

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Обновлено) Темпо Охотник на демонов — лучшая колода в игре. Гайд по архетипу

11.06.2020

Гайды

Руины Запределья Гайды

Темпо Охотник на демонов — лучшая колода в игре. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ











**Охотник на демонов** — самый популярный класс в Руинах Запределья. Он заинтересовал всех, как новый класс в игре, но это не единственная причина. Важно и то, что ДХ (от англ. Demon Hunter) — действительно сильный класс с тир-1 архетипом текущей меты.

Разработчики выпустили уже три патча с нерфами, которые направлены на ДХ. Сила класса упала, но это все еще **самый сильный и популярный представитель меты**. Ничто не может его сломить. Примечательно, что у класса только одна конкурентоспособная колода — Темпо Охотник на демонов. После нерфа **Жрицы ярости** сборки стали более агрессивными, поэтому его часто называют Агро Охотник на демонов. О нем и пойдет речь в этом подробном гайде.







Против ДХ успешно играет только Воин. Многие пытаются усовершенствовать сборки и подстроить их под матч-ап с Иллиданом, но никто не может похвастаться стабильными успехами. И пусть Гаррош тоже пострадал от нерфов, Иллидан все еще не научился его побеждать.

В гайде вы найдете топовые сборки архетипа и их бюджетные версии, научитесь создавать собственную колоду, узнаете об особенностях муллигана, стратегии и популярных матч-апов Руин Запределья. Речь пойдет и о том, как играть против Охотника на демонов.




Гайд обновлен 11 июня с учетом последнего патча и меты конца мая и начала июня. Далее полный список изменений:

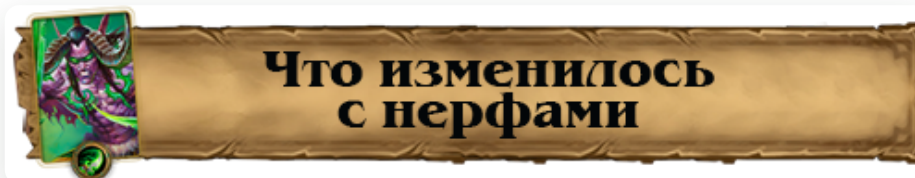
-  *Переработаны вступление и заключение*
  -  *Добавлен раздел "Что изменилось с нерфами"*
    -  *Убраны неактуальные сборки архетипа, добавлены новые*
      -  *Дополнен и изменен раздел "Вопросы декбилдинга": новая основа колоды и опциональные карты*
        -  *Изменены карты, нужные на муллигане против каждого класса, раздел "Муллиган" переработан*
-  *Изменен раздел "Стратегия игры", убраны неактуальные данные*
  -  *Изменены контрколоды в разделе "Как играть против Охотника на демонов"*
    -  *Раздел "Матч-апы" дополнен описанием новых поединков, переработаны старые*

### Разделы гайда:

-  *Что изменилось с нерфами*
  -  *Сборки архетипа*
    -  *Вопросы декбилдинга*
      - *Основа колоды*
  - *Опциональные и технические карты*
  - *Замены*
  - *Максимально бюджетная колода*
  - *Как улучшить базовую колоду Охотника на демонов*
-  *Муллиган*
  -  *Стратегия игры*
    - *Суть архетипа*
    - *Начальная стадия игры (1-3 ходы)*
    - *Средняя стадия игр (4-7 ходы)*
    - *Поздняя стадия игр (8+ ходы)*
  -  *3 способа победы*

- - Как играть ключевые карты

-  **Матч-апы**  
  -  **Как играть против Охотника на демонов**
  -  **Заклучение**



Нерф **Жрицы ярости** — самый значимый для Охотника на демонов. Раньше эта карта выручала в поздней игре и помогала добивать соперников. Ее преимуществом было высокое здоровье, которое позволяло ей пережить ход оппонента либо заставляла его отдавать много ресурсов. А еще она синергировала с **Крикуней Скверны**. Сейчас **Жрицу ярости** не играют.

**Гонец Кровавой Печати** потерял единицу атаки, но не место в топовых сборках. Кто-то отказывается от него в пользу Незрячего наблюдателя и других опций, но его нерф не оказался критичным. Это по-прежнему хороший источник добора, который необходим Иллидану.

Несмотря на нерфы, у Охотника на демонов по-прежнему впечатляющая таблица матч-апов. Он все еще проигрывает Воину, пусть тот тоже пострадал от нерфов. Но уход **Жрицы ярости** сделал этот матч-ап еще более тяжелым для Иллидана. Зато с другими колодами проблем почти не возникает, особенно если вы давно играете Охотником на демонов и знаете все его тонкости.

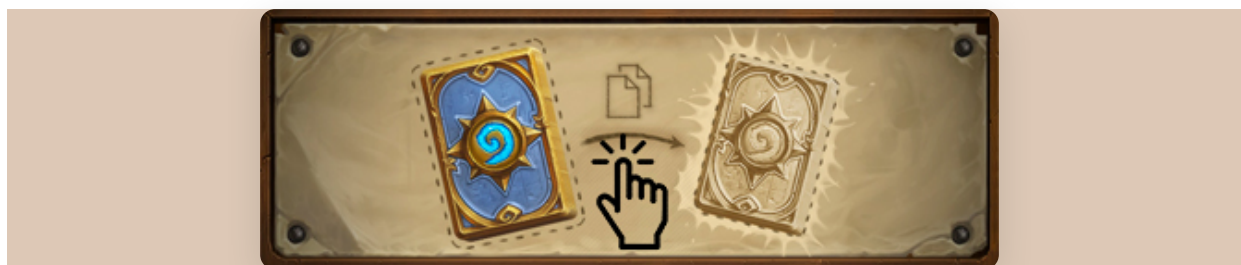
Сейчас Иллидан по-прежнему занимает место самой популярной колоды ладдера. Его численность составляет около 17% на всех рангах, а в Легенде это число приближается

к 24%. Можно с уверенностью сказать, что Охотник на демонов — одна из самых стабильных колод меты и лучший выбор для быстрого взятия Легенды. Но будьте готовы к тому, что придется часто играть зеркальные матч-апы.

[к оглавлению](#)

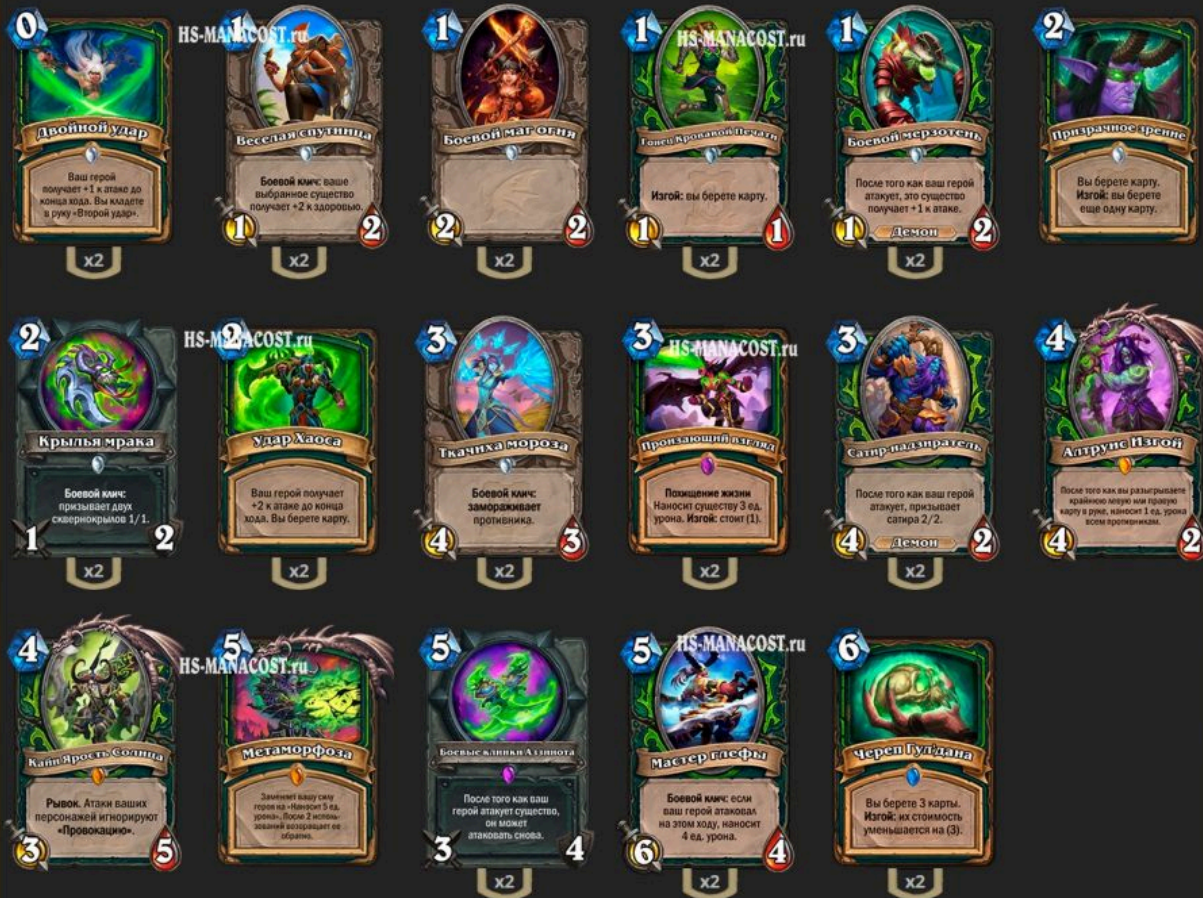
## Сборки архетипа

Сборки Темпо Охотника на демонов после нерфов стали меньше отличаться друг от друга. После ухода **Жрицы ярости** они стали менее тяжелыми и больше ушли в агрессию. Сейчас колоды Иллидана очень похожи друг на друга и обычно различаются 1-3 опциями. Можно сказать, что архетип полностью сформирован.



