

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 1 / 32

## Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

Сгенерировано: 04.06.2026 16:29

Количество материалов: 4

---

### Друид на силе героя — все еще имбалансная дека. Большой гайд по архетипу

ID: 1687

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/natisk-druid-uvelechenie>

Дата: 22.05.2025

Тип: Гаиды

Категория: Изумрудный Сон (актуальное дополнение)

#### Описание

Друид на силе героя — все еще имбалансная дека. Большой гайд по архетипу

#### Кратко

Друид на силе героя стал еще сильнее с выходом Тлеющего Древа Жизни. Разбираемся в большом гайде, как работает эта колода от декбилдинга до стратегии игры и матч-апов.

#### Текст

Герой гайда — Друид на силе героя в Изумрудном Сне после выхода мини-сета Тлеющее Древо Жизни. Архетип и до мини-сета показывал отличные результаты, но в мае превзошел все ожидания и забрался на вершину меты.

С последним актуальным патчем 32.2.4 почти всех лидеров меты понерфили, особенно сильный удар получил Охотник на силе героя. Конечно, ослабили и Друида, хотя его нерф совсем смешной: чуть слабее стал Симбиоз и Подпевалу, да и Шаладрассил поднялся до 8 маны. Вероятнее всего, Друид легко оправится от нерфов и станет лучшей деккой в Стандарте.

В большом гайде разбираемся, почему Друид на силе героя стал таким сильным и популярным. Как и всегда, мы разберем лучшие деки и научимся собирать собственные. Вы найдете основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также разбор популярных матч-апов меты Тлеющего Древа Жизни.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Стратегия игры
- 8 ключевых советов по геймплею
- Матч-апы

Несмотря на нерф Симбиоза, мы все равно предлагаем играть это заклинание, так как оно все еще хорошо показывает себя на муллигане. Если сборки и изменятся, то не из-за Симбиоза, а из-за эволюции меты и популярности других дек. То же и с Подпевалой, который все еще будет очень сильным, несмотря на увеличение стоимости.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 2 / 32

Из-за увеличения стоимости Шаладрассила, не так хорош Страж Дорог Малорн. Но хорошо то, что все еще работает Фиракк Пылающий, которого мы и рекомендуем брать в качестве финального дропа.

## Друид на силе героя с Агрессором

Агрессор Скользкого Копья — интересный выбор, который улучшит матч-апы с другими Друидами. У него не так много ответов на рано сыгранный первый дроп, особенно если дать ему бафф здоровья. А после атаки он разгонит просто за счет дешевых спеллов. Партию в соло эта нага вряд ли потащит, но по крайней мере может нанести приличное количество урона.

## Друид на силе героя

Классическая сборка Друида на силе героя, которую отличает разве что выбор двух тяжелых дропов: тут есть и Страж Дорог Малорн, и Фиракк Пылающий. Малорна все еще можно играть, несмотря на то, что он больше не улучшает Шаладрассил.

[к оглавлению](#)

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. В основе колоды Друида на силе героя 27 карт. Почти никакие из них не убирают из сборки. Впрочем, архетип останется самим собой, если исключить Живые корни, Фотосинтез, Пухокрылку-стража и другие карты. Порой так и делают, но вопрос: чем заменить эти карты, чтобы сделать деку значительно сильнее. Пока что таких опций не нашли.

## Код основы колоды:

Основу нужно дополнить еще 3 картами. Всегда нужно взять как минимум одного юнита за 8-9 маны. Еще пара слотов — уже на усмотрение игрока. Сильно они Друида не изменят.

Агрессор Скользкого Копья — улучшит матч-апы с другими Друидами и с Охотниками. Позволит играть агрессивно в начале партии с хорошим заходом, а позднее может неплохо работать с баффом натиска.

Возрождение леса, Гнев, Ботаник-целительница, Тортолан-путница — самые популярные дополнительные способы добора, которые может использовать Друид на силе героя. Берите то, что нравится вам больше.

Грязная крыса — техническая карта против Охотника на силе героя. Но надо сыграть Крысу рано, пока Хант не сделал копии Короля Плюша.

Честный торговец Жуль — интересны опции с воровством существа и с нанесением взрывного урона, хотя порой могут спасти исцеление и другие опции.

Страж Дорог Малорн — теряет актуальность из-за увеличения стоимости Шаладрассила. Но все еще можно играть просто как самостоятельную карту.

Фиракк Пылающий — обязательно нужно взять, чтобы была возможность активировать Шаладрассил. Можно использовать и две легендарки (Малорн + Фиракк), так как Друид может сыграть их относительно быстро.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 3 / 32

[к оглавлению](#)

Друид на силе героя — средняя по цене колода. К сожалению, сильно дешевле ее не сделать: все легендарки обязательны для деки за исключением двух копий тяжелых юнитов за 8-9 маны (можно обойтись чем-то одним).

Эта точно такая же дека, как и в прошлом разделе: дешевле ее не сделать. Легендарки слишком сильные, их замена сильно навредит архетипу.

[к оглавлению](#)

Муллиган Друида на силе героя достаточно простой и предсказуемый. Вы почти всегда оставляете одни и те же карты вне зависимости от того, с кем именно столкнулись. Сначала разберем общие правила муллигана, а затем обратимся к выбору карт при встрече с каждым из классов.

Амирдрассил — оставляйте всегда.

Озарение — оставляйте всегда одну копию.

Живые корни — оставляйте одну копию против агро дек.

Симбиоз — оставляйте всегда и в любом количестве.

Преданная Сну ученица — оставляйте всегда одну копию.

Рыцарь Горького Цветка — оставляйте с хорошей рукой или Монеткой.

Знак дикой природы — оставляйте, если есть существо на первый ход.

Походный перекус — оставляйте с хорошей рукой.

Другие карты — на муллигане отавляют редко.

Далее о том, что Друид оставляет на муллигане при встрече с конкретными классами.

Рыцарь смерти: Амирдрассил, Озарение, Живые корни, Симбиоз, Преданная Сну ученица.

Охотник на демонов: Амирдрассил, Озарение, Симбиоз, Преданная Сну ученица, Походный перекус, Рыцарь Горького Цветка.

Воин: Амирдрассил, Озарение, Симбиоз, Шаладрассил.

Паладин: Амирдрассил, Озарение, Симбиоз, Преданная Сну ученица, Походный перекус.

Охотник: Амирдрассил, Озарение, Симбиоз, Живые корни, Преданная Сну ученица, Походный перекус, Рыцарь Горького Цветка.

Друид: Амирдрассил, Озарение, Симбиоз, Преданная Сну ученица, Походный перекус, Рыцарь Горького Цветка.

Разбойник: Амирдрассил, Озарение, Живые корни, Симбиоз, Преданная Сну ученица.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 4 / 32

Шаман: Амирдраассил, Озарение, Симбиоз, Преданная Сну ученица, Живые корни.

Маг: Амирдраассил, Озарение, Симбиоз, Преданная Сну ученица, Походный перекус, Рыцарь Горького Цветка, Подпевала.

Жрец: Амирдраассил, Озарение, Симбиоз, Преданная Сну ученица, Походный перекус, Рыцарь Горького Цветка, Рог изобилия.

Чернокнижник: Амирдраассил, Озарение, Симбиоз, Преданная Сну ученица, Походный перекус, Фиракк Пылающий.

[к оглавлению](#)

Далее вы узнаете о самых важных игровых аспектах Друида на силе героя: от основ до тонкостей геймплея непосредственно самой декой.

## Разгон силы героя

Главная идея колоды очень простая: раскочка силы героя и призыв огромных юнитов всего за 2 маны каждый ход. Друид берет только заклинания Природы в деку, так что активируется эффект Хамуула Рунического Тотема. С ним каждые 2 каста заклинания разгоняют силу героя. Вместе с этим у Друида много генераций дополнительных спеллов вроде Фотосинтеза или Симбиоза. Конечно, если и несколько боевых кличей на разгон силы героя: Рыцарь Горького Цветка и Пухокрылка-страж.

Все эти способы разгона силы героя в сумме позволят призывать существ с 16/16 статками и выше каждый ход всего за 2 маны. И это еще не самое сильное, что можно делать с силой героя.

[к оглавлению](#)

## Бафферы существ с силы героя

Сила Друида в том, как он может использовать огромные характеристики со своей силы героя, чтобы тут же влиять на ситуацию на столе.

Для начала самое очевидное: комбинации с Подпевалой и Преданной Сну ученицей. Подпевалу постарайтесь осавить на мид и лейтгейм, в начале он обычно не так эффективен, особенно в медленных матч-апах. А Преданную Сну ученицу можно использовать в любой удобный момент. Силу героя можно играть тут же за 0 маны, а второй бесплатный каст чаще всего вы получите на следующий ход.

Важны Знак дикой природы и Обожженный хамелеон. Эти бафферы помогают огромным юнитам Друида тут же вступать в бой и влиять на ситуацию на столе с помощью провокации или натиска. Как правило, оба эффекта нужны для серьезных переворотов стола и возвращения в игру. Хотя тут условия могут быть разными. Порой можно играть баффы на ранние дропы, особенно в агро матч-апах или если вы рассчитываете на раннее давление.

[к оглавлению](#)

## Тяжелые дропы в колоде

В деку Друида на силе героя берут 1-2 тяжелых юнита. Почти всегда это Страж Дорог Малорн и Фиракк Пылающий.

Малорн почти всегда будет активен к своему розыгрышу, а своим эффектом он дает одну из легендарок Изумрудного Сна других классов. Особенно интересны Урсол Паладина (если в руке есть Шаладрассил), Эссина Мага и Агамагган Лока. Хотя и другие опции могут пригодиться: все зависит от ситуации.

Фиракк Пылающий не такой предсказуемый в своих эффектах, но конечный результат часто будет похожий: вы уберете со стола всё или почти всё, нанесете какой-то урон по герою противника, а сам Фиракк останется на столе с полными характеристиками.

