

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

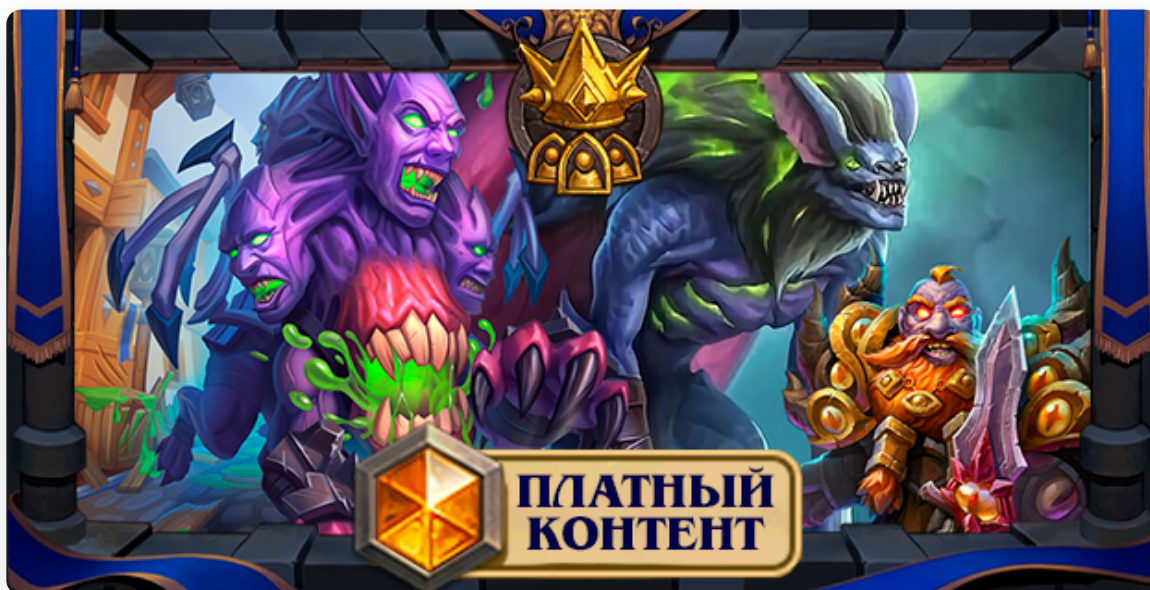
(Обновлено) Как играть демонами — одна из топовых стратегий меты. Все о Полях сражений. Часть 6

14.10.2021

Поля сражений

Поля сражений

(Обновлено) Как играть демонами — одна из топовых стратегий меты. Все о Полях сражений. Часть 6



Демоны кардинально изменились с патчем 21.2. Если раньше мало кто ими играл, то теперь демоны — одна из самых, если не самая популярная раса режима. Столы демонов вариативны, их можно выстраивать вокруг самых разных существ и синергий.



Как и раньше, демоны не так часто занимают топ-1 лобби, но почти всегда претендуют на 2, 3 и 4 строчки, что уже отличный результат. Пусть Нетерпеливую вестницу Рока понерфили, демоны все еще сильны и эффективны, хотя и не имбалансны.

Гайд расскажет, как правильно собирать столы с демонами и когда играть через них. Речь также пойдет об особенностях существ, их расстановке на столе, силе разных

героев при игре демонами и многом другом.

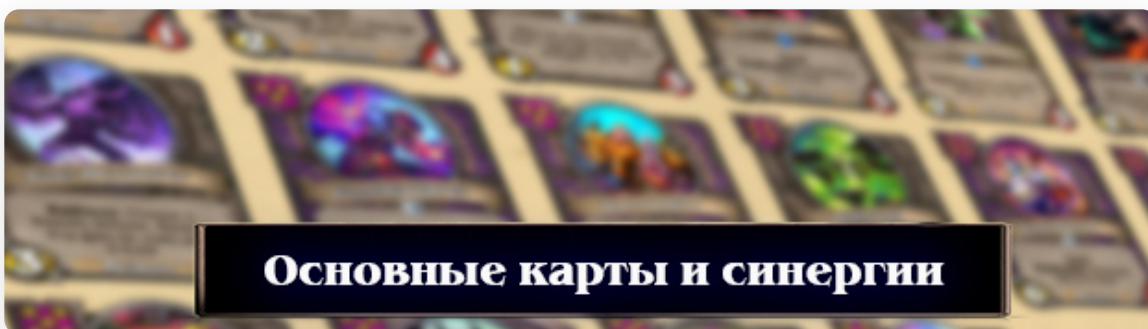
Это шестая часть серии подробных гайдов о Полях сражений. Знакомьтесь с другими частями в **специальном разделе**.

Гайд обновлен 14 октября 2021 года. Далее полный список изменений:

-  Дополнены все разделы найда с учетом актуальной меты
-  Добавлены новые примеры столов, убраны неактуальные старые.

Разделы гайда:

- *Основные карты и синергии*
- *Три способа собрать стол демонов*
- *Плюсы и минусы стратегии*
- *Как играть демонами*
 - *- Когда и как играть через Заклинателей гнева*
 - *- Когда и как играть через Жонглера душами*
 - *- Полезные советы*
- *Позиционирование демонов*
- *Лучшие и худшие герои*



Для начала стоит разобрать всех доступных в игре демонов и синергии с ними. Все они поделены на три группы. В первой основополагающие существа, во второй — демоны для поддержки основной стратегии, а в третьей ситуативные и слабые угрозы, которые нужны только для баффа, а на столе их держат редко.

Также в разделе пойдет речь о золотых копиях демонов.



Самые сильные существа

Заклинатель гнева — ранняя угроза для демон столов, с которой часто начинают играть композициями. Может вырасти до огромных значений, хорошо синергирует Ненасытным ур'зулом и Катра'натиром.

Берите Заклинателя гнева на первый ход в случае, если нет Бродячего кота, Мурлока-волнолова или Продажементаля.

Золотой Заклинатель гнева намного лучше обычного, собирать его триплет нужно почти всегда.

Жонглер душами — полезен даже в случае, если на столе есть только один Страж бесов. В мид и лейтгейме хороша только золотая копия в комбинации с Повелителями Бездны и другими липкими демонами, которые призывают других демонов своим предсмертным хрипом.

Золотой Жонглер душами стреляет дважды по 3 урона, что значительно упрощает матчапы с механизмами и другими композициями с божественными щитами. Золотая копия Жонглера душами станет основной силой на столе демонов в мидгейме.

Ненасытный ур'зул — топовый демон в поддержку Заклинателя гнева. Если эти тир-1 существа есть, Ненасытного ур'зула берут всегда. Реже встречаются столы только с Ненасытным ур'зулом, но без Заклинателя гнева.

Золотой Ненасытный ур'зул намного сильнее обычного. Если есть одна копия, часто покупают и вторую, а после ищут триплет этого существа. Он часто вырастет до

огромных характеристик.

Голодающий сквернотопырь — силен только в случае, если вы находите его очень рано. К первым ходам с 10 монетами или даже раньше. В этом случае демоны на столе успеют вырасти до значительных характеристик, хотя все равно основными боевыми угрозами чаще всего будут Заклинатель гнева и Ненасытный ур'зул.

Из неприятного: Голодающий сквернотопырь мешает замораживать триплеты и ценные угрозы на следующий ход, потому что демоны на столе съедают весь стол.

Золотого Голодающего сквернотопыря собрать сложно, потому что две обычные копии ничего не делают на столе. Вторую копию нужно долго держать в руке, пока не придет третья — этого может и не произойти, потому что в пуле всего лишь 7 копий тир-6 угроз.



Карты для поддержки

Пожиратель душ — можно брать всегда, если на столе есть демон без полезных способностей, например, Аннигиляр-воевода. Окупает сам себя и дает дополнительные атаку и защиту. Но усложняет сбор триплетов.

Золотую копию Пожирателя душ собрать очень сложно, но постараться стоит. Она удваивает характеристики съеденного демона, что очень полезно в мид и лейтгейме. Обычно золотого Пожирателя душ играют на Мегафернала или на Ненасытного ур'зула. Пусть расти существо уже не будет, зато оно удвоит свои характеристики.

