

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Агро Нага Охотник на демонов — непобедимая сила меты. Гайд по архетипу

10.05.2022

Гайды

Путешествие в Затонувший город

(Обновлено) Агро Нага Охотник на демонов — непобедимая сила меты. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ










Герои гайда — два архетипа Охотника на демонов — Агро Нага ДХ и Токен ДХ. Обычно мы пишем гайды по одной колоде, но эта пара слишком похожа друг на друга. Они используют 16-18 одинаковых карт, у них похожее распределение матч-апов и стили игры в целом.

В последние недели куда **сильнее и популярнее** стал **Нага Охотник на демонов**: этой колодой мы рекомендуем играть сейчас, а от Токен ДХ отказаться. Однако Токен ДХ дешевле, так что может подойти тем, кто еще не собрал все необходимые легендарки.







Сегодня Нага ДХ — самая популярная колода в ладдере с одним из топовых винрейтов, его многие пытаются законтрить, но пока что мало у кого получается. Помимо топовых матч-апов, Охотник на демонов примечателен достаточно простым, но специфичным геймплеем, а ДХ легко собрать: нужен минимум эпиков и легендарок.

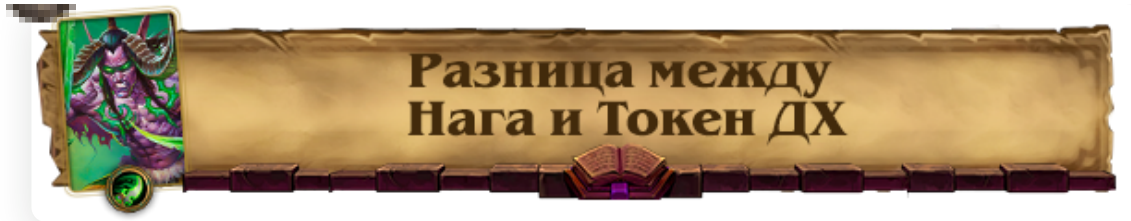
В этом гайде мы сравним Нага и Токен Охотников на демонов. Как и всегда, вы найдете их оптимальные сборки и способы собрать собственные. Мы обсудим особенности муллигана, стратегии игры и популярные матч-апы текущей меты.

Обновили гайд с меты Стандарта в начале мая. Далее полный список изменений:

-  Переработано вступление
 -  Дополнен раздел "Разница между Нага и Токен ДХ"
 -  Добавлены новые колоды, убраны неактуальные старые
 -  Дополнен раздел "Как собрать колоду"
 -  Изменены карты, нужные в стартовую руку на муллигане
 -  Дополнен раздел "Стратегия игры"
 -  Добавлены описания новых матч-апов, дополнены старые.

Разделы гайда:

-  Разница между Нага и Токен ДХ
 -  Сборки архетипа
 - Нага Охотник на демонов
 - Токен Охотник на демонов
-  Как собрать колоду
 - - Основа колоды
 - - Чем дополнить основу
 - - Замены дорогих карт
 - - Бюджетный ДХ
-  Выбор карт в начале игры
 - - Основы муллигана
 - - Муллиган против каждого класса
-  Стратегия игры
 - - Основы геймплея архетипов
 - - Размены: когда их делать и как
 - - Ключевые карты и комбинации
 - - Особенности Нага ДХ
 - - Особенности Токен ДХ
-  Матч-апы



Нага Охотник на демонов и Токен Охотник на демонов во многом похожи друг на друга. В их сборках 16-18 одинаковых карт, среди которых есть способы победы и ключевые комбинации. Встретив Охотника на демонов, вы можете даже не понять, с каким именно играете — тут всё зависит от захода.

Оба Охотника на демонов используют Дрек'Тара и не берут в колоду существ дороже 3 маны. У обоих есть *Костяной клинок* и *Куртрус Убийца Демонов* — сильнейшие финишеры. Есть и общие 1-3 дропы — *Боевой мерзотень*, *Агрессор Скользящего Копья*, *Ветеран авангарда*, *Множественный удар*, *Иглоплюх* и другие. Оба ДХ активно цепляются за стол со старта, одновременно с этим не позволяя оппоненту захватить игровое поле. И если стол за ними, закончить партию можно комбинацией существ и мощных атак героя.

Общее Ядро для Токен и Нага ДХ



Дополнение Нага ДХ



Дополнение Токен ДХ



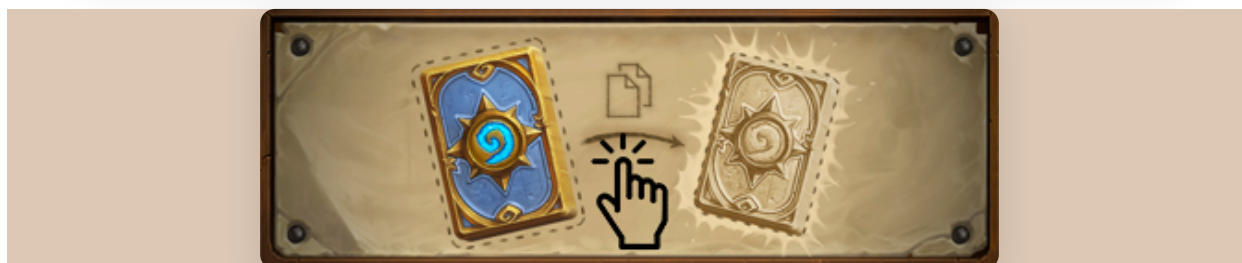
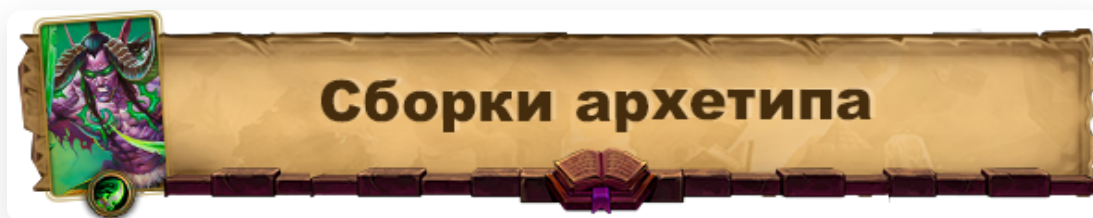
Между Охотниками на демонов есть разница. **Нага ДХ**, что понятно из названия, полагается на некоторые синергии наг — их не так много, но всё же они важны. Особого внимания заслуживает **Леди Стэно** — легендарка с огромным потенциалом. Синергии наг позволяют брать **Хищничество** — топовое темповое заклинание. У Нага Охотника на демонов больше простых способов добора — **Призрачное зрение**, **Удар Хаоса**, они гибче и активнее играют не со стола, а полагаются на взрывной урон — тот же **Удар Хаоса**, **Обстрел Скверны**, **Гнев**, **Леди Стэно** и **Хищничество**. В результате Нага ДХ чаще заканчивает партию даже без контроля стола, а еще ему чуть проще вернуть себе над

ним контроль в темповых поединках.

