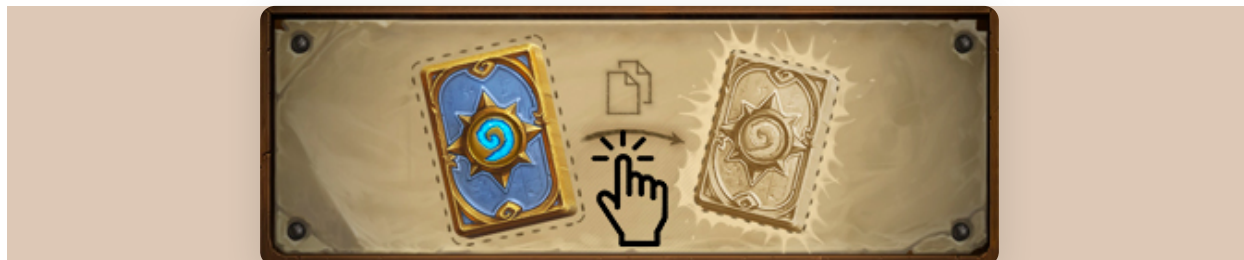
#### Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Как собрать колоду
  - *Основа колоды*
  - - *Оptionальные и технические карты*
  - - *Можно ли сделать колоду дешевле*
-  Муллиган
-  Стратегия игры
  - *Основа геймплея*
- - *Миракл комбинации*
- - *Ключевые комбинации*
-  Матч-апы



## Сборки архетипа

Сборок Миракл Разбойника совсем немного, а отличаются они буквально 1-2 картами. Идеальную версию нашли еще до патча 24.0.3 — в доработках она, кажется, не нуждается. В колоде уже есть все необходимое для любой меты и ситуации.



Классический Миракл Разбойник

# Миракл Разбойник

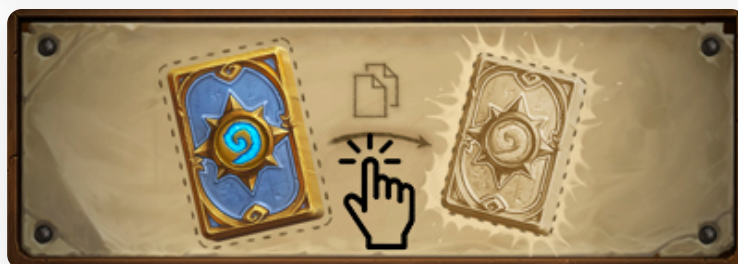
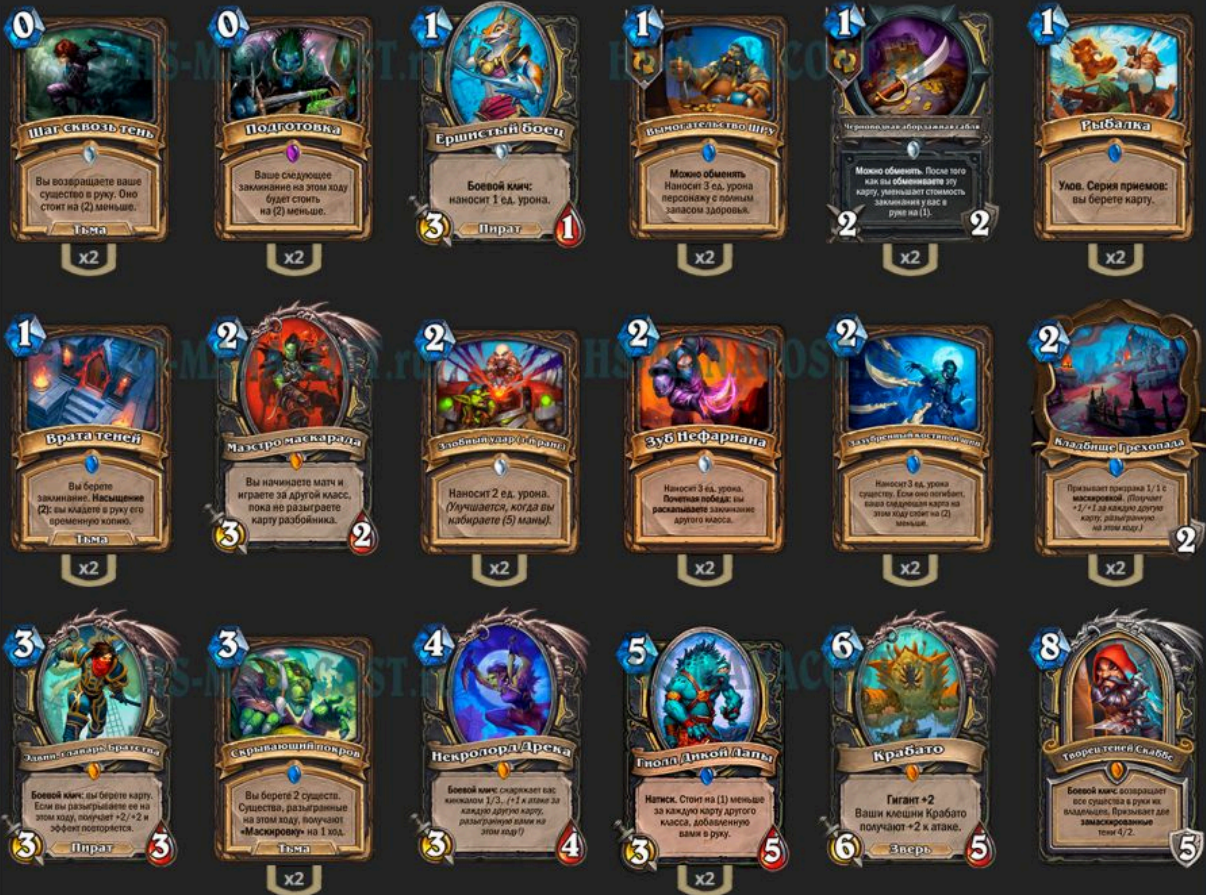


Самая эффективная сборка Миракл Разбойника, которую мы и рекомендуем всем вне зависимости от ранга. Все другие колоды — просто вариации этой. Чаще играют с одной копией **Коварного удара** и с парой **Ударов в спину**, но такой вариант (с двумя **Коварными ударами** и одним **Ударом в спину**) чуть сильнее в медленных матч-апах.



Тяжелый Миракл Разбойник

# Тяжелый Миракл Разбойник



- Удар в спину, Коварный удар
- + Ершистый боец, Крабато, Творец теней Скаббс

В сборке появляются Крабато и Творец теней Скаббс. Карты, безусловно, очень сильные — они позволят нанести дополнительный урон или зачистить стол. Проблема в том, что Миракл Разбойник с тяжелыми дропами куда хуже реализует Эдвина главаря Братства — ключевой двигатель перебора колоды. Если с боевого клиа Эдвина вы достанете Крабато или Творца теней Скаббса, то застряните и не сможете исполнить миракл ход. А это очень важно для колоды.