Агро Охотник на демонов

# Агро Охотник на демонов



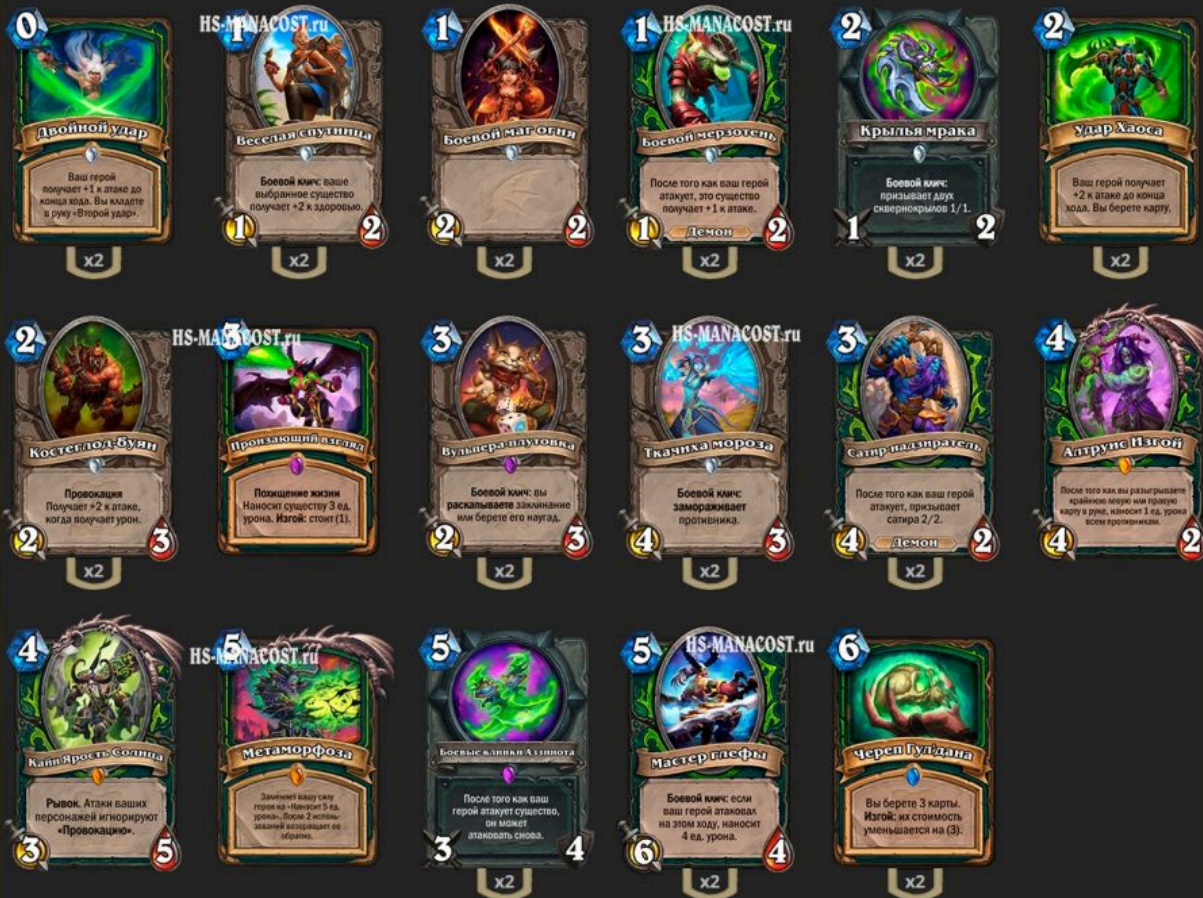
Это колода из последнего [мета-отчета от Vicious Syndicate](#). [Ткачиха мороза](#) — отличная техническая карта для зеркальных поединков: она будет замораживать и вражеских существ, и героя противника. [Гонец Кровавой Печати](#) тоже присутствует.



Вы можете заменить одну копию [Пронзающего взгляда](#) на вторую копию [Призрачного зрения](#). Это улучшит ваши медленные поединки (Бомб Контроль Воин, Галакронд Жрец, Квест Чернокнижник). Такой сборкой XiaoT недавно добрался до первой строчки Легенды. Но если вы чаще играете против Рексара и других ДХ, лучше оставить два Пронзающих взгляда.



Агро Охотник на демонов от HsPocket

# Топ-1 от HsPocket



















-  Гонец Кровавой Печати, Призрачное зрение, Пронзающий взгляд x1
  -  Вульпера-плутовка, Костеглод-буян
    - Костеглод-буян пригодится в зеркальных и других быстрых поединках, а Вульпера-плутовка поможет сгенерировать ресурсы — найти летал, AoE зачистку и прочее. Но Вульпера-плутовка медленна для агро матч-апов.




Охотник на демонов от Hrosfunky3

# Топ-8 от Hrosfunky3

 <p><b>Двойной удар</b> Ваш герой получает +1 к атаке до конца хода. Вы кладете в руку «Второй удар».</p> <p>0 x2</p>	 <p><b>Благословение духов</b> Боевой клич: ваше выбранное существо получает +2 к здоровью.</p> <p>1 x2</p>	 <p><b>Боевой огонь</b></p> <p>1 x2</p>	 <p><b>Сожжение маны</b> На следующем ходу у противника будет на 2 кристалла маны меньше.</p> <p>1 x2</p>	 <p><b>Боевой мерзотель</b> После того как ваш герой атакует, это существо получает +1 к атаке.</p> <p>1 x2</p>	 <p><b>Костяной бунт</b> Провокация. Получает +2 к атаке, когда получает урон.</p> <p>2 x2</p>
 <p><b>Удар Хаоса</b> Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. Вы берете карту.</p> <p>2 x2</p>	 <p><b>Крылья мрака</b> Боевой клич: призывает дух сквернокрыла 1/1.</p> <p>1 x2</p>	 <p><b>Пронзающий коготь</b> Понижение жизни. Наносит существу 3 ед. урона. Изгой: стоит (1).</p> <p>3 x2</p>	 <p><b>Ткачиха мороза</b> Боевой клич: замораживает противника.</p> <p>3 x2</p>	 <p><b>Сатир-вазиратель</b> После того как ваш герой атакует, призывает сатира 2/2.</p> <p>3 x2</p>	 <p><b>Кайбара Солнца</b> Рывок. Атаки ваших персонажей игнорируют «Провокацию».</p> <p>4 x2</p>
 <p><b>Атриус Изгой</b> После того как вы разыгрываете карту, которую лево или право карты в руке, наносит 1 ед. урона всем противникам.</p> <p>4 x2</p>	 <p><b>Метаморфоза</b> Зачиняет вашу руку. Наносит 5 ед. урона. После 3 использований возвращает ее обратно.</p> <p>5 x2</p>	 <p><b>Боевые вилки Азотота</b> После того как ваш герой атакует существо, он может атаковать снова.</p> <p>5 x2</p>	 <p><b>Мастер гисфы</b> Боевой клич: если ваш герой атаковал на этом ходу, наносит 4 ед. урона.</p> <p>5 x2</p>	 <p><b>Череп Гуд'дана</b> Вы берете 3 карты. Изгой: их стоимость уменьшается на (3).</p> <p>6 x2</p>	



-  Гонец Кровавой Печати, Призрачное зрение, Пронзающий взгляд x1,



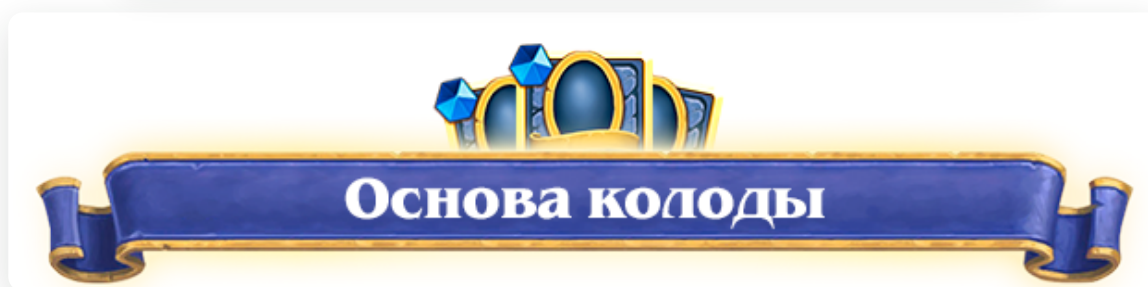
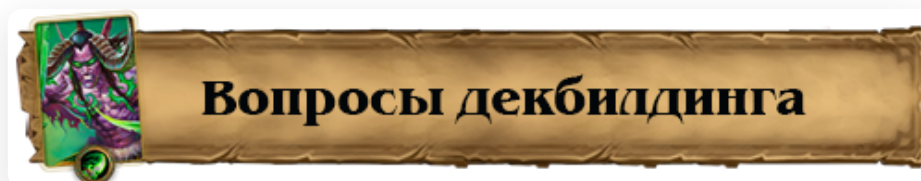
- Сожжение маны, Костеглод-буян

Сожжение маны пригодится в разных случаях: вы можете заблокировать сопернику летал, AoE зачистку или розыгрыш ключевого существа. Например, можно разыграть Сожжение маны перед 7 ходом Разбойника, чтобы он не сыграл Галакронда Кошмарного.



