

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Фейс Хант — быстрый путь в Легенду. Гайд по архетипу

07.05.2020

Гайды

Руины Запределья Гайды

Фейс Хант — быстрый путь в Легенду. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Фейс Охотник или Фейс Хант — возможно, самая агрессивная колода Руин Запределья. Vicious Syndicate относят его к Тир-1 архетипам в начале мая. Это хороший выбор для быстрого продвижения по ладдеру с бронзы до Легенды и выше.

У Фейс Охотника есть ряд проблем в текущей мете (Воины и Жрецы), но это не мешает ему оставаться одной из популярнейших колод. Более того, выгодный матч-ап с Охотником на демонов компенсирует все недостатки. После вторых нерфов Иллидан стал менее агрессивным, и Рексару теперь легче убить его до выхода ключевых карт. Радует и матч-ап с Разбойником. И в отличие от Агро Воина, который тоже хорошо играет с Охотником на демонов, Фейс Хант не так сложен в исполнении.

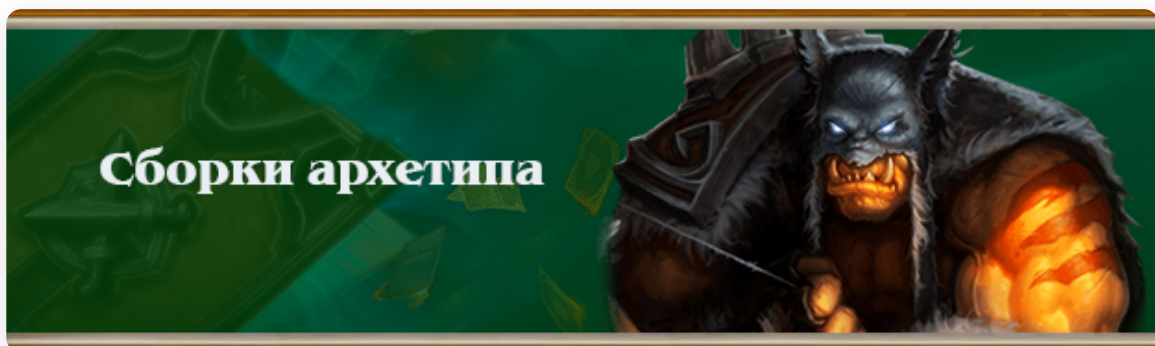
К тому же Фейс Охотник — недорогая колода, а при желании его можно сделать настолько бюджетным, что пыли хватит у всех. Максимально дешевую сборку вы найдете в разделе “Вопросы декбилдинга”.

Если научиться основным принципам игры Фейс Охотником, вам быстро покорятся любые вершины. С ним победы и поражения будут проходить очень легко, а путь к Легенде не займет много времени. Это идеальный вариант для тех, кто не любит затяжные матчи.

В гайде вы найдете актуальные сборки, научитесь создавать свою собственную, прочтаете о тонкостях муллигана, стратегии игры и популярных матч-апов.

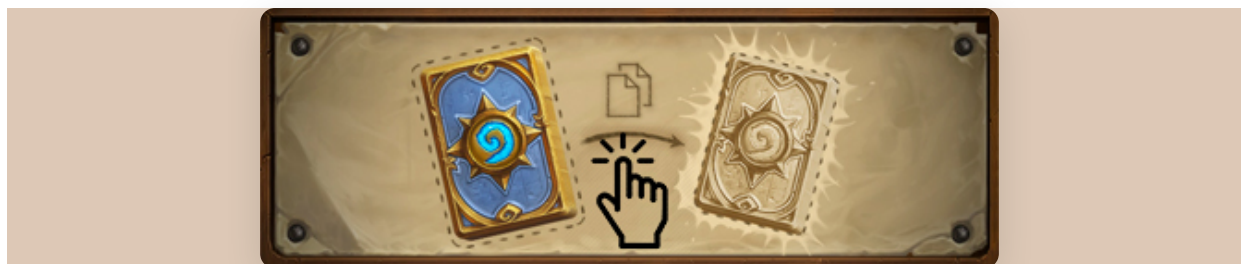
Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
 - - *Основа колоды*
 - - *Оptionальные и технические карты*
 - - *Замены*
 - - *Максимально бюджетные версии с Вепрем и без*
- Муллиган
- Стратегия игры
- Суть архетипа
- *Фейс Охотник на разных стадиях игры*
 - - *Начало игры (1-3 ходы)*
 - - *Середина игры (4-7 ходы)*
- *Конец игры (после 8 хода)*
 - - *Комбинации с предсмертными хрипами*
 - - *Комбинации с Вепрем-камнеклыком и бафами*
 - - *Размены и атаки по герою противника*
 - - *Полезные советы*
- Матч-апы
- Заключение



Сборки Фейс Охотника поделились на несколько лагерей. Большинство отдают предпочтение синергиям предсмертными хрипами (Терон Кровожад, Усиленный дикобраз, Мок'наталская львица). Часть игроков предпочитает более классические версии Фейс Ханта — они не играют хрипы и обращаются к привычным опциям вроде Спустить собак или Драконьей Погибели. И еще одна часть игроков открыла для себя

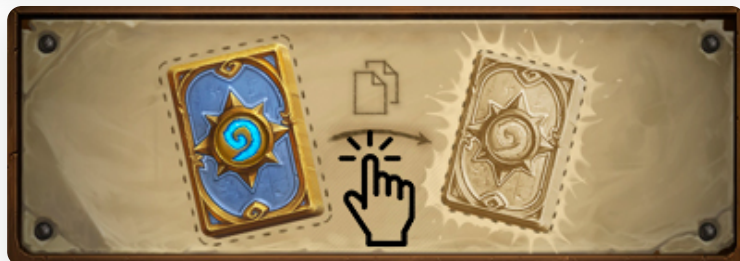
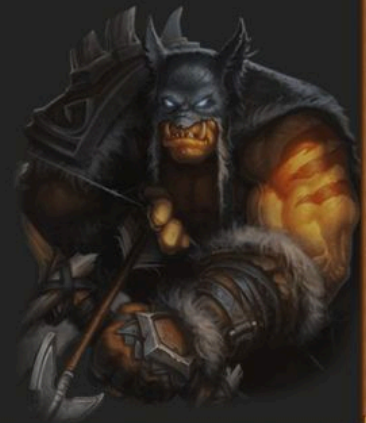
возможности колоды с [Вепрем-камнеклыком](#) и [Выстрелом хламом](#). У нее больше взрывного потенциала, но он уязвим к противникам с провокациями.



Фейс Охотник с [Тероном Кровожадом](#)

Фейс Охотник с Тероном Кровожадом

 <p>1</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Предсмертный хрип: наносит 2 ед. урона герою противника.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>1</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Наносит 2 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>1</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Дулит. Наносит 1 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>1</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Ваша сила героя может выбирать целью существе.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>1</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Побочная задача: используйте силу героя три раза. Награда: призывает трех легионеров 1/1.</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Секрет: когда ваше существо атакует, призывает его кошку 3/3.</p> <p>x2</p>
 <p>2</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Секрет: когда вашего героя атакует, наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Предсмертный хрип: наносит 3 ед. урона герою противника.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>После того как вы используете силу героя, вы примените секрет из колоды.</p> <p>2</p> <p>Зверь</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Вы берете зверя. Он получает +3/+3.</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Боевой клич: уничтожает выбранное существо. Предсмертный хрип: снова призывает их с +1/+1.</p> <p>3</p> <p>4</p>	 <p>3</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Наносит 3 ед. урона. Если у вас есть зверь на поле боя, вместо этого наносит 5 ед. урона.</p> <p>x2</p>
 <p>3</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Призывает случайного зверя.</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Каждый раз, когда открывается ваш Секрет, это оружие получает +1 к прочности.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Предсмертный хрип: наносит урон, равный атаке этого существа, случайным образом распределяя его между всеми противниками.</p> <p>2</p> <p>Зверь</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>4</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Напис. Боевой клич: копирует «Предсмертный хрип» вашего выбранного существа.</p> <p>5</p> <p>Зверь</p> <p>2</p> <p>x2</p>		

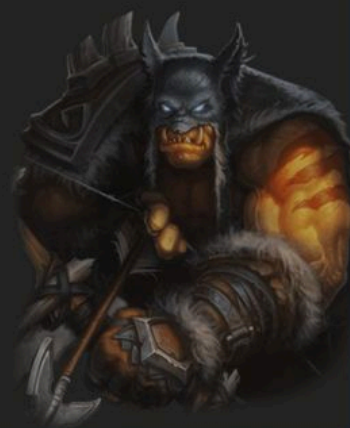


Фейс Охотник с **Тероном Кровожадом** и **Усиленным дикобразом** — популярная сборка, которая опирается на синергии с хрипами. **Мок'наталская львица** копирует хрипы этих существ и помогает Охотнику противостоять медленным соперникам на средней и поздней стадии игры. Эти синергии не делают колоду медленнее: Фейс Охотник по-прежнему способен побеждать за 4-7 ходов, используя взрывной урон.

