

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Изгой Охотник на демонов — топ колода Фестиваля легенд. Большой гайд по архетипу

13.04.2023

Гайды

Фестиваль легенд

Изгой Охотник на демонов — топ колода Фестиваля легенд. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Герой гайда — Изгой Охотник на демонов, иначе называемый Ауткаст ДХ. Архетип появился в первые же часы после выхода Фестиваля легенд и уверенно захватил раннюю мету нового дополнения.

Сегодня Изгой ДХ — вторая по популярности дека на большинстве рангов, уступающая только Рыцарю смерти Крови. И при этом у Охотника на демонов отличный процент побед — один из самых высоких в мете. С ДХ часто берут топы Легенды, он отлично выступает на всех рангах.

Изгой ДХ — сверхагрессивная колода, которая полагается на массу взрывного урона и ранний спам мелкими и средними уронами. Как и старые Агро Охотники на демонов,

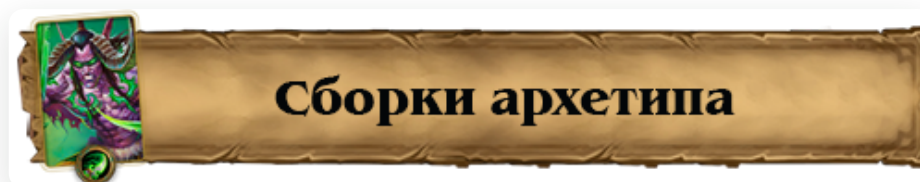
этот обращается к **Леди Стэно** и недорогим заклинаниям. Но у класса много сильных карт в Фестивале легенд. Теперь появились и массовый бафф атаки существ — **Гальверия Черный Ворон**, и мощные источники добора / генерации ресурсов — **Проклятый изгнанник**, **Глефотара**, **Фелерин Забытый**. В результате Охотник на демонов способен не только постоянно давить со стола и взрывным уроном, но и поддерживать большой запас ресурсов на столе. А из-за массы натисков у ДХ очень сложно отобрать контроль над игровым столом — даже другим агрессивным колодам.

И пусть Охотник на демонов играет сверхагрессивно, это достаточно сложная для исполнения колода, где нужно правильно распоряжаться не только взрывным уроном и существами на столе, но и картами со свойством «изгой» в руке.

В большом гайде по Изгой Охотнику на демонов разбираем, как работает архетип в ранней мете Фестивала легенд. Вы найдете топовые сборки и способы собрать собственные. Как и всегда, мы подробно обсудим муллиган Ауткаст ДХ, стратегию игры и популярные матч-апы первых дней дополнения.

### Разделы гайда:

1. *Сборки архетипа*
2. *Вопросы декбилдинга*
3. *- Изменение оптимальной колоды*
4. *- Замены*
5. *- Максимально бюджетная версия*
6. *Муллиган*
7. *- Общие правила муллигана*
8. *- Особенности муллигана с изгоем*
9. *- Муллиган против всех классов*
10. *Стратегия игры*
11. *- Как работает колода*
12. *- Ключевые комбинации и карты*
13. *- Полезные советы*
14. *Матч-апы*



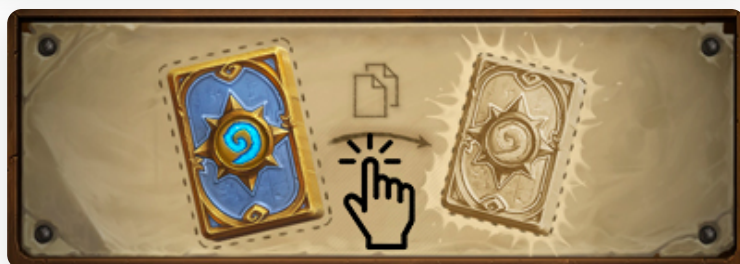
Такое бывает редко, но оптимальную сборку архетипа нашли еще до выхода дополнения на стадии теорикрафта. 29 карт из 30 в ней хороши и незаменимы — по крайней мере пока что. И оставшаяся карта играет не такую важную роль в колоде, так что экспериментов с последним слотом много.

Далее мы приведем одну самую популярную сборку Изгой ДХ в первые дни дополнения, а после вы найдете разные вариации с тем самым тридцатым слотом.



**Изгой Охотник на демонов с Буйной фанаткой**

# Изгой ДХ



Это самая популярная сборка Изгой ДХ в ранней мете Фестиваля легенд — и одна из самых результативных. Подвижная карта в этой сборке — **Буйная фанатка**. Вместо нее можно взять целый ряд опций, которые мы отметим ниже.

Самая **Буйная фанатка** лучше всего работает с **Леди Стэно**. В оптимальных ситуациях такая комбинация может нанести огромный урон герою противника с пустого стола. Но это не единственный способ реализации **Буйной фанатки**. Существо можно использовать просто для выгодного размена вашего мелкого юнита с крупной угрозой противника или для того, чтобы нанести больше урона по вражескому герою.

# Что берут вместо



## Самые популярные варианты:



### • Сборка с **Нагой из Зловещей Чешуи**



**Нагу из Зловещей Чешуи** достаточно сложно реализовать максимально выгодно. Не бойтесь играть ее в темп или только под 1-2 размена. Этот юнит хорош еще и потому, что удешевляет **Хищничество**.

### • Сборка с **Белой змеей**



Дополнительный натиск, особенно полезный в темповых матч-апах, где ДХ совершает много разменов и активно борется за стол со старта и в мидгейме. Этого юнита можно достать из колоды с помощью **Натиска на сцену**, что иногда хорошо, а иногда не очень.

### • Сборка с **Бранящимся сержантом**



**Бранящийся сержант** — маленькая версия **Буйной фанатки**. Он стоит дешевле и дает меньше атаки, так что в каких-то ситуациях будет лучше, а в каких-то хуже третьего дропа. Буйный сержант точно не так хорош в наступлении или в разменах, если **Леди Стэнно** не зашла — этот первый дроп чаще оставляют в руке для комбинации, хотя и не всегда.