И конечно, тяжелые дропы нужны еще и для того, чтобы активировать Шаладрассил.

[к оглавлению](#)

## О Шаладрассиле

Шаладрассил может быть в двух формах: до и после улучшения. Старайтесь всегда играть улучшенную версию, а обычную используйте только в самых безвыходных ситуациях (обычно для Сна или Пробуждения Изеры) или если у вас есть летал (Комар, Пробуждение Изеры, Сон).

Что до улучшенных версий карт, они могут стать самостоятельными источниками победы.

Сон и Оскверненный сон можно использовать на ваши тяжелые дропы.

[к оглавлению](#)

## Озарение, Монетка и Походный перекус

Реализация этой тройки карт очень важна для Друида на силе героя. И порой это самая сложная часть не такого уж трудного геймплея архетипа. Вот что нужно знать:

- 1. Всегда используйте Монетку до Озарения, чтобы противник получил меньше информации о вашей руке
- 2. Старайтесь сберечь все баффы маны в руке на один ключевой ход.
- 3. В ключевой ход Друид, как правило, пытается раньше сыграть какую-то тяжелую карту. Обычно это или любой четвертый дроп, или тяжелые юниты за 8-9 маны.
- 4. Четвертый дроп полезно играть в первые два хода, а если не получилось, берегите баффы маны уже на мидгейм и реализацию самых тяжелых карт.

[к оглавлению](#)

## Что делать с Амидрассилом

Амидрассил Друид всегда старается сыграть как можно быстрее, а после использовать все его заряды сразу, как только они доступны. Не надо выдумывать каких-то супер комбинаций и ходов, все равно область только восстанавливает потраченную ману, но не дает ее выше предела в ход, как Монетка, Озарение и Походный перекус. Поэтому вся экстра мана от Амидрассила: просто способ быстрее сыграть карты за 1-3 маны из руки, а также лишний раз

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 6 / 32

прожать силу героя.

Обычно в ход, когда вы разыграли Амидрассил, тут же потратить 1 полученную экстра ману не получится: ничего страшного в этом нет. Главное, что вы получили карту и улучшили область, так что в следующий прок она даст уже куда больше.

[к оглавлению](#)

Что даст Симбиоз

Симбиоз раскапывает три карты из десяти представленных выше. Выбор тут необычный, но, как видите, относительно предсказуемый. Пригодиться может всё из отмеченного. Но особенно выделим Лесных духов Шамана и опцию с Соколами 4/3 с неистовством ветра. Это очень сильные юниты против Ханта и Друида, если вы наступаете и играете первым номером.

Тут можно найти генерации карт, зачистки и дополнительные статьи.

[к оглавлению](#)

Другие случайные эффекты

Куда больше опций дают Рог изобилия и Фотосинтез. Тут предсказать всё куда сложнее, хотя в любом случае вы получите только карты Друида, а они делают только то, что в целом умеет класс. Но, например, там сложно найти массовые зачистки стола или ультимативные ремувалы.

Полезно брать в первую очередь спеллы, которые уже есть в деке, хотя порой пригодятся и другие опции.

[к оглавлению](#)

Друид на силе героя

В зеркальном матч-апе можно попытаться задавить рано, используя мелких юнитов, Знак дикой природы, Пухокрылку-стража и т.д. В этой ситуации финишерами станут карты Сна с Шаладрассила, Фиракк и Малорн.

Если давление со старта и в мидгейме не получилось ни у кого из Друидов, тогда игра переходит в гонку разгона силы героя и поиска перебора колоды. Огромное преимущество дает Амидрассил, а также источники перебора колоды в целом. У кого больше юниты с силы героя, тот и будет сильнее, если при этом у него есть и карты в руке для реализации больших статов.

Боритесь за стол всеми силами, не уступайте Друиду слишком много преимущества в темпе, так как вернуться в игру в этом поединке сложно.

Охотник на силе героя

Самый надежный способ победить Ханта на силе героя: задавить его рано мелкими дропами, баффами и стататами. Хант достаточно жадный, так что в начале он может пропустить достаточное количество урона, а после его можно будет добить взрывным уроном.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 7 / 32

Другой способ победы — Грязная крыса, которая должна достать из руки Ханта Короля Плюша до того, как Хант его скопирует. И важно тут же убить зверя, чтобы Охотник не вернул его в руку.

Если ничего из этого не получилось, матч-ап становится очень трудным. Вам не помогут большие статы и провокации из-за клича Короля Плюша, а урона он может нанести куда больше 30 единиц, так что никакая броня не поможет.

## Темпо Разбойник

Интересный матч-ап, где Разбойник чаще всего будет играть первым номером. В начале он постарается задавить вас мелкими юнитами. Зачисток у Друида нет, так что придется отвечать на его стол своим столом. Не играйте жадно, а вместо этого ставьте больше характеристик на игровое поле и старайтесь размениваться. Скорее всего Рога все еще будет впереди, но надо свести к минимуму урон по вашему герою. Вернетесь в игру вы с помощью маначит опций и тяжелых дропов: по крайней мере это самый надежный вариант. Можно и просто завалить стол большими юнитами с бафами провокаций и натисков. Вариант тоже рабочий, хотя и действует от медленнее.

## Рыцари смерти

Ожидайте в первую очередь самые агрессивные деки Манажери Рыцаря смерти и Ожившим кувшином и мелкими юнитами. В этом поединке нужно просто терпеть и пытаться перевернуть игру так же, как и в матч-апе с Рогой: или тяжелыми дропами, или большими статами с провокацией. Хорошо то, что ДК совсем ничего не может поделаться с таунтами, кроме как размениваться с ними. Но зато потенциала для баффов стола и эктра урона у него очень много, так что один таунт даже с 10/10 статами не сдержит полный стол мелочи Рыцаря смерти.

## Таунт Воин

Интересный матч-ап, где Друид может затягивать партию очень глубоко в лейтгейм и пытаться задавить Воина бесконечной силой героя. Хотя мы рекомендуем в начале и мидгейме все же рассчитывать на давление, потому что эти Воины в конце игры очень сильные: все эти ходы с Водопоем могут дать оппоненту слишком много темпа, а у вас вариантов вернуться в игру немного.

Поэтому по началу старайтесь давить или хотя бы играть первым номером. При этом успевайте быстро раскачать силу героя, чтобы наступать и с ее помощью, а не только картами в руке.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

---

## Большой гайд по архетипу Биг ДХ на хрипах Изумрудного Сна

ID: 2406

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/big-ohotnil-na-demonov-festival-legend>

Дата: 29.04.2025

Тип: Гайды

Категория: Изумрудный Сон (актуальное дополнение)

## Описание

Большой гайд по архетипу Биг ДХ на хрипах Изумрудного Сна

## Кратко

Изучаем новую версию Биг ДХ на хрипах с большим гайдом. Разбираемся, в чем сила Охотника на демонов, как он работает и как побеждать им в мете Изумрудного Сна.

## Текст

Герой гайда — новый Биг Охотник на демонов с предсмертными хрипами. Дека появилась только в этом патче Изумрудного Сна и считается совсем молодой.

Биг ДХ стал уверенным участником меты Изумрудного Сна, которого особенно любят в топе Легенды. У Иллидана уверенный процент побед, хорошее распределение матч-апов и необычный геймплей.

В большом гайде разбираемся, как работает новый Биг ДХ на хрипах в текущей мете Изумрудного Сна. Вы найдете лучшие деки и научитесь собирать собственную. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегию игры, а также популярные матч-апы ладдера.

Обновили гайд 29 мая. Список изменений:

- Изменили вступление
- Изменили колоды и описание к ним
- Дополнили раздел "Матч-апы".

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Чем дополнить основу
- Замены дорогих карт
- Бюджетный ДХ
- Выбор карт в начале игры
- Основы муллигана
- Муллиган против каждого класса
- Стратегия игры
- Как работают предсмертные хрипы
- Биг синергии
- Как обыграть опасные эффекты
- Полезные советы
- Матч-апы

Есть три основных подхода к сборкам Биг ДХ на хрипах в текущей мете. Они не равны по силам. Вот их список в порядке убывания винрейта:

1. AoE Биг ДХ на хрипах
2. Берн Биг ДХ на хрипах
3. Тяжелый Биг ДХ на хрипах.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 9 / 32

Лучше всего AoE сборка, хотя другие тоже рабочие. Пусть их общий винрейт ниже, он все еще высокий. Так что если вам нравятся эти стили игры или есть карты только для этих сборок, можно пользоваться ими дальше.

Разбираем по одной оптимальной колоде всех трех типов Биг ДХ на хрипах.

### Биг ДХ на хрипах от VS

Классическая сборка ДХ, которая берет Биг синергии, предсмертные хрипы, а оставшиеся слоты заполняет способами добора и массовыми зачистками. Такой подход хороший и эффективный, особенно для матч-апа с Паладином.

### Берн Биг ДХ на хрипах

Это самая агрессивная сборка ДХ, которая берет Аранну-авантюристку и несколько карт Жреца с эффектами нанесения урона вашему герою. Эти карты помогают добить противника даже без стола, а еще они очень хорошо работают с самой Аранной-авантюристкой. Получается такой гибрид разных синергий: Биг набор карт, предсмертные хрипы и карты Жреца. Работает всё это очень хорошо. Рекомендуем эту деку для игры в ладдере в нынешней мете.

Единственный минус — иногда Аранну призывает Прыжок с обрыва, чего ДХ обычно не хочется.

### Тяжелый Биг ДХ на хрипах

Старая версия ДХ, которая берет Свирепого сквернотопыря. Дека становится куда жаднее и медленнее. Это помогает в зеркальных матч-апах, но может сыграть злую шутку в других поединках, особенно если ключевые предсмертные хрипы зайдут не в нужном порядке. Свирепого сквернотопыря может призвать Прыжок с обрыва, что иногда очень хорошо, а иногда совсем бесполезно.