Фейс Охотник от cortexor

Фейс Охотник от cortexor

 <p>Быстрая стрельба Душет Наносит 1 ед. урона.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Лепроном Предсмертный хрип: наносит 2 ед. урона герою противника.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Чародейский выстрел Наносит 2 ед. урона.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Выслеживание Посмотрите три карты в своей колоде. Возьмите одну карту и сбросьте остальные.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Дворф-спайпер Ваша сила героя может выбирать целью существ.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Токсичная вода в реке Побочная задача: используйте силу героя три раза. Награда: призывает трех лепрономов 1/1.</p> <p>1</p> <p>x2</p>
 <p>Тактика стаи Секрет: когда ваше существо атакует, призывает его кошку 3/3.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Временная левушка Секрет: когда вашего героя атакует, призывает персонажа противника.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Кобальт — боец вояк Предсмертный хрип: наносит 3 ед. урона герою противника.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Фазовый хищник После того как вы используете эту карту, вы применяете секрет из колоды.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Охотничья удочка Вы берете зверя. Он получает +3/+3.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Команда «Взять!» Наносит 3 ед. урона. Если у вас есть зверь на поле боя, вместо этого наносит 5 ед. урона.</p> <p>3</p> <p>x2</p>
 <p>Питомец Призывает случайного зверя.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Дух Орлиного рога Каждый раз, когда открывается ваш Секрет, это оружие получает +1 к прочности.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Усиленный динобра Предсмертный хрип: наносит урон, равный атаке этого существа, случайным образом распределяя его между всеми противниками.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Моклатая скальпированная Нанес. Боевой маг копирует «Предсмертный хрип» вашего выбранного существа.</p> <p>4</p> <p>x2</p>		

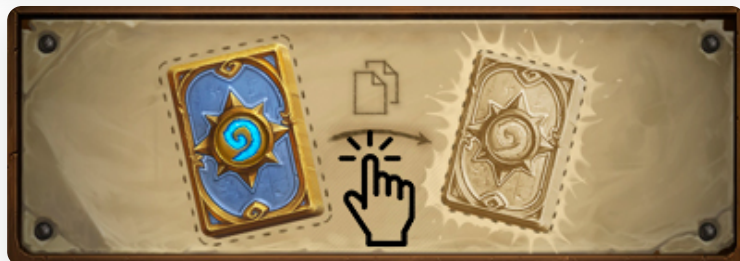
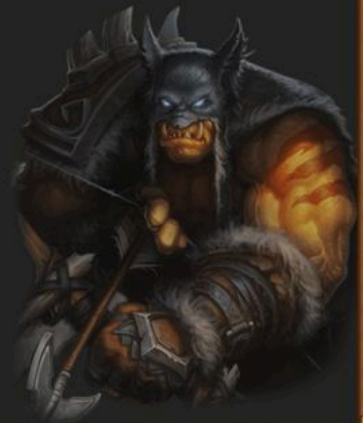


- Быстрая стрельба x1, Терон Кровожад
- Выслеживание

Выслеживание — гибкая опция, ради которой игрок отказывается от Терона Кровожада и Быстрой стрельбы. Выслеживание помогает найти летальный урон или выровнять кривую маны, что важно в любом матч-апе. Найти применение заклинанию можно всегда, а вот выгодно реализовать легендарку намного сложнее.

Фейс Охотник с Вепрем-камнеклыком

Фейс Охотник Руин Запределья



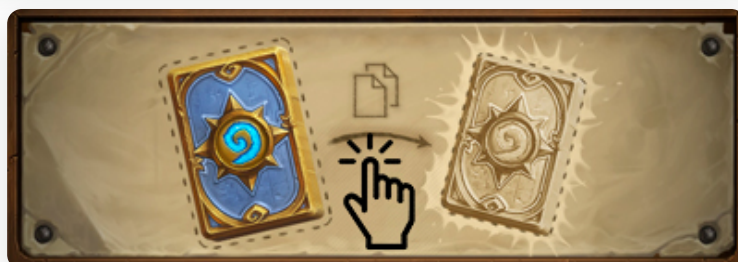
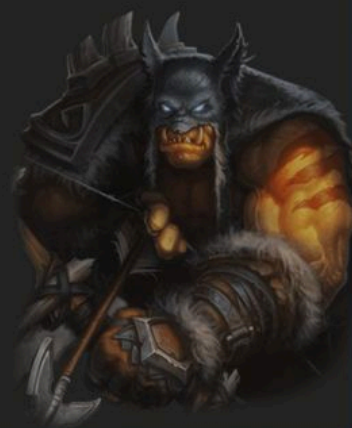
- Лепрогном, Быстрая стрельба, Тактика стаи, Питомец, Усиленный дикобраз, Мок'наталская львица
- Вепрь-камнеклык, Выслеживание, Пленный сквернозуб, Драконья Погибель, Выстрел хламом, Спустить собак

В последнее время игроки часто обращаются к сборкам с Вепрем-камнеклыком. Они отказываются от синергий с хрипами и добавляют больше стабильных карт на взрывной урон. Выстрел хламом и Охотничья уловка — поддержка для Вепря-камнеклыка. Под бафами он становится мощной угрозой и неожиданным финишером.

Фейс Охотник от KanyeBest

Фейс Охотник от KanyeBest

<p>Девыном Предсмертный хрип: наносит 2 ед. урона герою противника.</p> <p>1/1</p> <p>x2</p>	<p>Чаредный выстрел Наносит 2 ед. урона.</p> <p>1/2</p> <p>x2</p>	<p>Выслаживание Посмотрите три первые карты в вашей колоде. Возьмите одну карту и сбросьте остальные.</p> <p>1/2</p> <p>x2</p>	<p>Боевой маг огня</p> <p>1/2</p> <p>x2</p>	<p>Дворф-спайпер Ваша сила героя может выбирать целью существ.</p> <p>1/3</p> <p>x2</p>	<p>Токсическая вода Побочная задача: используйте силу героя три раза. Награда: призывает трех детронов 1/1.</p> <p>1/1</p> <p>x2</p>
<p>Тактика стаи Секрет: когда ваше существо атакует, призывает его кошку 3/3.</p> <p>2/2</p> <p>x2</p>	<p>Взрывная левушка Секрет: когда вашего героя атакуют, наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p> <p>2/2</p> <p>x2</p>	<p>Кобальт - боец вояка Предсмертный хрип: наносит 3 ед. урона герою противника.</p> <p>2/2</p> <p>x2</p>	<p>Фазовый хищник После того как вы используете силу героя, вы применяете секрет из колоды.</p> <p>2/3</p> <p>x2</p>	<p>Охотничья удочка Вы берете зверя. Он получает +3/+3.</p> <p>2/3</p> <p>x2</p>	<p>Команда «Взлет!» Наносит 3 ед. урона. Если у вас есть зверь на поле боя, вместо этого наносит 5 ед. урона.</p> <p>3/3</p> <p>x2</p>
<p>Питомец Призывает случайного зверя.</p> <p>3/3</p> <p>x2</p>	<p>Слушать собак За каждое существо противника призывает по гоним 1/1 со способностью «Рывок».</p> <p>3/3</p> <p>x2</p>	<p>Дух Орлиного рога Каждый раз, когда открывается ваш Секрет, это оружие получает +1 к прочности.</p> <p>3/3</p> <p>x2</p>	<p>Драконья Погибель После того как вы используете силу героя, наносит 5 ед. урона случайному противнику.</p> <p>4/3</p> <p>x2</p>		