### • Сборка со **Звукорежиссером Поззиком**



Неплохой четвертый дроп для агрессивной колоды, потому что розыгрыш 3/3 существ за 3 маны в матч-апе с агрессивнейшим Изгой ДХ — практически самоубийство. Значит, своим хрипом Поззик часто призовет дополнительных ботов, а это много характеристик и выгоды. Проблема легендарки — агрессивные матч-апы, в которых четвертый дроп слишком медленный.

### • Сборка с **Кайном Ярость Солнца**



Улучшит медленные матч-апы, которые встречаются не так часто, но всё же возможны. Берите, если часто видите тяжелых Друидов, Воинов, Рыцарей смерти и вас останавливают провокации. Но в нынешней мете не должно быть так уж много таких существ, так что Кайна не назвать оптимальным выбором.

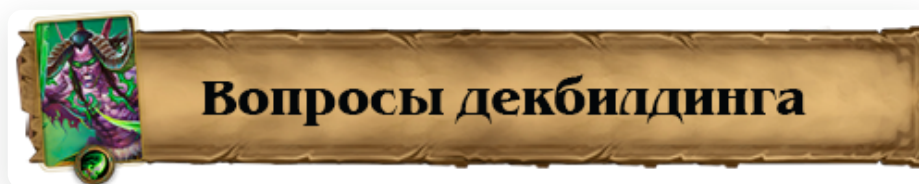
- **Сборка с Высвобождением Скверны**



Заклинание улучшит агрессивные матч-апы: с другими Изгой ДХ и Фрост Рыцарем смерти. Вы не всегда должны активировать жажду маны Высвобождения скверны, часто и без этого эффекта спелл полезен.

**Реже вместо Буйной фанатки берут следующие карты:** Хватка смятения, Шаркающий жевун, Клещ-библиофил, Настройщик, Ган'арг-кузнец, Заводчик крылобегов, Пронзающий взгляд, Скоординированная атака, Метаморфоза, Прокурор Мелтраникс, Последний танец, Силаг из Бездны и другие.

[к оглавлению](#)



Как мы отмечали выше, Изгой Охотник на демонов — уже сформированная дека, которая пока что практически не меняется. Все сборки отличаются только одной картой — и так будет, скорее всего, уже до ближайшего балансного патча.

Мы обсудили вопросы декбилдинга в прошлом разделе, так что повторять здесь эту же информацию мы не будем. В основе колоды Изгой ДХ 29 карт, а в опциональный слот чаще всего берут одну из семи карт, про которые мы тоже уже писали выше. Там же вы найдете и менее популярные опции.

Сборки Изгой ДХ с другим набором карт появляются крайне редко и часто особых успехов не показывают. Можно отказаться от **Агрессора Скользящего Копья**, хотя это хороший и стабильный первый дроп, который к тому же баффает **Хищничество**. Если в вашей коллекции есть все необходимые карты, то в экспериментах нужды нет — оптимальная версия Изгой ДХ уже хороша и отлично работает.

Только если вы не можете скрафтить все необходимые дорогие карты, стоит задуматься об изменении колоды. Подробнее об этом далее.



[к оглавлению](#)

## Замены

. Изгой ДХ — средняя по стоимости колода, которая обойдется в 7800 чародейной пыли или чуть больше. Но в ней достаточно много специфичных эпиков и легендарок, которые есть не у всех игроков. Далее обсудим возможные замены дорогих карт.



**Заплутавшая ведунья** — этот эпик можно относительно безболезненно заменить, потому что он не делает чего-то принципиально важного. Хотя без него сложнее станут муллиган и комбинации с **Проклятым изгнанником**.

Заменить **Заплутавшую ведунью** сложно: берите любые опциональные карты с другими функциями и не обязательно за 2 маны.



**Проклятый изгнанник** — это обязательный эпик для Изгой ДХ, без которого архетип потеряет слишком многое. Создавайте в двух копиях.



**Леди Стэно** — легендарка слишком сильна, чтобы от нее отказываться. Это и часть сильных комбинаций, и просто существо, вокруг которого построена добрая часть колоды.

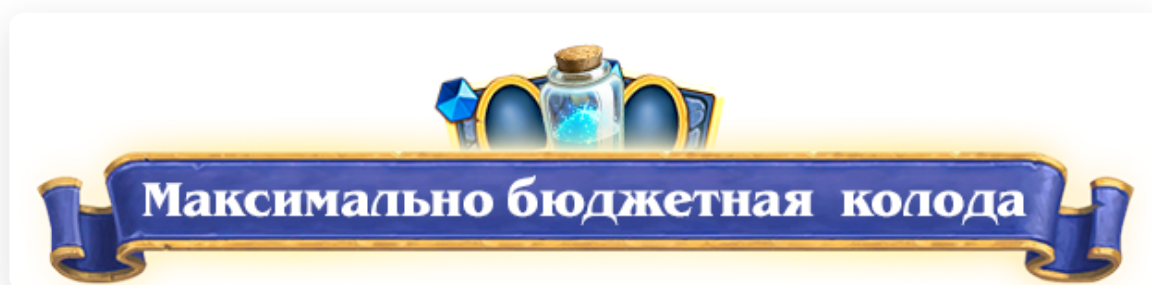


**Фелерин Забытый** — от этой легендарки можно относительно безболезненно отказаться, потому что она не делает чего-то принципиально важного, только генерирует дополнительные ресурсы. Вместо Фелерина можно взять бесплатного **Звукорежиссера Поззика** или другую опциональную карту за другую стоимость.

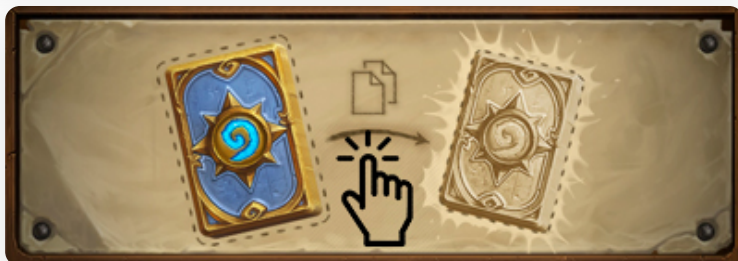


**Гальверия Черный Ворон** — очень сильная легендарка, которую лучше всего скрафтить, если вы хотите раскрыть силу Изгой ДХ на максимум. Но все же без нее архетип еще может как-то обойтись. Если Гальверии нет, делайте ставку на комбинации с Леди Стэно или просто на давление характеристиками и взрывным уроном. Вместо Гальверии можно взять Ганарга-кузнеца или другую опциональную карту за другую стоимость.

