

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Разбойник на воровстве — любимая колода игроков в Замке Нафрия. Большой гайд по архетипу

25.11.2022

Гайды

Замок Нафрия

Разбойник на воровстве — любимая колода игроков в Замке Нафрия. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ






- Герой гайда — [Джекпот!](#) Разбойник на воровстве в мете Убийства в замке Нафрия в ноябрьском рейтинговом сезоне. Патч 24.6 положительно сказался на позиции Разбойника, несмотря на то, что герой гайда не играет карт Рыцарей Ледяного Трона.

Разбойник на воровстве — вторая по популярности колода в ладдере. Игроки любят этот архетип, потому что он отличается веселым и необычным геймплеем. Каждую игру Валира имеет дело со случайными картами всех классов, она проворачивает мощные и непредсказуемые комбинации. При этом и общий винрейт у Разбойника на воровстве достойный: по статистике он держится на отметке в 50%, что здорово для такой сложной и многогранной колоды. В умелых руках Разбойник на воровстве

показывает куда более высокие цифры винрейта. Потенциал у архетипа большой: например, в топе Легенды это одна из самых успешных колод меты.

Подробный гайд расскажет всё самое важное о Разбойнике на воровстве в актуальной мете Убийства в замке Нафрия. Вы найдете лучшие колоды и способы собрать собственную — в том числе совсем недорогую версию. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана и стратегии игры, а также пройдемся по самым популярным матч-апам меты.

- *Обновили гайд 25 ноября с учетом актуальной меты Стандарта. Далее полный список изменений:*
  -  *Добавлена информация о ближайших нерфах в патче 25.0 (до выхода следующего дополнения)*
  -  *Дополнен раздел "Тонкости геймплея"*
    -  *Добавлены описания новых матч-апов в соответствующем разделе. Дополнены старые.*

- **Разделы гайда:**

-  **Сборки архетипа**

-  **Как собрать колоду**

- - *Основа колоды*

- - *Оptionальные и технические карты*
      - - *Можно ли сделать колоду дешевле*
      - - *Максимально бюджетная версия*

-  **Муллиган**

-  **Основы геймплея**

- - *Синергия секретов*

- - *Синергия воровства*

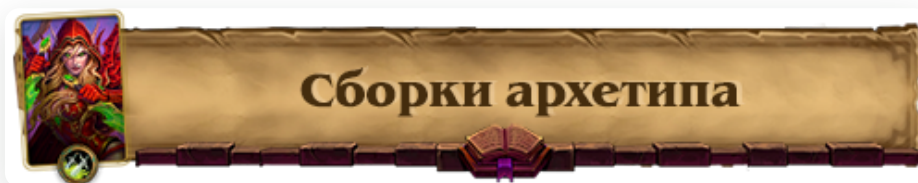
- - *Другие синергии*

-  **Тонкости геймплея**

- *Способы победы*

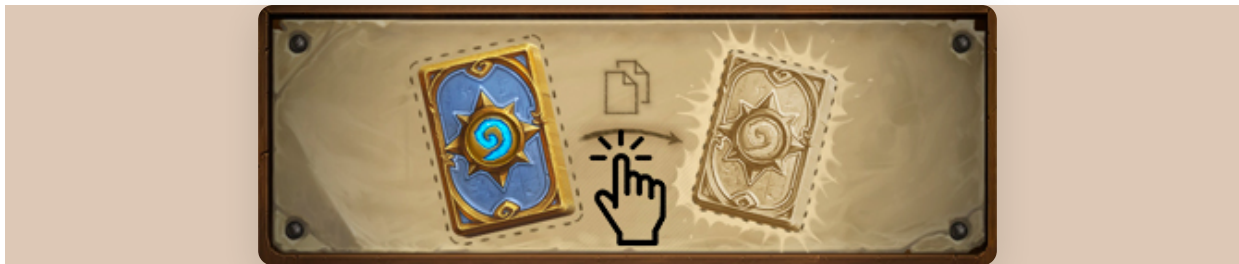
- *Ключевые карты и комбинации*

-  **Матч-апы**



Мета Убийства в замке Нафрия уже устоялась и близка к завершению — 6 декабря выйдет новое дополнение. Декбилдеры уже нашли оптимальные колоды, мало кто играет чем-то необычным.

В этом разделе все три колоды отличаются только одной картой: в сборке один опциональный слот, который можно занять чем-то специфичным.

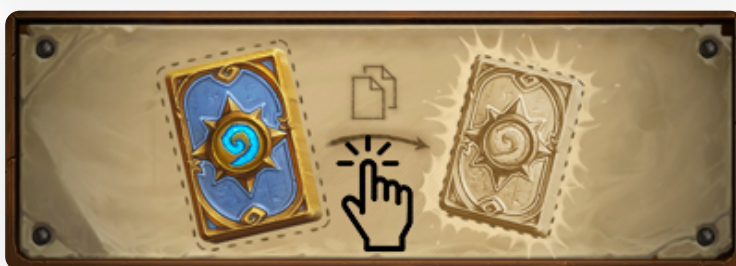


Классический Разбойник на воровстве с Теотаром

**Ренатал Разбойник на воровстве**

<p>Вы возвращаете свою Старшую в руку. Она стоит на (2) манна.</p> <p>1 мана</p> <p>x2</p>	<p>Ваше следующее заклинание на этом ходу будет стоить на (2) манна.</p> <p>1 мана</p> <p>x2</p>	<p>Можно обмануть. После того как вы обманываете эту карту, немедленно получите дополнительное (1) в (2) манна.</p> <p>2 мана</p> <p>x2</p>	<p>Вы начинаете матч и играете за другой класс, пока не разыграете карту разбойника.</p> <p>3 мана</p> <p>x2</p>	<p>Вы расследуете секрет другого класса с «Предварительные вопросы». Они стоят на (2) манна.</p> <p>2 мана</p> <p>x2</p>	<p>Нанесет 3 урона. Печально видеть, вы расследуете заклинание другого класса.</p> <p>2 мана</p> <p>x2</p>	<p>Секрет: когда у вашего оппонента заканчивается матч, вы берете две карты.</p> <p>2 мана</p> <p>x2</p>	<p>Нанесет 3 ур. Если не победит, ваш следующий матч на этом ходу стоит на (2) манна.</p> <p>2 мана</p> <p>x2</p>
<p>Боевой мисс: вы расследуете секрет другого класса.</p> <p>2 мана</p> <p>x2</p>	<p>Секрет: если вы расследуете секрет другого класса.</p> <p>2 мана</p> <p>x2</p>	<p>Вы кладете в руку все секретные заклинания другого класса за (5) или больше.</p> <p>2 мана</p> <p>x2</p>	<p>Число карт в вашей колоде и в ее побочный запас: последний раз за матч.</p> <p>3 мана</p> <p>x2</p>	<p>Боевой мисс: если есть открытый секрет, вы выбираете карту в руке, применяете и ликвидируете его ковар.</p> <p>4 мана</p> <p>x2</p>	<p>Боевой мисс: если вы расследуете секрет в другой колоде, Секрет применяет: вы разыгрываете 2 секрета.</p> <p>2 мана</p> <p>x2</p>	<p>Боевой мисс: если вы разыграли три заклинания этой картой в руке, вы выбираете другое заклинание.</p> <p>3 мана</p> <p>x2</p>	<p>Боевой мисс: если вы разыграли три заклинания этой картой в руке, вы выбираете другое заклинание.</p> <p>5 мана</p> <p>x2</p>
<p>Боевой мисс: вы расследуете карту из руки каждого игрока и одного из классов.</p> <p>3 мана</p> <p>x2</p>	<p>Вы берете 4 карты.</p> <p>5 мана</p> <p>x2</p>	<p>Нанесет. Секрет на (1) манна за каждую карту другого класса, дополнительно один в руку.</p> <p>3 мана</p> <p>x2</p>	<p>Есть раз применяет 5 карт другого класса. Разыгрывая, выкидывает в течение матча.</p> <p>5 мана</p> <p>x2</p>	<p>Гигант *2. Ваши миссии Кробо получают *2 к атаке.</p> <p>6 мана</p> <p>x2</p>	<p>Боевой мисс: расследует все карты другого класса, если у игрока есть в руке карты другого класса, они выбираются случайно.</p> <p>6 мана</p> <p>x2</p>	<p>Боевой мисс: расследует все карты другого класса, если у игрока есть в руке карты другого класса, они выбираются случайно.</p> <p>5 мана</p> <p>x2</p>	<p>Нанесет урон. Боевой мисс: если у игрока есть в руке карты другого класса, они выбираются случайно.</p> <p>10 мана</p> <p>x2</p>

kolodaheartstone.ru



Самая популярная колода в ладдере, которая берет в вакантный слот **Безумного герцога Теотара**. С этой легендаркой можно лишиться противника ключевого способа победы, она отлично работает с **Шагом сквозь тень**. А еще Теотар дополняет **Жуткую могильщицу** с похожим эффектом.

