

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Большой гайд по архетипу Биг ДХ на хрипах Изумрудного Сна

29.04.2025

Гайды

Изумрудный Сон (актуальное дополнение)

Большой гайд по архетипу Биг ДХ на хрипах Изумрудного Сна

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ





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






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

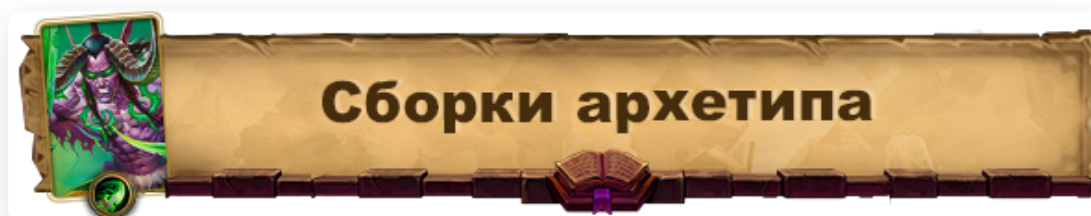
В большом гайде разбираемся, как работает новый Биг ДХ на хрипах в текущей мете Изумрудного Сна. Вы найдете лучшие деки и научитесь собирать собственную. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегию игры, а также популярные матч-апы ладдера.

*Обновили гайд 29 мая. Список изменений:*

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

### Разделы гайда:

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



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

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



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

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



**Биг ДХ на хрипах от VS**

# Биг ДХ на хрипах

 <p><b>Напугивание</b> Вы раскрываете карту со словом «Итак». Если следующая карта со словом «Итак» имеет 11 маны.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Красная карточка</b> Отправляет существо в слэчку на 2 хода.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Острый Бивень</b> Предсмертный крик: вы берете существо с «Предсмертным криком».</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Удар Хаоса</b> Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. Вы берете карту.</p> <p>Скверна</p> <p>x2</p>	 <p><b>Обжигающий жар</b> Наносит 1 ед. урона всем существам дважды.</p> <p>Скверна</p> <p>x2</p>	 <p><b>Мрачный урожай</b> Вы берете карту. Призывает случайное семя Ужаса в слэчке.</p> <p>x2</p>
 <p><b>Условия возврата</b> Вы раскрываете слово карты «Предсмертный крик», делая результат в том месте, и активируете ее «Предсмертный крик».</p> <p>x2</p>	 <p><b>Противление</b> Выберите существо. Наносит 3 ед. урона всем другим существам.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Сон виверны</b> Выберите эффект: призывает для скверны Хаоса в слэчке или наносит 2 ед. урона всем существам.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Кабан с мячом</b> Позиция жюки. Боевой клич и предсмертный крик: наносит 3 ед. урона противнику с наименьшей зароселью.</p> <p>3 3</p> <p>Свннобраз</p> <p>x2</p>	 <p><b>Оскверненное копьё</b> После того как ваш герой атакует противника, наносит урон, равный атаке вашего героя, другому случайному противнику.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Предсмертный крик</b> воскрешает заданное существо за (5) или больше (5) или больше с «Предсмертным криком» и призывает его в слэчку.</p> <p>5 3</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>
 <p><b>Прыжок с обрыва</b> Призывает 2 существа из колоды Актиса и дает им «Итак». В колоде всегда есть один возвращаемый обратно.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Шаладрассил</b> Вы получаете все 8 карт Сил. Если вы выбрали другую карту (8 карт Сил), эта карта в слэчке, она подруги не может.</p> <p>Природа</p> <p>7</p>	 <p><b>Маскировка</b> Слэчка: 2 хода. Пока остался в слэчке, наносит всем противникам 3 ед. урона в конце каждого хода.</p> <p>12 12</p> <p>Демон</p> <p>8 8</p> <p>x2</p>	 <p><b>Напугивание</b> Напуг. После того как ваш герой атакует противника, это существо атакует ту же цель.</p> <p>8 8</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>		

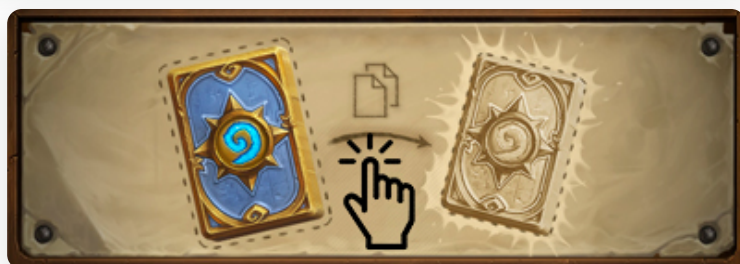


Классическая сборка ДХ, которая берет Биг синергии, предсмертные хрипы, а оставшиеся слоты заполняет способами добора и массовыми зачистками. Такой подход хороший и эффективный, особенно для матч-апа с Паладином.