### Ренатал Миракл Разбойник

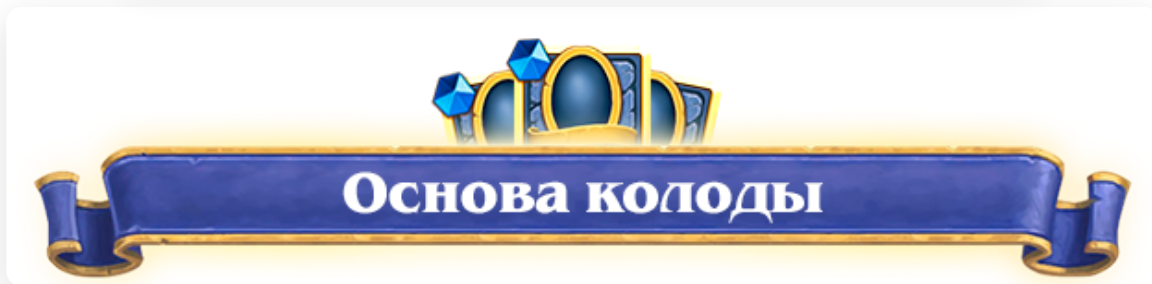
**Ренатал Миракл Разбойник**

 Наносит 2 ед. урона существу с наименьшей здоровьей. x2	 Вы возвращаете вашу карту в руку. Она стоит на (2) меньше. Тьма	 Ваше существо заманивает на этот ход. Оно будет стоять на (2) меньше. x2	 Вы раскрываете свою руку. Она стоит (0). После 2 пропущенных своих ходов меняется обратно. x2	 Наносит 3 ед. урона персонажу с наименьшей здоровьей. x2	 x2	 Наносит 3 ед. урона герою противника. x2	 Улов. Серия приемов: вы берете карту. x2
 Вы берете заклинание. Мгновенно (2), вы кладете в руку его следующего класса. Тьма	 Вы начинаете играть за другой класс, пока не разыграете карту разбойника. 3	 Наносит 2 ед. урона. (Мгновенно) (2), вы выбираете (0) карты. x2	 Вы разделяете существа другого класса с «Подразумевать» (2). Они стоят на (2) меньше. x2	 Наносит 3 ед. урона. Формы карты не раскрываются существам другого класса. x2	 Наносит 3 ед. урона персонажу. Если вы опустошите свою руку, получаете на (2) больше. x2	 Присваивает (1) с мертвым. (Мгновенно) (2), вы кладете карту в руку, увеличиваете на (2) и (2) эффект. x2	 Боевой клип: вы берете карту. Если вы разыграете на на этом ходу, получаете +2/+2 и эффект «Смерть». 3
 Число карт в вашей колоде и ваш фактический запас заклинаний равны (4). 3	 Вы берете 2 существа. Существо, разыгранное на этом ходу, получает «Маскировку» на 1 ход. Тьма	 Боевой клип: снижает вас на (2). (2), (2) и (2) в руке за карты другого класса, увеличивает на (2) на (2) карты. 3	 Вы берете 4 карты. 5	 Боевой клип: если вы разыграли три заклинания с этой картой в руке, вы выбираете заклинание случайно. 5	 Голод. Стоит на (1) меньше за каждую карту другого класса, добавленную вами в руку. 3	 Гигант +2. Ваши клипы Крабато получают +2 к атаке. 6	 Боевой клип: возвращает все существа в руку по количеству. Возвращает для заклинаний титан (4/2). 5



- Необычная сборка с 40 картами и 40 здоровья. Должна быть слабее классики, потому что найти лучшие карты со старта становится лучше, а +10 к здоровью полезны преимущественно в зеркальных поединках, а они встречаются не так часто. К тому же такой Разбойник не сможет на максимум использовать Эдвина главаря Братства из-за тяжелых карт.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой колоде. У Миракл Разбойника обширная основа колоды из 27 карт — исключать какие-либо из них будет ошибкой в большинстве ситуаций. Едва ли мета так сильно поменяется или декбилдеры найдут что-то лучше: по крайней мере в нынешнем патче.

**Основа колоды - Миракл Разбойник 27 карт**

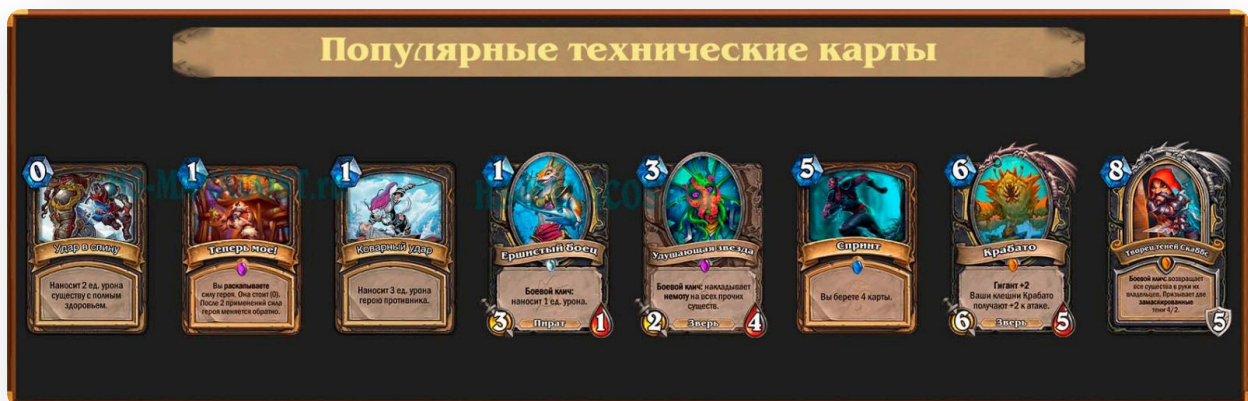
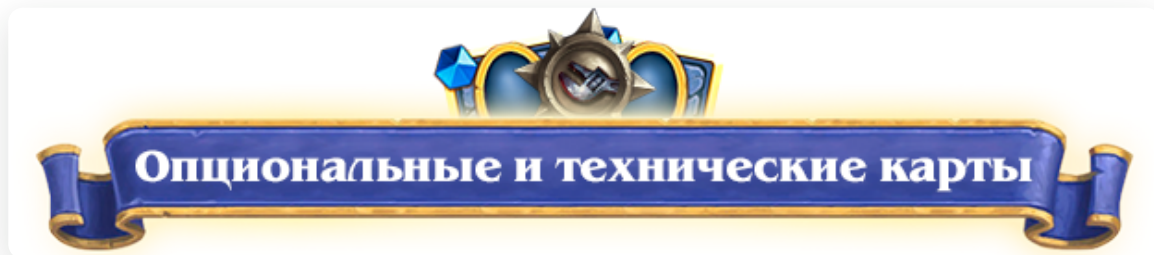
**Стоимость основы колоды: 6440 пыли**

