

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Квест Охотник на демонов Скверны – популярнейший выбор про-игроков. Большой гайд по архетипу

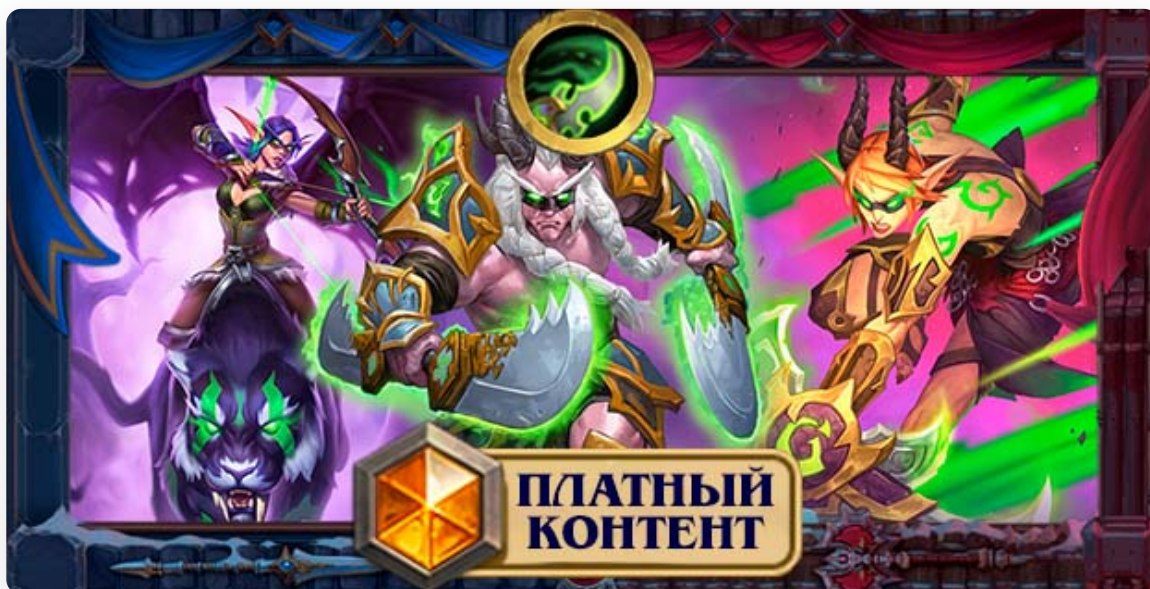
31.03.2022

Гайды

Разделенные Альтераком

(Обновлено) Квест Охотник на демонов Скверны – популярнейший выбор про-игроков. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Гайд посвящен Квест Охотнику на демонов Скверны, актуальному в конце года Грифона перед ротацией. В начале дополнения была популярна ОТК сборка на Скверне без [Последней битвы](#), которой и был посвящен гайд. Однако впоследствии начался первый сезон Hearthstone Grandmasters, на котором про-игроки показали, в чем сила квестлайна и насколько эффективна такая сборка.

Выход мини-набора Логово [Ониксии](#) оказал существенное влияние на архетип, причем как напрямую, так и косвенно. Во-первых, некоторые сборки Квест Охотника на демонов







обратились к **Казакусану** как одному из условий победы. Эксперименты со сборками привели к большому многообразию Квест ДХ, хоть и многие из них действительно заметны были только на про-сцене. Во-вторых, эволюционировал Рамп Друид эволюционировал, и большинство его сборок переметнулись к **Казакусану**. Дело в том, что матч-ап и раньше был не самым приятным для Иллидина, а сборка с **Казакусаном** и вовсе слишком быстро развивает свой геймплей, а Охотник на демонов за ним не успевает.

Тем не менее, если исключить из картины Рамп Друида, Квест ДХ способен побеждать практически любых противников в мете при должном геймплее. Благодаря множеству зачисток и исцеления он справляется с агро колодами, а **Планирование** полностью рушит геймплей комбо и даже контроль колод.

Не за горами ротация, и архетип потеряет сразу несколько ключевых карт. В Вольный отправятся и все манипуляции с **Планированием**, и **Одноразовые акробаты**, которые открыли вместе с картой героя ОТК-комбинацию в последнем дополнении. Серьезное влияние на него окажут и любые изменения в Основном наборе.







Гайд расскажет как играть классическим Квест Охотником на демонов Скверны, выделит основные карты колоды и расскажет об альтернативных решениях для сборок. Мы подробно разберем муллиган архетипа, его план на игру, манипуляции с квестлайном, суть ОТК-комбинации и самые популярные матч-апы.



Гайд был обновлен 31 марта 2022 года. Далее полный список изменений:

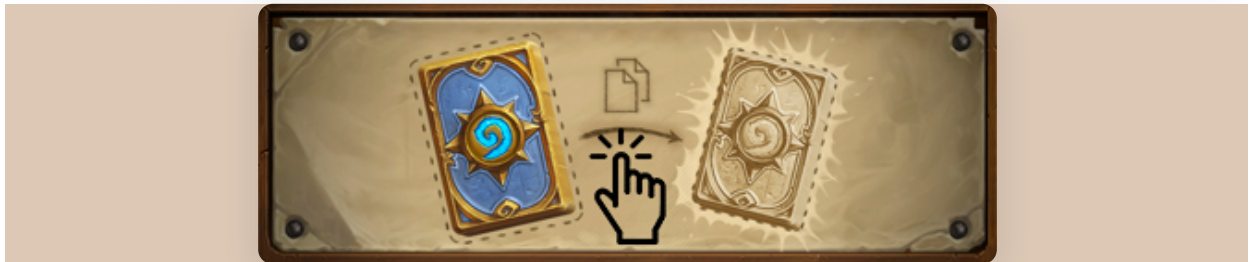
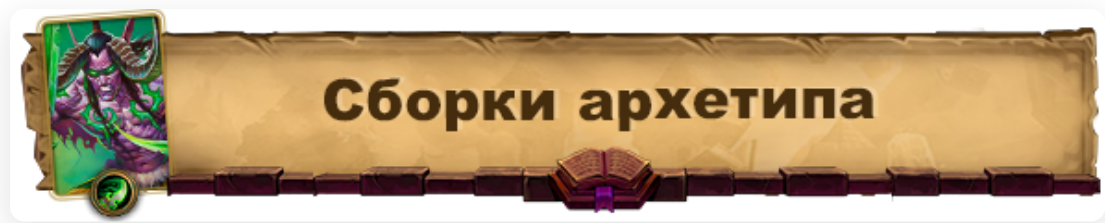
-  Герой гайда поменял свою специализацию с обычного ДХ Скверны на Квест ДХ Скверны
 -  Переработано вступление
 -  Изменены все колоды архетипа
 -  Переработаны разделы "Как собрать колоду", "Что искать в стартовую руку" и "Стратегия игры"
-  В "Стратегию игры" добавлен раздел с описанием геймплея квестлайна
 -  Полностью изменена подборка типовых матч-апов

Разделы гайда:

Разделы гайда:

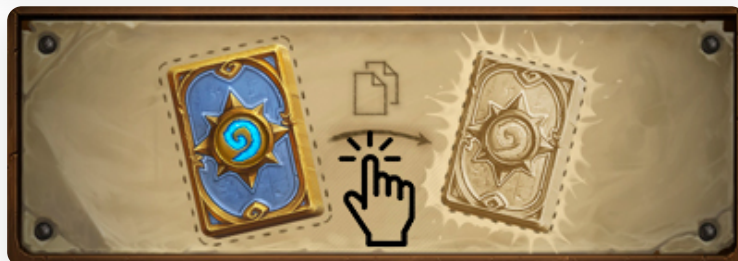
-  Сборки архетипа
 -  Как собрать колоду
 - Основа колоды
-  - Чем дополнить основу
-  - Замены дорогих карт
-  - Бюджетный ДХ
-  Выбор карт в начале игры
 - Основы муллигана

- - Муллиган против каждого класса
-  Стратегия игры
 - - Основы геймплея
 - - Грамотный прогресс квестлайна и Планирование
- - Как работает ОТК комбинация
- - Контроль стола
- - Источники исцеления
- - Как правильно играть Иллидариведение
-  Матч-апы



Классический Квест Охотник на демонов Скверны с гадюкой

Квест ДХ Скверны



Сборка, которую можно назвать классической в Альтераке, состоит из 29 ключевых карт и всего лишь одной технической - Коррозийной гадюки. Здесь можно выделить набор Скверны для Джейса Темного Ткача, набор перебора для Последней битвы, Магтеридона как самостоятельную угрозу и зачистку одиночных опасных целей и ОТК-комбинацию через Одноразовых акробатов.

