

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по колодам Ведьмин лес: Рекрут Охотник с Катреной

15.07.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Рекрут Охотник с Катреной

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Вашему вниманию представляется гайд по колоде Рекрут Охотника, иначе называемого Катрена Охотник, Келесет Охотник, Рекрут Хант. Этот архетип появился еще со старта дополнения Ведьмин лес, но особую популярность приобрел лишь в июне-июле. Сейчас Рекрут Охотник занимает достойную позицию одной из лучших колод своего класса и даже меты Ведьминоного леса в целом.

Несмотря на все это, Рекрут Охотник не столь прост и очевиден. Колода выглядит необычно и странно, и геймплей ее такой же: необычный, странный, но невероятно интересный и увлекательный.







Героя сегодняшней статьи уже прозвали убийцей медленных колод. Действительно, если вы взглянете на матч-апы, вы заметите, что Рекрут Охотник без проблем

разбирается с практически любой контроль колодой в игре. А при условии, что агро архетипы в нынешней мете представлены не столь широко (встречаются чаще всего Нечетный Разбойник, Нечетный Паладин и Зоолок), Рексар чувствует себя великолепно. У Охотника есть еще несколько не особо выгодных матч-апов (Четный Шаман, все Чернокнижники), но в целом общую картину это не портит.

Рекрут Охотник хорошо чувствует себя в нынешней мете еще и потому, что у очень многих противников совершенно нет ответа на его существование с предсмертным хрипом: ни эффектов немоты, ни превращения или чего-то подобного. С такими оппонентами герой сегодняшней статьи часто разбирается особенно легко.

Из данного гайда вы узнаете, чем так силен Рекрут Охотник и как он должен вести себя в типовых матч-апах нынешней меты, чтобы показывать высокий процент побед. Также вы найдете общую информацию по архетипу: особенности муллигана, общая стратегия игры и т.д. Внимание будет уделено и вопросам декбилдинга, замен и максимально бюджетной версии архетипа. Вы найдете не только классические версии Рекрута Охотника, но и последние экспериментальные колоды, за которыми, возможно, будущее архетипа.

Вы уже могли читать ранее гайд по колоде Рекрута Охотника. Это обновленная его версия, актуальная для июльского рейтингового сезона и обновления 11.4. В гайд были внесены следующие изменения:

-  Добавлены новые сборки (в том числе и бюджетная) и описания к ним. Убраны неактуальные старые
-  Изменен раздел "Вопросы декбилдинга" с учетом реалий нынешней меты
 -  Изменены карты, необходимые на стадии муллигана против каждого класса
 -  Добавлены описания новых матч-апов, ставших популярными в последнее время
 -  Переработаны вступление и заключение
 -  Исправление минорных ошибок в тексте и опечаток

Что же, сказано было достаточно, время обратиться и непосредственно к самому гайду.

Разделы гайда:

- [Сборки архетипа](#)
- [Вопросы декбилдинга](#)
 - [- Основа колоды](#)
 - [- Опциональные карты](#)
 - [- Замены карт](#)
 - [- Максимально бюджетная колода](#)
- [Муллиган](#)
- [Стратегия игры](#)

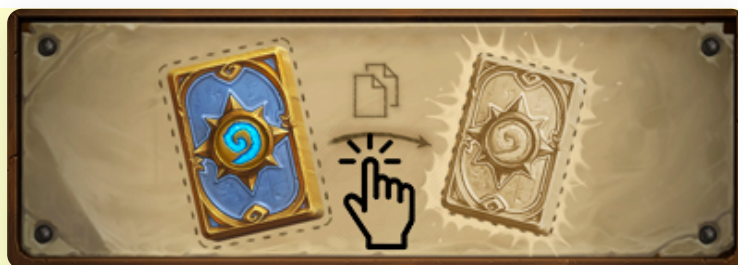
1. - *Способы победы*
 2. - *О Ловчем смерти Рексаре*
 3. - *Управление колодой и топдеками*
 4. - *О Заштопанном следопыте*
 5. - *Важные советы*
- *Карты со случайным эффектом*
 - *Матч-апы*
 - *Заключение*



Сборки Рекрут Охотника совсем немного, и отличаются друг от друга они буквально несколькими опциями. Связано это с естественными ограничениями архетипа: он не может брать в сборку дешевых зверей, дабы не нарушать синергию с [Катреной Зимний Шорох](#), он не может брать дешевые предсмертные хрипы, так как в колоде есть [Журчащий слизнюченыш](#), также не могут использоваться и какие-либо вторые дропы, ведь в колоде есть [Принц Келесет](#).

Конечно, можно представить Рекрут Охотника без [Принца Келесета](#) или с другим набором тяжелых угроз. Например, уже давно известен Рекрут Секрет Охотник, но именно представленная версия добилась всеобщего признания и уже доказала свою эффективность.

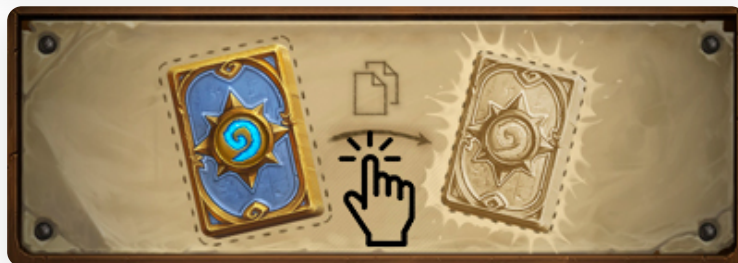
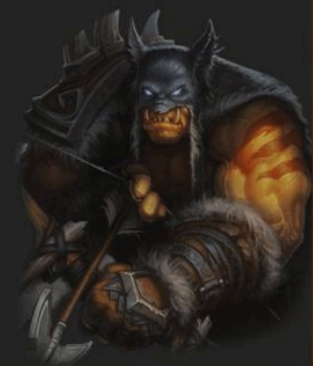
Вы найдете не только классические сборки Рекрут Охотника, но и новые версии с [Яйцом дьявозавра](#), которые можно назвать и подвидом героя статьи, и даже самостоятельным архетипом. Все зависит от того, сколько именно синергий с [Яйцом дьявозавра](#) используется.



Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

Рекрут Охотник от Meati

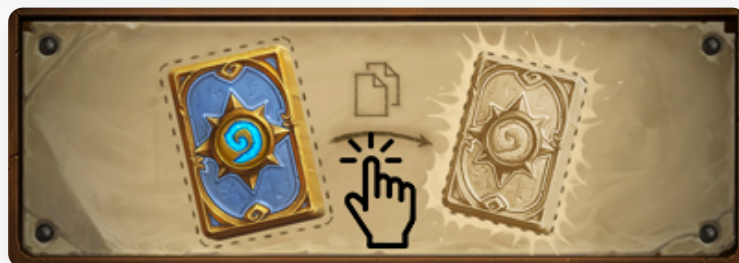
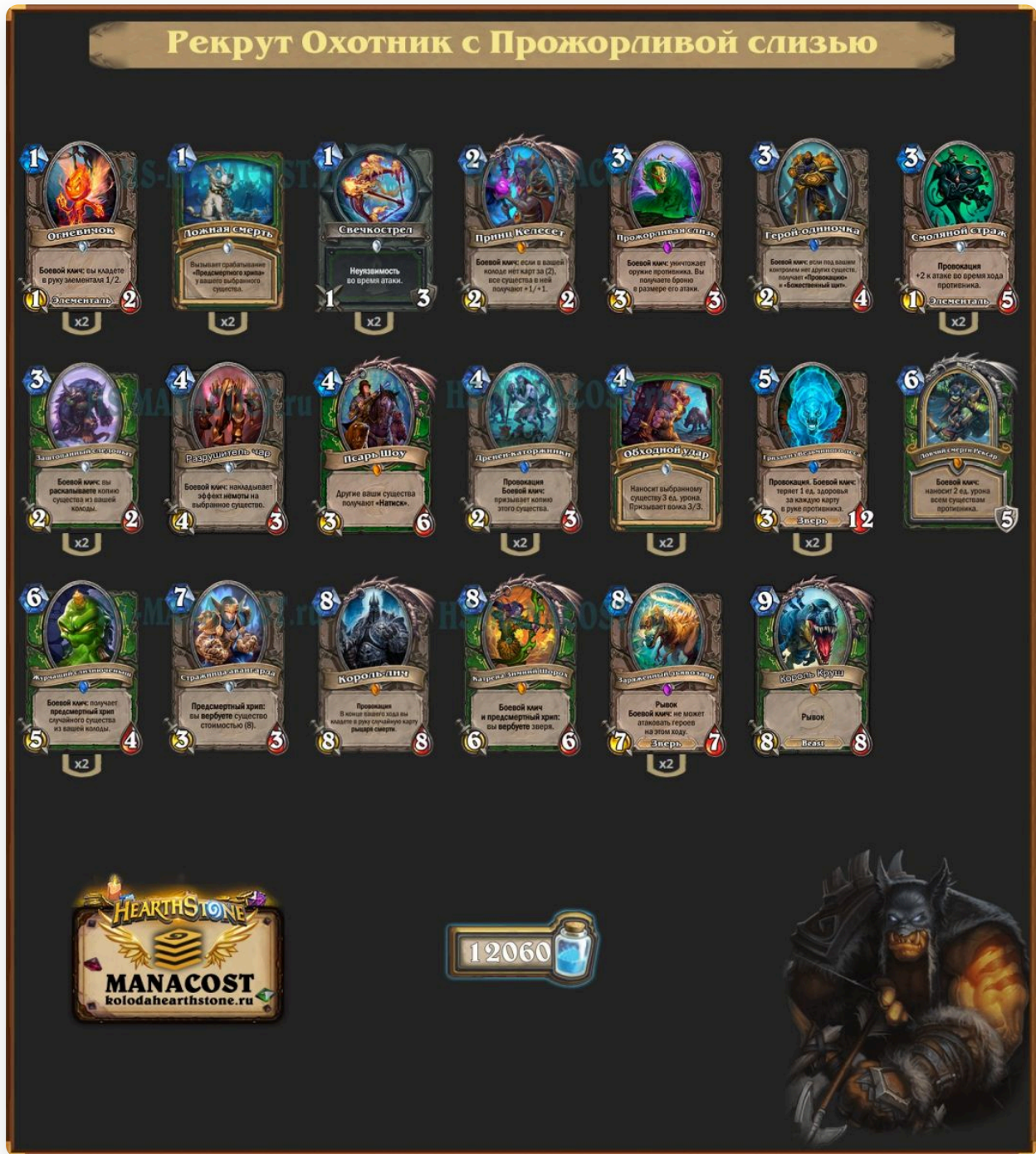
Катрена Охотник (Стандартная сборка)