Токен Охотник на демонов куда больше зависим от контроля игрового поля. Его топовые комбинации с **Флагоносцем** и **Нагой из Зловещей Чешуи** работают лишь в случае, если на столе уже есть существа, способные атаковать и размениваться. Зато и способов заспамить стол у Токен версии больше: как просто 1/1 существами, так и 1/1 существами с натиском — **Скоординированная атака**. Классическая версия Токен ДХ играет **Пиршество душ** — не самый стабильный, но куда более потенциальный источник добора. Еще в колоде есть **Обходный маневр** — отличный ответ на провокации и опасные угрозы противника, который хорошо работает и в защите, и в нападении.

В текущей мете колоды Агро Нага ДХ сильнее. Это куда более конкурентоспособная и универсальная колода, которая переигрывает Токен Охотника на демонов и лучше играет во всех матч-апах.

Токен ДХ все еще подойдет для тех, у кого нет **Леди Стэно** в коллекции.



- **Нага Охотник на демонов**

Нага Охотник на демонов активно развивается, потому что им куда чаще играют в Легенде и берут топы этого рейтинга. В мете много сборок, но все они отличаются буквально несколькими картами.

Агро Нага Охотник на демонов

Нага Агро ДХ



Самая эффективная и результативная сборка Нага ДХ в текущей мете. Здесь две копии **Костяного клинка**, которые помогут в борьбе с Квест Охотниками, Контроль Воинами и Контроль Паладинами.

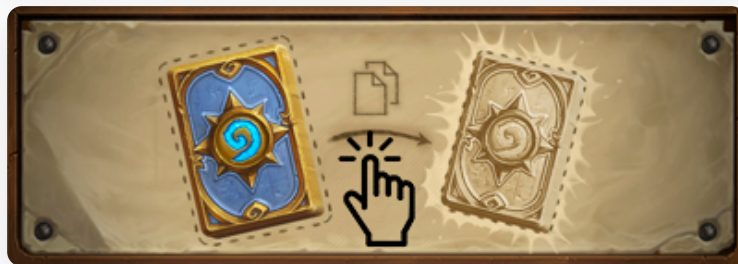
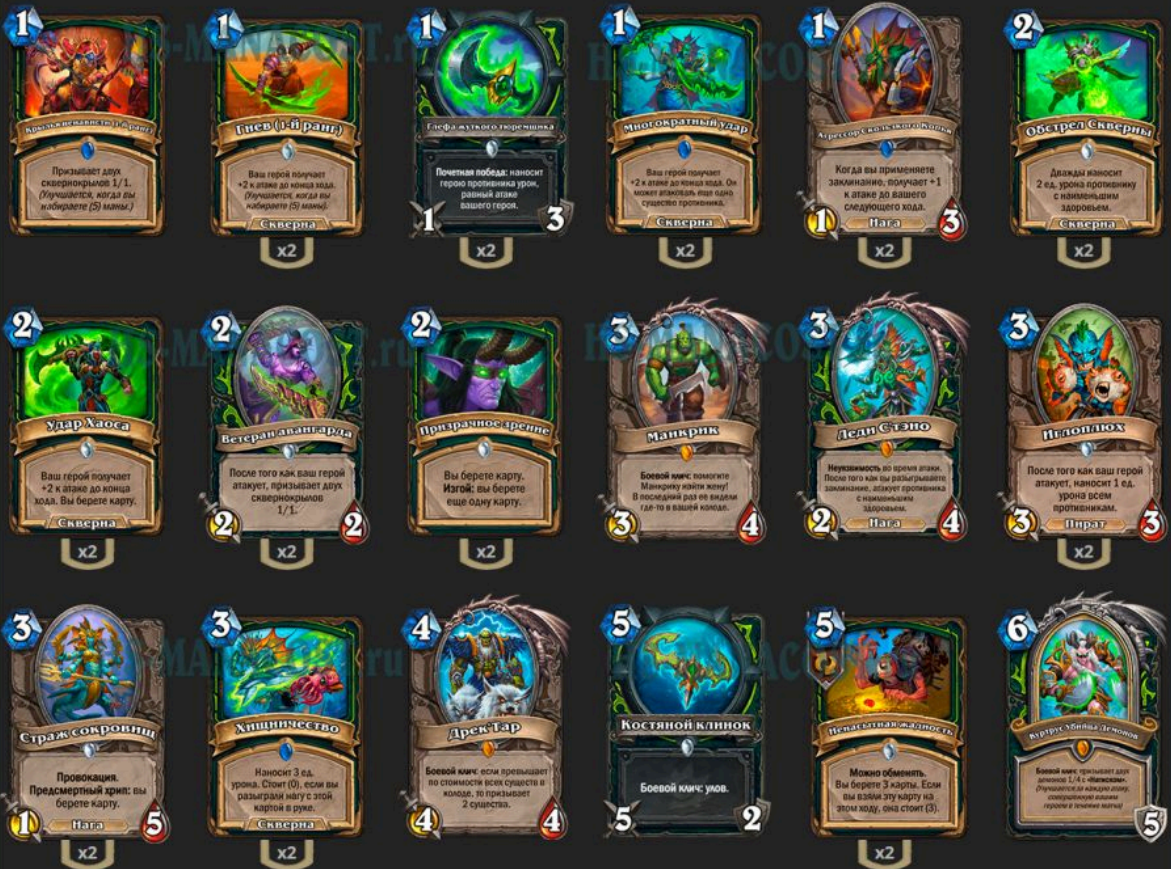
Все остальные хорошие сборки отличаются от этой буквально одной картой: вместо второго **Костяного клинка** используется что-то другое.



-

Агро Нага Охотник на демонов

Нага ДХ



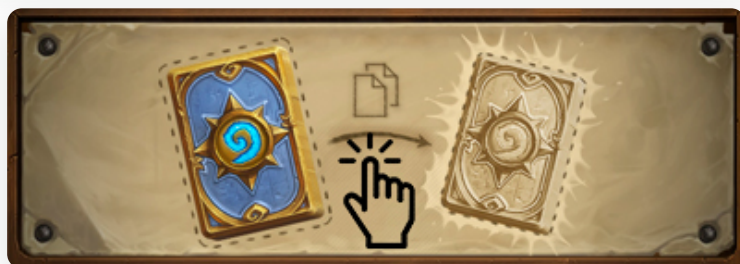
В сборке появляются Крылья ненависти — простое заклинание, но ценное во многих матч-апах. В темповых поединках это просто заспам стола, а в медленных 1/1 угрозы

станут опасными даже в лейтгейме, если вы уже разыграли Куртруса Убийцу Демонов. Противникам придется искать какую-то массовую зачистку даже против 1/1 существ.