Чтобы Пожиратель душ дал монеты, им нужно "съесть" любого другого демона. Если просто сыграть его без активации боевого клича, вы не получите бонусное золото.

Катра'натир — ключевое существо для столов с Заклинателем гнева. Всегда оставляют одну копию ради неуязвимости. Реже Катра'натир используют на столах без Заклинателя гнева, но с мелкими угрозами. Бонус к атаке полезен только на начальных этапах, но к лейтгейму он уже не играет значимой роли.

Золотую копию собирают редко: только если одновременно зашла вторая и третья копия в таверне или их дала Нетерпеливая вестница Рока. Золотой Катра'натир не делает чего-то особенного в сравнении с обычной копией.

Мегафернал — берут и на столы с Заклинателем гнева, и на столы с призывом мелких демонов. Но нужно, чтобы Мегафернал зашел рано. Если взять его уже в лейтгейме, он не успеет разогнаться до высоких характеристик.

Золотую копию помогает собрать Нетерпеливая вестница Рока. Улучшенная версия Мегафернала все еще растет относительно медленно, но она станет отличной целью для Пожирателя душ.

Нетерпеливая вестница Рока — неплохо смотрится на столах с провокациями и с липкими угрозами, которые после смерти призывают новых существ. Редко берут в другие композиции в мидгейме, а в лейтгейме всегда продают.

Даже если на столе нет других демонов, Нетерпеливая вестница Рока просто дает существ, которые конвертируются в золото. Их можно держать в руке 1-2 хода, чтобы был шанс собрать триплет.

Золотую копию Нетерпеливой вестницы Рока собрать сложно, да и делать это нужно только с очень специфичным заходом. Улучшенную версию можно оставить на столе почти до самого конца игры.

Повелитель Бездны — хорош в синергии с Мегаферналом, Жонглером душами, Нетерпеливой вестницей Рока и Катра'натиром. Иногда берут и как самостоятельную угрозу для защиты ключевых существ от яда и AoE атак.

Золотая копия **Повелителя Бездны** незначительно сильнее обычной, обладает высокими характеристиками. Сделает многое, если соберете ее рано, но в конце игры золотой **Повелитель Бездны** почти не отличается от обычного. Часто две обычные копии сильнее, чем одна золотая, хотя не во всех ситуациях.

Аннигиляр-воевода — чаще берут не на столы демонов, а в гибрид композиции с Бранном Бронзобородом или Рыцарем Клыков Света. Но если найти Аннигиляра-воеводу рано и на низком запасе здоровья, он может быть полезен и в композициях демонов.

Золотого Аннигиляра-воеводу собрать сложно, но если получится, он может обладать огромным запасом здоровья — особенно под Бранном Бронзобородом.

И золотой, и обычный Аннигиляр-воевода уязвимы к ядам. Им обязательно нужно баффать атаку всеми способами.



Ситуативные и слабые существа

Мерзкий бес — хорош в начале только из-за синергий с угрозами с мезью — не только с Нетерпеливой вестницей Рока, но и с другими существами вне стратегии демонов. Если существ с мезью нет, Мерзкий бес слаб и мало что делает.

Золотая копия нужна только ради раскопки существа высокого уровня с триплета.

Импульсивный пройдоха — слабый демон, которым не нужно даже пытаться играть. Ни Барон Ривендер, ни другие синергии не оправдают эту угрозу — Самоотверженная героиня всегда лучше. Берите только ради раскочки других демонов.

Золотая копия так же слаба и бесполезна — нужна только для раскопки существа высокого уровня.

Натрезим-надсмотрщик — хороший темповый бафф в начале партии, даже если на столе нет Заклинателя гнева. Чаще всего от него не отказываются. Особенно полезно баффать Аннигилятора-воеводу или Мамашу бесов. Все другие демоны — просто большой набор характеристик, так что бафф +2/+2 можно дать любому существу.

Золотая копия Натрезима-надсмотрщика хороша, но часто ее сложно собрать из-за проблем с местом на столе.

Страж бесов — хорошая и самостоятельная тир-2 угроза с суммарными характеристиками 4/4. Стража бесов можно без опасений брать на 5-7 ходах. Он хорош и потому, что даже с одной его копией вы сможете позднее купить Жонглера душами или Нетерпеливую вестницу Рока.

Стража бесов редко держат на столе уже в мидгейме, не то что в самом конце партии.

Золотая копия Стража бесов призывает одного беса 2/2. Это слабый демон в триplete, которого собирают исключительно ради раскопки существа или для того, чтобы освободить место. Иногда два обычных Стража бесов лучше, чем один золотой — в случае, если на столе есть Жонглер душами и/или Мал'Ганис.

Повелительница манежа — как и Страж бесов, работает с Жонглером душами, Нетерпеливой вестницей Рока и реже с другими демонами. Часто заменяет Стража бесов и надолго остается на столе.

Золотую копию собирают редко: только ради раскопки триплета более высокого уровня. Сама Повелительница манежа отличается в золотой форме только характеристиками, что далеко не всегда важно.

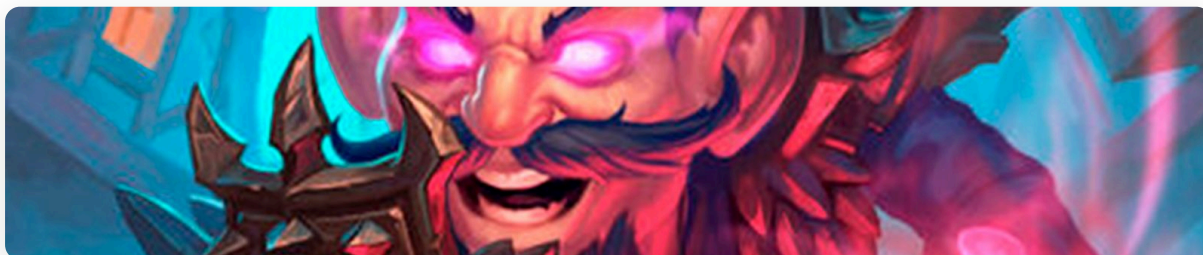
Мамаша бесов — неплохая самостоятельная тир-6 угроза, которую можно взять без других демонов на столе. Хорошо сочетается с любыми бафами и любит большие характеристики, но часто раскочать ее до огромных размеров не получается, потому что заходит Мамаша бесов слишком поздно.

Золотая копия призывает двух демонов при получении урона, но для них не всегда будет место. Чаще всего золотую версию собирают только ради раскопки триплета и только в случаях, когда пришли сразу же две копии существа. Брать вторую копию и ждать третью позднее — чаще всего плохая идея.



Есть три способа собрать стол с демонами. Далее подробно о них.

1.