- к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Охотника на демонов в основе всего 21 карта, поскольку архетип молодой и активно развивающийся. У него есть 3 подхода к сборкам, из-за чего общих карт становится меньше обычного.

Вы точно должны взять в основу ключевую связку предсмертных хрипов (Кабан с мячом, Прожорливый охотник Скверны и Условия возврата), а также топовые Биг синергии (Прыжок с обрыва, Иллидари-инквизитор и Магтеридон Неосвобожденный). Помимо этого в основу попадают некоторые полезные карты для старта игры, хотя от опций вроде Иллидариведения, Мрачного урожая и Сна виверны в теории можно отказаться, просто пока что замен лучше им не нашли.

Основу колоды нужно дополнить еще 9 картами. Тут всё зависит от того, какого Биг ДХ на хрипах вы хотите в итоге получить. Вариаций несколько: синергии урона по вашему герою, массовые зачистки и перебор колоды, а также несколько экстремальных опций. Подробнее обсуждаем самые популярные опциональные карты далее.

Аранна-авантюристка и карты Жреца — делают ДХ намного агрессивнее и проактивнее. Карты взрывного урона помогают добить противника в мид и лейтгейме, если хрипов и Биг синергий

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 10 / 32

не хватает. Сама Аранна-авантюристка тоже хорошо показывает себя, хотя и портит Прыжок с обрыва. Урон по самому ДХ чаще всего не критичен, потому что у него есть очень много исцеления с Кабаном с мячом.

Пугалка! — плохая карта, которая только ломает Биг синергии и делает деку слабее. Рекомендуем убрать ее из вашей сборки.

Обжигающий жар и Проникновение — дополнительные массовые зачистки стола, которые особенно помогут против Хантов, ДК и других агро дек. К тому же помогают сломать ваши же предсмертные хрипы.

Инфернальный степлер или Оскверненное копьё — если берете Аранну-авантюристку, то с синергией с ней берите Инфернальный степлер. В остальных ситуациях используйте Оскверненное копьё. 1-2 дополнительные копии оружия нужны для активации Иллидари-инквизитора после того, как вы сыграете Прыжок с обрыва.

Опасный обрыв — опциональная карта для мидгейма без каких-либо значимых синергий в деке, просто хороший источник урона по существам и герою противника, способ сбить божественные щиты и т.д.

Шаладрассил — тяжелая карта для медленных поединков, где нужно больше выгоды. Берут в сборки без Аранны-авантюристки.

Свирепый сквернотопырь — делает ДХ намного тяжелее, открывая больше циклов предсмертных хрипов. Не лучший выбор для текущей меты, есть карты и сильнее.

[к оглавлению](#)

Биг ДХ на хрипах — недорогая дека сама по себе, хотя совсем бюджетной ее не сделать. Далее разбираем все эпика и легендарке в деке, а также возможности заменить их.

Красная карточка — обязательный эпик, создавайте 2 копии.

Сон виверны — если нет, можно взять другую массовую зачистку вроде Обжигающего жара или Проникновения.

Аранна-авантюристка — сильная карта, которую берут вместе с набором спеллов Жреца. Но без нее можно обойтись. Если нет, возьмите вместо Шаладрассила.

Прыжок с обрыва — обязательный эпик, создавайте 2 копии.

Магтеридон Неосвобожденный — обязательная легендарка для Биг ДХ, создавайте, если хотите поиграть архетипом.

Максимально бюджетный ДХ на хрипах

Дешевле всего собрать сборку ДХ без карт Жреца и Шаладрассила. Эта дека не сильно дешевле оптимальных, но и почти не слабее их. Колода обойдется вам в 4600 чародейной пыли.

[к оглавлению](#)

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 11 / 32

## Основы муллигана

Главный приоритет ДХ на стадии муллигана — найти ключевые карты, представленные ниже. Выбор карт в стартовую руку очень простой, потому что совсем не меняется в зависимости от матч-апа. Вы всегда должны оставлять одни и те же карты, а все остальные сбрасывать.

Острый бивень — оставляйте всегда и в любых количествах.

Кабан с мячом — оставляйте всегда и в любых количествах.

Мрачный урожай — оставляйте всегда одну копию. Вторую сбрасывайте.

Прыжок с обрыва — оставляйте всегда, если есть Острый бивень или Кабан с мячом, а также в любых ситуациях против медленных колод.

Прожорливый охотник Скверны — оставляйте только в случае, если в руке есть Кабан с мячом и/или Острый бивень.

Другие карты — на муллигане оставляют очень редко.

## Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Острый бивень, Кабан с мячом, Мрачный урожай, Прыжок с обрыва. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны.

Охотник на демонов: Острый бивень, Кабан с мячом, Мрачный урожай, Прыжок с обрыва. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны.

Воин: Острый бивень, Кабан с мячом, Мрачный урожай, Прыжок с обрыва. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны.

Паладин: Острый бивень, Кабан с мячом, Мрачный урожай. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны.

Охотник: Острый бивень, Кабан с мячом, Мрачный урожай, Прыжок с обрыва. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны.

Друид: Острый бивень, Кабан с мячом, Мрачный урожай, Прыжок с обрыва. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны.

Разбойник: Острый бивень, Кабан с мячом, Мрачный урожай, Прыжок с обрыва. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны.

Шаман: Острый бивень, Кабан с мячом, Мрачный урожай, Прыжок с обрыва. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны.

Маг: Острый бивень, Кабан с мячом, Мрачный урожай. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны.

Жрец: Острый бивень, Кабан с мячом, Мрачный урожай, Прыжок с обрыва. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 12 / 32

Чернокнижник: Острый бивень, Кабан с мячом, Мрачный урожай. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны.

[к оглавлению](#)

## Как работают предсмертные хрипы

Главная фишка деки — синергии предсмертных хрипов. Начинает всю эту цепочку Острый бивень, который достанет из деки Кабана с мячом или Прожорливого охотника скверны.

Всё построено вокруг Кабана с мячом, которого ДХ призывает, а после абузит его предсмертный хрип очень много раз. В этом помогает Прожорливый охотник Скверны. Он вернет на стол два Кабана с мячом своим предсмертным хрипом.

Еще есть Условия возврата, которые в принципе выполняют ту же функцию, хотя и стоят меньше, и не требуют существа на столе. Этот spell активирует предсмертный хрип даже в случае, если само это существо вернули в руку, колоду или иначе убрали со стола не активируя его предсмертный хрип. Поэтому им особенно полезно активировать эффект Прожорливого охотника Скверны.

Благодаря синергиям предсмертных хрипов Охотник на демонов получает очень много преимуществ. Это и большие характеристики, и липкий стол, который не так-то просто зачистить, и взрывной урон за счет боевого клича и исцеления Кабана с мячом, а еще это огромное количество исцеления.

Благодаря похищению жизни Кабана с мячом ДХ становится почти неубиваемой декой. Его не могут победить агро и берн колоды, да и в целом опустить Охотника на демонов до 0 очень трудно, пока у него остаются синергии предсмертных хрипов и способы воскресить Кабана с мячом (а их очень много). Исцеления так много, что ДХ может даже брать источники урона по нему самому, которые можно уверенно использовать в большинстве поединков.

Всего за бой ДХ на хрипах может призвать 14 Кабанов с мячом. Посчитайте, сколько урона они нанесут своим предсмертным хрипом, а также сколько здоровья восстановят хрипами и атаками. Цифры абсурдно большие.

[к оглавлению](#)

## Биг синергии

Главная движущая сила Биг синергий — Прыжок с обрыва. Это заклинание призывает любого юнита из деки, так что вам важно следить, что именно там осталось. Вы можете достать какой-то из предсмертных хрипов, что тоже часто бывает полезным, потому что юниты получают натиск и их можно тут же разбить и активировать хрип. Но главные цели для Прыжка с обрыва: тяжелые демоны за 8 маны.

Магтеридон Неосвобожденный не уйдет в деку, если достать его Прыжком с обрыва, зато тут же начнет наносить по 3 AoE урона в конце хода, а после выйдет и как 12/12 юнит.

Иллидари-инквизитор при призыве может атаковать героя противника, если его атакуете и вы. Поэтому перед кастом Прыжка с обрывом важно оставить 1 заряд оружия, сыграть силу героя или получить атаку с Семени ужаса, чтобы тут же атаковать. Конечно, атаки нужны только в случае, если в деки остались Иллидари-инквизиторы и их можно призвать Прыжком с

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 13 / 32

обрыва.

Совет:

Играйте на вашего Иллидари-инквизитора Красную карточку. В этом случае он останется на столе, а через 2 хода снова появится в начале вашего хода с натиском и возможностью атаковать героя противника следом за вашей атакой.

Можно сыграть Красную карточку и на Магтеригона, чтобы он еще раз дал свою массовую зачистку. Хотя так вы лишитесь 12/12 статов.

- к оглавлению

Как обыграть опасные эффекты

Законтрить синергии ДХ можно разными способами: даже сам Охотник на демонов может улучшить зеркальные матч-апы, взяв технические карты. Давайте отметим самые распространенные контры Армор ДХ и то, как вы можете их обыграть.

Не играть существ. Если противник не играет существ, вам будет сложнее реализовать Прыжок с обрыва, особенно если в деке осталось много предсмертных хрипов — их очень важно разбить об вражеских юнитов. Если такое происходит, пытайтесь задавить другими источниками урона, а розыгрыш Прыжка с обрыва откладывайте.

Эффекты превращения (Сглаз) — целью станет Кабан с мячом, в результате чего сломаются все эффекты воскрешения. Хорошо то, что Шаманы редко берут Сглаз, да и в целом класс непопулярный.

Немота (Королевский библиотекарь) — целью станет Прожорливый охотник Скверны, то есть вы лишитесь очень большой выгоды от воскрешения.

Возвращение существ в руку или колоду (Король Плюш, Шалдарасил, Бармен Боб, Новая упаковка) — могут убрать со стола любых юнитов, особенно неприятно, когда убирают Кабана с мячом, в результате чего не сработает хрип Прожорливого охотника Скверны.

