

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Обновлено) ОТК Охотник на демонов — лидер меты в Легенде. Гайд по архетипу

08.02.2021

Гайды

Ярмарка безумия

ОТК Охотник на демонов

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Герой гайда — ОТК Охотник на демонов с [Ил'гинотом](#) в мете Ярмарки безумия. Пусть колода не блещет по статистике, обратить на ОТК Охотника на демонов внимание все-таки стоит по многим причинам.

ОТК Охотник на демонов — **свежая и необычная колода** с геймплеем, который существует только в Ярмарке безумия и вряд ли продлится в следующем дополнении. Шанс поиграть ОТК ДХ в Стандарте есть только сейчас.

Архетип понравится любителям ОТК — комбинаций, которые наносят летальный урон с пустого стола за один ход. Охотник на демонов проворачивает такие комбинации несколькими путями, но всегда с использованием [Ил'гинота](#).






ОТК ДХ — одна из самых сложных, если не **самая сложная колода Ярмарки безумия**. Ее можно сравнить со старыми Патрон Воином или АРМ Жрецом — у них тоже был огромный потенциал, но раскрыть его могли лишь единицы, поэтому общий винрейт был низким.

**В Легенде ОТК Охотник на демонов — самый популярный архетип** с большим отрывом от остальных. Чем выше ранг, тем чаще вы будете встречать ОТК ДХ, да и процент побед его постепенно возрастает. Такую популярность в Легенде герой гайда набрал потому, что он в плюс играет с тремя лидерами меты: Биг Мурлок Паладином, Токен Друидом и Агро Разбойником.









Не удивляйтесь, что ОТК ДХ показывает плохие результаты по статистике. Просто почти никто не умеет делать это правильно: даже самым опытным нужно время, чтобы понять эту колоду и научиться правильно ею управлять. Но если игрок разберется в колоде, он может показывать хорошие результаты. Например, geqvat взял с помощью ОТК ДХ топ-1 Легенды. Все отмечают не только **потенциал ОТК ДХ**, но и **веселый геймплей**.









Этот подробный гайд поможет вам в освоении ОТК Охотника на демонов. Вы найдете оптимальную сборку, узнаете об основах и тонкостях ОТК-комбинации, а их немало. Речь пойдет и о том, как ДХ может победить без классического ОТК-комбо. Как и всегда, мы рассмотрим вопросы муллигана, познакомимся с основными матч-апами меты, а также предложим вам способы адаптировать колоду под свои вкусы и коллекцию карт.

*Гайд обновлен 8 февраля с учетом актуальной меты Ярмарки безумия. Далее полный список изменений:*

-  *Переработаны вступление и заключение*
  -  *Обновлены сборки архетипа и описания к ним*
    -  *Изменены иллюстрации с учетом актуальных сборок*
      -  *Дополнены и изменены все разделы гайда*
        -  *Добавлены описания актуальных матч-апов меты.*

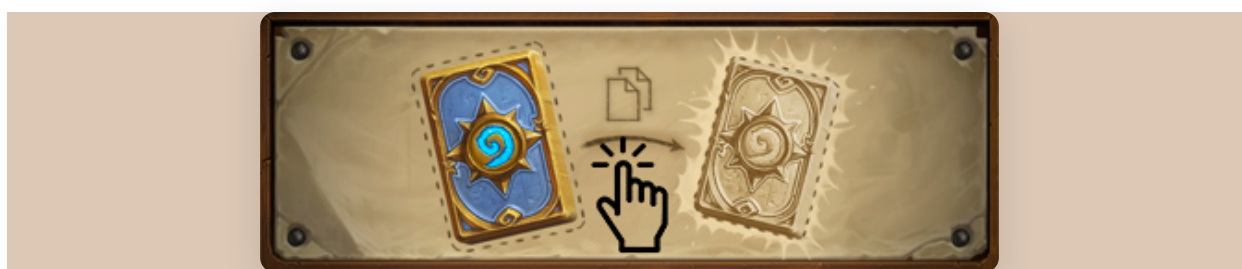
#### • **Разделы гайда:**

-  *Оптимальная колода*
  -  *Как работает колода*
    -  *Все о ОТК комбинации*
      -  *- Как работает ОТК комбо*
-  *- Существа на столе для ОТК*
- *Минимальное ОТК комбо*
- *Чем дополнить ОТК*
- *Идеальная ОТК комбинация*
-  *Как дожить до ОТК*
  -  *- Зачистка стола*
-  *- Добор и механика изгоя*

- - *Исцеление*
- - *О Иллидариведении*
-  *Как победить без ОТК*
-  *Альтернативное применение Ил'гинота*
- *Захват стола и давление существами*
-  *Муллиган*
-  *Общие правила муллигана*
- *Муллиган против каждого класса*
-  *Матч-апы*
-  *Колоды, декбилдинг и замены*
-  *Альтернативные сборки*
- *Что можно убрать из колоды*
- *Что можно добавить*
-  *Заключение*

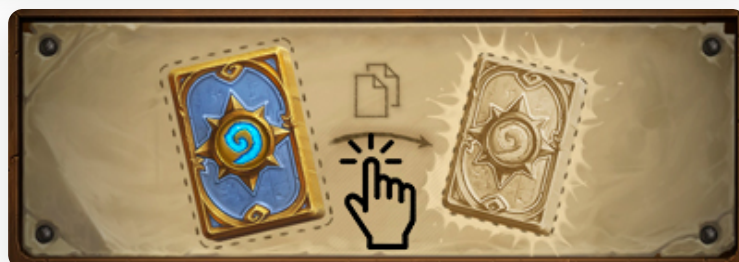


Обычно мы начинаем подробный гайд с детального разбора различных сборок архетипа, опциональных и технических карт. Но в этот раз из-за особенностей колоды речь сразу же пойдет о самом важном: как она работает. Все дело в том, что ОТК-комбинация, да и состав колоды в целом специфичные — трудно сразу же понять, как такой Охотник на демонов побеждает, и в чем в принципе суть комбинации. Вы найдете альтернативные колоды и обсуждение декбилдинга в последнем разделе гайда.