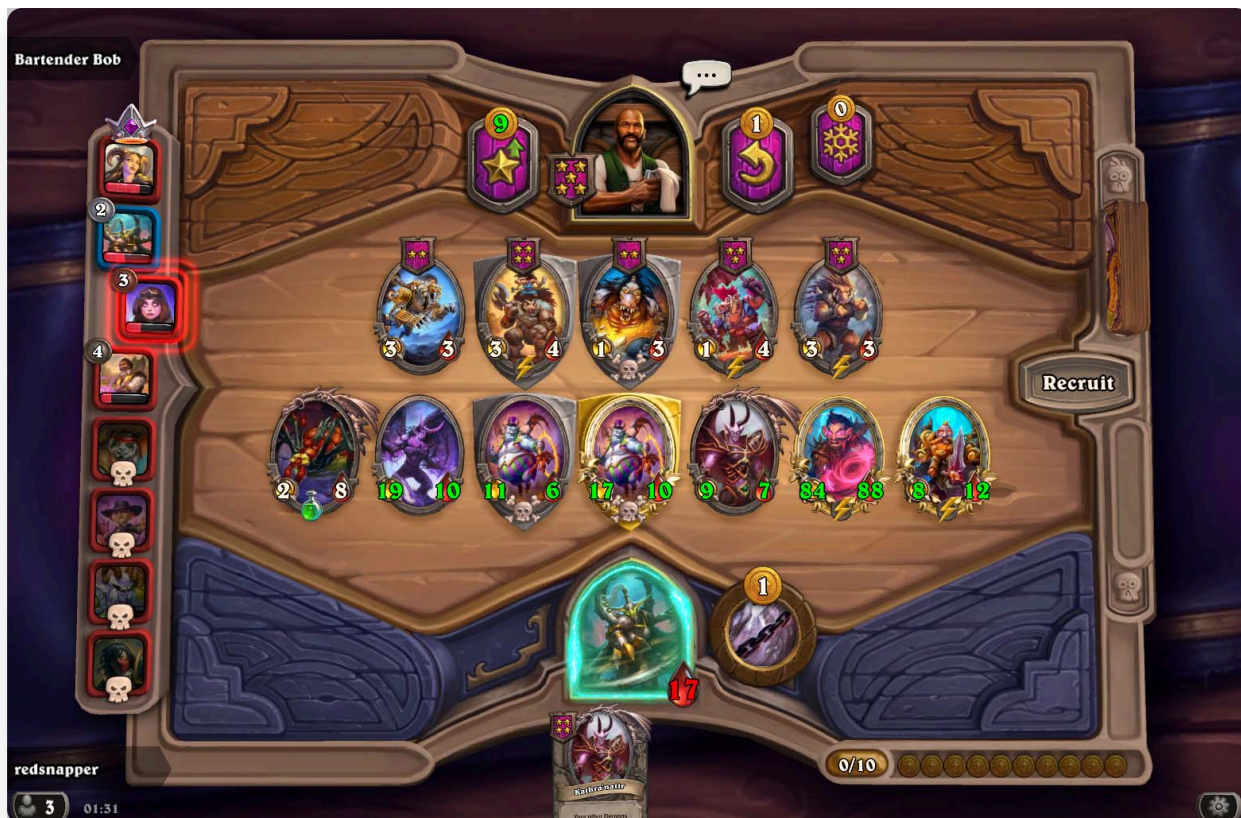


2. **1. Заклинатель гнева и Ненасытный ур'зул**

Заклинатели гнева — отличные угрозы со старта. Если рано зашли хотя бы две копии, можно уверенно выходить в стратегии демонов: скупать всех из таверны, искать Мегафернала, Катра'натира, Нетерпеливую вестницу Рока и самое важное — Ненасытного ур'зула.

Обычно столы с Заклинателем гнева долго остаются на 4 уровне таверны, а Ненасытного ур'зула ищут с триплетов. До 4 уровня таверны можно прийти позднее других участников лобби: к 9 монетам или к первому ходу с 10 монетами. С ранним заходом Заклинателей гнева можно дольше оставаться на 1 уровне таверны: вплоть до 7 монет, в которые уровень таверны улучшается дважды.

Примеры столов с Заклинателем гнева и синергиями демонов



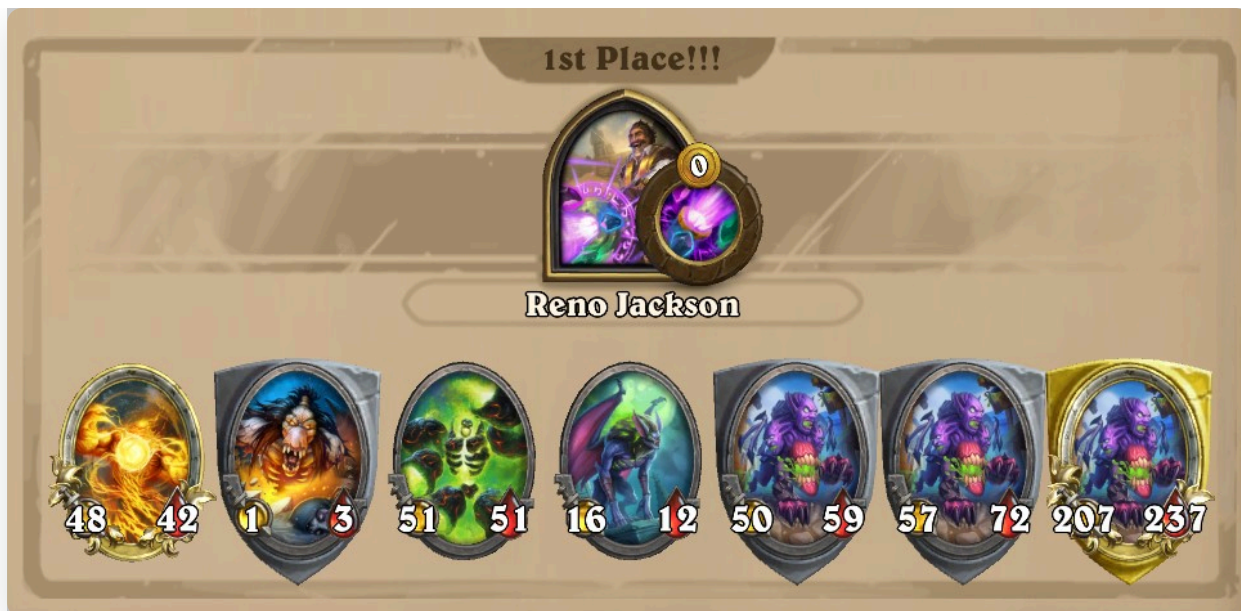
1.



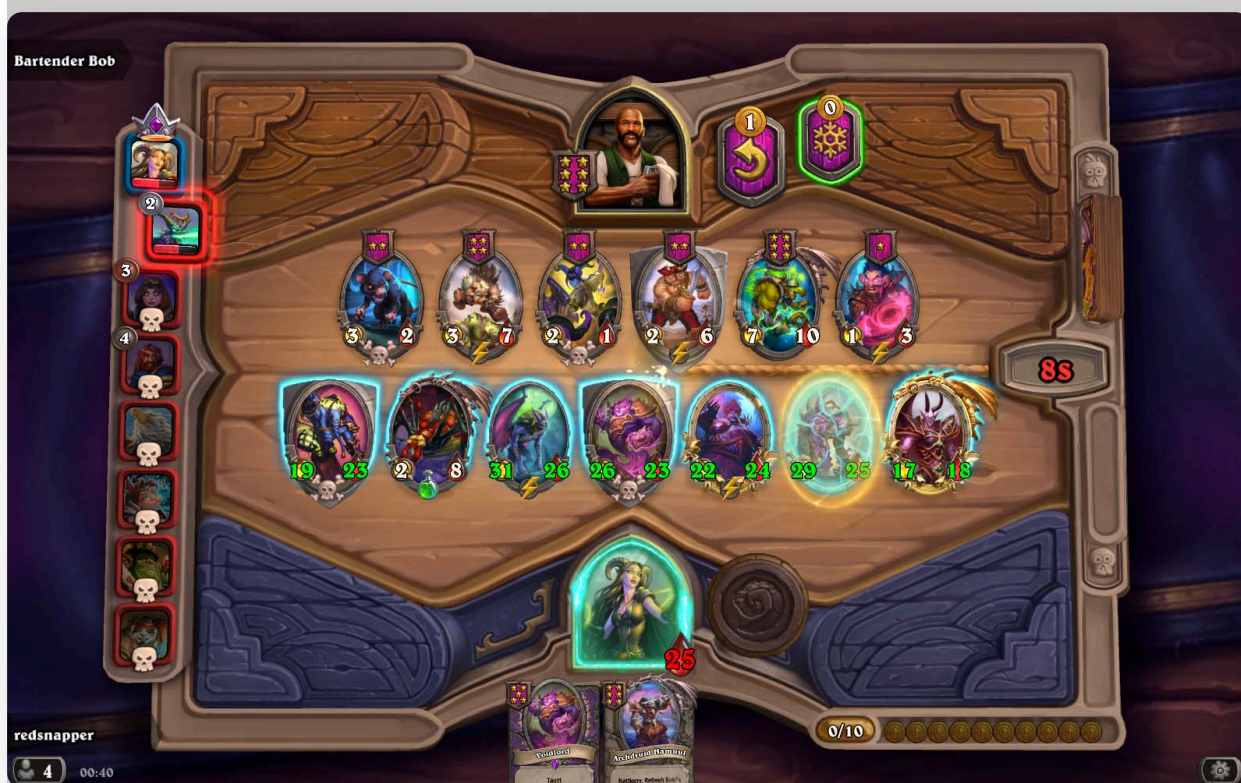
2. **3. Демоны высоких уровней и необычные композиции**

Редко столы демонов можно построить вокруг Голодающего сквернотопыря без поддержки Заклинателя гнева и Ненасытного ур'зула. Такие композиции требуют раннего захода ключевой тир-6 угрозы, а также нескольких демонов высоких уровней на столе.

