

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Соул Охотник на демонов — лидер меты Ярмарки безумия. Гайд по архетипу

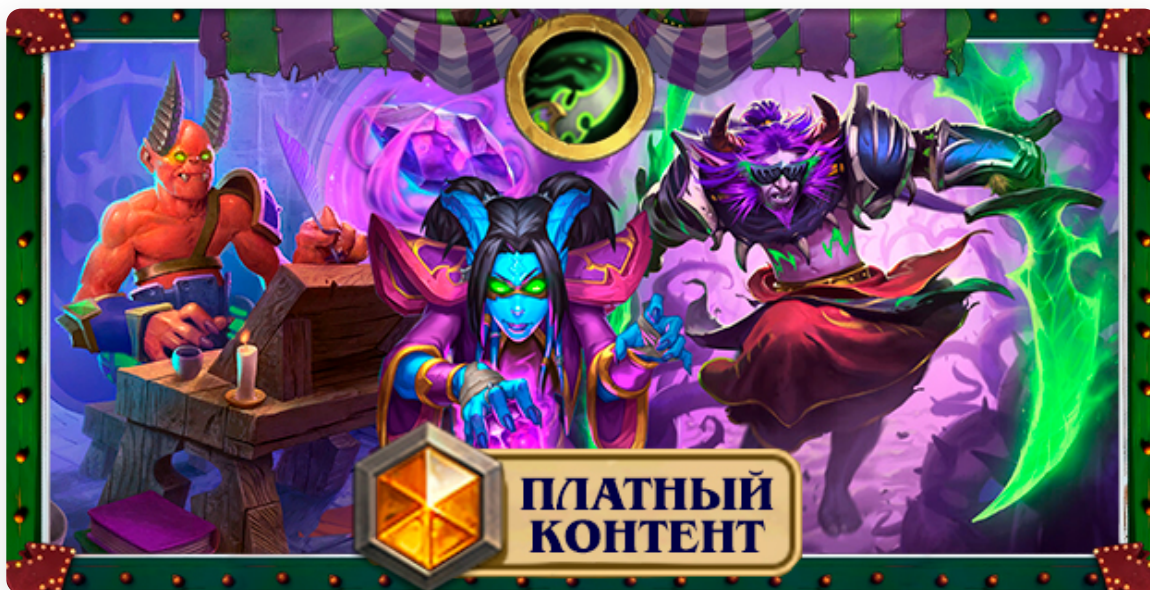
03.12.2020

Гайды

Ярмарка безумия

Соул Охотник на демонов — лидер меты Ярмарки безумия.  
Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Герой гайда — Соул Охотник на демонов или Охотник на демонов с фрагментами душ. Архетип появился на свет еще в Некроситете. И уже тогда он громко заявил о себе. С Ярмаркой безумия Соул ДХ обзавелся несколькими новыми синергиями и не сдал титул лидера меты.

Соул Охотник на демонов занимает уверенные позиции в мете Ярмарки безумия начала декабрьского сезона. Это и одна из самых популярных, и одна из самых часто побеждающих колод дополнения. Им стабильно берут топы Легенды, Соул ДХ успешно выступает на турнирах.





Пусть у Соул ДХ появился серьезный конкурент внутри класса — Агро Охотник на демонов, герой статьи этому даже рад. Агро ДХ в последние дни играют даже чаще, однако Соул ДХ его без особых проблем переигрывает. Такими уверенными цифрами в



матч-апе с топовой агро колодой меты мало кто может похвастаться. Радуют и другие матч-апы Соул ДХ. Он играет в плюс или на равных с большинством участников меты, а уступает только Чистому Паладину и Контроль Воину.

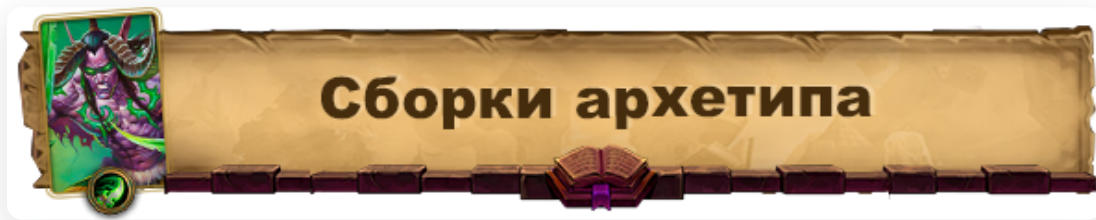
Герой гайда станет отличным выбором для взятия высоких рангов в начале декабря. Колода не только быстрая и эффективная, но и дружелюбная к новичкам. Собрать оптимальную или близкую к оптимальной сборку Соул ДХ сможет каждый, и ни одна карта не покинет Стандарт с ротацией весной 2021 года. Порадует и не столь сложный геймплей Соул ДХ, хотя его и не назвать привычным и стандартным, если вы никогда не играли этим архетипом ранее.

Гайд расскажет всё о геймплее Соул Охотника на демонов. Вы найдете оптимальные колоды и советы по сбору собственной с учетом коллекции и меты. Как и всегда, речь пойдет об особенностях муллигана, стратегии игры и матч-апах меты Ярмарки безумия.

### Разделы гайда:

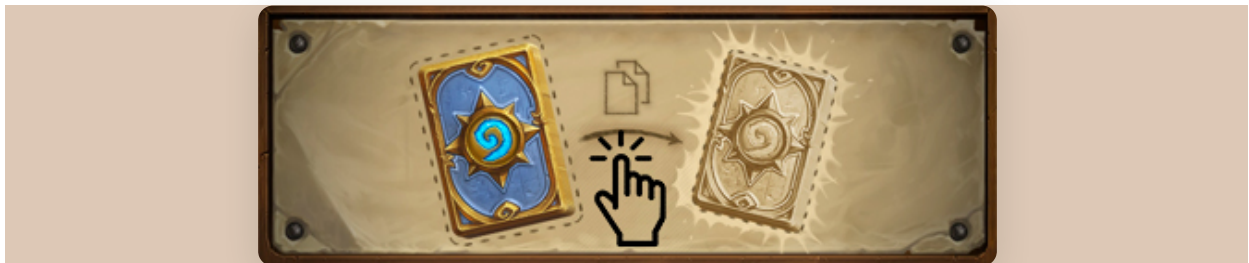
-  *Сборки архетипа*
-  *Как собрать колоду*
  - *- Основа колоды*
  - *- Чем дополнить основу*
  - *- Замены дорогих карт*
  - *- Бюджетный Соул ДХ*
-  *Выбор карт в начале игры*
  - *- Основы муллигана*
  - *- Муллиган против каждого класса*
-  *Стратегия игры*
  - *- Суть архетипа*
  - *- Три способа победы*
    - *- Взрывной урон*
    - *-Существа на столе*
    - *-Защита и исцеление*
  - *- Ключевые элементы геймплея*
    - *- Фрагменты души*
    - *- Взрывной урон*
    - *- Зачистки стола*
    - *- Приоритет разменов*
    - *- Заряды оружия*
    - *- Механики изгоя*
    - *- Борьба с провокациями*
    - *- «Топдеки»*
  - *- Полезные советы*

-  *Матч-апы*
-  *Заклучение*








Соул ДХ изменился с выходом Ярмарки безумия. В сборках появились новые карты дополнения, а также слегка изменились ее акценты.

Самой важной картой стала *Дама с клинками*. Это существо попадает во все сборки Соул ДХ без исключений. Часто берут и *Ил'гинота*, и *Непреклонное преследование*, хотя встречаются версии и без них.



Ил'гинот Соул ДХ от Vicious Syndicate

# Ил'гинот Соул ДХ

 <p><b>1</b> <b>HS-MANACOST.ru</b></p> <p><b>Поглощение магии</b></p> <p>Наносит нелегкую магию на существо противника. Изгой: вы берете карту.</p> <p><b>x2</b></p>	 <p><b>1</b> <b>HS-MANACOST.ru</b></p> <p><b>Двойной удар</b></p> <p>Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. Вы кладете в руку «Второй удар».</p> <p><b>x2</b></p>	 <p><b>1</b> <b>HS-MANACOST.ru</b></p> <p><b>Тюрмщик духов</b></p> <p>Боевой клич замешивает 2 фрагмента души в колоду.</p> <p><b>1</b> <b>Демон</b> <b>3</b></p> <p><b>x2</b></p>	 <p><b>2</b> <b>HS-MANACOST.ru</b></p> <p><b>Удар Хаоса</b></p> <p>Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. Вы берете карту.</p> <p><b>x2</b></p>	 <p><b>2</b> <b>HS-MANACOST.ru</b></p> <p><b>Танец клинков</b></p> <p>Наносит 3 случайных существам противника урон, равный атаке вашего героя.</p> <p><b>x2</b></p>	 <p><b>2</b> <b>HS-MANACOST.ru</b></p> <p><b>Пантара-маноса</b></p> <p>Боевой клич: если на этом ходу вы использовали силу героя, вы берете карту.</p> <p><b>2</b> <b>Зверь</b> <b>3</b></p> <p><b>x2</b></p>
 <p><b>2</b> <b>HS-MANACOST.ru</b></p> <p><b>Срез души</b></p> <p>Наносит 3 ед. урона существу. Замешивает 2 фрагмента души в колоду.</p> <p><b>x2</b></p>	 <p><b>3</b> <b>HS-MANACOST.ru</b></p> <p><b>Альдражник Кисе Клинков</b></p> <p>Похищение жизни</p> <p><b>2</b> <b>2</b></p> <p><b>x2</b></p>	 <p><b>3</b> <b>HS-MANACOST.ru</b></p> <p><b>Разрушите святых душ</b></p> <p>Боевой клич: уничтожает фрагмент души в колоде и наносит 3 ед. урона прочим существам.</p> <p><b>3</b> <b>2</b></p> <p><b>x2</b></p>	 <p><b>3</b> <b>HS-MANACOST.ru</b></p> <p><b>Младец и Младисы</b></p> <p>Ваш герой получает +4 к атаке и неуязвимость до конца хода.</p> <p><b>x2</b></p>	 <p><b>4</b> <b>HS-MANACOST.ru</b></p> <p><b>Кайн и Рост' Солнца</b></p> <p>Рывок. Атаки ваших персонажей игнорируют «Провокацию».</p> <p><b>3</b> <b>4</b></p>	 <p><b>4</b> <b>HS-MANACOST.ru</b></p> <p><b>Ил'гинот</b></p> <p>Похищение жизни: Выходите из боя, чтобы восстановить здоровье вашего героя. «Похищение жизни» наносит фронт герою противника.</p> <p><b>2</b> <b>6</b></p>
 <p><b>4</b> <b>HS-MANACOST.ru</b></p> <p><b>Косторез</b></p> <p>Боевой клич замешивает 2 фрагмента души в колоду.</p> <p><b>4</b> <b>2</b></p> <p><b>x2</b></p>	 <p><b>5</b> <b>HS-MANACOST.ru</b></p> <p><b>Резница душ</b></p> <p>Боевой клич уничтожает фрагмент души в колоде; ваш герой получает +5 к атаке до конца хода.</p> <p><b>5</b> <b>5</b></p> <p><b>x2</b></p>	 <p><b>6</b> <b>HS-MANACOST.ru</b></p> <p><b>Череп Гуд'дана</b></p> <p>Вы берете 3 карты. Изгой: их стоимость уменьшается на (3).</p> <p><b>x2</b></p>	 <p><b>6</b> <b>HS-MANACOST.ru</b></p> <p><b>Дама с клинками</b></p> <p>Написк Стоит (1), если атака вашего героя больше или равна 6.</p> <p><b>6</b> <b>6</b></p> <p><b>Демон</b></p> <p><b>x2</b></p>	 <p><b>7</b> <b>HS-MANACOST.ru</b></p> <p><b>Душесел Коварinessа</b></p> <p>Боевой клич призывает душу 3/3 с «Написком» за каждый фрагмент души в колоде.</p> <p><b>5</b> <b>5</b></p>	