ОТК Охотник на демонов от Eggowaffle

# Иллидари ОТК ДХ



Эта сборка не единственная, и опытные игроки предлагают другие актуальные деклисты. Но все они немногим отличаются от этой колоды, так что пока что читатель может сосредоточить свое внимание на этой версии. С нее проще всего начать знакомство с ОТК ДХ: как в гайде, так и на практике в ладдере.

[К оглавлению](#)



Прежде, чем познакомиться с основными составляющими колоды, стоит отметить, что она **очень сложная**. Как бы хорошо вы ни играли, первые партии вы едва ли отыграете оптимально. Будьте готовы к низкому винрейту со старта: гайд расскажет о важных элементах геймплея, но без отработки основных приемов и практических навыков не обойтись.

Начинайте играть ОТК ДХ в «солнышке», в поединках с друзьями или на безопасном ранге, с которого нельзя упасть ниже.

### Основные карты для ОТК



С помощью представленных выше карт Охотник на демонов совершает свою ОТК-комбинацию. В отличие от многих других ОТК-колод у этой комбинация гибкая и вариативная: только **Ил'гинот** становится обязательной частью любого ОТК, но другие карты могут меняться. Часть из них ДХ отдает раньше, часть остается в колоде, а на часть не хватит маны в ход. В этом первая сложность геймплея: **ОТК-комбинация вариативная и всегда разная**, не получится играть по одному шаблону. Сколько урона нанесет ОТК-комбо — зависит от собранных карт и их реализации.

Есть и другие карты, которые могут участвовать в ОТК-комбинации: они или наносят дополнительный урон, или помогают сыграть больше основных карт за ход.

### Вспомогательные карты для ОТК



Чтобы повернуть мощную ОТК-комбинацию, пригодятся вспомогательные карты для ОТК. Они не обязательны для победы, но помогут нанести больше урона в ключевой ход.

С **Альдрахийскими клинками** все просто: оружие наносит урон само по себе, а под **Ил'гинотом** он удваивается из-за похищения жизни. Соответственно все баффы атаки добавляют в два раза больше урона по герою противника, чем обычно.

**Крикунья скверны** — подготовительная карта для ОТК-хода. Она удешевит **Мо'арга-механолога** до 0 маны, так что в ключевой ход вы сможете сыграть больше карт из руки, а как следствие и нанесете больше урона. Охотнику на демонов не обязательно играть **Крикунью скверны** перед ОТК-ходом, но это поможет.

**Сквернософия** копирует дополнительные копии **Мо'арга-механолога** для усиления ОТК комбо. Хотя их можно использовать и до ОТК для исцеления и зачисток стола.

### Многофункциональные карты



Группа карт, которые выполняют сразу несколько функций в колоде. Их можно играть и в ОТК-ход для дополнительного урона, и для зачистки стола, и для исцеления, и для других функций. Все зависит от условий, в которые вы попали, а также вашего понимания колоды, матч-апа и конкретной игровой ситуации.

### Добор карт



Любая ОТК-колода должна быстро и агрессивно перебирать карты в колоде в поисках ключевых частей комбинации, а также инструментов выживания. С добором у Охотника на демонов проблем нет.

Самая важная карта на добор — Череп Гул'дана. Удешевляющий бафф взятых карт поможет проворачивать более мощные ОТК-комбинации, а также совершать другие сильные ходы.

### Зачистка стола



Другой неотъемлемый элемент ОТК-колоды — способы зачистки стола. Пока вы добываете карты и копите ману для ключевого хода, противник постарается продавить вас существами на столе и взрывным уроном. Чтобы этого не произошло, ДХ берет несколько способов борьбы за стол и источники исцеления.

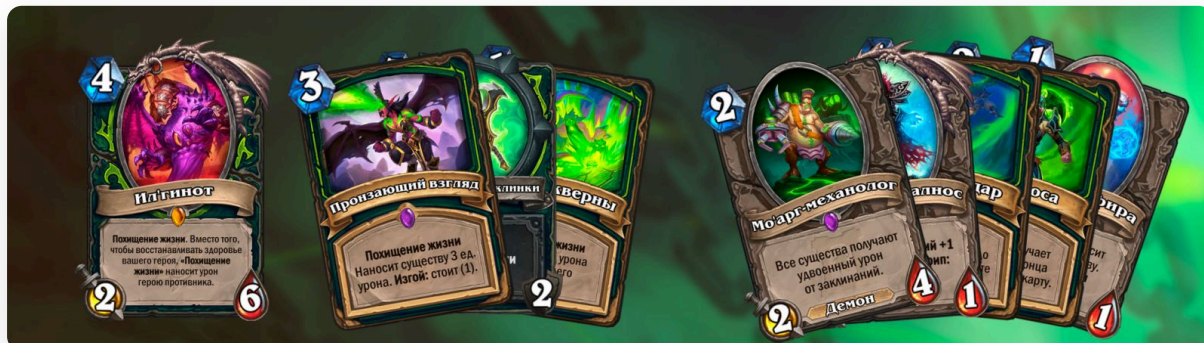
АоЕ зачистки (Обжигающий жар, Раскалывание душ) слабы сами по себе, но могут зачистить все, что угодно, под бафами урона от заклинаний и Мо'арга-механолога. Пусть эти существа нужны для ОТК-комбо, часть их них можно и нужно тратить раньше для борьбы за стол.

Ключевой источник исцеления с Аль'драхийские клинки со всевозможными бафами к атаке. Опять же, в идеальной ситуации оружие и баффы атаки помогают в ОТК-комбинации, но чаще всего их отдают раньше для того, чтобы не умереть.