[к оглавлению](#)



# Бюджетный Изгой ДХ



Максимально бюджетная версия отказывается от многих легендарных и эпических карт. Остается скрафтить только **Леди Стэно** и **Проклятого изгнанника**. Все другие карты — обычного и редкого качества или есть в коллекции всех игроков бесплатно (**Звукорежиссер Поззик**).

Такая колода даст вам хорошее представление о геймплее архетипа и после вы уже сможете решить, стоит ли крафтить другие дорогостоящие карты. Но учитывайте: Изгой ДХ скорее всего понерфят в первом балансном патче.

В первую очередь создайте **Гальверию Черный Ворон** и **Заплутавшую ведунью**, а после уже другие недостающие карты.

[к оглавлению](#)



Муллиган Изгой ДХ достаточно сложный, потому что вы должны учитывать не только обычные вещи вроде кривой маны и возможностей противника, но и свойства изгоя. Даже карты, на которых нет свойства «изгой», все равно влияют на этот аспект геймплея, так как могут мешать другим картам, у которых изгой есть.

Сначала мы обсудим общие правила муллигана, затем поговорим об особенностях руки с изгоем, хороших и плохих позициях, а в конце раздела приведем оптимальный выбор карт при встрече с каждым из 11 классов.

### Общие правила муллигана

## Оставлять всегда



## Оставлять против агро














## Против контроля



## С хорошей рукой



-  **Агрессор Скользящего Кольца** — лучший первый дроп, всегда оставляйте одну копию. Две штуки нужны только в агрессивных матч-апах при наличии Монетки.
-  **Запугавшая ведунья** — старайтесь оставлять всегда и в любом количестве, но учитывайте позицию этого второго дропа. Чем левее карта, тем лучше. И если она максимально справа, а слева от нее неизвестные карты, то порой Запугавшую ведунью скидывают.

-  **Гонец Кровавой Печати** — отличная карта, которую можно оставить в двух экземплярах, если она находится в хорошей позиции в руке. В плохой позиции Гонца можно сбрасывать.
-  **Охрана!** — чаще всего оставляют в агрессивных матч-апах и желательно в хорошей позиции. В хорошей позиции можно оставить даже две копии — особенно с Монеткой.
-  **Яростный чужак** — оставляйте в агрессивных матч-апах или вместе с Проклятым изгнанником, но только в хорошей позиции.
-  **Иллидариведение** — как и Яростного чужака, оставляют в агрессивных матч-апах или вместе с Проклятым изгнанником, но позиция этого заклинания не так важна.
-  **Натиск на сцену** — оставляют в некоторых агрессивных матч-апах, а также в поединках, где ключевыми способами победы станут тяжелые карты с натиском: Мстительный драгун и Гальверия Черный Ворон.
-  **Проклятый изгнанник** — обычно оставляют в медленных матч-апах или с очень хорошей рукой, где есть Яростный чужак, Иллидариведение и/или Заплутавшая ведунья в хороших позициях. Вторую копию Проклятого изгнанника всегда скидывают всегда скидывают.
-  **Фелерин Забытый** — можно оставить при встрече с любым классом, если у вас есть хороший старт. Например, без Монетки это 1-2 ходы, а с Монеткой — только первый ход.
-  **Призрачное зрение** — оставляйте в медленных поединках только в очень хорошей позиции (максимально слева или близко к левой части)
-  **Другие карты** — оставляют на муллигане редко. Против медленных колод с очень хорошей рукой можно задуматься о Гальверии Черный Ворон, а против темповых колод при наличии Агрессора Скользящего Копья — о Хищничестве.

### Особенности муллигана с изгоем

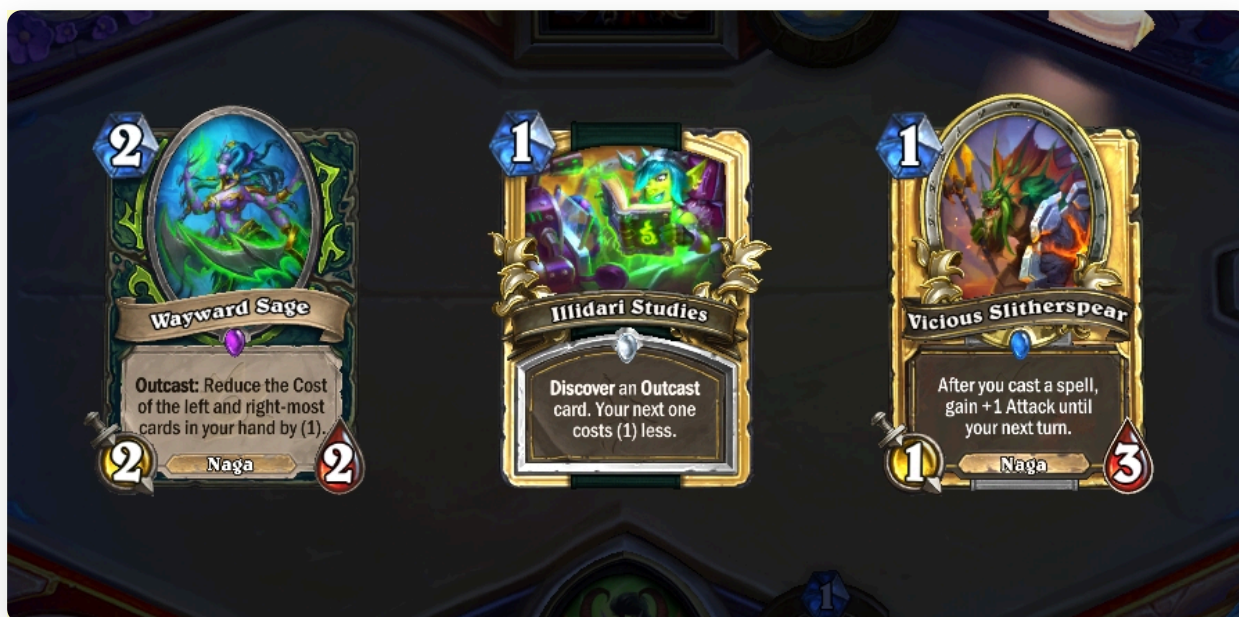
Карты с изгоем активируют свои особые эффекты в случае, если сыграть их из крайне левой или крайне правой позиций в руке. Чтобы ДХ уверенно начал партию, ему важно активировать свойства изгоя: так он сможет играть карты дешевле и с более сильными эффектами, а позднее разгонять эффекты Проклятого изгнанника и Глефотары.