<p>Шар света (0) Вы возвращаете вашу существу в руку. Оно стоит (2) меньше.</p> <p>Гном x2</p>	<p>Подготовка (0) Ваше существо замешивает на этом ходу будет сколь на (2) меньше.</p> <p>Гном x2</p>	<p>Братосея (1) Вы берете заклинание. Исключение (2) вы кладете в руку его противнику.</p> <p>Гном x2</p>	<p>Маскарад (1) Можно обменять. После того вы обменяете эту карту, уменьшит стоимость заклинания в руке на (1).</p> <p>Гном x2</p>	<p>Рыбалка (1) Улов. Серия призов: вы берете карту.</p> <p>Гном x2</p>	<p>Взрывная реплика (1) Можно обменять. Наносит 2 ед. урона противнику с помощью заклинания здоровья.</p> <p>Гном x2</p>	<p>Кажиния (2) Получает заклинание (1) и заклинание. Получает +2/+1. На каждую другую карту увеличивает на (1) здоровье.</p> <p>Гном x2</p>	<p>Судья (2) Наносит 2 ед. урона существу. Если не имеет заклинания в руке, наносит (2) меньше.</p> <p>Гном x2</p>
<p>Зуб Пефарина (2) Наносит 1 ед. урона. Получает заклинание другого класса.</p> <p>Гном x2</p>	<p>Улов (2) Наносит 2 ед. урона. Получает заклинание (2) меньше.</p> <p>Гном x2</p>	<p>Мастер маскарала (2) Вы назначаете матч и играете за другой класс. Пока не разыграете карту разбойника.</p> <p>Гном x2</p>	<p>Сарывинский дождь (3) Вы берете 2 существа. Существует, разыгранный на этой карте, получает +2/+2 и эффект повторится.</p> <p>Гном x2</p>	<p>Завоеватель (3) Боевой класс вы берете карту. Если вы разыграете ее на этой карте, получает +2/+2 и эффект повторится.</p> <p>Пират x2</p>	<p>Некрофор (4) Боевой класс. Существует. Если вы разыграете его, получаете заклинание (1) и эффект повторится.</p> <p>Пират x2</p>	<p>Гном Дикой Ляпы (5) Наносит. Стоит на (1) меньше за каждую карту другого класса. Дополнительно наносит 3 урона.</p> <p>Гном x2</p>	

Код основы колоды:



Основу колоды нужно дополнить еще 3 картами — чаще всего берут какие-то опции за 0-1 маны, чтобы Разбойник проще реализовывал миракл комбинации и перебирал колоду с **Эдвином главарем Братства**. Хотя порой берут и тяжелые карты. Далее о том, чем Миракл Разбойники чаще всего дополняют основу колоды.



- **Удар в спину** — лучшее заклинание для реализации миракл комбинаций, потому что не стоит маны. Проблема в том, что для него не всегда будут цели — особенно в матч-апах с контролем колодами, Квест Охотником и другими Миракл Разбойниками. В этом случае **Удар в спину** может пролежать в руке мертвым грузом. Зато во всех других случаях **Удар в спину** крайне полезен — особенно в поединке с Бесолоком или Фейс Хантом.
- **Ершистый боец** — простая и незамысловатая карта. Играть ее на первый ход Разбойник не хочет, но далее это часто неплохая цель для **Шага сквозь тень** (хотя и не идеальная), да и просто дополнительная угроза с высоким показателем атаки. Недостаток **Ершистого бойца** — его не удешевить **Подготовкой** и **Черноводной абордажной саблей**.
- **Коварный удар** — дополнительный источник урона по герою противника, а вместе с тем и синергия с **Подготовкой** или **Черноводной абордажной саблей** для миракл комбинаций. Чаще всего берут 1 копию, но встречаются сборки без **Коварного удара** или с 2 копиями.
- **Теперь мое!** — неплохой spell, который даст Разбойнику дополнительную гибкость и возможность адаптироваться к ситуации. Но заклинание относительно рандомное, а если не повезет с раскопкой, то и почти бесполезное.
- **Удушающая звезда** — снимет замораживающие эффекты с ваших существ. Плохо работает с **Эдвином главарем Братства**, но не уберет характеристики Призрака с Кладбища грехопада. Можно взять, если очень часто попадаются Скелет Маги и Контроль Шаманы. **Удушающая звезда** поможет и в борьбе с

провокациями оппонента, а также с существами под сильными бафами (вражеский Эдвин главарь Братства или бесы Чернокнижника).

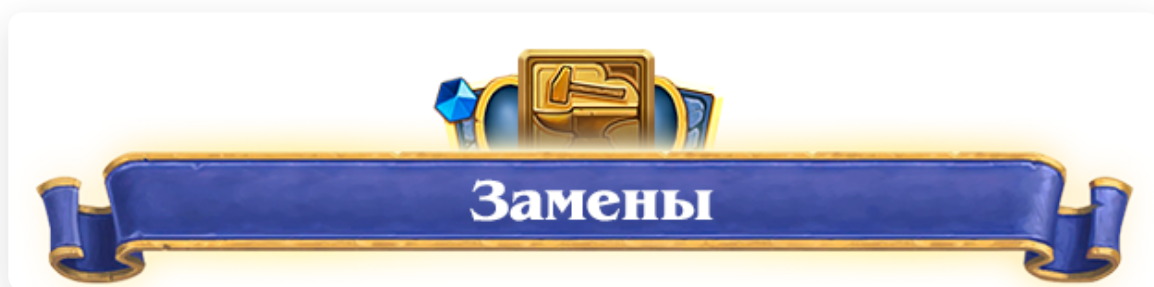
● **Спринт** — дополнительный источник добора на случай, если Эдвин главарь Братства не зайдет или цепочка карт остановится на чем-то дорогостоящем. Обычно берут в сборки с Крабато и/или Скаббсом творцом Теней, хотя и далеко не всегда.

● **Крабато** — сильная самостоятельная карта, которая наносит много урона противнику, чистит стол и вынуждает оппонента отвечать на опасное существо. Главная причина не играть Крабато — он может остановить цепочку добора Эдвина главаря Братства, что очень важно для Валиры.

● **Творец теней Скаббс** — сильная и универсальная карта, особенно полезная в матч-апах, где большой акцент делается на игре от стола. Выигрывает время, убирает со стола противника провокации и позволяет атаковать огромным оружием. Проблема Творца теней Скаббса та же самая, что и у Крабато, — дорогие карты плохо работают с Эдвином главарем Братства, а он важнее.

**Менее популярные опциональные карты:** Малый Плавник, Яд из сребролиста, Разведка, Двойная игра, Вооруженный посыльный, Принц Ренатал, Безумный герцог Теотар, Королева Азшара, Воевода Северного Волка, Скаббс Маслорез, Судно Азшары, Мистер Каюк и т.д.

[к оглавлению](#)



### Можно ли сделать колоду дешевле

Нет. Миракл Разбойник использует 3 легендарные карты и 0 платных эпиков. Все 3 легендарки обязательны для архетипа: он не обойдется без Маэстро маскарада, Эдвина главаря Братства и Некролорда Дреки. Если хотите поиграть этим архетипом, крафт всей тройки обязателен.