[к оглавлению](#)




# Все о ОТК комбинации

## Как работает ОТК комбо



- ОТК-комбинация вариативная, так что и описать ее во всем многообразии сложно.

### Вам обязательно нужны:

-  **Ил'гинот**
  -  Какие-то наносящие урон эффекты с похищением жизни (Вопль скверны, Пронзающий взгляд, Альдрахийские клинки)
  -  Баффы наносящих урон эффектов (урон от заклинаний, Мо'арг-механолог, баффы к атаке для героя)
    - Ключевой двигатель комбинации — механика **Ил'гинота**, которая инвертирует исцеление с похищения жизни в урон по герою противника. Урон от заклинаний и **Мо'арги-механологи** помогают значительно баффнуть наносимый урон с похищения жизни. Часто ДХ наносит урон заклинаниями по существам на столе, а **Ил'гинот** уже перенаправляет его в героя противника.

## Урон от ОТК комбинации с разным набором существ и заклинаний

ОТК DH FEL BLAST COMBO CHART		ОТК DH EYE BEAM COMBOS CHART	
<b>1 Mo'arg</b>		<b>1 Mo'arg</b>	
	2 dmg per hit 6 dmg		6 dmg
	4 dmg per hit 12 dmg		8 dmg
	6 dmg per hit 18 dmg		10 dmg
	8 dmg per hit 24 dmg		12 dmg
<b>2 Mo'arg</b>		<b>2 Mo'arg</b>	
	4 dmg per hit 12 dmg		12 dmg
	8 dmg per hit 24 dmg		16 dmg
	12 dmg per hit 36 dmg		20 dmg
	16 dmg per hit 48 dmg		24 dmg
<b>3 Mo'arg</b>		<b>3 Mo'arg</b>	
	8 dmg per hit 24 dmg		24 dmg
	16 dmg per hit 48 dmg		32 dmg
	24 dmg per hit 72 dmg		40 dmg
	32 dmg per hit 96 dmg		48 dmg
<b>4 Mo'arg</b>		<b>4 Mo'arg</b>	
	16 dmg per hit 48 dmg		48 dmg
	32 per hit 96 dmg		64 dmg
	48 per hit 144 dmg		80 dmg

На деле ОТК-комбинация выглядит примерно следующим образом. Поскольку у нее много вариаций, вы можете посмотреть несколько примеров от разных стримеров.

- Самое важное, что вы должны просчитать до реализации ОТК — **сколько урона нанесет комбинация**. Он может колебаться от 0 до 100+ в зависимости от карт в руке, удешевляющих баффов и существ противника на столе.

Нужное количество урона зависит от здоровья противника: оно редко будет на отметке в 30 здоровья из-за специфики Охотника на демонов — тот часто атакует по противнику с помощью оружия, силы героя и баффов к атаке. Чем меньше урона у героя, тем меньше частей комбинации вам понадобится.

Трудно оценить, в какой ход ДХ способен повернуть ОТК-комбо, поскольку для этого всегда используются разные карты. Ситуация усложняется и тем, что часть или даже все части комбинации можно удешевить Крикуньей Скверны и Черепом Гул'дана, а еще скопировать Мо'аргов-механологов с помощью Сквернософии, раскопать дополнительные карты Иллидариведением.

- В идеале повернуть комбо можно уже на 7-8 маны, хотя порой ДХ ждет до 10 маны. У него хватает зачисток стола и исцеления, чтобы затянуть игру в лейтгейм.

### Существа на столе для ОТК

Важный аспект ОТК-комбинации — существа на столе. ДХ наносит им урон с помощью Вопля Скверны и Пронзающего взгляда. Для Вопля Скверны важно, чтобы на столе было три цели: только так вы нанесете максимум урона по герою противника.

Проблемы возникнут, если за ход нужно сыграть два Вопля Скверны. Одну копию заклинания всегда можно отправлять в союзных существ, которых вы поставили для ОТК комбо. Даже если они умрут, Ил'гинот нанесет урон по герою противника. Но после этого целей для второго Вопля Скверны не останется.

Ситуацию частично исправляет **Продавец эфира**. Этот первый дроп часто можно добавить к ОТК-комбинации из-за его низкой стоимости. 2/1 угроза станет хорошей целью для **Вопля Скверны** или **Пронзающего взгляда**, если на столе нет вражеских существ.

Идеальная цель для **Вопля Скверны** и **Пронзающего взгляда** — существа противника. В мете мало колод, которые побеждают без существ на столе, так что в большинстве ситуаций нужные угрозы для наносящих урон заклинаний будут.

Обращайте внимание на божественные щиты. Они защищают существ от получения урона, так что и эффект похищения жизни на них не работает.

- **Минимальное ОТК комбо**



Базовая и самая простая комбинация выполняется без каких-либо удешевлений просто с помощью 5 карт, которые в сумме стоят 10 маны.

Если вы сыграете две копии **Вопля Скверны** дважды на трех существ, то в сумме нанесете 24 урона — этого будет достаточно в большинстве ситуаций.

Здорово то, что почти всегда минимальную ОТК-комбинацию получается дополнить дополнительными источниками урона. Какие-то части комбинации удешевлены или экипированы заранее в случае с **Альдрахийскими клинками**. Подробнее об этом далее.

- **Чем дополнить ОТК**



Любая дополнительная часть ОТК-комбинации значительно увеличивает итоговый урон за ход. Чаще всего комбинацию дополняют **Продавцом эфира** — его проще всего сохранить до решающего хода. Тем более урон от заклинаний значительно баффает

эффект комбинации в синергии с **Мо'аргом-механологом** и **Воплем Скверны**. +1 к урону от заклинаний увеличивает исходящий по герою противника урон от **Вопля Скверны** минимум на 6 единиц, а под двумя **Мо'аргами-механологами** на 12 единиц.