На муллигане ДХ заботят преимущественно ранние ходы: сначала первый, второй и т.д. Карты с изгоем станут отличными ходами в начале, если находятся в нужной позиции. Например, Гонец Кровавой Печати в самом левом слоте в руке — отличный первый ход. Но если он находится в руке максимально справа, с изгоем вы его не сыграете, потому что в начале хода доберете карту. Так появляются хорошие и плохие позиции для карт-изгоев.



Плохая позиция для *Заплутавшей ведуньи*. Даже если карты слева сбросить, с большим шансом туда зайдут другие тяжелые опции, так что на второй ход *Заплутавшую ведунью* не сыграть.

Ситуация становится чуть сложнее с картами за 2+ маны: нужно планировать ходы. Например, *Заплутавшая ведунья* в середине руки может быть как отличной картой на муллигане, так и бесполезной. Отличной она будет, если левее от нее *Агрессор Скользящего Копья*, которого вы сыграете в первый ход, открыв *Заплутавшей ведунье* путь к позиции с изгоем. А если слева от *Заплутавшей ведуньи* *Фелерин Забытый* или *Леди Стэно*, то вы еще нескоро сыграете свой второй дроп, так что толку на муллигане от него не будет.



Хорошая позиция для *Заплутавшей ведуньи*.

Самые сложные ситуации — когда вы точно скидываете карту слева и еще не знаете, что придет вместо нее. В этом случае вы будете рисковать, оставляя ранний дроп с изгоем в руке, так что он будет далеко не так хорош. Если не уверены, что делать, сбрасывайте раннюю карту с изгоем и надейтесь на то, что зайдет что-то лучше в самый левый слот.



Плохая позиция для Гонца Кровавой Печати — его лучше скинуть.

### Муллиган против всех классов



**Рыцарь смерти:** Агрессор Скользкого Копья, Заплутавшая ведунья, Натиск на сцену, Гонец Кровавой Печати, Яростный чужак, Охрана!, Иллидариведение. С хорошей рукой — Фелерин Забытый.

**Охотник на демонов:** Агрессор Скользкого Копья, Заплутавшая ведунья, Натиск на сцену, Гонец Кровавой Печати, Яростный чужак, Охрана!, Иллидариведение. С хорошей рукой — Фелерин Забытый.

**Воин:** Агрессор Скользкого Копья, Заплутавшая ведунья, Гонец Кровавой Печати, Иллидариведение. С хорошей рукой — Фелерин Забытый, Проклятый изгнанник, Призрачное зрение, Глефотара.

**Паладин:** Агрессор Скользкого Копья, Заплутавшая ведунья, Гонец Кровавой Печати, Яростный чужак, Охрана!, Иллидариведение. С хорошей рукой — Фелерин Забытый, Проклятый изгнанник, Призрачное зрение, Хищничество.

**Охотник:** Агрессор Скользкого Копья, Заплутавшая ведунья, Гонец Кровавой Печати, Яростный чужак, Охрана!. С хорошей рукой — Фелерин Забытый, Проклятый изгнанник.

**Друид:** Агрессор Скользящего Копья, Заплутавшая ведунья, Натиск на сцену, Гонец Кровавой Печати, Яростный чужак. С хорошей рукой — Фелерин Забытый.

**Разбойник:** Агрессор Скользящего Копья, Заплутавшая ведунья, Натиск на сцену, Гонец Кровавой Печати, Яростный чужак, Иллидариведение. С хорошей рукой — Фелерин Забытый.

**Шаман:** Агрессор Скользящего Копья, Заплутавшая ведунья, Гонец Кровавой Печати, Яростный чужак, Охрана!, Иллидариведение. С хорошей рукой — Проклятый изгнанник, Призрачное зрение.

**Маг:** Агрессор Скользящего Копья, Заплутавшая ведунья, Гонец Кровавой Печати, Проклятый изгнанник.

**Жрец:** Агрессор Скользящего Копья, Заплутавшая ведунья, Гонец Кровавой Печати, Иллидариведение, Проклятый изгнанник. С хорошей рукой — Фелерин Забытый.

**Чернокнижник:** Агрессор Скользящего Копья, Заплутавшая ведунья, Натиск на сцену, Гонец Кровавой Печати, Иллидариведение. С хорошей рукой — Фелерин Забытый.

[к оглавлению](#)



## Как работает колода

Изгой Охотник на демонов — сверхагрессивная колода, которая полагается на раннее давление со стола и взрывной урон, чтобы закончить партию. В зависимости от захода ДХ может залетать противника как к пятому ходу, так и давить на него уже после десятого. Если оценивать ДХ как агрессивную колоду, то у него есть всё: способы быстрого захвата стола, способы вернуть себе стол, взрывной урон, игнорирующий провокации, но самое важное — огромное количество генераций ресурсов и добора, благодаря которым Охотник на демонов продолжает давить каждый ход всё с новыми силами.