- Агро Нага Охотник на демонов с Наралексом

Наралекс Нага ДХ



Верховный друид Наралекс — необычная легендарка, которая в первую очередь нужна для улучшения матч-апа с Контроль Воином. С шансом в 36% вы получите одну копию заклинания на временный бафф характеристик существу. ДХ использует его для баффа Леди Стэно и реализации ОТК комбинации с дешевыми заклинаниями и силой героя Куртруса Убийцы Демонов.

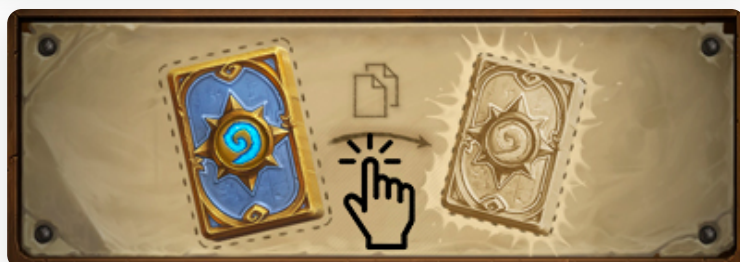


Токен Охотник на демонов

Токен ДХ слабее Нага ДХ и нужен только тем, у кого **еще нет Леди Стэно в коллекции**. Без нее Токен сборка предпочтительнее.

Классический Токен Охотник на демонов

Токен Агро ДХ



Как собрать колоду

Основа колоды

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все версии архетипа. Мы приведем основу колоды, общую и для Нага, и для Токен Охотников на демоны. Эта пара пользуется 13 одинаковыми картами.



В основе и Нага, и Токен Охотников на демонов уже есть ключевые карты и их комбинации. Оба архетипа играют Дрек'Тара, сильнейшие дропы за 1-3 маны, одну из лучших карт в колоде Многократный удар. В основе есть и две тяжелые карты: Костяной клинок и Куртрис Убийца Демонов — это универсальные и сильные финишеры.

Далее о том, чем дополняют основу колоды и Нага, и Токен Охотники на демонов.

Чем дополнить основу



Эти карты обязательно используют все Нага Охотники на демонов. **Леди Стэно** и **Хищничество** — карты, благодаря которым архетип и получил свое название. **Призрачное зрение** и **Удар Хаоса** — темповые источники добора, который наверняка понадобится Охотнику на демонов с его дешевой кривой маны.



Карты, которыми дополняют сборку Токен Охотника на демонов. Все карты здесь или спамят стол мелкими угрозами, или получают значительное преимущество от спама стола.

Не все Токен ДХ берут **Пиршество душ** — иногда вместо этого заклинания используют **Призрачное зрение**. Остальные карты пока что обязательны для Токен ДХ.

Другие опциональные карты

Этими картами можно или дополнить колоду Нага Охотника на демонов, или даже подумать о том, чтобы взять их в сборку Токен ДХ.

Печать стремительности — неплохая карта, но и не обязательная. Можно взять в сборку, чтобы заполнить последний слот.

Трогг Железного рудника — стал не так популярен, потому что теперь реже встречается Рамп Друид.

- **Заплутавшая ведунья** — берут Нага Маги для дополнительного способа удешевить **Хищничество**. К тому же это просто неплохая темповая опция, которая позволяет быстрее разыграть карты в руке. Главный недостаток — плохая синергия с Дрек'Таром.
- **Мраководный писарь** — еще одна нага для активации **Хищничества** и быстрого розыгрыша карт в руке, еще одна не самая сильная комбинация с Дрек'Таром, да и в целом **Мраководный писарь** делает не так много, поэтому в сборках появляется редко.

Альдрахийские клинки — улучшит зеркальные матч-апы и матч-апы с другими темповыми колодами. Порой берут вместо **Костяного клинка**.

Манкрик — хороший темповый дроп, особенно хороший в сборках с большим количеством добора, то есть с **Ненасытной жадностью**.

Страж сокровищ — часто берут Нага ДХ, но существо еще нельзя отнести к основе: встречаются сборки и без этой наги.

Коррозионная гадюка — хорошая карта против других ДХ, Воинов и Паладинов — трех очень популярных классов в текущей мете.

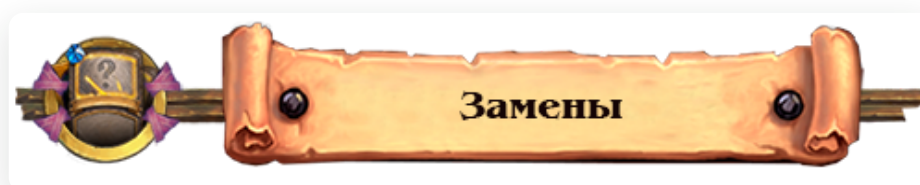
Верховный друид Наралекс — необычная легендарка, которая в первую очередь нужна для улучшения матч-апа с Контроль Воином. С шансом в 36% вы получите одну копию заклинания на временный бафф характеристик существу. ДХ использует его для баффа **Леди Стэно** и реализации ОТК комбинации с дешевыми заклинаниями и силой героя **Куртруса Убийцы Демонов**.

Удушающая звезда — техническая карта удивит противника, поможет обыграть провокации и баффы, но лишит всех полезных свойств и ваших существ.





Ненасытная жадность — сильный источник перебора колоды, часто появляется в сборках после патча 23.0.3, потому что куда популярнее стали матч-апы с Контроль Воинами и Контроль Паладинами — против них важно не провесть по ресурсам в руке слишком быстро.

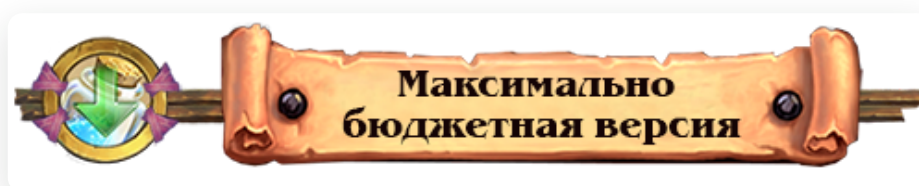
Менее популярные карты для Нага и Токен ДХ: **Метаморфурлок**, **Поле брани**, **Слияние из глубин**, **Крушащий каратель**, **Страж сокровищ**, **Странствующий торговец**, **Клинковая акула** и другие.