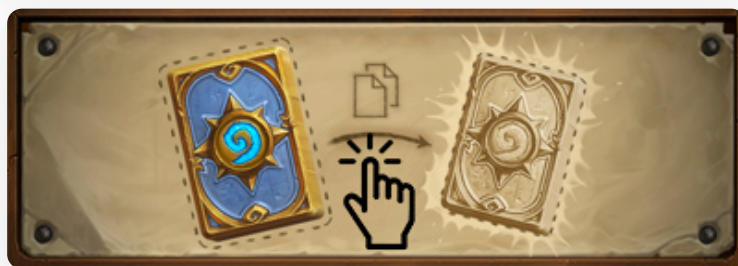
Во вторник 29 ноября нас, вероятно, ждет подготовительный **патч 25.0**, который добавит все карты **нового дополнения Марш Короля-лича**. Поиграть ими, как и новым классом Рыцарем смерти можно будет только с 6 декабря.

Патч 25.0 изменит **Безумного герцога Теотара**. Сразу после этого мы рекомендуем распылить эту легендарку, а в сборку Разбойника на воровстве взять Солнечный колодец.



Разбойник на воровстве с Солнечным колодцем

## Разбойник на воровстве с Солнечным колодецом

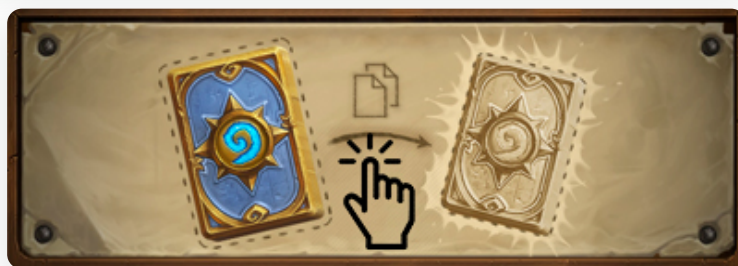


- В этой колоде вместо Безумного герцога Теотара взят Солнечный колодец. Легендарное заклинание веселое и необычное, хотя и не такое сильное, как Теотар. Но разница не такая драматичная, поэтому можно взять и эту сборку без особой потери в винрейте.



Разбойник на воровстве с Ванессой ван Клиф

## Разбойник на воровстве с Ванессой ван Клиф



- Еще одна опция в недостающий слот — Ванесса ван Клиф. Интересная легендарка, которая откроет целый ряд возможностей для Разбойника. В том числе можно копировать и тут же играть **Сира Денатрия**, если вы уже использовали Творца теней Скаббса ранее.

[к оглавлению](#)



# Основа колоды

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. Мета уже устоялась, так что у Разбойника на воровстве обширная основа колоды: в ней 38 карт из 40. В основе есть **Принц Ренатал**, который расширяет колоду.



Код основы колоды:



Далее о том, какими картами чаще всего дополняют основу колоды. Их можно взять и для того, чтобы заменить какие-то недостающие карты.

# Опциональные и технические карты

## Опциональные и технические карты



- **Врата теней** — неплохой источник добора, который достаточно просто прокачать до насыщенной версии. Но ничего выдающегося или имбалансного в карте нет, а у Разбойника хватает других способов перебора колоды.
- **Лоцман сэр Финли** — способ поменять свою руку и реже достать со дна колоды специфичные карты. Можно использовать в комбинации с **Послом Фаэлином**, хотя порой Финли играют и самостоятельно просто потому, что это неплохая легендарная карта.
- **Рыбалка** — еще один способ добора и возможность достать со дна карты **Посла Фаэлина**. Чаще всего не берут в сборку, потому что есть аналоги сильнее.
- **Ванесса ван Клиф** — интересная легендарка, которой можно и украсть сильные карты другого класса, и баффнуть синергии воровства (**Тесс Седогрив** и т.д.). Особенно хороша в медленных матч-апах.
- **Бранн Бронзобород** — у Разбойника много боевых кличей, но не все из них легко удвоить. Например, сыграть **Сира Денатрия** под Бранном будет сложно, а для **Тесс Седогрив** удвоение чаще всего излишне — к тому же есть **Шаг сквозь тень**.
- **Коррозионная гадюка** — техническая карта для борьбы с **Миракл Разбойниками** и **Контроль Паладинами**. В других матч-апах будет не так полезна.
- **Скрывающий покров** — еще один дополнительный источник добора. Не так нужен Разбойнику с парой **Спринтов**, но одну копию можно заменить на это заклинание.
- **Посол Фаэлин** — чаще всего заменяет **Королеву Азшару**, хотя и не так силен: со дна карты нужно еще достать с помощью **Рыбалки** или **Лоцмана сэра Финли**, да и существа-гиганты не будут такими же дешевыми.

- **Безумный герцог Теотар** — сильная легендарка, которая поможет во многих медленных матч-апах. Хорошо работает с **Шагом сквозь тень** и дополняет **Жуткую могильщицу**.

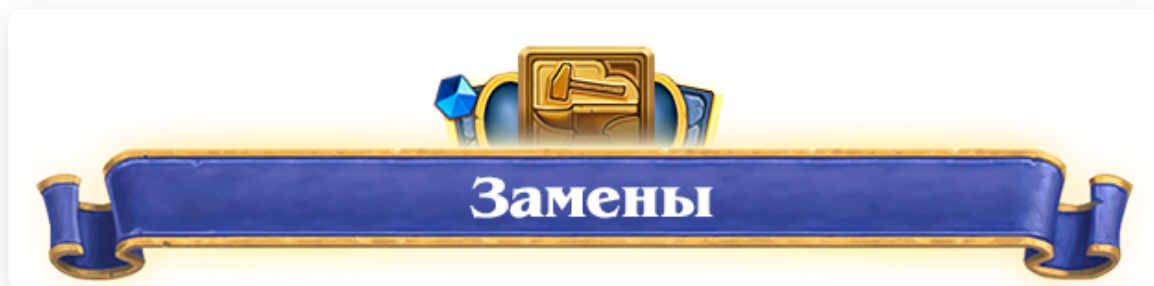
**Безумного герцога Теотара** понерфят в патче 25.0 (читайте об этом **выше**). Сразу после нерфов его можно распилить, а вместо Теотара взять в сборку другую опциональную карту, например Солнечный колодец.

- **Осужденная Сильвана** — универсальная и сильная легендарка, которую можно взять вместо **Крабато**, если этого гиганта в коллекции нет. Вместе их обычно не берут.

● **Солнечный колодец** — дополнительный источник карт других классов и просто ресурсов. В руке не всегда будет место для заклинаний с Солнечного колодца, да и вы не всегда получите что-то полезное. Но спелл не такой уж плохой: его точно можно потестировать.

- **Валира Иссохшая** — лучшая карта для колоды из дополнения Рыцари Ледяного Трона. Но едва ли оптимальная. Берите только в случае, если хотите поиграть с картами старого дополнения и вспомнить 2017 год.

[к оглавлению](#)

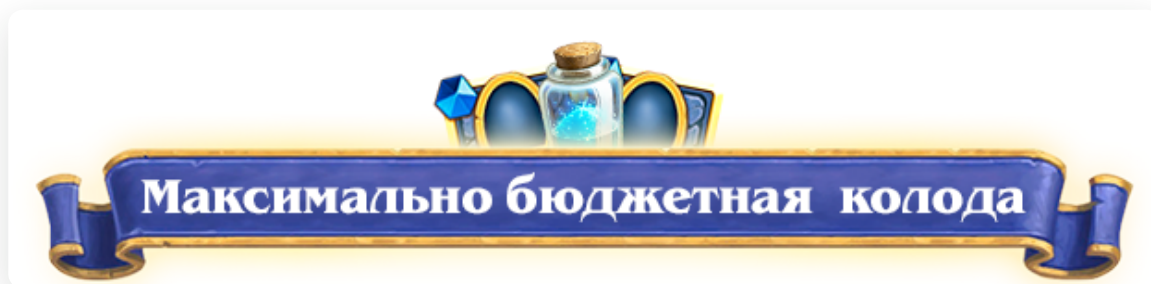


Разбойник на воровстве — средняя по стоимости колода. В ней много легендарок, но значительная часть из них есть в коллекции игроков бесплатно. К тому же многие платные легендарки можно заменить. Далее о том, как это сделать.