Другой приятный бонус **Продавца эфира** — играть **Вопль Скверны** и **Пронзающий взгляд** можно на него, если нет вражеских существ.

Все просто с **Пронзающим взглядом**. Заклинание отлично работает с **Мо'аргом-механологом** и **Продавцом эфира**, и в результате наносит значительный урон по герою противника в дополнение к другим источникам.

**Альдрахийские клинки** под всеми бафами атаки фактически нанесут урон противнику дважды. Первый раз за счет атаки героя, а второй — за счет похищения жизни под **Ил'гинотом**. Часто последний заряд **Альдрахийских клинков** получается оставить для ОТК-комбинации.

- **Идеальная ОТК комбинация**



Идеальная ОТК-комбинация может нанести огромное количество урона, хотя и реализовать ее можно только в теории. Для этого нужна идеальная рука из 10 карт, и 7 из них должны получить баффы удешевления от **Черепе Гул'дана** и **Крикуньи Скверны**.

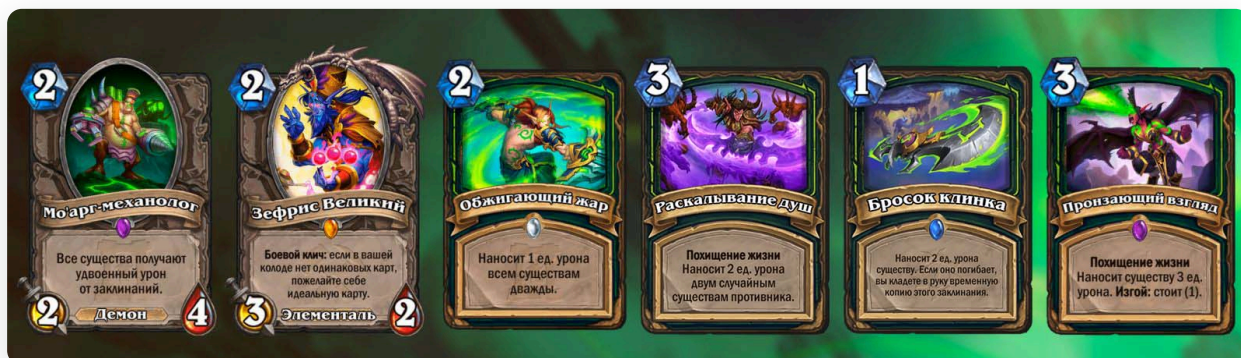
Едва ли вы нанесете 100+ урона, играя за ОТК ДХ, но 30-40+ вполне возможно даже без идеальной руки и небывалого везения. Это полезно в матч-апах против архетипов с исцелением или способами накопления брони.

[к оглавлению](#)



- Не так просто не только реализовать ОТК-комбинацию, но и дожить до нее. В этом помогают зачистки стола, добор карт и эффекты исцеления. Подробно о них в этом разделе.

## Зачистка стола



У Охотника на демонов два основных АоЕ ремувала: **Обжигающий жар** и **Раскалывание душ**. Оба заклинания наносят мало урона самостоятельно, но отлично синергируют с другими картами в колоде.

**Раскалывание душ** может стать и частью ОТК комбо, и мощным источником исцеления под баффами, и просто минорным АоЕ эффектом в зависимости от матч-апа и ситуации. Заклинание гибкое и вариативное, но не всегда достаточно сильное самостоятельно.

**Обжигающий жар** работает как самостоятельный ремувал в самых агрессивных матчапах с Охотниками, Токен Друидами и Паладинами. Но заклинание можно усилить с помощью **Мага крови Талноса**, **Продавца эфира** или **Мо'арга-механолога**. Пусть вы потратите некоторые части комбинации, часто это сделать необходимо для выживания.

**Вопль Скверны** может стать третьим АоЕ эффектом в арсенале ДХ. Но для борьбы за стол он использует **Вопль Скверны** редко: только в самых трудных ситуациях или в сверхагрессивных матч-апах. **Вопль Скверны** нужно комбинировать с уроном от заклинаний или **Мо'аргом-механологом**, потому что самостоятельно он делает слишком мало.

Другие способы борьбы за стол просты и привычны игрокам. С точечными угрозами помогают справиться баффы атаки, **Пронзающий взгляд** и редкие существа, которых ОТК ДХ может поставить на стол.

**Зефрис Великий** есть не во всех сборках, но он тоже может помочь в зачистке стола, если вы используете колоду с ним. Хотя это существо многофункционально: с ним можно и добить противника после неполной ОТК комбинации.



**Не бойтесь отдавать Мо'арга-механолога, Продавца эфира, Мага крови Талноса, Пронзающий взгляд для борьбы за стол. Пусть они помогают в ОТК-комбинации, какую-то часть из них можно отдать ранее, иначе до ОТК вы не доживете.**

## Добор и механика изгоя



Другой важный элемент геймплея — добор карт. Способов добора у Охотника на демонов много, но реализовать их не всегда просто. Во многом это связано с механикой изгоя.

**Череп Гул'дана** — самый мощный источник добора в колоде, который позволяет проворачивать мощные ходы, в том числе и с ОТК-комбинацией. Заклинание хочется сыграть с изгоем, но получается это не всегда. В отличие от Агро или Соул ДХ, у героя статьи есть несколько карт, которые он не может отдать из руки до завершения партии. В первую очередь это части ОТК-комбинации, а также AoE зачистки, если возможности реализовать их пока что не представилось.

В результате **Череп Гул'дана** может застрять где-то в середине руки, и активировать изгой не получится. В этом случае играйте заклинание просто на добор без эффекта удешевления. Это неприятно, но другого варианта нет.