[к оглавлению](#)



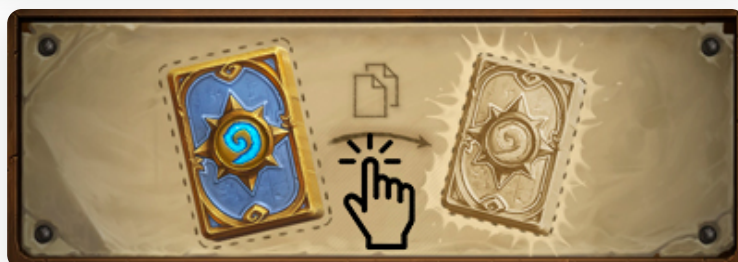
И Токен, и Нага ДХ — недорогие колоды, которые просто собрать почти всем игрокам. Токен ДХ дешевле, а сборка с нагами требует одну дополнительную легендарку. Далее обо всех дорогостоящих картах в колоде и возможностях заменить их.

-  Дрек'Тар — есть бесплатно у многих игроков, хотя и не у всех. Скрафтить обязательно: это самая важная карта, без которой оба архетипа работать не будут.
-  Куртрус Убийца Демонов — в теории Охотник на демонов может обойтись без этой легендарки, но он станет существенно слабее. Постарайтесь скрафтить Куртруса Убийцу Демонов как можно быстрее. Временно заменяйте какими-то источниками добора, которых нет в сборке: Призрачным зрением, Ненасытной жадностью. Можно взять и Обстрел Скверны.
-  Леди Стено — обязательная карта только для Нага ДХ. Если ее нет, архетип работать не будет, а вам стоит играть Токен версией, которая не требует дополнительной легендарки или платных эпиков.
-  Нага из Зловещей Чешуи — этот эпик есть у всех игроков, потому что он часть Основного набора. Крафтить его не нужно.



Агро Нага Охотник на демонов

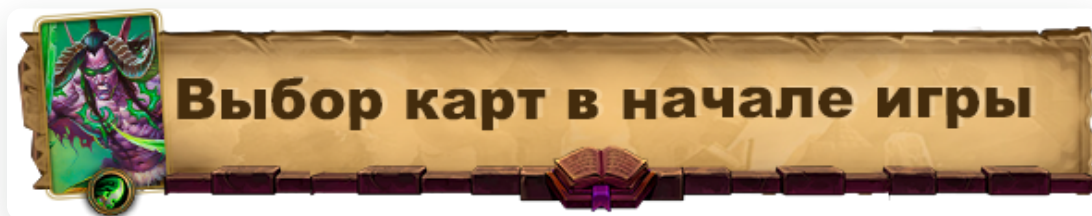
Нага Агро ДХ



Мы взяли оптимальную сборку Нага Охотника на демонов — сделать ее дешевле не получится. Все платные легендарки обязательны для крафта. Благо, их не так много.

Если в коллекции нет **Леди Стэно**, соберите Токен Охотника на демонов — он слабее, но и требует на одну легендарку меньше. За Нага ДХ без **Леди Стэно** лучше не играть: слишком много синергий рушится.

[к оглавлению](#)



Основы муллигана

Муллиган и Нага, и Токен ДХ достаточно сложный и вариативный. Оставить можно многие карты в зависимости от планов на первые ходы. Важно выстраивать хорошую стартовую кривую, то есть сначала первый ход, затем второй, затем третий — с учетом прошлых, наличия или отсутствия Монетки, а также архетипа противника.

В результате в руке могут остаться многие карты. Далее каждую из них в контексте стартовой руки.











Дрек'Тар — лучшая карта в любой ситуации. Оставляйте всегда.

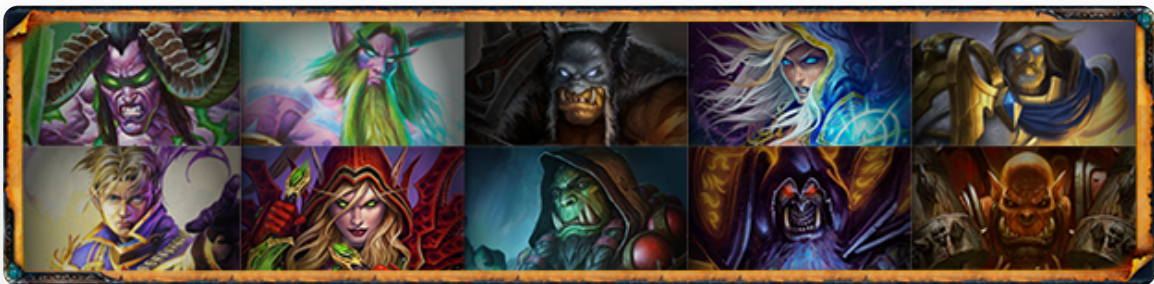


Глефа жуткого тюремщика — всегда оставляйте против темповых противников, а в матч-апах медленнее только при наличии какой-то

синергии (например, Ветерана авангарда или Монетки и Боевого мерзотня).

-  Ветеран авангарда — топовый второй дроп. Оставляйте всегда на второй ход или на первый при наличии Монетки. Особенно хорош в сочетании с Глефой жуткого тюремщика или Многократного удара.
-  Агрессор Скользящего Копья — топовый первый дроп в большинстве ситуаций. Скидывают только в случае, если на первый ход есть карта получше (например, Глефа жуткого тюремщика и продолжение Ветераном авангарда).
-  Иглоплюх — можно всегда оставлять с хорошей рукой, то есть при наличии ходов до Иглоплюха. Особенно хорош с Глефой жуткого тюремщика.
-  Куртрус Убийца Демонов — пусть карта дорогая, ее можно оставить против других Охотников на демонов и Воинов, потому что в мидгейме важно перевернуть игровую ситуацию. Герой будет полезен и в самых медленных матчах с Чернокнижниками и Жрецами как финишер.
-  Многократный удар — оставляйте с Монеткой и хорошей рукой (желательно с какими-то синергиями вроде Иглоплюха или Ветерана авангарда) в темповых матчах
-  Призрачное зрение — можно оставить в медленных поединках в хорошей позиции в руке (максимально слева или справа от карт, которые вы разыграете в первые ходы)
-  Манкрик — можно оставить с хорошей рукой в медленных матчах или с очень хорошей рукой в быстрых.
-  Печать Призыва — неплохой второй ход для Токен Охотника на демонов. Оставляйте в качестве второго дропа, если в руке уже есть сильное существо, которое нужно защитить провокацией.

Далее о том, что Охотники на демонов ищут при встрече с конкретными классами.



Муллиган против каждого класса

Охотник на демонов: Дрек'Тар, Агрессор Скользящего Копья, Глефа жуткого тюремщика, Ветеран авангарда, Печать Призыва, Куртрус Убийца Демонов. С хорошей рукой или Монеткой — Иглоплюх, Многократный удар, Хищничество.

Воин: Дрек'Тар, Глефа жуткого тюремщика, Куртрус Убийца Демонов, Ветеран авангарда. С хорошей рукой — Манкрик.