- 

[к оглавлению](#)



Основа архетипа — это те карты, которые встречаются в каждой или почти каждой сборке архетипа.

У Охотника на демонов есть ярко выраженная основна из классовых карт. Со временем она увеличивается, потому что игроки находят оптимальные карты и используют их всегда. Сейчас основа разрослась до 26 карт, причем туда вошли не только классовые, но и нейтральные карты.

В основе Охотника на демонов всегда много добора — это ключевые карты, которые помогают не остаться без ресурсов при таком агрессивном стиле игры.

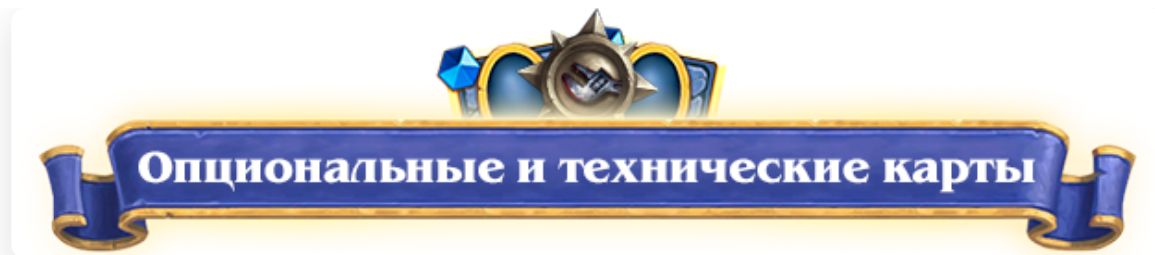
# Основа колоды Охотника на демонов



Код основы колоды:



Часто добавляют **Призрачное зрение** и вторую копию **Пронзающего взгляда**. Иногда вовсе убирают какие-то основные карты. Многое зависит от рангового промежутка и ваших противников: колоду можно менять после каждой партии, особенно на подступах к Легенде. Далее читайте о популярных опциональных картах Охотника на демонов, которые помогут вам улучшить тот или иной матч-ап.



## Оptionальные и технические карты

**Яростный Плавник Скверны** — хорошая карта для разменов. Особенно силен, если у вас уже экипировано оружие и не нужно тратить ману на силу героя. Нужен в зеркальных матч-апах, чтобы размениваться с тяжелыми дропами вроде [Мастера глефы](#) или [Кайна Ярость Солнца](#).

**Гонец Кровавой Печати** — популярная, но все же опциональная карта после третьих нерфов. Добавляйте, если вам не хватает добора. Полезен в медленных поединках, где добор особенно нужен.

**Незрячий наблюдатель** — неплохой второй ход с сильным боевым кличем. Вы можете найти хороший третий дроп или карту с изгоем, которая будет лежать с правого края, когда вы ее возьмете. Опция стала популярнее после нерфа [Гонца Кровавой Печати](#).

**Призрачное зрение** — дополнительный источник добора, который поможет Охотнику на демонов в медленных матч-апах, но не всегда будет удобным в темповых поединках.

**Авантюрист + Сожжение маны** — эти карты поставлены вместе, потому что [Сожжение маны](#) — неплохой гарант того, что вашего раскрученного [Авантюриста](#) не убьют сразу же. Вы можете разогнать его Монеткой, [Двойным ударом](#) и другими дешевыми картами, а финалом комбинации станет [Сожжение маны](#). А если вам удастся сыграть две копии заклинания, тогда [Авантюрист](#) получит еще больше шансов выжить.

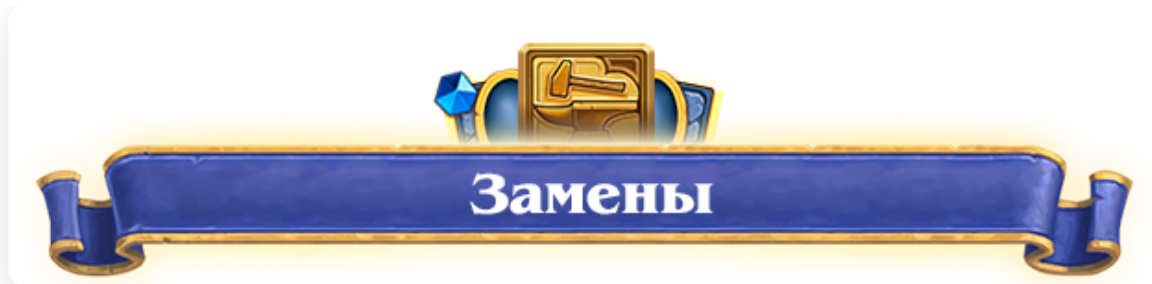
Сейчас комбинации с [Авантюристом](#) используются редко, но вы можете поэкспериментировать. [Сожжение маны](#) можно брать и без этого третьего дропа, оно поможет в медленных поединках и сложных ситуациях.

**Кислотный слизнюк** — улучшит зеркальные матч-апы, а также поединки с Воинами, Охотниками и Разбойниками.

**Костеглод-буян** — хороший второй дроп для быстрых поединков. Характеристики 2/3 сильны сами по себе, а с баффом [Веселой спутницы](#) он станет отличной преградой для других Охотников на демонов, быстрых Охотников и других агро колод.

**Менее популярные опциональные карты:** [Кошмарный ур'зул](#), [Убийца](#) из [Призрачного Копыта](#), [Страница Пустоты](#), [Танец клинков](#), [Клинок Скверны](#), [Майев Песнь Теней](#), [Кольцо Хаоса](#), [Пленный антеон](#), [Принц Кель'тас + Внутренний демон](#).

[к оглавлению](#)



## Замены

Охотник на демонов — бюджетный класс: многие карты достались игрокам бесплатно в наборе Посвященного, а дорогих эпиков и легендарок совсем немного. Заменить их легко, причем потенциал колоды снизится не сильно, особенно в руках умелого игрока.

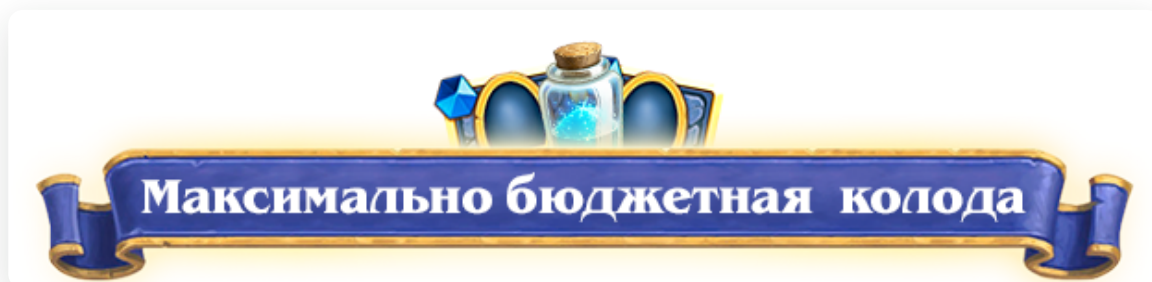
**Боевые клинки Аззинота** — самая важная дорогостоящая карта, которую нужно скрафтить в первую очередь. Если нет, не обращайтесь к другому оружию, но возьмите другие хорошие карты вроде набора демонов, **Ткачихи мороза** или даже **Пленного антеона**.

**Кайн Ярость Солнца** и **Метаморфоза** — сильные легендарные карты, но не обязательные. Замените на набор демонов, а если он уже есть, берите синергии с **Авантюристом** или **Пленного антеона**.

**Алтруис Изгой** и **Пронзающий взгляд** достались игрокам бесплатно, их могут добавить все.

**Вопрос:** Какую легендарную карту мне нужно создать в первую очередь, если я могу скрафтить только одну?
















**Ответ:** создавайте **Метаморфозу**. **Кайн Ярость Солнца** силен в основном против Жрецов и других медленных колод, а в зеркальных и агро матч-апах **Метаморфоза** показывает себя лучше.