- **Маэстро маскарада** — можно убрать из сборки вместе с **Гноллом Дикой Лапы**, хотя это и ослабит Валиру в темповых матч-апах. Вместо этого набора берите какие-то недорогие и темповые опции.
- **Принц Ренатал** — есть в коллекции всех игроков бесплатно.
  - **Жуткая могильщица** — создайте хотя бы одну копию этого эпика, карта очень сильная. Желательно использовать две копии.
    - **Королева Азшара** — во всех других колодах Азшара считается опциональной и фановой картой, но для Разбойника на воровстве она крайне важна из-за синергии с **Тайником с контрабандой** и **Тесс Седогрив**. Постарайтесь добавить **Королеву Азшару** в колоду. Если ее нет, берите вместо комбо **Посол Фаэлин + Рыбалка**.
- **Безумный герцог Теотар** — хорошая, но заменяемая легендарка. Похожей альтернативы нет, так что берите любую опциональную карту на свой вкус. Подойдут Солнечный колодец или Ванесса ван Клиф.

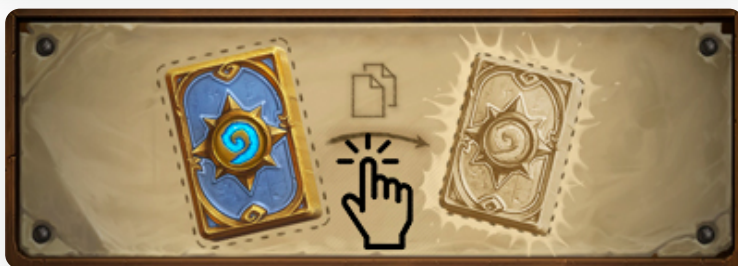
- **Крабато** — без этой легендарки можно спокойно обойтись. Вместо берите **Осужденную Сильвану** или другую опциональную карту: не обязательно за ту же стоимость.
- **Тесс Седогрив** — есть в коллекции всех игроков бесплатно.
- **Творец теней Скаббс** — одна из самых важных легендарок для крафта наравне с **Королевой Азшарой**. Постарайтесь скрафтить. Если нет, берите вместо **Валиру Иссохшую**.
- **Сир Денатрий** — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

[к оглавлению](#)



**Максимально бюджетная версия**

## Максимально бюджетный Разбойник



Разбойника на воровстве можно сделать достаточно бюджетным, несмотря на целый ряд легендарок и колоду размером в 40 карт. Единственная легендарка тут, которую нужно скрафтить, — [Творец теней Скаббс](#), хотя и его при желании можно заменить на бесплатную [Валиру Иссохшую](#).

[К оглавлению](#)



## Муллиган

Муллиган Разбойника на воровстве достаточно сложный и не всегда однозначный. Есть несколько карт, которые стоит оставлять почти всегда, — с ними всё просто. Сложнее с комбинациями карт: порой вместе нужно держать **Джекпот!** и **Изворотливого рептилоида** или **Спринт** и **Изворотливого рептилоида**. Есть карты и для медленных, и для быстрых матч-апов, а также несколько особых кипов для конкретных классов.

Сначала мы обсудим общие правила выбора карт в стартовую руку Разбойника на воровстве.

**ОСТАВЛЯТЬ ВСЕГДА**

**ПРОТИВ КОНТРОЛЯ**

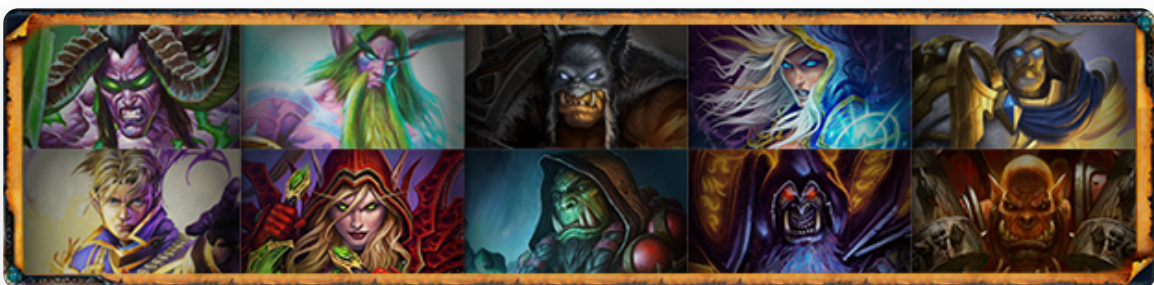
**ПРОТИВ АГРО**

**С ХОРОШЕЙ РУКОЙ**



**Черноводная абордажная сабля** — всегда оставляйте в любом количестве. В первые ходы Разбойник обменивает это оружие.

- **Скрытная незнакомка** — универсальная карта для любых матч-апов. Обычно оставляют только одну копию
- **Королева Азшара** — нужна практически всегда вне зависимости от руки и оппонента
- **Соглядатай** — ключевой четвертый дроп в начале партии. Оставляйте всегда одну копию. Две нужны только с Монеткой.
- **Гнолл Дикой Лапы** — хорошая карта в любом поединке, даже в самом медленном. Две копии нужны только с Монеткой и против темповых оппонентов.
- **Зазубренный костяной шип** — оставляйте только против агрессивных противников и только с хорошей рукой
- **Разведка** — можно оставить всегда с Монеткой или с неплохой рукой. Но не ошибкой будет и сбросить этот spell.
- **Джекпот!** — оставляйте только с медленных матч-апах в одном экземпляре. Две копии нужны только с Монеткой и **Изворотливым рептилоидом**.
- **Изворотливый рептилоид** — оставляйте только в комбинации с тяжелыми заклинаниями: **Спринтом** или **Джекпот!**ом. И только в медленных поединках или с хорошей рукой.
- **Жуткая могильщица** — обычно оставляют только с хорошей рукой и только против классов, у которых есть ключевые и очень сильные мидгейм карты (ДХ, Паладин, Разбойник, Жрец, Чернокнижник).
- **Творец теней Скаббс** — оставляйте только с очень хорошей рукой в медленных поединках
- **Сир Денатрий** — оставляйте только с очень хорошей рукой в медленных поединках.



**Охотник на демонов:** Черноводная абордажная сабля, Скрытная незнакомка, Соглядатай, Гнолл Дикой Лапы, Разведка, Королева Азшара. С хорошей рукой — Жуткая могильщица, Джекпот!, Двойная игра.

**Воин:** Черноводная абордажная сабля, Скрытная незнакомка, Соглядатай, Гнолл Дикой Лапы, Зазубренный костяной шип, Зуб Нефариана, Королева Азшара.

**Паладин:** Черноводная абордажная сабля, Соглядатай, Гнолл Дикой Лапы, Джекпот!, Жуткая могильщица, Королева Азшара. С хорошей рукой — Изворотливый рептилоид, Сир Денатрий.

**Охотник:** Черноводная абордажная сабля, Скрытная незнакомка, Соглядатай, Гнолл Дикой Лапы, Зазубренный костяной шип, Королева Азшара. С хорошей рукой — Сир Денатрий, Творец теней Скаббс, Джекпот!.

**Друид:** Черноводная абордажная сабля, Скрытная незнакомка, Соглядатай, Гнолл Дикой Лапы, Джекпот!, Королева Азшара. С хорошей рукой — Изворотливый рептилоид, Зазубренный костяной шип.

**Разбойник:** Черноводная абордажная сабля, Скрытная незнакомка, Соглядатай, Гнолл Дикой Лапы, Джекпот!, Разведка, Королева Азшара. С хорошей рукой — Сир Денатрий, Творец теней Скаббс, Жуткая могильщица.

**Шаман:** Черноводная абордажная сабля, Скрытная незнакомка, Соглядатай, Гнолл Дикой Лапы, Королева Азшара, Разведка. С хорошей рукой — Изворотливый рептилоид, Творец теней Скаббс.

**Маг:** Черноводная абордажная сабля, Скрытная незнакомка, Соглядатай, Гнолл Дикой Лапы, Королева Азшара, Джекпот!. С хорошей рукой — Сир Денатрий, Творец теней Скаббс, Безумный герцог Теотар.