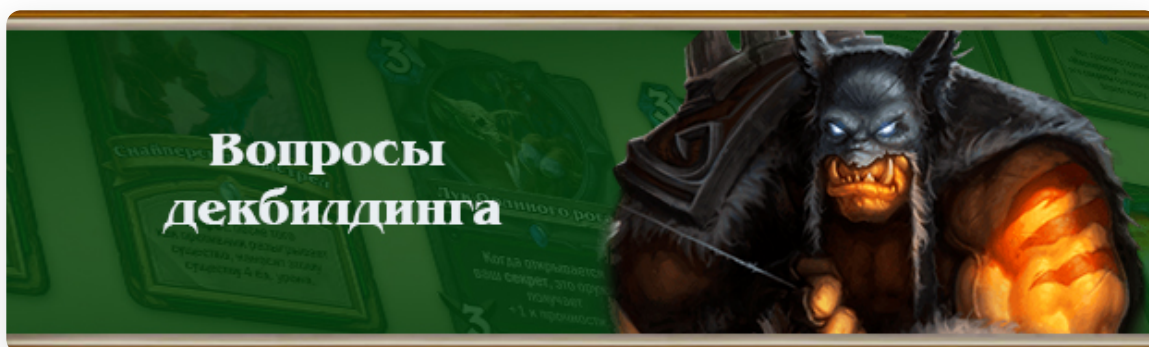


- Быстрая стрельба, Терон Кровожад, Усиленный дикобраз, Мок'наталская львица
- Боевой маг огня, Драконья Погибель, Спустить собак, Выслеживание

Эта сборка отказывается от синергий с хрипами и играет в более привычном для Фейс Ханта стиле. Она более агрессивна, добавляет еще одну раннюю опцию в лице **Боевого мага огня**, чтобы наносить больше урона со старта. **Спустить собак** и **Драконья Погибель** — еще инструменты для взрывного потенциала. Его преимущество в том, что почти весь взрывной урон управляем, тогда как **Усиленный дикобраз** и **Мок'наталская львица** не всегда попадают по герою противника из-за случайного эффекта. Такой Охотник играет быстрее, но более уязвим на поздних стадиях.

-

[к оглавлению](#)



Основа колоды — это карты, которые есть во всех или почти всех сборках архетипа.

Основа колоды - Фейс Охотник (18/30)



Код основы колоды:



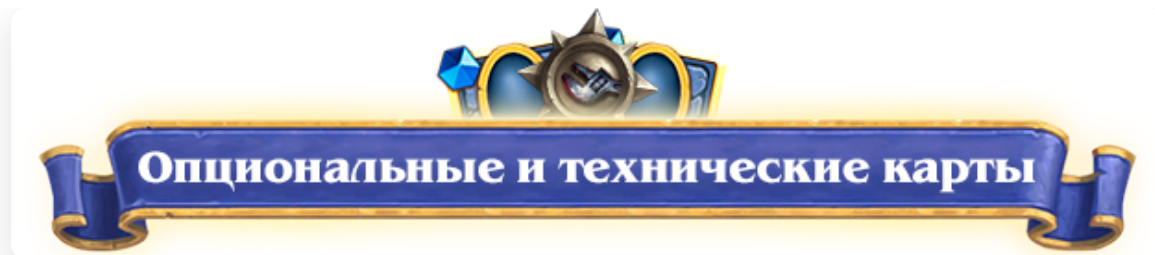
Основа Фейс Охотника — карты, способные нанести много взрывного урона, и ранние существа для захвата преимущества.

Колоду часто дополняют синергиями с хрипами, это набор из трех существ — **Терон Кровожад**, **Усиленный дикобраз** и **Мок'наталская львица**. Встречаются сборки как со всеми тремя опциями, так и с двумя — обычно это пара **Мок'наталской львицы** с одним из этих двух хрипов.

Если в колоде появляется **Мок'наталская львица** и/или **Усиленный дикобраз**, то основу дополняют **Охотничьей уловкой**. Ее можно взять и в сборку только с **Фазовым хищником**, но часто вы будете оставлять это существо на муллигане, поэтому **Охотничья уловка** может не пригодиться.

Иногда сборки дополняют комбинациями с **Вепрем-камнеклыком** и **Выстрелом хламом**. **Вепрь-камнеклык** — тоже хорошее подспорье для добавления **Охотничьей уловки**.

Частые гости в колоде Охотника — **Лепрогном** и **Тактика стаи**.



Оptionальные и технические карты

Пленный сквернозуб — медлительная карта, но предотвращает выход опасных существ противника или становится дополнительным взрывным уроном по его герою. **Пленный сквернозуб** полезен в медленных поединках, быстрые могут легко обыграть его, поставив много мелких существ.

Боевой маг огня — помогает бороться за стол в начале партии, но в середине игры становится слабее других первых дропов.

Драконья Погибель — VS называют ее лучшей картой Фейс Охотника, хотя многие обходятся и без нее. Это универсальная опция, но чаще она оказывается полезной в медленных матч-апах, например, против Жреца. Это еще один способ обойти провокацию и попасть по герою противника, ну или убить эту самую провокацию (или существо с похищением жизни). Элемент случайности не прибавляет очков этой опции, но вы всегда можете подстроить стол так, чтобы увеличить шансы попасть в нужную цель до 50%, а иногда и до 100% (убив всех существ).

Вепрь-камнеклык + Выстрел хламом — добавляет взрывной потенциал колоде. **Выстрел хламом** может бить по герою противника, а с кабаном в руке только увеличит потенциальный урон. **Охотничья уловка** тоже становится сильнее. В итоге одного **Вепря-камнеклыка** можно набаффать до больших размеров, и он станет отличным финишером.

Спустить собак — полезная опция в любом агро матч-апе. Поможет не только нанести больше урона герою соперника, но и защититься на поздних стадиях, защищая вашего героя. Особенно полезен в поединке с Разбойниками.

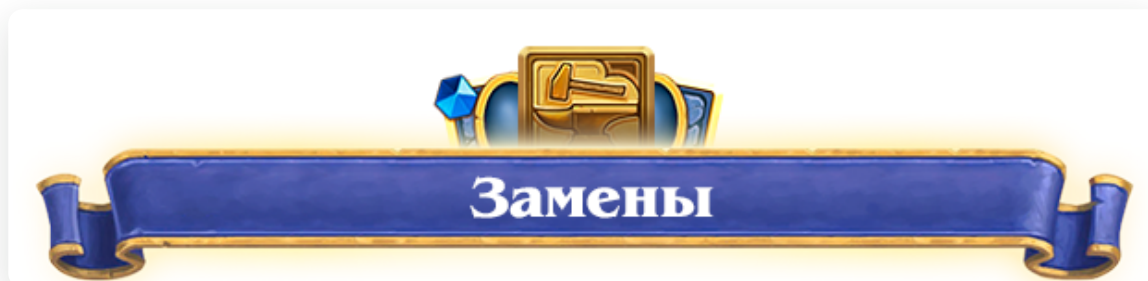
Усиленный дикобраз + Мок'наталская львица — популярная синергия, которую добавляют во многие сборки. Существа отлично синергируют друг с другом. Их хрипы нацелены в первую очередь на урон по герою противника, но в агро матч-апах могут зачистить и вражеских существ, хотя элемент случайности может привести и не к самому лучшему исходу. В любом случае **Усиленный дикобраз + Мок'наталская львица** — это минимум лишние 7 урона. Связка хороша и для медленных, и для быстрых матч-апов.

Терон Кровожад — еще одна популярная опция, которую добавляют вместо или вместе с **Усиленным дикобразом** и обязательно с **Мок'наталской львицей**. Терон лучше проявляет себя в медленных матч-апах, так как помогает создавать стол, почти неуязвимый к AoE атакам. Он мгновенно активирует предсмертные хрипы (а почти все они наносят урон герою противника), а затем возвращает их с +1/+1. **Мок'наталская львица** почти всегда сможет скопировать его хрип на 4 ходу, потому что Терон чаще всего переживает ход оппонента.