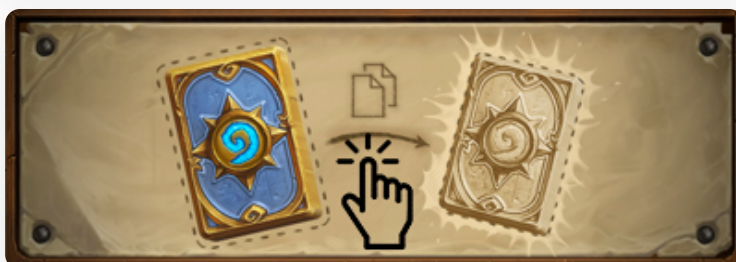


## Максимально бюджетная колода

Максимально бюджетный Охотник на демонов

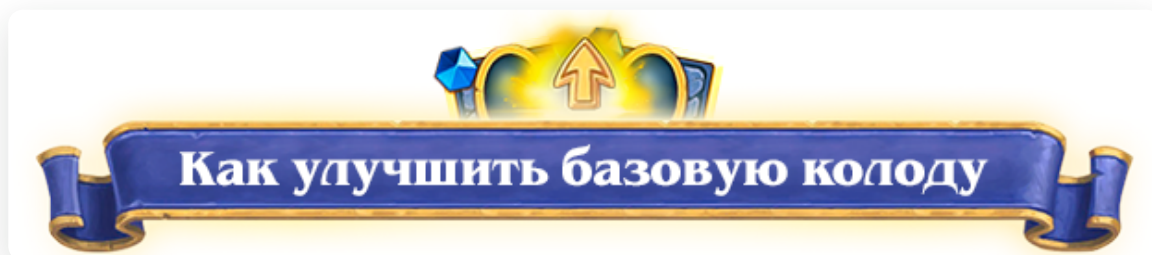
# Бюджетный Охотник на демонов

 <p><b>Двойной удар</b> Ваш герой получает +1 к атаке до конца хода. Вы кладете в руку «Второй удар».</p> <p>0</p> <p>x2</p>	 <p><b>Боевой маг огня</b></p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Бесслая спутница</b> Боевой клич: ваше выбранное существо получает +2 к здоровью.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p><b>Гоним Кровавой Печатью</b> Игрой: вы берете карту.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p><b>Боевой чертополох</b> После того как ваш герой атакует, это существо получает +1 к атаке.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p><b>Некролич палящего</b> Боевой клич: вы просматриваете 3 карты из вашей колоды, выбираете одну и кладете ее наверх колоды.</p> <p>2</p> <p>x2</p>
 <p><b>Удар Хаоса</b> Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. Вы берете карту.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Призрачное зрение</b> Вы берете карту. Игрой: вы берете еще одну карту.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Крылья мрака</b> Боевой клич: призывает двух сквернокрылов 1/1.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Ткачиха мороза</b> Боевой клич: замораживает противника.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Сатир-пазиратель</b> После того как ваш герой атакует, призывает сатира 2/2.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Призрачный взрыв</b> Положение жизни Наносит существу 3 ед. урона. Игрой: стоит (1).</p> <p>3</p> <p>x2</p>
 <p><b>Алдрунс Изгой</b> После того как вы разыгрываете карту в руку, наносит 1 ед. урона остальным игрокам.</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p><b>Мастер ласфы</b> Боевой клич: если ваш герой атаковал на этом ходу, наносит 4 ед. урона.</p> <p>5</p> <p>x2</p>	 <p><b>Пленивший антеон</b> Слитка: 2 ед. Когда пробуждается, наносит 10 ед. урона, случайно распределяемого между всеми противниками.</p> <p>6</p> <p>x2</p>	 <p><b>Череп Гул'дана</b> Вы берете 3 карты. Игрой: их стоимость уменьшается на (3).</p> <p>6</p> <p>x2</p>		



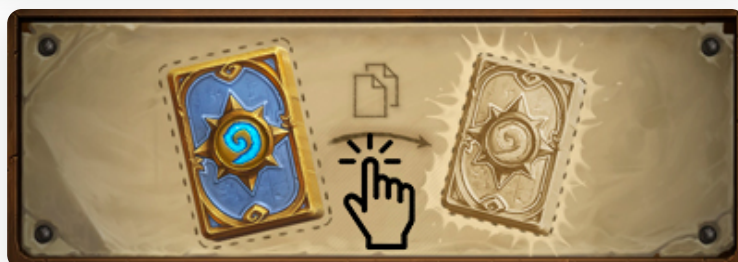
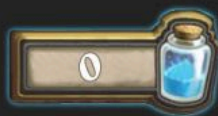
Колода обходится без дорогостоящих легендарок и [Боевых клинков Аззинота](#). Вместо них появляются дополнительные источники перебора колоды, а также [Пленный антеон](#) — бюджетная опция для поздней игры.

В первую очередь добавьте в сборку [Боевые клинки Аззинота](#). После создавайте [Метаморфозу](#), а только потом — [Кайна Ярость Солнца](#).



**Базовая колода Охотника на демонов**

# Базовая колода Охотника на демонов



Базовая колода имеет право на существование, но ей не хватает нескольких карт Руин Запределья, которые сразу же улучшили бы ее. Скрафтить их просто, поэтому даже у новичков и игроков со скромным запасом пыли должно хватить ресурсов.

В первую очередь уберите из колоды следующие карты:

- - *Кошмарный ур'зул*
- - *Пиршество душ*
- - *Скоординированная атака*
- - *Приказ Иллидари*
- - *Нага из Зловещей Чешуи*
- - *Нетрандамус*

Эти карты самые слабые. Они хорошо синергируют между собой, но совсем не самостоятельны. Эти карты нужно комбинировать друг с другом, но найти сразу все довольно сложно, особенно когда в колоде мало добора.

Самые важные карты Охотника на демонов — добор. **Обязательно создайте Череп Гул'дана, Гонца Кровавой Печати и Призрачное зрение** — это ключевые карты класса для любого архетипа, потому что помогают перебирать колоду и всегда оставаться с картами в руке.

Если хотите скрафтить легендарку — вкладывайте пыль в **Метаморфозу**. Это хорошая карта, хотя и не самая важная. Сперва создайте все дешевые карты, после вложите с Боевые клинки Аззионта, а только потом делайте **Метаморфозу**. После легендарного заклинания можно скрафтить и **Кайна Ярость Солнца**, хотя он не так важен, как другие названные выше карты.

[к оглавлению](#)



Муллиган Охотника на демонов стал намного проще с многочисленными нерфами. Самое важное — найти уверенный старт, то есть хорошие ходы на 1 и 2 маны. Далее общие правила муллигана Охотника на демонов.

- ⬇ Всегда оставляйте **первый дроп**: **Боевого мерзотня** или **Боевого мага огня**. Два первых дропа нужны только с Монеткой в темповых матч-апах.
- ⬇ Всегда оставляйте **Крылья мрака**. Две копии нужны только с Монеткой.
- ⬇ **Гонец Кровавой Печати** хорош во всех поединках, кроме зеркального. Оставляйте его в хорошей позиции в руке, то есть максимально слева или в центре, если слева от него дешевая карта, которую вы разыграете в первые два хода.
- ⬇ Если есть **Крылья мрака** и первый дроп, оставляйте **Сатира-надзирателя**.



**Двойной удар** нужен в некоторых темповых матч-апах. Оставьте против ДХ, Шамана, Паладина, Охотника и Разбойника.

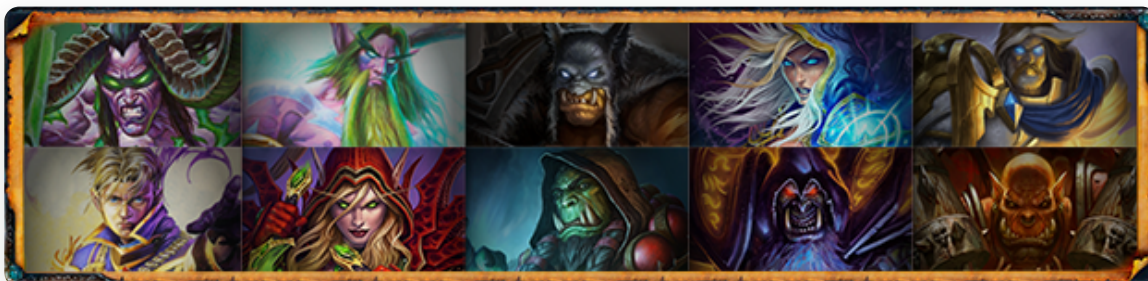


**Алтруис Изгой** полезен только при встрече с Паладином и с хорошей рукой.



**Остальные карты** полезны в стартовой руке редко или практически никогда.

Далее о том, что Охотника на демонов ищет при встрече с конкретными классами.



**Охотник на демонов:** Боевой маг огня, Боевой мерзотень, Крылья мрака, Двойной удар, Веселая спутница. С хорошей рукой — Пронзающий взгляд, Ткачиха мороза.

**Воин:** Боевой маг огня, Боевой мерзотень, Крылья мрака, Гонец Кровавой Печати, Ткачиха мороза, Двойной удар. С хорошей рукой — Веселая спутница.