Другой важный источник добора в колоде — **Двойной прыжок**. Казалось бы, карта очень простая, но играют ее часто неправильно. Не спешите использовать **Двойной прыжок** в любой момент, когда на это есть мана. Заклинание доберет из колоды карту с изгоем, а их всего 3-4: **Череп Гул'дана**, **Пронзающий взгляд**, **Сквернософия** и в некоторых сборках **Поглощение магии**.

Посмотрите, какие карты с изгоем остались в колоде. Если там есть два **Черепа Гул'дана**, лучше всего играть **Двойной прыжок** на 7 маны, чтобы сразу после этого реализовать заклинание за 6 маны.

Если в колоде больше других карт с изгоем, играйте **Двойной прыжок** так, чтобы осталась еще 1 мана на другие заклинания.

Стоит поговорить о **намеренном сбросе карт**, то есть игре их в пустую. Другой вариант — **допустить сжигание карт**, потому что рука переполнена. Оба приема допустимы, потому что даже многие части ОТК-комбинации взаимозаменяемы, а для победы не обязателен идеальный набор карт. Опять же, ОТК-комбинация гибкая и вариативная, так что вы должны уметь вовремя отказываться от каких-то карт, если они мешают перебирать колоду и делать другие более важные действия.

Старайтесь не сжигать «топдеки» только в случае, если вы еще не добрали **Ил'гинота** или в игре осталась последняя копия ключевой карты для ОТК-комбинации. Но даже в этих случаях порой стоит рискнуть.

## Исцеление

Главный источник исцеления в колоде — **Альдрахийские клинки**. Сами по себе они восстанавливают мало, но их можно усилить с помощью баффов атаки с заклинаний и силы героя.

Есть и другой важный способ восстановить много здоровья — **Пронзающий взгляд**. Заклинание можно баффнуть с помощью **Мага крови Талноса**, **Продавца эфира**, а также с помощью **Мо'арга-механолога**. Последний увеличит эффективность урона и исцеления в два раза.

Наконец, еще один мощный исцеляющий эффект — **Раскалывание душ**. Как и другие карты с похищением жизни, этот станет намного сильнее под баффами, а также может использоваться в ОТК комбинациях, если его удешевит **Череп Гул'дана**.

Все источники исцеления можно конвертировать в урон по герою противника в ОТК-ход. Важно поймать баланс между защитным и наступательным использованиями лечащих способностей.

### О Иллидариведении



Иллидариведение — гибкая и многофункциональная карта в новых сборках ОТК ДХ. С ее помощью вы найдете дополнительные ресурсы для добора, борьбы за стол или ОТК комбинации.

Всего карт с изгоем 11. Как и в случае с **Двойным прыжком**, выгодно тут же играть раскопанную карту, пока она находится в крайне правой позиции в руке. В следующие ходы этому могут помешать "топдеки".

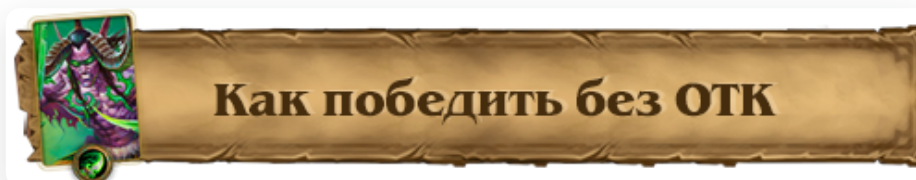


Обращайте внимание на добор: чаще всего с помощью Иллидариведения ДХ ищет дополнительные источники перебора колоды. Например, полезен **Череп Гул'дана** — сильнейшая карта в колоде. Но могут понадобиться и более дешевые способы добора.

Если ситуация тяжелая, не стесняйтесь раскапывать и способы борьбы за стол, например, **Укус натрезима** или **Поглощение магии**.

В редких ситуациях пригодятся другие карты, например, **Планирование** или **Отличница Стелла**. Но в большинстве ситуаций эти карты не раскапывают.

[к оглавлению](#)



Охотник на демонов чаще всего или побеждает с помощью ОТК-комбинации, или проигрывает. Но возможны и экстравагантные ситуации. О них далее.

- **Альтернативное применение Ил'гинота**

Допустим, вы отдали **Вопль Скверны**, **Мо'аргов-механологов** и **Продавцов эфира** для борьбы за стол. Делать так не стоит в большинстве ситуаций, но все же такое возможно.

Вы все еще можете победить с помощью **Ил'гинота**, но основным источником урона выступят **Альдрахийские клинки** с баффами атаки. Их в сборке не так много, но всё же они присутствуют, а еще есть базовая сила героя ДХ.

- **Захват стола и давление существами**

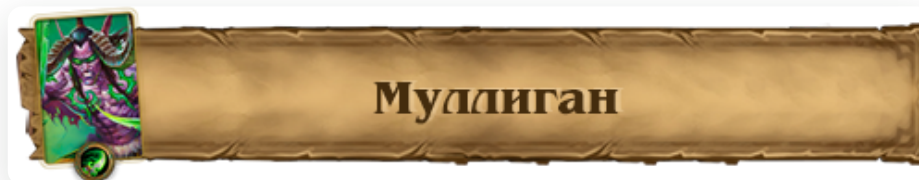
В редких случаях Охотник на демонов побеждает за счет существ на столе: их немного, и наносят они не так много урона, но все же наносят.

Этот способ победы актуален в первую очередь в агро матч-апах, где после полной зачистки стола можно поставить в темп и **Мо'арга-механолога**, и даже **Ил'гинота**. Так вы

сможете повернуть ОТК-комбинацию в течение нескольких ходов или просто продавить противника существами, пока вы чистите стол заклинаниями и оружием.

Это сработает, если в руке противника нет ремувалов, оружия, существ с натиском или рывком. Чаще всего такое происходит в агро матч-апах, но поймать на отсуствии ремувалов можно и противников тяжелее.