Традиционная и самая распространенная сборка Рекрут Охотника с уже привычным многим набором инструментов.

Если вы встречаете мало агро колод, вы можете отказаться от Огневинок и Метки охотника, взяв взамен Смертельный выстрел, второго Разрушителя чар и какой-либо ремувал оружия.

Рекрут Охотник с Прожорливой слизью




















Популярными становятся версии Рекрут Охотника, в которых появляется **Прожорливая слизь** или **Харрисон Джонс**. Эти технические карты помогают бороться с Куболоками, Нечетными Паладинами, **Малигос** Друидами, Темпо Магами и другими архетипами.

Важно то, что Охотнику намного проще найти ремувал оружия в нужный момент, ведь в его сборке есть Заштопанный следопыт.

Рекрут Охотник от StanCifka


Рекрут Охотник от StanCifka

 <p>Метка охотника Здоровье выбранного существа становится равно 1.</p> <p>x2</p>	 <p>Выслеживание Посмотрите три первые карты в вашей колоде. Возьмите одну карту и сбросьте остальные.</p> <p>x2</p>	 <p>Огневик Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Дождная смерть Вызывает срабатывание «Предсмертного хрипа» у выбранного существа.</p> <p>x2</p>	 <p>Свечкострел Неуязвимость во время атаки.</p> <p>x2</p>	 <p>Принц Келесет Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1.</p>
 <p>Яйцо дьявозавра Предсмертный хрип: призывает дьявозавра 5/5.</p> <p>x2</p>	 <p>Ловчий злобнопад Боевой клич: вызывает срабатывание «Предсмертного хрипа» у выбранного существа.</p> <p>x2</p>	 <p>Смолиной страж Провокация +2 к атаке во время хода противника.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Защитник Арлува Боевой клич: существа, находящиеся по обе стороны, получают +1/+1 и способность «Провокация».</p>	 <p>Дрепел-выторжничал Провокация. Боевой клич: призывает кошку этого существа.</p>	 <p>Псарь Шоу Другие ваши существа получают «Натиски».</p>
 <p>Обходной удар Наносит выбранному существу 3 ед. урона. Призывает волка 3/3.</p> <p>x2</p>	 <p>Плотоядный куб Боевой клич: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный хрип: призывает 2 его копии.</p> <p>x2</p>	 <p>Гривастый бесстрашный охотник Провокация. Боевой клич: теряет 1 ед. здоровья за каждую карту в руке противника.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Ловчий смерти Есклар Боевой клич: наносит 2 ед. урона всем существам противника.</p>	 <p>Высокогрив саванны Предсмертный хрип: призывает на поле боя двух гиев 2/2.</p> <p>Beast</p> <p>x2</p>	 <p>Матреша Зимний шорох Боевой клич и предсмертный хрип: вы вербуете зверя.</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru

8600







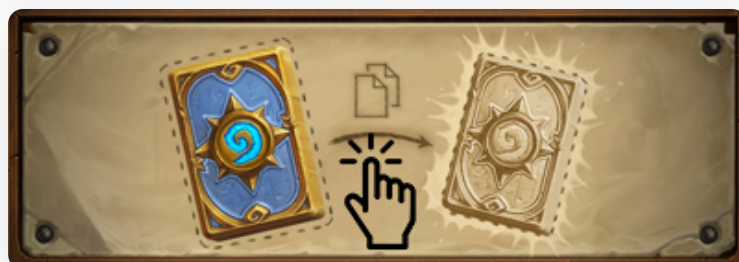
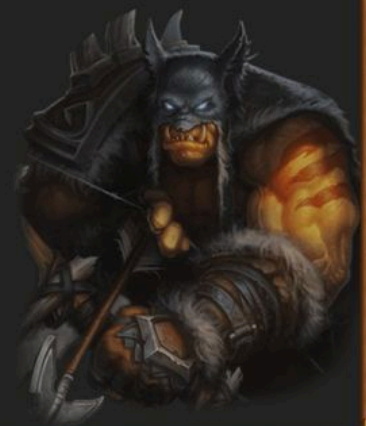
Модная и достаточно популярная сейчас вариация Рекрут Охотника с [Яйцом дьявозавра](#), [Высокогривом саванны](#), [Ловчим злобноплавом](#), [Плотоядным кубом](#) и [Защитником Аргуса](#).

Такой Рекрут Охотник намного легче и быстрее представленных выше, начать активное давление на контроль колоды он может уже с 4-5 ходов, аналогично и отбиваться от агрессии он может чуть расторопнее.

Охотник на предсмертных хрипах от Dog

ОХОТНИК ОТ DOG

<p>1</p> <p>Метка охотника</p> <p>Здоровье выбранного существа становится равно 1.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Выслеживание</p> <p>Посмотрите три первые карты в вашей колоде. Возьмите одну карту и сбросьте остальные.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Дождая смерть</p> <p>Вызывает срабатывание «Предсмертного крика» у вашего выбранного существа.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Свечкострел</p> <p>Неуязвимость во время атаки.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Варьяная лисушка</p> <p>Секрет: когда вашего героя атакуют, наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p>	<p>2</p> <p>Ядовитая лисушка</p> <p>Секрет: когда противник атакует вашего героя, вы призываете кобру 2/3 с «Дамы».</p>
<p>2</p> <p>Морозная лисушка</p> <p>Секрет: когда существо противника атакует, выводит его в руку вышедшим. Его стоимость уменьшается на 2 маны.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Взвизгивающий монстр</p> <p>Секрет: когда противник атакует вашего героя, призывает существо за 0, которое становится новой альянсом.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Потрошитель без чины</p> <p>Боевой клич: меняет местами атаку и здоровье всех других существ.</p> <p>3 3</p> <p>Демон</p>	<p>3</p> <p>Яйцо дьявозавра</p> <p>Предсмертный крик: призывает дьявозавра 5/5.</p> <p>0 3</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Ловчий злобнопала</p> <p>Боевой клич: вызывает срабатывание «Предсмертного крика» у вашего выбранного существа.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Защитный щит долой!</p> <p>Боевой клич: вы раскалываете щиты существа из вашей колоды.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Песарь Шоу</p> <p>Другие ваши существа получают «Натиски».</p> <p>3 6</p>	<p>4</p> <p>Обходной удар</p> <p>Наносит выбранному существу 3 ед. урона. Призывает волка 3/3.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Оберег: жалкий и уязвим</p> <p>Призывает двух волков 3/3. (Разложите Секрет для улучшения.)</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Плотоядный куб</p> <p>Боевой клич: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный крик: призывает 2 его копии.</p> <p>4 6</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Грозный и бесстрашный охотник</p> <p>Провокация. Боевой клич: теряет 1 ед. здоровья за каждую карту в руке противника.</p> <p>3 12</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Волчий смертельный режар</p> <p>Боевой клич: наносит 2 ед. урона всем существам противника.</p> <p>5</p>



И уже совсем не похожая на Рекрут Охотника колода, которую, однако, стоит упомянуть и в этом гайде, поскольку в будущем она вполне может хорошо себя проявить и даже вытеснить героя статьи из меты.



Основа колоды - это те карты, которые добавляются во все или почти все сборки архетипа. В основе Рекрут Охотника 26 карт, большинство из них — это части различных комбинаций, которые использует архетип. Эти карты не так-то легко заменить, если вы хотите собрать именно классическую колоду Рекрут Охотника без новых синергий с [Яйцом дьявозавра](#), которые, возможно, уже создают новый архетип, а не совершенствуют представленный.

Частые гости в колоде - [Псарь Шоу](#) и [Разрушитель чар](#). На данный момент они играют во всех существующих сборках, но все же принадлежат скорее к числу опциональных карт, нежели основных.

Содержимо

1	Ложная смерть	2
1	Огневичок	2
1	Свечкострел	2
2	Принц Келесет	
3	Заштопанный следопыт	2
3	Смоляной страж	2
4	Дренеи-каторжники	2
4	Обходной удар	2
5	Гризли из Ведьминого леса	2
6	Журчащий слизнюченныш	2
6	Ловчий смерти Рексар	
7	Стражница авангарда	
8	Заряженный дьявозавр	2
8	Катрена Зимний Шорох	
8	Король-лич	
9	Король Круш	

е блока

Помимо основных, нужно отметить ряд опциональных и технических карт, которые могут быть добавлены в колоду Рекрут Охотника.