Пример стола с Ненасытными ур'зулами и Голодающим сквернотопырем



Примеры столов с Голодающим сквернотопырем





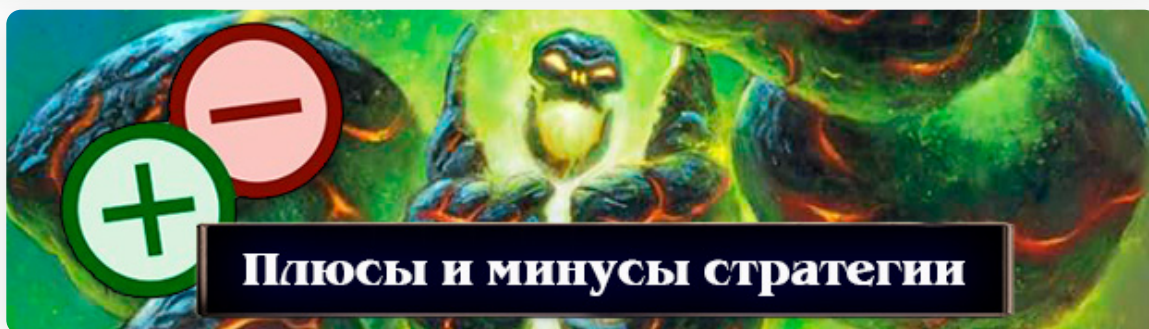
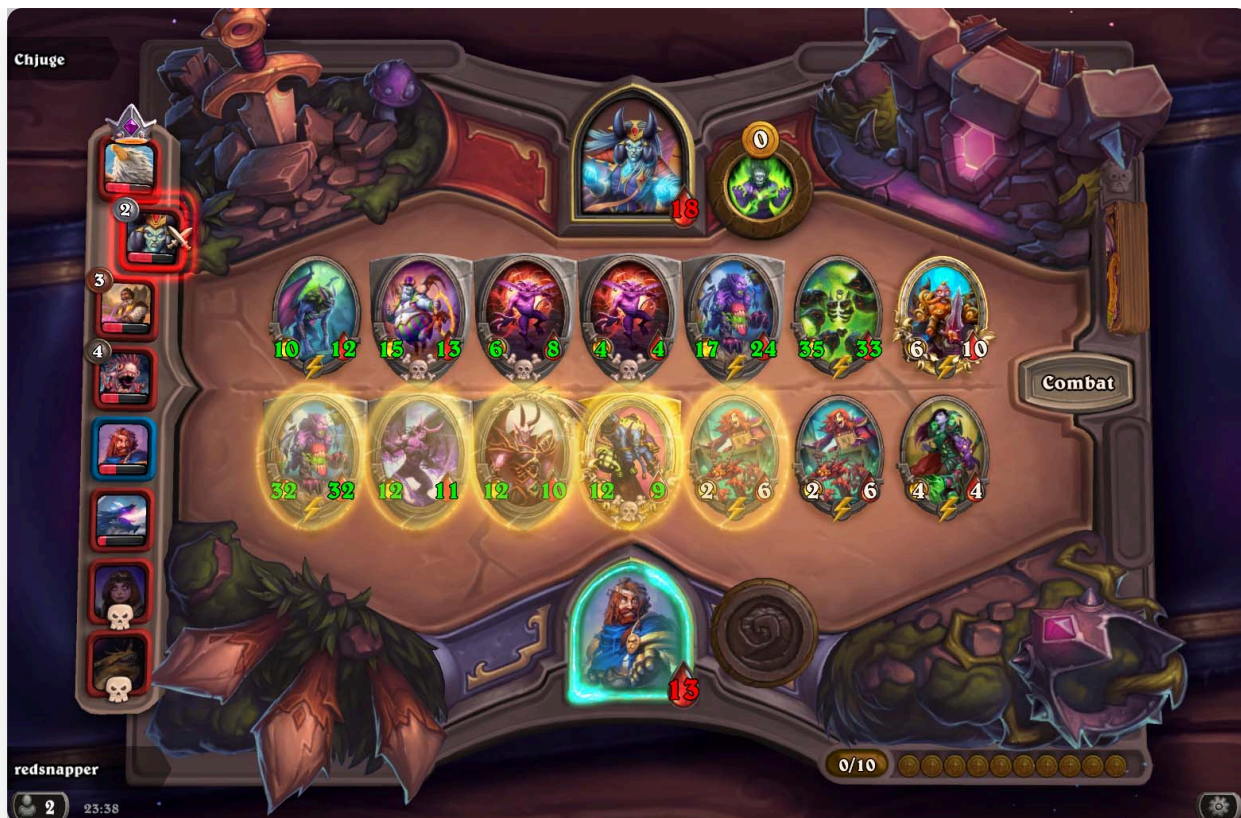
Реже столы демонов получается скомбинировать с синергиями провокаций или с Бранном Бронзобородом и гибридными композициями.

Пример стола с демонами, Бранном и Героем И'Шараджа.



Редкий случай лейтгейм композиции вокруг демонов и синергий провокации. Такому столу не хватает божественных щитов, поэтому ему сложно претендовать на 1-2 строчки в лобби на высоких рейтингах. К тому же многое делала сила героя **Джандис Баровой** вместе с Бранном Бронзобородом. Без них Адаптозавр бы не получил всех необходимых баффов.

Пример стола с демонами и провокациями



Плюсы:

+ Хорошие столы с демонами сильны в мидгейме. С ними вы быстрее наберете высокие характеристики и темп, так что сможете рано выбить из лобби уязвимых оппонентов и приблизиться к топ-4.

+ Демон стратегии позднее других поднимаются на высокие уровни таверны, но при этом остаются конкурентоспособными. Не нужно тратить золото на раннее улучшение таверны до 5 и 6 уровней, если ситуация тяжелая. Но если все хорошо, брать тир-5 и тир-6 все равно можно.

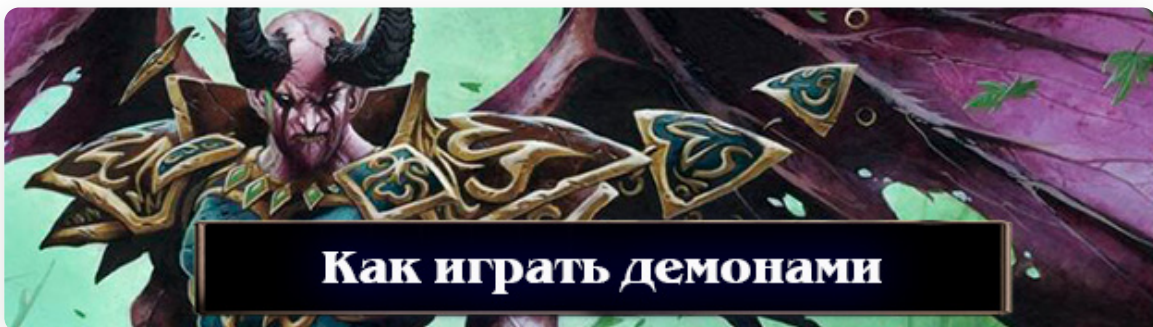
+ Столы с демонами возможны и через Жонглера душами и мелких демонов, и через связки с Заклинателем гнева, а также работают и гибридные стратегии. Это делает демон стратегию гибкой и вариативной.