Другие (Анахронос, Красная карточка) — не убивают ваши предсмертные хрипы, так что их нельзя будет воскресить позднее.

Самое важное, что вы должны понимать при встрече с новым противником, играет ли он какие-то из этих карт или нет. Конечно, сложно предсказать появление нейтрального Королевского библиотекаря, но это и не такая страшная карта, как Король Плюш или Сглаз.

Обыграть все эти эффекты не всегда получается. Порой нужно играть так, будто их у противника нет — это в тяжелых ситуациях. Или вы можете самостоятельно активировать предсмертные хрипы в ваш ход. В этом помогут ваши массовые зачистки: Обжигающий жар, Сон виверны и Проникновение. Эти зачистки нужно комбинировать друг с другом, чтобы разбить ваших юнитов, так что ходы не всегда удобные — но порой лучше способа нет.

- к оглавлению

Полезные советы

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 14 / 32

Мрачный урожай и Сон виверны призывают Семена ужаса. Их три вида: все представлены на картинке ниже. Призывать Семена ужаса лучше в начале партии, а в мид и лейтгейме часто будет нехватка места на столе, а эффекты Семян ужаса уже мало повлияют на игру.

Обратите внимание на бафф атаки Семени Ужаса: гончей. Иногда получается сыграть под него Иллидари-инквизитора или Прыжок с обрыва, чтобы тут же атаковать по герою противника.

Лучшая карта с Иллидариведения чаще всего — Заплутавшая ведунья. Если ее нет или она не нужна в конкретной ситуации, то берите зачистки стола или перебор колоды в зависимости от ситуации и ваших нужд.

Старайтесь играть Иллидариведение в начале хода и хотя бы с 2-3 маны в запасе, чтобы тут же сыграть полученную карту. Оставлять ее на следующие ходы — плохая идея, потому что эффект изгоя уже не будет активным.

Монетку оставляйте для того, чтобы раньше сыграть Прыжок с обрыва. Старайтесь сохранить один заряд оружия для этого хода.

Играйте Чай из белладонны, Акупунктуру и Инфернальный степлер просто так, даже если на столе нет Аранны-авантюристки. Чаще всего у вас будет так много исцеления с Кабанов с мячом, что урон по себе не будет ничего значить и всё равно скоро нивелируется. Но если есть ходы лучше (чаще всего с реализацией биг синергий или предсмертных хрипов), используйте их, а источники урона по себе оставляйте позднее для завершения партии или, если повезет, комбинаций с Аранной-авантюристкой. Хотя в 90% случаев ДХ играет все эти карты без нее.

Если Аранна-авантюристка стоит на столе, вы можете атаковать вашим героем по большим юнитам противника, не получив урон и распределив его во вражеского персонажа. Ход может быть сильным и важным, особенно в матч-апах с Хэндбафф ДК и Друидом на силе героя.

[к оглавлению](#)

## Урсол Паладин

Лейтгейм в этом матч-апе явно не за вами, так что действовать надо быстро. Рассчитывайте на то, что рано найдете и реализуете предсмертные хрипы и биг юнитов. Старайтесь найти массовые зачистки, которые в сумме нанесут 5 урона, чтобы ответить на 5/5 пиратов с Шанти. Существ крупнее убирайте со стола с помощью Красной карточки. Это могут быть и совсем огромные юниты в мид и лейтгейме, и ранний Агрессор Скользящего Копья, если нет других способов ответить на него.

У Паладинов есть источники исцеления, так что старайтесь играть надежнее и давить не только взрывным уроном, но и юнитами на столе.

## Друид на силе героя

Друиды достаточно медленные в начале и в мидгейме, так что ДХ может уверенно наступать предсмертными хрипами и Биг синергиями, а после добивать противника взрывным уроном. Красную карточку играйте на любую провокацию или большого юнита. Используйте Аранну, чтобы атаковать по крупному юниту Друида и перенаправить полученный урон в персонажа противника. Пользуйтесь тем, что у Друида мало источников исцеления.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 15 / 32

## Дракон Жрец

На 7й ход может ответить на любой стол Новой упаковкой, так что важно нанести максимум урона до этого момента. Не играйте от массовых зачисток на урон и просто генерируйте как можно больше статов каждый ход, пока не сможете добить противника взрывным уроном. Красную карточку давайте любой провокации противника или своему Иллидари-инквизитору, чтобы обыграть массовые зачистки оппонента. Лейтгейм не за вами, так что действуйте агрессивно.

## Биг ДХ на хрипах

Сложный поединок, где будет очень много Кабанов с мячом, а значит бесконечных разменов, исцеления и проков предсмертного хрипа. Старайтесь действовать активно и давить в любом случае, давайте Красную карточку Прожорливому охотнику Скверны противника или игнорируйте этого юнита, вынуждая оппонента самого разбивать этот пятый дроп об ваших существ. Переходите в наступление с появлением Иллидари-инквизитора на вашей половине стола, старайтесь сыграть двух подряд или продолжить с помощью других источников взрывного урона. Если у ДХ прямо сейчас не стоит несколько Кабанов с мячом, легко восстановить себе много здоровья он не сможет. Ловите его на медлительности и необходимости самому разбивать Прожорливого охотника Скверны, а после и Кабана с мячом.

## Рыцарь смерти

Какие-либо агрессивные или, наоборот, очень медленные колоды не доставляют ДХ никаких проблем. Другое дело — Хэндбафф Рыцарь смерти. Это сложный противник. Тут важно дать Красную карточку Начинающему кукловоду и попытаться задавить противника до того, как тот закроется огромными провокациями и восстановит здоровье огромным Гномоедом. Как-то ответить на большие провокации для ДХ очень сложно, особенно если их несколько. Тут можно уже только добить противника взрывным уроном или рассчитывать на атаку вашим героем по огромному юниту под баффом Аранны-авантюристки. Играйте агрессивно и старайтесь задавить Рыцаря смерти быстро, потому что в лейтгейме тягаться с ним не выйдет.

## Разбойники

В мете много разных версий Разбойников, но ни одна из них не должна доставить ДХ так уж много проблем. Все агрессивные потуги пресекаются массовыми зачистками и Кабанами с мячом, а в мид и лейтгейме Роге очень сложно найти достаточное количество исцеления для того, чтобы пережить весь взрывной урон ДХ. Красную карточку можно играть даже на средних юнитах противника, а также на своего Иллидари-инквизитора.

- к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

=====

**Гайд по Локу на областях — имбе Изумрудного Сна. Большой гайд по архетипу**

ID: 1053

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/ww-control-warlock>

Дата: 01.04.2025

Тип: Гайды

Категория: Изумрудный Сон (актуальное дополнение)

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 16 / 32

## Описание

Гайд по Локу на областях — имба Изумрудного Сна. Большой гайд по архетипу

## Кратко

Новая версия Лока на областях захватывает ладдер и показывает лучший винрейт в Изумрудном Сне. Разбираем в большом гайде, как работает колода.

## Текст

Чернокнижник на областях появился еще в прошлом дополнении. Но еще никогда он не был так силен, как сейчас. К началу второй недели Изумрудного Сна все больше игроков осознают силу архетипа и берут его для быстрого взятия высоких рангов. Лок на областях показывает лучший процент побед в ладдере — сегодня это самая сильная дека дополнения.

В Изумрудном Сне Лок получил не так много карт. И эти новые карты на первый взгляд не выглядят имбалансными. Но на деле всё иначе: и пара новинок дает Чернокнижнику то небольшое, чего ему не хватало для доминации в Стандартном режиме.

В большом гайде разбираемся, как работает Лок на областях в актуальной мете Изумрудного Сна. Вы найдете топовые колоды и научитесь собирать собственную. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и популярные матч-апы меты.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Чем дополнить основу
- Замена дорогих карт
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Общие правила
- Выбор карт против всех классов
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Способы победы
- Как играть ключевые карты
- Матч-апы

Сборки Лок на областях уже относительно стабильны: и оптимальные колоды отличаются 2-3 опциями, которые нужны для конкретных матч-апов и локальной меты. Далее разберем 3 самые успешные колоды Чернокнижника на второй неделе Изумрудного Сна.

Чернокнижник на областях с Адским пламенем

Адское пламя помогает Чернокнижнику бороться с Охотниками и другими деками, которые спамят стол мелкими юнитами. Сейчас такие колоды популярны, так что этот вариант показывает оптимальный процент побед. Еще тут есть одна копия Труса на палочке: это еще один источник взрывного урона (вместе с Адским пламенем), которым можно добить противника. В результате Лок становится всё более и более агрессивным, а берн потенциал в мид и лейтгейме выше, чем у других классов.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 17 / 32

## Чернокнижник на областях с Ледниковым осколком

Ледниковый осколок — гибкая и всегда полезная карта. Она особенно хороша против Армор ДХ, других Чернокнижников, Дракон Воинов и Шаманов. Но при этом пригодится и против Хантов, да и в целом нет матч-апа, где Ледниковый осколок будет лежать мертвым грузом.

Тут тоже есть Труп на палочке, который дает Локу еще больше взрывного урона в мид и лейтгейме.

## Антиагро чернокнижник на областях

Если Охотники и другие агрессивные колоды слишком активно давят вас в начале партии, задумайтесь о Бесе месяца. Этот второй дроп дает очень много исцеления и может спасти вас в безвыходной ситуации. Лучшими целями станут Великаны или Ультралиски. Еще в сборке есть две копии Турагента, с которыми дека станет гибче и вариативнее. Хотя карта достаточно медленная.

## к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке архетипа. У Лока на областях в основе 25 карт: ключевые локации, синергии Зергов, большие существа и карты Рыцаря смерти — их можно взять в деку благодаря Призывателю Чернокосту. Без карт ДК Чернокнижник на областях обойтись не может.