Тактика стаи — VS считают, что секрет слаб и будет тянуть вас на дно, однако многие считают иначе. Секрет популярен в большинстве сборок. Он синергирует с большинством существ, а лучше всего раскрывает потенциал, когда копирует угрозу с

хрипом. Даже если под секрет попадут **Фазовый хищник** или **Дворф-снайпер**, он даст им дополнительную атаку, что тоже неплохо. Секрет полезен в темповых поединках, потому что соперники будут контролировать ваш стол и размениваться. В медленных матч-апах тоже хорош, но там у оппонента больше способов зачистить ваш стол, не прибегая к разменам.

[к оглавлению](#)



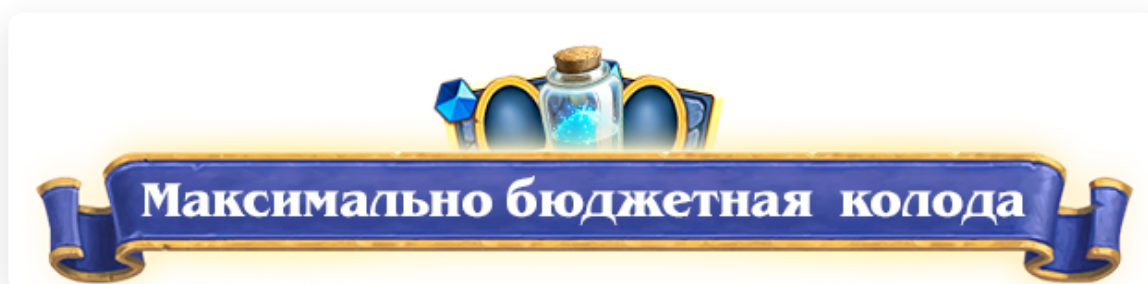
Фейс Охотника легко удешевить, почти все дорогие карты можно заменить.

Токсичное подкрепление — единственная эпическая карта, которую обязан скрафтить любой Фейс Хант в двух экземплярах. Это одна из самых сильных карт в колоде.

Усиленный дикобраз — необязательная опция. Вы можете выбрать колоду без синергий с хрипами, а отдать предпочтение сборке с **Вепрем-камнеклыком**. Тогда эпик не понадобится. Но можно скрафтить его, если вам понравится играть Фейс Охотником, и вы захотите попробовать все варианты сборок.

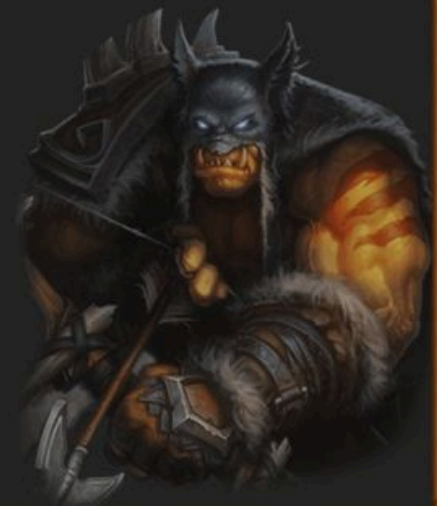
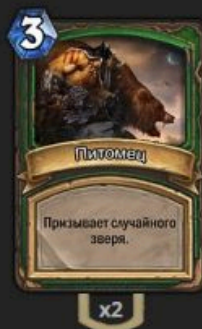
Терон Кровожад — тоже необязательная карта, если вы играете без хрипов. При желании можно создать, но часто достаточно **Мок'наталской львицы** и **Усиленного дикобраза**.

Драконья Погибель — необязательная карта. Без нее играют многие колоды, ее можно заменить на любую опцию из списка опциональных. Если у вас есть лишняя пыль, можно скрафтить, но если нет — последнюю пыль тратить точно не стоит.



Бюджетный Фейс Охотник

Бюджетный Фейс Охотник

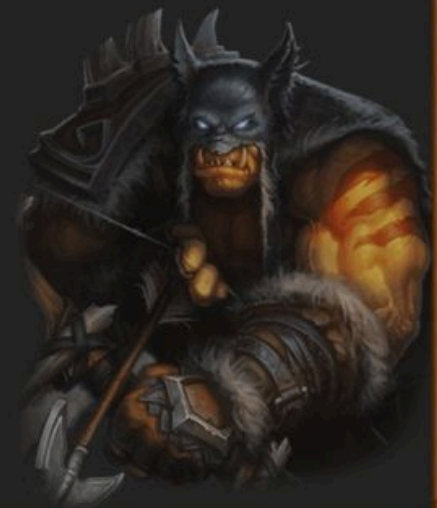
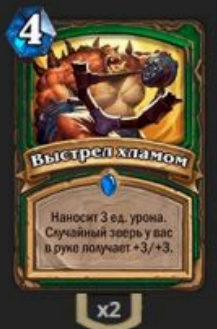
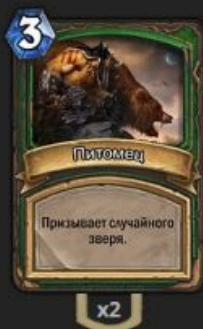
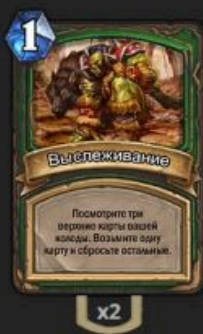




В этой сборке только две дорогие карты — это [Токсичное подкрепление](#). Она играет в духе обычного Фейс Охотника. Здесь нет синергий с хрипами, поэтому придется обойтись только ранними существами для наступления, а потом рассчитывать на взрывной урон. Такая колода будет чуть устойчивее в агро матч-апах, так как здесь появляются [Боевой маг огня](#) и вторая [Тактика стаи](#). Но в мидгейме и на поздних стадиях она слабее сборок с хрипами. Такому Фейс Охотнику нужно побеждать еще быстрее, чем остальным.

Бюджетный Фейс Охотник с [Вепрем-камнеклыком](#)

Бюджетный Фейс Охотник с кабаном

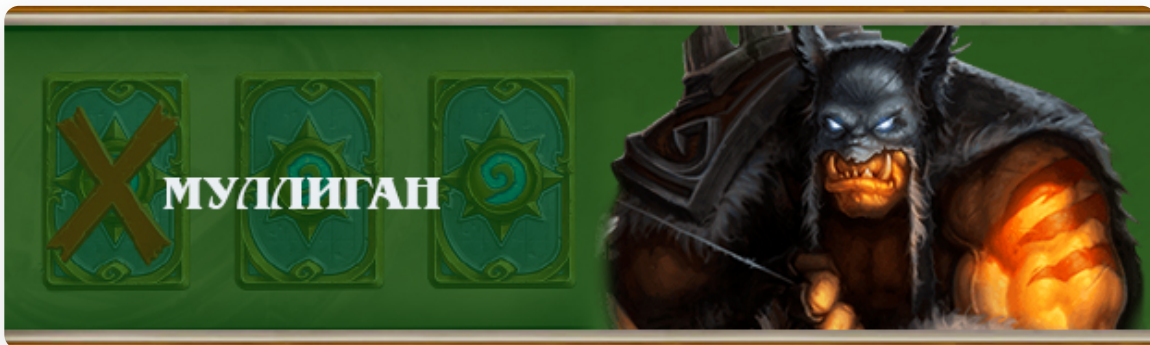




Это бюджетная сборка, основанная на стратегиях с [Вепрем-камнеклыком](#). Она уже не такая сверхагрессивная, как предыдущая дешевая колода, и сможет потягаться даже с медленными противниками. У нее больше взрывного потенциала благодаря [Вепрю-камнеклыку](#) и [Выстрелу хламом](#), а еще есть [Пленный сквернозуб](#), который тоже пригодится в контроль матч-апах.

Опять же, из дорогих карт здесь только незаменимое [Токсичное подкрепление](#). Эти сборки нельзя назвать слишком слабыми, они вполне могут соперничать с актуальными. Но если вам понравится играть Фейс Охотником, вы всегда сможете дополнить эти сборки [Усиленным дикобразом](#), [Тероном Кровожадом](#) и/или [Драконьей Погибелью](#) на ваш выбор.