**Жрец:** Черноводная абордажная сабля, Скрытная незнакомка, Соглядатай, Гнолл Дикой Лапы, Джекпот!. С хорошей рукой — Изворотливый рептилоид, Разведка, Жуткая могильщица.

**Чернокнижник:** Черноводная абордажная сабля, Скрытная незнакомка, Соглядатай, Гнолл Дикой Лапы, Джекпот!. С хорошей рукой — Разведка, Жуткая могильщица, Зазубренный костяной шип, Подготовка.

[к оглавлению](#)



Разбойник на воровстве — большая, сложная и необычная колода. Потенциально вы можете сделать все, что только доступно в Стандарте, благодаря генерации карт других классов. Разбойник на воровстве может играть как от нападения, так и от защиты. Давить и со стола, и взрывным уроном. У него есть исцеление, карты для разрушения ключевых комбинаций противников, огромное количество добора, возможность удешевлять свою руку и т.д. Сравнить колоду можно со швейцарским ножом — остается только правильно им воспользоваться.

В этом разделе мы разберем основополагающие синергии и карты в колоде Разбойника на воровстве. Мы начнем с комбинаций секретов, затем поговорим о механике воровства и самостоятельных картах.



## Синергия секретов



Изначально в колоде Разбойника только 2 секрета: **Двойная игра** и **Ложные показания**. Их получается быстро активировать благодаря **Соглядатею**. К тому же в сборке есть **Скрытная незнакомка**. Этот второй дроп и **Ложные показания** открывают все секреты Стандартного режима для Валиры. И это очень важная механика, потому что среди секретов других классов много мощных опций. И играть ими вы будете в каждой партии.

Сила секретов в том, что противник не знает, что именно вы активировали. Даже если вам не зашел оптимальный секрет (например, **Морозная ловушка**), вы все еще можете активировать секрет Охотника и делать вид, что активна **Морозная ловушка**. Для этого избавляйтесь от мелких угроз на столе оппонента, оставляйте только одну крупную. Так вы заставите противника думать, что активна **Морозная ловушка**. По крайней мере такой геймплей работает против опытных оппонентов. Новички обыграют сами себя секретами, потому что не будут учитывать их вовсе. В этом случае оппонента легко поймать на **Протестую**, **Антимагию**, **Ледяную ловушку** и ту же **Морозную ловушку**. Все это очень сильные секреты, которые могут принести победу в партии.

Обратите внимание, как секреты других классов работают с **Тесс Седогрив** и **Тайником с контрабандой**. Если вы активировали секрет другого класса с помощью **Ложных показаний**, его не повторят Тесс и другие эффекты. А если вы раскопаете и разыграете

секрет со **Скрытной незнакомки**, **Тесс Седогрив** и **Тайник с контрабандой** повторяют его, хотя и в открытую для оппонента.

Далее разберем самые важные секреты всех классов.



Секреты Мага часто самые сильные, потому что стоят 3 маны. Две самые примечательные и потенциальные опции — **Антимагия** и **Протестую**, которые могут отменить целые ходы противника. Секреты становятся сильнее в лейтгейме, особенно если у оппонента не так много карт в руке. В этом случае ему будет сложно сыграть что-то другое. С помощью **Протестую** можно отменить **Сира Денатрия** или **Ненасытного пожирателя**, что почти всегда приведет Разбойника к победе. **Антимагия** тоже обладает огромным потенциалом, но нужно играть ее уже после того, как противник отдаст Монетку и другие дешевые заклинания, если это возможно.

**Мстительный образ** хорош в случае, если противник генерирует крупную угрозу, от которой вы не можете избавиться. Так можно поймать оппонента на контрлетале или просто нанести дополнительный взрывной урон. Особенно хорош **Мстительный образ**, если в игре есть **Ненасытные пожиратели** и другие огромные существа.

**Другие секреты** чаще всего используются для того, чтобы напугать противника и притвориться, что это **Антимагия**, **Протестую** или **Мстительный образ**. Хотя **Взрывающиеся руны** и **Союзник из оазиса** дают неплохое темповое преимущество в начале партии.

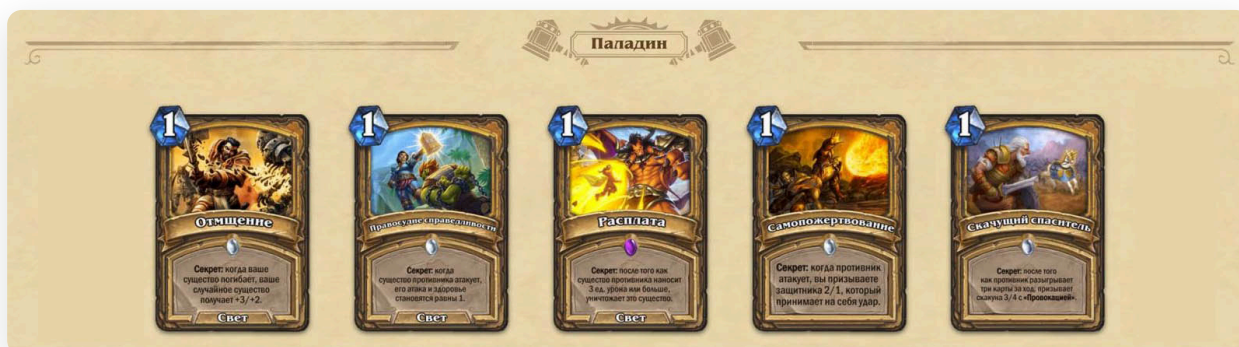


Два самых сильных секрета Охотника — **Морозная ловушка** и **Ледяная ловушка**. Чаще всего вы будете раскапывать их как в начале партии, так и в лейтгейме. Во многом они похожи на **Антимагию** и **Протестую** Мага, хотя работают не совсем так же.

**Взрывная ловушка** и **Судебный запрет** — достаточно специфичные секреты, которые нужны для конкретных ситуаций. Вы наверняка сами поймете, когда они наступают. **Змеиную ловушку** и **Экстренный маневр** берут очень редко.



В редких случаях вы сможете раскопать и секреты своего класса. Это происходит, если использовать **Скрытную незнакомку** до того, как вы раскроете свой класс, скрытый **Маэстро маскарада**. В такой ситуации есть шанс, что в раскопках будет один секрет Разбойника. Тут хороши в первую очередь **Ложные показания** и **Двойная игра**, которые и так есть в колоде. Хотя в темповых поединках порой полезно взять и **Похищение**, и **Криминальную сеть**.



У секретов Паладина самая низкая выгода, потому что они стоят только 1 ману. Порой могут быть полезны **Самопожертвование** (плохой аналог **Морозной ловушки**), **Правосудие справедливости** (то же самое) и **Расплата** (способ избавиться от крупного существа после того, как оно нанесет урон). **Скачущего спасителя** берут только в темповых матч-апах в самом начале партии, пока 3/4 существо оказывает хоть какой-то эффект.

[К оглавлению](#)





1.

В честь синергий воровства и названа колода, о которой речь идет в этом гайде. Тут много как способов генерации карт других классов, так и синергий с ними. **Самые примечательные карты** — **Тайник с контрабандой** и **Тесс Седогрив**. Благодаря этой паре все сворованные карты и становятся такими сильными: их эффекты можно повторить.

**Важная механика:** повторение сворованных существ просто призывает их на стол, но не активирует их боевой клич. Зато повторение существ-гигантов призывает всех вспомогательных существ.

Благодаря **Тесс Седогрив** и **Тайнику с контрабандой** Разбойник на воровстве и становится **очень сильной лейтгейм колодой**. Вы сможете за один ход призывать огромные характеристики, чистить стол, наносить урон, а еще активировать целую новогоднюю елку секретов. Едва ли это будут неизвестные секреты для противника, но в любом случае играть вокруг них будет трудно.

Еще одна ключевая карта для синергий воровства — **Королева Азшара**. Разбойник активно ищет эту легендарку со старта и старается как можно быстрее реализовать. Все из-за реликвии **Рог древних** — ее Разбойник выбирает в 99% случаев.



С Рога древних Разбойник рассчитывает получить гиганта другого класса. Есть 3 опции из 12, которые испортят вам жизнь: **Крабато**, **Озумат** и **Нептулон Хозяин Приливов**. Дело не в том, что это слабые карты, а в том, что их позднее не сможет призвать **Тесс Седогрив** и **Тайник с контрабандой**, так как это нейтральные карты или карты Разбойника. А ради синергии карт-гигантов с Тесс и **Тайником с контрабандой** **Королеву Азшару** и используют.