## Код основы колоды:

Мы не рекомендуем убирать какие-либо карты из основы колоды: все они слишком сильны и отлично работают друг с другом. Как вариант можно избавиться от вторых копий Укротителя гончих и Любителя фотографий, но вместо них надо взять что-то очень важное и метовое.

Дополнить основу нужно еще 5 картами. Это могут быть как универсальные опции, так и какие-то технические карты, чтобы лучше играть в зеркальных матч-апах, против агро дек или других типовых оппонентов. Разберем все опциональные карты далее.

Ледниковый осколок — универсальная карта, которая очень полезна против Локов, Воинов, Шаманов, Охотников на демонов, при этом пригодится и в агро матч-апах, например с Хантом. Никогда не будет лежать мертвым грузом.

Турагент — шанс раскопать Край горизонта и реже другие области, которые могут оказаться полезными в конкретной ситуации.

Бес месяца — сильная карта для баффа тяжелых юнитов в колоде, с которой можно вернуться в игру, даже если вы потеряли много здоровья в начале партии. Улучшит агро матч-апы.

Труп на палочке — дополнительный источник взрывного урона, который обычно используют в мид и лейтгейме, чтобы добить противника в течение нескольких ходов. Но можно отдать и в начале партии просто ради размена 1 к 1, пусть спелл и не вернется в руку.

Адское пламя — улучшит матч-апы с Охотником и другими агро деками, позволит добить героя противника или разменяться с его юнитами. Спелл полезный и универсальный, редко будет лежать мертвым грузом.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 18 / 32

Спасательная капсула — интересная опция на бафф натиска Великанам или мелким юнитам для перезарядки Края горизонта, хотя и достаточно медленная карта, которую не всегда просто реализовать.

Честный торговец Жуль — полезен во многих ситуациях: это и лечение, и урон, и способ похитить юнита противника. Каких-то особых синергий в деке с Жулем нет, это просто универсальная и сильная легендарка.

Эффект домино — дополнительная зачистка стола, которую сейчас играют редко, так что она может удивить противника. Берите, если часто встречаете Ханта, но Адское пламя вас не устраивает.

Сомнительный пакт — не так хорош без Кузни воли, но все еще встречается в некоторых сборках, потому что это еще один способ призыва больших юнитов.

к оглавлению

Лок на областях — средняя по стоимости колода, которая берет несколько эпиков и легендарок. Далее разберем все карты и способы их заменить, если это возможно.

Призыватель Чернокост — важен не из-за своих боевых эффектов, а из-за возможности взять в деку Край горизонта — самую сильную и важную область в колоде. Поэтому без Чернокоста архетип не обойдется.

Кэрриган Королева Клинков — очень сильная карта, которая дает выгоду, взрывной урон и дополнительную зачистку. Слишком хороша, чтобы отказываться от нее. Тем более две копии Червя Нидуса станут слабее без Кэрриган.

Приморский гигант — ключевая карта в деке, основная ударная сила колоды. Создавайте обязательно.

Бескрайний простор — сильная легендарка, но в теории Лок может обойтись без нее. Брать что-то другое дорогостоящее не стоит: просто играйте с двумя Приморскими гигантами и смиритесь с тем, что порой Гнилоседечная дриада ничего не даст.

Другие эпика и легендарки — не обязательны для колоды.

Максимально бюджетный Лок на областях

Увы, сильно дешевле Лока не сделать. Убрать можно разве что Бескрайний простор, вместо которого подойдет любая техническая карта на ваш выбор. Но зато такая сборка очень сильная, а цена ее скромная — 5200 пыли.

к оглавлению

Муддиган Лока на областях достаточно простой и прямолинейный. Вне зависимости от класса противника он ищет одни и те же карты, представленные ниже. И редко берет что-то еще, хотя такие случаи есть.

Далее разберем общие правила муллигана.

- Общие правила

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 19 / 32

Любые области оставляйте всегда и в любых количествах.

Гнилосердечная дриада — оставляйте всегда и в любом количестве.

Червь Нидуса — оставляйте одну копию всегда. Вторую только с Монеткой.

Приморский гигант — оставляйте всегда за исключением ситуаций, когда в руке уже есть Гнилосердечная дриада. Можно оставить гиганта и дриаду по 1 копии. Приморского гиганта можно скидывать в очень быстрых матч-апах, например с Охотником.

Поглощение — оставляйте только с Пещерой ультралисков в руке.

Ход доской / Адское пламя — оставляйте по одной копии при встрече с Охотником.

Призыватель Чернокоп — можно оставить, если в руке есть комбинация Пещера ультралиски + Поглощение.

Выбор карт против всех классов

Рыцарь смерти: Гнилосердечная дриада, Омут рождения, Пещера ультралисков, Край горизонта, Червь Нидуса, Приморский гигант.

Охотник на демонов: Гнилосердечная дриада, Омут рождения, Пещера ультралисков, Край горизонта, Червь Нидуса, Приморский гигант.

Воин: Гнилосердечная дриада, Омут рождения, Пещера ультралисков, Край горизонта, Червь Нидуса, Приморский гигант.

Паладин: Гнилосердечная дриада, Омут рождения, Пещера ультралисков, Край горизонта.

Охотник: Гнилосердечная дриада, Омут рождения, Пещера ультралисков, Край горизонта, Червь Нидуса, Ход доской.

Друид: Гнилосердечная дриада, Омут рождения, Пещера ультралисков, Край горизонта, Червь Нидуса, Приморский гигант.

Разбойник: Гнилосердечная дриада, Омут рождения, Пещера ультралисков, Край горизонта, Червь Нидуса, Кэрриган.

Шаман: Гнилосердечная дриада, Омут рождения, Пещера ультралисков, Край горизонта, Червь Нидуса, Приморский гигант.

Маг: Гнилосердечная дриада, Омут рождения, Пещера ультралисков, Край горизонта, Червь Нидуса, Приморский гигант.

Жрец: Гнилосердечная дриада, Омут рождения, Пещера ультралисков, Край горизонта, Червь Нидуса, Кэрриган.

Чернокнижник: Гнилосердечная дриада, Омут рождения, Пещера ультралисков, Край горизонта, Червь Нидуса.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 20 / 32

[к оглавлению](#)

## Как работает колода

Концепт Лока на локациях очень простой: это мидрейндж дека, которая хочет победить на 4-7 ходах с помощью огромных характеристик. Чернокнижник может призвать очень много 8/8 существ благодаря или Пещере ульталисков, или Приморским гигантам. И в том, и в другом случае ключевую роль будут играть области, коих в деке очень много. Как правило ранняя генерация нескольких юнитов 8/8, которые убьют героя противника за 1-2 хода, — главный способ победы Лока. Призвать много 8/8 рано получается почти в каждой партии.

Сила Чернокнижника в том, что он не просто призывает много 8/8 юнитов, как Хэндлоки раньше, а еще и параллельно с этим чистит стол противника. В этом помогают все локации, которые наносят урон или дают другие очень сильные эффекты. А уже сами Ультралиски обладают натиском, так что сразу же с появлением на столе они могут разменяться с чем-то на половине противника.

Если противник все же смог справиться с вашими 8/8 юнитами, сыгранными в мидгейме, то на помощь приходит взрывной урон. Лучшими источниками взрывного урона станет сила героя Кэрриган Королевы Клинков и Край горизонта. Еще помогают технические карты вроде Адского пламени и Трупа на палочке. Обычно последней наступательной волной станет Бескрайний простор.

С выходом Изумрудного Сна Лок получил не так много новых карт, но эти новые карты очень сильные и важные. Гнилосердечная дриада делает деку очень стабильной, позволяя добрать Приморских гигантов и Бескрайний простор. А Любитель фотографий обычно приносит победу Локу, если получается сделать с его помощью копию Пещеры ультралисков или Края горизонта.

Сила Лока на локациях — в его матч-апах. Дека показывает отличный перформанс при встрече с большинством классов, особенно с популярным сейчас Охотником. Самой сложной будет встреча с Армор ДХ: тут надо продавать ДХ очень рано и со стола, и взрывным уроном, а затягивать этот поединок нельзя. Если встречаете много ДХ, берите 1-2 источника немоты вместо Адского пламени и Трупа на палочке.

[к оглавлению](#)

## Способы победы

Как правило Лок комбинирует способы победы: или использует их одновременно, или один за другим. И делает это вне зависимости от матч-апа.

Далее об этих способах победы и о том, как правильно использовать конкретные карты.

### Способ победы 1 — заспам стола 8/8 юнитами

Есть два главных способа заспама стола 8/8 юнитами.

Первый — Пещера ульталисков. Сама по себе она достаточно медленная и не очень сильная, но предсмертный хрип можно умножить, скопировать и приблизить его приближение. В этом помогают три карты: Поглощение, Призыватель Чернокост и Любитель фотографий. Используйте Поглощение сначала, а уже после сделайте копию Пещеры Ульталисков. А Чернокоста ставьте

перед активацией предсмертного хрипа области.

Второй способ заспама стола — Приморские гиганты. Их у вас будет только 2 штуки, зато их можно сыграть бесплатно уже на 4-5 ходах. Для этого надо много 5 раз прокнуть области, в чем очень хорош Край горизонта с эффектом перезарядки. Перезарядить Край горизонта помогает хрип Омута рождения, с которым у вас будет 2-4 Зерглинга с натиском. Можно справиться и без Омута рождения, просто разменом мелких существ (Укротитель гончих, например) или даже уничтожая своих же юнитов заклинаниями (Лик тлена, Адское пламя, Жри беса, Труп на палочке).

Приморских гигантов можно удешевить и без помощи Края горизонта, а Омут рождения и Пещерами ульталисков. Обычно в этом помогает еще Любитель фотографии, которым надо копировать готовую к активации область.

Как бы вы ни сгенерировали несколько 8/8 существ, старайтесь действовать ими агрессивно и бейте по герою противника, а разменивайтесь другими картами.