[к оглавлению](#)

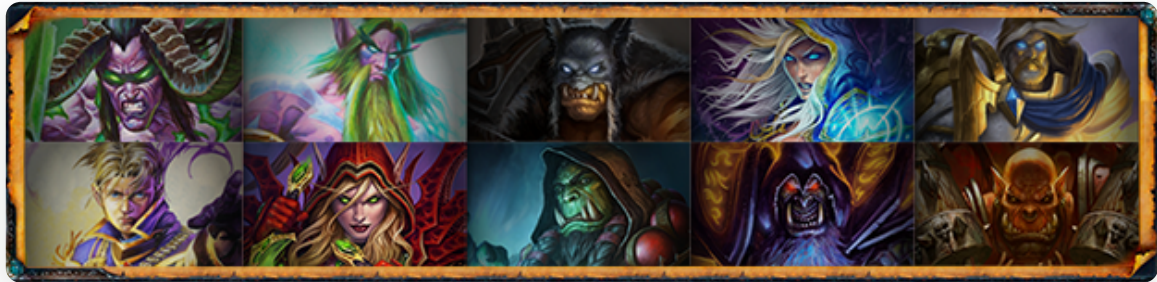


Муллиган Фейс Ханта обычно прост, но не настолько, чтобы всегда оставлять в руке одно и то же. Далее несколько общих советов.

- ☪ Всегда оставляйте [Токсичное подкрепление](#). Вторая копия не нужна.
- ☪ Всегда оставляйте [Фазового хищника](#). Оставляйте вторую копию, если в колоде 4 секрета. Если же у вас только две [Взрывные ловушки](#), второй [Фазовый хищник](#) не нужен.
- ☪ В темповых поединках, где будет много ранних угроз, оставляйте [Дворфа-снайпера](#).
- ☪ Лепрогнома и Кобольда-бойца песков можно оставлять в медленных матч-апах с хорошей рукой.
- ☪ Если нашли хорошие первый и второй дроп, можно взять третий. Лучшие варианты – [Усиленный дикобраз](#), [Питомец](#), [Лук Орлиного рога](#).
- ☪ Терона Кровожада можно оставить, если нашли [Токсичное подкрепление](#).



Охотничья уловка по статистике сильна. Выглядит она медленно, но иногда может добирать важные карты – Усиленного дикобраза, Мок'наталскую львицу, Вепря-камнеклыка и других. Все они становятся сильнее с увеличенной атакой и могут совершить темповые ходы. Можете оставлять ее с хорошей рукой, если уже нашли другие полезные опции для первых ходов.



Охотник на демонов: Дворф-снайпер, Токсичное подкрепление, Фазовый хищник. С хорошей рукой — Охотничья уловка.

Воин: Фазовый хищник, Токсичное подкрепление, Дворф-снайпер. С Токсичным подкреплением — Терон Кровожад. С хорошими первым и вторым дропом — Питомец.

Паладин: Дворф-снайпер, Фазовый хищник. Если нашли — Охотничья уловка, Лепрогном.

Охотник: Токсичное подкрепление, Фазовый хищник, Дворф-снайпер. Если нашли — Охотничья уловка, Лепрогном.

Друид: Дворф-снайпер, Фазовый хищник, Охотничья уловка, Лепрогном.

Разбойник: Токсичное подкрепление, Фазовый хищник, Дворф-снайпер. С хорошей рукой — Терон Кровожад, Охотничья уловка.

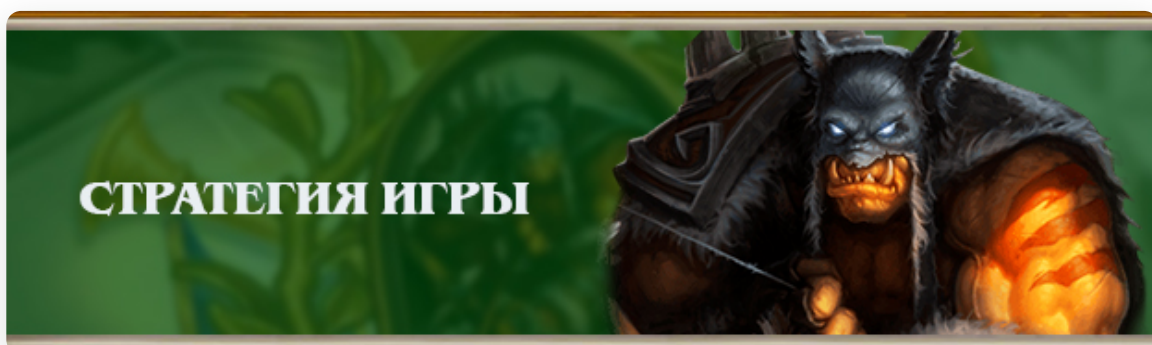
Шаман: Дворф-снайпер, Фазовый хищник, Токсичное подкрепление. С хорошей рукой — Терон Кровожад.

Маг: Токсичное подкрепление, Охотничья уловка, Фазовый хищник. С хорошей рукой — Лепрогном, Кобольд-боев песков.

Жрец: Токсичное подкрепление, Фазовый хищник, Охотничья уловка. С хорошей рукой — Терон Кровожад, Кобольд-боец песков.

Чернокнижник: Токсичное подкрепление, Фазовый хищник, Охотничья уловка. С хорошей рукой — Терон Кровожад.

[к оглавлению](#)





Суть архетипа

Фейс Охотник — самая агрессивная колода в Руинах Запределья и, возможно, во всей игре. Его цель — нанести как можно больше урона в короткие сроки, желательно убить противника за 4-7 ходов. Если у Рексара не получается сделать этого так быстро, он чаще всего проигрывает. Для кого-то это преимущество колоды — можно не тратить много времени на игры. Кто-то же считает, что партии не должны быть такими быстрыми и однозначными. Но легкие победы и поражения вам точно будут обеспечены.

Главная движущая сила Фейс Ханта — **Верный выстрел**. Сила героя помогает ему наносить больше урона вражескому герою. Можно сказать, что карты Охотника — дополнение к его силе героя, а не наоборот. Это выделяет его среди других колод. После 4-5 ходов **Верный выстрел** прожимается почти постоянно.

Токсичное подкрепление усиливает и без того мощный **Верный выстрел**. Ответить на трех **Лепрогнозов** могут не все, хотя Зефрис колоды могут найти **Массовое рассеивание** или **Темное безумие**. То же могут сделать и Жрецы.

Большинство карт в колоде наносят урон сразу или в случае предсмертных хрипов. В Руинах Запределья у Рексара появилось больше синергий с этим эффектом. Многие сборки добавляют **Усиленного дикобраза**, **Терона Кровожада** и **Мок'наталскую львицу**. И хоть предсмертные хрипы не выглядят агрессивным эффектом, на деле они способны наносить много быстрого урона в руках Охотника.

Фазовый хищник и **секреты** — единственные защитные опции архетипа, которые не наносят мгновенный урон. Они помогают обороняться в агро матч-апах и не отставать по столу в первые ходы. Не всегда Охотник нацелен только на героя противника — иногда приходится обороняться и контролировать стол. Подробнее о специфике разных поединков читайте в разделе “Матч-апы”.

Самые приятные соперники для Рексара — медленные и мидрейндж архетипы, у которых мало исцеления и которые не могут быстро занять стол и победить Рексара раньше, чем это сделает он. К таким противникам можно отнести Магов, других Охотников, Разбойников, Чернокнижников. А еще в этот список можно смело включать и Охотников на демонов, которые с последними нерфами сильно замедлились и стали включать в сборки тяжелые карты.



Фейс Охотник на разных стадиях игры

Начало игры (1-3 ходы)

В начале игры Фейс Охотник стремится нанести как можно больше урона существами, причем не только их особыми эффектами, но и атакой.

Играйте на **первом ходу** [Токсичное подкрепление](#) в большинстве случаев, но если ожидаете темповый поединок — выбирайте [Дворфа-снайпера](#).

Если этих вариантов нет, играйте [Лепрогнома](#), [Боевого мага огня](#), любой другой первый дроп или [Выслеживание](#). Но будьте аккуратны с заклинанием: в большинстве случаев его лучше приберечь для поздних стадий, когда вы хотите найти что-то конкретное. На 1 ходу стоит играть [Выслеживание](#), если у вас нет хорошего продолжения. Так вы сможете найти существо или заклинание за 2-3 маны.

Хороший вариант для первого хода — сыграть [Фазового хищника](#) через [Монетку](#). Можно делать это, даже если у вас нет другой карты за 2 маны в руке — вы все равно сыграете силу героя и активируете секрет из колоды.