Со спокойной душой можно крафтить Эдвина главаря Братства. Велик шанс, что бафф этой легендарки обратят обратно (уж слишком она сильна), а после вернут полную стоимость карты при распылении.

А Маэстро маскарада и Некролорда Дреку придется крафтить на свой страх и риск. Карты сильные и могут заиграть в будущих колодах Разбойника, но класс нестабильный и не всегда есть в мете, а если и есть, то не всегда может использовать эти карты. Может быть, разработчики вновь понерфят Гнолла Дикой Лапы, так что автоматически слабее станет и Маэстро маскарада, но чародейную пыль за нее никто не компенсирует.

В гайде **не будет максимально бюджетной колоды**, потому что она **ничем не отличается от оптимальной версии**, представленной в самом начале гайда.

[К оглавлению](#)



Несмотря на сложный геймплей, муллиган Миракл Разбойника простой и однообразный. Целый ряд ключевых карт можно оставить на муллигане при встрече с любым противником — не важно, какими классом или колодой он играет.

Далее мы обсудим общие принципы муллигана Миракл Роги.



- **Скрывающий покров** — лучшая карта на муллигане. Оставляйте всегда и в любом количестве. Если ее нет в руке, можно даже достаточно агрессивно сбрасывать другие карты в надежде найти эту.
- **Черноводная абордажная сабля** — еще одна топовая карта со старта в любой ситуации. Можно оставить и две копии.
- **Гнолл Дикой Лапы** — в идеале найти Гнолла Дикой Лапы со Скрывающего покрова, но и оставить в руке это существо можно. Вторую копию оставляйте только с Монеткой и с хорошей рукой.

**Эдвин главарь Братства** — слишком сильная легендарка, чтобы отказываться от нее в любом матч-апе. Оставляйте всегда.

● ● **Кладбище Грехопада** — важная карта со старта, которую всегда держат в руке. Вторую копию чаще всего сбрасывают даже при наличии Монетки.

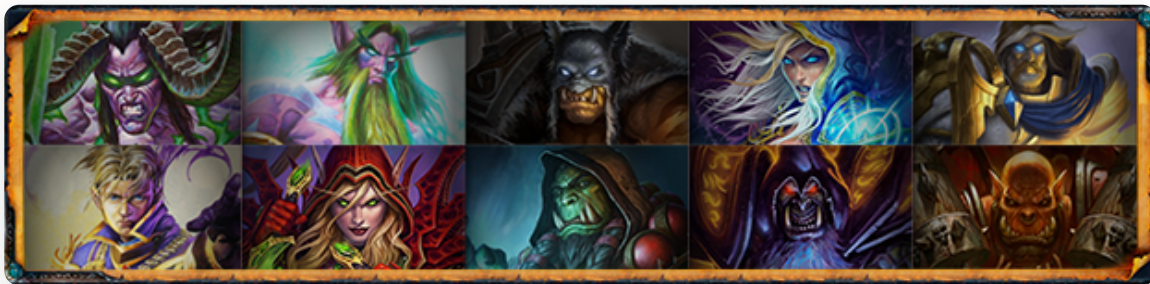
● **Вымогательство ШРУ** — не такая сильная карта со старта, как Черноводная абордажная сабля, но все же неплохая. Оставлять ее или нет — зависит от стиля игрока: предпочитает ли он синицу в руках или хочет поискать журавля в небе.

● **Некролорд Дрека** — оставляют только при встрече с Магами и Друидами, потому что в этих матч-апах Разбойник делает большую ставку на оружие. В поединке с Друидом Дрека нужна только с хорошей рукой, а с Магом ее оставляют всегда.

● **Подготовка** — оставляют только с очень хорошей рукой, где уже есть способы добора и даже части миракл комбинаций. Обычно в темповых матч-апах.

● **Шаг сквозь тень** — оставляют только с очень хорошей рукой, где уже есть или Эдвин главарь Братства, или способы добора, или даже миракл комбинации.

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



**Охотник на демонов:** Скрывающий покров, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Эдвин главарь Братства, Кладбище Грехопада, Вымогательство ШРУ.

**Воин:** Скрывающий покров, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Эдвин главарь Братства, Кладбище Грехопада, Вымогательство ШРУ.

**Паладин:** Скрывающий покров, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Эдвин главарь Братства, Кладбище Грехопада, Вымогательство ШРУ.

**Охотник:** Скрывающий покров, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Эдвин главарь Братства, Кладбище Грехопада. С хорошей рукой — Вымогательство ШРУ, Зазубренный костяной шип.

**Друид:** Скрывающий покров, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Эдвин главарь Братства, Кладбище Грехопада, Вымогательство ШРУ. С хорошей рукой — Некролорд Дрека.

**Разбойник:** Скрывающий покров, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Эдвин главарь Братства, Кладбище Грехопада, Вымогательство ШРУ. С хорошей рукой — Подготовка, Шаг сквозь тень.

**Шаман:** Скрывающий покров, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Эдвин главарь Братства, Кладбище Грехопада, Вымогательство ШРУ.

**Маг:** Скрывающий покров, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Эдвин главарь Братства, Кладбище Грехопада, Вымогательство ШРУ, Некролорд Дрека. С хорошей рукой — Шаг сквозь тень.

**Жрец:** Скрывающий покров, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Эдвин главарь Братства, Кладбище Грехопада, Вымогательство ШРУ.

**Чернокнижник:** Скрывающий покров, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Эдвин главарь Братства, Кладбище Грехопада, Вымогательство ШРУ. С хорошей рукой — Подготовка.

[к оглавлению](#)



### Основы геймплея

Миракл Разбойник — необычная комбо колода, которая полагается на миракл синергии. Миракл ходы позволяют Разбойнику наносить массу урона противнику, генерировать огромные характеристики и перебирать колоду.

Но перед подробным разбором миракл комбинаций, давайте разберемся с составом колоды. Как и многие Разбойники, этот использует связку **Маэстро маскарада** и **Гнолл Дикой Лапы**. Другие синергии воровства колоде вовсе не нужны (Зуб Нефариана не в счет, это в первую очередь источник урона), **Гноллов Дикой Лапы** и так получается удешевить до 0-1 маны в любой партии. Гноллы в этой колоде — не только способы борьбы за стол, но и отличные карты для миракл синергий; их можно сыграть бесплатно, их можно вернуть в руку **Шагом сквозь тень** и использовать еще раз.

Разбойник начинает поединок любым из 9 оставшихся классов. И каждая взятая карта после муллигана Разбойника удешевит **Гноллов Дикой Лапы** на 1 маны. **Вымогательство ШРУ** и **Черноводная абордажная сабля** помогают удешевить **Гноллов** быстрее, а еще их обмен не превращает вашего героя в Разбойника, что важно. Чаще всего Миракл Рога

становится самым собой после розыгрыша [Скрывающего покрыва](#) на 2-3 маны, а до этого момента обменивает карты или использует силу героя.