Какой именно гигант зайдет в руку — зависит только от рандома, но вот его использование уже только на вас. Некоторые из них хороши в наступлении, другие в обороне. Почти все из них станут хорошими целями для призыва после розыгрыша **Тесс Седогрив** или **Тайника с контрабандой**. Как минимум вы получите хорошие характеристики, а часто и другие сильные эффекты.



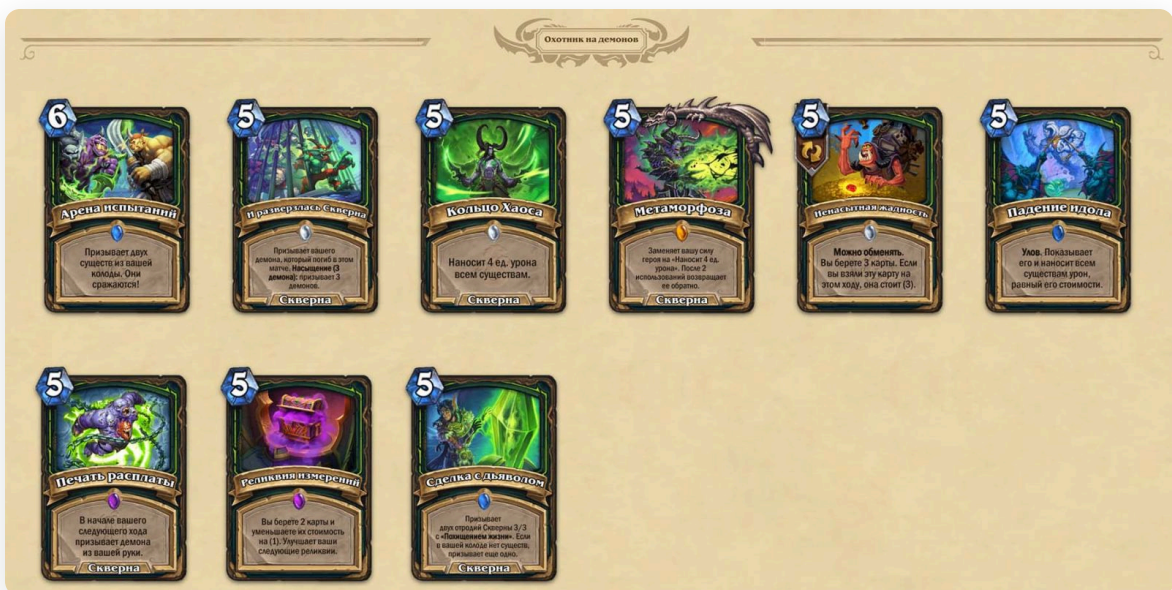




- **Другие способы сгенерировать карты чужого класса:** Джекпот!, Разведка, Зуб Нефариана, а порой и Безумный герцог Теотар. Проще всего сделать это с помощью **Джекпота**, потому что другого эффекта у этой карты попросту нет. Дорогостоящие карты за 5+ маны можно удешевить с помощью **Изворотливого рептилоида**, а позднее их повторят все те же **Тесс Седогрив** и **Тайник с контрабандой**.

Заклинаний за 5+ маны в игре не так уж много, даже если мы будем смотреть на все классы в игре. Тут есть несколько откровенно слабых и даже почти бесполезных спеллов, но основная масса заклинаний все же сильны. Может быть, не самостоятельно, но точно при комбинации с другими украденными картами при использовании **Тесс Седогрив** и **Тайника с контрабандой**.

Что дает Джекпот



## Друид



## Маг



## Чернокнижник



### Воин

**5**



**Потасовка**

Уничтожает всех существ, кроме одного, выбранного случайным образом.

Лес

**10**



**Раскалывание щита**

Наносит 5 ед. урона всем существам. Стоит на (1) меньше за каждую единицу брони вашего героя.

Лес

### Шаман

**5**



**Беспине Нептуона**

Призывает двух элементалей 5/4 с «Натиском». Перегрузка: (1)

Природа

**6**



**Вымораживание**

Вы раскалываете существо за (8). Призывает и замораживает его.

Лес

**5**



**Жажда крови**

Ваши существа получают +3 к атаке до конца хода.

Лес

**6**



**Крошечные игрушки**

Призывает четырех случайных существ за (5). Дает им характеристики равные 2/2.

Лес

**5**



**Не стой в огне!**

Наносит 10 ед. урона случайным существам между существами противника. Перегрузка: (1)

Огонь

**8**



**Преступная организация**

Выберите ваше существо. Призывает 3 его копии. Перегрузка: (2)

Лес

### Жрец

**8**



**Водоворот**

Уничтожает всех существ и все их копии (где бы они ни были).

Природа

**7**



**Ездовой Элея**

Существо получает +4/7 и «Провокацию». Когда оно погибает, вы призываете Элею.

Лес

**5**



**Несчастные в домосте**

Уничтожает всех существ с нечетной атакой.

Свет

**5**



**Очистка сцены**

Уничтожает существ в атаке 3 или менее. Навешивает (3), уничтожает существ с атакой 8 или менее.

Свет

**6**



**Световая бомба**

Наносит каждому существу урон, равный показателю его атаки.

Свет

**8**



**Слово силы: Стойкость**

Существо получает +3/+5. Стоит на (1) меньше за каждое доминирующее в вашей руке.

Свет

### Паладин

**10**




**Благодать садов**

Существо получает +5/+5 и «Безвредный свет». Стоит на (1) меньше за каждую единицу брони, которую имеет заклинаний Свиста.

Свет

**7**



**Возврат святым благосвет**

Выпускает 5 лучей в случайные существа. Ваше существо получает +2/+2, существа противника получают 2 ед. урона.

Свет

**7**



**Вечная жизнь в бляхе**

Призывает элементалей 1/2, 2/4 и 4/8 с «Провокацией».

Свет

**5**



**Защита невинных**

Призывает заклинания 5/5 с «Провокацией». Если ваш герой достиг максимальной зарядки на уровне 4, уничтожает все существа.

Свет

**9**



**Передовая**

Призывает по существу на ребро каждого игрока. Эффект повторяется, пока не займется одна из сторон.

Свет

**7**



**Противаение орудия**

Призывает пять пистолетов 2/2 со случайными эффектами.

Свет

### Охотник

**6**



**Морда разъяренного зверя**

Призывает семь крыс 1/1. Так, что не помещается на поле. Вы выдаете в руку с +4/+4.

Лес

**8**



**Сопуск тучи охотничьего зверя**

Наносит 6 ед. урона трем случайным существам противника. Кольцевой урон преобразуется в три ед. урона.

Лес



- Наконец, доступ к целому ряду существ другого класса открывает и **Разведка**. Тут опций становится уже слишком много, чтобы подробно изучать каждую из них. Обратим внимание лишь на несколько предсмертных хрипов, которые могут оказать серьезное влияние на геймплей Разбойника.



[К оглавлению](#)



## Другие синергии

Помимо секретов и синергий воровства в колоде есть и простые карты: самостоятельные и части комбинаций.

Самые важные части комбинаций — **Шаг сквозь тень** и **Подготовка**. Это важные заклинания для того, чтобы не просесть по темпу, проворачивать сильные ходы и повторять ключевые боевые кличи. Подробнее об этих спеллах мы поговорим ниже.

**Черноводная абордажная сабля** — способ перебора колоды, который параллельно удешевляет заклинания в руке. Оружие почти всегда обменивают, а надевают только в крайней необходимости: если надо нанести урон по герою или существу противника, а других способов сделать это нет.

**Зазубренный костяной шип** — гибкий спелл для разменов и темповых ходов. Вы можете сыграть его с **Подготовкой** бесплатно, чтобы удешевить следующую разыгранную карту на 2 маны. Это отличный способ сыграть **Сира Денатрия** за 8 маны или **Творца теней Скаббса** за 6. Таких ходов никто не ожидает. Хороши и не такие эффектные комбинации, которыми **Разбойник** на воровстве пользуется куда чаще.

**Спринт** — главный источник перебора колоды. Чаще всего заклинание комбинируют или с **Подготовкой**, или с **Изворотливым рептилоидом**. Важно не переполнить руку, с этим у **Разбойника** часто бывают проблемы.