Особняком стоит **Куртрус Убийца Демонов** из Альтерака – одна из сильнейших карт класса в целом, которая потрясающе показывает себя в любых архетипах и точно продолжит жить в мете после ротации. Для уже существовавшего ранее Охотника на демонов Скверны герой стал важнейшей картой, которая часто превосходит по важности даже **Джейса Темного Ткача**. И наличие или отсутствие ОТК в колоде никак не влияет на важность Куртруса.

Коррозионная гадюка в сборке в первую очередь предназначена против **Озаренной Кариэль** Паладина – ее используют и Бафф, и Манускрипт архетипы. При желании вы можете заменить ее на **Печать стремительности**.



Казакусан Квест Охотник на демонов Скверны

Казакусан Квест ДХ Скверны



После выхода Логова **Ониксии** многие классы старались найти способ сыграть **Казакусана**, хотя получилось это далеко не у всех. И первые сборки Охотника на демонов с легендарным драконом были довольно экспериментальными.

Только через некоторое время игроки обратили внимание на то, что если убрать из привычной сборки ДХ Скверны ОТК-комбинацию, колода все равно будет прекрасно функционировать. И как раз вместо комбинации там появился **Казакусан**. А за счет быстрого перебора, особенно после выполнения **Последней битвы**, Иллидану не составляет труда выставить активного **Казакусана** и добрать сразу же удешевленные сокровища в руку.

План сработал и сборкой можно побеждать. Некоторые игроки считают ее даже сильнее классической версии, т.к. **Казакусан** позволяет побеждать Рамп Друида - сложнейший матч-ап для классической версии. Вы можете более вольно использовать ваши ремувалы и набор Скверны для борьбы за стол и зачисток. Даже если Джейс уйдет в контроль стола, **Казакусан** всегда способен в одиночку принести вам победу позднее.

Однако у нее все же есть несколько минусов. Во-первых, **Казакусан** - это значительно более медленный план на игру в отличие от **Одноразовых акробатов**. Во-вторых, карту редко когда можно выставить как самостоятельное существо 8/8 без эффекта и победить им, а в остальных случаях он просто забьет вам руку.

В то же время **Одноразовые акробаты** - это отличный ремувал, который позволяет справиться с одиночными большими целями, если у вас нет доступа к эффекту **Магтеридона**, а также это способ перехватить стол в агро встречах. И даже **Снайпер огня Скверны** - это неплохой ранний дроп в некоторых матч-апах.

В сборке не используется **Коррозионная гадюка**, т.к. она не играет ключевой роли в колоде, но при этом может помешать вовремя активировать **Казакусана** в лейтгейме.

•



Казакусан Квест Охотник на демонов с **Воргеном-часовым**

Казакусан Квест ДХ



Эта колода уже совсем отходит от оригинального концепта ДХ Скверны и по сути является другим архетипом, но она тесно связана с предыдущей сборкой ключевыми картами - [Последней битвой](#) и [Кзакусаном](#).

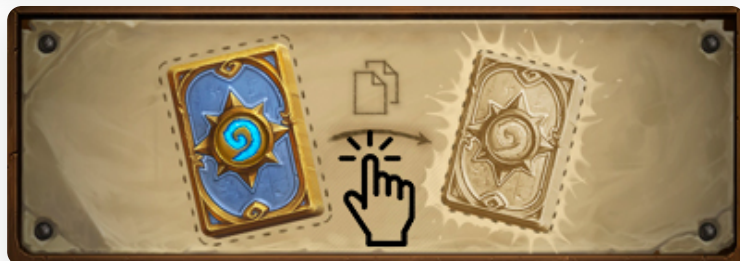
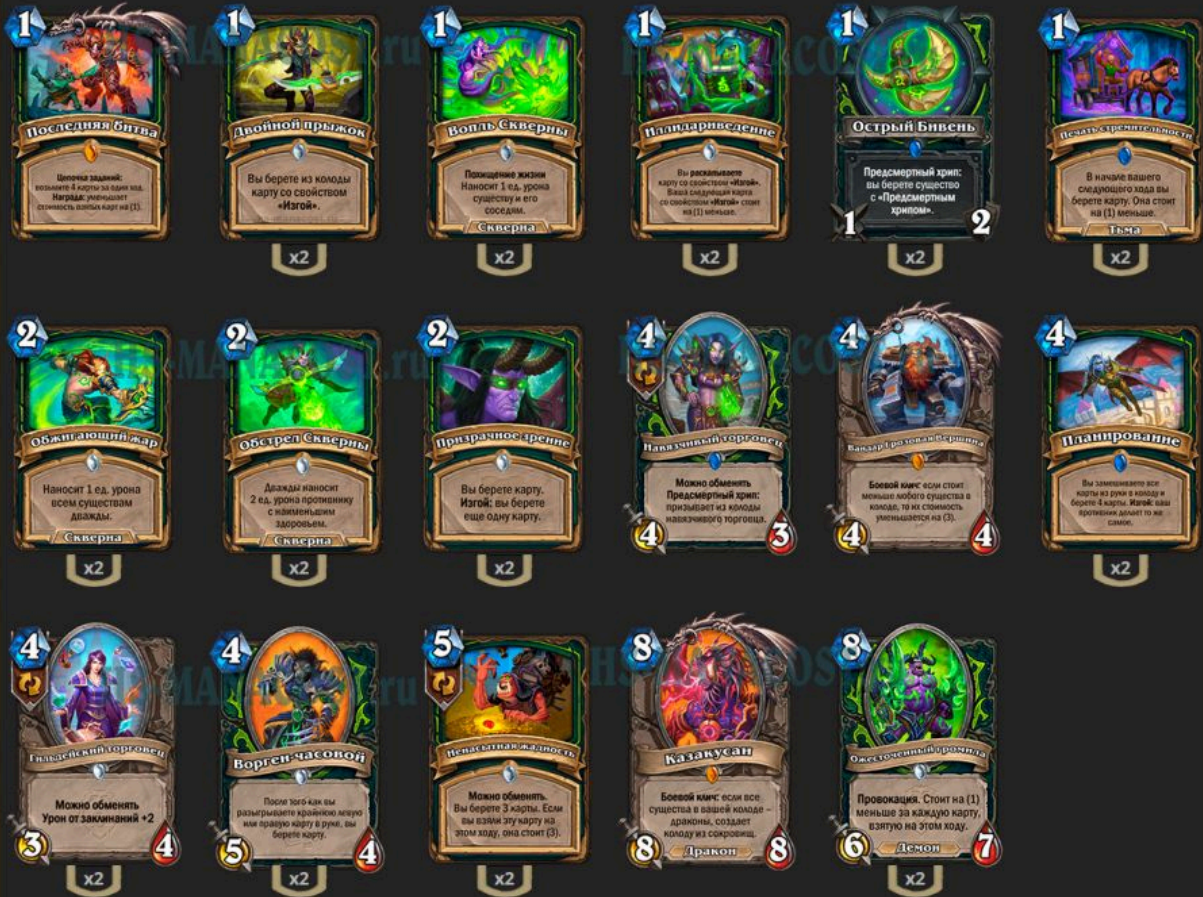
За счет новой карты из Логова [Ониксии](#), [Воргена-часового](#), и множества мелких карт такая версия очень и очень быстро выполняет квестлайн и получает доступ к активному [Кзакусану](#). Дешевые дропы также помогают ей бороться за стол в агро матч-апах.

Минус этой колоды в том, что сама по себе она не представляет из себя никакой угрозы. Поэтому в ряде матч-апов, где оппонент постоянно оказывает на вас много давления, если ваш [Кзакусан](#) немного задержится, то ремувалы быстро закончатся, и вы не сможете оказать никакого контр-давления. Кроме того, здесь нет существенного исцеления через [Альдрахийские клинки](#).