Паладин: Дрек'Тар, Ветеран авангарда, Глефа жуткого тюремщика, Куртрус Убийца Демонов. С хорошей рукой — Агрессор Скользящего Копья.

Охотник: Дрек'Тар, Ветеран авангарда, Агрессор Скользкого Копья, Глефа жуткого тюремщика, Куртрус Убийца Демонов, Печать Призыва.

Друид: Дрек'Тар, Ветеран авангарда, Печать Призыва, Глефа жуткого тюремщика.

Разбойник: Дрек'Тар, Глефа жуткого тюремщика, Манкрик, Печать Призыва. С хорошей рукой — Многократный удар, Иглоплюх, Хищничество.

Шаман: Дрек'Тар, Глефа жуткого тюремщика, Ветеран авангарда, Куртрус Убийца Демонов, Печать Призыва. С хорошей рукой — Иглоплюх.

Маг: Дрек'Тар, Глефа жуткого тюремщика, Агрессор Скользкого Копья, Ветеран авангарда. С хорошей рукой — Многократный удар, Иглоплюх, Манкрик.

Жрец: Дрек'Тар, Агрессор Скользкого Копья, Ветеран авангарда, Куртрус Убийца Демонов, Манкрик.

Чернокнижник: Дрек'Тар, Агрессор Скользкого Копья, Призрачное зрение, Куртрус Убийца Демонов. С хорошей рукой — Глефа жуткого тюремщика.

[к оглавлению](#)



Основа геймплея архетипов

Нага ДХ и Токен ДХ — агрессивные колоды, которые отлично цепляются за стол с первых ходов, быстро спамят его мелкими и средними угрозами. Сила архетипов в том, что они одновременно с этим уверенно чистят стол от всех или почти всех вражеских угроз. В этом особенно хороши Многократный удар, Леди Стэно, Иглоплюх, комбинации с Хищничеством и Нага из Зловещей Чешуи. Охотник на демонов почти наверняка захватит игровое поле со старта партии: никто не цепляется за стол так же хорошо, как и он.

Но сами по себе угрозы Охотника на демонов не так опасны. В колоде нет массовых баффов, нет способов раскачать до огромных характеристик и даже пробафать их. **Страж сокровищ** всегда останется с 1 единицей атаки, а **Леди Стэно** — с двумя. Хотя это справедливо не для всех существ: **Боевой мерзотень**, **Агрессор Скользящего Копья**, **Флагоносец**, Нага из Злобной Чешуи — все они могут наносить все больше и больше урона с каждым ходом, если противник не уберет их со стола.

Давление мелкими существами Охотник на демонов комбинирует с другими источниками урона. У него есть два оружия, наносящие урон заклинания и просто сила героя — все эти источники помогают добить противника даже в случае, если Иллидан потеряет контроль над столом. Обычно это происходит в мидгейме, потому что ДХ не рассчитывает на быстрые партии, у него кончаются карты в руке, да и карты в целом становятся слабыми.

В результате оба Охотника на демонов сочетают в себе как цепкость за стол и акцент на сильных ранних существах, так и хороший потенциал взрывного урона. Лучше этот потенциал у Нага ДХ, хотя многое есть и у версии с токенами.

Важный элемент геймплея архетипов — **планирование ранних ходов**. Нужно точно понимать, какие карты играть сейчас, а какие в следующие ходы, думать о том, что может сделать оппонент, как на это ответить, а еще — как сделать такой ход, на который противнику ответить будет сложнее всего. На ранних ходах нет четких правил: что нужно играть, когда и в какой последовательности — слишком много факторов и переменных. Но ваши основные цели простые: захватить стол, нанести урон герою противника, не дать ему зачистить и тем более захватить стол. А вот как именно всего этого достичь — тут порекомендовать что-то сложно. Поможет ваш игровой опыт, который будет повышаться с каждой партией.

[к оглавлению](#)



Размены: когда их делать и как

Агрессивный стиль игры подразумевает, что вы должны стараться как можно быстрее закончить партию. В идеальной ситуации ДХ хочет отправить все атаки героя, существ и заклинания в героя противника. Но получается это далеко не всегда: **размены важны**

и даже необходимы в большинстве ситуаций. Далее о том, чем и как стоит размениваться в приоритетах от лучших способов к нежелательным.



Лучший способ совершать размены — **Множественный удар**. Заклинание создано для того, чтобы или дважды атаковать по вражеским существам, или один раз атаковать по существу, а второй по герою противника. Сpell хорош как со старта из-за комбинаций с **Ветераном авангарда** и **Иглоплюхом**, так и позднее, потому что его можно сочетать с **Костяным клинком**, силами героя **Куртруса Убийцы Демонов**, **Ударом хаоса** и т.д.



Еще один отличный способ размениваться — существа с натиском. Их у ДХ не так много, но все же они есть: боевой клич **Куртруса Убийцы Демонов**, **Скоординированная атака**, **Обходной маневр**. В идеале размениваться мелкими существами или размениваться так, чтобы ваш юнит не умирал после атаки.



Третий эффективный способ размениваться — особые эффекты существ и заклинания. Массовая атака **Иглоплюха**, атаки **Леди Стэнно**, **Обстрел скверны**, **Нага из Зловещей Чешуи** — все это или разменивается самостоятельно, или помогает в разменах. Вы сохраняете характеристики на столе, а часто и параллельно атакуете по герою противников — всё, что нужно для победы.



Уже не такой хороший, но часто необходимый способ размениваться — атаки вашего героя. Их можно направлять и в героя противника, но часто приходится бить по существам. Не так страшно, что вы потеряете здоровье, в большинстве матч-апов это не становится проблемой. Плохо то, что вы тратите взрывной урон, который иначе могли бы нанести герою оппонента и быстрее добить его. Но все же лучше тратить атаки вашего героя, чем атаки ваших существ — особенно ключевых.



Последний способ размена — размен вашими существами, которые вместо этого могли бы атаковать по герою противника. Тут проблемы сразу две: вы не приближаете партию к завершению и теряете здоровье ваших существ. Старайтесь по крайней мере совершать выгодные размены, то есть такие, после которых ваши ключевые угрозы не погибают. Получается такое, конечно, не всегда.

Еще один важный вопрос — **с какими существами нужно размениваться?** Тут многое зависит от игровой ситуации и матч-апа. Если это размен 1 к 1, то размениваться стоит реже — пусть это делает противник. Если размен выгодный, его можно совершать чаще — особенно в агрессивных матч-апах, где важно постоянно контролировать стол.

Почти всегда вы вынуждены размениваться с провокациями, потому что не так много эффектов наносят урон по герою противника, игнорируя их. Хотя у Нага ДХ есть и такие. Провокации станут чуть ли не единственными целями для разменов в матч-апах с **Рамп Друидами**, **Квест Охотником** и другими медленными противниками.