### **Берн Биг ДХ на хрипах**

# Берн Биг ДХ



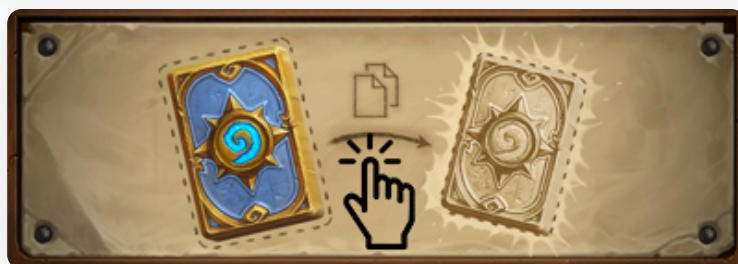
Это самая агрессивная сборка ДХ, которая берет Аранну-авантюристку и несколько карт Жреца с эффектами нанесения урона вашему герою. Эти карты помогают добить противника даже без стола, а еще они очень хорошо работают с самой Аранной-авантюристкой. Получается такой гибрид разных синергий: Биг набор карт,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

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



### **Тяжелый Биг ДХ на хрипах**

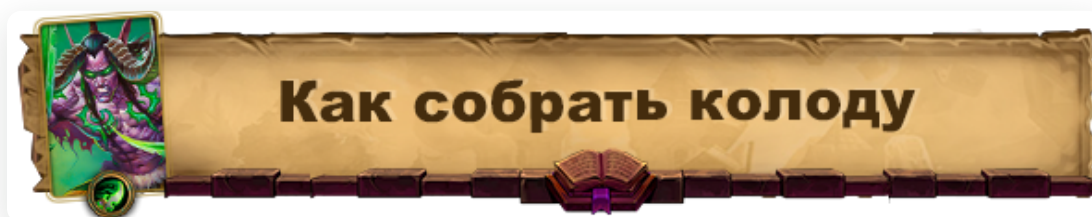
# Биг ДХ на хрипах



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



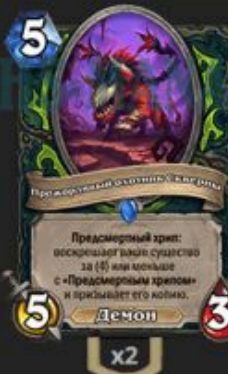
[к оглавлению](#)

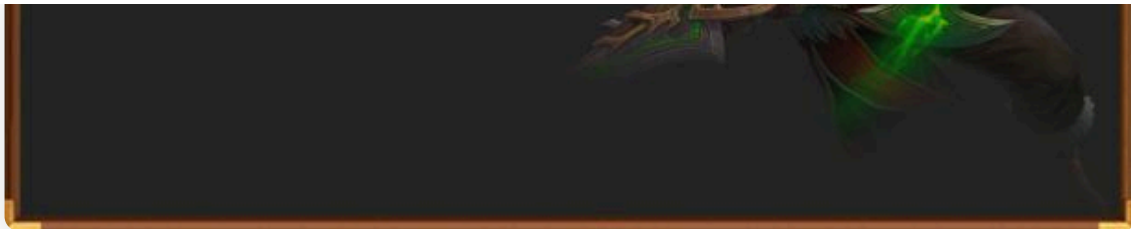


Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Охотника на демонов в основе всего 21 карта, поскольку архетип молодой и активно развивающийся. У него есть 3 подхода к сборкам, из-за чего общих карт становится меньше обычного.