### Способ победы 2 — взрывной урон

Лучший источник взрывного урона Лока — Край горизонта. В сумме область наносит 15 урона: значительную часть при этом можно направить в лицо противника. А уж если вы сыграете пару Краев горизонта или скопируете область с помощью Любителя фотографий, то победить получится почти наверняка. При этом Лок будет давить и существами со стола, и другими источниками урона — в сумме получается сила, которую мало кто может остановить.

Больше взрывного урона дают Адское пламя и Труп на палочке. У Адского пламени обычно другой функционал, хотя можно использовать и для финиша противника. С Трупом на палочке тоже не надо слишком долго возиться: не надо пытаться извлекать бесконечную выгоду из спелла и играть его 5 раундов подряд. 1-2 каста уже достаточно, а ману чаще лучше тратить на что-то другое.

### Способ победы 3 — зерги и Кэрриган

Самый тяжелый способ победы, доступный Локу, — Кэрриган Королева Клинков. Тут ключом станет ее сила героя, 1-2 каста которых дадут больше взрывного урона в дополнение к тому, что мы отмечали выше. Обычно после розыгрыша Кэрриган уже близок к 0 маны и Бескрайний простор, так что можно сыграть эту легендарку, потом каких-то Зергов из руки и силу героя для максимального урона по герою противника.

Две призванные Королевы улья дадут в руку Личинки. Тут нет чего-то сверхъестественного и особо важного. Играйте Зергов как экстрата статьи и источник урона с силы героя. Особого импакта эти Зерги на игру обычно не оказывают. Хотя есть шанс, что они вам помогут, например хорош Гидралиск.

### Как играть ключевые карты

#### Омут рождения

Играйте как можно быстрее и тут же прожимайте первый заряд. Со вторым зарядом как правило нужно ждать до хода с реализацией Края горизонта (возможность сыграть 2-4 Зерглинга под натиском и разменяться ими, чтобы перезарядить Край горизонта).

Если Края горизонта нет, Омут рождения можно использовать просто для удешевления

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 22 / 32

Приморского гиганта, если это даст возможность поставить его раньше. А еще для перехвата стола просто Зергами с натиском, которые есть у вас в руке.

## Поглощение

Как правило используют только на Пещеру ультралисков, чтобы быстрее активировать ее предсмертный хрип.

Реже кастуют на Омут рождения, чтобы тут же сломать его раньше времени.

И совсем в крайнем случае Поглощение кастуют в любую локацию просто ради того, чтобы восстановить 8 здоровья.

## Жри беса

Используйте на любое существо за 1-2 маны. Это не только источник перебора колоды, но и способ активировать хрип Гнилосердечной дриады, а также перезарядить Край горизонта.

Не бойтесь переполнения руки: часто можно сжечь 1-2 карты, как правило там не будет чего-то решающего, без чего Лок не сможет победить.

Если кастуете спелл в Гнилосердечную дриаду, сначала сработает ее хрип, а уже после пойдет добор случайных карт за счет спелла.

## Призыватель Чернокоп

Его эффект в бою не всегда можно реализовать, карта нужна в первую очередь для этапа декбилдинга. Хотя и синергии с некоторыми картами есть.

Лучшая синергия — с Пещерой ультралисков. Позволит призвать еще одно тело 8/8 с Натиском, что очень сильно.

Так же работает с хрипами Укротителя гончих и Гнилосердечной дриады. Уничтожение ваших хрипов может быть полезным для перезарядки Края горизонта.

Не оказывает никакого эффекта на хрип Омута рождения.

## Край горизонта

В деке очень много карт, которые помогают перезарядить Край горизонта, даже если у противника нет существ. Используйте Жри беса, Лик тлена, Адское пламя и Труп на палочке, чтобы убивать свою мелочь и стрелять Краем горизонта. Это не только источник урона, но и самый простой и быстрый способ удешевить Приморских гигантов. Порой выстрелить всю область можно в тот же ход, что вы ее и поставили.

Единственная причина не спешить с кастами — Любитель фотографий в руке.

## Любитель фотографий

Играют в двух случаях:

1. Край горизонта с 3-5 зарядами

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 23 / 32

## 2. Пещера ультралисков с 1 зарядом (желательно уже готовая к использованию)

Оба плея почти всегда принесут Локу так много выгоды и темпа, что он легко закончит партию. Хотя обычно у Лока есть время для розыгрыша Любителя фотографий только в ситуации, когда всё и так хорошо и он играет первым номером или хотя бы давит. В такой ситуации это идеальная карта, которая ставит точку в матч-апе. А если всё плохо, на Любителя фотографий просто нет времени.

### Ход доской

Простой массовый эффект, который убирает со стола противника угрожающие статьи в агро матч-апах и мешающие провокации защитных колод. С функционалом всё просто, нужно только помнить, что играть карту надо в начале хода — и если есть возможность, перед этим добирать карты силой героя, спеллами Жри беса и Червь Нидуса, которые сделают Ход доской еще дешевле.

Планируйте свой ход до того, как совершать какие-то действия. Это правило очень важно для Чернокнижника.

[к оглавлению](#)

### Армор Охотник на демонов

Самый сложный матч-ап в мете. Если часто встречаете ДХ, возьмите две копии Королевского библиотекаря и играйте его не на провокацию, а на хрипы за 5 и 7 маны на призыв провокаций.

В этом матч-апе надо действовать рано и давить со стола и взрывным уроном до момента, пока ДХ закроется непроходимыми стенами. Время у Лока есть: матч-ап точно не безнадежный. И даже через пару волн 3/4 провокаций с броней можно пробиться крупными юнитами — с ними ДХ сложно совладать. И противника можно добить взрывным уроном, сняв всю броню или не дав ее получить.

Адское пламя может убить Прожорливого охотника Скверны 5/3 до того, как умрет Каронитовый защитный кристалл. В этом случае ДХ ничего не призовет больше его копий.

### Охотники

В этом матч-апе очень важна инициатива. Лок куда чаще побеждает, когда ходит без Монетки. А если начинает с Монеткой, то спасти чаще всего могут только массовые зачистки стола (причем несколько). Какую-то часть полученного урона вы отхилите Поглощением, но старайтесь контратаковать 8/8 юнитами, потому что просто терпеть в стиле контроль деки Лок на областях не может.

Если это не Зерг Хант, а дека медленнее, то тут просто играйте как обычно и давите противника стататами и взрывным уроном — Хант к этому уязвим.

В поединке с Зерг Хантом вы можете размениваться с хрипами только натисками, спеллами или мелкими юнитами. 8/8 угрозами старайтесь бить по Охотнику.

### Зеркальный матч-ап

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 24 / 32

В зеркальном матч-апе очень помогают Ледниковый осколок и Подрывник-реноватор. Осколок оставляйте на 8/8 существ, а Подрывником-реноватором лучше ломать Омут рождения и Край горизонта.

В целом матч-ап о том, кто раньше поставит 8/8 юнитов. Ответить на них без двойного прока Пещер ультралисков очень сложно, да и в этом случае всё еще инициатива будет за тем, кто раньше сыграл 8/8. Как уж вы призовете 8/8 юнитов — зависит от захода.

## Рыцарь смерти на Пиявках

Легкий матч-ап, потому что ДК не может одновременно и восстанавливать здоровье, и чистить стол, а как правило Лок именно это и вынуждает делать противников. Массовые зачистки против 8/8 у него есть, но к 4-6 ходам они как правило не будут активными. И исцеление у него есть, но это не поможет ему в сдерживании 8/8 юнитов.

Локу важно сначала давить статками, а взрывной урон оставить на финал партии или на ситуацию, когда давить со стола уже не получается. Чем дольше идет партия, тем сильнее становится ДК, так что тянуть не надо — не играйте вокруг каких-то идеальных карт и просто давите всем, что есть, с приоритетом игры от стола.

## Дракон Воин

Рано убить 12/7 дракона бывает не так уж легко без Омута рождения. Но если вы уже убираете одного и еще не можете поставить много 8/8 статков, то лучше уберите со стола всю мелочь, чтобы при воскрешении следующего Шипорожденного дракона не прокнул его эффект конца хода. Конечно, долго вы так терпеть не сможете: Шипорожденный дракон на следующий ход сможет просто ударить по вам как обычный юнит. Тут надо придумать новый способ избавиться от него, а возможно еще от 1-2 копий после этого. Отчасти поможет исцеление с Поглощения, хотя оно будет бесполезным, если вы не уберете драконов с половины стола противника до этого.

## Биг Шаман

Что может сделать Шаман с 8/8 существами? У него есть Сглаз и комбинация Вулканчика из соды с Грозой или Вулканчика из соды с Жидкой магмой. Всё это плохие ответы на несколько 8/8 юнитов, так что матч-ап для Лока легкий. Исцеление и броня у Шамана тоже есть, но не так много, так что добить его можно и взрывным уроном после того, как тот зачистит стол.

## Протосс Маг

Единственный способ ответить на ранних 8/8 юнитов Лока — Головоломщик Кадгар, Сфера мудрости которого будет кастовать Снежную бурю. В этой ситуации переключайтесь на взрывной урон и пытайтесь поймать Мага на нехватке исцеления.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

=====

**Армор ДХ на хрипах — неубиваемая колода Изумрудного Сна. Большой гайд по архе**  
ID: 1971

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/stepi-dh-deathrate>

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 25 / 32

Дата: 27.03.2025

Тип: Гайды

Категория: Изумрудный Сон (актуальное дополнение)

## Описание

Армор ДХ на хрипах — неубиваемая колода Изумрудного Сна. Большой гайд по архетипу

## Кратко

Учимся копить 200 брони, наносить 60+ урона с пустого стола и закрываться бесконечными провокациями с Армор ДХ на хрипах в Изумрудном Сне. Читайте в большом гайде, как играет новая топ колода дополнения.

## Текст

Герой гайда — Армор Охотник на демонов или Звездолет ДХ на хрипах в мете Изумрудного сна. Это новый архетип, который появился только с выходом первого дополнения 2025 года, хотя в деке много старых карт и синергий: Звездолет, Килджеден и т.д.