Важно размениваться с существами, которые принесут много пользы оппоненту. Эта польза разная в зависимости от матч-апа: это могут быть исцеление (**Сторож груза**), дополнительные ресурсы (**Вооруженный посыльный**), просто источник большого урона по вашему столу или герою (**Меха-акула**, **Канонир Братства**, **Иглоплюх**) и т.д.

Конечно, размениваться стоит с любым существом, если это существо нанесет по вашему герою летальный урон.

Не стоит размениваться в случае, если вы готовите летальный урон в течение нескольких ходов или он есть сейчас. Тут можно игнорировать и самые сильные существа противника, если они, конечно, не спасут его от летального урона.

Не нужно размениваться, если ситуация плохая и вы чувствуете, что шансов у вас мало. Это контринтуитивно, но все же правильно: атакуйте по герою противника, надейтесь на то, что оппонент не найдет летал сам, зато вам зайдут хорошие карты. Порой только так можно вырвать победу в партии. А постоянные размены: медленный путь к поражению, потому что чем дальше идет партия, тем слабее становится Охотник на демонов.

[к оглавлению](#)



Ключевые комбинации и карты

Далее мы обсудим ключевые карты и их комбинации, которыми играют и Нага, и Токен Охотники на демонов.



Дрек'Тар — самая сильная карта в колоде. Особых проблем с ее розыгрышем возникнуть не должно: делайте это как можно быстрее. Редко бывают ситуации, когда вместо Дрек'Тара нужно сыграть что-то другое — разве что нужно ответить на какую-то серьезную угрозу противника.

Легендарку можно играть на четвертый ход или через Монетку. Да, есть существа, которые дадут какие-то бонусы, если после их призыва сыграть силу героя, заклинание и т.д., но вы точно не знаете, получите ли вы их. В идеале, чтобы в руках осталась [Глефа жуткого тюремщика](#) хотя бы с одним зарядом, но устроить такое получается не всегда.

Как правило призванные Дрек'Таром угрозы — просто очень много характеристик. Угадать, что вы призовете, не получится: существ много и у Нага, и у Токен Охотников на демонов.



Сильная комбинация в первые два-четыре хода, которая позволяет заспамять стол мелкими угрозами, а порой и защитить **Ветерана авангарда** от разменов. Особенно ценен такой ход для Токен ДХ, потому что тот потенциально может извлечь куда больше выгоды из 1/1 угроз, но и для Нага ДХ мелкие существа не будут лишними — ими можно размениваться, они наносят минорный, но все же важный урон.



Такая комбинация позволяет вернуться в игру на ранних этапах партии. Особенно полезна она в зеркальных поединках, против Квест Воинов и Пират Разбойников. Если самый старт партии не задался, берегите Монетку для этой связки, а после начинайте контрнаступление.



Куртрус Убийца Демонов — еще одна топовая карта в колоде обоих Охотников на демонов. Притом пользу герой приносит и в момент розыгрыша, потому что призывает две крупные угрозы с натиском, и позднее, потому что позволяет наносить много урона по герою противника.

После розыгрыша Куртруса Убийцы Демона каждый токен на вашей половине стола станет источником 2 дополнительных единиц урона с силы героя. Обычно к 7+ мане у ДХ кончаются карты в руке, так что почти всю ману можно потратить на силу героя.

Важно: атака **Леди Стэно** перезаряжает силу героя **Куртруса Убийцы Демонов**. Так можно проворачивать мощнейшие лейтгейм комбинации.

•

[к оглавлению](#)



Особенности Нага ДХ



Самая сильная комбинация, доступная Нага ДХ — связки **Леди Стэно** и заклинаний. Заклинание может быть любое, а не только **Хищничество**: лишь бы у ДХ хватило маны на ход. Благодаря этой комбинации Нага ДХ может играть чуть медленнее, добирать больше карт и проворачивать комбо в мидгейме, то есть в 5-7 ходы. Не спешите играть **Леди Стэно** в темп, если есть хоть какой-то другой темповый ход, делайте его. Берегите для синергий с легендаркой и самые дешевые заклинания, в том числе Монетку. Но переусердствовать с этим не нужно: вы все еще играете агрессивной колодой, которая должна бить по герою противника и вынуждать его защищаться. Пассивно сидеть с первых ходов и копить комбо с **Леди Стэно** не нужно — оставьте это ОТК колодам. Особенно в агрессивных матч-апах достаточно сочетать **Леди Стэно** с 1-2 заклинаниями, а если нет хода лучше, можно просто ставить ее на третий ход как 2/4 существо.

Большое количество добора и недорогих заклинаний помогает Нага ДХ еще лучше использовать комбинации с **Леди Стэно**. Оставляйте для ключевой комбинации **Гнев**, **Обстрел Скверны**, **Хищничество** и другие дешевые заклинания. В теории все эти комбинации могут нанести 20+ урона с пустого стола уже на 6-7 маны. Но опять же: вы можете откладывать комбо с **Леди Стэно** только в случае, если есть хоть какая-то альтернатива ходу с ней: ничего не делать ДХ не может.

Еще раз напомним, что **Леди Стэно** отлично работает **Куртрусом Убийцей Демонов**: атака Леди Стэно перезаряжает силу героя.



Особенность Нага Охотника на демонов — наличие дополнительного добора. Эта пара заклинаний не работает вместе, но просто предоставит вам больше ресурсов на комбинации с **Леди Стэно** и просто для давления. Так вы быстрее найдете **Дрек'Тара**, **Куртруса Убийцу Демонов**, **Костяной клинок** и другие сильные карты. Часто в сборках Нага ДХ появляется и **Ненасытная жадность** — еще один мощный источник добора.

Призрачное зрение нужно всегда играть из позиции изгой: сделать это просто практически всегда, учитывая низкую стоимость карт в руке. А вот **Ненасытную жадность** сыграть сразу же за 3 маны получается не всегда: порой заклинание заходит слишком рано, а порой на ход есть другие планы, без которых Охотник на демонов слишком сильно просядет по темпу.

•

[к оглавлению](#)



Особенности Токен ДХ



Пиршество душ — сильное, но ситуативное заклинание. В идеале вы можете перебрать чуть ли не половину колоды с этим заклинанием, но даже добор двух карт — уже очень выгодная реализация заклинания. В плохих ситуациях можно добирать и одну карту.

Пиршество душ можно комбинировать со **Скоординированной атакой**, **Обходным маневром** или **Куртрусом Убийцей Демонов**.