Поскольку первые ходы Разбойника достаточно пассивные, ему нужно **перевернуть игровую ситуацию**, если стол уже занят оппонентом. Обычно это очень просто сделать на 3-4 ходы с помощью [Гноллов Дикой Лапы](#), [Удара в спину](#), комбинаций с [Подготовкой](#) и с [Зазубренным костяным шипом](#). Важно, чтобы все эти темповые перевороты Разбойник делал одновременно с миракл комбинациями, а не просто так.

**Миракл комбинации** вращаются вокруг трех карт. [Кладбище Грехопада](#) и [Некролорд Дрека](#) — способы сгенерировать большие характеристики или огромное оружие. Они требуют розыгрыша большого количества карт за ход, в чем помогут [Гнолл Дикой Лапы](#), бесплатные заклинания, [Подготовка](#), [Зазубренный костяной шип](#) и другие карты. [Кладбище Грехопада](#) и [Некролорд Дрека](#) — ключевые источники урона и способы победы в колоде, но не единственные.

Важную роль играет и [Эдвин главарь Братства](#). Вся колода построена вокруг этой легендарки. Во многих ситуациях, даже сыграв [Эдвина главаря Братства](#) на 4-5 ходах, вы достанете из колоды очень много карт, раскачаете легендарке огромные статьи и перевернете игровую ситуацию на столе. В этом помогут бесплатные карты, [Подготовка](#), [Шаг сквозь тень](#), бесплатные [Гноллы Дикой Лапы](#) и т.д.

Мы обсудим миракл комбинации и синергии в деталях далее, а сейчас закончим разбор основных элементов колоды.

У Миракл Разбойника много **наносящих урон заклинаний** — [Злобный удар](#), [Зуб Нефариана](#), [Коварный удар](#), а порой и [Вымогательство ШРУ](#). Все эти заклинания могут атаковать по герою противника в дополнение к огромному оружию с [Некролорда Дреки](#) и огромных существ с [Кладбище Грехопада](#). Чаще всего взрывной урон нужен для завершения партии, хотя его используют и для контроля стола, и просто для раскачки миракл синергий.

В результате мы получаем **многофункциональную и сильную колоду**. Миракл Разбойник может давить и огромными статьями, и взрывным уроном, его очень сложно победить с помощью агрессии и раннего контроля стола, а свои ключевые комбинации Валира реализует очень рано — часто на 3-6 ходы. В эти ходы Разбойник максимально силен и способен делать то, на что не способна ни одна другая колода в мете. Но распорядиться всеми этими возможностями очень сложно — **колода зависима от уровня исполнения**. Вы должны не только освоить миракл ходы и исполнять их идеально каждый раз, но и понимать возможности противника — стоит ли давить его существами или оружием, как он может ответить на те или иные карты, есть ли у него исцеление. Разбойник должен уметь готовить летальный урон в течение нескольких ходов, он должен следить за колодой и оставшимися там картами, читать руку противника, планировать на 1-2 хода вперед и адаптировать свои способы победы под меняющиеся обстоятельства. Почти все карты в колоде выполняют несколько функций, так что использовать их нужно по-разному в конкретных ситуациях. [Шаг сквозь тень](#), [Подготовка](#) — особенно сложные карты для розыгрыша, хотя есть и много других не всегда очевидных существ и заклинаний.

[к оглавлению](#)



### Миракл комбинации

Как мы уже говорили раньше, можно выделить 3 миракл комбинации — чаще всего Разбойник реализует их все в каждой партии, хотя порой можно победить и парой миракл связок, а реже и одной.

Миракл комбинации вращаются вокруг трех ключевых карт, но не менее важны все бесплатные и недорогие карты, которые активируют [Кладбище Грехопада](#), [Некролорда Дреку](#) и [Эдвина главаря Братства](#). Со старта партии нужно **бережно относиться ко всем дешевым картам и стараться не играть их до первых миракл ходов**.

#### 1. Комбинации с [Кладбищем Грехопада](#)

2.

[Кладбище Грехопада](#) — самая простая и понятная карта, с которой можно реализовывать миракл комбинации. Суть проста — сыграть как можно больше карт за ход, а после использовать местность. При этом местность можно поставить и в самом конце хода и тут же активировать, а можно держать ее на столе любое время до момента, когда вы решите повернуть миракл ход.

Местность нельзя убрать со стола с помощью атак или массовых зачисток. После первого использования пойдет перезарядка в один ход. Вы можете поставить две местности и активировать их в один ход или одну за другой в течение двух ходов.



**Кладбище Грехопада** призывает Призрака в маскировке и с белыми характеристиками. Значит, **Удушающая звезда** уберет только маскировку с существа, но все статы останутся.

При использовании **Кладбища Грехопада** важно понимать, чего вы пытаетесь добиться с этой картой. Да, можно сделать призрака с 10/10 или даже 15/15 характеристиками, который закончит партию за 1-2 хода. Но такие большие статы не всегда обязательны — у Разбойника много других источников урона и даже еще одна крупная угроза (**Эдвин главарь Братства**). Особенно в темповых матч-апах не нужно жадничать и ждать с активацией **Кладбища Грехопада**, чтобы призвать огромное существо. Порой достаточно угрозы с 3/3 или 4/4 статями, чтобы перехватить инициативу на столе и начать давление.

В медленных поединках часто нужно делать больших призраков, а в идеале комбинировать розыгрыш **Кладбища Грехопада** с **Некролордом Дрекой** или со второй копией **Кладбища Грехопада**.

Стоит отметить, что существо в маскировке и с огромными характеристиками в разной степени полезно в разных матч-апах. Многие оппоненты ничего не смогут поделать с такой угрозой, но Шаман все еще опасен **Стражем Снегопада**, а Скелет Маг — **Шквалом**, **Снежной бурей** и **Варден Луч Рассвета**. Поэтому в этих матч-апах сильнее **Некролорд Дрека**, хотя и с **Кладбищем Грехопада** давить тоже нужно, вынуждая оппонента отбиваться и от стола, и от оружия, и от взрывного урона.

- **Комбинации с Некролордом Дрекой**
-

Некролорда Дреку сложнее сыграть: карта дорогая, ее нельзя удешевить или использовать за 1-2 хода до миракл комбинации, как Кладбище Грехопада. Но при этом Некролорд Дрека и сильнее в большинстве ситуаций. В мете пока что нет ремувалов оружия, так что только провокации могут остановить огромное оружие Некролорда Дреки.

Если Некролорд Дрека есть в руке в начале партии, старайтесь реализовать ее быстрее, комбинируйте Гноллов Дикой Лапы и другие бесплатные карты, чтобы уже на 3-4 ходах получить мощное оружие с 7+ к атаке. Этого уже практически хватит для летального урона.



Некролорда Дреку можно играть и позднее: на 5-6 ходах. Миракл комбинации тут провернуть уже проще, как и комбинировать их с разыгранным заранее Кладбищем Грехопада или Эдвином главарем Братства.

С получением мощного оружия главной заботой Разбойника станет отсутствие провокаций на половине противника. Чистить их помогают существа, которых все еще нужно активно генерировать, а также наносящие урон заклинания. Провокаций в мете немного, но их может стать больше в ближайшем будущем из-за популярности Миракл Разбойника.