+ Демоны достаточно легко находят и используют **технические карты** против разных композиций. При встрече с механизмами полезны Жонглер душами и Нестабильный вурдалак, против зверей — Пыщ Фитилькинс, а во всех остальных случаях Самоотверженная героиня и Барон Ривендер.

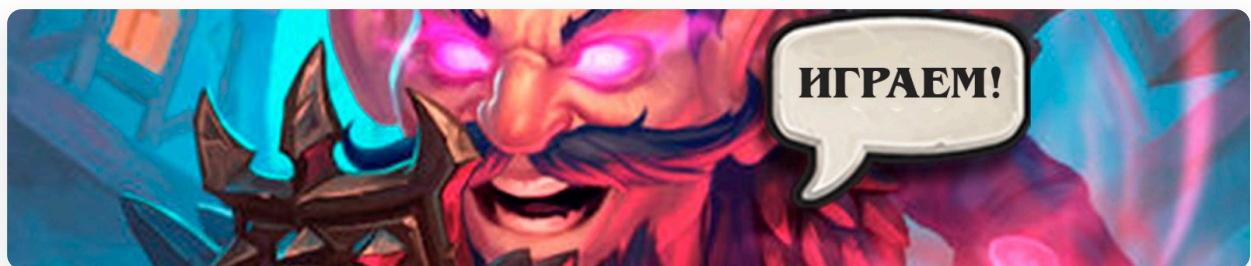
+ Столы с Заклинателями гнева наносят много урона своему герою до захода Катра'натира, что обычно недостаток, но в этом есть и преимущество. **Игроки с низким запасом здоровья могут встретиться с выбывшими участниками лобби**, если активных игроков нечетное количество. Только последние 3 игрока по здоровью имеют шанс на встречу с призраком.

Минусы:

- Существа на столе наносят много урона вашему герою, так что вы не можете получать урон при поражениях. Если вы встретите стол сильнее или вам не повезет с разменами даже в одном поединке, вы можете проиграть и занять низкое место в лобби. И лимит в 15 урона спасает далеко не всегда.
- На поздних этапах игры демоны слабее многих композиций: тир-6 механизмов, драконов, столов с парой Адаптозавров, ядами и некоторых других
- Демонам очень сложно баффнуть божественный щит, а без этого сложно конкурировать с другими топовыми композициями в лейтгейме.
- Стратегии демонов уязвимы для угроз с ядом или стратегий, где раньше появляются угрозы с огромными характеристиками
- Любыми столами демонов сложно занять топ-1 лобби, потому что их контрят Смертоносная спора, Мексна и Адаптозавры.



Когда и как играть через Заклинателя гнева



Демоны — единственная стратегия, которой можно начать играть **уже с первого хода**. Причина для этого — Заклинатель гнева.

Покупайте Заклинателя гнева на первый ход, если уе пришли Бродячий кот, Мурлок-волнолов, Продажементаль или другое топовое существо для вашего героя.



Если **на первый ход вы купили Заклинателя гнева**, далее ваши действия могут быть разными:

- - Если тут же есть второй Заклинатель гнева или демон, замораживайте стол
- - На 4 монетах покупайте второго Заклинателя гнева или демона, если они пришли. Обновляйте таверну после
- - Если ничего хорошего на 4 монетах не пришло, улучшайте таверну до 2 уровня
- - Если ранее вы улучшили таверну до 2 уровня, на 5 монетах нужно купить демона, продать его и купить другое тир-2 существо. Если демоны не пришли, но есть два хороших тир-2 существа, продавайте Заклинателя гнева и покупайте две новые угрозы.

Если рано вы играете Заклинателями гнева и в таверну заходят демоны, можно дольше оставаться на 1 уровне таверны. Взять тир-2 можно на 6 монетах. А можно даже на 7 монетах сразу же улучшить таверну и до тир-2, и до тир-3. Отставать по уровню таверны после хода с 7 монетами уже не стоит.

Не спешите играть через Заклинателей гнева, если демоны и дополнительные копии Заклинателей гнева не заходят. Заклинателя гнева даже с 3/5 или 5/7 характеристиками уже неплохие угрозы для существ 1 уровня. Раскачивайте их дальше только в случае, если видите много демонов. Но если их нет, не обновляйте таверну в поисках нужных угроз, а берите то, что предлагает Боб или улучшайте таверну.



Совет:

Если встречаете А.Ф.Ка на 4 монетах, можете не разыгрывать демона из руки. Вы в любом случае победите в поединке, а на следующий ход есть шанс найти еще одного Заклинателя гнева и разыграть его раньше демона в руке.

Взяв тир-3 на 7 монетах, вы нормализуете темп левелинга и сможете развиваться так же, как и другие участники лобби, но уже с мощными Заклинателями гнева, которые помогут побеждать в поединках. Вы получите доступ к дополнительным синергиям:

Нетерпеливой вестнице Рока и Жонглеру душами. С ними играть демонами уже точно можно до конца партии.

Как и другие участники лобби, берите **тир-4 на 8-9 монетах**, раскапывайте **триплеты на 4 уровне** таверны в поисках Ненасытного ур'зула. До взятия тир-4 триплеты лучше не собирать. Исключение — очень рано зашли три копии Заклинателя гнева. Их можно собрать на тир-2, чтобы поискать Нетерпеливую вестницу Рока.

На 4 уровне таверны можно остаться дольше в поисках Нестабильной заклинательницы Рока, Мегафернала, Катра'натира, а также триплетов — с них ищите Ненасытного ур'зула, а если не заходит он, то **Повелителя Бездны**, Смертоносную спору и Барона Ривендера.

На тир-4 можно задержаться и до конца игры. Только если все хорошо и у вас мало пар существ, задумайтесь о взятии тир-5, чтобы найти Ненасытного ур'зула в таверне.

При заходе Пожирателя душ не спешите играть его сразу же, если на столе нет хорошей цели. Полезно собрать из Пожирателя душ триплет, а уже после есть крупных Мегафернала или Ненасытного ур'зула для удвоения их характеристик.

В лейтгейме оставляйте на столе только самые крупные угрозы: обычно это Заклинатель гнева и Ненасытный ур'зул. Другие слоты заполняйте угрозами с ядом и комбинацией **Самоотверженная героиня + Барон Ривендер**.



Совет:

Покупая демонов для баффов, сначала потратьте все золото, а только потом разыгрывайте их из руки. Так вы обыграете заход дополнительных копий Заклинателей гнева, Катра'натира или Ненасытного ур'зула.

Когда и как играть через Жонглера душами



Начинайте партию в классическом стиле: улучшайте таверну на 4, 7 и 8-9 монетах. Если на 5, 6 или 7 маны предлагают Стража бесов, покупайте это существо. Не берите его в

случае, если есть тир-2 угрозы лучше: [Порождение Н'Зота](#), [Бумный бот](#), Крутохряк и другие.

Вы возьмете тир-3 на 7 монетах, и следующие три хода будете заполнять стол боевыми слотами. Обращайте внимание на Жонглера душами, если на столе есть любой демон, пусть даже слабый — это уже неплохая комбинация существ. Идеально, если на столе есть Страж бесов или несколько других демонов.

Вы получите много темпа, если поставите Жонглера душами на стол с несколькими демонами, но это еще не значит, что вы наверняка играете через эту стратегию. Берите тир-4 на 9 монетах, а после, если у вас нет 2 и более пар существ, поднимайтесь и до тир-5 рано — Жонглер душами с другими демонами должны выиграть время и здоровье для столь жадного действия.

Вы точно будете играть через Жонглера душами и демонов, если рано придет триплет этого существа. Другая причина играть стратегией — ранние липкие тир-4 и тир-5 демоны, а также незаход других хороших способов победы 5-6 уровней.