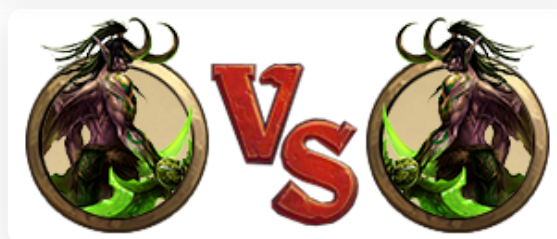
Флагоносец — одна из самых опасных карт в колоде Токен ДХ. В медленных матч-апах его можно ставить в темп, потому что в мете мало способов ответить на угрозу с 6 здоровья — их точно нет у Рамп Друида. В темповых матч-апах постарайтесь поставить **Флагоносца** и тут же разменяться хотя бы одним существом, чтобы баффнуть дополнительную единицу атаки. Уже с 2/6 характеристиками **Флагоносец** способен неплохо постоять за себя.

Берегите **Флагоносца** всеми силами, старайтесь бить им только по герою противника. Потенциал у карты огромный, учитывая количество мелких существ, которых может призвать Токен Охотник на демонов.



Пожалуй, лучшая карта Токен Охотника на демонов — **Нага из Зловещей Чешуи**. Эпик может нанести огромное количество урона как столу, так и герою противника. Эту карту точно нужно комбинировать хотя бы с парой разменов, а не ставить в темп на третий ход. Проблема **Наги из Зловещей Чешуи** только в том, что вы не всегда сможете убить всех союзных существ: слишком быстро активка на 3 урона зачистит практически любой стол оппонента. К сожалению, у ДХ нет способа убить своих существ, если стол оппонента пуст.

[к оглавлению](#)



Охотники на демонов

В зеркальном поединке выгодны все натиски, **Двойной удар** и другие темповые инструменты, с которыми можно чистить стол. Если отстаєте, пытайтесь не просто чистить стол противника, но и генерировать что-то на вашей половине. Пытайтесь выгодно размениваться, не подставляясь под **Иглоплюха**. Другие эффекты обыграть куда сложнее, а **Иглоплюх** есть в любой сборке, да и этот пират очень хорош в зеркальном матч-апе.

Топовая карта в матч-апе — **Куртрус Убийца Демонов**. Призванные угрозы с натиском, дополнительная броня и улучшенная сила героя — всё, что нужно в зеркальном поединке. Тот, кто сыграет героя не в совсем плачевной ситуации, часто получит

решающее преимущество в партии. Поэтому героя стоит даже оставлять на муллигане, несмотря на то, что карта медленная.

Другая важная техническая карта — [Альдрахийские клинки](#). Если у вас есть это оружие, вы можете дольше размениваться с существами противника и переигрывать оппонента по ресурсам, не беспокоясь о здоровье вашего героя.

Большое количество ресурсов в руке — важный фактор в поединке. Если вы отстаете по картам, действуйте агрессивнее и старайтесь продавить противника как можно быстрее. И наоборот, если у вас карт и ресурсов больше, можно затягивать партию и втягивать оппонента в размены.

•



•

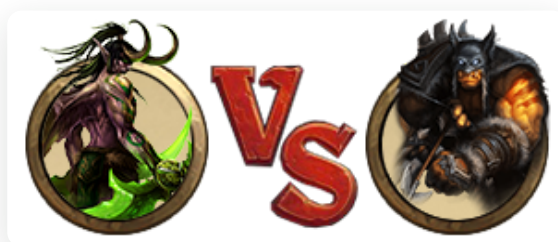
Контроль Воин

В матч-апе с Контроль Воином не нужно спешить: шансов задавить его рано со старта очень мало, хотя попробовать все же стоит, если в руке есть Дрек'Тар и [Костяной клинок](#).

Главный способ победы ДХ в этом матч-апе — [Куртрус Убийца Демонов](#) и комбинации с Леди Стено. Как можно быстрее перебирайте колоду, играйте героя и сбивайте броню существами, оружием и силой героя, но держите в руке Леди Стено и дешевые заклинания для ОТК комбинации. В ключевой ход играйте [Леди Стэно](#) и все дешевые заклинания: между атаками легендарки используйте силу героя на всю оставшуюся ману. В результате вы можете нанести 30+ урона с пустого стола.

Остановить комбинацию Воин может с помощью [Мутануса Пожирателя](#). Чтобы обыграть эту легендарку, держите помимо Леди Стено в руке еще какое-то существо, а лучше пару. Проще всего обойтись без розыгрыша Агрессора Скользящего копыя.

•



•

Квест Охотник

Рексар играет много мощных ремувалов: как точечных, так и массовых. Много проблем доставит [Взрывная ловушка](#). Увидев секрет, подумайте, есть ли у вас возможность обыграть [Взрывную ловушку](#). В плохих ситуациях ДХ попросту не может позволить себе этого: бейте самым слабым существом и надейтесь, что Рексар активировал Морозную ловушку или другой секрет.

Нага ДХ побеждает Квест Охотника часто благодаря взрывному урону, атакам оружия и Леди Стэно. Важно, что последнюю законтрит [Морозная ловушка](#), а вот атаки оружия Рексару уже не остановить.

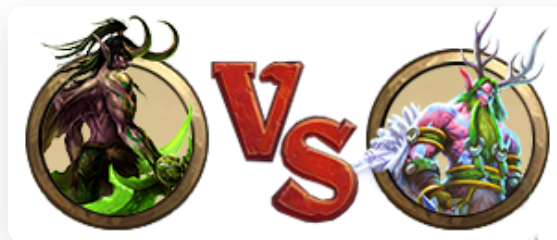


Контроль Паладин

Как и Контроль Воин, этот архетип появился в ладдере для борьбы с Охотником на демонов. Матч-ап для вас невыгодный, но и не совсем уж безнадежный. Нужно попытаться подловить Паладина на отсутствии ремувалов, а в идеале создавать такие ситуации, где Утеру нужно и чистить стол, и восстанавливать здоровье — и то, и другое сделать за один ход очень сложно даже в лейтгейме.

Не так страшно, если Паладин отдает массовые и точечные зачистки для борьбы с вашим столом. Вы проиграете, если Утер перевернет ситуацию с помощью натисков, которые после разменов закрепятся на столе. Вернуть себе контроль над столом помогают комбинации с [Многократным ударом](#) — пытайтесь не тратить заклинание слишком рано. Под [Многократный удар](#) ставьте [Иглоплюха](#).

Другой вариант победы — комбы с [Леди Стэно](#) или [Куртрус Убийца Демонов](#). Но их повернуть будет сложнее, потому что Паладин лучше цепляется за стол и давит своими существами в лейтгейме, а еще у него есть [Озаренная Кариэль](#) и ее оружие, которое уменьшит урон от всех ваших атак и комбинаций.