Вопреки популярному мнению, агрессивные колоды не так уж просты в исполнении. И уж тем более простой декой не назвать Изгой Охотника на демонов. У архетипа много возможностей, сильных комбинаций и просто многофункциональных карт. К тому же ДХ часто любит размениваться с юнитами противника, так что мало кто назовет его геймплей «бездумно бить по лицу». Взяв эту колоду в ладдере, готовьтесь к тому, что играть ею будет сложно — особенно по началу, пока вы не принаоровитесь к особенностям карт и стратегии игры. За ДХ просто пропустить летальный урон, упустить победу, неправильно разменяться, нанести меньше урона противнику, чем это возможно. Игру усложняют и карты с изгоем, которыми нужно верно распорядиться — часто надо планировать свои ходы наперед, знать, что может сделать противник, что может зайти в вашу руку и т.д.



Как и все агрессивные колоды, Охотник на демонов хорош в **заспаме стола мелкими и средними существами**. Существ в сборке изначально немного, но каждое из них реализует себя на максимум, потому что может уверенно зацепиться за стол. Многие юниты Охотника на демонов обладают натиском, так что вы сможете без особых проблем размениваться с юнитами противника и играть проактивно. Особенно важны **Мстительные драгуны** — пара таких юнитов перевернет ситуацию на столе в мидгейме. Обычно ДХ играет их за 0 маны к 4-5 ходам, и это очень много характеристик.

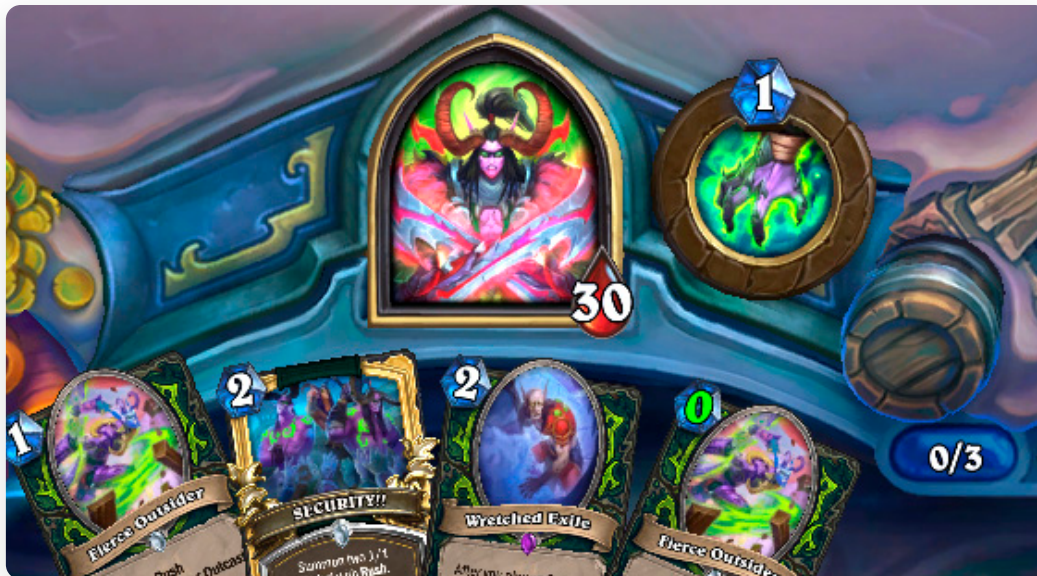
В Фестивале легенд Охотник на демонов получил массовый бафф к атаке своих юнитов — **Гальверию Черный Ворон**. Это отличный финишер, который может работать как **Жажда крови** и даже лучше. Легендарка специфичная по механике: к ней нужно привыкнуть, чтобы точно оценить потенциальный урон. Каждый следующий юнит с натиском, который атакует, будет давать все больше баффов другим существам. С помощью Гальверии вы можете не только заканчивать партию, но и размениваться с крупными юнитами противника.



Сила Изгой ДХ в том, что у него редко заканчиваются карты в руке. Всё благодаря **генерации и добору карт** — **Проклятому изгнаннику** и **Глефотаре**. Благодаря этой паре Иллидан может заполнять всю свою руку новыми картами и переигрывать по выгоде даже медленных противников. Обычно Охотник на демонов старается извлечь много выгоды от **Проклятого изгнанника** и **Глефотары** только в медленных матч-апах. В быстрых нормальна ситуация, в которой ДХ получает только 1-2 дополнительные карты

в руку. Впрочем, такое порой приемлемо и в контроль поединках.

В колоде есть и другие способы добора — [Гонец Кровавой Печати](#), [Призрачное зрение](#) и [Натиск на сцену](#). А еще карты генерирует [Фелерин Забытый](#). Этот набор карт куда проще в реализации и не должен вызывать проблем.



Главная фишка колоды, в честь которой она и названа — **синергии карт с изгоем**. На них построена вся колода. С помощью карт с изгоем вы будете наступать, генерировать ресурсы, бороться за стол, а порой и заканчивать партию. Большинство карт с изгоем имеет смысл играть только в случае, если они оказываются в крайних позициях в руке. В редких ситуациях ДХ может сыграть из центра руки [Призрачное зрение](#) и [Охрану!](#).

Сложная часть геймплея с механикой изгоя — муллиган, о котором речь шла в прошлом разделе. Помимо этого нужно думать о том, какие карты без изгоя играть из руки и когда. Тут нет универсальных правил и каких-то секретов: всё ситуативно и приходит с опытом игры.

[к оглавлению](#)

## Ключевые комбинации и карты



### 1. [Леди Стэно](#) + [Буйная фанатка](#) + [Хищничество](#)



**Леди Стэно** — одна из самых сильных карт в колоде, хотя реализовать ее не всегда просто. Потенциально комбинации с **Леди Стэно** могут нанести летальный урон с пустого стола даже противнику с 30+ здоровья, хотя происходит такое редко. Все-таки вы играете не ОТК, а агрессивной колодой. Значит, чаще всего нужно обходиться комбинациями проще, без баффа **Буйной фанатки** и только с 1-2 разыгранными заклинаниями. Часто и этого хватает для зачистки стола или подготовки летального урона. Не держите в руке дешевые заклинания под **Леди Стэно**, если вы теряете стол и инициативу в партии.