Самая популярная сборка Соул ДХ в ладдере с огромным отрывом от остальных. Ожидайте встретить такую версию в ладдере, если против вас играет Соул Охотник на демонов.

Эта колода — одна из самых тяжелых внутри архетипа из-за наличия [Душеведа](#) [Коварнессы](#). Важным дополнением стало [Поглощение магии](#) — эффект немоты важен для многих матч-апов в мете.



Ил'гинот Соул ДХ от IllanPepe

# Ил'гинот Соул ДХ от ШанРере



-  Душевед Коварнесса, Непреклонное преследование

-  Метатель перьев, Изготовительница жезлов

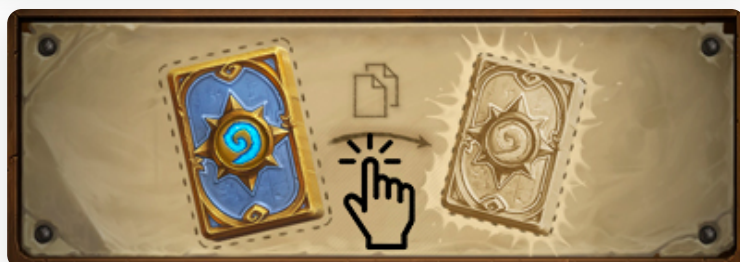
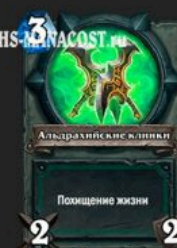
Сборка становится легче и слегка вариативнее. В ней появляется набор **Изготовительница жезлов + Метатель перьев** — этой связкой чаще играли в прошлом дополнении, но она все еще актуальна.



- 



Ил'гинот Соул ДХ от Tredsred

# Быстрый Соул ДХ от Tredsred

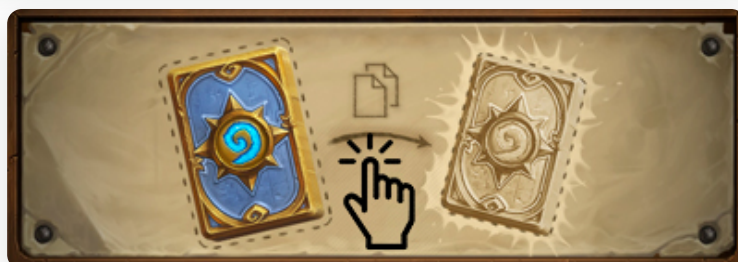




-  Душевед Коварнесса, Кайн Ярость Солнца, Поглощение магии, Срез души
  -  Метатель перьев, Призрачное зрение, Ходулеходец
    - Куда более агрессивная версия Соул ДХ, которая отказывается от медленных и защитных карт в пользу дополнительных источников добора. Примечательно, что в колоде нет каких-либо способов борьбы с провокациями.



Быстрый Соул ДХ от Tryndaa

# Быстрый Соул ДХ от Tryndaa

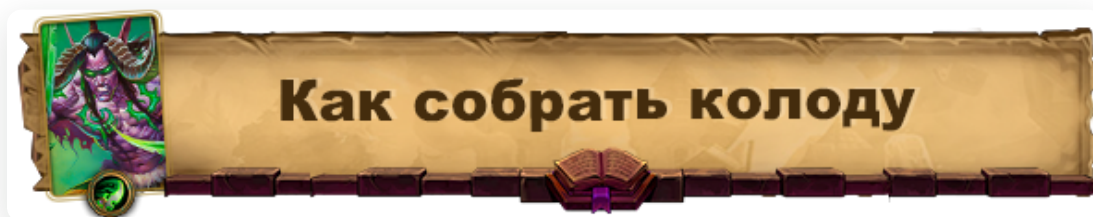


-  Душевед Коварнесса, Пантара-маноед, Ил'гинот
-  Метатель перьев, Изготовительница жезлов, Алтруис Изгой

Еще одна быстрая версия Соул ДХ, но на этот раз в ней есть ответы на провокаторов противника. И их даже больше, чем обычно, потому что эта сборка может добить противника взрывным уроном от Метателя перьев и Алтруиса Изгой, несмотря на стол оппонента.

Примечательно, что в сборке нет Ил'гинота.

- [к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке архетипа. Соул ДХ — уже старая колода, которая незначительно изменилась со времен Некроситета, так что и основа колоды у него большая.

В ней появляются две новые карты: [Дама с клинками](#) и [Непреклонное преследование](#). Остальные опции должны быть знакомы всем по мете Некроситета. Это самые сильные и универсальные карты архетипа, которые и приносят ему победу в большинстве ситуаций.

## Основа колоды - Соул ДХ (25/30)

Стоимость основы колоды: 2720 пыли



Код основы колоды:



В редких ситуациях из основы могут исключить **Срез души**, **Непреклонное преследование**, **Кайна Ярость Солнца**, хотя делают это редко и не всегда обосновано.

Далее о том, какими пятью картами можно дополнить основу колоды Соул ДХ.

**Чем дополнить  
основу**

## Популярные опциональные карты



**Метатель перьев** и **Изготовительница жезлов** — обычно эту пару карт берут вместе, потому что они хорошо работают друг с другом. Набор чаще использовался в Некроситете, но все еще имеет право на существование. С ним Соул ДХ будет проще добивать противника или наносить периодический урон в течение нескольких ходов. К тому же **Изготовительница жезлов** — хорошая карта для муллигана.

**Поглощение магии** — одну копию берут в большинство сборок. Заклинание особенно полезно в матч-апах с Паладином и Разбойником, но поможет и во многих других противостояниях, например, с Контроль Воином.

**Кислотный слизнюк** — в мете много оружия: его играют 9 самых популярных колод из 10, так что одна копия ремувала оружия будет полезной. **Кислотный слизнюк** особенно важен в матч-апах с Шаманами и в зеркальных поединках.

**Пантара-маноед** — есть в большинстве сборок Соул ДХ, но карту иногда заменяют **Изготовительницей жезлов**. **Пантара-маноед** станет хорошей картой для старта партии.

**Призрачное зрение** — дополнительный источник добора. Встречается редко, но имеет право на существование.

**Ходулеходец** — обычно карту использует Агро Охотник на демонов, но к ней могут обратиться и быстрые версии Соул ДХ. Дополнительные атака и добор никогда не будут лишними.

**Алтруис Изгой** — интересная опция для сборок с **Метателем перьев** и **Изготовительницей жезлов**. Поможет добить контрольного противника или зачистить стол темповых оппонентов. Но реализовать **Алтруиса Изгоя** непросто: обычно это делают в лейтгейме или после удачного **Черепа Гул'дана**.

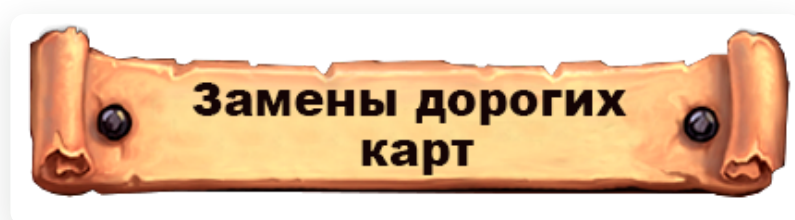
**Ил'гинот** — встречается в большинстве сборок, потому что позволяет нанести много взрывного урона с **Альдрахийскими клинками**, но легендарка все еще опциональная. Без нее Соул ДХ вполне может обойтись.

**Мастер глефы** — встречается редко, обычно его берут на места **Кайна Ярость Солнца**, если этой легендарки нет в коллекции.

**Душевед Коварнесса** — многие Соул ДХ с Ярмаркой безумия отказываются от этой карты, потому что она не бьет по герою противника и требует непростых условий для своего розыгрыша. Тем более **Душевед Коварнесса** не так полезна в матч-апе с Контроль Воином, а это самая популярная медленная колода в ладдере.

**Менее популярные опциональные карты:** Боевой мерзотень, Демон-питомец, Крылья мрака, Незрячий наблюдатель, Акробатика, Пронзающий взгляд, Сатир-надзиратель, Грабительница, Клинок Скверны, Магтеридон, Кольцо Хаоса, Разрушительница брони, Жрица ярости, Внутренний демон и некоторые другие.