Вы можете сыграть Некролорда Дреку несколько раз за бой, вернув ее в руку Шагом сквозь тень. Чаще всего заклинание играют до Дреки, чтобы разбаффать оружие, но можно сыграть легендарку за ход до настоящего миракл хода, чтобы он стал сильнее. В этом случае используйте на Некролорда Дреку Шаг сквозь тень и готовьте основные ресурсы на следующий ход.

Не обязательно раскачивать оружие до 10+ к атаке — порой хватит и куда более скромных цифр, потому что вы будете наносить урон и со стола, и заклинаниями. Даже в медленных матч-апах не нужно сильно жадничать — с плохим заходом и 5/3 оружие уже доставит массу проблем оппоненту. И тем более в темповых поединках Разбойник не должен ждать идеального миракл хода с полной рукой бесплатных карт.

- **Комбинации с Эдвином главарем Братства**

- Эдвин главарь Братства — карта с совсем другой механикой, которая использует ресурсы не в руке, а в колоде. Обычно его играют уже после первого миракл хода, чтобы восполнить ресурсы в руке. Другой вариант — сыграть его в миракл ход под Кладбище Грехопада и реже под Некролорда Дреку, чтобы найти много бесплатных карт с боевого клича Эдвина.



Эдвина главаря Братства редко играют на третий ход, потому что какой-то маны взятые карты часто будут стоять. В идеале до его розыгрыша достать из колоды всех существ с помощью [Скрывающих покровов](#). Иначе эти существа могут остановить цепочку взятых карт.

Будет здорово, если в руке перед розыгрышем Эдвина главаря Братства будет [Подготовка](#) — с парой этих заклинаний можно играть Эдвина главаря Братства и на 3 ход.

Эдвин главарь Братства станет не только сильнейшим источником перебора колоды, но и большой угрозой, если повезет с добором и розыгрышем. Но его характеристики может убрать [Удушающая звезда](#).



- Эдвин главарь Братства отлично работает с [Шагом сквозь тень](#). Механика тут не всегда очевидная. Забрав в руку легендарку, вы уберете все полученные баффы, но сможете дальше баффать Эдвина в руке в течение этого хода, разыгрывая топдектнутые с боевого клича карты. Эти бонусные характеристики останутся с [Эдвином главарем Братства](#) и на следующие ходы, и после выхода на стол.

Шаг сквозь тень выгодно играть на Эдвина ван Клифа, потому что с двумя боевыми кличами вы почти наверняка переберете всю или большую часть колоды, то есть найдете все синергии для миракл комбинаций и взрывной урон для финиша партии. Часто можно тут же играть возвращенного в руку [Эдвина главаря Братства](#), чтобы добрать еще одну карту с боевого клича и продолжить цепочку карт из колоды.


В идеале в конце миракл хода с [Эдвином главарем Братства](#) активировать [Кладбище Грехопада](#). Реже получается играть и [Некролорда Дреку](#).

[к оглавлению](#)



### Как играть ключевые карт

Выше мы обсудили три ключевые миракл карты в колоде — [Кладбище Грехопада](#), [Некролорда Дреку](#) и [Эдвина главаря Братства](#). Далее подробнее поговорим о других существах и заклинаниях в деке, которые и станут двигателем миракл ходов.

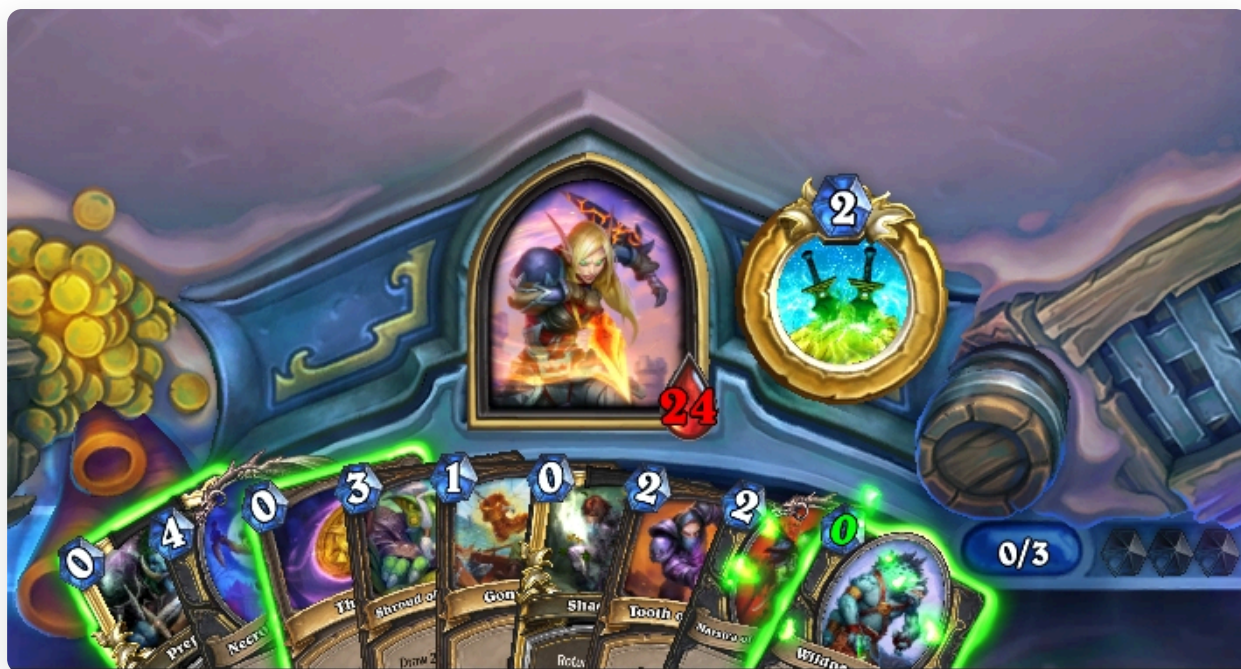
-  **Гнолл Дикой Лапы** — многофункциональная угроза. Это не только способ отбиться от ранних существ противника, но и способ разогнать миракл карты — [Кладбище Грехопада](#), [Некролорда Дреку](#) и [Эдвина главаря Братства](#).

Старайтесь играть этих существ за 0 маны, если в руке уже есть миракл комбинации. Обычно это можно сделать на 3-4 ход.

Но не играйте [Гноллов Дикой Лапы](#) тут же, даже если они бесплатны. Порой стоит ждать ключевого хода с миракл комбой, а до этого держать бесплатных существ в руке так же, как и другие бесплатные карты.



Гноллов Дикой Лапы нужно сыграть только на следующий ход вместе с **Шагом сквозь тень** и другими бесплатными спеллами, чтобы выставить Некролорда Дреку и получить мощное оружие.



Аналогичная ситуация: с розыгрышем Гнолла Дикой Лапы нужно ждать до следующего хода.