Саму **Леди Стэно** порой можно играть в темп — особенно в агрессивных матч-апах. Здесь можно ставить **Леди Стэно** просто так или под 1-2 спелла в случае, если после этого стол противника будет пустым. Ответить на 2/4 нагу не всегда просто, иногда на это уйдет вся мана оппонента, что уже хорошо.

**Леди Стэно** игнорирует провокации при атаке, если есть цели с запасом здоровья ниже (другие существа или герой). Чаще всего под **Леди Стэно** в руке держат **Хищничество** и **Уничтожение улик**.



## 2. Натиск на сцену и натиски



**Натиск на сцену** — еще одна топовая карта в колоде, с которой вы доберете специфичные карты из колоды. Натисков в деке немного, так что эффект спелла предсказуемый. **Яростный чужак** всегда будет бесплатным, **Мстительный драгун** часто тоже, так что сможете тут же сыграть их и не потерять в темпе в ход, потратив 3 маны на **Натиск на сцену**. Только **Гальверию Черный Ворон** сложно тут же разыграть.

Перед розыгрышем **Натиска на сцену** проверьте, какие натиски остались в вашей колоде и сколько карт с изгоем вы играли до этого — так вы поймете цену **Мстительного драгуна**.



### 3. **Проклятый изгнанник** и карты с изгоем



**Проклятый изгнанник** — миракл карта в колоде Изгой ДХ, с помощью которой вы будете генерировать много карт. Чем больше маны у ДХ будет в момент розыгрыша **Проклятого изгнанника**, тем больше выгоды вы сможете извлечь. Но тут увлекаться не нужно: вы играете в агрессивном стиле, так что действовать должны быстро. Даже 1-2 генерации с этого второго дропа — уже много, и получить столько карт можно уже на 2-3 ходах с помощью Монетки, **Иллидариведения** и **Запутавшей ведуньи**. Правило можно сформулировать так — пока у вас есть хорошие карты в руке и план на следующие ходы, не спешите играть **Проклятого изгнанника**. Как только хорошие карты в руке заканчиваются, используйте этот второй дроп в комбинации хотя бы с одной картой с изгоем. Дальше ману вы сможете потратить уже с только что полученными картами.

Не бойтесь играть **Проклятого изгнанника** и в медленных матч-апах: часто второй дроп даже оставляют на муллигане, потому что рано ответить на 2/3 юнита сейчас могут не все классы.



#### 4. Глефотара и карты с изгоем

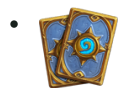


**Глефотара** — сильное оружие даже в случае, если вы не сыграете ни одной карты с изгоем. А потенциально она может заполнить всю вашу руку новыми картами из колоды.

Играть **Глефотару** достаточно просто: первый удар вы можете почти всегда делать тут же при розыгрыше карты, даже если не использовали ни одну карту с изгоем. На следующий ход же действуйте так же, как обычно — захватывайте стол или готовьте летальный урон. Скорее всего в процессе вы разыграете несколько карт с изгоем в любом случае. В конце хода атакуйте оружием (уже под баффом **Уничтожения улик** и силы героя, если нужно использовать их) и добирайте столько карт, сколько получилось. Специально баффать **Глефотару** и извлекать максимум выгоды с этим оружием не нужно.

[к оглавлению](#)

## Полезные советы



Проклятый изгнанник, Мстительный драгун и **Глефотара** активируют свои особые эффекты, когда вы играете карту со свойством «изгой». Но это не значит, что карта должна быть в крайне левом или крайне правом слоте в руке. Вы можете играть их даже из центра руки и все еще получать выгоду от **Проклятого изгнанника**, **Мстительного драгуна** и **Глефотары**.



Генерация карт со свойством изгой очень хороша в нынешней мете — карт с изгоем мало и каждая из них подходит для агрессивного стиля игры Охотника на демонов. Далее все карты со свойством изгой, которые дают **Проклятый изгнанник**, **Иллидариведение** и **Фелерин Забытый**.