Столы с Жонглерами душ обычно обходятся одной золотой копией этого существа. Две золотые копии собрать сложно, но если получится — вы значительно усилитесь. Обычный Жонглер душ в дополнение к золотому актуален только в случае, если вы заменяете его на демона с провокацией, но без предсмертного хрипа на призыв другого демона.



Совет:

Стол с Жонглерами душ можно усилить с помощью Ненасытного ур'зула и Голодающего сквернотопыря, если они зайдут рано. В этом случае демонами можно играть даже без поддержки Заклинателя гнева.



Полезные советы

- Демон стратегии все еще могут побороться в лейтгейме, но обычно к этому времени их столы уже не так сильно растут и развиваются. Композиции с Жонглерами душ находят всех необходимых существ, а баффы влияют на стол не так значительно, да и места для них нет. Столы с Заклинателями гнева набирают огромные характеристики, но без божественных щитов не так сильны.
- Чтобы обыграть угрозы с ядом оппонента (актуально, если на столе есть Ненасытный ур'зул и другие крупные провокаторы), возьмите на стол какие-то мелкие провокации. Есть шанс, что они примут на себя атаки существ с ядом.
- В лейтгейме демон столы можно улучшить с помощью ядов, массовых баффов, а также с помощью отдельных боевых угроз 5 и 6 тиров. Другой вариант — поиск технических карт против определенных оппонентов: Нестабильного вурдалака, Пыща Фитилькинса. Если на столе много угроз с крупными характеристиками, отлично смотрится связка [Барон Ривендер](#) + [Самоотверженная героиня](#).
- Если на столе нет очень крупных угроз, от демонов можно отказаться совсем в пользу композиций с ядами. Они актуальны в случае, если у противника много огромных угроз, которые сильнее демон композиции. Стол с ядами относительно просто собрать с помощью [Мексны](#), [Адаптозавра](#), [Смертоносной споры](#) и [мурлоков](#).

Пример стола с ядами



Механотанк может стать неплохой технической картой в поддержку



демон стратегии в мидгейме. Столы с ним не такие сильные, как с Жонглером душами и тем более с Заклинателем гнева, но небольшое темповое преимущество все-таки дадут. На столе еще до Механотанка должны быть демоны с предсмертными хрипами, которые призывают других демонов.



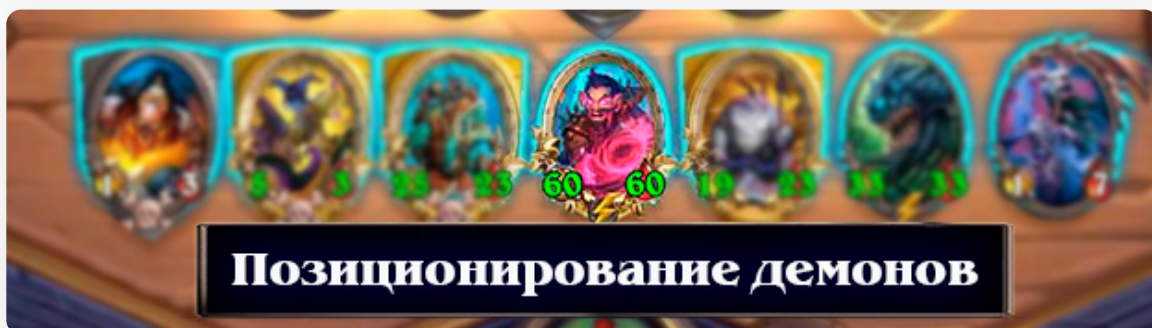
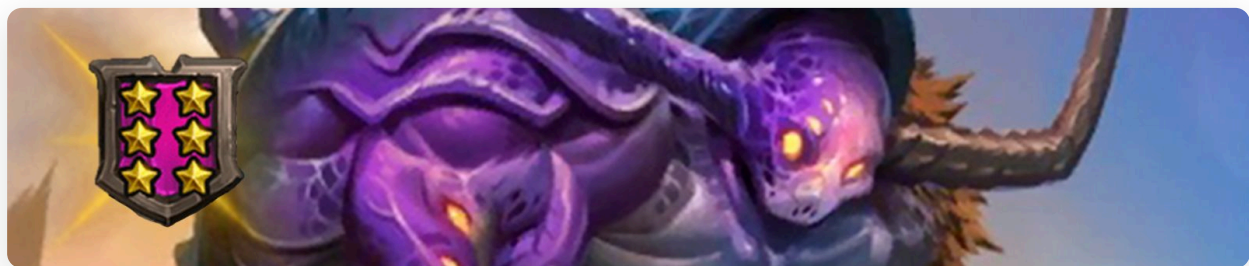
Продавайте Катра'натира в лейтгейме, чтобы освободить место для боевых угроз. Можно опускать здоровье до 1 единицы Заклинателями гнева в самом конце партии: все равно при поражении вы, скорее всего, покинете лобби в любом случае.



Верховный друид Хамуул — часто лучшее существо, которое вы можете раскопать на 5-6 уровнях таверны. Полная таверна демонов существенно усилит Заклинателей гнева. Один недостаток — часть демонов съедят Ненасытный ур'зул и Голодающий сквернотопырь.



Часто Ненасытный ур'зул и тем более Голодающий сквернотопырь мешают собирать триплеты и замораживать ключевые карты до следующего хода. Учитывайте особенности этих существ и старайтесь выстраивать ходы так, чтобы неприятных инцидентов не происходило.












Правила расстановки существ не универсальны. Они могут меняться в зависимости от противника и его композиции существ, о которой вам может быть известно по прошлым встречам с этим игроком. Думайте о том, как расставить угрозы, перед каждым поединком. Следите за тем, чем играет противник — часто правильным позиционированием вы сможете законтрить его стол.

Другой важный фактор — бан конкретной расы. Без зверей можно реже играть вокруг АоЕ атак, а без мурлоков меньше бояться угроз с ядом до лейтгейма.



Ставьте **Жонглера душами** и **Нетерпеливую вестницу Рока** в максимально правый слот. Желательно рядом с ним не ставить провокатора, чтобы обыграть АоЕ атаки противника.

Катра'натира также лучше ставить вправо из-за баффа к атаке. Но в лейтгейме +3 или +6 бонусной атаки уже не так важны, так что Катра'натира можно ставить даже в

-  самый левый слот, чтобы он освободил место на столе для предсмертных хрипов.
-  **Стража бесов** лучше ставить ближе к левой части экрана, а чаще и в самый левый слот. Ставьте Стража бесов не максимально слева только в случае, если на столе есть **Повелитель Бездны** или **Повелительница манежа**. В этом случае максимально слева лучше поставить существо, которое умрет при первой же атаке и освободит место на столе на хрипа **Повелителя Бездны**.
-  Если на столе есть **Повелитель Бездны**, ставьте его в середину стола. Желательно, чтобы **Повелитель Бездны** не был единственным провокатором — до его смерти должно умереть несколько мелких существ. Они освободят место для **Демонов Бездны**.
-  **Мегафернала** лучше ставить в правую часть стола, чтобы во время боя он получил дополнительные характеристики после срабатывания предсмертных хрипов на призыв демонов. Но иногда этим правилом можно пренебречь и поставить крупного Мегафернала в левую половину поля.
-  **Мамаша бесов** должна атаковать тогда, когда на столе будет хотя бы один свободный слот. Ее можно поставить в середину или в правую часть стола, если нет других более важных угроз, которые нужно защитить.
-  Если на столе есть **две угрозы с одинаковыми характеристиками**, ставьте левее ту, у которой меньше уровень. Так существо с высоким уровнем выживет с более высокой вероятностью, а вы нанесете больше урона герою.
-  **Аннигиляра-воеводу** лучше ставить в правую часть стола, чтобы до его атаки умерли все вражеские угрозы с ядом. В некоторых случаях это невозможно и Аннигиляра-воеводу приходится ставить левее, это не так страшно для демон стратегий.
-  Всех **вспомогательных существ** (**Пыщ Фитилькинс**, **Пещерная гидра**, **Врагорез-4000**, **Самоотверженная героиня**, **Мексна**, **Нестабильный вурдалак**) лучше ставить или максимально слева или во второй слот слева.
-  Изменяйте позиционирование существ, если точно знаете, чем играет противник. Например, свои провокации можно ставить рядом с **Жонглером душами** и **Мал'Ганисом**, если вы уверены, что у врага нет AoE способностей.