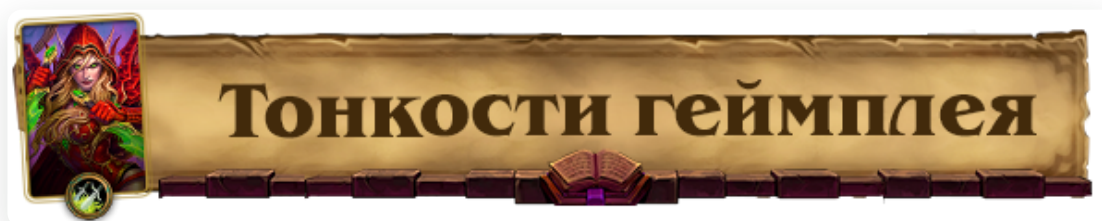
**Крабато** — у этого гиганта нет каких-то примечательных синергий с другими 39 картами в колоде. Это просто самостоятельно сильная легендарка, которая позволяет играть как от защиты, так и от нападения. Обратите внимание, что это зверь: вы часто

будете видеть какие-то синергии со зверями благодаря картам Охотника. Из-за Крабато эти синергии можно брать и использовать.

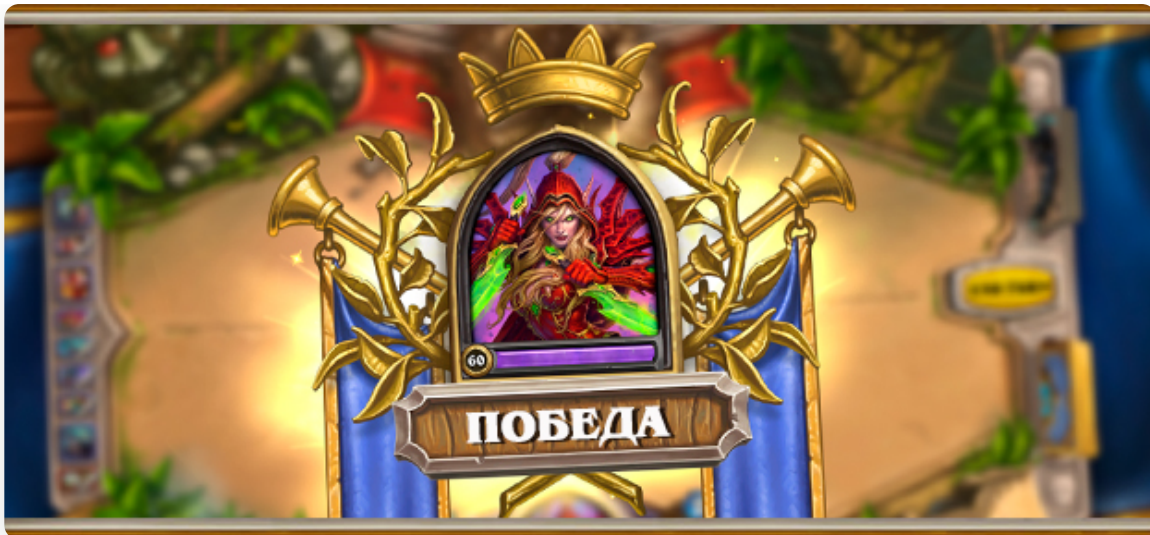


- **Творец теней Скаббс** — одна из самых сильных карт в колоде. Это ультимативная зачистка стола, которая часто заполнит руку оппонента слабыми картами (хотя порой и сильными боевыми кличами). К тому же вы можете вернуть сильные карты в руку с вашей половины стола. Примечательна и сила героя Творца теней Скаббса, которую вы будете использовать каждый ход для того, чтобы совершать темповые ходы. Удешевление от силы героя стакается с **Подготовкой** и **Зазубренным костяным шипом** — пользуйтесь этим.

[к оглавлению](#)



Мы обсудили, как работают карты в колоде. Но важно понять и то, как действовать Разбойнику на воровстве в разных ситуациях. Как он может победить, в каких случаях и с какими нюансами.



## Способы победы

Все способы победы, описанные ниже, можно описать скорее как победные комбинации. Вы не обязаны выбирать что-то одно: можно комбинировать несколько или даже все способы победы вместе. Во многом выбор будет зависеть от захода карт, но важным фактором станут и действия противника.



Самый простой и понятный способ победы — поставить много существ и добить оппонента ими, а помочь взрывным уроном. Изначально в колоде скромно и по существам для давления, и по взрывному урону, но все могут изменить случайные генерации, раскопки и т.д. Например, заход [Королевы Азшары](#) с большой вероятностью даст существо-гиганта другого класса. Призывайте его снова и снова с помощью [Тайника с контрабандой](#) и [Тесс Седогрив](#).

Взрывной урон изначально можно нанести только с помощью оружия, [Крабато](#), [Зуба Нефариана](#) и [Сира Денатрия](#). Но среди случайных генераций наверняка найдется что-то полезное. И все же только на взрывной урон положиться не получится в большинстве ситуаций.

## Сир Денатрий



Сир Денатрий не так важен для этой колоды, как для Контроль Шамана или Рамп Друида. Вы не сможете повторить его боевой клич дважды за один ход, да и разогнать до 30+ урона легендарку тоже едва ли получится. Зато можно вернуть Сира Денатрия в руку с помощью Шага сквозь тень.

Легендарка играет скорее вспомогательную роль в колоде. Она важна для исцеления во многих матч-апах (Маги, ДХ, Охотники), хотя с ее помощью можно и добить оппонента.

## Повторение эффектов карт-воровства



Больше всего потенциала Разбойник на воровстве достигает, реализуя комбинации с Тесс Седогрив и реже с Тайником с контрабандой. Вы разыграете все карты других классов в случайном порядке и на случайные цели, если цели можно выбирать. Многое зависит от пула карт других классов, которые вы использовали. Например, в темповых матч-апах повторять можно только одну копию Круговерти Пустоты, чтобы чистить стол от волн существ противника. А в контроль поединках играть Крутоверть Пустоты вредно: spell может убрать всех сгенерированных союзных существ.

Все существа других классов призываются на стол без активации боевых кличей, но если у существа есть свойство гигант, то все сопутствующие угрозы появятся на вашей половине. Разыграются и все использованные ранее секреты других классов (кроме секретов с Ложных показаний) — в открытую для оппонента. Вы можете получить максимум до 5 секретов.

Опытные Разбойники на воровстве стараются следить за пулом разыгранных карт других классов, которые они применили в матче. Это важно, чтобы не отдать Тесс и

Тайник в пустую. Да и хотелось бы знать, чего ожидать хотя бы примерно от розыгрыша этих карт: секреты, зачистку стола, добор карт, генерацию карт, призыв больших характеристик и т.д. От рандома никто не застрахован — его будет много почти во всех случаях. Но предупрежден — значит вооружен.



Разбойник может переиграть оппонента или хотя бы получить весомое преимущество, если избавится от ключевых карт противника. **Безумный герцог Теотар** ворует их навсегда, а **Жуткая могильщица** только замешивает обратно в колоду. Всего в колоде 3 карты с подобным эффектом, но их можно вернуть в руку **Шагом сквозь тень** и реже Творцом теней Скаббсом. В результате вы можете серьезно навредить противнику: или лишить его способа победы, или замедлить его путь к этому способу.

От каких карт избавляться и когда — вопрос сложный. Тут всё зависит от конкретного матч-апа. Вы всегда будете взаимодействовать с рукой противника в медленных поединках, но и в быстрых это бывает полезно. Например, у Агро Друида можно убрать из руки массовый бафф, что станет победным ходом в партии.

Еще один важный фактор при розыгрыше Теотара и **Жуткой могильщицы** — вы узнаете, какие карты есть в руке противника в принципе, даже если не уберете их оттуда. Информация многое значит в этой игре: не стоит ее недооценивать.



Секреты редко самостоятельно приносят победу в партии. Хотя возможно и такое. Протестую может заблокировать **Сира Денатрия** оппонента, а **Антимагия** или **Ледяная ловушка** — ключевой тяжелый спелл вроде **Руны верховного мага** или **Волшебной**

поросли. К тому же вы можете вернуть огромную угрозу под бафами в руку противника **Морозной ловушкой** или отвести атаку от ключевой цели **Самопожертвованием**. Наконец, можно залеталить противника и вовремя сыгранным **Мстительным образом**.

Что сделают случайно сгенерированные карты — заранее никто не знает. У Разбойника на воровстве есть доступ почти ко всем картам в Стандарте, так что в партии может случиться всё, что угодно. Во многом из-за этого Разбойника на воровстве и любят.