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

# Основа колоды (21 из 30)





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

## Чем дополнить основу

### Опциональные карты

<p>Наносит 2 ед. урона существу и 2 ед. урона вашему герою. (См. 2. Наносит)</p> <p>Тьма</p>	<p>Наносит 4 ед. урона вашему герою.</p> <p>Тьма</p>	<p>Наносит 2 ед. урона. Вы получаете источник 4/4 со случайным эффектом.</p>	<p>Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. Вы берете карту.</p> <p>Скверна</p>	<p>Вы раскалываете демона стоимостью (5) или больше + Хаваем карам и замещаете двух других в колоде.</p>	<p>Наносит 1 ед. урона всем существам дважды.</p> <p>Скверна</p>
<p>Каждый игрок получает свою способность с наибольшей стоимостью из погибших в этом матче.</p> <p>Тьма</p>	<p>Наносит 2 ед. урона всем противникам. Если ваш герой получил урон на этом ходу, наносит еще 1 ед. урона.</p> <p>Огонь</p>	<p>Оба игрока берут по 3 карты. Игрой: карты берете только вы.</p>	<p>После того как ваш герой атакует, наносит ему 3 ед. урона.</p>	<p>Пожение жизни. Наносит существом 3 ед. урона. Игрой: стоит (1).</p> <p>Скверна</p>	<p>Выберите существо. Наносит 3 ед. урона всем другим существам.</p>
<p>После того как ваш герой атакует противника, наносит урон, равный атаке этого героя. Другому случайному противнику.</p>	<p>Вы призываете двух персонажей 1/1 с «Рывком». После того как ваш герой атакует, область очищается силой.</p>	<p>Турист-жрец. Урон, получаемый вашим героем на вашем ходу, перенаправляется на случайного противника.</p>	<p>Вы получаете все 5 карт Сил. Если вы разыграете другую карту с более высокой стоимостью, пока эта карта у вас в руке, она подвергнется порче.</p> <p>Природа</p>	<p>Предсмертный крик: пощипывает другое ваше существо за (5) или больше с «Предсмертным хрипом» и призывает его ко мне.</p>	

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

показывает себя, хотя и портит Прыжок с обрыва. Урон по самому ДХ чаще всего не критичен, потому что у него есть очень много исцеления с **Кабаном с мячом**.

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

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

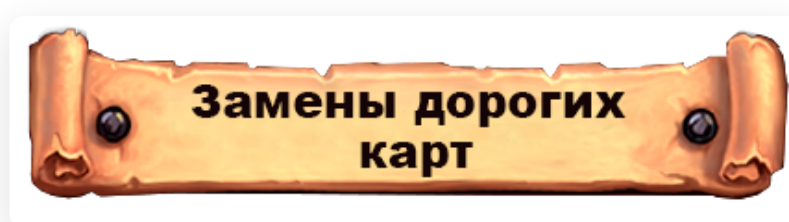
**Инфернальный степлер или Оскверненное копьё** — если берете Аранну-авантюристку, то с синергию с ней берите Инфернальный степлер. В остальных ситуациях используйте Оскверненное копьё. 1-2 дополнительные копии оружия нужны для активации Иллидари-инквизитора после того, как вы сыграете Прыжок с обрыва.

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






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

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

[к оглавлению](#)

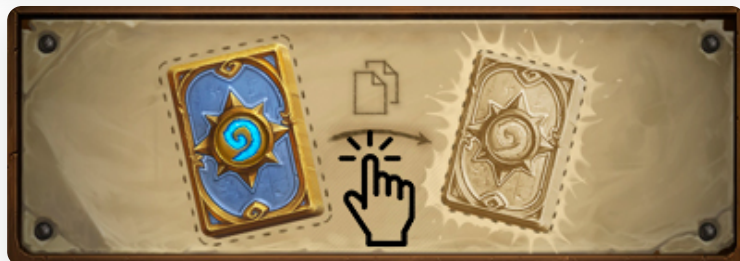


Биг ДХ на хрипах — недорогая дека сама по себе, хотя совсем бюджетной ее не сделать. Далее разбираем все эпик и легендарке в деке, а также возможности заменить их.

-  **Красная карточка** — обязательный эпик, создавайте 2 копии.
-  **Сон виверны** — если нет, можно взять другую массовую зачистку вроде **Обжигающего жара** или **Проникновения**.
-  **Аранна-авантюристка** — сильная карта, которую берут вместе с набором спеллов Жреца. Но без нее можно обойтись. Если нет, возьмите вместо **Шаладрассил**.
-  **Прыжок с обрыва** — обязательный эпик, создавайте 2 копии.
-  **Магтеридон Неосвобожденный** — обязательная легендарка для Биг ДХ, создавайте, если хотите поиграть архетипом.