Вандар [Кзакусан](#) ДХ от Jambre

Казакусан ДХ от Jambre



Очень свежая экспериментальная сборка от Jambre, которой он достиг 53 места в Легенде в конце марта. Это тоже [Казакусан](#) Квест ДХ, похожий на предыдущую сборку, однако план на игру у него слегка другой.

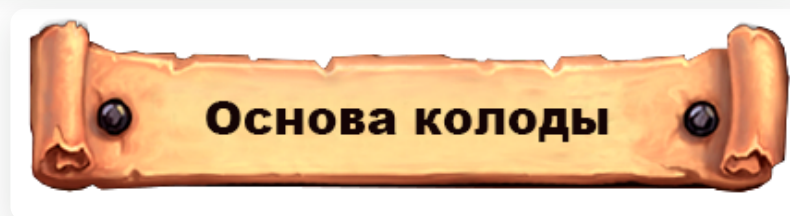
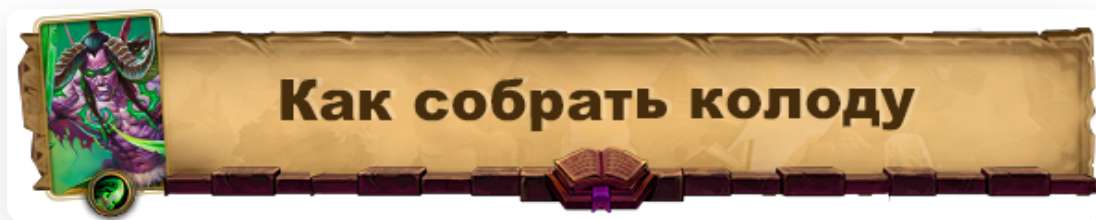
Фишка колоды - это [Вандар Грозовая Вершина](#), который будет активен всегда, когда вы добываете его в момент выполнения 1-й или 2-й стадии квестлайна, либо с помощью [Печати стремительности](#). Он в свою очередь удешевляет всех остальных существ, в первую очередь из которых важны [Ожесточенные громилы](#). Да, колода возвращается к истокам сборок с квестлайном, где эти огромные демоны сразу по несколько штук выходили на стол. Сложность такого плана на игру - очень плохие матч-апы с темповыми противниками.

Здесь есть и третье условие победы, помимо громил и [Казакуса](#). За него отвечают [Гильдейские торговцы](#), которыми под удешевлениями в конце партии можно легко нанести летальный урон через [Обстрел Скверны](#).

Поскольку у сборки много планов на победу, играть ей будет сложнее всего. Вы должны четко понимать, какой из них вы ставите в приоритет еще в момент перебора колоды и траты карт, которые приходят в руку. Нельзя сказать, что предыдущие сборки Квест ДХ значительно легче, но эта выделяется особенно, и мало у кого получится показывать на ней положительные результаты.

•

[к оглавлению](#)



После массового перехода сборок от обычной Скверны к [Последней битве](#), в колоде стало максимально тесно. Теперь тут совсем нет никакой вариативности в картах, если не углубляться в альтернативных финишеров.

В базе колоды сейчас обязательно лежит [Последняя битва](#) и инструменты добора к ней. Также в любой сборке всегда присутствует [Куртрус Убийца Демонов](#), как минимум в качестве самостоятельного ремувала и источника урона.

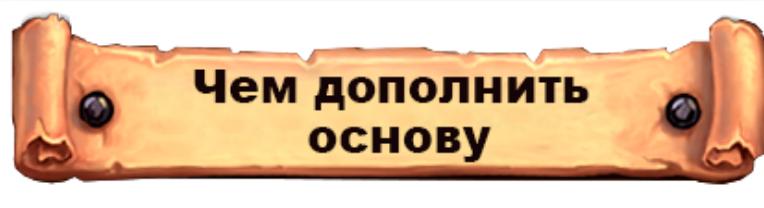
Основа колоды - Квест ДХ Скверны (27/30)

7200 чародейной пыли



+ 3 карты (включая альтернативного финишера)

Код основы колоды:



Финишеры и технические карты



В первую очередь выделим двух **основных финишеров** самых популярных сборок ДХ Скверны, которых ставят в пару к Джейсу Темному Ткачу:

Снайпер огня Скверны и **Одноразовые акробаты** - пара карт, которая позволяет Куртрусу Убийце Демонов дополнительно использовать силу героя столько раз, сколько возможно атаковать призванными иллидари-токенами, причем бесплатно. За счет этого Охотник на демонов может моментально нанести огромное количество урона, при этом одновременно прорываясь через провокации.

Казакусан - спасительная кнопка, когда удешевленная **Последней битвой** колода заканчивается, а урона от заклинаний Скверны для победы не хватило. В подавляющем

большинстве ситуаций приносит победу различными комбинациями сокровищ, если Охотник на демонов доживает до этого времени.

Другие решения и технические карты:

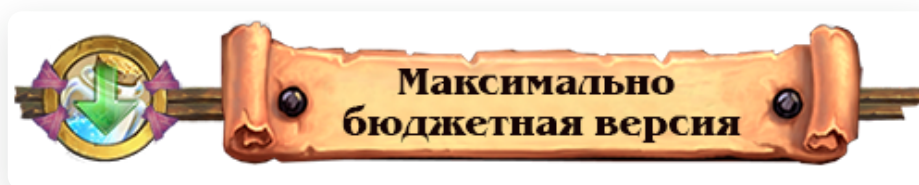
Печать стремительности – отличный способ сохранить ману на старте партии, а также возможность быстрее найти все ключевые карты. Очень часто используется в сборках с **Казакусаном**, поскольку они стараются не брать лишних существ.

Иссушение хаоса – дополнительный ремувал в сборку, который поможет в агро матч-апах. Можно рассмотреть его, если вы часто умираете от агрессивных оппонентов. Также вместо **Иссушения хаоса** можно взять **Пронзающий взгляд**, хотя это решение встречается еще реже.

Коррозионная гадюка – техническая карта, которая в одиночку серьезно улучшает матч-ап с Паладином, и при необходимости ее всегда можно обменять.

Гильдийский торговец – дополнительный источник силы магии для заклинаний Скверны в пару к **Талантливому чародею**. Хороша за счет возможности обмена, а значит помощью в выполнении **Последней битвы**, однако слабее чародея из-за своей стоимости.

[к оглавлению](#)



Максимально бюджетная версия

Максимально бюджетный ДХ Скверны

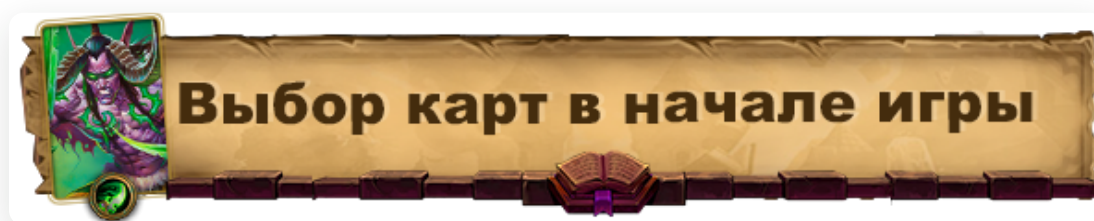


Охотник на демонов Скверны – далеко не дешевая колода, и если у вас не хватает на нее пыли, то в первую очередь обратите внимание на то, что уже 12 апреля произойдет ротация Стандарта, и поменяется не только мета и актуальность сборок, но и состав карт класса в Стандарте. Часть из них уйдет в ротацию.

Если у вас ограниченная коллекция, но вы все же хотите поиграть ДХ Скверны, попробуйте версию без [Последней битвы](#). Она обойдется вам намного дешевле, да и геймплей у нее значительно проще.

В такой колоде можно использовать [Пожирателей Скверны](#) вместо [Призрачного зрения](#), если они у вас есть, конечно же. Крафтить на данный момент их точно не стоит.

[к оглавлению](#)



Основы муллигана

Наличие [Последней битвы](#) в колоде всегда усложняет муллиган Охотника на демонов, поскольку вам необходимо подумать не только о том, какие карты вам могут понадобиться на старте в данном противостоянии, но и о тех, что должны начать выполнять квестлайн на 3-4 ходу. Часто важно и их расположение в руке.