Совет:

Не бафайте провокацию самым крупным угрозам, например Заклинателю гнева. С провокацией он станет уязвимее для самых сильных угроз противника с божественными щитами и ядом.

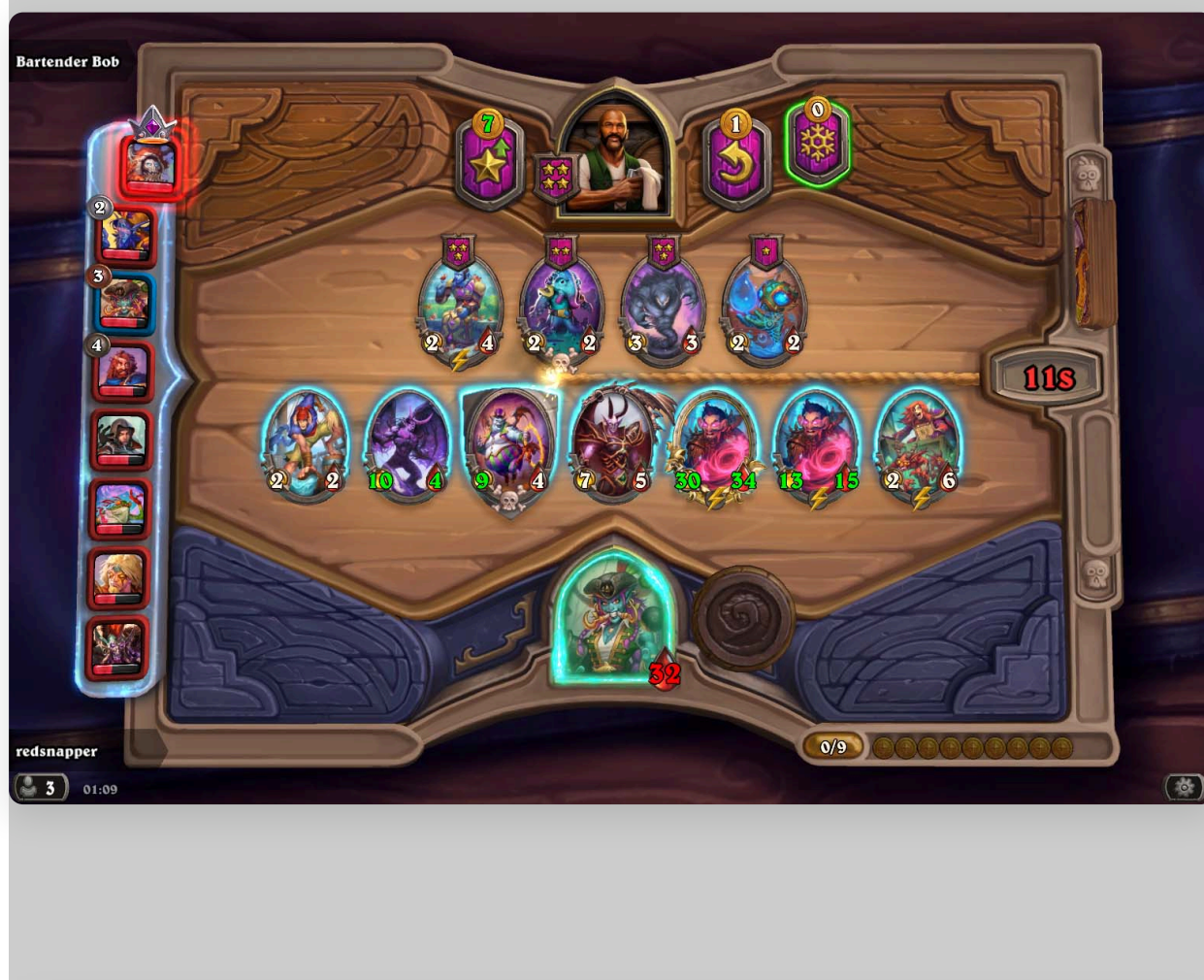
Если вы уверены, что у противника есть угроза с ядом и нужно защитить крупного Ненасытного ур'зула, поставьте на стол и мелкую провокацию: желательно [Повелителя Бездны](#).