С первых дней выхода Изумрудного Сна Армор ДХ показывает свою силу. Сегодня это не только самая популярная колода меты, но и одна из самых результативных. И это справедливо для всех рангов от Бронзы до Легенды.

Главная фишка ДХ — его неубиваемость. Он вновь и вновь спамит стол провокациями, дающими броню. И может легко накопить 200-300 брони за поединок, что сделает его почти неубиваемым.

В большом гайде по Армор ДХ разбираемся, как работает эта колода в ранней мете Изумрудного Сна. Мы познакомимся с оптимальными сборками Армор ДХ и научимся собирать собственную. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также актуальные матч-апы.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Чем дополнить основу
- Замены дорогих карт
- Бюджетный ДХ
- Выбор карт в начале игры
- Основы муллигана
- Муллиган против каждого класса
- Стратегия игры
- Как работают предсмертные хрипы
- ОТК комбинация
- Когда все пытаются законтить ДХ
- Полезные советы
- Матч-апы

Сборок Армор ДХ много, хотя большинство из них походят друг на друга — пусть прошло совсем немного времени с выхода дополнения. Связано это с тем, что у деки есть одна простая и прямолинейная идея, которая сработает только с большим набором одних и тех же карт. Поэтому вариаций деки не так много. Далее рассмотрим 3 самые интересные и

результативные версии.

## Универсальный Армор ДХ

Простая сборка Армор ДХ просто с сильными картами без каких-то особенных технических опций. Только универсальные и всегда работающие карты. Если хотите познакомиться с архетипом и еще не знаете, что будут делать противники, это отличный вариант. При этом у деки один из самых высоких винрейтов, так что и в будущем не всегда будет смысл менять ее на что-то другое.

Самая необычная карта в колоде — Удар Хаоса, который играют достаточно редко. Но зато это универсальная и всегда полезная опция, которая поможет и в начале партии, и в конце.

## Антимиррор Армор ДХ

Эта сборка нацелена на улучшение зеркальных матч-апов, которые встречаются очень часто в текущей мете. Главный козырь колоды — Кайн Ярость Солнца, с которым вы обойдете провокации противника и сможете перейти в наступление. Тут же есть и Королевский библиотекарь: эффект немоты нужен для предсмертных хрипов ДХ за 5+ маны.

Берите эту сборку, если часто встречаете других Охотников на демонов.

## Ауткаст Армор ДХ

Суть у деки такая же, меняется только набор дешевых карт, нужных для перебора колоды и генерации ресурсов. В этой деке есть Гонец Кровавой Печати и Иллидариведение. Иллидариведение даст ДХ больше гибкости и вариативности, раскопать можно опции для разных ситуаций и матч-апов. Еще в сборке есть Миксолог, который тоже поможет ДХ с ответами на разные типы угроз.

- к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Охотника на демонов в основе 23 карты, которые есть в деке практически всегда. Не рекомендуем исключать эти карты из ваших сборок без веской причины.

Код основы колоды:

Ключевые карты в основе — синергии предсмертных хрипов и Звездолета. Это самые важные карты в деке, которых достаточно много. Тут же есть и некоторые способы добора, например Острый бивень. Наконец, для глубокого лейта в основе деки есть Килджеден, которого пока что берут во все сборки, хотя в принципе можно обойтись и без него.

Основу колоды нужно дополнить еще 7 картами, далее разберем самые популярные опции.

Красная карточка, Черный рыцарь, Королевский библиотекарь, Кайн Ярость Солнца, Тяжеловес из бухты, Бармен Боб — всё это набор технических карт для улучшения зеркальных матч-апов. Чаще всего эти карты позволяют как-то ответить на большие провокации, предсмертные хрипы или огромный Звездолет. Многие из этих карт будут полезны и в других поединках — или у них есть свойство Обмена.

Гонец Кровавой Печати, Удар Хаоса, Призрачное зрение, Прыжок с парашютом, Повелитель

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 27 / 32

Кошмаров Ксавий, Древо древности — разнообразные источники перебора колоды. Часть из них ДХ должен взять в деку в любом случае, чтобы не остаться без карт в руке.

Омут рождения, Иллидариведение, Миксолог, Честный торговец Жуль, Зан Великолепная — способы генерации карт, которых изначально нет в деке. Сделают ДХ более гибким и вариативным. Можно не брать эти карты вовсе, а можно взять какую-то часть из них. Тут все зависит от ваших вкусов.

Обжигающий жар, Проникновение — дополнительные массовые зачистки, которые иногда помогают активировать и союзные предсмертные хрипы. Обычно берут какую-то одну в дополнение ко Сну виверды из основы колоды, но есть сборки и с Обжигающим жаром, и с Проникновением.

[к оглавлению](#)

Армор ДХ — достаточно недорогая колода, хотя несколько легендарок и эпиков в ней все же есть. Далее разберемся, можно ли заменить какие-то из них и как это сделать.

Сон виверны — если нет, берите вместо Обжигающий жар или Проникновение.

Повелитель кошмаров Ксавий — легко заменить на другой источник добора, например на Удар Хаоса или Прыжок с парашютом.

Плотоядная кабина — обязательная карта, создавайте в двух копиях.

Экзодар — без этой легендарки ДХ обойтись не может. Создавайте обязательно.

Килджеден — можно заменить на Менеджера Марина или вообще убрать какой-либо ультра-лейтгейм способ победы, взяв вместо карту с другой функцией.

Свирепый сквернотопырь — обязательная карта, собирайте в двух копиях.

Бескрайний простор — слишком сильная карта в деке ДХ с очень сильной синергией вокруг Экзодара и возможностью ОТК потенциала. Создавайте, если хотите играть Армор ДХ.

Максимально бюджетный ДХ на хрипах

В такой сборке все еще есть дорогие карты, но их стало меньше. Совсем без легендарок и эпиков Армор ДХ не собрать. Мы добавили в деку Бармена Боба, который есть в коллекции всех игроков бесплатно. Его можно заменить на другую бесплатную легу, например Кайна Ярость Солнца, или взять вообще карту с другим функционалом и другого качества.

Главное отличие этой деки: тут нет супер тяжелого способа победы вокруг Килджедена, но оно ДХ чаще всего и не нужно, если вы знаете, как реализовать ОТК комбо с Экзодаром.

[к оглавлению](#)

Основы муллигана

Главный приоритет ДХ на стадии муллигана — отыскать Каронитовый защитный кристалл. В этом особенно помогает Острый бивень, а также источники перебора колоды за 1-2 маны в целом. На всех этих картах и нужно концентрироваться в первую очередь.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 28 / 32

Каронитовый защитный кристалл — оставляйте всегда и в любом количестве.

Острый бивень — оставляйте всегда и в любом количестве.

Мрачный урожай — оставляйте всегда и в любом количестве.

Прожорливый охотник Скверны — оставляйте, только если в руке уже есть Каронитовый защитный кристалл.

Призрачное зрение — оставляйте в хорошей позиции (слева в руке или в центре, если левее есть другие дешевые карты, которые вы оставляете и сыграете на первый ход).

Удар Хаоса — оставляйте всегда и в любом количестве.

Повелитель кошмаров Ксавий — можно оставить с медленным матч-апе, если есть другие хороши карты, например Острый бивень или Каронитовый защитный кристалл.

Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Острый бивень, Каронитовый защитный кристалл, Мрачный урожай. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны, Призрачное зрение, Удар Хаоса.

Охотник на демонов: Острый бивень, Каронитовый защитный кристалл, Мрачный урожай. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны, Призрачное зрение, Удар Хаоса.

Воин: Острый бивень, Каронитовый защитный кристалл, Мрачный урожай. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны, Призрачное зрение, Удар Хаоса, Повелитель кошмаров Ксавий, Экзодар.

Паладин: Острый бивень, Каронитовый защитный кристалл, Мрачный урожай. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны, Призрачное зрение, Удар Хаоса.

Охотник: Острый бивень, Каронитовый защитный кристалл, Мрачный урожай. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны, Призрачное зрение, Удар Хаоса, Повелитель кошмаров Ксавий.

Друид: Острый бивень, Каронитовый защитный кристалл, Мрачный урожай. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны, Призрачное зрение, Удар Хаоса, Повелитель кошмаров Ксавий.

Разбойник: Острый бивень, Каронитовый защитный кристалл, Мрачный урожай, Обжигающий жар, Сон виверны, Проникновение.

Шаман: Острый бивень, Каронитовый защитный кристалл, Мрачный урожай. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны, Призрачное зрение, Удар Хаоса, Повелитель кошмаров Ксавий.

Маг: Острый бивень, Каронитовый защитный кристалл, Мрачный урожай. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны, Призрачное зрение, Удар Хаоса, Повелитель кошмаров Ксавий.

Жрец: Острый бивень, Каронитовый защитный кристалл, Мрачный урожай. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны, Призрачное зрение, Удар Хаоса, Повелитель кошмаров Ксавий.

Чернокнижник: Острый бивень, Каронитовый защитный кристалл, Мрачный урожай. С хорошей

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 29 / 32

рукой — Прожорливый охотник Скверны, Призрачное зрение, Удар Хаоса, Обжигающий жар.

[к оглавлению](#)

## Как работают предсмертные хрипы

Армор Охотник на демонов — контроль колода, которая рассчитывает на игру от обороны, призыв огромного количества провокаций и накопление брони.

Главная фишка деки — синергии предсмертных хрипов. Всё построено вокруг Каронитового защитного кристалла, который ДХ призывает, а после абузит его предсмертный хрип очень много раз. В деке есть два эффекта воскрешения:

- Прожорливый охотник Скверны вернет на стол два Каронитовых защитных кристалла своим предсмертным хрипом.
- Свирепый сквернотопырь вернет к жизни двух Прожорливых охотников Скверны, которые в свою очередь вернут по два Каронитовых защитных кристалла.