[к оглавлению](#)



Соул ДХ — одна из самых бюджетных и доступных колод в мете Ярмарки безумия. Крафтить ее может любой, а делать это безопасно. Ни одна карта в колоде не покинет Стандартный режим с ротацией Стандарта весной 2021 года.

Соул ДХ не играет эпических карт, но в сборках встречается несколько легендарных карт. Далее о том, нужно ли их крафтить и способах замены.



**Кайн Ярость Солнца** — самая важная легендарка для крафта, которая нужна для борьбы с провокациями и завершения партии. Но без нее можно обойтись, потому что в сборках есть **Поглощение магии**. Если **Кайна Ярость Солнца** нет, берите вместо него **Мастера глефы**, **Алтруиса Изгоя** или другую карту из списка опциональных. Второе **Поглощение магии** брать не стоит — одной копии будет достаточно.



**Ил'гинот** — ничего страшного, если этой легендарки нет в коллекции. Она сильная, но Соул ДХ легко обойдется без нее. Крафтить ее не обязательно. Прямых замен нет, так что заменить можно любой другой картой из списка опциональных. Обратите внимание на сборку от **Трундаа** из прошлого раздела: в ней нет **Ил'гинота** в принципе, но она ничуть не хуже других колод.



















**Душевед Коварнесса** — необязательная легендарка, которая, может быть, и не нужна для оптимальных сборок Соул ДХ. По крайней мере все больше Охотников на демонов отказываются от нее.

# Бюджетный Соул ДХ


Максимально бюджетный Соул ДХ

Максимально бюджетный Соул ДХ


 <p><b>1</b></p> <p>Накладывает <b>немоту</b> на существо противника. <b>Изог:</b> вы берете карту.</p> <p><b>1</b></p>	 <p><b>1</b></p> <p>Боевой клич: наносит 1 ед. урона. <b>Резонанс:</b> возвращается в руку.</p> <p><b>1</b></p>	 <p><b>1</b></p> <p>Ваш герой получает +2 х атака до конца хода. Вы кладете в руку «Второй удар».</p> <p><b>1</b></p> <p>x2</p>	 <p><b>1</b></p> <p>Боевой клич: замешивает 2 фрагмента души в колоду.</p> <p><b>1</b></p> <p>Демон <b>3</b></p> <p>x2</p>	 <p><b>2</b></p> <p>Боевой клич: если на этом ходу вы использовали силу героя, вы берете карту.</p> <p><b>2</b></p> <p>Зверь <b>3</b></p>	 <p><b>2</b></p> <p>Ваш герой получает +2 х атака до конца хода. Вы берете карту.</p> <p><b>2</b></p> <p>x2</p>
 <p><b>2</b></p> <p>Наносит 3 случайным существам противника урон, равный атаке вашего героя.</p> <p><b>2</b></p> <p>x2</p>	 <p><b>2</b></p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку заклинание вашего класса за (1).</p> <p><b>2</b></p> <p>x2</p>	 <p><b>2</b></p> <p>Наносит 3 ед. урона существу. Замешивает 2 фрагмента души в колоду.</p> <p><b>2</b></p> <p>x2</p>	 <p><b>3</b></p> <p>Похощение жизни</p> <p><b>2</b></p> <p><b>2</b></p> <p>x2</p>	 <p><b>3</b></p> <p>Боевой клич: уничтожает фрагмент души в колоде и наносит 3 ед. урона прочим существам.</p> <p><b>3</b></p> <p>x2</p>	 <p><b>3</b></p> <p>Ваш герой получает +4 х атака и <b>неуязвимость</b> до конца хода.</p> <p><b>3</b></p> <p>x2</p>
 <p><b>4</b></p> <p>После того как вы разыгрываете крайнюю карту или правую карту в руке, наносит 1 ед. урона всем противникам.</p> <p><b>4</b></p> <p><b>2</b></p>	 <p><b>4</b></p> <p>Боевой клич: замешивает 2 фрагмента души в колоду.</p> <p><b>4</b></p> <p><b>2</b></p> <p>x2</p>	 <p><b>5</b></p> <p>Боевой клич: уничтожает фрагмент души в колоде; ваш герой получает +5 х атака до конца хода.</p> <p><b>5</b></p> <p><b>5</b></p> <p>x2</p>	 <p><b>6</b></p> <p>Вы берете 3 карты. <b>Изог:</b> их стоимость уменьшается на (3).</p> <p><b>6</b></p> <p>x2</p>	 <p><b>6</b></p> <p>Написк Стоит (3), если атака вашего героя больше или равна 6.</p> <p><b>6</b></p> <p>Демон <b>6</b></p> <p>x2</p>	

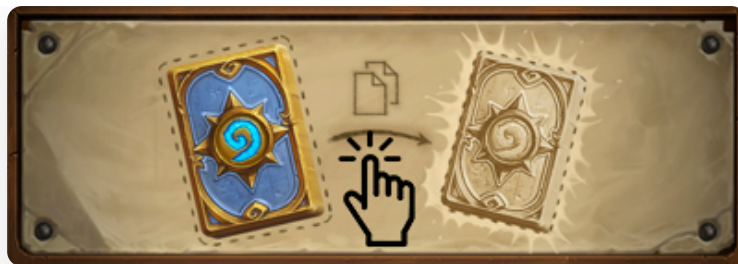


**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru



1280

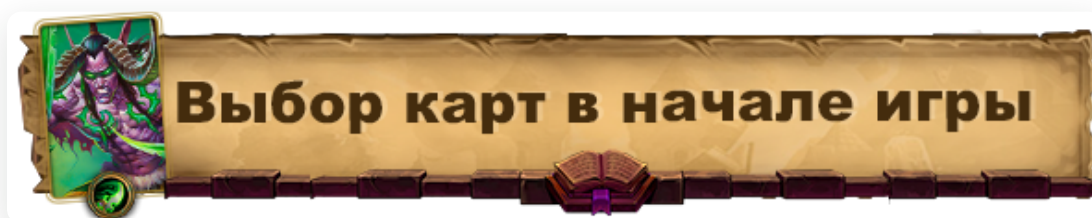




За основу взята сборка от Tryndaa из прошлого раздела гайда. Единственное изменение в колоде — исключение дорогого [Кайна Ярость Солнца](#). Вместо него взята [Пантара-маноед](#).

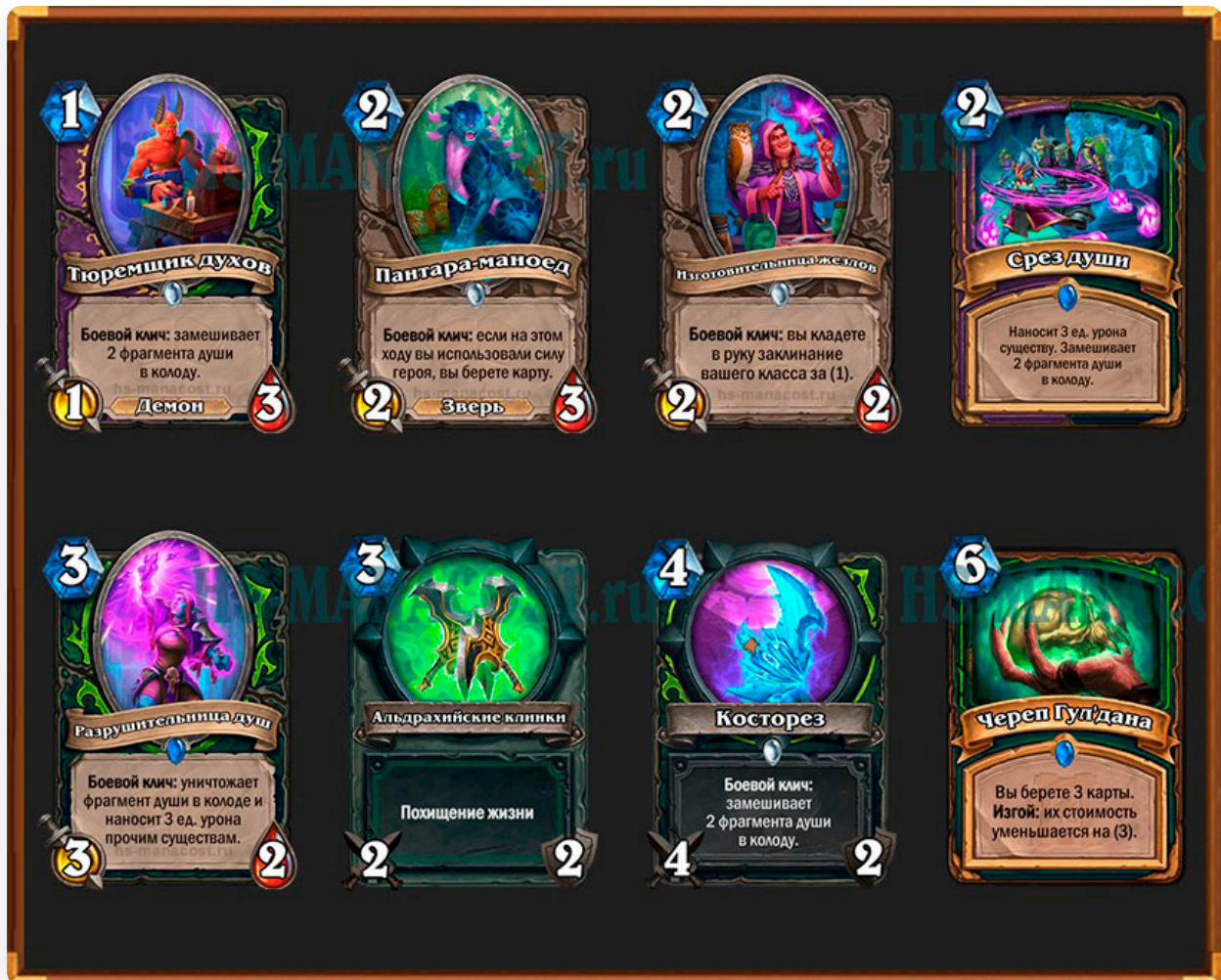
Такой сборкой можно без проблем взять Легенду и даже двигаться выше — не обязательно добавлять что-либо. Хотя с [Кайном Ярость Солнца](#) колода и станет чуть сильнее — особенно в трудных матч-апах с Паладинами.