**Паладин:** Боевой маг огня, Боевой мерзотень, Крылья мрака, Веселая спутница, Сатир-надзиратель, Гонец Кровавой Печати, Двойной удар. С хорошей рукой — Алтруис-изгой.

**Охотник:** Боевой маг огня, Боевой мерзотень, Крылья мрака, Двойной удар, Веселая спутница, Гонец Кровавой Печати. С хорошей рукой — Пронзающий взгляд, Ткачиха мороза.

**Друид:** Боевой маг огня, Боевой мерзотень, Крылья мрака, Сатир-надзиратель, Веселая спутница, Двойной удар.

**Разбойник:** Боевой маг огня, Боевой мерзотень, Крылья мрака, Двойной удар, Гонец Кровавой Печати, Сатир-надзиратель. С хорошей рукой — Веселая спутница.

**Шаман:** Боевой маг огня, Боевой мерзотень, Веселая спутница, Крылья мрака, Гонец Кровавой Печати, Двойной удар, Сатир-надзиратель.

**Маг:** Боевой маг огня, Боевой мерзотень, Крылья мрака, Веселая спутница, Двойной удар. С хорошей рукой — Гонец Кровавой Печати, Сатир-надзиратель.

**Жрец:** Боевой маг огня, Боевой мерзотень, Веселая спутница, Крылья мрака, Гонец Кровавой Печати, Сатир-надзиратель. С хорошей рукой — Череп Гул'дана, Двойной удар.

**Чернокнижник:** Боевой маг огня, Боевой мерзотень, Крылья мрака, Гонец Кровавой Печати, Веселая спутница, Двойной удар, Сатир-надзиратель.

[к оглавлению](#)

## Стратегия игры



### Суть архетипа

Охотник на демонов — агрессивный класс. Он старается не задерживать партию, быстрее занимать стол и добивать оппонента взрывным уроном. Чем-то напоминает Разбойника: тот тоже полагается на стол, атаки героем, мощные темповые перевороты и быстрый перебор колоды в поисках ресурсов для завершения партии.

Охотник на демонов играет карты с механикой изгоя, что делает геймплей намного сложнее, но и интереснее. Из-за этих карт меняется не только муллиган, но и сам стиль игры. Часто вы будете думать о том, как сыграть другие карты так, чтобы подвинуть изгоя в правый или левый край. Сочетать расстановку карт в руке и эффективное их применение не так просто.

Темпо Охотник на демонов — универсальный архетип, который может и нанести много урона из руки, и перехватить инициативу, и добрать карты, и даже исцелиться. Важно правильно использовать все ресурсы, чтобы каждое из этих умений реализовать максимально эффективно. Для этого нужно следить за порядком действий и грамотно выбирать карты за одну и ту же стоимость.

Охотник на демонов не всегда силен в начале партии, хотя у него есть темповые существа и оружие. Но ему не так важно нанести много урона со старта: главная задача — не отдать противнику стол и, если хороший старт не зашел, добрать ключевые карты и подготовиться к 4-7 ходам, самым важным для Иллидана. В этот момент Охотник на демонов способен разыграть самые сильные свои карты или скомбинировать дешевые максимально эффективно. На этих ходах он планирует окончательно закрепиться на столе и переходить к атакам взрывным уроном.

Однако текущие сборки могут играть и более агрессивно, и уже закончить партию к 4-7 ходам. Подробнее о поведении Охотников на демонов на разных этапах партии читайте в следующих подразделах.



### **Начальная стадия игры (1-3 ходы)**

В колоде наверняка есть **Боевой маг огня**, **Гонец Кровавой Печати**, **Боевой мерзотень** и другие карты. Старайтесь ставить существ, а силу героя использовать только для размена с вражеской угрозой или когда остается свободная мана. Героя противника в начале партии атаковать можно, только если нет других целей.

В идеале найти “лесенку” 1-2-3 и ставить существ каждый ход (или **Крылья мрака** на 2 ходу), пока противник ищет способы на них ответить. Но такое развитие событий будет происходить не всегда, и это не страшно.

Не бойтесь добирать карты в начале матча, если нет способов генерации существ на столе, — так вы сможете подготовить руку к середине партии, а это самая важная часть матча для Иллидана. Всегда играйте **Призрачное зрение** справа в руке, если у него активен эффект изгоя. Добирать одну карту за 2 маны не стоит почти никогда.

С хорошим заходом **Охотник на демонов** может задавить в начале почти любого противника. Например, можно легко победить Друида, если разыграть **Крылья мрака**, а затем **Сатира-надзирателя**: так вы легко “засноболлите” стол и убьете оппонента за 4-5 ходов, особенно если помочь себе **Сожжением маны** и позже взрывным уроном.



### Средняя стадия игры (4-7 ходы)

- К этому времени Иллидан достигает пика своей силы. Ему доступны комбинации из карт за 2 маны, а также самые сильные и темповые инструменты — **Боевые клинки Аззинота**, **Мастер глефы**, **Череп Гул'дана**.

На 5-6 маны можно реализовать **Алтруиса Изгоя**. В начале игры он не так силен, потому что под его еще нужно подогнать руку и набрать дешевых карт. Он выполняет разные функции в разных матч-апах. Против **Токен Друида** и **Охотника на демонов** важны АоЕ атаки хотя бы на 2 урона, а против других классов могут понадобиться комбинации и посильнее. Не ставьте Алтруиса в темп. Он силен только в связках с другими картами. С его помощью можно вернуться в игру или нанести противнику дополнительный урон с помощью дешевых карт. Например, в матч-апах с Магами или Жрецами **Алтруиса Изгоя** можно использовать только для того, чтобы нанести больше урона по герою противника, даже если он закрылся провокациями.

Агро Охотник на демонов к этому времени начинает активные действия в адрес героя противника: экипирует **Боевые клинки Аззинота**, разыгрывает **Метаморфозу** и силу героя, играет **Мастера глефы**. Все эти инструменты можно целить уже в героя противника и готовиться к завершению партии.

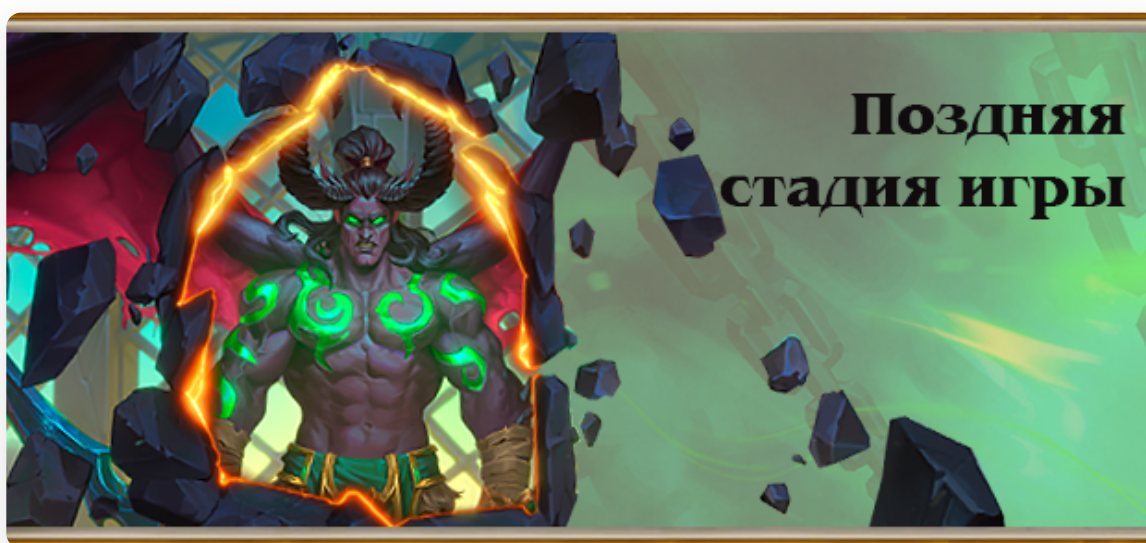
- Важно сыграть все мидрейндж карты в правильном порядке. Если вы все еще играете от стола, ставьте сначала **Мастера глефы** и другие тяжелые карты, если они есть — они вынудят противника обороняться и тратить ману на зачистку стола, а не исцеление или генерацию своих защитных угроз. Только после играйте **Боевые клинки Аззинота** и **Метаморфозу** — они хороши для завершения партии. Впрочем, этой парой тоже можно контролировать стол, если эти действия защищают ваших мощных существ.

В мидгейме Иллидан концентрирует всю свою силу. Обычно после этих ходов становится понятно, победит Охотник на демонов или же противник сможет отбиться и увлечь его в позднюю игру, где Иллидан уже не так силен.

- **Вопрос:** У меня в руке несколько карт за одну и ту же стоимость. Как понять, какую из них нужно разыгрывать?