[к оглавлению](#)



- **Общие правила муллигана**

Муллиган ОТК ДХ сложен в первую очередь из-за механики изгоя. Карты с этим свойством иногда обязательно оставляют на муллигане, а иногда сбрасывают. Зависит это от позиции карты и других карт слева от нее. Далее об общих правилах муллигана колоды:



Всегда оставляйте **Удар Хаоса**. Две копии нужны только с Монеткой или против агро колод.



Оставляйте **Череп Гул'дана** в хорошей позиции в руке. Подробнее о том, что такое хорошая позиция для карты на муллигане, чуть ниже.



**Иллидариведение** обычно оставляют в случаях, если класс оппонента может играть в разных стилях: и вы не знаете, с каким именно столкнетесь, до первых ходов.



**Крикунья Скверны** полезна обычно только в самых медленных матч-апах, где ДХ точно реализует ОТК комбинацию до того, как ему нужно будет защищаться с помощью темповых **Мо'аргов-механологов**.



**Обжигающий жар** нужен только в темповых поединках.



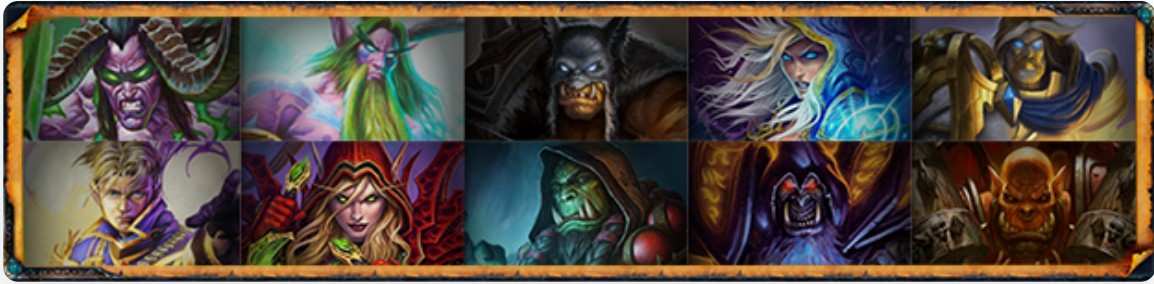
Реже на муллигане оставляют **Мага крови Талноса**, **Призрачное зрение**, **Вопль Скверны**, **Мо'арга-механолога** и другие карты. Подробнее об этом в муллигане против каждого класса.

Карты с изгоем занимают особое место в правилах муллигана. Важно понимать, сможете ли вы сыграть карту с этим свойством из крайне левой позиции в руке.

Идеальная позиция для карты с изгоем — крайне левая. Но заклинание можно оставить и в случае, если оно находится во 2, 3 или даже 4 позиции, но только в определенных условиях.

Опасно это делать, если вы скидываете все три карты левее. В этом случае велик шанс, что на их место придет какая-то часть комбинации, а ее сыграть рано вы не сможете. Но если вы оставляете слева от карты с изгоем все другие карты, и вы сможете без проблем разыграть их в начале партии, позиция для карты-изгоя будет хорошей.

Вы можете не так агрессивно скидывать неплохие, но играбельные карты, если они находятся слева от Черепа Гул'дана. Например, **можно оставить Двойной прыжок или Крикунью Скверны**. Карты не всегда будут особенно полезны со старта, но на их место точно не придут части комбинации вроде Ил'гинота или Вопля Скверны.



#### Муллиган против каждого класса

**Охотник на демонов:** Удар Хаоса, Череп Гул'дана, Иллидариведение, Крикунья Скверны.

**Воин:** Удар Хаоса, Череп Гул'дана, Маг крови Талнос, Крикунья Скверны.

**Паладин:** Удар Хаоса, Череп Гул'дана, Обжигающий жар, Маг крови Талнос, Призрачное зрение.

**Охотник:** Удар Хаоса, Череп Гул'дана, Иллидариведение, Призрачное зрение, Пронзающий взгляд. С хорошей рукой — Мо'арг-механолог, Вопль Скверны.

**Друид:** Удар Хаоса, Череп Гул'дана, Обжигающий жар, Призрачное зрение. С хорошей рукой — Крикунья Скверны.

**Разбойник:** Удар Хаоса, Череп Гул'дана, Кислотный слизнюк, Иллидариведение, Призрачное зрение, Вопль Скверны. С хорошей рукой — Мо'арг-механолог, Альдрахийские клинки.

**Шаман:** Удар Хаоса, Череп Гул'дана, Призрачное зрение, Маг крови Талнос, Обжигающий жар, Альдрахийские клинки.

**Маг:** Удар Хаоса, Череп Гул'дана, Маг крови Талнос, Крикунья Скверны, Двойной прыжок, Призрачное зрение.

**Жрец:** Удар Хаоса, Череп Гул'дана, Маг крови Талнос, Крикунья Скверны, Призрачное зрение, Иллидариведение.

**Чернокнижник:** Удар Хаоса, Череп Гул'дана, Обжигающий жар, Крикунья Скверны, Иллидариведение. С хорошей рукой — Мо'арг-механолог.

[к оглавлению](#)



ОТК Охотник на демонов чаще в большей степени играет со своими картами и способностями, а не с колодой противника. Хотя учитывать возможности оппонента, безусловно, важно. Часто эта информация позволяет подловить противника на отсутствии ремувалов стола. Также полезна информация о том, сколько неожиданного урона может нанести оппонент в свой ход с помощью баффов, взрывного урона и оружия — так вы лучше распределите источники исцеления и зачистки стола.

### Биг Мурлок Паладин

Доминирующая сила в мете не так страшна для опытного ОТК Охотника на демонов. Ранний выход [Приманки для рыбы](#) без особых проблем "контрится" комбинациями AoE способностей — то же можно сказать и про [Клоунов с карнавала](#). Одного [Обжигающего жара](#) не хватит: заклинание нужно комбинировать с уроном от заклинаний, [Мо'аргом-механологом](#) или другими ремувалами. Но все эти комбинации можно сыграть уже на 4-5 маны, что выгодно отличает ДХ от большинства других участников меты.