**Шаг сквозь тень** — вернуть в руку можно любое существо в колоде. Даже **Маэстро маскарада** может стать целью заклинания (хотя и самой плохой), если нужно повернуть миракл комбинацию, а другой цели для **Шага сквозь тень** нет. Проще всего возвращать в руку **Гноллов Дикой Лапы**, но целью часто становится **Эдвин главарь Братства** и реже **Некролорд Дрека**.



**Подготовка** — старайтесь играть заклинание только в миракл ходы — под **Кладбище Грехопада**, **Некролорда Дреку** или **Эдвина главаря Братства**, чтобы после активировать дорогостоящее заклинание. Одно из лучших заклинаний для удешевления — **Зазубренный костяной шип**, хотя выгодно делать дешевле любое заклинание за 1-3 маны. В крайнем случае **Подготовку** можно играть просто так или с бесплатными заклинаниями после — просто для того, чтобы баффнуть миракл комбинации.




**Вымогательство ШРУ** и **Черноводная абордажная сабля** — чаще всего эту пару обменивают — особенно в начале партии, чтобы удешевить **Гнолла Дикой Лапы**. Позднее для **Вымогательства ШРУ** могут найтись хорошие цели, а оружие так и продолжают обменивать. Исключение — агрессивные матч-апы, где порой нужно нанести 2 урона для зачистки стола.





**Врата теней** — не обращайте внимание на свойство насыщения у этой карты. В большинстве ситуаций активировать насыщение вы не сможете (слишком мало существ и размениваются они редко), да и это особо и не нужно. **Врата теней** хороши и в обычной форме.


Конечно, если ситуация подходящая, лучше сначала размениваться (по необходимости), а потом играть уже пробафанные **Врата теней**.



 **Рыбалка** — всегда играют только с серией приемов. Разбойник часто находит что-то полезное на дне колоды: редко три карты будут такими уж бесполезными. Не забывайте, какие карты лежат на дне колоды и играйте от того, что они не зайдут в руку в ближайшее время, если вы не сыграете вторую копию **Рыбалки**.

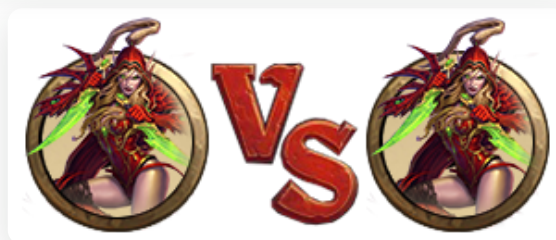
 **Зуб Нефариана** — в большинстве ситуаций это просто источник 3 единиц урона — и чаще всего по герою противника. Раскопка карты другого класса редко даст что-то полезное, хотя по возможности можно отдать **Зуб Нефариана** и для размена с Почетной победой.

 **Зазубренный костяной шип** — не путайте эффект с **Зубом Нефариана**: можно убить цель даже с 1-2 здоровья и все равно удешевить следующую карту. К тому же дешевле станут и существа, и области. Это сильное заклинание для миракл ходов, особенно если играть его с **Подготовки**. После можно использовать любую карту в колоде бесплатно или по очень низкой цене.

 **Скрывающий покров** — в идеале это должна быть первая карта, которую разыграет Разбойник, чтобы выйти из формы другого героя. Так вы точно удешевите **Гноллов Дикой Лапы** до 0 маны и сможете использовать их для миракл комбинаций или для борьбы за стол.



[К оглавлению](#)



### Миракл Разбойник

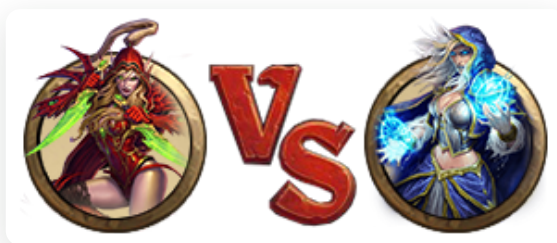
В зеркальном матч-апе давить можно как большими характеристиками на столе, так и оружием. Характеристиками побеждают чаще, потому что их быстрее сгенерировать, хотя порой оппонент может и отбиться натисками и наносящими урон заклинаниями.

Важно раньше противника реализовать миракл ход или сделать его очень сильным, чтобы оппонент не смог отбиться и вы нанесли летальный урон в течение 2-3 ходов. У оппонента нет исцеления или провокаций, так что готовить летальный урон достаточно просто.

Если у вас не получилось первым повернуть миракл ход и в руке нет способа сделать особенно сильную комбинацию, рассчитывайте на плохой заход карт противника и

отбивайтесь от того, что он поставил. Это проигрышный подход, но иногда единственно возможный.

Старайтесь не оставлять на столе целей с полным запасом здоровья, если это возможно. Так вы помешаете оппоненту реализовать [Удар в спину](#) и [Вымогательство ШРУ](#).



### Скелет Маг

[Некролорд Дрека](#) станет главным источником урона в этом поединке. Старайтесь потратить основные ресурсы в руке на раскачку этой карты, а не на [Кладбище Грехопада](#). Хотя большие угрозы в маскировке тоже будут полезны и займут Мага в то время, пока вы атакуете его оружием. Добить оппонента можно взрывным уроном, хотя порой [Миракл Разбойник](#) все же рассчитывает и на какой-то урон со стола — массовых заморозок Магу не всегда хватает, да и заходят они Магу не всегда.

Опасными станут 1/1 элемеы Мага, которых призывает [Подземельщица-ледомант](#). Старайтесь убрать их заклинаниями или мелкими источниками урона, чтобы защитить вашего героя и крупные угрозы от заморозки.

У Мага много оборонительных средств: [Усиленный снежный шквал](#) может заморозить вашего героя, а [Прочное алиби](#) защитит Джайну ото всех источников урона. Хорошо то, что Маг обычно только оттягивает неизбежное, поскольку его способы победы достаточно медленные.

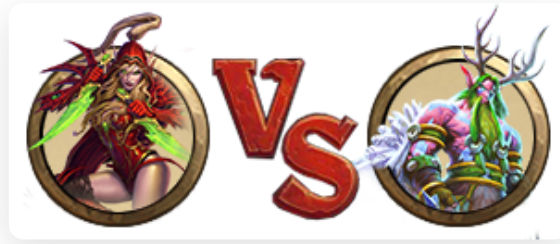


### Рамп Друид

В этом матч-апе тоже можно давить как со стола, так и оружием. Огромные угрозы почти всегда смогут атаковать один раз, но после Друид сможет зачистить их [Чешуей Ониксии](#) или [Ненасытным пожирателем](#). Поэтому, если не получилось сгенерировать большие статьи рано, тратьте дешевые карты для раскачки [Некролорда Дреки](#), а не существ.

С 8+ маны Друида позаботьтесь о правильном позиционировании, чтобы обыграть [Ненасытного пожирателя](#). В идеале держать в центре стола [Кладбище Грехопада](#), а угрозы в маскировке между местностью. [Кладбище Грехопада](#) всегда призывает Призрака справа от себя.