Метка охотника — превосходный инструмент, помогающий справляться с теми архетипами, которые используют больших существ (например, Четный Чернокнижник). В сочетании со **Свечкострелом** нейтрализует практически любую, даже самую крупную угрозу.

Выслеживание — пригодится для поиска нужных карт, необходимых для реализации того или иного комбо, либо просто поможет подстроиться под ситуацию. **Выслеживание** выполняет в этой колоде такие же функции, как и в любом другом архетипе Охотника. Заклинание не пользуется особой популярностью, так как всегда есть риск не только найти нужную карту, но и потерять другие, не менее ценные. Иногда выбор будет слишком тяжелым.

Ловчий злобноплав — дополнительный способ реализовать предсмертный хрип того или иного существа, а все предсмертные хрипы в вашей колоде невероятно ценны и сильны. Аналогичный эффект у заклинания **Ложная смерть**, которое находится в основе, только **Ловчий злобноплав** — это еще и существо 3/3.

Смертельный выстрел — еще одна карта против медленных колод с крупными угрозами. Быстрый и эффективный способ уничтожить неприятное существо (лучше, конечно, если оно будет одно на столе противника). В агро матч-апах часто будет бесполезным, но даже там вам может повезти, если из множества мелких угроз **Смертельный выстрел** попадет именно в нужную.

Псарь Шоу — немного напоминает **Волхвицу Умбру** в Куболоке: оппонент, вероятнее всего, постарается сразу же избавиться от него, а если нет — его ждет настоящий кошмар. Ваши существа сразу же превратятся в опаснейшие угрозы, если будут обладать эффектом натиска, особенно те, у которых есть предсмертный хрип. А если противник и убьет **Псаря Шоу** сразу после его выхода, это будет значить, что вы вынудили его потратить какой-то ресурс, что также неплохо. В какой-то степени **Псарь Шоу** выполняет функцию неявного провокатора — он первый, на кого противник обратит свой гнев. Впрочем, если у вас нет этой легендарной карты, тратить пыль на нее не стоит.

Ужасное бешенство — замешивает в вашу колоду дополнительные копии зверей, которых впоследствии можно будет завербовать. Неплохо достать из колоды дополнительного **Короля Круша** или **Гризли Ведьминого леса** с увеличенными характеристиками. Правда заклинание вряд ли получится применить сразу же после выхода зверя на стол, если только на поздних этапах игры. Однако опция действительно может оказаться полезной, к тому же, это веселая и необычная карта. Синергирует с **Заштопанным следопытом**, но в руку вы получите существо без баффа **Ужасного бешенства**.

Герой-одиночка — защитная опция, полезная преимущественно в агрессивных матч-апах и с самого старта партии, когда на вашей половине еще не появились основные угрозы. На поздних этапах и в медленных матч-апах часто **Герой-одиночка** — просто существо 2/4 за 3, что, конечно же, не предел мечтаний, поэтому используется он далеко не всеми сборками.

Прожорливая слизь/Харрисон Джонс – в последнее время популярность Куболоков растет в геометрической прогрессии. Возвращение Гул'дана в мету подразумевает, что теперь снова необходимо искать способы избавиться от **Черепан Ман'ари**. **Кислотного слизнюка** вы положить не можете, значит, остаются **Прожорливая слизь** и **Харрисон Джонс**. Последний лучше проявит себя против Куболоков, так как стопроцентно доберет три карты, а вот **Прожорливая слизь** будет уже не такой эффективной. Зато она лучше проявит себя в агро матч-апах.

Разрушитель чар — здесь стоит опять же упомянуть возвращение Куболока в ладдер. Очевидно, что против этого архетипа **Разрушитель чар** проявляет себя особенно здорово, это было проверено временем и опытом. Впрочем, не только Куболок может стать причиной выбора этой опции – всегда может подвернуться случай, когда немота будет полезной. По этой причине, опция очень популярна и играет во всех нынешних сборках Рекрут Охотника

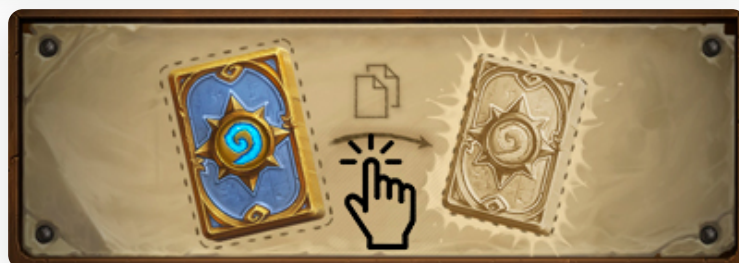
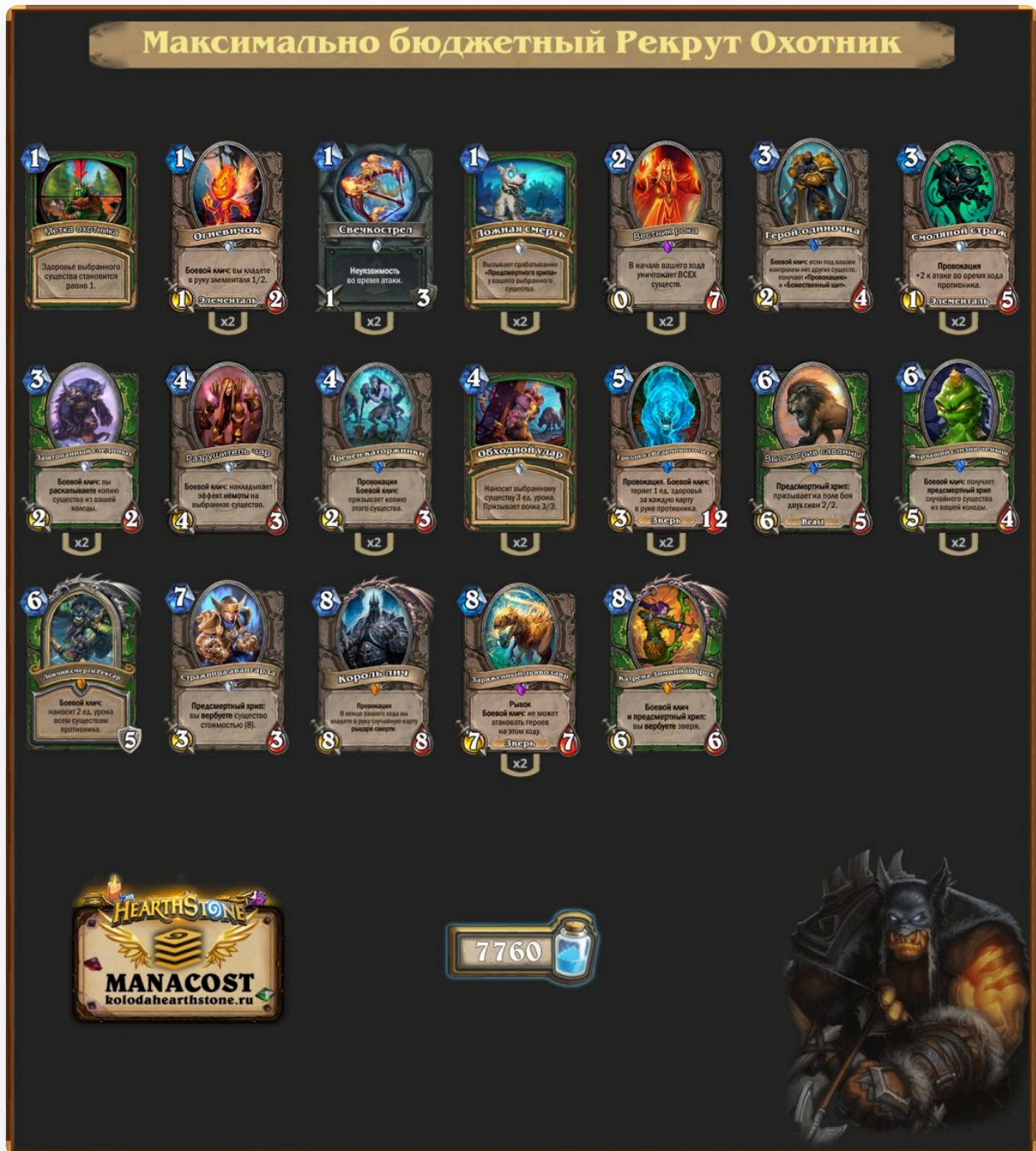
Если говорить о **заменах**, нельзя не отметить, что Рекрут Охотник – не из тех колод, которые легко удешевить. Основа колоды содержит 5 легендарных и две эпические карты, и большинство из них составляют фундамент колоды, без которого нет смысла ее собирать. **Катрена Зимний Шорох**, **Ловчий смерти Рексар**, **Король-лич** и **Заряженный дьяволавр** – это костяк архетипа, и если у вас нет этих карт или достаточного количества пыли на них, лучше отказаться от идеи собирать Рекрут Охотника. Кстати, не забывайте и о **Псарь Шоу** – это еще одна очень популярная «легендарка», которая добавляется во все современные сборки.