Отдельно хочется отметить [Планирование](#), в котором игроки часто видят спасение всей своей жизни, однако часто карта вообще не нужна в отдельно взятом матч-апе, и уже тем более на муллигане.

Выбор карт в стартовую руку



Последняя битва всегда остается в руке.

Иллидариведение стоит оставлять всегда, поскольку карта не только сохраняет раннюю ману на будущие ходы, но и позволяет найти больше копий **Призрачного зрения** или точечные ремувалы, если необходимо.

Печать стремительности - несмотря на кажущуюся полезность этой карты на старте, оставляют ее далеко не всегда. ДХ Скверны - это не колода на громилах, и найти гарантированный добор к Печати получится не всегда. Простое же истоньшение колоды обычно не стоит траты времени на старте. Оставляйте **Печать стремительности** в том случае, если она гарантированно поможет вам выполнить первую стадию квестлайна.

Призрачное зрение - важная карта на старте, которую нужно заполучить в крайнюю левую позицию к 3-му ходу. Если сделать гарантированно этого не получится и вы сбрасываете что-то слева от заклинания, то сбрасывайте и **Призрачное зрение**.

Планирование - самостоятельная возможность выполнить квестлайн и одновременно с тем разрушительная сила против ряда противников. Обычно оставляется в руке по тем же правилам, что и **Призрачное зрение**, но только в тех матч-апах, где оппонент будет копить какую-то выгоду в руке (Мозаки Маг, Разбойник на оружии, Хэндлок, ОТК Лок, Миракл Жрец, Контроль Воин и т.п.). Никогда не оставляется в агро матч-апах.

Удар Хаоса - приемлемый вариант на старте, если вы знаете, что против вас играет медленный противник, который ничего не поставит на стол. В темповых матч-апах карту

не оставляют из-за Трогга Железного рудника. Удар Хаоса также открывает альтернативную кривую для старта без Монетки.

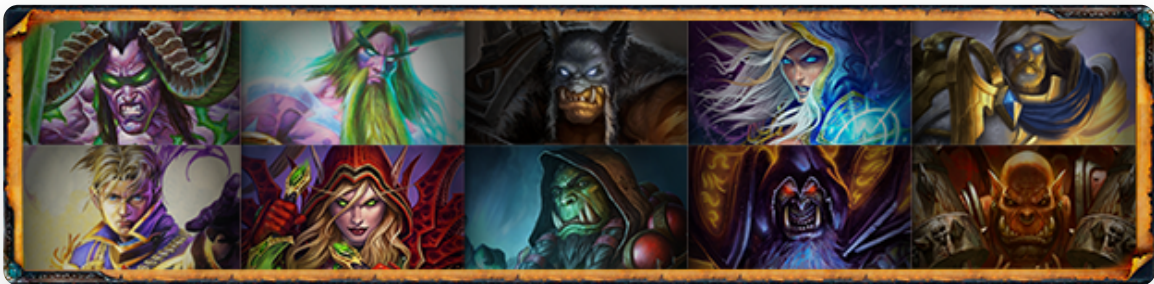
Обжигающий жар и **Обстрел Скверны** пригодятся против раннего спама стола. Всегда оставляйте против колод, которые играют Трогга Железного рудника.

Альдрахийские клинки можно оставить против колоды с Троггом Железного рудника, но ремувалы справятся с ним лучше. Опасный вариант для муллигана, т.к. большое исцеление от клинков позднее будет значительно полезнее.

Куртрус Убийца Демонов уже далеко не всегда остается на старте в руке, как это было раньше с колодой без **Последней битвы**. Выполнение квестлайна - теперь главный приоритет, а агро колоды потребуют от вас быстрого поиска зачисток в первые ходы. Герой потрясающе показывает себя в любом матч-апе, но если у вас нет выживаемости против агро противника, либо если вы уже оставляете **Планирование** в руке слева, то Куртрус Убийца Демонов на старте вам ни к чему. Более актуален с Монеткой.

Снайпера огня Скверны оставляют в темповых матч-апах как ответ на раннего Трогга Железного рудника или другую агрессию.

Карты на обмен можно оставлять в такой руке, которая гарантирует выполнение первой стадии квестлайна с их помощью. Также их можно оставлять на позиции перед картой с изгоем слева, чтобы передвинуть ее в активное состояние. В целом же на старте они не нужны никогда.



Муллиган против каждого класса

При составлении муллигана использовалась усредненная статистика популярности архетипов со всех рангов рейтинговой игры.

Охотник на демонов: Последняя битва, Иллидариведение, Куртрус Убийца Демонов. С гарантированным изгоем: Призрачное зрение, Планирование. С хорошей рукой: Печать стремительности.

Воин: Последняя битва, Иллидариведение, Обстрел Скверны, Удар Хаоса, Планирование, Куртрус Убийца Демонов. С гарантированным изгоем: Призрачное зрение. С хорошей рукой: Печать стремительности, Магтеридон.

Паладин: Последняя битва, Иллидариведение, Снайпер огня Скверны, Обстрел Скверны. С гарантированным изгоем: Призрачное зрение. С хорошей рукой: Куртрус Убийца Демонов.

Охотник: Последняя битва, Иллидариведение, Обжигающий жар, Обстрел Скверны, Альдрахийские клинки. С гарантированным изгоем: Призрачное зрение. С хорошей рукой: Куртрус Убийца Демонов.

Друид: Последняя битва, Иллидариведение, Обстрел Скверны, Куртрус Убийца Демонов. С гарантированным изгоем: Призрачное зрение, Планирование. С хорошей рукой: Печать стремительности.

Разбойник: Последняя битва, Иллидариведение, Обстрел Скверны, Снайпер огня Скверны, Куртрус Убийца Демонов. С гарантированным изгоем: Призрачное зрение, Планирование. С хорошей рукой: Печать стремительности.

Шаман: Последняя битва, Иллидариведение, Обстрел Скверны, Удар Хаоса, Куртрус Убийца Демонов. С гарантированным изгоем: Призрачное зрение. С хорошей рукой: Печать стремительности.

Маг: Последняя битва, Иллидариведение, Обстрел Скверны, Удар Хаоса, Куртрус Убийца Демонов. С гарантированным изгоем: Призрачное зрение. С хорошей рукой: Печать стремительности.

Жрец: Последняя битва, Иллидариведение, Удар Хаоса, Планирование, Куртрус Убийца Демонов. С гарантированным изгоем: Призрачное зрение. С хорошей рукой: Печать стремительности.

Чернокнижник: Последняя битва, Иллидариведение, Удар Хаоса, Планирование, Куртрус Убийца Демонов. С гарантированным изгоем: Призрачное зрение. С хорошей рукой: Печать стремительности, Магтеридон.

[к оглавлению](#)



Основа геймплея

Охотник на демонов Скверны – это гибрид контрольных и берн архетипов, способный как быстро уничтожить оппонента, так и надолго затянуть партию. Если искать ему аналоги из прошлого, то ближайшими будут Фриз Маг или Разакус Жрец.

Основная задача ДХ Скверны заключается в переборе колоды, реализации небольших порций урона различными картами по ходу партии и полное сдерживание стола противника с помощью ремувалов. Как только игра доходит до поздней игры, у Охотника на демонов появляются два способа реализовать огромный взрывной урон в один ход.



Неотъемлемой частью геймплея ДХ Скверны под конец года Грифона стал квестлайн класса из Сплоченных Штормградом. Поскольку перебор колоды - естественная потребность архетипа, **Последняя битва** легко вписывается в него. Активный квестлайн позволяет выгодно удешевлять полученные в руку карты, а финальная награда - Куртрус - дает постоянное удешевление всех карт в конце партии. Благодаря этому колода быстро перебирает остаток колоды и реализует весь свой потенциал.



Куртрус Убийца Демонов стал ключевой картой класса и имеет высочайший винрейт среди всех карт. Куртрус выполняет сразу 3 функции:

- - *Создание темповых существ с натиском на столе в момент розыгрыша.*
- - *Постоянный источник большого количества урона от силы героя.*
- - *Потенциальная возможность реализовать комбинацию для нанесения огромного числа урона в один ход с помощью *Снайпера огня Скверны* и *Одноразовых акробатов*.*

Каждый раз, когда ваш герой атакует до выхода Куртруса, боевой клич последнего улучшается: растет атака призываемых сквернокрылов. Следовательно, крайне желательно не пропускать ходы и всегда атаковать героем – либо с помощью силы героя, либо с помощью баффов атаки. Постоянно активировать атаку героя поможет одна из копий *Снайпера огня Скверны*, если она рано зашла в руку.