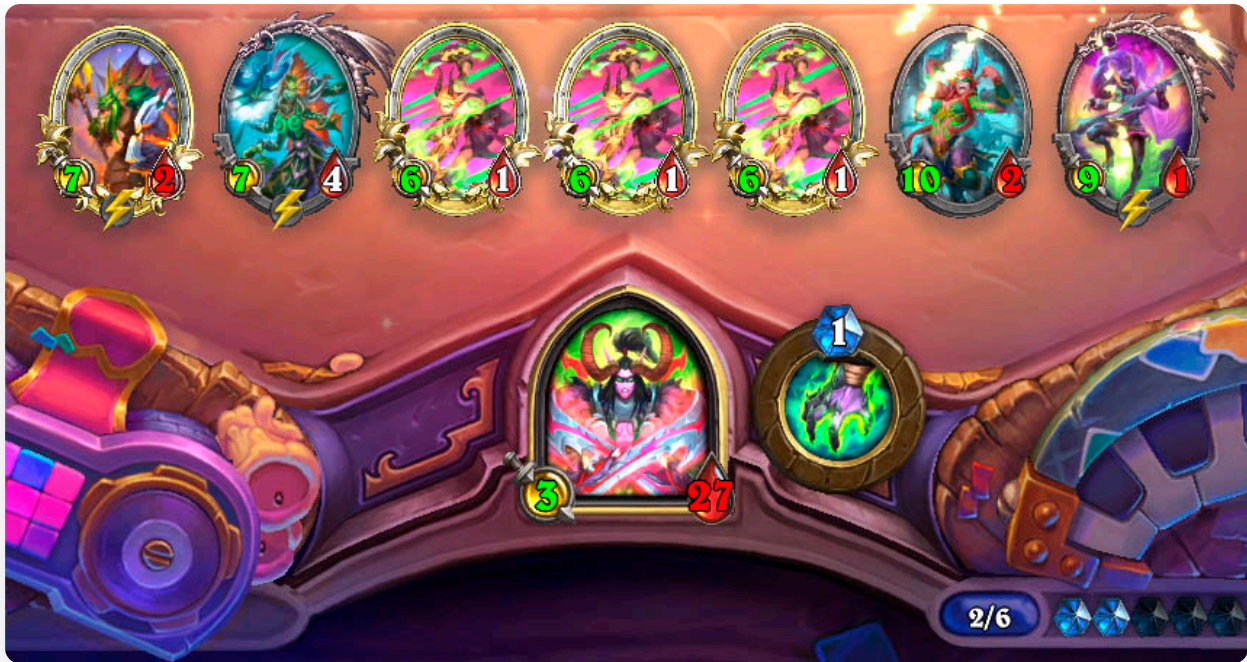
# Все карты с изгоем в Стандарте



Иллидариведение и Яростный чужак делают дешевле карты со свойством изгой. Но нигде не сказано, что вы должны тут же играть их. Вы можете оставлять удешевляющий бафф до следующего хода, чтобы эффективнее реализовать Проклятого изгнанника, Глефотару и другие карты.



Уничтожение улик — не только дополнительный источник урона и синергия для Леди Стэно. Заклинание можно использовать для того, чтобы убирать лишние карты из руки, если они мешают реализации карт с изгоем. Например, когда в крайне левом слоте застревают Глефотара или Гальверия Черный Ворон. С помощью Уничтожения улик их можно убрать в колоду и активировать карту с изгоем.



**Гальверия Черный Ворон** помогает нанести огромный урон персонажам противника, но карту нужно вовремя сыграть, а после и правильно посчитать урон. Сперва атакуйте всеми существами с натиском (в том числе самой Гальверией), а после бейте юнитами, которые могут бить по герою противника — начиная тоже с натисков. Быстро и точно посчитать урон с Гальверии достаточно сложно, не бойтесь действовать на глазок: лучше потратить время и силы на реализацию правильного порядка атак, чем на вычисление точного урона.



Как и другие агрессивные колоды, Изгой ДХ старается делать размены в первую очередь с помощью только что сыгранных натисков, заклинаний и атак героя. А существа, которые могут бить по герою противника, чаще должны бить по герою противника, а не по юнитам.

[к оглавлению](#)



- Мета Фестиваля легенд еще молодая и активно развивающаяся. И вы далеко не всегда узнаете, в каком стиле играет ваш противник до того, как он разыграет несколько несколько карт. Например, вы можете встретить целый ряд Жрецов, Чернокнижников или Друидов — и описать матч-апы с ними сейчас достаточно сложно. Но все же несколько лидеров в мете уже есть. Как и сам Изгой ДХ, они уже сформировали основы колоды, а значит достаточно предсказуемы в геймплее. И в этих матч-апах герой гайда уже может применить несколько хитростей и тактических особенностей, чтобы одержать верх над оппонентом.

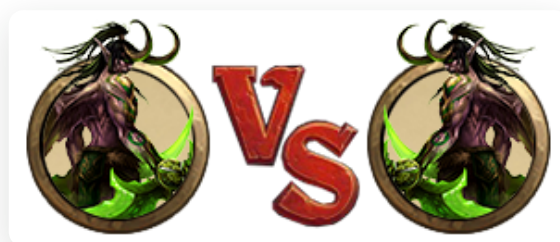


### Рыцарь смерти Крови

ДК Крови — сложный противник, но не такой уж безнадежный. Как и в прошлом дополнении, Рыцарь смерти достаточно пассивен со старта и полагается на существ, а не на зачистки стола или оружие. Значит, до пятого хода Охотник на демонов может уверенно спамить стол, делать выгодные размены и готовить мощные ходы. Но даже если вы не можете действовать агрессивно и противник постоянно разменивается с вашими юнитами, это не так важно, потому что основные волны наступления ДХ реализует в мидгейме. В этом матч-апе особенно важно вовремя сыграть **Мстительных драгунов** (до восьмого хода, но после проверки, есть ли **Взрыв трупа** в руке оппонента), а также на максимум реализовать **Гальверию Черный Ворон**. Готовьте столы с большим количеством натисков: пусть у них изначально только 1/1 статы, под баффом Гальверии они нанесут огромный урон по герою противника. Вынуждайте Рыцаря смерти чистить стол от мелких существ каждый ход и выманивайте из него массовые зачистки.

К восьмому ходу и розыгрышу **Душекрада** в идеале нужно готовить много взрывного урона, если оппонент все-таки зачистит стол. Проще всего залеталить противника комбинациями с леди Стэно, но можно обойтись и другими источниками — **Глефотарой**, **Уничтожением улик** и т.д.

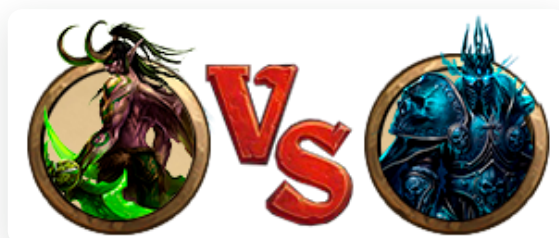
Партию можно затянуть и до 10+ хода, если вам удастся извлечь много выгоды из **Проклятого изгнанника**. Пока Охотник на демонов впереди, давит на Рыцаря смерти со стола и взрывным уроном, не так важно, какой сейчас ход. Нужно только поддерживать инициативу и не оставаться без карт в руке.



### Изгой Охотник на демонов

Зеркальные поединки могут пойти по целому ряду сценариев в зависимости от захода карт. Вы можете задавить оппонента как в самом начале игры, так и затянуть партию далеко в лейтгейм, постоянно размениваясь и не давая оппоненту захватить стол. Взрывного урона у ДХ много, но часто недостаточно для того, чтобы нанести 30 урона с пустого стола в течение всего боя. Тем более матч-ап темповый, так что копить карты в руке не получится. Не бойтесь играть в темп или с минимумом выгоды **Проклятого изгнанника**, **Леди Стэно** и **Гальверию Черный Ворон**, если получается оставить противника без стола и вынуждать его искать и использовать натиски или взрывной урон для разменов.