Редкий и рискованный первый ход — [Охотничья уловка](#) через [Монетку](#). Можно сыграть ее, если в руке уже есть несколько зверей, и высок шанс взять [Фазового хищника](#), чтобы поставить его на следующем ходу с характеристиками 5/6. Играйте так, если матч-ап тяжелый, а вы не боитесь рисковать.

Можно играть через [Монетку](#) и [Пленного сквернозуба](#), если он есть в колоде, чтобы он раньше проснулся от спячки и нанес урон по герою оппонента или его существу. Но так стоит делать, если в руке есть хорошее продолжение, например, [Фазовый хищник](#).

На **втором ходу** чаще всего нужно прожимать силу героя. Урон нужно максимизировать с самого начала, так что нет ничего страшного, если нет хорошего существа на 2 ход.

Тем более играйте силу героя, если на 1 ходу вы сыграли [Токсичное подкрепление](#) или [Фазового хищника](#) через Монетку.

Против темпового оппонента можно сыграть какие-то опции, чтобы защитить существо или совершить выгодный размен.

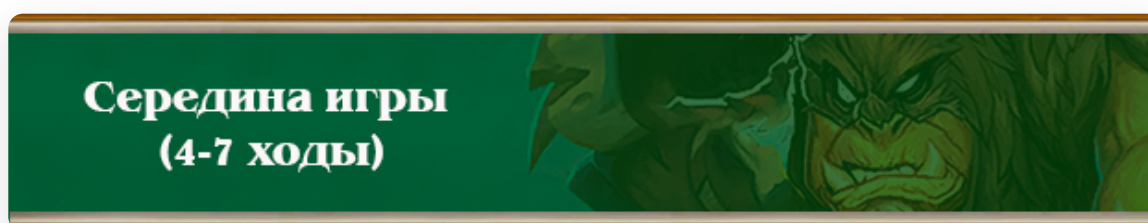
Также можно сыграть два первых дропа, [Фазового хищника](#) или Кобольда-бойца песков, если вы уверены, что они переживут ход противника и в перспективе нанесут больше урона, чем ваша сила героя. Если же они легко умрут от вражеского стола или вы уверены, что в руке соперника есть хороший ремувал, то лучше отдать предпочтение [Верному выстрелу](#).

На **третьем ходу** Охотник играет [Лук Орлиного рога](#), [Питомца](#) или [Усиленного дикобраза](#). Если до этого вы поставили Кобольда-бойца песков или [Лепрогномов](#), можно сыграть [Терона Кровожада](#), чтобы активировать их предсмертный хрип. Если вы сыграли только [Фазового хищника](#) или [Дворфа-снайпера](#), лучше не играть легендарку. И точно не стоит ставить [Терона Кровожада](#) в темп.

Если нет этих опций, играйте карту за 1 ману и силу героя. Этот вариант даже предпочтительнее третьих дропов, если ранее вы сыграли [Фазового хищника](#) или [Токсичное подкрепление](#). Однако если у вас в колоде только два одинаковых секрета и один вы уже активировали [Фазовым хищником](#) на прошлом ходу, а соперник не “раскрыл” его — тогда зверь не сделает ничего. Следите за этим.

Не играйте Команду “Взять!” и [Спустить собак](#) (если есть) на третьем ходу, лучше приберечь их на более поздние этапы. Отдавайте их, если срочно нужно защитить ваш стол или нейтрализовать серьезную угрозу соперника. Помните, что Команда “Взять!” наносит 3 урона без зверя на столе.

[к оглавлению](#)



К **четвертому ходу** Рексар уже может потерять стол, если тот у него вообще был. К этому моменту вы уже наверняка опустите здоровье оппонента до таких значений, когда можно будет победить без стола и игнорируя провокации соперника, если таковые имеются. Хотя большинство архетипов сейчас выставляет провокации к 5 ходу, чаще всего это [Щит Галакронда](#). Редкие колоды играют [Костяного духа](#) на 4 ход.

Начиная с 4 хода, вы будете использовать силу героя каждый раз, за некоторыми исключениями. Оптимальные ходы: [Фазовый хищник](#) + сила героя, секрет + сила героя, сила героя + 2 первых дропа. Еще один хороший вариант — [Мок'наталская львица](#). Ее точно нужно играть, если на столе есть [Терон Кровожад](#) или [Усиленный дикобраз](#). Если же у вас стоят Кобольд-боец песков или [Лепрогномом](#), лучше отдать предпочтение другим опциям, но важно понимать, какой вариант нанесет больше урона сопернику — это ваша главная цель на каждом ходу.

Атакуйте **Луком Орлиного рога** с последним зарядом, если ожидаете провокацию. Беречь заряд можно, если у вас активен секрет и вы уверены, что еще ударите по вражескому герою. Так вы получите больше выгоды.

На 4 ходу можно сыграть **Охотничью уловку**, если вы рассчитываете достать **Фазового хищника** и сразу поставить его с характеристиками 5/6. Но это не очень надежный вариант, поэтому **Охотничью уловку** лучше оставлять до более поздних стадий, когда большинство зверей уже придут в руку, и шанс взять конкретного повысится.

Еще один хороший вариант — сыграть **Терона Кровожада** на трех **Лепрогномов**, которые появятся после выполнения **Токсичного подкрепления**. Это будет не совсем по кривой маны, но вы сможете разыграть еще один первый дроп и поставить его до или после **Терона Кровожада**.

После выполнения **Токсичного подкрепления** можно сыграть и **Мок'наталскую львицу**, если Терона нет в руке или вообще в колоде. Выбирайте целью **Лепрогнома** и атакуйте вражеское существо — это хороший темповый ход.

На **пятом ходу** выгодно играть силу героя + карту за 3 маны. Это может быть **Усиленный дикобраз**, **Лук Орлиного рога**, **Питомец** и другие. Примерно с 5 хода становится актуальным **Выслеживание** — оно поможет выровнять кривую маны, если рука совсем неудобная. Можно попробовать достать **Усиленного дикобраза Охотничьей уловкой** — это будет отличный темповый ход.

Можно сыграть Команду “Взять!”, если на столе есть зверь. Заклинание можно отдать и для убийства вражеской провокации, но только в том случае, если на вашей половине еще остались существа, которые нанесут больше урона, чем сам “спелл”.

На **шестом ходу** можно сыграть **Охотничью уловку**, достать **Мок'наталскую львицу** и применить ее на **Усиленного дикобраза**, если он выжил к этому времени. На 6 ходу можно реализовать и другие варианты — маны достаточно, чтобы проворачивать разные комбинации дешевых карт.

На **седьмом ходу** можно сыграть **Усиленного дикобраза / Терона Кровожада** и **Мок'наталскую львицу**. Это сильные комбинации, которые позволят нанести много урона сопернику либо заспамить стол новыми баффнутыми угрозами, если их “съест” Терон, а саму львицу можно будет сразу же разбить о вражеское существо.

К этому времени нужно реализовать оставшиеся в руке карты. Если связок с **Мок'наталской львицей** нет, просто играйте из руки все, что нанесет много урона, и не забывайте о силе героя. Если вы останетесь с пустой рукой — это нормально.

К 7-8 ходу вы уже должны полностью перейти к взрывному урону, за исключением удачных связок с **Тероном Кровожадом**. У оппонента должно остаться мало здоровья, чтобы можно было добить его будущими “топдеками” и силой героя. Это называется етап летального урона, то есть планирование его заранее. В это время особенно важно следить за колодой, чтобы понимать, как вы можете победить, оставшись без стола и без карт в руке.

[к оглавлению](#)

Конец игры (после 8 хода)

После 8 хода шансы на победу у Охотника снижаются. Вы все еще можете рассчитывать на связки с **Тероном Кровожадом**, но часто в руке уже не останется карт, чтобы разыграть мощную комбинацию с несколькими целями, а ведь Терона еще придется разбивать.

Чаще всего вы будете рассчитывать только на “топдеки” и **Верный выстрел**. Не обыгрывайте эффекты исцеления и провокации оппонента, потому что у вас уже нет на это времени.

Если вы играете против быстрого оппонента, рассчитывайте взять секреты, **Спустить собак**, призвать **Мишу с Питомца** и другими способами оттянуть поражение. В медленных матч-апах тоже нужно думать об этом, если на столе соперника стоят крупные угрозы.