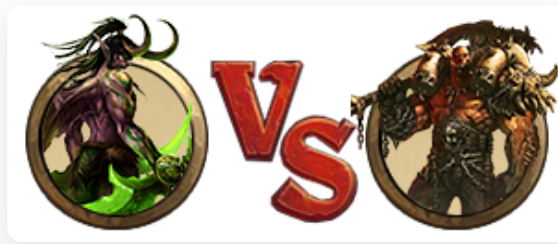


Рамп Друид

Матч-ап с Рамп Друидом достаточно простой: оппонент пассивен со старта, так что вы сможете без проблем занять стол и начать давление. Тут важно не перестараться: часто ДХ может заспамить стол мелкими угрозами с 1 атакой ([Трогг Железного рудника](#), многочисленные 1/1 угрозы Токен ДХ) — и если Друид ничего не будет ставить, то места на столе на опасных существ попросту не хватит. Старайтесь такого не допускать.

Надеждой Друида станет быстрый разгон и розыгрыш ключевых заклинаний за 7 маны — [Болотной поросли](#) и [Чешуи Ониксии](#). Генерируйте такой стол, который полностью не умрет от одной [Чешуи Ониксии](#), а Болотную поросль обыграть проще. Токен ДХ может легко убрать провокацию оружием, существами с натиском или комбами с [Нагой из Зловещей Чешуи](#), а после атаковать пробаффанным [Флагоносцем](#). Нага ДХ может рассчитывать на комбинации с [Леди Стэно](#) или те же оружие и натиски.

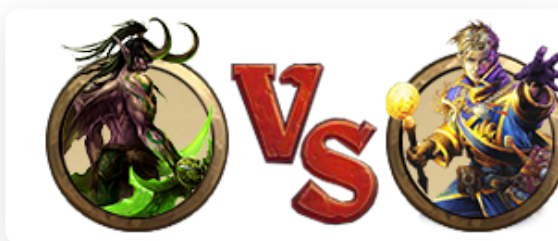
Берегите до мидгейма **Многократный удар** — сочетайте его с бафами атаки и оружием, чтобы забрать провокацию атакой своего героя, а существами и еще одной атакой бить по герою противника. Рано **Многократный удар** можно отдать только против **Сонного садовника**, если не получается закрыть ценных существ провокациями или использовать **Обстрел Скверны**.



Квест Воин

В матч-апе с Квест Воином нужно рано цепляться за стол и вынуждать Воина играть от защиты. Попробуйте выгодно размениваться и оставлять стол оппонента пустым или с минимумом существ. В этом случае ему будет сложно забрать ваши ценные угрозы: **Флагоносца**, **Леди Стэно**, **Ветерана авангарда**, **Иглоплюха** и т.д. Если все эти существа закрепятся на столе, вы уже вряд ли упустите эту партию. Без стола Квест Воин может забрать что-то Якорем им в глотку, оружием, немногочисленными боевыми кличами и выстрелами из пушки (вторая награда за квестлайн и **Канонир Братства**).

К моменту завершения квестлайна и выхода Линкора вы должны уже добивать Воина — если не со стола, то взрывным уроном. К этому моменту Воин станет куда сильнее: вы в лучшем случае сможете рассчитывать на несколько ходов, пока Воин не найдет летал. Много урона нанесут **Костяной клинок** и **Куртрус Убийца Демонов**.



Жрецы

Матч-ап со **Жрецом на немоте** сложнее, чем с другими лидерами меты, но все еще выгодный и для Нага, и для Токен ДХ. У противника много источников немоты, так что не рассчитывайте на то, что ценные свойства ваших существ сохранятся надолго, но можно рассчитывать на их характеристики. У противника к тому же много опасных AoE зачисток: все их обыграть не получится, но старайтесь не ставить на стол слишком много существ: 1-2 опасных существ и мелких токенов будет достаточно в большинстве ситуаций.

Окончательно потеряв стол, переходите ко взрывному урону доступными вам способами. Части комбинаций для нанесения большого количества берна можно поэкономить в руке до мидгейма. Но не забывайте, что у Жреца есть исцеление: в плохих ситуациях отыгрывать от него не надо, но в хороших лучше играть надежно и давить не только взрывным уроном, но и со стола.



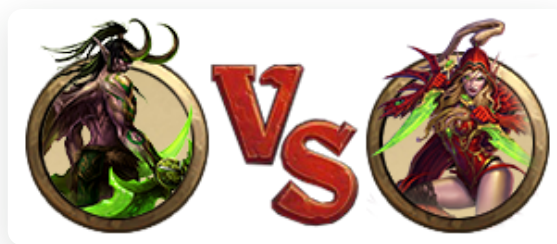
Naaga Mag

Не так важно, столкнулись ли вы с Мордреш Нага Магом или с классической вариацией: оба противника достаточно простые. Играйте агрессивно и ловите их на отсутствии хорошего старта. Начиная с 5-6 ходов Нага Маг может перевернуть игровую ситуацию и захватить стол: будьте готовы добивать его взрывным уроном и атаками оружия. Вернуть стол после комбинаций с [Сиреной Бича Злобы](#) можно только с комбинацией [Многократного удара](#) и [Иглоплюха](#), да и то получается не всегда.

Mex Mag

Легкий противник, которого любой Охотник на демонов достаточно просто прогоняет со стола в начале партии. Старайтесь размениваться с угрозами Мага с помощью атак героя, натисков и других эффектов, которые не наносят урон основным существам. Только если такой возможности нет, разменивайтесь своими угрозами. Слабых мехов без полезных эффектов можно игнорировать, если хорошего способа разменяться с ними нет. Но в этом случае Маг сможет проще реализовать [Оператора-разведчика](#), [Гориллабота А-3](#), [Слияние из глубин](#), [Ини Штормверть](#), а позднее и [Гею Техтоническую](#), так что в идеале не оставлять на половине противника никаких механизмов.

Старайтесь закончить партию до 7-8 ходов или по крайней мере готовьтесь к этому моменту переключиться на агрессию с помощью взрывного урона, потому что стол вы потеряете из-за [Геи Техтонической](#). Это возможно и раньше, если Маг реализует комбинации с [Меха-акулой](#). Убирайте со стола только саму [Меха-акулу](#), а потом старайтесь добить героя противника.



Пират Разбойник

Очень простой матч-ап, в котором вы без особых проблем сможете захватить стол, диктовать размены и в целом действовать так, как вам будет удобно. Вернуться в игру Разбойник может [Иглоплюхом](#), комбинациями с [Судном Азшары](#) и с помощью [Крабато](#). Но все это достаточно медленные карты. Как и всегда, вы можете отпустить стол в лейтгейме и перейти к агрессии с помощью взрывного урона.

В начале партии важно убирать со стола только [Вооруженного посыльного](#) и [Иглоплюха](#), потому что они дают Разбойнику слишком много выгоды при атаках. Остальных существ

можно игнорировать, если не получается разменяться с ними натисками, особыми эффектами и атаками героям.

-

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!