Сложнее с большими угрозами вроде [Ноздорму Вневременного](#) и лейтгейм существ. Очевидного ответа на них нет, хотя он и не всегда нужен. Вы вполне можете стерпеть несколько ударов крупных угроз, если то позволяет запас здоровья. Только если вы еще далеки от ОТК комбо, а Паладин поставил крупные угрозы очень рано, есть смысл убрать их со стола с помощью комбинаций нескольких карт.

Тем более после выхода [Ноздорму Вневременного](#) вы тоже получите весомое преимущество. Большое количество маны значит, что вы быстро реализуете все источники добора и найдете ОТК комбо.

Слабость Биг Мурлок Паладина — отсутствие ремувалов. Если вражеская половина пуста, он не всегда сможет убрать поставленных в темп [Мо'арга-механолога](#), [Ил'гинота](#) или существо с уроном от заклинаний. Но играть в темп эти угрозы стоит только в тяжелых ситуациях: все же это риск.

Пользуйтесь тем, что Биг Паладин почти всегда наносит предсказуемое количество урона: только то, что есть на его половине стола. У Утера нет взрывного урона, мало баффов атаки (только [Мурлок-полководец](#)) и оружия (только [Удочка Темносвета](#)). Считайте, сколько урона на столе Паладина: едва ли он нанесет намного больше в свой ход. В результате вам будет просто вовремя чистить стол и восстанавливать здоровье.

### Токен Друид

В этом матч-апе на максимум раскроют себя AoE способности. Каждая из них часто даже без каких-либо баффов убирает с половины противника все поставленные угрозы. По крайней мере до того момента, пока Друид их не баффнет — но этого вы не должны допускать.

Много AoE эффектов позволяют ОТК ДХ чувствовать себя комфортно в этом матч-апе. Но только AoE не хватит: рано или поздно они закончатся. Поэтому спешите перебирать колоду, а также не стесняйтесь ставить угрозы в темп.

В этом матч-апе ДХ вполне может играть [Ил'гинота](#) и [Мо'арга-механолога](#) до того, как он сможет реализовать ОТК комбо. Вполне реалистично убивать противника в течение нескольких ходов с помощью карт с похищением жизни. Все это потому, что без стола Токен Друид редко может что-то поделаться с существами противника. И пока вы

держите половину оппонента пустой, он будет беспомощен. Исключение — [Рунические письма](#). Друиды стали реже играть это заклинание, но все же оно может встретиться в некоторых сборках. В любом случае пока что обыгрывать [Рунические письма](#) не нужно.

Не позволяйте Друиду закрепляться на столе несколькими мелкими угрозами: каждая из них может нанести намного больше урона в ход Малфуриона из-за многочисленных баффов атаки.

### Агро Разбойник

Еще один матч-ап, в котором нужно действовать темпово. Но в этом поединке на максимум раскроют себя не столько ремувалы, как исцеляющие эффекты. Исцеление важно, потому что иначе пережить постоянные атаки Разбойника трудно. Но нужно найти баланс: какие-то карты с похищением жизни нужно оставить для частичной ОТК комбинации.

Разбойники играют синергиями маскировки. Старайтесь испортить их с помощью ваших АоЕ способностей. Не позволяйте Валире сыграть на третий ход [Волхвицу Серого Сердца](#): убирайте все угрозы с маскировкой с помощью АоЕ зачисток. Можно отдать даже [Вопль Скверны](#), хотя есть и [Раскалывание душ](#), и [Обжигающий жар](#).

Полезен и [Кислотный слизнюк](#). Оставляйте его для оружия Разбойника за 3 маны.

Ставить в темп части комбинации опасно: почти всегда Валира уберет их с вашей половины стола даже без выставленных заранее существ. Но в этом матч-апе закончить партию можно и без полной ОТК комбинации. Вы можете нанести достаточно урона в процессе боя, а после добить Валиру частью ОТК комбо или просто [Альдрахийскими клинками](#) под баффами атаки. Другой вариант: нанести не летальный, но значительный урон с помощью [Ил'гинота](#), а в следующие ходы добить Разбойника другими картами.

### Контроль Чернокнижник

Самое популярное контроль противостояние. В нем ОТК ДХ сможет без особых трудностей реализовать полноценное ОТК комбо. У Чернокнижника есть только два способа остановить Охотника на демонов:

Первый — [Билетикус](#). Но легендарка достаточно медленная: часто ДХ найдет уже все, что ему нужно, пока Гул'дан активирует эффект порчи и играет свою легендарку. К тому же не всегда сожженные 5 карт значат поражение: многие части ОТК комбо заменимы. Важно найти только [Ил'гинота](#) ранее.

Второй способ победы Чернокнижника — давление со стола. Угрозы оппонента могут быть тяжелыми, но они тоже медленные и предсказуемые по исходящему урону. Зачистки ДХ не всегда сильны самостоятельно, но и абсолютно всё убирать со стола не обязательно.

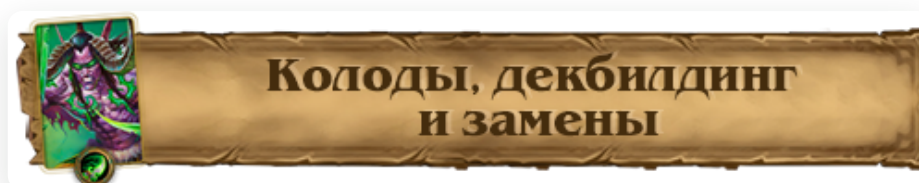
ОТК комбинацию провернуть просто еще и потому, что часто Чернокнижник нанесет урон сам себе. Да и вы отнимите у него какую-то часть здоровья своими атаками до ОТК комбо.