Впрочем, **Псарь Шоу** не является обязательной картой, и отсутствие его в колоде не сделает ее неиграбельной, поэтому найти ему замену вполне реально.

Принц Келесет может быть заменен, хотя это и нежелательно, ведь в этом случае вы потеряете невероятно значимый бафф всей колоды. Если вы отказываетесь от **Принца Келесета**, тогда можете добавить **Вестника рока**, а если заменять планируете несколько карт, помимо этой легендарной, тогда можно задуматься о наборе секретов и Обереге: малый изумруд.

Вместо **Короля Круша** можно добавить **Высокогрива саванны**, но недостаток этой альтернативы в том, что 6/5 зверь не может оказывать мгновенного воздействия на игру, как это делают существа с рывком или провокацией. К тому же, он ослабляет эффект **Журчащего слизнученыша**, который добавляется в колоду, чтобы копировать предсмертные хрипы **Катрены Зимний Шорох** и **Стражницы авангарда**.













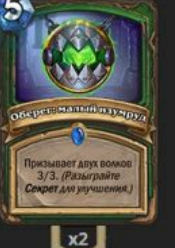

Максимально бюджетный Рекрут Охотник без секретов




Эта сборка отказывается от Принца Келесета и Короля Круша. Вестника рока нельзя назвать дешевой альтернативой Принцу Келесету, но карта весьма неплохо смотрится на месте второго дропа. Король Круш заменен Высокогривом саванны. Стоимость сборки - 7760 чародейной пыли, что очень недорого для Рекрута Охотника.

Бюджетный Охотник на предсмертных хрипах


Бюджетный Охотник на предсмертных хрипах

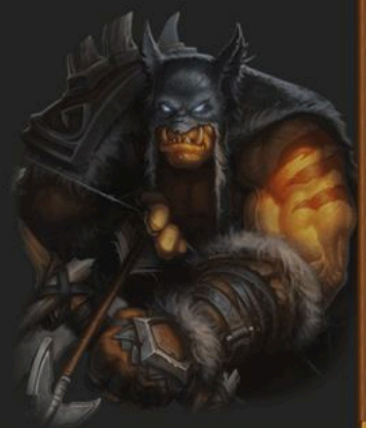
<p>1</p>  <p>Свечкострел</p> <p>Неуязвимость во время атаки.</p> <p>1 / 3</p> <p>x2</p>	<p>1</p>  <p>Метка охотника</p> <p>Здоровье выбранного существа становится равно 1.</p> <p>1 / 1</p> <p>x2</p>	<p>1</p>  <p>Пожная смерть</p> <p>Вызывает обратывание «Предсмертного хрипа» у вашего выбранного существа.</p> <p>1 / 1</p> <p>x2</p>	<p>1</p>  <p>Выслеживание</p> <p>Посмотрите три первые карты вашей колоды. Выложите одну карту и сбросьте остальные.</p> <p>1 / 1</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Безумный алхимик</p> <p>Боевой клич меняет местами атаку и здоровье выбранного существа.</p> <p>2 / 2</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Ядовитая лягушка</p> <p>Секрет: когда противник атакует ваше существо, вы приносите кобру 2/3 и «Яды».</p> <p>2 / 2</p> <p>x2</p>
<p>2</p>  <p>Морозная ледяшка</p> <p>Секрет: когда существо противника атакует, возвращает его в руку владельца. Его статистика увеличивается на (2) мана.</p> <p>2 / 2</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Блуждающий монстр</p> <p>Секрет: когда противник атакует вашего героя, призывает существо за (2), которое становится новой целью.</p> <p>2 / 2</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Временная ледяшка</p> <p>Секрет: когда вашего героя атакует, наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p> <p>2 / 2</p> <p>x2</p>	<p>3</p>  <p>Дух Орлиного рога</p> <p>Каждый раз, когда опьяняется ваш Секрет, это оружие получает +1 к прочности.</p> <p>3 / 2</p> <p>x2</p>	<p>3</p>  <p>Яйцо дьявозавра</p> <p>Предсмертный хрип: призывает дьявозавра 5/5.</p> <p>3 / 0</p> <p>x2</p>	<p>3</p>  <p>Заштопанный скелет</p> <p>Боевой клич вызывает копию существа из вашей колоды.</p> <p>3 / 2</p> <p>x2</p>
<p>3</p>  <p>Ловчий злобнопад</p> <p>Боевой клич вызывает обратывание «Предсмертного хрипа» у вашего выбранного существа.</p> <p>3 / 3</p> <p>x2</p>	<p>4</p>  <p>Обходной удар</p> <p>Наносит выбранному существу 3 ед. урона. Призывает волка 3/3.</p> <p>4 / 3</p> <p>x2</p>	<p>5</p>  <p>Грифон в белом плаще</p> <p>Провокация. Боевой клич: терпит 1 ед. здоровья за каждую карту в руке противника.</p> <p>5 / 3</p> <p>x2</p>	<p>5</p>  <p>Плотоядный куб</p> <p>Боевой клич уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный хрип: призывает 2 его копии.</p> <p>5 / 4</p> <p>x2</p>	<p>5</p>  <p>Оберег: малый плазурд</p> <p>Призывает дух волков 3/3. (Разыграйте Секрет для улучшения.)</p> <p>5 / 4</p> <p>x2</p>	<p>6</p>  <p>Высокоскоростная сабрина</p> <p>Предсмертный хрип: призывает на поле боя двух гиев 2/2.</p> <p>6 / 5</p> <p>Beast</p>

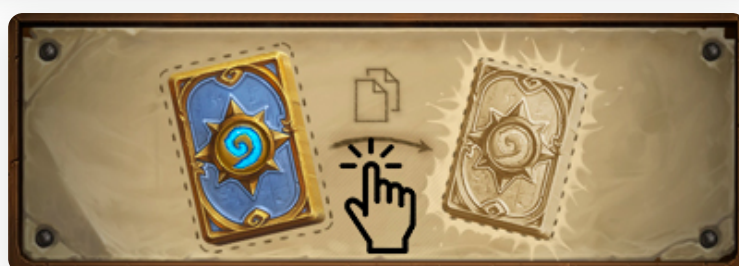


kolodahearthstone.ru

2640







Вы можете попробовать эту совсем недорогую колоду Охотника на предсмертных хрипах, которая уже, конечно, не совсем похожа на Рекрут Охотника, но все равно достаточно сильна, хотя и выглядит странно с первого взгляда.

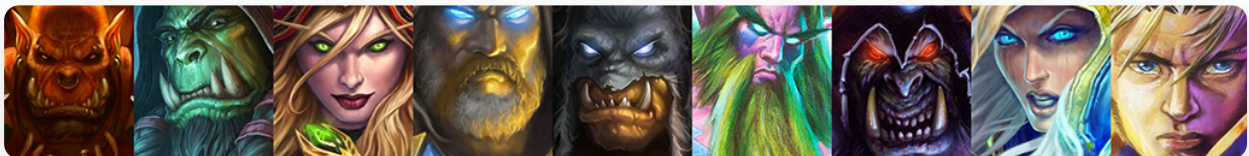


На стадии выбора карт Рекрут Охотник ищет разные опции в зависимости от того, с каким именно оппонентом тот столкнулся: агрессивным или медленным. Наверняка этого, конечно, нельзя знать со старта, но можно предположить наиболее вероятный исход.

Если в агрессивных матч-апах вы ищите преимущественно ранние способы борьбы за стол, то в медленных вам нужны в первую очередь хорошие угрозы для средней стадии игры и, конечно же, лучшая из них — Жуткий слизнюченыш. Также часто хорош Заштопанный следопыт, помогающий находить эти самые угрозы для средней стадии игры.

Против совершенно всех классов вы хотите оставлять только Принца Келесета — отличный способ усилить как ваших ранних провокаторов, так и поздние угрозы.

Обратите также внимание на некоторые другие опции, которые могут пригодиться вам против определенных классов и при определенных условиях.



Воин: Принц Келесет, Заштопанный следопыт, Журчащий слизнюченыш. Если есть Журчащий слизнюченыш — Ложная смерть.

Паладин: Огневичок, Принц Келесет, Свечкострел, Смоляной страж. Если есть Огневичок или Свечкострел — Псарь Шоу. Если есть Монетка или хорошая рука — Ловчий смерти Рексар.

Охотник: Принц Келесет, Журчащий слизнюченыш, Смоляной страж, Огневичок, Свечкострел. Если есть Журчащий слизнюченыш — Ложная смерть. Если есть Монетка и хорошая рука — Псарь Шоу.

Друид: Принц Келесет, Заштопанный следопыт, Журчащий слизнюченыш. Если есть Журчащий слизнюченыш — Ложная смерть. Если есть Монетка и хорошая рука — Катрена Зимний Шорох. Если есть хорошая рука или Монетка — Псарь Шоу.

Разбойник: Принц Келесет, Ловчий смерти Рексар, Огневичок, Свечкострел. Если есть Свечкострел — Обходной удар, Смоляной страж. Если есть Свечкострел — Метка охотника.

Шаман: Принц Келесет, Огневичок, Свечкострел, Журчащий слизнюченыш. Если есть Журчащий слизнюченыш — Ложная смерть. Если есть Монетка или Свечкострел — Обходной удар. Если есть Журчащий слизнюченыш — Ложная смерть.