Чем раньше вы разыграете карту героя, тем лучше. После его выхода над противником нависает таймер конца партии, поскольку вы каждый ход начинаете производить значительный урон силой героя, а ему приходится не только убивать любых ваших существ, но и постоянно опасаться вашей комбинации с силой героя.



Второй ключевой финишер колоды, [Джейс Темный Ткач](#), завязан на заклинаниях Скверны. В Скверне Охотника на демонов есть 2 типа заклинаний – на атаку героя и ремувалы – и оба используются здесь. По ходу партии вы будете насыщать Джейса разыгранными заклинаниями, которые он повторит в полном объеме в лейтгейме.

Суммарно Джейс может произвести 20 ед. урона, повторив по 2 копии [Гнева](#), [Удара Хаоса](#) и [Обстрела Скверны](#). Однако некоторые баффы можно применить сразу перед Джейсом, особенно если удалось удешевить их [Черепом Гул'дана](#), и тогда урон может перерасти даже за 30 ед. [Обстрел Скверны](#) также улучшается уроном от заклинаний (стандартная комбинация в матч-апах, где не нужны ремувалы), однако если вы хотите сыграть [Талантливое чародея](#) перед Джейсом, учтите, что бафф сработает только на первое заклинание на любой урон, которое повторит легендарка, и это не всегда будет [Обстрел](#).



С выходом Логова [Ониксии ДХ Скверны](#) обратился к альтернативному условию победу - вместо ОТК комбинации с [Одноразовыми акробатами](#) иногда класс стал играть [Казакусана](#). Несмотря на то, что [Казакусан](#) активируется только при отсутствии недраконов в колоде, Охотник на демонов настолько быстро перебирает свои карты, что ему не составляет никакого труда достать всех существ и выставить [Казакусана](#), не затягивая партию на очень долго, как это делает, к примеру, Контроль Воин.

Конечно, у каждого условия победы есть свои плюсы и минусы. ОТК комбинация хороша тем, что может намного раньше убить противника, причем часто тогда, когда тот совершенно этого не ожидает. Кроме того, не во всех партиях нужна ОТК комбинация, и тогда ее части можно использовать для раннего присутствия на столе и зачисток - существо 8/8 за 8 маны без эффекта в свою очередь сделает немного. Минус же комбинации в том, что порог урона для нее ограничен, а значит пробиться через массу брони она никак не может. Кроме того, для нее обязательно нужно наличие существ противника на столе, но далеко не все архетипы вообще играют их.

[Казакусан](#) же предоставляет огромное количество мощнейших ресурсов, которые можно получить за бесценку благодаря выполненной [Последней битве](#). Такое условие победы намного надежнее, но в то же время медленнее. При этом колода лишается одной потенциальной очень гибкой зачистки в виде [Одноразовых акробатов](#). Чем агрессивнее мета, в которой вы играете, тем менее ценен [Казакусан](#).

[к оглавлению](#)



Грамотный прогресс квестлайна и [Трогг Железного рудника](#)

Стартовая кривая Квест Охотника на демонов Скверны тесно связана с выполнением [Последней битвы](#). Дело в том, что первая стадия требует от вас добора 4 карт или технически 3, поскольку 1 карту вы получаете в виде топдека. Поскольку самая выгодная стоимость добора (мана к картам) - это 1 к 1, выполнить первую стадию можно либо на 2-м ходу с Монеткой, либо на 3-м ходу.

Это ставит игрока перед вопросом - а что же делать на 2-м ходу? И ответов на этот вопрос может быть несколько.

Первый вариант (самый частый) - качаем эффект [Куртруса Убийцы Демонов](#)

Дабы ваша карта героя призвала пару действительно сильных существ, нужно постоянно пользоваться атакой героя. И задержка на 2-м ходу, о которой шла речь, идеально подходит для того, чтобы этим заняться. Прожимайте силу героя на 1-м ходу, а на 2-м делайте тоже самое и добавляйте к ней [Последнюю битву](#). И уже с третьего хода пытайтесь выполнить первую стадию квестлайна. Так вы с самого начала дважды усилите Куртруса.

Если противник играет агро колодой, ваша главная задача - это контроль стола. Следовательно, если на столе появится [Трогг Железного рудника](#), снова разыграть квестлайн на 2-м ходу в этом случае уже не получится. Если такое случилось, не нужно впадать в панику. Постарайтесь избавиться от Трогга тем или иным способом, а квест играйте уже на третий ход. Если же избавиться от надоедливого существа не удастся, тогда придется временно забыть о квестлайне и просто начать перебирать колоду, чтобы как можно быстрее найти [Обжигающий жар](#).

Второй вариант - против меня точно агро колода

Если вы уверены или знаете, что играете с агро колодой, тогда лучше разыграть [Последнюю битву](#) сразу же. Так вы меньше рискуете наткнуться на все того же [Трогга Железного рудника](#) или [Неофитку культа](#), которые вообще не позволят вам разыграть квест. Если же он будет активен - это всегда возможность получить удешевление к картам, а следовательно, больше шансов вовремя найти зачистку.

Третий вариант - лучший друг Монетка

Монетка позволяет вам получить 3 маны на 2-м ходу, а значит и потенциальную возможность выполнить первую стадию квестлайна. Во-первых, это можно сделать привычным способом - через **Призрачное зрение** и **Двойной прыжок** или карту на обмен. Во-вторых, это можно сделать топдеком **Ненасытной жадности**, у которой активируется специальная способность удешевления. И как раз таки второй случай - это причина, по которой очень многие про-игроки с Монеткой в руке почти всегда играют **Последнюю битву** на первом ходу. В качестве контраргументов можно выделить два:

- либо наличие героя Куртруса в руке, которого еще полезнее баффать, поскольку вы точно скоро выставите его на стол (но: подумайте, не сыграете ли вы **Планирование до 6 хода**);

- либо очень медленный матч-ап, где ранний прогресс квестлайна будет важнее, чем атака сквернотопырей.

После первой стадии квестлайна вас будут ждать еще 2, каждая из которых потребует добора уже 5 карт. Проще всего сделать это с помощью **Планирования**, однако это не всегда верно.

Планирование - довольно хитрая карта, не столько своим эффектом изгоя, сколько влиянием на вашу руку и колоду в целом. Помните, что залог победы - это не только выполнение квестлайна, но и нахождение ключевых карт-угроз, с помощью которых вы собираетесь побеждать. **Планирование** же по сути не уменьшает колоду, а зачастую наоборот - возвращает часть карт обратно. И тогда вы играете себе во вред.

Конечно, важнейшая способность **Планирования**, на которую обращает внимание большинство игроков, это возможность испортить руку оппонента. Само собой, если вы можете лишить оппонента половины руки, особенно если рука удешевлена или еще как-то сманипулирована целевым добором или получением особых карт, это прекрасная возможность. Однако не стоит делать такой ход целью всего вашего геймплея. Ваша цель - это победить, а победить вы можете за счет получения ваших карт, а не лишения карт оппонента.

Из этого следует одно важное правило: **если вы собираете играть **Планирование**, постарайтесь максимизировать соотношение добора ко всем остальным картам в вашей колоде**. Что же это значит? А значит это то, что после **Планирования** вы хотите, чтобы у вас в колоде осталось как можно больше **Призрачных зрений**, **Ненасытной жадности** и **Иллидариведения**, и как можно меньше зачисток и карт на обычный урон.

Худшее, что можно сделать на Квест Охотнике на демонов - это перебрать половину колоды, собрав 9-10 карт в руке, а потом замешать все это обратно **Планированием**. Так вы лишаете себя львиной доли перебора, и часто вообще не можете реализовать ваш квест. И речь не о его выполнении - возможно, вы уже его и выполните - вам попросту нечем будет добирать удешевленные карты.