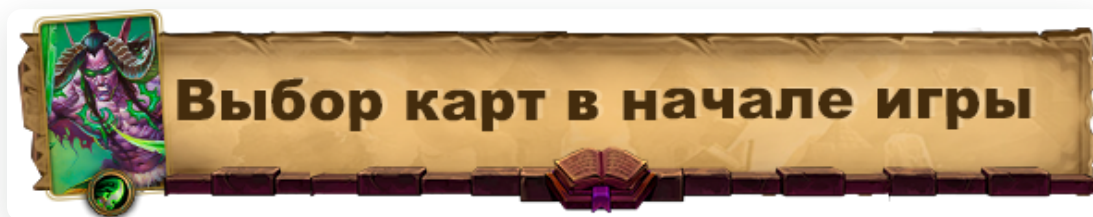
**Максимально бюджетный ДХ на хрипах**

# Бюджетный ДХ



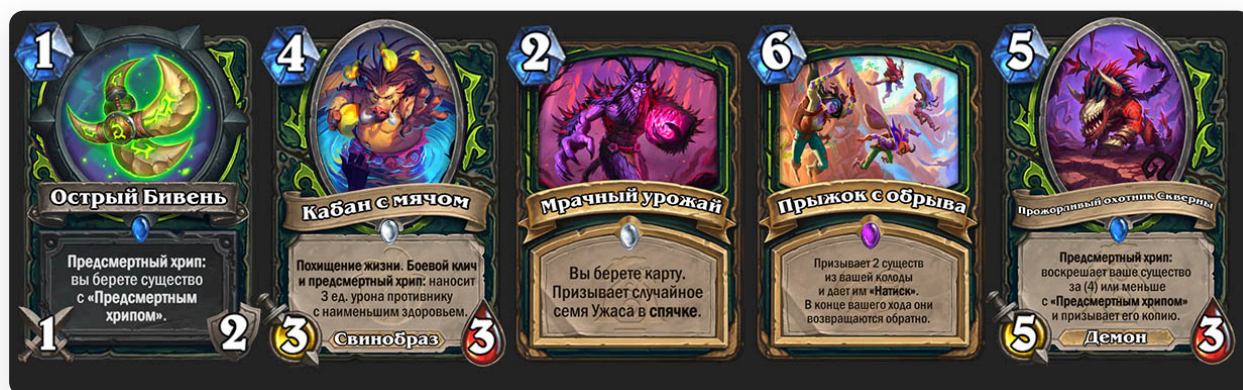
Дешевле всего собрать сборку ДХ без карт Жреца и Шаладрассила. Эта дека не сильно дешевле оптимальных, но и почти не слабее их. Колода обойдется вам в 4600 чародейной пыли.







[К оглавлению](#)

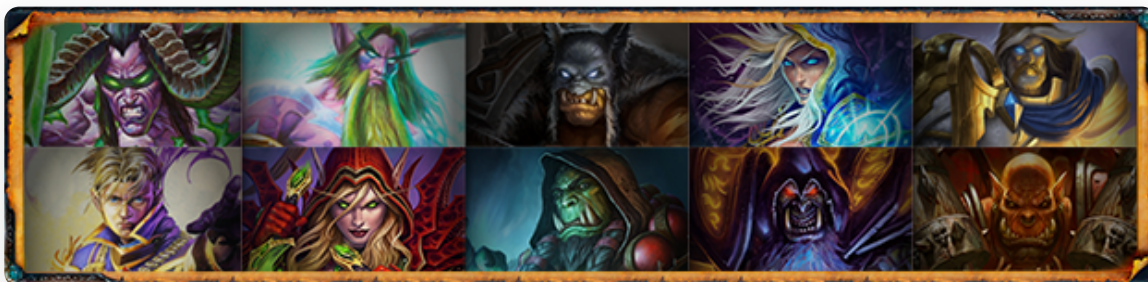


### Основы муллигана

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



-  **Острый бивень** — оставляйте всегда и в любых количествах.
-  **Кабан с мячом** — оставляйте всегда и в любых количествах.
-  **Мрачный урожай** — оставляйте всегда одну копию. Вторую сбрасывайте.
-  **Прыжок с обрыва** — оставляйте всегда, если есть Острый бивень или Кабан с мячом, а также в любых ситуациях против медленных колод.
-  **Прожорливый охотник Скверны** — оставляйте только в случае, если в руке есть Кабан с мячом и/или Острый бивень.
-  **Другие карты** — на муллигане оставляют очень редко.