Маг: Принц Келесет, Свечкострел, Журчащий слизнюченыш. Если есть Журчащий слизнюченыш и Монетка — Ложная смерть, Смоляной страж. Если есть Монетка — Обходной удар, Огневичок.

Жрец: Принц Келесет, Заштопанный следопыт, Журчащий слизнюченыш. Если есть Журчащий слизнюченыш — Ложная смерть. Если есть Монетка и хорошая рука — Катрена Зимний Шорох. Если есть Монетка — Обходной удар.

Чернокнижник: Принц Келесет, Журчащий слизнюченыш. Если есть Журчащий слизнюченыш — Ложная смерть. Свечкострел.



Рекрут Охотник полагается на элегантные и эффектные синергии вербовки и тяжелых существ, с помощью которых задавить можно почти любого оппонента. Но все это происходит уже к 6 кристаллам маны и позднее, а до этого момента Рекрут Охотник не так силен.

На ранних этапах он полагается преимущественно на знакомый многим набор нейтральных темповых существ: Огневичок, Принц Келесет, Смоляной страж, Дренеикаторжники, Разрушитель чар. Но есть и некоторые полезные классовые опции, помогающие в защите и поиске ключевых ресурсов.

Но это лишь общие слова, не подходящие для всех противостояний. Стоит выделить **несколько способов победы**, которыми будет пользоваться Рекрут Охотник в зависимости от своего оппонента и игровой ситуации. Всего этих способа победы два, но есть еще один, держащийся особняком от основных, так как он доступен далеко не всегда.

1. Выживание

Естественно, данный способ победы применяется в первую очередь в самых агрессивных матч-апах, например, против Нечетного Разбойника, Нечетного Паладина, Темпа Мага, а также при серьезном отставании. Следует отметить, что Рекрут Охотник чувствует себя не столь комфортно, если на него возложено бремя защиты и обороны.

Главный инструмент, помогающий вам выживать - это, конечно же, провокаторы. В вашем распоряжении есть как дешевые (Герой-одиночка, Смоляной страж, Дренеикаторжники), так и тяжелые (Гризли из Ведьминого леса, Король-лич) существа с провокацией.

Но одними ими дело не обходится, вам доступны дешевые темповые существа, а также [Свечкострел](#), [Метка охотника](#) и [Обходной удар](#), помогающие втянуть оппонента в размены и отвлечься от вашего героя.

Чего у Рекрут Охотника нет, так это AoE эффектов и просто добываемых эффектов исцеления, так что ему может быть непросто перевернуть ситуацию при раннем проседании. Если события принимают неутешительный оборот, действовать нужно незамедлительно, ведь потом будет еще сложнее.

Самая мощная ваша провокация ([Гризли из Ведьминого леса](#)) может быть выставлена уже на пятый ход, и чаще всего в этом случае у существа будет достаточно высокий запас здоровья, так как агро оппоненты к этому моменту обычно используют большинство своих ресурсов. Но сила Рекрут Охотника в том, что он способен поставить на стол [Гризли из Ведьминого леса](#) и без негативного боевого клича, завербовав его [Катреной Зимний Шорох](#) или [Журчащим слизнюченышем](#), получившим ее предсмертный хрип.

В защите хороши и другие существа, призываемые перечисленными выше угрозами, так как у них есть рывок, который можно использовать не только для атаки по герою противника, но и для выгодных разменов.

Соответственно, в любом медленном поединке ваша задача — дожить до поздних этапов, а к этому времени вы, вероятно, уже сможете перехватить инициативу и закончить партию самостоятельно.

Дожить до финальной стадии игры вам помогут ранние дропы, среди которых особенно нужно отметить легендарную карту [Псаря Шоу](#), встречающуюся в мете впервые. [Псарь Шоу](#) улучшает преимущественно быстрые поединки, так как является своеобразным “софт провокатором”, то есть существом, которое ваш оппонент едва ли захочет проигнорировать — настолько силен его эффект. А когда в карте сочетается и звание “софт провокатора”, и великолепные характеристики за свою стоимость, она становится значимым претендентом на попадание в сборки метового архетипа.

Обычно, реализовать [Псаря Шоу](#) вы сможете лишь на следующий ход, если он до него доживет, но в этом случае выгода может быть невероятной. Вы сможете разменяться всеми мелкими существами в вашей руке с угрозами оппонента, а еще поставить и тут же уничтожить ваших существ с предсмертным хрипом, который намного важнее, чем их характеристики.



2. Давление

Оказывать давление Рекрут Охотник планирует в любом не агрессивном и не темповом матч-апе, в котором ему часто дадут играть первым номером и атаковать.

При идеальных раскладах вы можете давить уже с первых ходов, если найдете лучших существ за свою стоимость и не встретите особого сопротивления, но все же часто начальные этапы игры вы будете проводить достаточно пассивно. Выставлять угрозы на стол, конечно же, надо, но едва ли они сделают что-либо значительное.

Помимо розыгрыша существ, вы также можете заняться поиском необходимых ресурсов с помощью [Заштопанного следопыта](#) (вы ищете преимущественно существ [Журчащий слизнюченыш](#), [Стражница авангарда](#) и [Катрена Зимний Шорох](#)) или попросту использованием вашей силы героя. В будущем нанесенные с ее помощью 2 единицы урона и более могут помочь закончить партию.

Самое интересно начинается с шестого хода и далее, в которые вам станут доступны уже названные выше угрозы. И если [Катрена Зимний Шорох](#) сильна уже при выходе на стол, то со Стражником авангарда и [Журчащим слизнюченышем](#) все не так-то просто. На них ваш оппонент может успеть среагировать. Поэтому, если вы ожидаете какого-либо ответа, надежнее использовать на ваше существо [Ложную смерть](#). Этим ответом может стать эффект превращения ([Сглаз](#), [Превращение](#), [Мехмастер Замыкалец](#)), немоты ([Разрушитель чар](#), [Железноклюв](#)), возвращения в руку ([Ошеломление](#)) или в колоду ([Ментальный крик](#)) и другие.

Важно то, что подобных ответов у оппонента будет ограниченное количество, в то время как у вас тяжелых угроз очень и очень много. Ответить на каждую из них противнику Рекрут Охотника будет невероятно сложно.

Если же этого не сделать, начинается самое интересное: цепочки предсмертных хрипов или “mana cheating”, что означает создание за определенное количество маны такого эффекта, который бы во много раз превосходил потраченную стоимость. Не только у Рекрут Охотника есть mana cheating, из-за него сильны, например, Куболок или Биг Спелл Друид.

Вы не можете заранее определить, какое именно существо будет призвано вашими угрозами, так как в вашей колоде есть несколько угроз-зверей, стоящих 8 кристаллов маны. Но это и не столь важно, ведь всегда эффект будет мощным и невероятно эффективным. Пожалуй, самая невыгодная опция для Рекрут Охотника, играющего от нападения, это [Гризли из Ведьминого леса](#), хотя 3/12 угроза ценна потому, что защищает других ваших существ.

Куда желаннее вербовка таких существ, как [Король Круш](#) и [Заряженный дьявозавр](#) — и тот, и другой при этом смогут атаковать по герою оппонента, так как негативный боевой клич последнего не срабатывает, если существо призвано не из руки, а завербовано.

С крупными угрозами, конечно же, нужно не переборщить, все-таки у вас их ограниченное количество в колоде, так что подставить всех под Потасовку или [Круговерть Пустоты](#) — не лучшая идея. Впрочем, часто у вас и не получится сделать это, так как многие тяжелые угрозы призывают других своим предсмертным хрипом, так что зачистить стол для оппонента порой попросту нереально.

И все же знать о его возможностях стоит не только, когда дело касается мощных точечных ремувалов, но и когда речь идет о AoE способностях. От них тоже можно пострадать.

Наконец, вишенкой на торте становится ваша сила героя, с помощью которой вы тоже можете оказывать серьезное давление в дополнение к тому, что есть на столе. Но не забывайте, что вы играете не Нечетным Охотником или Спелл Охотником, у вас нет Команды “Взять!” и других дополнительных источников урона из руки, вы преимущественно играете от стола, нанося не основную часть урона вашей базовой силой героя и оружием.



Рекрут Охотнику доступен еще один уникальный способ победы, связанный лишь с одной картой **Ловчий смерти Рексар**, разыграв которую вы кардинально измените ваш стиль игры и планы на партию, какими бы они ни были: оборонительными или наступательными.

Начать стоит с того, что **Ловчий смерти Рексар** — уникальная и трудно находимая карта для Охотника, так как в распоряжении класса нет источников перебора колоды. Альтернатива ему только **Заштопанный следопыт**, но с его помощью вы не можете найти рыцаря смерти, только существ.

Поэтому **Ловчий смерти Рексар** будет разыгран далеко не в каждом вашем противостоянии, его банально трудно найти. Хотя отчасти ситуацию изменит механика вербовки, которая уберет из вашей колоды тяжелые карты и сделает вероятность топдека нужного инструмента выше.

Крайне важными для вас могут стать эффекты, активируемые розыгрышем рыцаря смерти: наносящий 2 единицы урона боевой клич (особенно полезно против Нечетного Паладина, Таунт Друида и Нечетного Разбойника) и дополнительные 5 единиц брони.

Но самое интересное, конечно же, ваша сила героя. Отказавшись от базовой, вы потеряете не столь многое, хотя порой, особенно если вы близки к победе, наступаете, но опасаетесь, что можете не продавить оппонента до тех пор, пока он не найдет исцеляющий эффект или не перевернет ситуацию каким-то другим способом, базовая сила героя показывает себя лучше.