Активно разменивайтесь и не давайте противнику контролировать стол. Если вы позади, часто спасут только существа с натиском или очень хорошие генерации карт. Если вы наступаете, то в какой-то момент можете переключаться на героя противника, пусть даже оппонент полностью зачистит вашу половину стола в свой ход. Считайте, сколько урона вы сможете нанести в следующие 1-2 хода и хватит ли этого для летала. У Изгой ДХ нет провокаций или исцеления (и сгенерировать их получается редко), так что ответить на агрессию он может только своей агрессией. И пока у вас высокий запас здоровья, о смерти можно не беспокоиться.



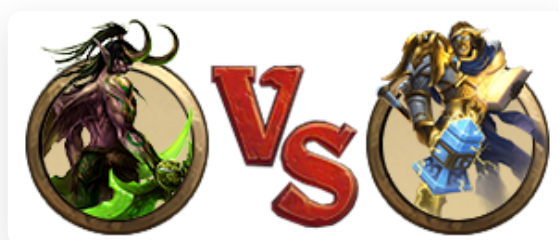
### Рыцарь смерти Льда

Это интересный матч-ап, в котором у ДХ есть хорошие шансы на победу, если он будет играть правильно. Поединок делится на две стадии — до седьмого хода и после седьмого хода.

До седьмого хода вас ждет классический агрессивный матч-ап, в котором Охотник на демонов чаще должен выходить победителем, но все же ситуации бывают разные. Уверенно спамьте стол, старайтесь выгодно размениваться с юнитами противника, и только если стол врага пуст или на нем незначительные угрозы, переходите к нанесению урона по оппоненту. Важно не получить 10 урона от [Костесгибателя](#) к шестому ходу ДК, то есть к этому моменту нужно сгенерировать какие-то характеристики на столе.

К седьмому ходу ожидайте розыгрыш [Ярости ледяного змея](#). К этому моменту Охотник на демонов теоретически может уже добивать противника, но если вы еще не близки к летальному урону, ищите способ ответить на 5/5 юнита. Полезно оставить к этому моменту [Мстительного драгуна](#) или другую комбинацию натисков и наносящих урон эффектов. Часто Рыцарь смерти даст две [Ярости ледяного змея](#) подряд, так что ищите ответ и на второго 5/5 юнита. Важно, чтобы на столе было место для розыгрыша натисков — не подставляйте под заморозку 7 юнитов.

Пережив волны [Ярости ледяного змея](#), Охотник на демонов часто легко заканчивает партию после, потому что в вопросах контроля и захвата стола он сильнее.



### Чистый Паладин

Выгодный матч-ап, в котором Изгой ДХ уверенно захватывает стол в начале партии. Паладин тоже действует темпово в начале партии, но он и близко не так быстр, как Охотник на демонов. Да и моментальных способов воздействия на стол у Паладина почти нет.

Каких-то юнитов Паладина можно игнорировать, особенно к четвертому-шестому ходам. В это время можно перейти в наступление и попытаться задавить оппонента до того, как тот начнет играть тяжелые провокации и [Графиню](#).

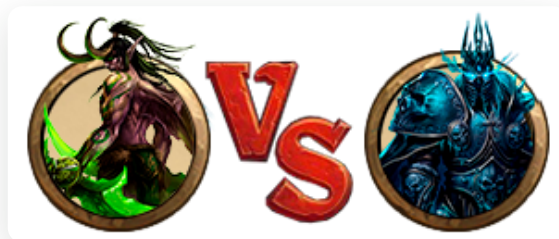
Как и всегда, сбивайте божественные щиты с противника и разменивайтесь натисками, а также атаками вашего персонажа, если размены необходимы.



### Чернокнижник

Чаще всего вы встретите Биг Чернокнижника с Мясными чудовищами и Таддиусом. Эти существа и станут главной проблемой в поединке, потому что пробить их со стола достаточно сложно. Старайтесь к моменту выхода этих тяжелых юнитов уже нанести внушительный урон герою противника, чтобы добить его комбинациями с [Леди Стэно](#) или взрывным уроном. Другой вариант — дать огромные баффы атаки за счет [Гальверии](#) [Черный Ворон](#), с которыми вы зачистите любой стол.

До розыгрыша тяжелых провокаций Чернокнижник полагается на ранние зачистки: [Осквернение](#) и [Адское пламя](#). Не бойтесь подставляться под эти эффекты, лишь бы вы активно генерировали новые угрозы в руке и быстро спамили стол на следующий ход. Ударной силой станут [Мстительные драгуны](#): старайтесь не подставлять их под [Осквернение](#) и [Адское пламя](#), то есть оставляйте им 4-5 здоровья.



### Рыцарь смерти Нечестивости

Поединок во многом напоминает бой с Фрост ДК, но тут бороться в начале партии за контроль стола будет сложнее. Неприятны [Удар чумы](#), [Визгун](#) и провокации, особенно [Боевой некромант](#), если не найти ответ на этот второй дроп вовремя. Тратьте ресурсы на контроль стола и не думайте о наступлении: в этом матч-апе чаще всего получается истощить ресурсы противника в мидгейме, и уже после этого Охотник на демонов закончит партию. Проблемы в лейтгейме доставит [Лорд Ребрад](#) — если партия затягивается до восьмого хода, переключайтесь на взрывной урон и отказывайтесь от контроля стола, или надейтесь на то, что легендарка не зашла в руку противника.



## Друиды

В мете много разных сборок Друидов, но большинство обращается к разгону по мане, существам на бафф силы героя и какому-то тяжелому способу победы. В любом случае ДХ сможете спокойно спамить стол в начале партии, потому что с зачистками у Малфуриона все еще всё плохо. Особенно хороши в поединке **Мстительные драгуны**, выход которых часто перевернет даже невыгодную ситуацию в вашу пользу. Как и в случае с Чернокнижником, старайтесь оставить **Мстительных драгунов** на 4-5 здоровья, чтобы их было сложнее убрать со стола.

Если Друид накопил много брони, рассчитывайте на комбинации с **Гальверией Черный Ворон** — эта легендарка особенно сильна в матч-апе с Малфурионом.

[к оглавлению](#)

---

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

---