**Ответ:** Обычно выбор стоит между картами за 5 маны (*Метаморфоза*, *Боевые клинки Аззинота*, *Мастер глефы*, а также *Череп Гул'дана* на 6 ходу). Каждая ситуация уникальна, но есть несколько общих правил. Пока вы играете от стола, отдавать приоритет нужно существам. Это актуально в начале и середине партии, пока в руке много карт и вы пытаетесь закрепиться на своей половине. Если на столе немного угроз, то на 5-6 ходу выгоднее всего играть *Мастера глефы*, а не *Метаморфозу* с силой героя или *Боевые клинки Аззинота*. Но если вы уже заканчиваете игру и отказываетесь от давления со стола, выгоднее будет играть карты, которые дадут вам больше урона в течение следующих ходов. Уже не так важно присутствие на столе, как сетап летального урона. *Мастера глеф* в этом случае оставляйте для финишера, потому что важны уже не его характеристики 6/4, а 4 урона с боевого клича.

[к оглавлению](#)



### Поздняя стадия игры (8+ ходы)

К 8 ходу ресурсы в руке начнут иссякать. К этому времени нужно сосредоточить силы на взрывном уроне: если у вас пустой стол, а у противника полная рука, не пытайтесь вернуться в игру своими мелкими существами. Угрозы Иллидана слишком слабы для поздних стадий. Сконцентрируйтесь на взрывном уроне и следите за колодой, чтобы просчитывать вероятность “топдекнуть” что-то полезное и спланировать летальный урон.

Многочисленный добор поможет вам исправить ситуацию, но опять же, на стол рассчитывать уже не приходится. К тому же вы наверняка сразу же разыграете “топдекнутые” карты из-за их дешевизны. Это хорошее время для розыгрыша *Череп Гул'дана* — заклинание поможет найти массу урона за сниженную стоимость.

[к оглавлению](#)



### 3 способа победы

Способы победы Темпо Охотника на демонов варьируются в зависимости от сборки, но в целом довольно похожи у всех, особенно сейчас, когда колоды варьируются не так сильно. Важно, что вы можете пользоваться несколькими способами победы даже в одной партии или переключаться между ними.



#### Убить со стола мелкими и средними угрозами

Охотник на демонов может задавить соперника мелкими угрозами. Помогает хорошая кривая маны на 1-3 ходах. Соперник обязан ответить на них в начале партии, а если не сможет — получит много критически важного урона.

Часто Охотник на демонов побеждает просто потому, что находит хороший старт: первый дроп, [Крылья мрака](#), а затем и [Сатира-надзирателя](#). Не все оппоненты способны ответить на такой стол, особенно если им не зайдут идеальные ремувалы.

Но обычно соперники рано или поздно находят способ убрать мелкие угрозы со стола, и тут нужно переходить ко второму способу победы.



1.

#### Взрывной урон

Если стол потерян, можно победить и без него с помощью [Кайна Ярость Солнца](#), оружия, [Метаморфозы](#), [Мастера глефы](#) и даже [Алтруиса Изгоя](#). Все это наносит огромный урон вместе с силой героя и другими баффами атаки. Важно то, что все или почти все из названных угроз могут нанести значительный урон оппоненту, даже если ДХ уже

потерял стол. Но эти карты не обязательно нужны только для взрывного урона, с их помощью часто можно продолжать борьбу за стол и выгодные размены.

Обычно Охотник на демонов отказывается от стола в середине или на поздней стадии игры и переходит полностью на взрывной урон. Поймать момент, когда это сделать, бывает непросто.

### **Есть несколько причин отказаться от стола в пользу взрывного урона:**

- 1. Вас переигрывают по ресурсам и вы не можете затягивать партию
- 2. Вы нанесли уже много урона по герою противника и сможете без проблем закончить партию и без существ на столе
- 3. Противник захватил стол, а у вас в руке нет способа его вернуть

Если вы боитесь провокаций, сначала наносите максимум урона с помощью оружия и существ, и только потом подключайте [Метаморфозу](#), [Мастера глефы](#) и [Кайна Ярость Солнца](#) — эффекты, которые игнорируют провокации.

Помните, что у оппонентов может быть исцеление. Обыгрывайте его, когда ситуация благоприятна, и игнорируйте, если приходится рисковать.



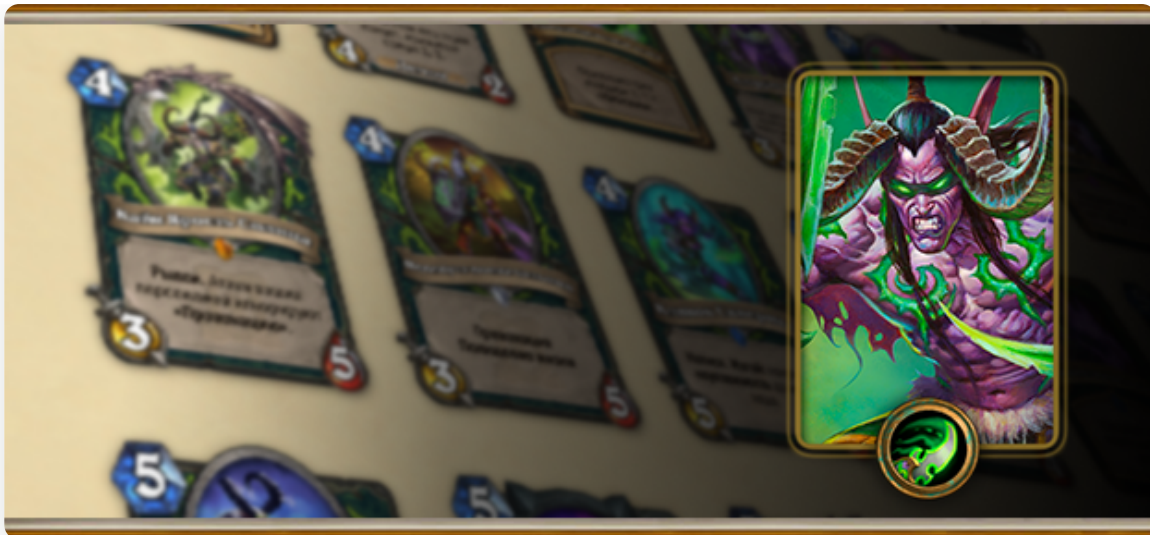
1.

#### **Темповый переворот**


Если вы отстали по темпу в начале партии, рассчитывайте на комбинации с [Алтруисом](#) [Изгоем](#). Это особенно полезно против других Охотников на демонов и Друидов, если они заспамили стол.


С помощью мощных комбинаций с Алтруисом и хорошей рукой (часто ее нужно подготовить к решающему ходу) вы сможете убрать со стола почти что угодно.


Также помогают выиграть в темпе [Боевые клинки Аззинота](#), [Пронзающий взгляд](#), [Двойной удар](#), [Мастер глефы](#) — эти карты дают не так много темпа и не всегда смогут самостоятельно перевернуть ход партии, но часто их будет достаточно.




### Как играть ключевые карты

 **Пронзающий взгляд** — желательно играть из края руки всегда, кроме одного случая. Если вы подбираете заклинание **Черепом Гул'дана** и оно оказывается с правого края, оно будет стоить 1 ману (как и написано на самой карте), несмотря на эффект **Черепа Гул'дана**. Но если **Пронзающий взгляд** подвинется в середину колоды, его стоимость снизится до 0 кристаллов. Не бойтесь играть на 3 ход за 3 маны, если нет другого хорошего хода, но нужно избавиться от вражеской угрозы. Актуально в “миррорах”.


 **Череп Гул'дана** — нужно играть из края руки, чтобы получить максимум выгоды. Череп дает массу выгоды, часто вы сможете тут же разыграть удешевленные карты, а это мощный темповый скачок. **Череп Гул'дана** старайтесь играть в последнюю очередь. Пока у вас есть, что разыграть, не нужно тратить ману на добор. Только если вы захватите стол или рука истощится, отдавайте предпочтение **Черепу Гул'дана**. Исключение — если заклинание находится справа и вы не хотите, чтобы оно потеряло свой эффект изгоя. Тогда старайтесь разыгрывать его быстрее, но не в ущерб столу. И следите за колодой, чтобы понимать, какие опции может добрать Череп и стоит ли оно того.