### ОТК Мозаки Маг

Этот матч-ап станет гонкой в поисках своих ОТК комбинаций. Кто раньше это сделает, тот и победит. Постарайтесь не ставить на вашу половину стола угрозы до ОТК комбинации или ставьте их, но тут же убивайте своими же AoE способностями. Так Маг не реализует [Стрелы инволюции](#) и другие заклинания, для которых нужны цели. Убирайте и с его половины существ вроде [Зеркальных копий](#) и т.д.

Сложно убрать только [Крикуню Скверны](#) с 4 здоровья. В идеале ставить ее очень рано, пока Маг еще не сможет реализовать [Гоблина-аукциониста](#) или комбинации с [Ученицей чародея](#). Позднее постарайтесь убрать 4/4 угрозу с вашей половины стола с помощью [Пронзающего взгляда](#) и [Обжигающего жара](#). Но обязательно держите какие-то ответы на вражеского [Гоблина-аукциониста](#): его убрать важнее, чем ваши угрозы. Но с [Гоблином-аукционистом](#) поможет справиться и [Поглощение магии](#). Хотя заклинание можно отдать и на [Мага крови Талноса](#) оппонента.

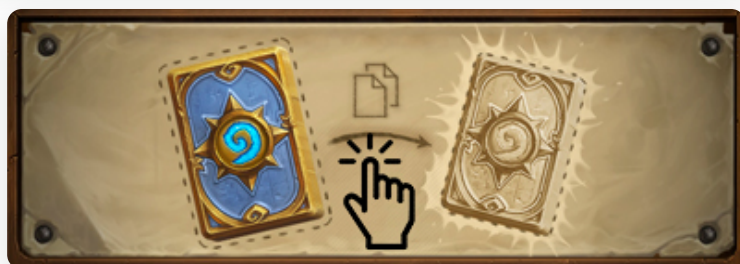
[к оглавлению](#)



- **Альтернативные сборки**
- Представленная в самом начале колода ОТК ДХ — далеко не единственная, хотя и близкая к оптимальным. Сборки снизу могут показать себя даже лучше, чем представленная в самом начале статьи. Все зависит от вашего стиля игры и локальной меты.

ОТК Охотник на демонов reqvam

# ОТК ДХ от reqvams



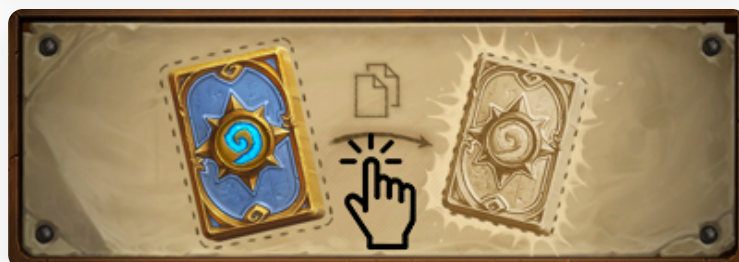
- Поглощение магии
- Бросок клинка

Бросок клинка улучшит матч-апы с Токен Друидами и Агро Разбойниками, но сделает сборку чуть менее гибкой и быстрой в доборе без Поглощение магии. В целом замена резонная, потому что в мете не так много хороших целей для немоты.



ОТК Охотник на демонов с Зефрисом Великим

# ОТК ДХ с Зефрисом



- Поглощение магии, Раскалывание душ, Кислотный слизнюк
- Бросок клинка, Зефрис Великий

В этой сборке появляется сразу два Броска клинка, но более интересна другая карта: Зефрис Великий. Пусть в колоде много вторых копий карт, ДХ быстро перебирает колоду и избавляется от них. После Зефрис станет отличным инструментом и для зачистки стола, и для добивания оппонента после ОТК комбо, и для борьбы с мощным оружием оппонента — выбор зависит от матч-апа и ситуации.

- **Что можно убрать из колоды**

В первой сборке гайда есть только 3 карты, от которых можно безболезненно отказаться. В теории можно убрать из колоды и другие карты, но без них ОТК ДХ потеряет значительную часть своего потенциала. Лучше не убирать ни Мага крови Талноса, ни Крикунью Скверны.

Далее о том, что можно без особых проблем заменить.

Поглощение магии — источник немоты и дополнительного добора. Заклинание гибкое, хотя и не обязательное, потому что самые популярные метовые архетипы берут мало хороших целей для немоты. Тем более Поглощение магии усложняет реализацию Двойного прыжка.

Кислотный слизнюк — берут в первую очередь ради матч-апа с Агро Разбойником. Но если вы не встречаете этот архетип слишком часто, от карты можно отказаться.

Раскалывание душ — гибкая, но редко самостоятельно хорошая карта. Откажитесь от нее, если не встречаете Токен Друидов слишком часто. Обычно заменяют на Бросок клинка.



Другие карты из колоды лучше не убирать.

- **Что можно добавить**

Бросок клинка — серьезно помогает в матч-апах с Токен Друидами и Агро Разбойниками, но пригодится и во многих других. Можно синергировать с Мо'аргом-механологом или уроном от заклинаний.

Зефрис Великий — медленная карта, но с огромным потенциалом. Легендарка на любителя: кто-то считает ее обязательной, а другие отказываются от нее ради других более универсальных опций.

**Менее популярные опциональные карты:** Гонец Кровавой Печати, Двойной удар, Вестник рока, Изготовительница жезлов, Инженер-новичок, Кобольд-геомант, Собиратель сокровищ, Акробатика и другие.

[к оглавлению](#)



ОТК ДХ — необычная и веселая колода, которая раскроет свой потенциал только в руках самых опытных пользователей. Здорово, что после многочисленных нерфов Охотника на демонов именно ОТК архетип становится самым популярным. Наконец-то класс играет не только прямолинейными и многим надоевшими темповыми колодами Агро и Соул ДХ.

До скорых встреч!