И все же чаще всего Зомбодел — мощнейший инструмент для практически каждого матч-апа, который снабдит вас большинством нужных эффектов на ваш выбор, начиная от защитных (ремувалы, AoE эффекты, исцеление, провокация), заканчивая наступательными (рывок, маскировка, большие характеристики). Подробнее о

случайных эффектах Зомбозверя вы сможете прочитать в следующем разделе, а здесь нужно сказать, что именно изменится в стратегии Рекрут Охотника с новой силой героя.

В первую очередь вы получите доступ к мощным существам каждый ход, так что проблема истощения ресурсов будет отложена в долгий ящик, даже если ничего особенного в вашей колоде уже не осталось.

И под мощными существами понимаются не только угрозы с большими характеристиками, но и совершенно безумные существа, способные переворачивать игры благодаря эффектам яда (порой и массового), натиска, рывка и похищения жизни. Притом иногда какие-то из них можно скомбинировать между собой. Так Рекрут Охотник заполучит те самые недостающие ему в колоде AoE зачистки, исцеление и прочие эффекты для защиты, нападения или борьбы за стол.

[Ловчий смерти Рексар](#) способен сделать очень многое, если вы будете раскапывать правильных зверей и комбинировать их между собой. Подробнее о том, что именно может предложить вам Зомбодел, читайте в разделе “Карты со случайным эффектом”.



Немаловажный элемент геймплея, актуальный для всех архетипов в принципе, но для Рекрут Охотника в особенности — **управление его колодой и топдеками**. Эти навыки вырабатываются у всех игроков по ходу игры порой самостоятельно, порой при помощи сторонних программ, таких как Track-o-bot, DeckTracker и другие. Но у Рекрут Охотника есть несколько непривычных многим механик, которые в значительной степени усложняют процесс отслеживание карт в вашей колоде и взаимодействия с вашими потенциальными топдеками.

Эти механики — вербовка и боевой клич [Заштопанного следопыта](#), а в некоторых сборках также [Выслеживание](#) и даже [Ужасное бешенство](#).

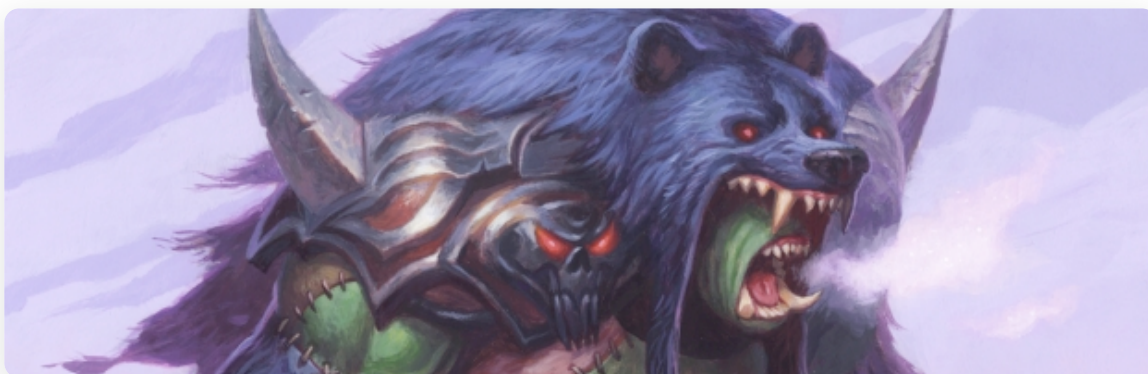
С вербовкой все относительно просто: вы достаете из колоды существо определенного типа, не активируя его боевой клич, что хорошо в случае с [Гризли из Ведьминого леса](#) и [Заряженным дьявозавром](#), но плохо в случае с [Катреной Зимний Шорох](#), хотя у нее все еще остается аналогичный предсмертный хрип.

Завербовав или добрав все ваши тяжелые угрозы, очень многие синергии для вас станут недоступны, существенно ослабнут [Журчащий слизнученыш](#), [Стражница авангарда](#) и [Катрена Зимний Шорох](#), так что постарайтесь разыграть их до того, как в вашей колоде не останется целей для их эффектов. Соответственно, следите за количеством данных целей в колоде и помните о каждой из них, дабы точнее предугадывать, какой именно случайный эффект произойдет и произойдет ли вообще.

Поскольку у Рекрут Охотника нет способов добора карт, каждый его топдек становится невероятно важным. Часто вы должны полагаться не только на карты, которые уже есть в вашей руке, но и на те, которых там еще нет, но они могут прийти в следующий ход или в ближайшем будущем. Конечно, не все ваши карты одинаково полезны в разных условиях, многие из них в принципе слабы на определенном этапе: крупные звери рано, а дешевые защитные инструменты поздно. Но есть и набор достаточно универсальных инструментов для борьбы за стол, на удачное появление которых вы можете рассчитывать всегда: **Разрушитель чар**, **Метка охотника**, **Обходной удар**, а отчасти и **Заштопанный следопыт**.

Также вы можете надеяться найти какое-либо количество взрывного урона из руки, хотя у вас его не так много: **Свечкострел**, **Король Круш** и **Катрена Зимний Шорох**, которая может призвать **Короля Круша** или **Заряженного дьявозавра** своим боевым кличем.

Рассчитывать на вашу удачу и думать о том, что вам может прийти, нужно в каждой партии, но особенно это важно тогда, когда вы отстаєте и находитесь в трудной позиции. Тогда в какой-то момент вы должны понять, что сможете победить лишь при идеальном стечении обстоятельств, включающих в себя нужные топдеки и эффекты случайности (ваши и оппонента). Если вы понимаете, что иначе не выиграть, действуйте в надежде на то, что вам все-таки зайдет нужная карта на следующий ход, например, **Король Круш**, и вы сможете победить. Если так — отлично, вы сыграли правильно, а если же вам не повезло, не отчаивайтесь, вы сыграли правильно, рассчитывая на победу в трудной ситуации.



Интересна ситуация с картой **Заштопанный следопыт**, которая является единственным способом генерировать дополнительные ресурсы в руку за исключением, конечно же, Зомбодела.

Заштопанный следопыт может раскопать только существ, которые остались в вашей колоде. Всего их в основной версии архетипа изначально, включая и самих **Заштопанных следопытов**, 22 штуки, но к моменту розыгрыша станет, конечно же, меньше.

Использовать данную раскопку вы можете для нескольких целей. Порой в медленных матч-апах вам нужны дополнительные тяжелые угрозы и карты, которые помогают их призвать, иногда вам необходима какая-то техническая карта, как **Разрушитель чар** или **Прожорливая слизь**, а порой нужен какой-то темповый или защитный инструмент, как **Гризли из Ведьминого леса** или **Смоляной страж**. Выбор часто будет достаточно непростым, и о нем можно поразмышлять.

Соблазнительно выглядит **Принц Келесет**, получив копию которого, вы усилите оставшиеся угрозы в вашей колоде. Проблема лишь в том, что сделать это у вас не всегда получится, так как в вашей колоде останется второй дроп (оригинал **Принца Келесета**), мешающий реализовать боевой клич раскопанной копии. Поэтому **раскапывать Принца Келесета с помощью Заштопанного следопыта не рекомендуется.**


Поэтому подумайте несколько раз, если вам предлагают **Принца Келесета**, это точно не та карта, которую можно брать “на автомате”, она часто не будет полезнее других ваших опций.


Важно то, что **Заштопанный следопыт** дает в вашу руку копию карты из колоды, но не ее саму, так что неопытные игроки могут запутаться в том, что именно у них осталось, а чего больше нет. За партию вы можете разыграть **Катрену Зимний Шорох** несколько раз, если раскопаете ее копию. Аналогично и с другими вашими полезными картами.


Помните о том, что если все существа в вашей колоде уже усилены **Принцем Келесетом**, **Заштопанный упырь** раскопает в вашу руку угрозу без +1/+1 баффа.




Другие **важные советы**, которые помогут вам освоить Рекрут Охотника:

 У Рекрут Охотника есть возможность “сломаться”, то есть свести на нет всякую идею колоды при самом неудачном заходе карт в вашу руку. Если в ней окажутся все ваши тяжелые угрозы, победить будет невероятно сложно и в медленных, и в быстрых противостояниях. Просто примите, что такое редко, но будет случаться с вами в большей или меньшей мере. В этом нет ничего страшного.

 Если вы или ваш оппонент использует эффект немоты на **Гризли из Ведьминого леса**, то здоровье того станет максимальным, если, конечно, **Гризли из Ведьминого леса** ранее не получал урон. Если последнее действительно, то вашему существу будет не хватать столько же здоровья, сколько урона он получил ранее. Например, вы выставили **Гризли из Ведьминого леса** с характеристиками 3/6, ему нанесли 1 единицу урона. Тогда после немоты у существа останется 11 единиц здоровья.

 Вы можете убивать ваших же существ или ослаблять их, дабы проще было убить, использовав на них **Обходной удар** или **Метку охотника**. Это полезно, если вам нужно активировать предсмертный хрип вашей угрозы.

 Если вы планируете использовать на одну и ту же цель и **Разрушителя чар**, и **Метку охотника**, то заклинание применяйте уже после эффекта немоты, иначе

эффект **Метки охотника** будет развеян.