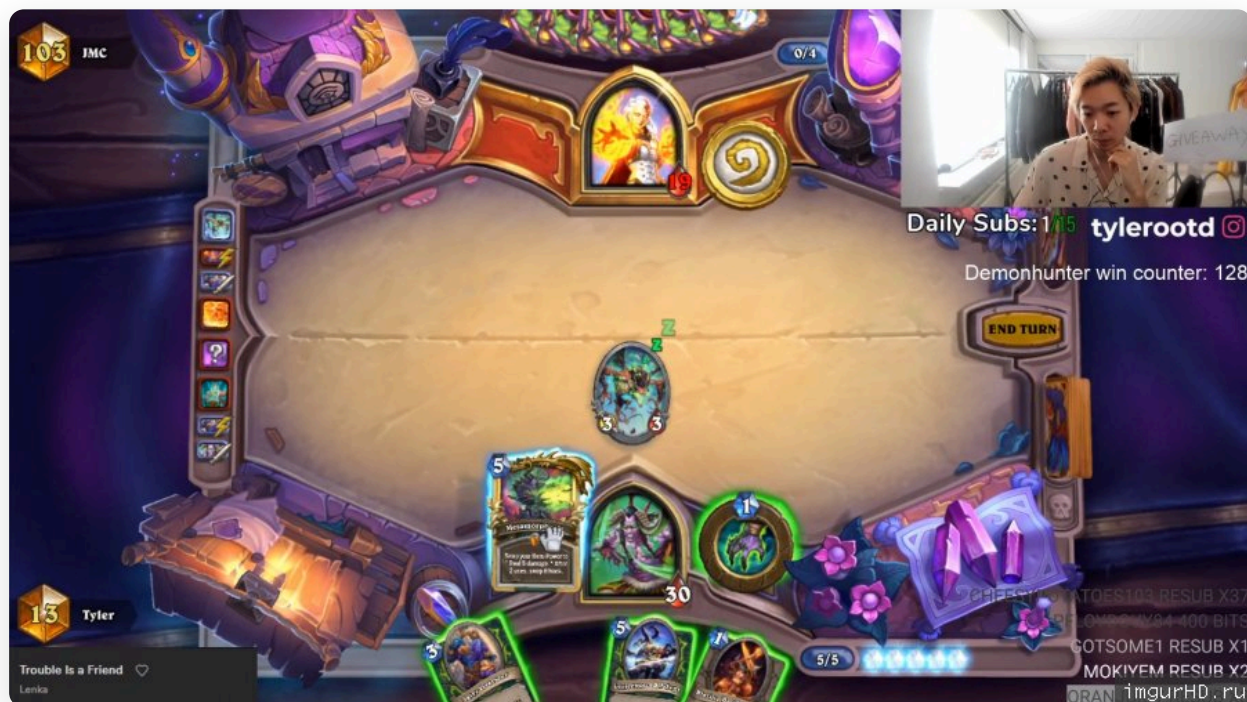
 **Алтруист Изгой** — часто единственный способ вернуться в игру после тяжелого старта. Его недостаток в ситуативности: если крайние карты недостаточно дешевы, разыграть легендарку эффективно не выйдет. Лучше всего синергирует с **Двойным ударом**. Не забывайте, что **Алтруист Изгой** наносит урон не только существам, но и герою противника.

 **Двойной удар** — карта очень многогранная и полезная в нескольких случаях. Что она может:


- помогает размениваться с существами противника на первых этапах партии;
- помогает реализовать эффекты **Сатиры-надзирателя**, **Боевого мерзотня** и **Мастера глефы** без лишних затрат маны;
- бафкает оружие для размена с мощными существами / атак по герою оппонента / исцеления;
- комбинируется с **Алтруистом Изгоем**.

Обратите внимание на механику второй копии **Двойного удара**: она займет максимально правый слот в руке. Это помогает синергии с **Алтруисом Изгоем**, но мешает картам с изгоем.

 **Метаморфоза** — когда сила героя меняется, ее можно использовать два раза за ход. В этом случае важен порядок действий. Часто разыграть силу героя можно до **Метаморфозы**, чтобы получить дополнительную единицу атаки. Также базовую силу героя можно прожать после второго выстрела с **Метаморфозы** — не атакуйте героем до этого момента и не завершайте ход раньше времени. Для заклинания непросто выбрать момент, но чаще всего ее стоит играть на 6 ходу, когда вы сможете сразу применить новую силу героя.



Многое зависит не только от руки Охотника на демонов, но и противника. Tyler может поставить Мастера глеф или сыграть Сатира-надзирателя и Боевого мага огня, чтобы занять стол, но он выбирает **Метаморфозу**. Маг еще не отдал Монетку, и Tyler играет от Реликвиоведа Рено. Тем более это хороший момент для **Метаморфозы**, которую чаще всего тяжело сыграть на 5 ходу, ведь это серьезная потеря в темпе.

 **Незрячий наблюдатель** — помогает искать карты с изгоем, которые вы сразу же сможете реализовать эффективно. С помощью Незрячего наблюдателя можно искать и другие нужные на следующий ход карты, а также использовать это существо перед добором. На поздних стадиях игры ищите наносящие урон карты — оружие, баффы к атаке, другой взрывной урон. Не забывайте следить за колодой, чтобы понимать, что именно вы хотите от него получить.

[к оглавлению](#)

## Матч-апы

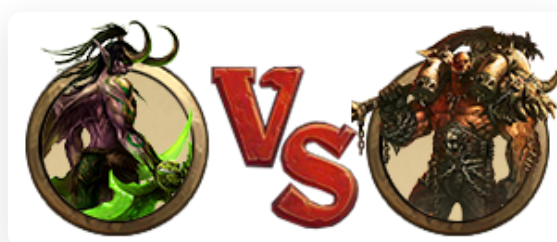


Против **Темпо Охотника на демонов** важно захватить инициативу в начале партии. Если проиграете старт, потом можете не вернуться в игру — в этом помогает только **Алтруис Изгой**, но его можно не найти вовремя.

Используйте атаки героем и заклинания ради разменов, а получив преимущество, старайтесь наносить больше урона герою противника существами, пока оппонент не убрал их со стола. У Охотников на демонов мало исцеления — пользуйтесь этим.

В равном поединке оба Охотника на демонов будут заняты борьбой за стол, но в какой-то момент один из них должен переключиться к агрессии. Делать это лучше в случае, если в руке много взрывного урона или способов получить его (**Череп Гул'дана** с изгоем). Если вы вынудите оппонента защищаться и тратить всю ману для борьбы за стол, главным вопросом станет только количество ваших ресурсов для наступления — если их будет достаточно, вы одержите победу.

Не обыгрывайте **Алтруиса Изгоя**, потому что это только одна карта в колоде — противник не обязательно найдет ее вовремя.



**Агро Воин** — самый тяжелый матч-ап. Использует синергии с неполным здоровьем. Старайтесь убивать всех раненых существ, чтобы Воин не реализовал **Кровавую наемницу**, **Боевую ярость** и **Громилу Гуртогга**. Часто Охотник на демонов должен долго бороться за стол и контролировать его до победного. Переходить в наступление сложно: у Воина много способов накопления брони и способов перехвата стола, а если он выгодно реализует **Боевую ярость**, вам никогда не переиграть его по ресурсам. Старайтесь не допускать подобного.

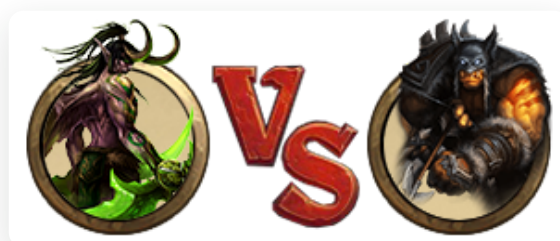
Против Воинов хорош **Кислотный слизнюк**: все играют **Электропику** и **Боевой якоррь**. А **Бомб Воины** — еще и **Гайкалибур**. Бомб Воин чуть проще для Охотника на демонов. Он не сможет долго играть от защиты, а главная его надежда — зачистки **Рисковым шкипером**. Несмотря на пирата, не бойтесь занимать стол рано и играть агрессивно. Хороший старт — ваше главное преимущество и план на игру.



**Мурлок Паладин** — попытается агрессивно заспамить стол мелкими угрозами. Задача ДХ — чистить стол от ранних мурлоков и не позволять оппоненту реализовывать баффы и синергии этой расы. **Алтруис Изгой** крайне полезен в этом матч-апе, если он есть в руке, вы можете играть агрессивнее и позволять Паладину занять стол мелкими угрозами.

Матч-ап выгодный, если вы будете выгодно размениваться и не позволите Паладину играть первым номером.

**Манускрипт Паладин** — силен только в поздней игре, поэтому нельзя дать ему дожить до нее. Ищите хороший старт и играйте агрессивно: многие угрозы Паладина можно игнорировать, и уж точно не стоит заикливаться на разменах слишком долго. Побеждайте Утера до того, как он реализует **Манускрипт надежды**.



**Зефрис Охотник** — выгодный матч-ап. Старайтесь убить его как можно раньше. Он будет мешать вам **Дворфом-снайпером** и может даже найти **Удар в спину** с **Зефриса Великого** на первых ходах, лишь бы помешать хорошему старту. Но в редких случаях ему удастся действительно переломить ход поединка. Чаще всего ваши ранние угрозы останутся без ответа, и вы сможете продолжать напор.

Игнорируйте его угрозы, если они не угрожают вашим ключевым существам. Разменивайтесь в первую очередь силой героя и оружием. Не бойтесь получать урон — у Охотника не так много взрывного урона, не считая **Короля Круша** и силы героя. Но до **Укротителя ящеров Бранна** ему еще надо дожить, а силу героя он вряд ли будет играть каждый ход.

**Фейс Охотник** — часто это матч-ап в духе “кто кого быстрее убьет”. Ваше преимущество в том, что у вас все-таки есть немного исцеления (**Пронзающий взгляд**), да и на столе вы можете держаться дольше, чем ваш соперник.

Разменивайтесь с **Лепрогномами** и другими мелкими угрозами только в случае, если это поможет защитить ваших существ. В остальных ситуациях эти угрозы часто можно игнорировать.