## Муллиган против каждого класса

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

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

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

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

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

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

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

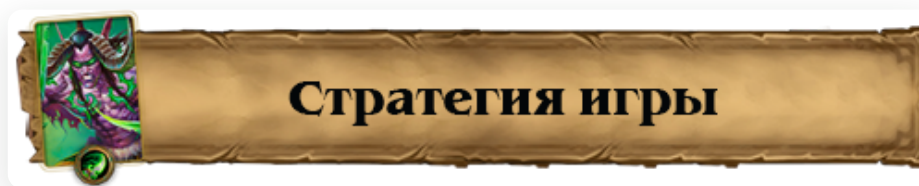
**Шаман:** Острый бивень, Кабан с мячом, Мрачный урожай, Прыжок с обрыва. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны.

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

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

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

[к оглавлению](#)



## Как работают предсмертные хрипы

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

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





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

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

Благодаря похищению жизни **Кабана с мячом** ДХ становится **почти небиваемой декой**. Его не могут победить агро и берн колоды, да и в целом опустить **Охотника** на

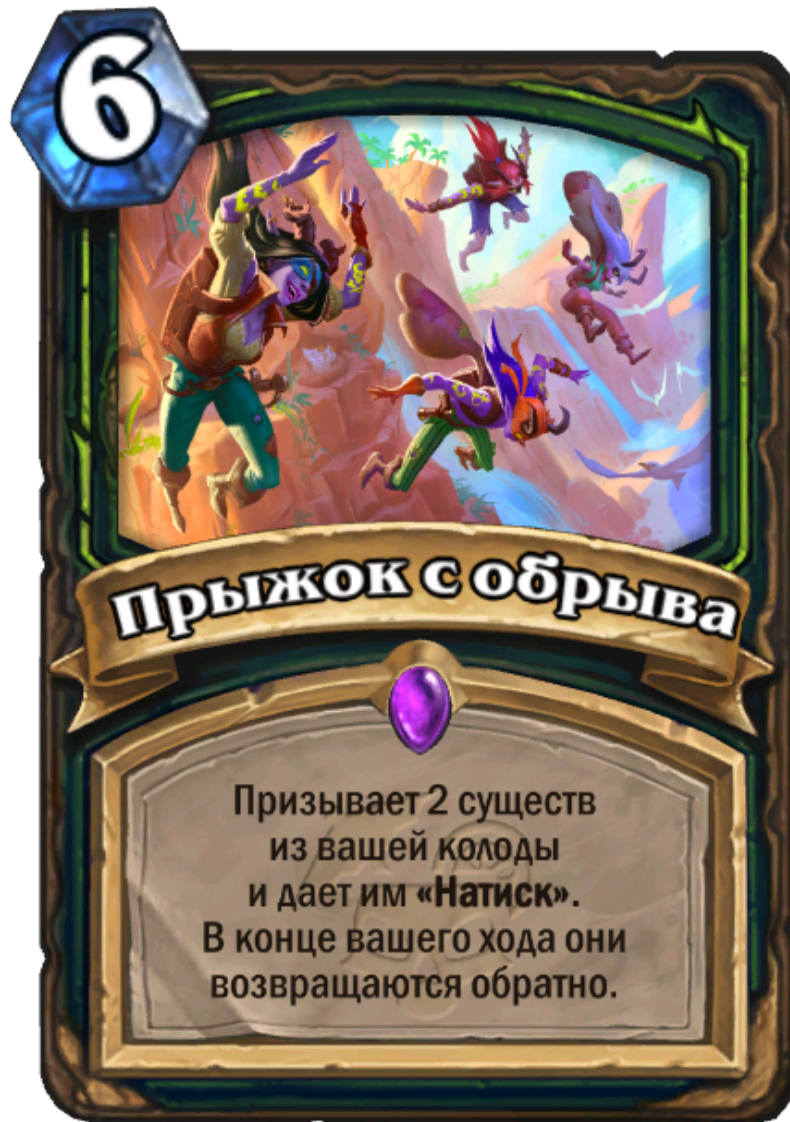
демонов до 0 очень трудно, пока у него остаются синергии предсмертных хрипов и способы воскресить **Кабана с мячом** (а их очень много). Исцеления так много, что ДХ может даже брать источники урона по нему самому, которые можно уверенно использовать в большинстве поединков.