Ложная смерть может быть использована не только на мощнейшие угрозы в вашей колоде, но и на некоторых Зомбозверей с предсмертным хрипом. Так что не тратьте это заклинание даже в случае, если все взятые в колоду предсмертные хрипы уже уничтожены.



Если вы подозреваете, что у оппонента есть **Крадущийся упырь** (Контроль Жрец, Контроль Чернокнижник и некоторые другие), реализуйте как можно быстрее ваши заклинания **Метка охотника** и **Ложная смерть**.



Не расходуйте **Свечкострел** просто так: в вашей колоде всего лишь две копии этого оружия, так что оно может находиться в ваших руках очень долго. Приберегите заряды **Свечкострела** для действительно важных игровых моментов, когда 1 единица урона важна и делает многое.



У Рекрут Охотника очень много карт со случайным эффектом, и очень многие из них окажут значительное влияние на геймплей. Ваша задача — знать обо всех них и понимать, что они могут сделать, а что нет в конкретных ситуациях, учитывая состав оставшейся у вас колоды и другие факторы. Подробнее об этом в следующем разделе.



Журчащий слизнюченыш — может получить предсмертный хрип всего лишь двух существ в вашей колоде: **Катрены Зимний Шорох** и **Стражницы авангарда**, если, конечно, в вашей колоде остались данные карты. Если их уже нет, **Журчащий слизнюченыш** — 5/4 за 6 маны.



Стражница авангарда — завербует одно из четырех существ в вашей колоде при их наличии. Это **Король-лич**, **Катрена Зимний Шорох** и две копии **Заряженного дьявозавра**. Всеми правдами и неправдами постарайтесь разыграть **Стражницу авангарда** до того, как данные угрозы покинут вашу колоду. В противном случае в ваших руках будет существо 3/3 за 7 маны, которое в лучшем случае выманит какой-то ремувал из руки оппонента



Катрена Зимний Шорох — в вашей колоде пять зверей: по две копии **Гризли** из **Ведьминоного леса** и **Заряженного дьявозавра**, а также **Король Круш**. Тремя из пяти

зверей вы сможете тут же атаковать любую вражескую цель, а **Гризли из Ведьминого леса**, конечно же, появится на столе со своими максимальными характеристиками 3/12.



Ловчий смерти Рексар — Особенный интерес представляет, конечно же, сила героя Зверодел. Сначала вы раскапываете зверя, у которого есть какое-либо умение, помимо ключевого слова. Например, **Бронированный жук** считается существом с умением, поскольку описание карты содержит не только ключевое слово «предсмертный хрип», но и конкретное описание эффекта. Вторым раскапывается существо либо без текста, либо с одним только ключевым словом, например, **Жуткий крот** (нет текста), **Седоспин-патриарх** (только провокация), **Вепрь-камнеклык** (только рывок). Помните, что игра не может предложить вам существ за 6 кристаллов маны и выше, так как суммарная стоимость зомбозверя не должна превышать 10 кристаллов.

С выходом дополнения **Ведьмин лес** и ротацией сезонов изменились вероятности получения зверей с определенными ключевыми словами. Ниже приведена таблица, где указаны шансы выпадения таких зверей (считаются только существа с ключевым словом, без других описаний). В процентах указан шанс получения зверя, в скобках – количество в игре зверей с таким ключевым словом.

Ключевое слово	Вероятность выпадения (количество в игре)
Рывок	14,29% (1)
Божественный щит	14,29% (1)
Эхо	14,29% (1)
Похищение жизни	38,65% (3)
Яд	57,89% (5)
Натиск	38,65% (3)
Маскировка	38,65% (3)
Провокация	48,87% (4)
Неистовство ветра	14,29% (1)

Количество зверей, которые могут быть предложены вам на выбор первыми (с описанием эффекта на карте, помимо ключевого слова), равно 34. Вторых – 22. Не забывайте, что раскопать вы можете только существ своего класса либо нейтральных, статистика не учитывает зверей других классов.

С выходом Ведьминого леса изменилось количество и состав зверей, которых вы можете получить и скомбинировать. Отдельного внимания заслуживает тот факт, что теперь в игре много существ с натиском и похищением жизни, а это помогает Охотнику выбираться из самых тяжелых ситуаций. Также отлично сочетаются друг с другом существа с натиском и ядом. Не забывайте, что яд работает не только когда существо напрямую совершает атаку, а также в том случае, если его боевой клич или предсмертный хрип предполагают нанесение урона. Например, **Взрывной нетопырь** наносит 2 единицы урона всем существам противникам после своей смерти. Если скомбинировать его со **Злобным ползуном**, Зомбозверь получит яд, и, умерев, уничтожит весь вражеский стол, причем это можно совершить моментально, так как натиск у существа тоже будет. Так же и с похищением жизни – существу не обязательно атаковать самому, чтобы вылечить вас, главное нанести урон. Тот же **Взрывной нетопырь** в сочетании с **Болотной пиявкой** может неплохо исцелить вас своим предсмертным хрипом (эффект напоминает **Барона Геддона** в колоде Биг Спелл Мага). Хорошая комбинация — **Коварный птенец** + **Вепрь-камнеклык**. Еще один сильный зверь - **Тундровый люторог**, скомбинированный со зверем, обладающим эффектом маскировки. Большое существо с маскировкой и огромным запасом здоровья (у Тундрового люторога в его обычном виде уже 6 единиц) уничтожить будет непросто, даже Биг Спелл Магу, скорее всего, придется дать минимум 2 AoE атаки, чтобы от него избавиться, а единственный способ убить его наверняка - это только **Вулкан Шамана** или **Круговерть Пустоты** Чернокнижника.

Но такие хорошие комбинации будут попадаться вам далеко не всегда, поэтому выбирайте зверей в зависимости от игровой ситуации и противника.

Заштопанный следопыт — уже многое было сказано о данном существе в разделе выше, здесь же стоит отметить, что вы не можете раскопать две копии одного и того же существа. На выбор вам будут предлагать всегда три различные опции, если, конечно, в вашей колоде еще осталось три разных существа. Еще раз стоит напомнить, что вы получаете в руку копию существа из колоды, а оригинал остается в колоде. На копию не будет действовать бафф разыгранного ранее **Принца Келесета**.



Король-лич — в конце вашего хода **Король-лич** будет давать вам карту рыцаря смерти. Всего в игре их восемь штук, то есть шанс найти конкретную равен 1 к 8. Читателю предлагается ознакомиться с комментариями к каждой карте рыцаря смерти по отдельности, дабы понять их потенциал.



Ледяная Скорбь – отличный источник выгоды или дополнительного урона по вражескому персонажу в медленных противостояниях. Не жадничайте, пытайтесь уничтожать только самых хороших существ, подойдет и что-то среднее. Не бойтесь также бить и по герою, дабы быстрее разрушить оружие и призвать даже одну неплохую угрозу или просто убить оппонента. Аккуратнее с добиванием этим оружием **Вестников рока**.

Хватка смерти – источник дополнительного существа, для вас не всегда, впрочем, нужного, ведь подавляющее количество архетипов использует и мелкие, и крупные угрозы в своих сборках, поэтому вы не будете всегда находить что-то великолепное. В

любом случае, что-то лучше, чем ничего, особенно если вы забираете это из колоды оппонента. Можно и вовсе достать ключевую карту, например, Стража ужаса у Куболока или [Хадронокса](#) у Таунт Друида. Кстати говоря, вам нередко придется играть затяжные матчи, и в этом случае похищение лишней карты у оппонента может здорово сыграть вам на руку.

Уничтожение – поможет быстро устранить неприятную угрозу, но будьте аккуратны со своим здоровьем, у вас почти нет исцеления за исключением рыцаря смерти.

Проклятый договор – может здорово сыграть на очень поздней стадии игры, когда противник угрожает вам серьезным столом и готов нанести летальный урон, а вы близки к усталости либо уже получаете урон от нее. Применяйте Проклятый договор, дабы повернуть игровую ситуацию в свою пользу, но будьте готовы потерять какие-то ключевые инструменты.

Щит антимагии хорош, когда вы уже закрепились на столе хотя бы несколькими существами и готовы совершить размены или атаковать по герою оппонента. Особенно полезно усиливать существ с провокацией, которых у Охотника в достатке.

Лик смерти – относительно простое и универсальное заклинание, чаще всего оно будет использовано для нанесения 5 ед. урона, хотя исцеление вашего героя или существа – тоже хорошая опция.

Смерть и разложение – еще один пример простой карты, которая пригодится в любом случае. Если не для зачистки от мелких угроз, то для добивания вашего оппонента взрывным уроном из руки. Великолепно против Паладинов и других агрессивных классов, играющих от стола.

Армия мертвецов – спорная по своей выгоде карта. С одной стороны, она может достать полезных крупных существ, которых у вас изначально много в колоде. Но с другой – многие из них могут быть завербованы ранее, так что Армия мертвецов попросту уничтожит ваши заклинания, оружие и рыцаря смерти, а на стол выставит мелкие и незначительные угрозы. Помните о том, что Армия мертвецов — всегда риск для вас, который может обернуться или триумфом, или фиаско.