Следовательно, чтобы этого избежать, не занимайтесь турбо-перебором колоды с **Планированием** в руке, если вы остро не нуждаетесь в какой-то конкретной карте. Постарайтесь наоборот выбросить из руки все ненужное и просто сыграть **Планирование**. Например, в зеркальной встрече вам совершенно не нужны зачистки - выбрасывайте их на любой, даже пустой, стол, чтобы у вас не было никакой вероятности получить их тогда, когда вы будете перебирать финальную часть колоды позднее.

В итоге вы должны оказаться с наградным Куртрусом на столе и несколькими картами на добор в руке. И уже эти карты найдут вам все недостающее. И вам уже не понадобятся выброшенные зачистки, т.к. вы придете к победе.

[К оглавлению](#)



Как работает ОТК комбинация



Комбинация вокруг силы героя **Куртруса Убийцы Демонов** максимально проста: вы разыгрываете **Снайпера огня Скверны**, **Одноразовых акробатов**, используете силу героя и повторяете ее после атаки каждого иллидари. Если вам удастся атаковать всеми токенами сразу, за 9 маны комбинация даст вашему герою 26 атаки. Вы можете нанести и 28 урона, но для этого понадобится 1 дополнительная мана: сначала используйте силу героя и акробатов, затем атакуйте одним иллидари, ставьте на его место **Снайпера огня Скверны** и дальше по стандартному плану.

У комбинации есть одно существенное ограничение – противник должен играть существ, причем суммарно у них должно быть много здоровья, в идеале не менее 13. Если такой перспективы нет, **Одноразовые акробаты** пригодятся только в крайнем случае, когда нет других хороших ходов, в качестве самостоятельного дропа из 7 единичек.

Важно понимать, что полная комбинация не всегда обязательна, и зачастую есть смысл играть ее даже с реализацией половины от максимального урона, особенно если после

этого вы оставите на столе множество мелких существ, крайне опасных для оппонента. Главное – считайте, сколько вам доступно урона, заранее. С комбинацией сделать это несложно:

- **общий урон комбинации**
- **= 2 + [здоровье существ противника - не более 13]*2.**
-

[к оглавлению](#)



Контроль стола

ДХ Скверны располагает достаточно обширным арсеналом ремувалов, практически идентичным ремувалам понерфленного ОТК ДХ. В своем базовом виде все они наносят не так уж и много урона по столу, но раскрывает их потенциал урон от заклинаний. Самая мощная из комбинаций на 6 ед. AoE урона – это [Талантливый чародей](#) + [Обжигающий жар](#). И даже один из потенциальных источников урона, [Обстрел Скверны](#), можно использовать для зачисток.



Благодаря такому изобилию инструментов контроля Охотник на демонов может использовать практически весь взрывной урон не для разменов, а по прямому назначению. Каждая крупница урона, которую вы нанесли в течение партии, открывает все больше и больше возможностей для летала вашим большим финишером.

Контролировать стол помогают не только ремувалы, но и сам Куртрус Убийца Демонов со своими сквернокрылами, а также вторая копия Одноразовых акробатов. Ремувалы также повторит и Джейс Темный Ткач: в тяжелой ситуации можно использовать его именно для сдерживания оппонента.

-

[к оглавлению](#)



Источники исцеления

Охотник на демонов Скверны не может до бесконечности сдерживать оппонента. Все-таки его главный план на игру – убить противника взрывным уроном. Следовательно, посвящать весь геймплей контролю стола категорически нельзя. Вы должны постоянно внедрять в ваши ходы атаки героем и реализовывать заклинания Скверны.

Следовательно, вам придется пропускать часть урона от вражеских существ, но вы можете позволить себе это сделать. Охотник на демонов обладает целым перечнем возможных способов исцеления, и все они достаточно мощные.

Важно то, что любой источник исцеления не только лечит героя, но и делает что-то еще: наносит урон или чистит стол. [Альдрахийские клинки](#) – сильнейшая карта в агро матч-апах. Вместе с тем избытком баффов атаки, что есть в колоде, включая самого Куртруса, [Альдрахийские клинки](#) могут предоставить самый большой объем исцеления герою. Не стоит просто так играть их в кривую маны и сразу же начинать ломать. Часто клинки экипируют, но сохраняют всю прочность на будущие ходы, когда противник потратит свой урон и атаки по вам, а вы сможете нивелировать их разом через массивный бафф атаки.

Также исцелиться помогут [Вопль Скверны](#) и раскопки [Иллидариведения](#) вместе с уроном от заклинаний. Точно так же использовал исцеление ОТК ДХ с [Ил'гинотом](#), но у него не было [Джейса Темного Ткача](#), чтобы повторить весь хил. Не забывайте, что и сам [Куртрус Убийца Демонов](#) даст вам 5 ед. брони: в агро матч-апах они могут оказаться решающими.

[к оглавлению](#)



Как правильно играть Иллидариведение

Иллидариведение в первую очередь - это основной способ найти дополнительный источник добора для выполнения очередной стадии квестлайна. Карт для добора в пуле раскопки не так уж и много, но в то же время и сам пул достаточно маленький.

Пул карт для Иллидариведения состоит всего лишь из 13 карт:



В идеале использовать Иллидариведение тогда, когда в случае неудачной раскопки у вас будет карта-изгой на другом конце руки, которая тоже будет удешевлена. Так вы не потеряете маны и темпа в выполнении квестлайна.

Иллидариведение крайне редко используется в сборках с Последней битвой, чтобы сохранить ману. Главная причина тому - Планирование. Планирование очень часто становится ключевым инструментом продвижения квестлайна, а Иллидариведение как раз таки может предоставить эту карту. Следовательно, заклинание играют тогда, когда могут сразу же разыграть раскопку. В противном случае она еще надолго застрянет в середине руки.

Однако не всегда стоит делать **Планирование** главной целью. Если матч-ап агрессивный или у вас уже есть **Планирование**, то **Иллидариведение** свободно используется для поиска другого добора - **Гонца Кровавой Печати** или **Призрачного зрения**. **Череп Гул'дана** выбирают значительно реже, обычно тогда, когда удастся сразу же его разыграть. В противном случае лучше выбрать какой-то ремувал или даже существо на стол, дабы впоследствии не замешивать его в колоду.

Иллидариведение может принести вам и исцеление, и добор, и способы нарушить план оппонента, и даже AoE урон в виде **Укуса натрезима**. Также обратите особое внимание на **Дрессировщицу мерзотней**, если вы уже разыграли **Куртруса Убийцу Демонов** - сразу 3 существа на столе могут доставить оппоненту много проблем с вашей силой героя.

[к оглавлению](#)



1.

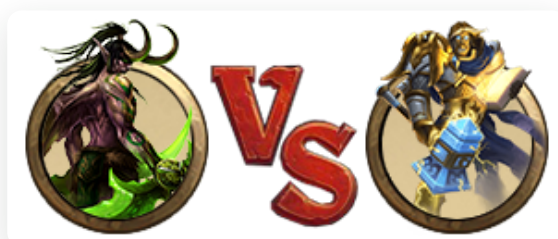


2.

Рамп Друид

3. Причина, по которой мета-отчеты не советуют сейчас играть Квест Охотником на демонов - это Рамп Друид, а именно чистый **Казакусан** Друид, которым так наводнен ладдер в "предновогодние" дни. Если вы играете сборкой с **Одноразовыми акробатами**, этот матч-ап будет для вас абсолютно бессмысленным. Друид практически всегда выставляет легендарного дракона до того, как вы успеете завершить Квест (а часто и вовсе на 5-7 ходу, когда не всегда завершена вторая стадия для ДХ). Ранний **Магтеридон** погибает от **Чешуи Ониксии**, а весь ваш урон нивелируется Звериным неистовством, **Лунными амулетами** и иногда **Щитом Кенария** (карту играют далеко не все). В этом матч-апе Охотник на демонов попросту не успевает развить свое преимущество.
4. Да, вы можете существенно замедлить Друида, если вам удастся реализовать удачное **Планирование**, особенно если вы уже увидели разыгранный **Рудник Ледяного Зуба**. Однако в сухом остатке переждать Друида доступными ресурсами до безумия **Казакусана** все равно удается редко.
5. Ситуация достаточно резко меняется, если у вас есть свой **Казакусан**. Да, проблемы с быстрым рампом противника, броней и ранними сокровищами все еще остаются. Поэтому ваша задача - максимально сосредоточиться на выживаемости и выполнении квестлайна. Если вам удастся выставить наградного Куртруса, добраться до собственного **Казакуса** будет не так сложно. А его выход будет означать многократный скачок ваших шансов на победу.