[к оглавлению](#)





На стадии выбора карт Охотник на демонов чаще всего ищет несколько самых сильных карт в колоде. Многое зависит от противника: против быстрых оппонентов нужны одни карты, а против медленных — другие.

Большинство принципов муллигана достаточно простые, трудности могут возникнуть разве что с [Черепом Гул'дана](#). Об этом и многом другом далее.





### Основы муллигана


- 

**Тюремщик духов** всегда оставляйте. Вторая копия нужна только с Монеткой в самых быстрых матч-апах.
- 

**Пантара-маноед** всегда оставляйте. Вторую копию можно оставить при наличии Монетки.
- 

**Срез души** нужен только в быстрых матч-апах. Вторую копию можно оставить с Монеткой и неплохой рукой.
- 

**Разрушительница душ** также полезна только в темповых противостояниях. В большинстве случаев ее нужно оставлять только при наличии карт, которые замешивают в колоду фрагменты души. Также ее можно оставить, если вы скидываете все другие карты из руки: высок шанс, что какой-то источник фрагментов душ зайдет в руку. Лишь в матч-апе с Шаманом **Разрушительницу душ** нужно оставлять в любых условиях. Вторая копия этого третьего дропа нужна только с Монеткой и очень хорошей рукой.
- 

**Косторез** полезен преимущественно в медленных поединках, хотя иногда его можно оставлять и в быстрых с хорошей рукой. Вторую копию стоит скидывать в большинстве ситуаций.
- 

**Альдрахийские клинки** нужны только в матч-апе с другими Охотниками на демонов. Вторую копию лучше скидывать.



Если в сборке есть **Изготовительница жезлов**, всегда оставляйте ее на муллигане. Вторая копия нужна только с Монеткой.

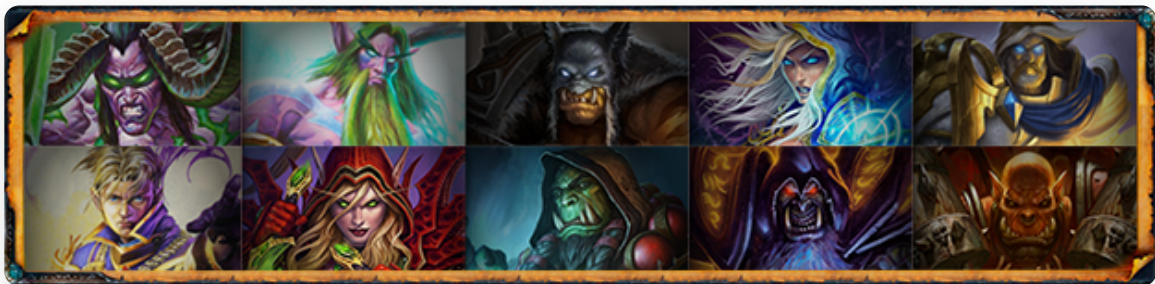


**Череп Гул'дана** можно оставлять всегда в медленных поединках. Если вы сталкиваетесь с быстрым или мидрейндж оппонентом, задуматься о Черепе Гул'дана можно, если другие карты в руке хорошие, а сам Череп Гул'дана находится **в хорошей позиции в руке**. Это значит, что вы сможете по ходу партии без проблем переместить Череп Гул'дана в максимально левый слот и активировать его изгой.

Это произойдет, если слева от Череп Гул'дана в руке ничего не будет или там будут карты, которые вы точно разыграете до 5-6 ходов. Например, Тюремщик духов, Пантара-маноед или Косторез. Но если вы сбрасываете карту слева о Череп Гул'дана, есть шанс, что туда пойдет что-то слишком медленное и ситуативное, например, Душевед Коварнесса, Кайн Ярость Солнца или Ил'гинот — вы не всегда захотите отдавать их до розыгрыша Череп Гул'дана. В этом случае заклинание лучше сбросить.



В редких ситуациях на муллигане нужны **Поглощение магии, Двойной удар, Удар Хаоса, Танец клинков** или **Дама с клинками** — подробнее о этом в подразделе про муллиган против каждого класса.



### Муллиган против каждого класса

**Охотник на демонов:** Тюремщик духов, Пантара-маноед, Срез души, Альдрахийские клинки. В хорошей позиции — Череп Гул'дана.

**Воин:** Тюремщик духов, Пантара-маноед, Косторез, Череп Гул'дана.

**Паладин:** Тюремщик духов, Пантара-маноед, Срез души, Поглощение магии. В хорошей позиции — Череп Гул'дана. С хорошей рукой — Разрушительница душ.

**Охотник:** Тюремщик духов, Пантара-маноед, Срез души. С хорошей рукой — Разрушительница душ, Двойной удар.

**Друид:** Тюремщик духов, Пантара-маноед, Косторез, Череп Гул'дана. С очень хорошей рукой — Дама с клинками.

**Разбойник:** Тюремщик духов, Пантара-маноед, Срез души, Поглощение магии, Косторез. В хорошей позиции — Череп Гул'дана. С хорошей рукой — Разрушительница душ, Танец клинков.

**Шаман:** Тюремщик духов, Пантара-маноед, Срез души, Косторез, Разрушительница душ.

**Маг:** Тюремщик духов, Пантара-маноед, Срез души, Косторез, Череп Гул'дана.

**Жрец:** Тюремщик духов, Пантара-маноед, Косторез, Череп Гул'дана.

**Чернокнижник:** Тюремщик духов, Пантара-маноед, Косторез, Удар Хаоса, Череп Гул'дана.

[к оглавлению](#)



### Суть архетипа

Соул Охотник на демонов — мидрейндж колода, которая достигает своего пика силы в середине партии за счет карт за 5-7 маны. К этому времени колоде доступны самые сильные и темповые ходы, которые позволят Иллидану перехватить инициативу и задавить противника разными способами. Но и после 7-8 ходов ДХ силен как в защите, так и в наступлении.

**Начинает партии** Охотник на демонов достаточно медленно. У него есть несколько ранних дропов, но они редко оказывают достаточное давление на противника или помогают Иллидану захватить стол против агро колод. Чаще всего со старта Охотник на демонов занимается генерацией карт, добором, экипировкой оружия, замешиванием фрагментов душ в колоду, а если необходимо — чистит стол ранними ремувалами.

**После достижения 4 маны** Охотнику на демонов становятся доступны самые сильные ходы в колоде: **Косторез**, **Резчица душ**, **Череп Гул'дана**, а также комбинации с **Танцем клинков**, **Дамой с клинками** и многими другими картами. В это время Соул ДХ генерирует много темпа, часто перехватывает инициативу на столе и наносит значительный урон герою противника.

Соул ДХ назван так из-за **синергий фрагментов душ**. В первую очередь фрагменты душ нужны для активации сильнейших карт: **Разрушительницы душ**, **Резчицы душ** и **Душеведа Коварнессы**. Также фрагменты душ полезны просто как источники дополнительного исцеления, которое часто необходимо Иллидану.

Охотник на демонов хорошо показывает себя и **в защите**. Исцелением обеспечивают не только фрагменты душ, но и **Альдрахийские клинки** — они вместе с бафами атаки могут восстановить огромные показатели здоровья. Исцеление особенно важно в агрессивных матч-апах, хотя оно же помогает защититься от урона и более медленных противников. Есть и AoE способности: **Танец клинков** и **Резчица душ**. В результате Иллидан без проблем затягивает партию, находит все источники взрывного урона и с их помощью заканчивает партию.

Другая сильная сторона колоды — **большое количество добора**. Часто Охотник на демонов перебирает свою колоду быстрее, чем это делает оппонент. В результате он быстро находит все необходимые для победы карты. В доборе помогают **Поглощение магии**, **Удар Хаоса**, **Пантара-маноед** и, конечно же, **Череп Гул'дана**.

Соул Охотнику на демонов сложно бороться с большими провокациями, потому что у класса нет ремувалов. Но на помощь приходят **Кайн Ярость Солнца** и **Поглощение магии**. Они особенно полезны в матч-апах с Паладинами и Друидами, которые любят закрываться провокациями. Но карты пригодятся и во многих других поединках.

[к оглавлению](#)



### Три способа победы

- - Взрывной урон
- - Существа на столе
- - Защита и исцеление

Можно выделить три способа победы Соул Охотника на демонов в партиях. Вы редко будете пользоваться только одним из них, а чаще комбинацией из двух или трех. Какими именно и когда — зависит от матч-апа и игровой ситуации, в которой вы оказались, а также от захода карт.



## 1. --- Взрывной урон ---

Самый простой и понятный способ победы, которым вы будете пользоваться в большинстве ситуаций. Только взрывного урона достаточно в матч-апах с противниками, у которых нет исцеления или способов генерации брони. Например, против Мага, Разбойника или агрессивных колод.

**Взрывного урона в колоде много:** Двойной удар на 4 урона каждый, Удар хаоса на 2 урона, Альдрахийские клинки по 4 урона, Косторез по 8 урона, Резчица душ по 5 урона, Непреклонное преследование по 4 урона, а также Кайн Ярость Солнца и, конечно же, базовая сила героя Охотника на демонов. Если отправить все это «в лицо» противника, вы нанесете более 50 урона оппоненту, чего более чем достаточно для победы. Бонусом к взрывному урону вы часто получите и тяжелые угрозы на столе (Дама с клинками, Резчица душ), которых противнику придется убрать со стола, иначе они также нанесут значительный урон.