Квест Воин относится к тем архетипам, которым вы будете искренне рады в ладдере. Рекрут Охотник показывает положительные результаты против него, причем показатели действительно внушительные. Квест Воин слишком медленный для того, чтобы устоять против ваших комбинаций с [Катреной Зимний Шорох](#) или помешать вам дожить до них. Даже если что-то пойдет не так, у вас всегда есть [Ловчий смерти Рексар](#), как

альтернативный способ победы. Но чаще всего это не понадобится – вам достаточно дожить до хода, когда можно будет выставить первую опасную угрозу, например, [Катрену Зимний Шорох](#) или [Стражницу авангарда](#). Но у противника может быть [Железноклюв](#), поэтому старайтесь комбинировать предсмертные хрипы с [Ложной смертью](#).



Нечетный Паладин – одна из немногочисленных агро колод, которые сейчас можно встретить в мете и, соответственно, один из тех архетипов, с которыми вам тяжело справляться. Старайтесь защищаться [Смоляным стражем](#) и [Дренеями-каторжниками](#) на ранней стадии, используйте [Свечкострел](#) для разменов с Паладинами-рекрутами. Матч-ап крайне тяжелый, поэтому рискуйте и используйте все защитные инструменты, что у вас есть. Полезным будет [Псарь Шоу](#): если он останется проигнорированным соперником, вы можете совершить настоящий переворот в игре. А если нет – тогда он сыграет роль своеобразного провокатора, заставив Паладина отдать в него своих существ или какой-либо ценный ресурс.



Спелл Охотник опасен своим Оберегом: малый изумруд, благодаря ему он может сыграть довольно агрессивно и попытается убить вас быстро, помогая себе взрывными заклинаниями, оружием и силой героя. Постарайтесь подготовить хороший стол перед пятым ходом, будет здорово, например, выставить [Дрнеев-каторжников](#), усиленных [Принцем Келесетом](#). [Псарь Шоу](#) и здесь может принести вам много выгоды, приняв на себя приличное количество урона. И опять же, если он выживет, это будет еще опаснее для врага. Постарайтесь найти и реализовать [Журчащего слизнюченьша](#) как можно быстрее, чтобы начать свои безумные комбо и уже не дать Охотнику передышки.

Остерегайтесь [Морозной ловушки](#), которая может помешать реализовать ваших существ с рывками или предсмертным хрипом.

В зеркальном противостоянии все зависит от того, кто первым найдет части комбинации, в частности, [Журчащего слизнюченьша](#). Также важен и [Принц Келесет](#), все-таки отсутствие и наличие у всей колоды баффа окажет серьезное влияние на ход матча и даст большое преимущество тому, кто смог реализовать его рано.



Все архетипы класса являются для вас легкими мишенями.

Таунт Дриид не спасется за провокаторами от ваших крупных угроз. Если рано реализовать комбо, шансов у него будет немного. Часто перед Малфурионом будет стоять выбор – использовать или нет **Близость к природе** на ваше большое существо вроде **Короля Круша** или **Короля-лича**: и в том, и в другом случае вы останетесь довольны, так как выманить **Близость к природе** всегда приятно. Других серьезных ремувалов у него нет, можно не бояться эффекта немоты, Таунт Друиды их не используют.

Токен Дриид не использует ни **Близость к природе**, ни эффекты немоты, а это самое важное, чего стоит опасаться. Проблем с ним возникнуть не должно, играет он очень неспешно, а весь его потенциал раскрывается на поздней стадии игры, когда вы уже будете во всеоружии.

У **Малигос Друида** едва ли будет эффект немоты, зато вы должны опасаться **Близости к природе**, хотя это заклинание и не столь опасно для вас. Если партия затягивается до поздних этапов, будьте готовы как-либо ответить на выставленных в темп **Алекстразу** или **Малигоса**. Если у вас нет ответа на эти угрозы, постарайтесь не давать Друиду времени разыгрывать их, постоянно угрожая летальным уроном со стола.



Нечетный Разбойник – второй после Нечетного Паладина агрессивный оппонент, которого можно ожидать. Стратегия против него примерно такая же, как против Паладина. Из особо опасных угроз можно выделить **Бандюгу**, против него у вас есть **Обходной удар** в сочетании со **Свечкострелом** и **Метка охотника**. Также можно спрятаться за провокаторами (**Смоляной страж**, **Дренеи-каторжники**).

Миракл Разбойник – противник гораздо менее опасный, чем Нечетный Разбойник. Из опасных инструментов у него есть **Ошеломление**, поэтому старайтесь сразу же вызвать срабатывание полезного предсмертного хрипа **Ложной смертью**. Эдвина ван Клифа можно нейтрализовать с помощью **Метки охотника**, а **Бандюгу** – теми же способами, что и в случае с Нечетным Разбойником.



Дрыжеглот Шаман – еще один достаточно легкий противник, самое опасное оружие которого – **Сглаз**. Опять же, старайтесь не дать ему безнаказанно превратить существо с предсмертным хрипом, лучше самостоятельно реализовать его с помощью **Ложной смерти**.

Четный Шаман будет уже сложнее, так как он играет от стола и постоянно наращивает угрозы. В таком матч-апе важны выгодные размены, поэтому будет прекрасно, если ваши существа в колоде рано получают бафф от **Принца Келесета**. Эффект немоты можно использовать на **Похитительницу трупов** или **Ал'акира**. Кстати,

Похитительницу трупов будет крайне сложно убить, если у вас нет [Разрушителя чар](#). Но это можно сделать с помощью [Свечкострела](#) и [Обходного удара](#).



Биг Спелл Маг обладает набором неприятнейших точечных ремувалов, среди которых особое место занимает [Превращение](#), но точно так же опасны и [Метеорит](#), и [Кукла вуду](#). AoE эффекты за исключением [Снежной бури](#) не должны доставлять особых проблем, так как ваши тяжелые угрозы без труда переживут их.

Данный матч-ап в целом благоприятен, так как у вас слишком много угроз, но затягивать его опасно: [Дракономант Аланна](#) делает слишком многое, и ответа на полный стол существ 5/5 у вас нет.

Темпо Маг, наоборот, будет стараться продавить вас рано. Первоочередная задача — закрыться провокаторами, и подойдут даже ранние дропы. Исцеления у вас в колоде почти нет, так что, когда вы перехватите инициативу, нужно постараться закончить партию в максимально быстрые сроки.

Обыгрывайте два секрета — [Антимагию](#) и [Взрывающиеся руны](#). Против первой хороши [Монетка](#), [Ложная смерть](#), [Метка охотника](#), а против [Взрывающихся рун](#) — [Гризли из Ведыминого леса](#), [Герой-одиночка](#) или угроза с предсмертным хрипом.



Контроль Жрец и **Квест Жрец** располагают одинаковым набором ремувалов, среди которых для вас особенно неприятен [Ментальный крик](#), который и уберет с вашего стола всех существ, и не даст активировать их боевые кличи. Хорошая новость в том, что все замешанные в колоду угрозы смогут быть вновь завербованы в будущем.

Другие ремувалы классов — [Темный жнец Андуин](#), [Слово Тьмы: Смерть](#) и [Вестник заката](#) не столь неприятны, но помнить нужно и о них, особенно потому, что у Жреца может появиться и [Массовое рассеивание](#), и [Немота](#), что вас точно не порадует.

Жрецы также могут украсть какие-то ваши угрозы с помощью заклинаний [Контроль разума](#), [Темное безумие](#) или связки [Сумеречный послушник](#) + [Темная жрица](#), но важно то, что первая и последняя опции доступны Андуину лишь на самых поздних этапах игры.



Куболок — не самый простой матч-ап для Рекрут Охотника, особенно если в сборке последнего нет какого-либо ответа на [Череп Ман'ари](#). Ваша задача — своевременно и

быстро отвечать на [Горного великана](#) и Стража ужаса, используя [Метку охотника](#) или другие ремувалы, коих у вас, увы, часто не будет хватать.

В целом данный матч-ап во многом зависит от того, найдет ли ваш оппонент идеальные инструменты для давления до того, как его начнете вы. Если у него не получится сделать это, инициатива будет полностью за вами.

Четный Чернокнижник — еще один неприятный архетип с массой трудно убиваемых ранних угроз с большим запасом здоровья. В данном матч-апе [Метку охотника](#) лучше всего отдавать на [Горного великана](#), а Сумеречного дракона сдерживать провокациями или же получать 4 единицы урона каждый ход.

Зоолок — неприятная для вас колода, достаточно быстрая и темповая, так что велик шанс не дотянуть до столь важных для вас 6-8 ходов. Или же дотянуть, но отстать уже столь значительно или по контролю стола, или по текущему здоровью, что вам мало что поможет.

Надейтесь на [Гризли из Ведьминого леса](#) и на то, что оппонент не найдет [Разрушителя чар](#), дабы устранить эту угрозу.



Рекрут Охотник — уникальный и удивительный архетип в мете Ведьминого леса, особенно для Охотника — класса, которому всегда не хватало ярких и интересных механик, а также метовых колод, использующих их.

Наконец у фанатов класса появился настоящий выбор между даже не одной, а несколькими мощными и яркими колодами. Наряду с Рекрут Охотником, которому был посвящен данный гайд, борется за место под солнцем в ладдере и Спелл Охотник — еще одна необычная колода Рексара. Также появляются и сборки Охотника с [Яйцом дьявозавра](#), за которыми стоит внимательно следить — вдруг эта новинка покорит мету в ближайшее время?

Здорово, что для Охотника настали действительно светлые времена: он в мете, его колоды интересны, их несколько. И все это во многом благодаря Рекрут Охотнику.

Спасибо за прочтение гайда, до скорых встреч!