[к оглавлению](#)



## Ключевые карты и комбинации

Мы много говорили обо всех картах, которые изначально есть в колоде Разбойника на воровстве. И все же несколько моментов нужно выделить отдельно. Далее самые важные и сложные для реализации карты. С ними у игроков возникает больше всего проблем.

-  **Шаг сквозь тень**

У заклинания огромные потенциал и области применения. Даже среди изначально присутствующих в колоде карт целей для **Шага сквозь тень** очень много. Больше появится со случайными эффектами.

У **Шага сквозь тень** огромный потенциал: заклинание не стоит играть необдуманно. Но это не значит, что только **Тесс Седогрив** и **Сир Денатрий** должны становиться целями для возвращения в руку. Да, это самые выгодные и мощные комбинации, но порой слишком жадные.

В руку можно вернуть **Королеву Азшару** (3 заклинания для активации боевого клича придется играть сначала), **Жуткую могильщицу**, **Безумного герцога Теотара**, **Изворотливого рептилоида**, а в темповых матч-апах и **Гнолла Дикой Лапы**, и **Соглядатая**. Порой единственный способ победы в критической ситуации — раскопать определенный секрет. Тогда в руку можно вернуть и **Скрытную незнакомку**, хотя это редкая цель для **Шага сквозь тень**.

Из оригинальных карт в колоде целью для Шага сквозь тень не становятся разве что Маэстро маскарада и Принц Ренатал.

-  **Подготовка**

Подготовку обычно играют в мидгейме, дабы повернуть мощные ходы и перехватить инициативу в партии. С розыгрышем Подготовки не нужно спешить: используйте ее в ситуациях, когда удешевление в 2 маны действительно сделает что-то важное для вашего персонажа. Например, вы можете сыграть Подготовку для розыгрыша Джекпот!а даже на первый ход, но какой в этом смысл, если два полученных заклинания будут недоступны еще минимум 4 хода? Лучше сыграть комбо Подготовка + Джекпот! на четвертый ход, чтобы после использовать Изворотливого рептилоида и полученное заклинание. Вы можете комбинировать Подготовку с Зазубренным костяным шипом, чтобы удешевить на 2 маны не только заклинание, но и существ, и карты героев. Так можно проворачивать неожиданные для оппонента ходы.

-  **Джекпот**

О заклинании много сказано выше. Здесь же стоит отметить только одну тонкость. Если вы используете Джекпот в форме другого класса (Маэстра маскарада), то Джекпот будет считать вас этим классом. Значит, он точно не даст вам карты того, кем вы притворяетесь, а еще может дать немногочисленные заклинания Разбойника за 5+ маны — Судно Азшары, Спринт, Тайник контрабандиста, Кровь в воде и Дымовая завеса.

-  **Изворотливый рептилоид**

Изворотливый рептилоид работает с любым заклинанием, но выгодно использовать его только со спеллами за 5+ маны. Чаще всего эту нагу играют со Спринтом или заклинанием, которое сгенерировал Джекпот!. Реже можно кастить Изворотливого рептилоида с Тайником с контрабандой.

Обратите внимание, что Изворотливый рептилоид — нага. Среди сгенерированных карт могут быть какие-то синергии с этим типом существ. Нагой считается и Королева Азшара.

-  **Творец теней Скаббс**

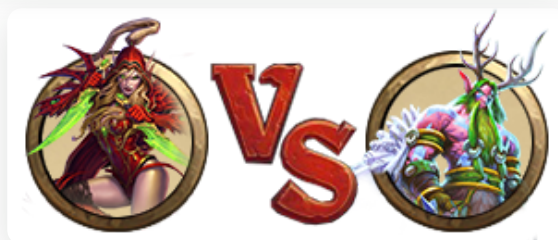
У героя очень сильный боевой клич, аналогов которому нет в Стандарте. Это ультимативная зачистка стола, даже если у существ противника есть предсмертные хрипы.

И все же, несмотря на такой сильный боевой клич, Разбойник редко ждет какого-то момента для розыгрыша Творца теней Скаббса. Если он хотя бы немного отстает по темпу и на столе противника нет очень сильных боевых кличей, играйте Творца теней Скаббса, а после его силу героя и какую-то удешевленную карту. Это выгодно, потому что вы в любом случае переворачиваете ход боя, отбрасываете противника назад по контролю стола, генерируете двух существ и получаете мощную силу героя. С ней вы куда эффективнее сможете реализовать свою руку в будущем — и уже с меньшей вероятностью вновь отстанете в контроле стола.

Эффект возвращения существ в руку противника может привести к тому, что в ней окажется много бесполезных существ (например, случай Релик ДХ с разыгранной [Реликвией фантазмов](#)). Это часто приведет к тому, что противник сожжет топдеки, да и сильные источники добора и генерации карт ему будет играть сложнее.

Если существу не хватает места в руке противника, то оно уничтожается. В первую очередь в руку возвращаются существа, которые оказались на столе раньше.

[к оглавлению](#)



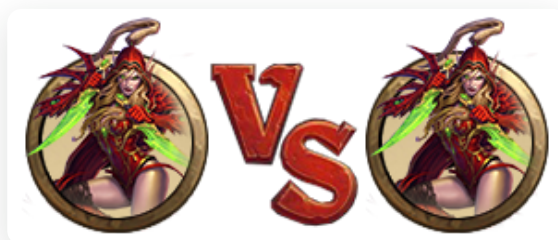
- **Рамп Дриид**

Вы редко сможете задавить Дрииду с самого старта или даже в мидгейме, хотя с заходом гиганта и [Тесс Седогрив](#) или [Тайника с контрабандой](#) можно попытаться сделать и это. К тому же можно попытаться подловить противника на отсутствии хороших карт в руке — в этом помогут [Жуткая могильщица](#) и [Безумный герцог Теотар](#).

Чаще всего этот поединок все же затянется в лейтгейм и превратится в битву ресурсов. Со стола Дрииду будет очень сложно переиграть Разбойника, но защититься от [Сира Денатрия](#) будет сложно. Поэтому важно правильно сыграть [Безумного герцога Теотара](#) (лучше с [Шагом сквозь тень](#)) или хотя бы [Жуткую могильщицу](#). Без [Сира Денатрия](#) Дриид не сможет победить. У него попросту не хватит инструментов для давления.

Помните про пару [Ненасытных пожирателей](#): нужно найти на них какие-то ответы среди случайной генерации. Подойдут не только ультимативные ремувалы, но и эффекты немоты. Вы можете добить Дрииду с помощью секрета [Мстительный образ](#), если ответа на [Ненасытного пожирателя](#) нет.

Секреты многое сделают в этом матч-апе: можно блокировать как существ, так и заклинания Дрииду. Отвечать на них как превентивно, так и уже после розыгрыша.



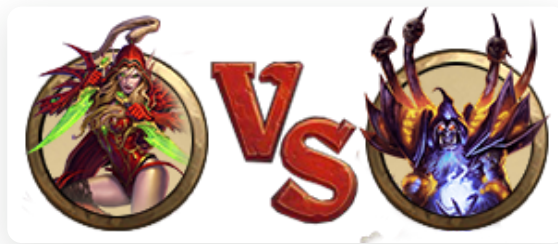
- **Разбойник на воровстве**

Зеркальный поединок странный и во многом зависит от захода нужных карт и комбинаций. Ключевыми картами станут Королева Азшара, Тесс Седогрив, Творец теней Скаббс и Сир Денатрий. Важно как можно быстрее заполнить пул заклинаний других классов чем-то полезным, чтобы на максимум реализовать Тайник с контрабандой и Тесс Седогрив. Опасно захламлять пул заклинаний других классов дополнительным добором и генерацией карт: для этого места в руке часто хватать не будет.

Как и в других медленных матч-апах, многое сделают Жуткая могильщица и Безумный герцог Теотар. Старайтесь забрать у оппонента ключевые карты (описаны выше) и Шаг сквозь тень.

В матч-апе будет много секретов всех классов. Обыгрывать их трудно, да и делать нужно не всегда. Бояться идеальных секретов — особенно и так в плохой ситуации — прямой путь к поражению.