Если у противника полное здоровье, можете не рассчитывать на победу. Сдавайтесь и начинайте более успешную партию. Фейс Охотник — быстрая колода, и нет смысла затягивать заведомо проигрышные матчи.

[к оглавлению](#)



Комбинации с предсмертными хрипами

Комбинации с хрипами связаны с **Мок'наталской львицей** и / или **Тероном Кровожадом**. Эти карты выгодно играть друг с другом — так вы получите много выгоды и сможете создать стол, неуязвимый к большинству АоЕ атак.

Суть комбинации: поставить несколько существ с предсмертным хрипом на урон (**Лепрогном**, **Кобольд-боец песков**, **Усиленный дикобраз**), “съесть” их **Тероном Кровожадом**, а затем сыграть **Мок'наталскую львицу** и сразу же разбить ее. Так вы нанесете урон герою противника, получите всех убитых существ с баффом +1/+1 на

стол, плюс останется еще и [Терон Кровожад](#). Против такого стола поможет разве что [Массовое рассеивание](#).

Эту связку не нужно играть на одном ходу — это слишком жадный и специфичный сценарий. Оптимальный вариант — сыграть [Терона Кровожада](#) на 4 ходу, когда будет выполнена побочная задача [Токсичное подкрепление](#). Появятся три [Лепрогнома](#), которых можно сразу “съесть” и нанести 6 урона. А после уже скомбинировать [Терона Кровожада](#) с [Мок'наталской львицей](#).

[Терона Кровожада](#) можно играть и на 3 ходу, если ранее вы поставили Кобольда-бойца песков и он выжил. Можно играть легендарку в связке и с [Лепрогномом](#), если другого хорошего хода нет. Единственное правило, которое работает почти всегда — [Терона Кровожада](#) не нужно играть в темп. Лучше оставить под него хотя бы [Лепрогнома](#), чтобы сыграть в связке на четвертом ходу или через [Монетку](#) на третьем. Играйте Терона в темп только в агро матч-апе, если нет другого хорошего третьего хода, нет никакого продолжения, нет активированного [Токсичного подкрепления](#) и нет первого дропа, который можно сыграть вместе с силой героя.

[Мок'наталская львица](#) — более гибкая карта, которая может синергировать с разными целями, а иногда может выходить и вовсе без них. Ее главная сила — в натиске, который помогает сразу же реализовать предсмертный хрип, а не дожидаться, пока противник сам ее разобьет (или вернет в руку, или даст немоту).

[Мок'наталская львица](#) хорошо синергирует не только с [Тероном Кровожадом](#), но и с [Усиленным дикобразом](#), тем более, что легендарную карту играют далеко не все сборки. Даже без баффов львица нанесет 5 урона, которые помогут зачистить вражеских существ или нанести урон оппоненту. Но еще сильнее она становится под баффом [Охотничьей уловки](#) — она получит характеристики 8/5 и после смерти нанесет 8 урона, скопировав хрип дикобраза.

Не игнорируйте и более слабые цели — [Лепрогнома](#) и Кобольда-бойца песков. Это минимум 4 урона оппоненту и при этом ремувал на 5 (или 8) урона.

Сам [Усиленный дикобраз](#) тоже синергирует с [Охотничьей уловкой](#). Он получит статьи 5/7 и нанесет 5 урона после смерти. Если вам повезет взять и дикобраза, и львицу, и скомбинировать их, то суммарный урон будет равен 13.

[Мок'наталскую львицу](#) не нужно держать в руке ради [Терона Кровожада](#), если есть другие ходы и цели. Вы можете упустить слишком много урона, пока ждете идеальных условий. Даже в медленном матч-апе не стоит так жадничать.

[к оглавлению](#)



Комбинации с Вепрем-камнеклыком и баффами

- Сборки с Вепрем-камнеклыком и баффами рассчитывают на собственные способы победы. Часто финишером в таких колодах становится Вепрь-камнеклык. Основные баффы, которые помогут вам быстро завершить партию с его помощью — Охотничья уловка и Выстрел хламом. Первый бафф нужно играть, когда кабана еще нет в руке, а второй — когда он придет в руку.

В начале игры не стоит жадничать с Охотничьей уловкой, особенно если вы играете против быстрого оппонента. Не стоит ждать момента, когда вы со 100%-ной вероятностью возьмете именно кабана. С другой стороны, обычно шанс взять его этой картой довольно высок: в таких сборках только два зверя — Фазовый хищник и сам Вепрь, а Фазового хищника вы часто будете оставлять на мулликане. В общем, совет такой: в начале партии играйте Охотничью уловку всегда, вне зависимости от матч-апа и наличия зверей в вашей руке.

На более поздних стадиях и в медленных матч-апах есть смысл подождать с розыгрышем заклинания, чтобы увеличить шансы взять именно Вепря. Но не жадничайте, если ситуация неблагоприятная (а такое в медленных матч-апах случается часто) и играйте Охотничью уловку в удобный момент. Даже если вы возьмете Фазового хищника, это будет угроза 5/6 за 2 маны.

Выстрел хламом — более управляемый бафф. Играйте его, когда в руку придет Вепрь-камнеклык, хотя в редких случаях заклинание можно использовать для размена или для сетапа летального урона. Обычно его играют после Охотничьей уловки, которая добывает кабана. Можно повернуть всю комбинацию на 7 ходу: сыграть Охотничью уловку, затем Выстрел хламом, а после поставить самого Вепря-камнеклыка, который получит характеристики 7/7.

Играйте баффнутого Вепря-камнеклыка, если вы уже близки к победе, а в руке есть много хороших карт для добивания. Можно пожадничать, если у соперника много здоровья, а у вас есть и другие хорошие ходы для продолжения поединка. Тогда можно дождаться второго Вепря-камнеклыка или второго Выстрела хламом, чтобы баффнуть вашего кабана 7/7 до 10/10.

В редких случаях стоит играть [Вепря-камнеклыка](#) для добивания вражеских угроз или разменов. Делайте так, только если существо врага очень опасно и может прямо или косвенно нанести вам летальный урон. Ситуации бывают разные, и даже Фейс Хант не может всегда действовать одинаково.

[к оглавлению](#)



Размены и атаки по герою противника

- Обычно Фейс Охотник не любит размениваться, предпочитая атаковать героя с первых ходов. Но иногда размены необходимы.

Разменивайтесь, если:

- - у оппонента есть существо с похищением жизни
- - у оппонента есть угроза, которая убьет вас на следующем ходу
- - нужно разбить провокацию, а у вас на столе еще много атакующих существ
- - хотите защитить [Фазового хищника](#) на 1-3 ходах
- - вы играете темповый поединок и можете выгодно разменяться
- - у вас есть [Мок'наталская львица](#) и хорошая цель под нее
- - у вас есть [Мок'наталская львица](#), хорошей цели для нее нет, но существо оппонента слишком опасно, чтобы жадничать
- Но если вы все же приняли решение размениваться, делайте это правильно. В первую очередь используйте оружие, заклинания, силу героя под [Дворфом-снайпером](#), [Мок'наталскую львицу](#) и секреты. [Взрывная ловушка](#) послужит отличным AoE эффектом, пусть ее и легко обыграть.

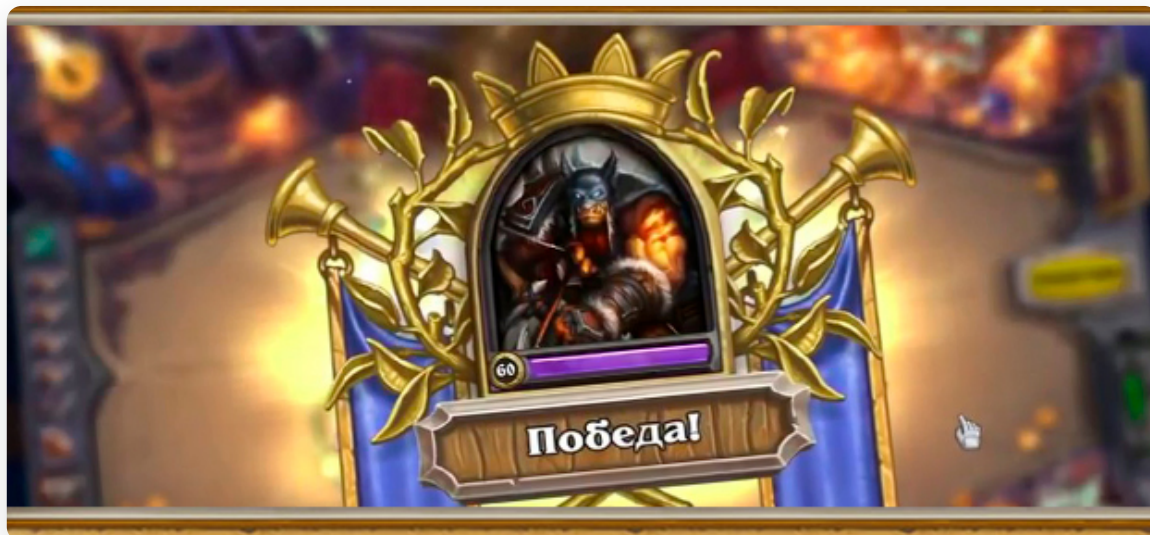
Заклинаниями нужно убивать угрозы с похищением жизни. Для них же подойдет и сила героя под [Дворфом-снайпером](#). В других случаях лучше использовать эти инструменты против героя противника.