6. Среди сокровищ постарайтесь выбрать что-то, что нивелирует сокровища противника. Отыграть от Углей Рагнароса можно широким спамом стола, а на липкие вражеские сокровища лучше обзавестись хотя бы одной ультимативной зачисткой. Не забудьте, что и вам тоже нужны финишеры. Кстати, именно Квест ДХ - тот класс, который не прочь выбрать Смутную тень среди сокровищ. Удешевленный добор может очень быстро принести вам победу.
7. **Бист Друид**
8. Самый популярный агро матч-ап в ладдере на данный момент, и в то же время самый неудобный, в первую очередь из-за Рамп Друида, который путает ваш муллиган. Всегда помните о том, что перед вами может быть вовсе не **Казакусан** колода и что вы можете быть серьезно наказаны за очень медленную руку.
9. В целом Бист Друид, как и любая другая агро колода, это положительная встреча для ДХ Скверны. Статистика, даже на высоких рангах, показывает, что матч-ап слегка склонен в пользу Бист Друид, но здесь есть несколько нюансов. Во-первых, как уже было сказано, Рамп Друид существенно мешает ДХ подобрать правильный муллиган. Во-вторых, многое зависит от наличия у Друида такой карты, как **Ярость прайда**. Огромный бафф здоровья часто выводит стол из-под почти всех зачисток, из-за чего Иллидан моментально погибает. Однако в остальном встреча довольно неплохая.
10. Главная опасность Бист Друида - не **Трогг Железного рудника**. Конечно, с Троггом тоже придется разбираться как можно скорее, однако у колоды кроме **Прелестного нашествия** нет серьезных баффов в ранней игре, которые сделали бы из Трогга существенную угрозу. В итоге один **Обжигающий жар** часто выводит его из строя даже на 4-5 ходу.
11. В этом матч-апе стоит обратить внимание на такую карту, как **Компост**. Большая ошибка игроков - это жадность в отношении ремувалов. "До **Одеревенения** еще один ход, значит можно подождать" - это в корне неверно. Старайтесь всегда по максимуму убирать существ противника со стола, даже если они не представляют вам большой видимой угрозы. Любой спам существ - это риск наткнуться на **Компост**, который в свою очередь принесет в руку Друида сразу несколько больших бесплатных зверей вместе с **Оракулом Элуну**. Чем меньше у противника будет шансов для реализации добора, тем менее опасные столы он будет выставлять, и такое затягивание партии приведет вас к вашим мощным инструментам - **Куртрису Убийце Демонов** и **Джейсу Темному Ткачу**. Иногда Друиду и вовсе придется играть **Компост** на 2-3 существа, что очень плохо для него.
12. Конечно, помните о взрывном потенциале **Одеревенения**. Также некоторые Друиды, помимо **Ярости прайда**, играют еще **Силу дикой природы**, а иногда и **Природоведение**, которое тоже может принести бафф стола или атаки героя.



13.

Бафф Паладин

Достаточно сложный матч-ап для Охотника на демонов, вне зависимости от вашей сборки. Дело в том, что Бафф Паладин играет как достаточно агрессивная колода. Возможно, не такая агрессивная, как Фейс Хант или Жрец Тьмы, но давление он оказывает существенное. В этом матч-апе особенно опасен Трогг Железного рудника из-за сильных баффов с божественными щитами. Зачищайте это существо при первой же возможности. Жадничайте только тогда, когда на 100% уверены, чтобы разберетесь со всем столом через ход.

14. Основная проблема этого матч-апа - это **Благословение наставника**. Отбиться в ранней игре у вас, может, и получится, а вот найти ответ на такой бафф - далеко не всегда. Лучший вариант ответить на огромное существо - это **Магтеридон**, но если демона нет или активировать его нечем, сойдут, например, и **Одноразовые акробаты** (у сборки с **Казакусаном** такой возможности нет, поэтому этот матч-ап чуть хуже для нее). Также неплохо покажет себя либо **Куртрус Убийца Демонов**, если вы достаточно раз атаковали в начале партии, либо **Талантливый чародей** вместе с **Обстрелом Скверны**. Не жадничайте с зачисткой большого числа характеристик, иначе **Распорядитель полей боя** быстро поставит точку в матч-апе.
15. **Озаренная Кариэль** тоже может быть опасна, но далеко не своим "бессмертием". Расправиться с оружием может **Коррозионная гадюка**, а вот силу героя отменить вы не можете. Самое опасное, что можно ожидать от такого противника - это несколько последовательных баффов **Мистера Каюка** в руке. Обращайте на это внимание, если партия затягивается.

16.



17.

Берн Шаман

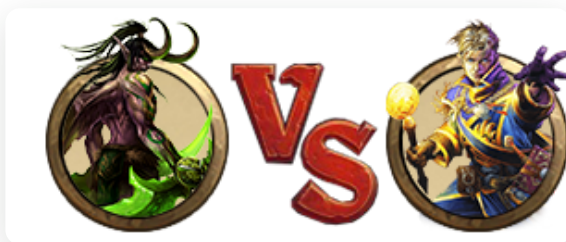
18. Совсем несложный матч-ап, если противник не выставит против вас **Пещеру Дикой Лапы** на первый ход. Главный минус Шамана - это слабое присутствие на столе. Без **Пещеры Дикой Лапы** у него нет ни одного действительно мощного существа. Да, он будет выставлять всякую мелочь, но вы легко ее сможете зачистить, и это стоит делать даже героем, если в руке нет ремувалов. Одно из самых опасных существ Шамана - **Страж Снегопада** - практически бесполезен в этом матч-апе. Лучшее, что он может сделать - это заморозить **Магтеридона**. Однако если оставить Шаману много существ на столе - это всегда риск большого **Стража Снегопада**.
19. Самую большую опасность для вас составляют элементали с заморозкой. Они одновременно не позволяют вам лечиться с помощью **Альдрахийских клинков** и в то же время усиливать токены **Куртруса Убийцы Демонов**. Именно из-за этого ранний каст карты-цели может привести к поражению. В этом случае действительно большую помощь окажут **Обстрелы Скверны**. В идеале дожидаться выхода двух

олений и сразу убить их под баффом **Талантливый чародей**. Не забывайте, что когда вы меняете вашего героя, с вас спадает заморозка.

20. У Берн Шамана также много взрывного урона, однако рассчитывать на него на протяжении всей партии он не может. У вас достаточно много исцеления, особенно после розыгрыша карты героя. Если же Шаман будет собирать в руке ОТК, с вашей стороны в дело идет **Планирование**. По началу в этом матч-апе Шаман старается отыграть от замешивания, выкладывая максимум карт из руки на стол. Однако ближе к лейтгейму, когда ему придется начать выставлять **Магов-универсалов**, избежать **Планирования** он не сможет, и лучше именно в этот момент лишить его всех накопленных ресурсов. Конечно, если **Планирование** находится для вас в идеальной позиции в первой половине партии, затягивать ее не нужно - все равно отдавайте приоритет своему квестлайну. Траллу должна улыбнуться огромная удача, чтобы он снова смог восполнить руку после **Планирования** и найти летальный урон до того, как вы его убьете.

21. Убивается же противник обычно уроном **Джейса Темного Ткача**. Если ситуация на столе привела к достаточно большому **Стражу Снегопада**, то можно реализовать и ОТК комбинацию, но чаще всего **Одноразовые акробаты** здесь нужны только для зачистки. Единственное, на что нужно обратить внимание - это раннее появление **Бру'кана** мастера стихий, которому доступно исцеление.

22.