- 



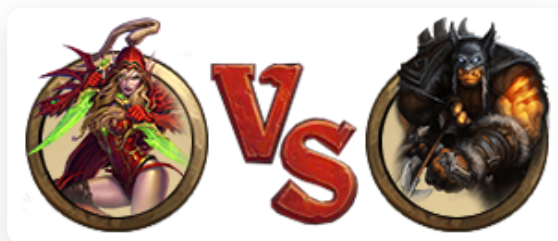
- 

#### Курс Бесолок

Классический агрессивный поединок, в котором чаще всего понадобится какой-то случайно сгенерированный массовый эффект. После его можно будет скопировать с помощью Тесс Седогрив или Тайника с контрабандой. Можно затянуть партию и до Творца теней Скаббса, который станет идеальной массовой зачисткой в этом матч-апе.

Другой вариант победы — просто действовать очень активно со старта и не дать Чернокнижнику закрепиться на столе, что, впрочем, не всегда легко сделать. Если партия затягивается, важно найти Сира Денатрия или сгенерировать источник исцеления, иначе Проклятия глубин нанесут слишком много урона. Бороться с ними можно, если держать в руке 9-10 карт в ходу противника. Получается не всегда, хотя у Разбойника достаточно источников добора и генерации ресурсов для подобных ходов.

- 



- 

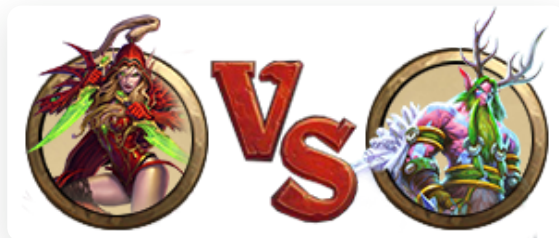
#### Биг Бист Охотник

Хороший поединок, потому что Охотник редко действует так уж агрессивно, чтобы задавить Разбойника до мидгейма и доступа к ключевым тяжелым картам. Оппонент наступает с помощью средних и тяжелых существ, которые станут хорошими целями для массовых зачисток, то есть Скаббса творца Теней и просто случайных генераций. Хороши будут и секреты: особенно Протестую, Морозная ловушка и Самопожертвование.



- ### Релик Охотник на демонов

Напряженный противник, который не только активно давит со стола, но и наносит огромное количество взрывного урона. Исцеления у Разбойника мало, так что важно получить минимум урона со стола. Активно обороняйтесь и старайтесь перехватить инициативу на игровом поле. Ситуацию могут спасти вовремя использованные [Жуткая могильщица](#) и [Безумный герцог Теотар](#) (выбирайте целью реликвии, [Тайник с реликвиями](#), [Джейса Темного Ткача](#) и [Изобретателя Зимокса](#)). Оставить ДХ без карт в руке не всегда получится, но это надежный план на игру. Если не получилось, рассчитывайте на [Сира Денатрия](#), защитные превентивные секреты и просто существ на вашей половине стола.

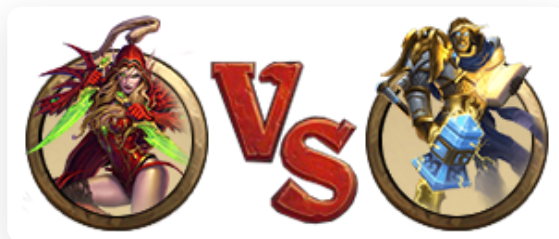


- ### Агро Дриид

Обычный сверхагрессивный поединок, где нужно бросить все силы на ранний контроль стола. Полезно использовать силу героя рано, чтобы убирать со стола угрозы с 1 здоровьем. Серьезное преимущество дадут [Гноллы Дикой Лапы](#), если придут две копии или хотя бы одна с [Шагом сквозь тень](#).

Играйте в темп [Жуткую могильщицу](#) с активным секретом, чтобы убрать из руки Друида массовые баффы или источники перебора колоды. Ищите массовые зачистки с [Джекпот!](#) а. Случайные генерации могут дать и провокации, и натиски, и другие полезные в матче карты. Надежда в том числе на [Разведку](#).

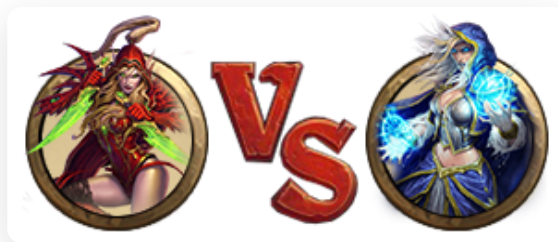
Без раннего захвата стола или массовых зачисток в мидгейме победить Агро Друида достаточно сложно: он великолепен в захвате стола и разгоне характеристик с помощью массовых баффов.



- ### Контроль Паладин

Если Паладин затянет партию до лейтгейма, сыграет **Озаренную Кариэль**, **Тюремщика** и **Сира Денатрия**, что-то поделаться с этим вы уже едва ли сможете — разве что зайдут ответы на неуязвимых существ с помощью случайной генерации (**Снежная буря**, **Водоворот**, **Круговерть Пустоты**, **Потасовка** и т.д.) . Важно начать давление со старта с помощью **Королевы Азшары** и существа-гиганта, а после повторить розыгрыш гиганта.

Обратите внимание на **Жуткую могильщицу**. В идеале использовать ее после того, как Паладин сыграет **Порядок в зале суда**. Дело в том, что боевой клич **Жуткой могильщицы** замешивает карту в колоду оппонента, а значит его колода перемешивается и теряет порядок, собранный заклинанием **Порядок в зале суда**. Так Паладин не сможет рано найти **Тюремщика** и другие ключевые тяжелые карты. А если они уже у него в руке, та же **Жуткая могильщица** и **Безумный герцог Теотар** могут лишить его способа победы. Идеальной целью для вытягивания из руки станет **Тюремщик**, но опасны и другие тяжелые карты: **Сир Денатрий**, **Озаренная Кариэль**, **Рено Джексон**.



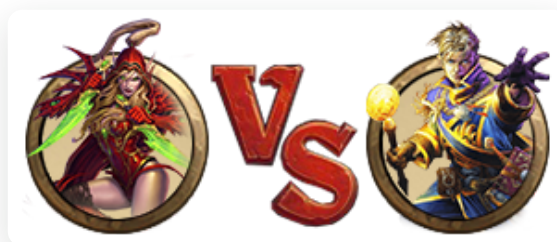
#### Маги

Скелет Маг и Мордреш Маг уязвимы для **Жуткой могильщицы** и **Безумного герцога Теотара**. Вы можете без опасений играть на этих существ **Шаг сквозь тень** и вновь активировать их боевые кличи. Убрав несколько важных карт из руки оппонента, вы лишите его всех способов победы. Особенно важны для Мага **Мордреш Огненный Глаз**, **Магистр Варден**, **Сир Денатрий**, а также все источники перебора колоды.

Продавить Мага столом и взрывным уроном быстро достаточно сложно: слишком много у того заморозок, защитных эффектов и т.д. Куда проще переиграть оппонента по ресурсам, а весь взрывной урон нивелировать своим **Сиром Денатрием** или случайно сгенерированными защитными эффектами.

Не играйте **Сира Денатрия**, если противник активировал **Прочное алиби**. Легендарка нанесет герою противника только 1 единицу урона.

Как и в любом медленном поединке, важную роль тут сыграют **Протестую**, **Антимагия**, **Ледяная ловушка** и другие секреты. Сильны и любые секреты в принципе, потому что заставляют противника играть вокруг них и делать неоптимальные ходы.



#### Нага Жрец и Комбо Жрец

Ключевая карта в матч-апе для Разбойника — [Творец теней Скаббс](#). Это ультимативный ответ на угрозы любого размера, которые могут поставить и Нага, и Комбо Присты. То же могут сделать и случайные генерации, но полагаться на это уже труднее.

До захода нужных карт старайтесь заниматься перебором колоды и поиском ответов на потенциально крупные угрозы. При этом старайтесь убирать мелких существ в течение старта и мидгейма, пока Жрец только готовит свои мощнейшие комбинации.

Многое сделают секреты: [Протестую](#), [Антимагия](#), [Морозная ловушка](#), [Ледяная ловушка](#), [Самопожертвование](#). Это самые сильные секреты в матч-апе, которые испортят жизнь противнику. Ищите их и повторяйте всеми возможными способами.

Как и всегда, [Жуткая могильщица](#) и [Безумный герцог Теотар](#) могут оставить оппонента без ключевых карт. Тут выбор, от чего избавиться, у Разбойника огромный. Можно лишить Жреца добора, ключевых бафферов или вспомогательных существ ([Сияющий элементаль](#), [Жрица Валишж](#)).

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!