В этом цикле липких предсмертных хрипов и состоит главная фишка деки. Сначала вы призываете один Каронитовый защитный кристалл, а после воскрешаете его очень много раз с помощью Прожорливого охотника Скверны и Свирепого сквернотопыря.

Не забывайте и про Звездолет, который к лейтгейму получит абсурдное количество Каронитовых защитных кристаллов, что даст вам очень много брони. ДХ специально берет Осколочную турель для баффа натиска и неистовства ветра Звездолету, чтобы тот смог тут же разбиться и активировать множественные предсмертные хрипы. Так ДХ может накопить несколько сотен брони.

Помимо этого в деке есть и другие способы абуза предсмертных хрипов. Лучшим станет Плотоядная кабина, которой можно есть любой предсмертный хрип (Каронитовый защитный кристалл, Прожорливый охотник Скверны или Свирепый сквернотопырь), а также и сам Звездолет. Тут всё зависит только от того, насколько жадно вы хотите сыграть: чем дороже юнит, которого вы будете есть, тем больше выгоды это принесет.

Еще есть Условия возврата, которые в принципе выполняют ту же функцию, хотя и стоят меньше, и не требуют существа на столе. Этот спелл активирует предсмертный хрип даже в случае, если само это существо вернули в руку, колоду или иначе убрали со стола не активируя его предсмертный хрип. Поэтому им особенно полезно активировать эффекты Прожорливого охотника Скверны и Свирепого сквернотопыря.

[к оглавлению](#)

## ОТК комбинация

ОТК комбинация не нужна Армор ДХ в большинстве матч-апов. Когда-то он победит просто за счет накопления абсурдного количества брони, в других случаях переиграет противника по выгоде и задавит со стола. И уже если всё совсем затянется, всегда есть Килджеден, который дает бесконечных демонов и бесконечную колоду. Но ОТК комбинация тоже есть: и часто она станет неожиданностью для противников.

ОТК комбинацию реализовать очень просто: нужны лишь Бескрайний простор и Экзодар.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 30 / 32

- Бескрайний простор должен стоить 0-5 маны, чтобы у вас всё получилось.
- Экзодаром же нужно активировать огромный Звездолет, выбрав Боевое построение, которое наносит урон, равный атаке Звездолета.

Чем больше будет Звездолет, тем больше урона вы нанесете. И чем меньше статов будет на столе противника, тем больше урона получит его герой. Для этого и нужен Бескрайний простор, который уберет если не весь стол оппонента (что-то могут призвать предсмертные хрипы), так что Экзодар станет куда эффективнее.

- Вы не обязаны держать Экзодар, Звездолет и Бескрайний простор только для этой комбинации. Карты можно играть раньше, а в случае с Экзодаром — и выбирать другие опции. Возвращение в руку частей Звездолета обычно ДХ не нужно, а вот больше брони брать иногда полезно.

- к оглавлению

Когда все пытаются законтрить ДХ

Армор ДХ — самая популярная колода в Изумрудном Сне с большим отрывом от остальных. Каждый пятый берет его в ладдер.

И разумеется, игроки быстро поняли всю силу ДХ и стали искать способы законтрить его. Сделать это можно разными способами: даже сам Охотник на демонов может улучшить зеркальные матч-апы, взяв технические карты. Давайте отметим самые распространенные контры Армор ДХ.

Эффекты превращения (Сглаз) — целью станет Каронитовый защитный кристалл, в результате чего сломаются все эффекты воскрешения и синергии Звездолета.

Немота (Королевский библиотекарь) — целью станут Прожорливый охотник Скверны, Свирепый сквернотопырь или Звездолет, то есть вы лишитесь очень большой выгоды, провокаций и брони.

Возвращение существ в руку (Король Плюш, Шалдарасил, Бармен Боб) — могут убрать со стола любых юнитов, как Каронитовый защитный кристалл, так и способы его воскрешения, так и Звездолет).

Другие (Анахронос, Кайн Ярость Солнца, Красная карточка) — все эффекты разные, но так или иначе они ломают синергии хрипов.

Самое важное, что вы должны понимать при встрече с новым противником, играет ли он какие-то из этих карт или нет. Конечно, сложно предсказать появление нейтрального Королевского библиотекаря, но это и не такая страшная карта, как Король Плюш или Сглаз.

Обыграть все эти эффекты не всегда получается. Порой нужно играть так, будто их у противника нет — это в тяжелых ситуациях. Или вы можете самостоятельно активировать предсмертные хрипы в ваш ход. В этом помогут ваши массовые зачистки: Обжигающий жар, Сон виверны и Проникновение. Эти зачистки нужно комбинировать друг с другом, чтобы разбить ваших юнитов, так что ходы не всегда удобные — но порой лучше способа нет. Еще уничтожает ваших юнитов Плотоядная кабина, а Осколочная турель даст Звездолету натиск и неистовство ветра, так что он сможет разбиться от юнитов противника.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 31 / 32

[- к оглавлению](#)

## Полезные советы

Острый бивень достанет из колоды одну из трех карт: Каронитовый защитный кристалл, Прожорливый охотник Скверны или Свирепый сквернотопырь. Проверьте, осталось ли что-то из этого в деке перед розыгрышем карты.

Мрачный урожай и Сон виверны призывают Семена ужаса. Их три вида: все представлены на картинке ниже. Призывать Семена ужаса лучше в начале партии, а в мид и лейтгейме часто будет нехватка места на столе, а эффекты Семян ужаса уже мало повлияют на игру.

Прыжковый двигатель можно играть даже в случае, если вы не строите Звездолет. Тут сильно жадничать не нужно. В конце концов эффект удешевления случайных карт не всегда такой уж имбалансный, хотя и приятный.

Повелитель кошмаров Ксавий много что может сделать с вашими юнитами. Как правило лучшими станут баффы удешевления стоимости, рывка, провокации и перерождения. Но надо всегда смотреть по ситуации.

[к оглавлению](#)

## Армор ДХ

Зеркальный поединок — испытание непростое. Идти бой будет очень долго, в нем будет много неудобных разменов, брони и провокаций. Победить можно двумя способами.

Первый — проактивная комбинация Бескрайнего простора и Экзодара на огромный Звездолет. Тут важно пытаться давить и ловить оппонента на отсутствии провокаций, пока цикл не дошел до Каронитового защитного кристалла, а на столе только Свирепый сквернотопырь или Прожорливый охотник Скверны. В эти моменты атакуйте, чтобы сбить ДХ достаточное количество брони и после убить ОТК комбинацией. Очень сильно поможет Кайн Ярость Солнца.

Второй способ победы — как можно быстрее найти Бескрайний простор и Экзодар, а после сыграть Килджедена и пытаться переиграть ДХ по выгоде в очень долгосрочной перспективе. Когда-нибудь его предсмертные хрипы кончатся, а ваши демоны будут больше, если вы сыграете Килджедена раньше. Но делать так стоит, только если вы ведете или сражаетесь на равных. Если вы далеко позади и под давлением, играть рано Килджедена часто ошибка. Но вот если противник его уже сыграл, то вы как правило должны ответить своим Килджеденом как можно быстрее.

## Рыцарь смерти на Пиявках

Главная особенность Пиявок — они будут вытягивать здоровье из вашего героя, игнорируя броню. И в теории ДК может вытянуть всё ваше ХП до 0, если вы не будете вовремя убирать Пиявки и способы их баффа. Не давайте Пиявкам прожить дольше 1 хода, в остальном играйте как обычно, других угроз в матч-апе быть не должно. С хрипами ДК справляется, только уничтожая их, при этом он уязвим для ОТК комбинации, пусть у него будет куда больше 30 здоровья.

Если ДК играет Килджедена, старайтесь как можно быстрее ответить своим.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-128

old.kolodahearthstone.ru · страница 32 / 32

## Охотник на силе героя

Единственная карта, о которой вы должны беспокоиться, — Король Плюш. Хант баффнет ему очень много атаки за счет силы героя, своим боевым кличем легендарка уберет со стола все провокации, а после с рывком заедет по вашему герою. К этому моменту у вас должно быть очень много брони, чтобы пережить такое. Не тяните с активацией Звездолета, старайтесь тут же разбить его за счет натиска с Осколоной турели или Плотоядным кубом. В этом матч-апе чаще всего не нужна комбинация Бескрайнего простора и Экзодара, играйте карты отдельно друг от друга.

Учитывайте, что Хант может вернуть Короля Плюша в руку с помощью Молодого хмелевара. Обычно у них две копии этого второго дропа.

## Маг на силе героя

Будет играть достаточно агрессивно и сетупить очень много урона в мид и лейтгейме за счет силы героя, Колоссов и рывков. Ваша задача — всё это пережить, в чем поможет броня. Многие сборки Мага берут Королевского библиотекаря, так что постарайтесь активировать хрип Звездолета в свой ход, как и других ключевых юнитов.

## Шаманы

В мете много разных сборок Шамана, но почти всегда они будут играть Сглаз. Поэтому аккуратнее с Каронитовыми защитными кристаллами, в идеале самостоятельно разбивать их, хотя на это обычно уходит очень много маны. Благо в начале Шаманы достаточно медленные. Но если в руке два Каронитовых защитных кристалла, можно рискнуть и сыграть вокруг только одной копии Сглаза в надежде, что другая не зайдет. И если всё совсем плохо, играйте Каронитовый защитный кристалл как можно быстрее и молитесь на то, что Сглаз не зайдет.

## Протосс Разбойник

- Нынешние версии Протосс Разбойника очень агрессивные и могут заспамить стол мелочью уже в первые два хода. В этом случае ДХ очень помогут все AoE способности, которые у него есть. Их надо оставлять на муллигане.

- В целом это классическое противостояние с агро декой, тут надо выжить любой ценой в начале партии. Все провокации важны и полезны, их Рога не сможет убрать со стола, не активируя их предсмертный хрип.

- к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!