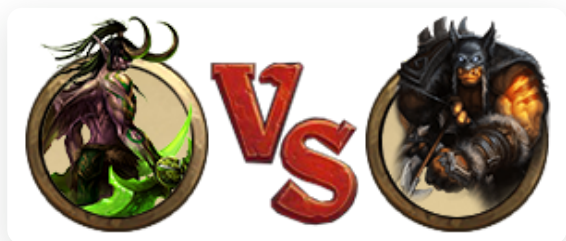


Жрец Тьмы

Это самый легкий из агро матч-апов, поскольку у Жреца нет ни огромного взрывного урона, ни существенных баффов стола. Все, на что вам нужно обратить внимание - это быстрая зачистка стола. У Жреца очень мало ресурсов, и его рука истощается уже к 5-6 ходу, поэтому не жадничайте вообще ничем - максимально убирайте со стола существ, чтобы не стать жертвой **Зараженного служителя**.

Как и в других агро колодах, опасным здесь является **Трогг Железного рудника**, которого можно убить в 2 хода силой героя. Также ожидайте выхода **Неофитки культа** - она тоже может подпортить вам планы на следующий ход.

1.



Квест Охотник

Как бы многие ни хаяли Квест Охотника, побеждает он далеко не всех и вся. И Охотник на демонов один из таких классов. Отсутствие существ у Иллидана лишает Квест Ханта целей для ремувалов, а значит замедляет его выполнение квеста. В то же время, сам Рексар тоже ничего не ставит на стол, а значит Охотник на демонов может максимально эффективно перебирать колоду в поисках урона и [Альдрахийских клинков](#).

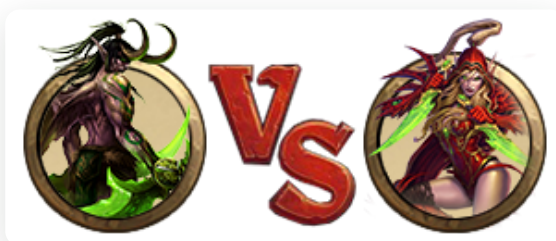
Единственная угроза со стороны Охотника - это Дрек'Тар, который почти всегда легко чистится любой комбинацией ремувалов. Позднее появляется и наградный Тавиш, но к этому моменту рука Охотника на демонов обычно изобилует опциями. Кроме того, можно попытаться замешать Тавиша в колоду противника [Планированием](#).

Все, на чем вам надо сконцентрироваться - это даже не выполнение [Последней битвы](#), а поиск любого доступного исцеления. Смело отправляйте [Вопль Скверны](#) в своего же [Талантливый чародей](#), если есть такая необходимость. В процессе постоянных баффов атаки под [Альдрахийскими клинками](#) вы и сами не заметите, насколько мало здоровья осталось у Охотника.

Фейс Хант

Третий агро матч-ап, который находится где-то по середине между Друидом и Жрецом. У Охотника все так же нет серьезных баффов стола, но зато есть много источников урона. На первых порах партии вы должны максимально сосредоточиться на контроле стола и не давать противнику зацепиться за него никакими существами.

Когда же ресурсы у Рексара кончатся, план на игру превращается в тот же самый, что и против Квест Охотника. В идеале вам нужно знать, сколько потенциального урона может нанести противник, чтобы вы могли более безопасно перебирать колоду, когда это возможно. И постарайтесь не оставлять на столе никаких существ, чтобы не погибнуть от эффекта [Неистового люторога](#).



1.

Квест Разбойник

С выходом Логова [Ониксии](#) Квест Разбойник стал очень последовательным и сильным за счет дополнительной пары существ ШРУ. Из-за этого Шпион Скаббс стал выходить на стол почти всегда на 6-7 ходу, а расправиться с ним у вас получится далеко не всегда из-за маскировки. По этой причине матч-ап этот достаточно тяжелый.

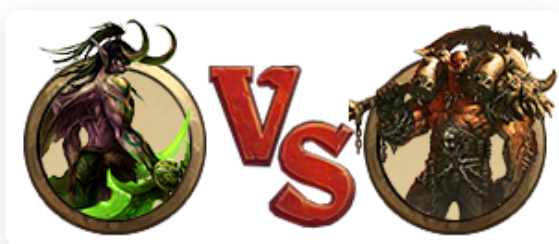
2. [Магтеридон](#) редко станет хорошим ответом на Скаббса, поскольку очень часто в этот ход Разбойник заставляет почти весь стол мелкими существами. Помочь может только [Талантливый чародей](#) и какая-то комбинация из заклинаний.

3. В ранней игре Квест Разбойник не будет оказывать на вас чрезмерного давления, однако отпускать стол против него все равно нельзя. Валира будет ценить каждую единицу урона против вас, поскольку взрывной потенциал замаскированного Скаббса

очень высок - в первую очередь за счет **Распорядителя полей боя**, - и если вы потеряете около 10 единиц здоровья и не восстановитесь к мидгейму, партия вполне может завершиться крайне реактивно.

4. Конечно, главный совет - это постараться замешать **Планированием** награду противника. Навряд ли у него будет много карт в руке в процессе выполнения квестлайна, поэтому в начале партии **Планирование** для вас не так важно. В то же время, если противник использует один из **Тайных ходов**, карта станет в разы лучше - случайная рука зачастую хуже подготовленной с муллигана, а вот отсутствие одного из **Тайных ходов** существенно усложняет ситуацию для Валиры.

5.



6.

Контроль Воин

7. Матч-ап с Контроль Воином во многом зависит от того, какого финишера вы используете - комбинацию с акробатами или **Казакусана**. Если рассматривать его только через призму Скверны, то это ужасная встреча для Иллидана, поскольку Воин набирает огромное количество брони и попросту не дает пробиться через нее. ОТК комбинация же мало чем помогает: у Воина попросту нет существ, о которых можно разбить иллидари-токены. Единственный вариант - это удачно удешевленное ОТК вместе с **Магтеридоном**, токены которого могут выступить целями для иллидари с натиском.
8. Заслуга **Казакусана** в том, что он даст вам полноценное условие победы. А поскольку времени в этой встрече у вас будет навалом, выставить вы его точно успеете, причем почти всегда до **Казакусана** Воина (и уж тем более до **Капитана Гальвангара**, если тот играет с ОТК). Если в процессе партии Воина удалось пробить большим количеством урона, то из сокровищ подойдут Угли Рагнароса и другой урон. В противном случае лучше раскопать липкий стол (в идеале Воскового яростня), который тот не сможет зачистить.
9. Огромную роль в этой встрече играет **Планирование**. Основной добор Контроль Воина - это **Топор всадника**, но вы легко можете его нивелировать, поскольку из существ вам доступны только **Талантливые чародеи** и нетопыри Куртруса. Демоны - это и так самостоятельная угроза, а вот чародея лучше не оставлять на столе, и если вам надо убрать его из руки, сразу комбинируйте его с **Обжигающим жаром** или **Воплем Скверны**. Да, карта хороша в паре с **Обстрелом Скверны**, но тогда подумайте о риске **Топора всадника**. Может быть, вы уверены, что противник вовсе его еще не нашел.
10. Удачно сыгранное **Планирование** позволит вам существенно сократить потенциал руки Воина и еще дольше отсрочить выход его собственного **Казакусана**. Пока он будет искать ресурсы, ваш лучший план на игру - это давление.
11. В идеальном варианте нужно постараться выставить раннего **Магтеридона**, и сделать это довольно легко. Вы можете разыграть демона в любой момент, поскольку его

стражницы не нанесут вам особого урона, а возможности баффнуть их или раздвинуть в разные концы стола (от [Вопля Скверны](#)) у Воина нет. Выводите [Магтеридона](#) из спячки тогда, когда найдутся нужные зачистки. Единственное, на что стоит обратить внимание - это показатель брони Воина. Если он довольно высокий, можно вообще не убивать стражниц, пока вы не собьете большую часть брони героем, чтобы [Магтеридона](#) было не так просто зачистить.

12. Другие достаточно сильные угрозы - это Куртрус 7/7, а также токены героя Куртруса, но затягивать с их выходом не получится из-за их эффектов, поэтому в данном случае отыгрывать от каких-то ремувалом можно только по возможности. Если вам удалось последовательно выставлять эти угрозы по ходу матча и при этом не давать Воину накапливать карты в руке, довольно часто [Джейса Темного Ткача](#) будет достаточно, чтобы закрыть партию. [Коррозионная гадюка](#) - лучший ответ на [Оплот Аззинота](#), но с ним также неплохо справляются [Обстрелы Скверны](#) (и ваша сила героя, само собой).

•

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!