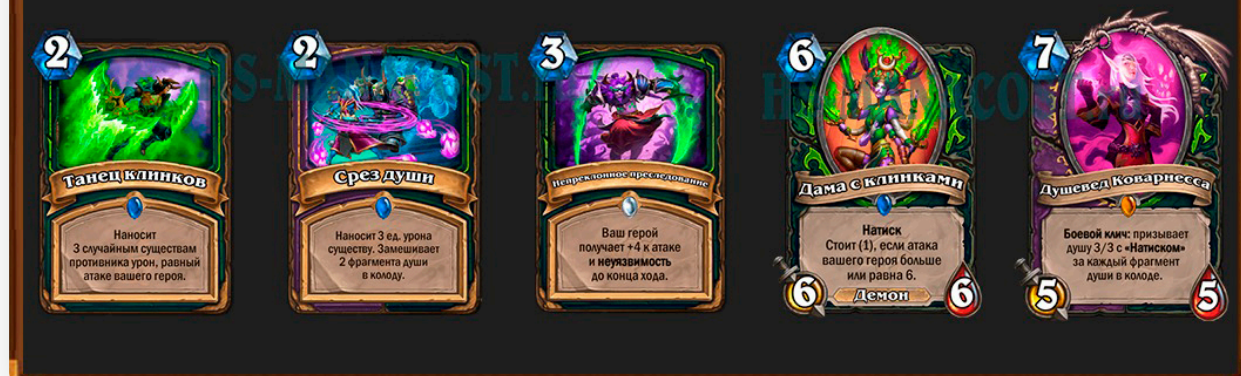
Еще больше урона по герою противника позволяет нанести **Ил'гинот**. Новая легендарка Ярмарки безумия нужна в первую очередь для синергии с Альдрахийскими клинками и баффами атаки. Фактически Ил'гинот удваивает урон по герою противника. Например, вы можете сыграть за ход Ил'гинота, Резчицу душ и Двойной удар с экипированными ранее Альдрахийскими клинками. Если Иллидан атакует по герою противника с показателем атаки в 9, то нанесет ему 18 урона. Это отличный способ быстро закончить партию.

В некоторых сборках есть **Метатель перьев** — он станет дополнительным источником взрывного урона в течение нескольких ходов, если ДХ будет комбинировать его со слабыми в матч-апе заклинаниями. Например, с чем-то сгенерированным с Изготовительницы жезлов.

Конечно, у Охотника на демонов редко получится направить все названные выше карты в героя противника. Частью из этих карт придется размениваться с опасными угрозами противника, но в этом нет ничего критичного, потому что взрывного урона достаточно, да и помогут существа со стола, о которых речь пойдет дальше.

[к выбору способа победы](#)

## Существа на столе



1.

### --- Существа на столе ---

Соул Охотник на демонов не так хорош в генерации опасных и тяжелых угроз, как многие другие мидрейндж колоды. Но все же внушительные существа у Иллидана есть, и если они переживут ход противника, то смогут нанести много урона.

Единственное существо, которое генерирует очень много характеристик и трудный для зачистки стол — **Душевед Коварнесса**. Часто легендарку играют не для разменов со столом оппонента, а для наступления.

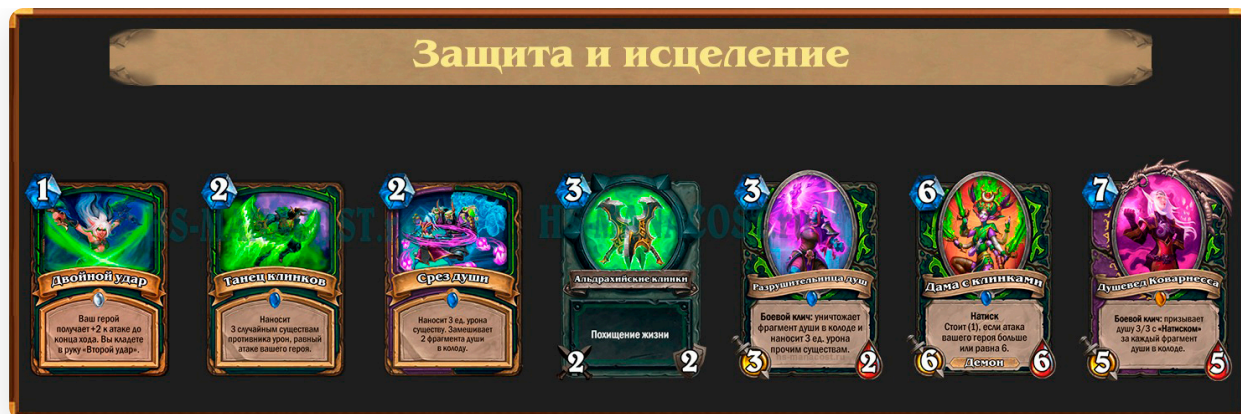
Более популярный способ быстро захватить стол большими характеристиками — **Дама с клинками**. Существо дает много темпа, если играть его за 1 маны. Этот демон хорош и как способ разменов, и как самостоятельная крупная угроза, которую противнику придется убирать со стола.

Обычно давление со стола полезно в матч-апах с самыми медленными оппонентами, которые могут восстановить много здоровья или накопить броню. В этом случае только взрывного урона может не хватить, и потребуется поддержка существ.

Чтобы существа на столе с большей вероятностью пережили ход противника, их нужно защитить с помощью ремувалов. Полезно сыграть крупную угрозу одновременно с **Танцем клинков** или **Срезом души**. Так вы уберете существ со стола противника и сгенерируете своих.

Для защиты крупных угроз вы можете отдать мелкие источники взрывного урона. Например, чтобы защитить 5/5 существо, можно атаковать **Непреклонным преследованием** по угрозе противника. В этом случае в перспективе вы сможете нанести больше урона.

к выбору способа победы



### --- Защита и исцеление ---

В некоторых матч-апах самое важное — захватить стол и восстановить много здоровья. В первую очередь это сверхагрессивные поединки с Агро ДХ, Разбойниками, Фейс Хантами.

После того, как вы стабилизируете ситуацию, победа придет сама, потому что у оппонента закончатся карты, а вы задавите его существами со стола и взрывным уроном.

Соул Охотник на демонов хорош в **зачистке стола**. У него есть несколько ранних ремувалов (**Срез души**, **Разрушительница душ**) и мощный AoE эффект: комбинация баффов атаки + **Танец клинков**. Часто рано сыгранная **Душевед Коварнесса** поможет убрать все угрозы со стола противника и перехватить инициативу.

В перехвате темпа помогает **Дама с клинками**: герой с большим показателем атаки заберет одну цель со стола, а б/б существо с натиском за 1 маны — другое. В результате Иллидан перехватит инициативу в партии.

**Главный источник исцеления** Соул Охотника на демонов — **Альдрахийские клинки**. Самое по себе оружие восстанавливает только 4 здоровья, но оно отлично сочетается с силой героя, **Ударом Хаоса**, **Двойным ударом**, **Непреклонным преследованием** и **Резчицей душ**. Комбинации этих карт помогут восстановить более 10 здоровья за удар, что зачастую принесет победу в агро матч-апах.

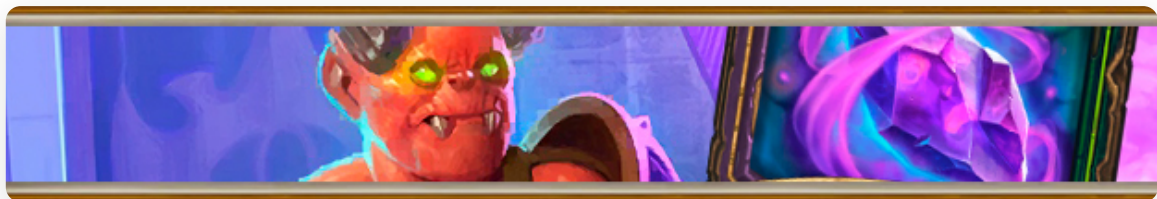
Если Соул ДХ играет от защиты, он использует большинство агрессивных карт в обороне. **Косторез**, **Резчица душ**, **Ил'гинот** — все это не только способы наступления, но и защиты.

- [к выбору способа победы](#)
- [к оглавлению](#)



### Ключевые элементы геймплея

- - Фрагменты души
- - Взрывной урон
- - Зачистки стола
- - Приоритет разменов
- - Заряды оружия
- - Механики изгоя
- - Борьба с провокациями
- - «Топдеки»
- Самый сложный элемент геймплея Соул Охотника на демонов — управление разными ресурсами. Видов ресурсов много, и часто один и тот же ресурс выполняет разные функции, так что потратить его можно несколькими способами. Какой способ выбрать в конкретной ситуации — не всегда очевидное решение. И их вам придется принимать постоянно.



- 
- Ключевой ресурс в колоде Охотника на демонов. Вы замешаете по две копии фрагментов душ с помощью Тюремщика духов, Среза души и Костореза. Используют их Разрушительница душ, Резчица душ и Душевед Коварнесса. Также вы можете «топдекнуть» фрагмент души из колоды с каждой взятой картой.

Разрушительница душ и Резчица душ достают по одному фрагменту души из колоды и уничтожают его, а Душевед Коварнесса просто считает их количество, но не убирает их из колоды.

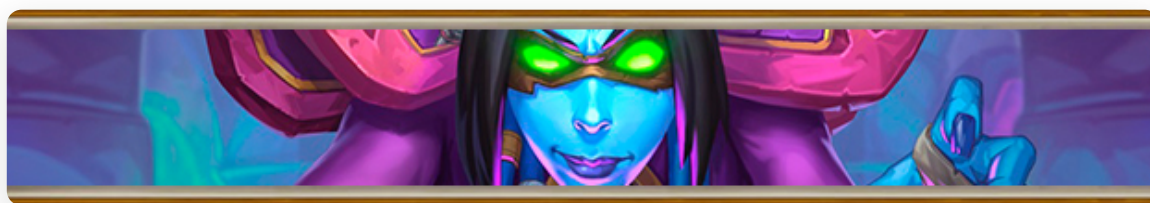
В каждый момент партии Охотник на демонов должен знать, сколько фрагментов души есть в его колоде. Их можно считать вручную или посмотреть в описании [Душеведа Коварнессы](#) в руке. Вы узнаете, есть ли хотя бы один фрагмент души в колоде, если [Резчица душ](#) и [Разрушительница душ](#) будут подсвечены в вашей руке.

В большинстве матч-апов самые ценные синергии с фрагментами душ — [Резчица душ](#) или [Разрушительница душ](#). Без фрагментов души в колоде эти карты лучше не играть. В лейтгейме вы можете оставить одного [Тюремщика духов](#), чтобы сыграть его перед [Разрушительницей душ](#) или [Душеведом Коварнессой](#).