Опасен **Фазовый хищник**. В идеале разменяться с ним с помощью **Пронзающего взгляда** Используйте это заклинание даже в случае, если оно стоит 3 маны.

**Дракон Охотник** — играет медленнее, но все еще доставит проблемы теми же секретами. В этом поединке важен контроль стола и темповые перевороты. Вы переиграете оппонента, если будете контролировать стол, правильно обыгрывать секреты и не подставитесь под Дракона из Гниловья на 5-6 маны.



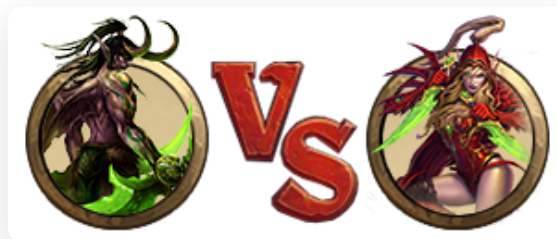
**Спелл Токен Друид** — непростой матч-ап, хоть и положительный. В мидгейме противник будет спамить стол мелкими угрозами, чаще всего с 2 здоровья. Ваша задача — закрепиться на столе рано и нанести много урона до 5-6 маны Друида.

К 5-6 ходам ожидайте, что Друид заспамит стол 2/2 угрозами с помощью Роя светлячков и Силы природы. Вы сможете легко ответить на них с помощью Алтруиса Изгоя, но если его нет, часто придется игнорировать токены и переходить к финальной атаке. В этом случае рассчитывайте, что сможете закончить партию до того, как это сделает Друид. В редких случаях стол поможет зачистить Жрица ярости, но не самостоятельно, а при поддержке других существ на столе.

Затягивать поединок со Спелл Друидом нельзя — в мид и лейтгейме он намного сильнее Охотника на демонов.

Используйте Сожжение маны перед 4 ходом Малфуриона, в который он планирует разыграть Буйство природы.

**Спелл Дракон Друид** слабее на ранних этапах, но опасен в поздней игре. Старайтесь припасти какой-то ответ на Зеленую исследовательницу — первую серьезную провокацию Друида. Можно подготовиться с помощью Метаморфозы, чтобы потом сыграть силу героя и Пронзающий взгляд на большую драконицу.

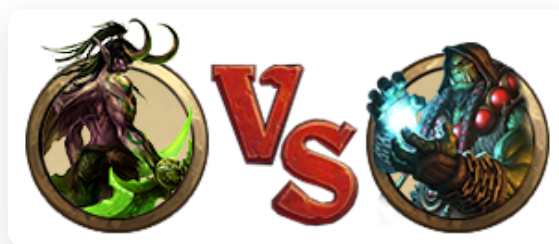


**Галакронд Разбойник** — равный матч-ап с небольшим перевесом в сторону ДХ. Важно не дать сопернику перехватить инициативу, Разбойник это умеет.

Старайтесь захватить преимущество в начале партии, когда Разбойник не так силен. Часто придется игнорировать крупного Эдвина ван Клифа, если Валира смогла поставить его рано. Спамьте стол мелкими и средними угрозами, не позволяйте Разбойнику диктовать свои условия игры.

Аккуратнее с Фликом Заточкой — перед 6 ходом противника лучше не играть несколько средних или крупных существ с одинаковым названием. Хотя если другого хода нет, придется рисковать.

У Валиры нет исцеления, кроме брони Галакронда и 5 урона с похищением жизни от Кронкса Драконье Копыто, так что не бойтесь действовать агрессивно. Вы сможете закончить партию, даже если потеряете контроль над столом.



**Тотем Шаман** — простой матч-ап, если вы будете размениваться со всеми тотемами, которые поставит оппонент. Убирайте со стола даже базовые тотемы, чтобы помешать Шаману реализовать свои сильнейшие карты — **Тотемное отражение** и **Раскальвающий топор**. Наносите максимум урона тотемам, если не можете убрать их со стола.

Другие архетипы Шамана тоже не доставят проблем, но встречать вы их будете нечасто.

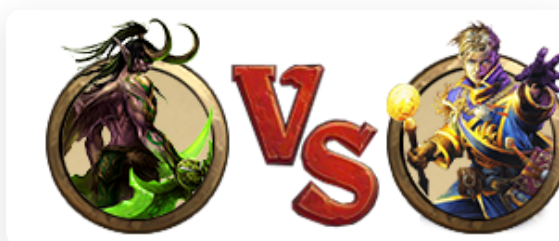


**Рено Маг** — простой матч-ап для Охотника на демонов. Пользуйтесь отсутствием исцеления в колоде противника. Действуйте агрессивно и со стола в начале партии, а ближе к 5-6 ходам переходите к атакам с помощью оружия, **Метаморфозы** и других источников взрывного урона. К этому времени Маг часто сможет отбить контроль над столом.

Постарайтесь убить оппонента до 9-10 маны, иначе Джайна сможет спастись с помощью **Алекстразы** и **Рено Потрясающего**. Их можно остановить с помощью **Сожжения маны**, хотя заклинание полезно и ранее (перед 6-7 ходами Мага).

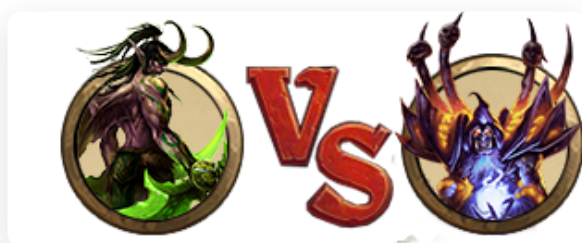
**Спелл Маг** — еще один хороший матч-ап, хотя со своими особенностями и трудностями. Важно действовать агрессивно с самого старта: генерировать как можно больше урона существами. Обыгрывайте **Огненный оберег** — секрет может серьезно замедлить вас.

Партию лучше закончить до 7-8 ходов, когда в бой вступит **Глубокая заморозка** и **Сила созидания**. К этому времени рассчитывайте преимущественно на взрывной урон, но постарайтесь быстрее реализовать все заряды оружия, пока Маг не заморозил героя.



**Галакрод Жрец** — у него нет воскрешения и провокаций, так что вам важно сосредоточиться только на точечных и AoE ремувалах противника. Сможете обыграть их — закончите партию без особых проблем. Если обыграть ремувалы не получается, просто выставляйте угрозы одну за одной в надежде, что рано или поздно у Жреца закончатся ответы.

Поскольку противник почти не играет провокаций, вы можете рассчитывать на полную выгоду с Боевых клинков Аззионта и других источников урона, которые останавливают таунты.



**Квест Чернокнижник** — противник будет играть темпово и от защиты. Берегитесь зачисток вроде **Огненного ливня**, особенно в комбинации с **Мо'аргом-механологом**. Приберегите **Кайна Ярость Солнца** для вражеских провокаций — он будет на них рассчитывать.

Не забывайте, что у оппонента будет исцеление — **Дыхание Пустоты** в связке с **Мо'аргом-механологом** особенно опасно. Если вы сетапите летальный урон и боитесь исцеления, не ставьте существ, чтобы соперник не реализовал связку. Он может сделать это и на свое существо, но вы хотя бы сделаете все, что в ваших силах.

Если боитесь комбинаций с **Малигосом**, старайтесь убить соперника быстрее, чем это сделает он.

[К оглавлению](#)



Темпо Охотник на демонов — самая популярная колода в мете, и за это не всеми любимая. Если вы не хотите играть за ДХ, но хотите побеждать его, самое важное — правильно выбрать колоду.

Плохой выбор для контры ДХ — Маги, Паладины, Друиды, Чернокнижники и Шаманы. Все они не способны стабильно переигрывать лидера меты, хотя часто неплохо справляются с другими популярными представителями ладдера.

Есть несколько архетипов, которые могут играть с Охотником на демонов на равных или в небольшой минус. Результаты зависят от уровня исполнения пользователей, а также отчасти и от выбранной сборки. К равным матч-апам можно отнести Галакрод Разбойника, Фейс Ханта, Дракон Охотника, Жреца на воскрешении.

Лучше всех с Охотником на демонов играет Воин. Пока что это **единственный класс, который стабильно переигрывает ДХ**. Самая популярная и сильная колода для этих целей — **Агро Воин**, хотя и другие архетипы класса играют в плюс с героем статьи. Преимущество Агро Воина в том, что он хорошо борется и с другими представителями меты.

Проблема Агро Воина в трудном геймплее. Узнайте о нем из [подробного гайда по архетипу](#).

## Агро Воин с Громмашем



### Галакронд Разбойник с секретами



### Фейс Хант



### Дракон Охотник



Темпо Охотник на демонов — безоговорочный лидер меты на протяжении всего дополнения Руины Запределья. Колода доминировала с первых дней и пережила уже третью волну нерфов. Сейчас он слегка ослаб, но не настолько, чтобы отдать пальму первенства кому-то еще.

Это один из лучших, если не лучший выбор для взятия высоких рангов. С ДХ можно взять и Легенду, и ее высшие строчки — все зависит только от исполнения.

Спасибо за прочтение гайда, до скорых встреч!