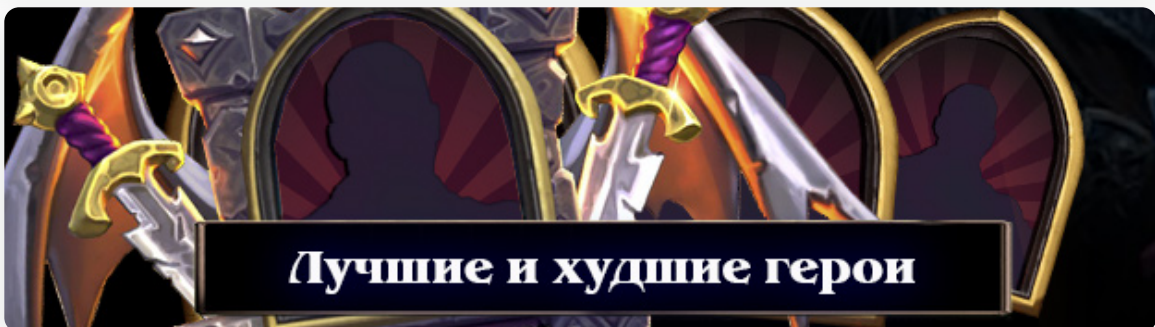
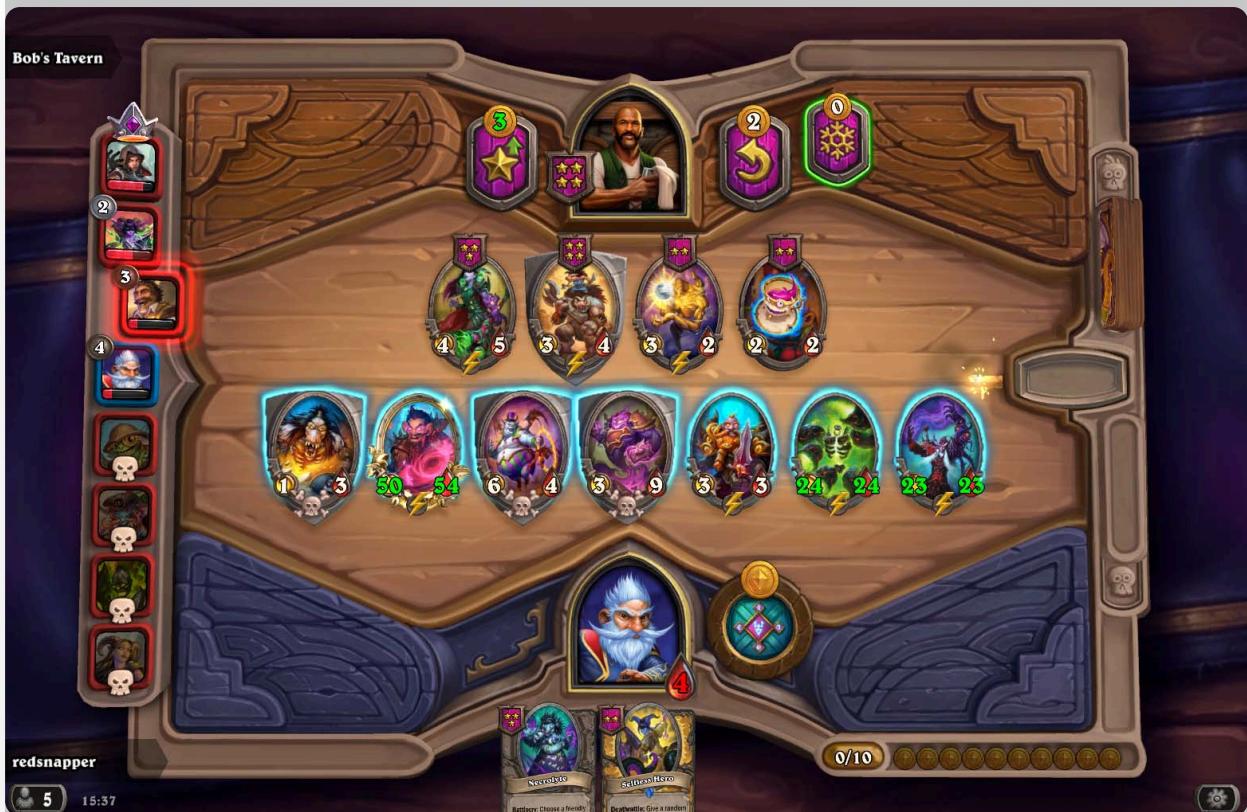
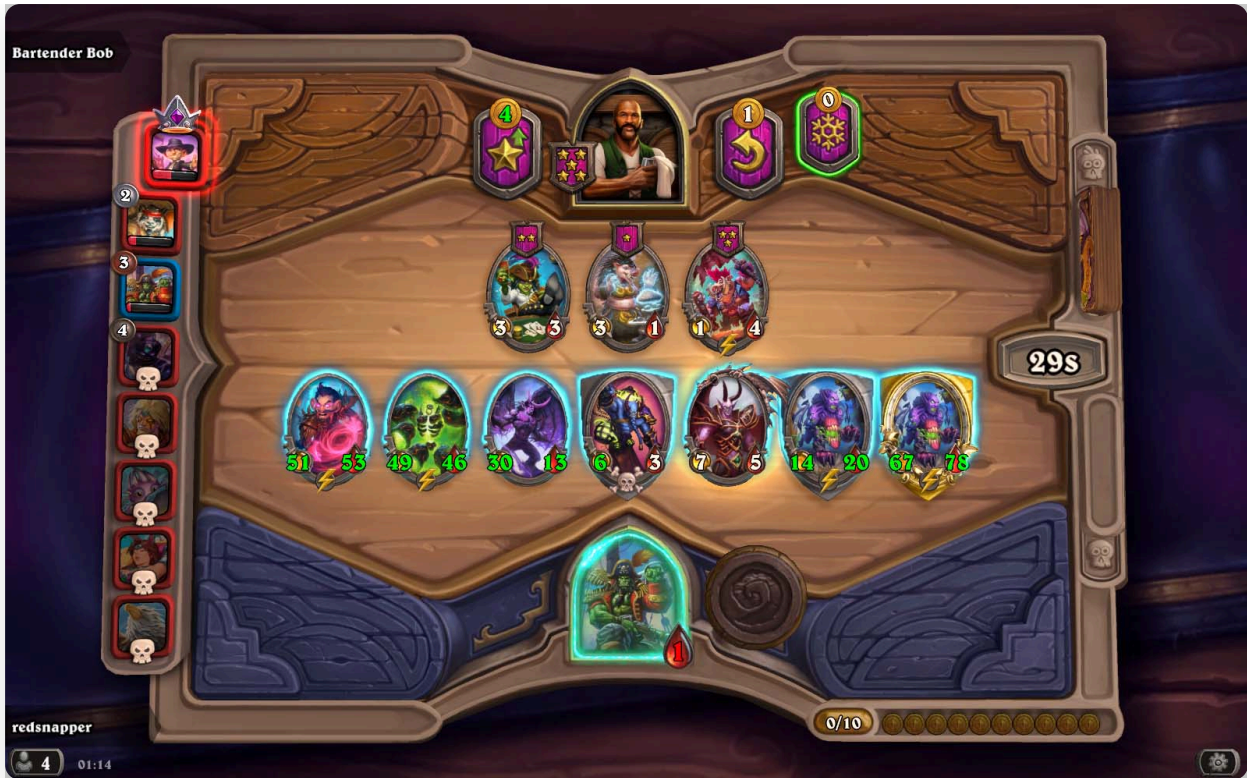


Совет:

[Повелитель Бездны](#) — отличная техническая карта против драконов. При атаке по 3/9 или 1/3 угрозе Надина Красная не умрет, а значит и не даст божественные щиты всем драконам на столе.

Примеры позиционирования столов демонов





Демонами могут играть все герои. Мало кто делает это плохо, но есть персонажи, чьи способности особенно хорошо или по-особенному работают с этой расой.

- **Хорошо играют демонами**

Рено Джексон — хорошо играет демонами из-за силы героя, притом сразу в нескольких стилях.

Первый вариант — сыграть силу героя на Заклинателя гнева на 1-2 ходы. Так стоит делать, если пришла связка Заклинатель гнева + любой демон или Заклинатель гнева вместе с двумя слабыми тир-1 угрозами. В первом случае не играйте силу героя сразу же, а ждите до хода с 4 монетами. Если придет демон, покупайте его и баффайте силой героя Заклинателя гнева. Если демон не пришел, играйте в классическом стиле и улучшайте таверну, а силу героя оставьте на будущее.

Второй вариант — Нетерпеливая вестница Рока. Пусть она уже не так сильна из-за нерфов, ее ранняя золотая копия все еще принесет много выгоды на соответствующем столе.

Силу героя можно сыграть на Жонглера душами, Мегафернала, Ненасытного ур'зула и Голодающего сквернотопыря.

Галакронд — может рано раскопать тир-6 демонов. Мамаша бесов просто дает много темпа, а Голодающий сквернотопырь станет хорошей основой для стола — нужно только как можно быстрее заполнить стол 5-6 демонами.

Вол'джин — может играть Заклинателями гнева и Ненасытными ур'зулами со старта и в мидгейме, а в конце игры отдать высокие характеристики этих существ любым угрозам с божественным щитом.

Мутанус Пожиратель — способен играть в похожем с Вол'джином стиле, хотя повернуть это будет сложнее из-за случайных целей баффа. Обычно Мутанус раньше "ест" Заклинателя гнева и не играет демонами уже в мидгейме. Хотя можно оставить их и до конца игры, если зайдут нужные угрозы 4-5 уровней.

Джандис Барова — может обратиться к композиции демонов с Заклинателями гнева. В этом случае силу героя можно играть на любого демона, чтобы баффать им Заклинателей гнева и Ненасытного ур'зула каждый ход.

Джордж Падший — отлично играет демонами или гибридными столами демонов и провокаций.

Лорд Джараксус — создан для игры демонами, но его способность слишком слабая и неконкурентоспособная в текущей мете. Целей для баффа на ранних уровнях нет, а Заклинатели гнева — вовсе не демоны, так что не получают баффа. Попробуйте играть демонами, если выбрали Лорда Джараксуса, но не форсируйте их. А еще лучше не выбирайте Джараксуса вовсе — это один из самых слабых персонажей в мете.

- **Редко играют демонами**

Воевода Саурфанг — дополнительная атака не так полезна для демонов, потому что у них нет божественных щитов или AoE атак. Но можно начать партию с Заклинателей гнева просто ради темпа.

К'Тун — редко покупает демонов и синергии с ними рано, потому что это плохие цели для баффов силы героя.

Танцор Дэрил — не любит баффать демонов силой героя, потому что у них нет полезных свойств. Да и к Заклинателям гнева обращается в редких случаях.

Король-лич — у демонов нет хороших целей для перерождения, но силу героя всегда можно играть на Самоотверженную героиню или Смертоносную спору.

Укротитель ящеров Бранн — Бранн Бронзобород плохо работает с демонами, да и у расы мало боевых кличей, так что со старта использовать их стоит только с очень хорошим заходом Заклинателей гнева.

Герои, чьи способности синергируют с другими расами — к ним можно отнести **Алекстразу**, Пирата Глазастика, **Грибоманта** Флургла, **Изеру** и других. Все они редко играют чистыми демон стратегиями, хотя могут со старта поиграть Заклинателями гнева, если зашло много нужных карт.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!