Важно выгодно сыграть [Душеведа Коварнессу](#). Это единственная карта, для которой нужно много фрагментов души в колоде. Если вы хотите реализовать ее эффект на максимум, лучше подождать с розыгрышем [Резчицы душ](#) и [Разрушительницы душ](#), а также не играть [Череп Гул'дана](#) и другие карты на добор — они могут достать фрагменты души.

[DeckTracker](#) позволяет постоянно следить за количеством фрагментов душ в колоде. Эта программа особенно полезна для Соул Охотника на демонов. Но можно обойтись без нее и считать фрагменты души вручную. Но делать это важно.

- [к выбору ключевого элемента](#)



- 
- В колоде взрывного урона на 50+ единиц, но его не всегда будет хватать для победы. Часть взрывного урона придется отдать для борьбы за стол и защиты, что-то не зайдет в руку вовремя, а какой-то урон противник компенсирует своими источниками исцеления.

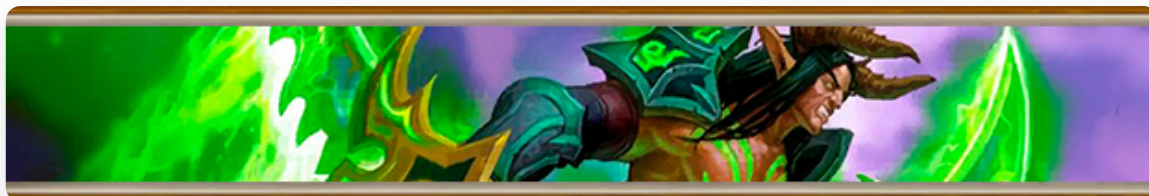
Старайтесь наступать не только с помощью взрывного урона, но и с помощью существ. Это самая надежная стратегия, хотя и не всегда доступная. Не увлекайтесь разменами в мидгейме, если ресурсы взрывного урона в руке и добора ограничены. Возможно, вы сможете победить только в случае, если отправите весь взрывной урон «в лицо» оппонента, а ремувалы и исцеление помогут не умереть от существ оппонента.

Действуйте агрессивнее, если вы ничего не можете поделаться со столом противника. Часто его можно игнорировать и переходить к агрессии в надежде нанести летал раньше оппонента. Это особенно полезно, если есть источники исцеления ([Альдрахийские клинки](#), много фрагментов души в колоде), которые выиграют для вас время. Точно не стоит тратить весь взрывной урон для зачистки стола, если при этом вы останетесь без ресурсов в руке, а у оппонента они еще будут. Но и наоборот, если вы опережаете оппонента по ресурсам в руках, можно сыграть надежнее и разменяться со столом противника с помощью карт взрывного урона.

Правильно распределяйте взрывной урон в течение ходов. Если ожидаете провокацию, сначала отдавайте все источники урона, которые не игнорируют «таунты» оппонента ([Резчицу душ](#), оружие), а [Алтруиса Изгоя](#), [Метателя перьев](#), [Кайна Ярость Солнца](#) оставляйте на момент, когда оппонент закроется провокацией.

Ил'гинот станет дополнительным источником взрывного урона, если экипированы [Альдрахийские клинки](#). Урон от похищения жизни можно нанести и в случае, если на половине противника есть провокации, хотя чаще всего ДХ старается атаковать по герою противника и закончить партию в ход с розыгрышем [Ил'гинота](#).

- [к выбору ключевого элемента](#)



В колоде есть два AoE эффекта — [Разрушительница душ](#) и [Танец клинков](#), а также несколько существ с натиском: [Дама с клинками](#) и [Душевед Коварнесса](#).

**Разрушительница душ** особенно сильна со старта, пока у вражеских угроз мало здоровья. Это отличная карта против агро колод и других противников с небольшими существами. Но ее способность наносит урон всем существам, в том числе и вашему, так что карта сильна только в случае, если ДХ отстает в контроле стола.

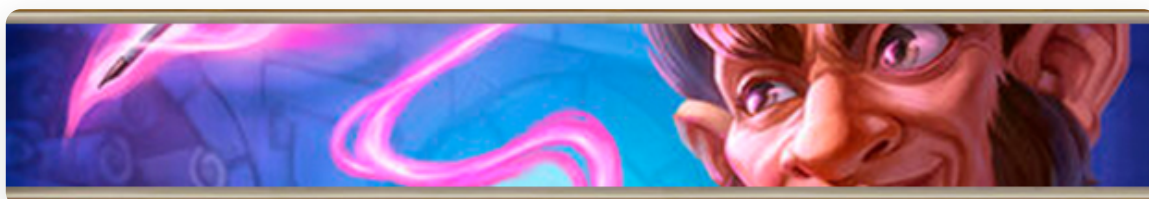
**Танец клинков** сложнее реализовать, но и потенциал у заклинания намного больше. Эта AoE способность отлично работает с [Косторезом](#), [Резчицей душ](#) и [Двойным ударом](#). Часто вы сможете нанести более 8 урона трем вражеским существам, а также совершить и мощную атаку своим героем.

AoE на 8+ урона нужно преимущественно в мидрейндж и контроль матч-апах, где [Танец клинков](#) стоит играть жаднее. В агро поединках заклинание можно комбинировать просто с силой героя или [Двойным ударом](#), если других способов зачистить стол нет, а сделать это необходимо.

Всегда старайтесь не только зачистить стол, но и поставить что-то на вашу половину. Так вы перехватите инициативу и поставите противника в трудное положение.

**Существа с натиском и атаки оружием** также помогают зачистить стол и перехватить инициативу, но чаще всего они борются с единичными угрозами, а не несколькими.

- [к выбору ключевого элемента](#)



- Пусть Соул ДХ часто играет агрессивно, он далеко не всегда готов позволить противнику хозяйничать на игровом поле. Размены с существами противника совершать стоит в случае, если партия не близка к завершению или на половине противника очень опасная угроза по характеристикам или эффектам. Также размены полезны, если вы сможете перехватить контроль стола и начать давление своими существами.

Стоит понимать не только когда размениваться, но и с помощью чего это делать. Далее о том, что отдавать для разменов в первую очередь, а что лучше сэкономить для других целей, но тоже можно использовать для разменов в крайнем случае.

- Первый приоритет (чаще всего отдаем для разменов) — [Срез души](#), [Танец клинков](#), [Разрушительница душ](#), слабые атаки героя (сила героя, [Удар Хаоса](#))..
- Второй приоритет — существа с натиском, если они переживут размен.
- Третий приоритет — мощные атаки героя, [Метатель перьев](#), [Кайн Ярость Солнца](#).
- Приоритеты актуальные во многих ситуациях, но не во всех. Думайте о каждой ситуации и решайте, нужен ли размен в принципе, а также чем выгоднее разменяться.
- Четвертый приоритет (реже всего отдаем для разменов) — существа на столе, которые могут атаковать по герою противника.

к выбору ключевого элемента



У Охотника на демонов по две копии [Костореза](#) и [Альдрахийских клинков](#) в колоде — то единственные копии оружия, но далеко не единственные источники атаки героя.

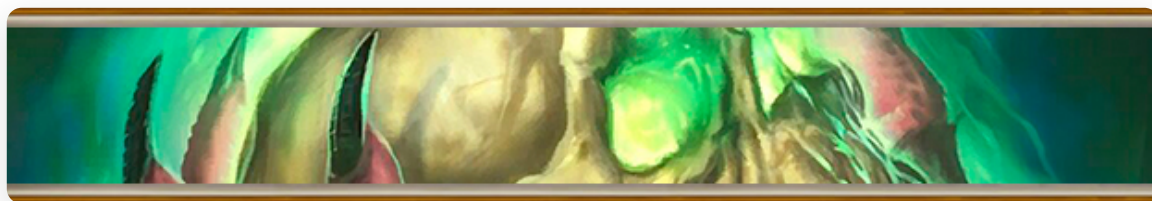
Оружие — отличный способ разменов, если вы хотите защитить мощные угрозы на своей половине стола. С оружием можно действовать и агрессивно, и защищаться.

Два заряда [Костореза](#) часто можно отдавать в течение двух ходов: сразу при розыгрыше и на следующий. У оружия нет особых свойств, так что это простой источник урона по герою или существам противника. Точно стоит тратить заряды как можно быстрее, если в руке есть другие копии оружия или вы ожидаете «топдек» оружия из колоды.

С [Альдрахийскими клинками](#) ситуация интереснее. Заряды оружия можно экономить, если в руке есть мощные баффы атаки: [Двойной удар](#) или [Резчица душ](#), а также и [Ил'гинот](#). Часто вы нанесете намного больше урона, если сэкономите заряды [Альдрахийских клинков](#). И разыгрывать это оружие стоит не во всех ситуациях, если нет необходимости в похищении жизни.

С оружием можно обращаться бережнее, если в руке есть **Танец клинков** и вы ожидаете, что противник скоро «заспамит» стол тяжелыми угрозами. В этом случае экономьте заряды оружия для усиления АоЕ способности. Другие причины экономить заряды оружия — **Дама с клинками** и **Ил'гинот**.

к выбору ключевого элемента



- 
- В колодах Соул Охотника на демонов не так много карт с изгоем: **Поглощение магии**, **Череп Гул'дана** и реже используемое **Призрачное зрение**.

Почти всегда с активным изгоем нужно играть **Череп Гул'дана**. Удешевление карт на 3 маны слишком важно для темпа, и только так вы окупите высокую стоимость **Черепа Гул'дана**.

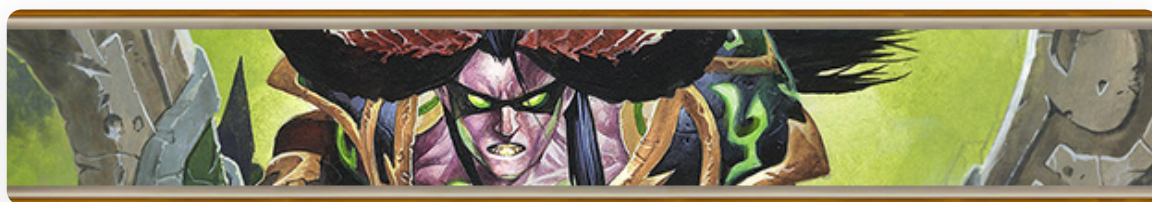
Хорошо то, что сыграть **Череп Гул'дана** с изгоем достаточно просто. Обычно это нужно всегда делать после того, как вы отдадите все другие карты из руки. Пока вы этого не сделали, откажитесь от добора и играйте тем, что есть в руке. Когда вы отдадите все ключевые карты из руки, вы часто найдете **Череп Гул'дана** в максимально левой позиции с активным изгоем.