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

[к оглавлению](#)



**Биг синергии**



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

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

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

**Совет:**



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

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

[к оглавлению](#)



### Как обыграть опасные эффекты

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

-  **Не играть существ.** Если противник не играет существ, вам будет сложнее реализовать Прыжок с обрыва, особенно если в деке осталось много предсмертных хрипов — их очень важно разбить об вражеских юнитов. Если такое происходит, пытайтесь задавить другими источниками урона, а розыгрыш Прыжка с обрыва откладывайте.
-  **Эффекты превращения (Сглаз)** — целью станет [Кабан с мячом](#), в результате чего сломаются все эффекты воскрешения. Хорошо то, что Шаманы редко берут Сглаз, да и в целом класс непопулярный.
-  **Немота (Королевский библиотекарь)** — целью станет Прожорливый охотник Скверны, то есть вы лишитесь очень большой выгоды от воскрешения.
-  **Возвращение существ в руку или колоду (Король Плюш, Шалдарасил, Бармен Боб, Новая упаковка)** — могут убрать со стола любых юнитов, особенно неприятно, когда убирают [Кабана с мячом](#), в результате чего не сработает хрип Прожорливого охотника Скверны.
-  **Другие (Анахронос, Красная карточка)** — не убивают ваши предсмертные хрипы, так что их нельзя будет воскресить позднее.

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

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

[к оглавлению](#)



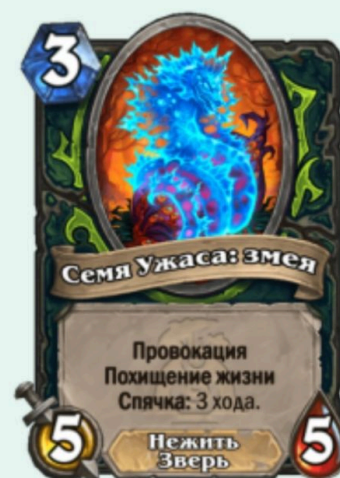
### Полезные советы



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

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

# СЕМЕНА УЖАСА



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

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



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



**Играйте Чай из белладонны, Акупунктуру и Инфернальный степлер просто так, даже если на столе нет Аранны-авантюристки**. Чаще всего у вас будет так много исцеления с **Кабанов с мячом**, что урон по себе не будет ничего значить и всё равно скоро нивелируется.

Но если есть ходы лучше (чаще всего с реализацией биг синергий или предсмертных хрипов), используйте их, а источники урона по себе оставляйте позднее для завершения партии или, если повезет, комбинаций с Аранной-авантюристкой. Хотя в 90% случаев ДХ играет все эти карты без нее.



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

[к оглавлению](#)

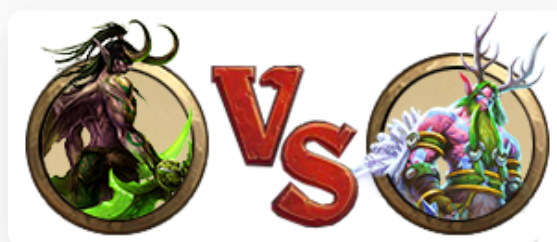
## Матч-апы



### Урсол Паладин

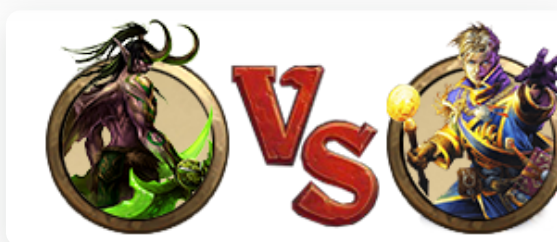
Лейтгейм в этом матч-апе явно не за вами, так что действовать надо быстро. Рассчитывайте на то, что рано найдете и реализуете предсмертные хрипы и биг юнитов. Старайтесь найти массовые зачистки, которые в сумме нанесут 5 урона, чтобы ответить на 5/5 пиратов с Шанти. Существ крупнее убирайте со стола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

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



### Друид на силе героя

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



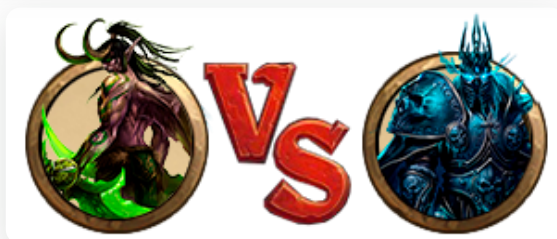
### Дракон Жрец

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



### Биг ДХ на хрипах

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



### Рыцарь смерти

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



## Разбойники

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

- 

[к оглавлению](#)

---

Спасибо за внимание, до скорых встреч!