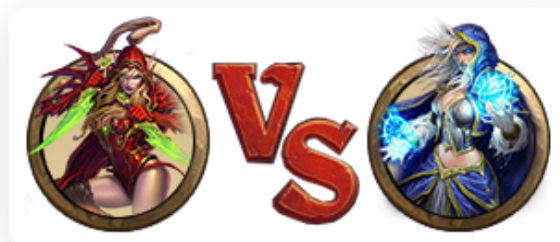
Многие Рамп Друиды играют [Удушающую звезду](#): она уберет маскировку с Призраков и все характеристики [Эдвина главаря Братства](#).



### Токен Друид

Классический агрессивный матч-ап, в котором Разбойник не должен играть слишком жадно. Рано играйте зачистки стола, если видите [Трогга Железного рудника](#), [Крестьянина](#) и другие опасные ранние дропы. В этом матч-апе Валира чаще всего перехватывает инициативу с [Гноллами Дикой Лапы](#), а уже после укрепляет преимущество с помощью [Кладбища Грехопада](#), [Эдвина главаря Братства](#) и реже [Некролорда Дреки](#) — их не нужно играть так же выгодно и жадно, как в медленных матч-апах. Миракл ходы должны быть скромнее и делать главное: не давать Друиду зацепиться за стол.

Если всё это получится повернуть, Друид быстро останется без карт в руке и буден вынужден сдаться.



### Биг Спелл Маг

Старайтесь моментально отвечать на [Дальнюю заставу](#), даже если для этого придется раньше времени выйти из формы другого класса. Этот второй дроп слишком неприятен для Разбойника и замедлит его куда больше, чем неудешевленные до 0 маны [Гноллы Дикой Лапы](#).

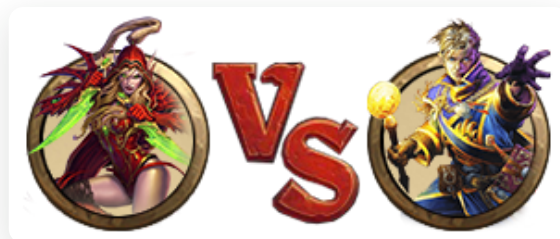
У Биг Спелл Мага куда меньше замораживающих эффектов, чем у Скелет Мага. Так что в этом матч-апе можно победить и [Кладбищами Грехопада](#), и даже [Эдвином главарем Братства](#). Хотя все еще стоит ожидать [Святилище Ночных Плащей](#) и [Удушающую звезду](#).

Постарайтесь избавиться от заклинаний за 0 маны к моменту, как Маг сможет сыграть [Чародейку-варвара](#). Порой последняя надежда Биг Спелл Мага: сыграть этот шестой дроп и удешевить [Руну верховного мага](#) до 0 маны.



### Бесолок

В этом матч-апе важно перехватить инициативу в 3-4 ходы с помощью **Гноллов Дикой Лапы** и наносящих урон заклинаний. Часть можно отдать даже до миракл ходов, потому что куда важнее вернуть контроль над столом. Уже после этого можно думать о миракл комбинациях — важно не играть слишком жадно и генерировать не очень больших существ с **Кладбища Грехопада** и не очень большое оружие с **Некролорда Дреки**. Тут хватит и скромных статов, лишь бы у Разбойника не кончились карты и способы зачистки стола. После перехвата стола старайтесь действовать агрессивно и контратакуйте — вынуждайте Бесолока отбиваться. Даже если он закроется провокациями, добить его можно взрывным уроном.

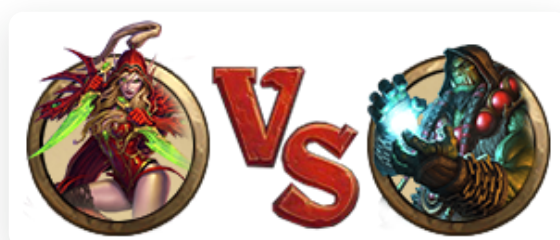


### Жрец

**Квест Жрец** — очень сложный и почти безнадежный противник — единственный среди популярных архетипов. В этом матч-апе делайте ставку на огромное оружие с **Некролорда Дреки**. Призвать крупные угрозы тоже можно, но вряд ли Жрец оставит их — у него есть зачистки даже через маскировку. Зато ремувалов оружия Квест Жрецы не играют, чем вы можете активно пользоваться.

**Нага Жрец** куда проще — матч-ап с небольшим перевесом в сторону Миракл Роги. Тут важно действовать быстрее противника: от ранних дропов защитят **Гноллы Дикой Лапы** и какие-то наносящие урон заклинания в поддержку, а после нужно повернуть миракл ходы и быстро готовить летальный урон. Лучше не делать ставку на статы **Эдвина главаря Братства**, потому что его можно ослабить с помощью **Осколка наару**.

В этом матч-апе важно не поймать контрлетал: если существа Жреца могут атаковать, он может разбаффать им огромные статы и после отдать **Благословение**. Порой от такой возможности получается играть с помощью зачисток, а порой нужно просто надеяться на то, что у оппонента нет всех необходимых карт.



## Контроль Шаман

Кладбище Грехопада и Эдвин глава Братства опасны в матч-апе вплоть до 6 хода Шамана, в который он может сыграть Стража Снегопада. Хотя это уже не такая опасная угроза — куда хуже **Ненасытный пожиратель** (играйте от него так же по позиционированию, как и в матч-апе с Рамп Друидом).

После 6+ ходов лучше делать ставку на огромное оружие **Некролорда Дреки** и взрывной урон — исцеления у противника мало, так что его вполне можно задавить уроном.



### Охотники

**Квест Охотник** — неприятен в первую очередь из-за **Морозной ловушки** и **Ледяной ловушки**, которые защитят оппонента от ваших крупных угроз и ослабят миракл комбинации. Надежнее станет **Некролорд Дрека**, хотя ее нужно очень рано и выгодно реализовать, чтобы залеталить противника быстро. Действуйте агрессивно и давите всеми способами в надежде, что у Охотника не будет идеальных ответов на ваши карты. Если они будут, победить в матч-апе очень сложно.

**Фейс Хант** — простой по геймплею поединок, где не нужно жадничать с розыгрышем миракл комбинаций — как и в матч-апе с Бесолоком. Начинайте борьбу за стол со 2-3 ходов, переходите в контрнаступление после захвата игрового поля и вынуждайте оппонента обороняться. Тогда ему придется тратить взрывной урон для зачистки стола, что почти всегда залог победы для вас.

**Биг Бист Охотник** неприятен из-за **Горного медведя**, которого трудно пройти без **Удушающей звезды**, **Творца теней Скаббса** или большого количества существ. Если эта провокация не зайдет или вы легко ответите на нее за 1 ход, проблем в поединке возникнуть не должно.



### Охотник на демонов

Очень простой матч-ап, в котором можно спокойно атаковать любой из трех миракл комбинаций. Исцеления у противника не бывает, чистить стол ему трудно, разве что провокации могут помешать атаковать оружием и крупными угрозами — приберегите наносящие урон заклинания для борьбы с ними.

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!