Вы можете играть **Череп Гул'дана** без изгоя, если в колоде много фрагментов души и вам срочно нужно исцеление. Если вы добираете фрагменты души из колоды, они все равно забирают на себя бафф удешевления карты на 3 маны, так что особой пользы от изгоя вы не получите.

**Призрачное зрение** слишком слабо без эффекта изгоя, и играть им нужно по тому же принципу, что и **Череп Гул'дана**. Используйте заклинание уже после того, как разыграете другие карты в руке.

**Поглощение магии** берут в колоду преимущественно из-за эффекта немоты, и часто он намного важнее, чем добор. Если срочно нужно убрать мощный бафф или провокацию, играйте **Поглощение магии** без активного изгоя.

- 
- к выбору ключевого элемента



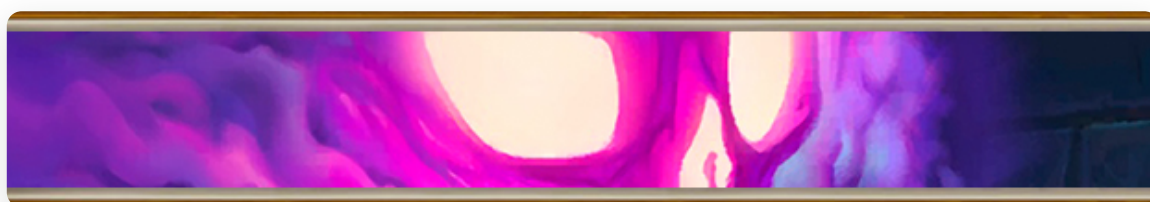
- 
- Провокации серьезно мешают Охотнику на демонов: большинство источников урона по герою не игнорирует их.

В колоде есть две карты, которые станут идеальным ответом на крупных провокаторов: [Кайн Ярость Солнца](#) и [Поглощение магии](#). Если вы ожидаете крупные «таунты» от оппонента, старайтесь не отдавать эти карты раньше времени. И наоборот, если оппонент не играет провокации вовсе или играет их мало, [Поглощение магии](#) и [Кайна Ярость Солнца](#) можно сыграть раньше. Их также можно отдавать всегда, если в руке совсем нет других хороших ходов.

Розыгрыш крупной провокации можно «законтрить» не только названными выше картами, но и [Душеведом Коварнессой](#), [Танцем клинков](#), [Дамой с клинками](#). Постарайтесь не тратить на борьбу с «таунтами» источники взрывного урона, если для этого можно отдать карты, которые не бьют по герою противника.

В некоторых сборках есть источники урона, которые игнорируют провокации в принципе. Это [Метатель перьев](#) и [Алтруис Изгой](#). Отчасти их игнорирует и [Ил'гинот](#).

- [к выбору ключевого элемента](#)



- 
- Один из самых сложных навыков для освоения даже опытными игроками — игра не только картами в руке, но и картами в колоде. У Иллидана много добора, так что этот элемент геймплея для него особенно важен. Тем более многие карты в колоде выполняют схожую функцию: наносят урон по герою противника.

Поэтому вы должны рассчитывать, сколько урона вы нанесете в течение нескольких ходов, учитывая не только то, что есть в руке, но и то, что туда может пойти. Часто это будут дополнительные источники урона, которые оправдают ранние агрессивные действия.

Особенно важно рассчитывать на хорошие «топдеки», если ситуация тяжелая. В этом случае чаще всего стоит переходить в финальную атаку и рассчитывать на то, что в руку придут способы добить оппонента.

Чтобы правильно играть от «топдеков», важно знать, что осталось в колоде: сколько карт, какие это карты, как много среди них фрагментов душ и т.д.

- [к выбору ключевого элемента](#)
- [к оглавлению](#)



### Полезные советы

- Если вы добываете **фрагмент души с Черепа Гул'дана**, то теряете эффект удешевления на 3 маны для следующей карты. Поделаться с этим вы часто ничего не сможете, так что просто рассчитывайте на то, что вы не доберете слишком много фрагментов души. Но лучше не играть **Череп Гул'дана** слишком рано, пока в руке есть другие карты, а в колоде много фрагментов души.
- Вы можете ударить **Альдрахийскими клинками** по существу, даже если получите летальный урон. Герой не умрет, если похищение жизни восстановит ему здоровье выше 0.
- Если вы атакуете персонажем с **похищением жизни** по **божественному щиту**, эффект похищения жизни не работает.
- Не бойтесь ставить **Ил'гинота** в темп в быстрых матч-апах. Мощные комбинации с ним, **Альдрахийскими клинками** и баффами атаки нужны только в медленных матч-апах или очень хороших ситуациях. Во всех других он полезен просто как 2/6 существо.
- Непреклонное преследование** — в первую очередь бафф +4 к атаке, хотя и неуязвимость может быть полезна. Используйте ее для разменов с крупными угрозами противника, а также с существами с похищением жизни. Неуязвимость не позволит противнику восстановить здоровье.
- Если вы доберете **Даму с клинками** с помощью **Черепа Гул'дана**, то сможете сыграть демона за 0 маны, если получите б+ атаки.
- Изготовительница жезлов** даст в руку случайное заклинания из восьми доступных классу.

Если вы получите **Двойной прыжок**, проверьте оставшиеся карты в колоде на наличие изгоя.


*Сожжение маны* постарайтесь играть на начальных этапах, пока у оппонента мало маны, или в лейтгейме, чтобы заблокировать карты за 9-10 маны (древние боги, *Выживание сильнейших* и т.д.).


*Сквернософией* можно скопировать *Тюремщика духов* и *Даму с клинками*. При этом эффект изгоя реализовывать необязательно.

*Вопль скверны* чуть лучше работает с *Ил'гинотом*, но чаще выступает просто как минорный источник урона по нескольким существам.

*Бросок клинка* поможет в зачистке стола, пока *Иллидан* и существа атакуют по герою противника



 Старайтесь **сначала добирать карты и генерировать их**, а после совершать другие действия, потому что «топдеки» могут изменить планы на ход. Это не всегда возможно с *Пантарой-маноедом*, картами с изгоем и некоторыми другими, но все равно всегда есть оптимальный порядок действий, который вы должны соблюдать.

 **Порядок действий** важен и в других случаях. Розыгрыш силы героя активирует эффект *Пантары-маноеда*. Кроме того, часто нужно сыграть какую-то карту, чтобы активировать эффект изгоя другой карты. В начале каждого хода думайте о том, что вы сделаете на доступную ману, и после совершайте действия в оптимальном порядке.

[к оглавлению](#)



1. - Агро ДХ
2. - Зеркальный матч-ап
3. - Эвольв Шаман
4. - Чистый паладин
5. - Зеффрис Охотник
6. - Контроль Чернокнижник
7. - Контроль Воин
8. - Разбойники

## Агро ДХ



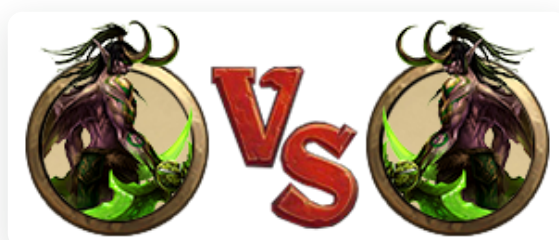
- **Шансы на победу:** высокие.
- **Лучшие карты:** Альдрахийские клинки, Резчица душ.
- **Чего опасаться:** Сожжение маны, Неофитка культа.
- **Оставляем на муллигане:** Тюремщик духов, Пантара-маноед, Срез души, Альдрахийские клинки. В хорошей позиции – Череп Гул'дана.

Простой поединок, в котором вы сможете вернуться в игру после 3-4 ходов с помощью AoE способностей и оружия. Важно, чтобы в руке при этом были **Альдрахийские клинки**: они помогут защититься от взрывного урона противника. Старайтесь играть это оружие в мидгейме уже после того, как вы уберете со стола все угрозы Агро ДХ. В идеале усилить эффекты исцеления с помощью баффов атаки.

У Агро ДХ много источников добора, так что после того, как вы захватите стол, откажитесь от защиты и переходите в контрнаступление. Старайтесь подготовить летальный урон в течение 2-3 ходов, пока оппонент не нашел достаточно взрывного урона для победы.

[к выбору матч-апа](#)

## Зеркальный матч-ап



1. **Шансы на победу:** равные.
2. **Лучшие карты:** Танец клинков, Дама с клинками, Альдрахийские клинки.
3. **Чего опасаться:** комбинации с Ил'гинотом, взрывной урон в целом.
4. **Оставляем на муллигане:** Тюремщик духов, Пантара-маноед, Срез души, Альдрахийские клинки. В хорошей позиции – Череп Гул'дана.

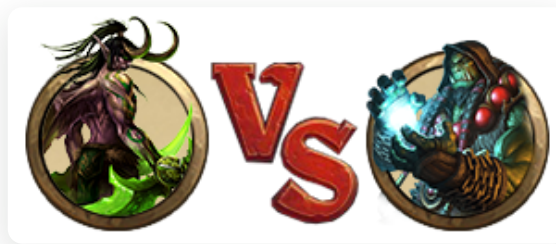
В зеркальном матч-апе также важны **Альдрахийские клинки**. Не спешите играть это оружие в начале партии: оно станет куда сильнее в мидгейме. Рассчитывайте восстановить много здоровья с помощью **Альдрахийских клинков** или нанести неожиданный «летал» с помощью **Ил'гинота**.

В матч-апе важен не только взрывной урон, но и контроль стола. Немногочисленные, но крупные угрозы Охотника на демонов доставляют много хлопот: их нужно убирать [Танцем клинков](#) и другими источниками урона по существам. Соул ДХ, который контролирует стол, получит преимущество. Хотя стол в этом матч-апе всегда легко потерять, так что не удивляйтесь этому.

Экономьте свой запас здоровья. Если вы используете атаки своего героя для разменов, то лучше всего делать это под баффом [Непреклонного преследования](#).

[к выбору матч-апа](#)

### Эволв Шаман



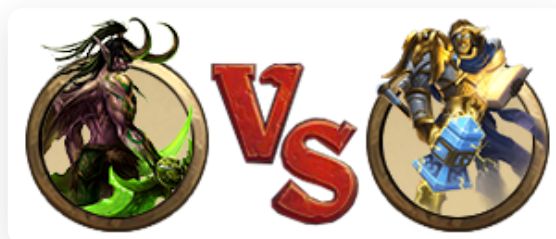
1. **Шансы на победу:** выше средних.
2. **Лучшие карты:** [Резчица душ](#), [Танец клинков](#).
3. **Чего опасаться:** [Могу-плоторез](#), «заспам» стола.
4. **Оставляем на муллигане:** [Тюремщик духов](#), [Пантара-маноед](#), [Срез души](#), [Косторез](#), [Разрушительница душ](#).

В этом матч-апе важны все источники AoE урона, потому что Шаман хорош в генерации крупного стола. Берегите [Танец клинков](#) для самых опасных угроз Шамана: он может получить и десятые дропы с помощью [Могу-плотореза](#) и [Морского великана](#). Часто ДХ будет вынужден убирать их со стола, если он еще не близок к победе.

Вы можете истощить ресурсы в руке противника или задавить его взрывным уроном до того, как он убьет вас. Пользуйтесь тем, что весь урон Шамана предсказуемый: у него нет наносящих урон заклинаний или баффов существ на столе.

[к выбору матч-апа](#)

### Чистый Паладин



1. **Шансы на победу:** низкие.
2. **Лучшие карты:** [Кайн Ярость Солнца](#), [Танец клинков](#), [Поглощение магии](#).

3. **Чего опасаться:** Манускрипт надежды, существа с божественными щитами.

4. **Оставляем на муллигане:** Тюремщик духов, Пантара-маноед, Срез души, Поглощение магии. В хорошей позиции – Череп Гул'дана. С хорошей рукой – Разрушительница душ.

Трудный поединок, в котором будет много божественных щитов, провокаций и исцеления. Все это Соул ДХ не любит по ряду причин.

Бороться с божественными щитами помогает **Метатель перьев**. Также у вас есть сильнейшее в матч-апе **Поглощение магии** — играйте заклинание с умом. Пройти провокации Паладина поможет **Кайн Ярость Солнца**: чаще всего его нужно играть только в случае, когда у вас есть летальный урон.

Поскольку поединок тяжелый, рискуйте, старайтесь истощить ресурсы в руке противника и надейтесь, что ему не зайдут идеальные карты. Против пары **Манускриптов надежды** и Верховного экзарха Ирели вы в любом случае ничего не сделаете.

к выбору матч-апа

### Зефрис Охотник



- **Шансы на победу:** равные.
- **Лучшие карты:** Разрушительница душ, Альдрахийские клинки, Душевед Коварнесса.
- **Чего опасаться:** секреты, Зефрис Великий, Укротитель ящеров Бранн.
- **Оставляем на муллигане:** Тюремщик духов, Пантара-маноед, Срез души. С хорошей рукой – Разрушительница душ, Двойной удар.

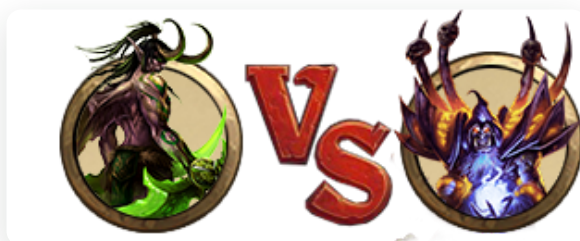
Начнет агрессивно, что не должно стать серьезной проблемой для Охотника на демонов из-за наличия исцеления и массовых зачисток. Проблемы могут начаться в мидгейме, если вы не сможете захватить стол к этому времени. **Драконья Погибель** и **Укротитель ящеров Бранн** могут нанести массу урона, а убрать со стола большие характеристики не так уж легко.

Уделите особое внимание игре вокруг секретов: часто из-за них вы или захватите стол, или проиграете его. У Зефрис Охотников почти всегда есть **Морозная ловушка**, **Змеиная ловушка** и **Тактика стаи** — по одной копии в колодах. Но Рексар может сгенерировать случайные секреты с помощью **Винтовки Ринлинга** и **Счастливой победительницы**. Вам важно понимать источник происхождения секрета: колода оппонента или случайная генерация.

С хорошей рукой ДХ в принципе может не активировать большинство секретов противника: всех существ зачистят AoE способности или атаки противника. Также полезно деактивировать Морозную ловушку с помощью [Дамы с клинками](#), но ее повторный розыгрыш будет стоить 3 маны, если вы получите 6+ к атаке.

[к выбору матч-апа](#)

### Контроль Чернокнижник



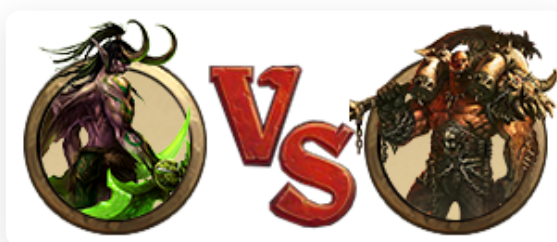
1. **Шансы на победу:** высокие.
2. **Лучшие карты:** взрывной урон, [Ил'гинот](#), [Поглощение магии](#), [Кайн Ярость Солнца](#).
3. **Чего опасаться:** тяжелые провокации, источники исцеления, [Ман'ари-металлист](#).
4. **Оставляем на мулликане:** [Тюремщик духов](#), [Пантара-маноед](#), [Косторез](#), [Удар Хаоса](#), [Череп Гул'дана](#).

Простой матч-ап, в котором ДХ без проблем реализует массу взрывного урона и атаки героя: у Чернокнижника не хватает исцеления, да и сам он медленный, так что быстро закончить партию не сможет.

Проблемы могут доставить крупные провокации: берегите для них [Танец клинков](#), [Поглощение магии](#) или [Кайна Ярость Солнца](#). Также будьте готовы к тому, что Чернокнижник восстановит здоровье: способов сделать это много, но они могут быть разными в зависимости от сборки Чернокнижника.

[к выбору матч-апа](#)

### Контроль Воин



- **Шансы на победу:** низкие.
- **Лучшие карты:** взрывной урон, [Ил'гинот](#), [Метатель перьев](#).
- **Чего опасаться:** [Оплот Аззинота](#), комбинация [Рисковый шкипер](#) + [Мастер брони](#) + [Кровавая наемница](#).

- **Оставляем на муллигане:** Тюремщик духов, Пантара-маноед, Косторез, Череп Гул'дана.

Сложный поединок, но зацепиться за победу можно несколькими способами.

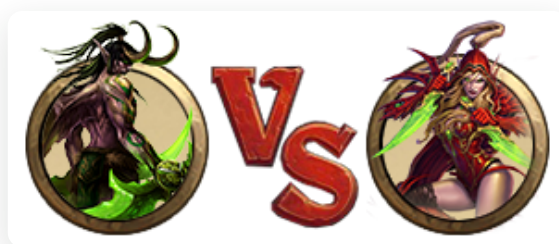
Первый — вы попросту воспользуетесь идеальным заходом своих карт и плохим заходом карт Воину. Если он вовремя не найдет **Оплот Аззинота** и **Мастера брони**, защищаться будет непросто.

Второй — если Воин добирает карты с той же скоростью, что и вы, или даже быстрее, вы можете убить его с помощью усталости. Прекращайте добирать карты сами, постарайтесь ничего не играть и просто ждите. Воин не сможет реализовать ОТК-комбо, потому что отдаст **Кровавых наемниц** ранее для накопления брони. Вам важно будет только убрать **Громоклина** с помощью **Поглощения магии**, а также придержать в руке достаточно исцеления, чтобы пережить атаки **Галакронда Несокрушимого**.

Если Воин играет **Оплот Аззинота**, старайтесь сбить его заряды мелкими атаками с силы героя, существами на столе, а в идеале **Метателем перьев**.

[к выбору матч-апа](#)

## Разбойники



- **Шансы на победу:** выше средних.
- **Лучшие карты:** взрывной урон, **Поглощение магии**.
- **Чего опасаться:** огромные **Эдвин ван Клиф** или **Авантюрист**, секреты.
- **Оставляем на муллигане:** Тюремщик духов, Пантара-маноед, **Срез души**, **Поглощение магии**, **Косторез**. В хорошей позиции — **Череп Гул'дана**. С хорошей рукой — **Разрушительница душ**, **Танец клинков**.

Разбойник опасен, если рано поставит крупных **Эдвина ван Клифа** или **Авантюриста**. Ответить на них проще всего с помощью **Поглощения магии**, но порой придется тратить **Танец клинков** и другие мощные карты.

Также могут возникнуть неприятности из-за секретов — старайтесь сразу же убрать со стола **Темного ювелира Ханара**. Играйте вокруг секретов Разбойника: по возможности не используйте заклинания, чтобы не активировать **Грязные приемы**. Не давайте Валире слишком хорошие карты, если ожидаете **Списывание**. Особенно важно не дать ей **Альдрахийские клинки** и универсальные баффы к атаке.

- 
- 

[к выбору матч-апа](#)

[к оглавлению](#)



Соул Охотник на демонов — лидер меты уже второе дополнение подряд. Во многом он так популярен потому, что доступен: собрать колоду Соул ДХ очень просто. Хотя теперь с ростом популярности Агро ДХ герой статьи становится актуален еще и потому, что отлично играет с топовой агро колодой ладдера.

Разработчики не спешат с балансным патчем в Ярмарке безумия. Действительно, пока что ситуация не похожа на критическую. Но, скорее всего, рано или поздно очередные нерфы ударят по классу — ослабнут и Агро ДХ, и Соул ДХ.

Пока этого не случилось, дешевый и результативный Соул Охотник на демонов станет отличной колодой для взятия высоких рангов и Легенды.

До скорых встреч!