Не отдавайте Команду “Взять!” даже на провокацию, если на столе у вас мало угроз, которые все равно не нанесут столько же урона. Сохранять стол для вас не главная

задача, вы все равно рано или поздно потеряете его. Ключевая цель — снизить здоровье противнику.

В других случаях лучше не размениваться, а предоставить эту привилегию оппоненту.

[к оглавлению](#)



Полезные советы

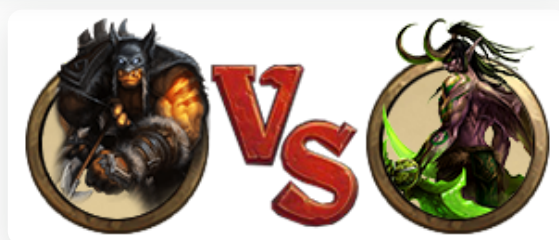
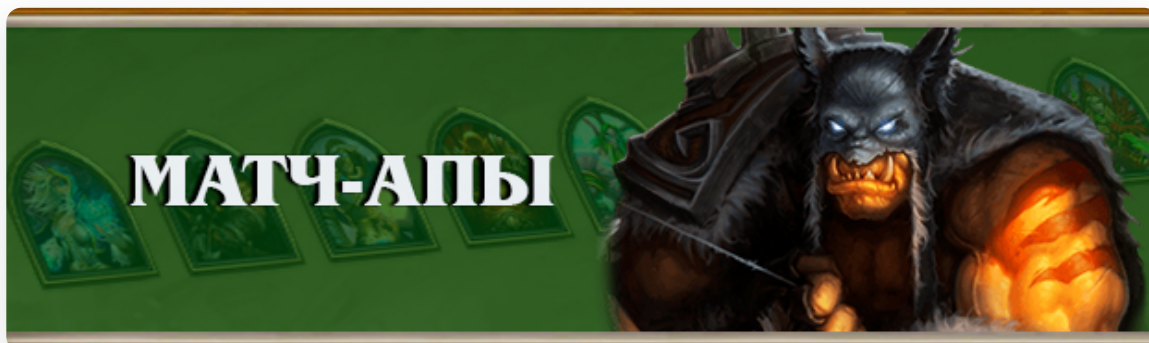
- Пусть Фейс Хант и считается простой колодой, он не прощает даже небольшие ошибки. Часто один неверный размен или плохой порядок действий станут критическими и не позволят Охотнику победить в поединке.
- Быструю стрельбу можно играть на Лепрогнома или Кобольда-бойца песков, но только в случае, если их хрипы добьют оппонента.
- Заклинаниями можно добить и Мок'наталскую львицу, если она разменялась и не умерла сразу, а ее клич скопировал хрип Терона Кровожада или Усиленного дикобраза.
- Тактика стаи полезна почти всегда, не нужно подстраивать под нее стол, если у вас нет возможности. Пусть она скопирует Лепрогнома или Фазового хищника — все равно это будет дополнительный темп. Но лучшие цели для Тактики стаи — Мок'наталская львица, Терон Кровожад и Усиленный дикобраз.
- В колоде не так много зверей, поэтому для Команды “Взять!” часто придется держать какой-то активатор. Старайтесь реализовать заклинание до того, как выйдут все звери и Питомец.
- Следите за колодой, чтобы знать, что сделает Фазовый хищник и Охотничья уловка, и что может предложить Выслеживание. Важно это и в моменты, когда нужно играть от “топдеков” и планировать летальный урон.
- Без надобности не разменивайтесь Луком Орлиного рога. Это в первую очередь источник 6 урона по герою противника.



Не бойтесь рисковать в тяжелых матч-апах. Например, против Жреца у вас мало шансов, поэтому действовать нагло можно с первых ходов, все равно все ремувалы не обыграть. Подробнее об этом и других поединках читайте в следующем разделе.

•

[к оглавлению](#)



Матч-ап с **Темпо Охотником на демонов** — противостояние двух быстрых колод, которые будут стремиться убить друг друга как можно быстрее. Вероятно, что Иллидан вообще не будет размениваться с вашими существами, особенно если найдет хорошую руку, и будет сразу же атаковать героя.

Избавляйтесь от **Боевого мерзотня** и **Сатира-надзирателя** Чародейским выстрелом или силой героя под **Дворфом-снайпером**.

После оставьте право разменов ему, а сами идите “в лицо”. Старайтесь добить соперника до выхода **Жрицы ярости**, либо подстраивайте стол так, чтобы она не оказалась решающего значения: например, можно подставить под нее **Терона Кровожада**, **Кобольда-бойца песков** и других. Часто **Жрицу ярости** можно и вовсе игнорировать, если вы уже нанесли достаточно урона врагу и сетапите летальный урон.

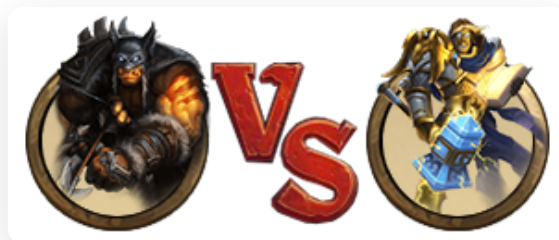
Пользуйтесь потерей темпа Иллидана, когда он выставит **Крикунью Скверны**, а затем и **Жрицу ярости**. Об **Крикунью Скверны** можно разбить **Мок'наталскую львицу**.

Помните, что у Охотника на демонов есть **Пронзающий взгляд**, который исцелит его на 3 единицы, а некоторые колоды могут играть и **Раскалывание душ**. Если вы уже планируете летальный урон или у вас много взрывного урона в руке на средних и даже ранних этапах, неставляйте мелкие угрозы, которые могут стать целями для похищения жизни.

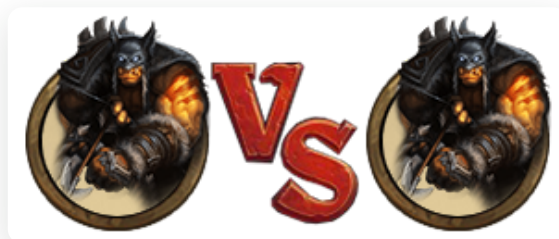


Агро Воин — тяжелый матч-ап: проблемы возникнут из-за Рискowego шикпера и **Мастера брони**. Старайтесь сразу же убивать второй дроп, даже если соперник поставит его в темп.

Попытайтесь провернуть связку с Тероном кровожадом и **Мок'наталской львицей**, чтобы сопернику было тяжело и неприятно зачищать стол. Разыгрывайте **Охотничью уловку** рано, чтобы найти **Усиленного дикобраза** или **Фазового хищника**, которые помогут удержать преимущество на первых порах. Не бойтесь рисковать и рассчитывайте на незаход оппонента. Матч-ап сложный, поэтому не бойтесь рисковать и отправлять весь урон в героя противника. Надеемся, что ему не зайдут хорошие карты, которые дадут ему броню или помогут быстро убить вас. Большими зверями под бафами можно размениваться, чтобы обыграть **Буйство**, **Кровавую наемницу** и **Боевую ярость**, но если эти размены будут вам невыгодны — не тратьте на них время.



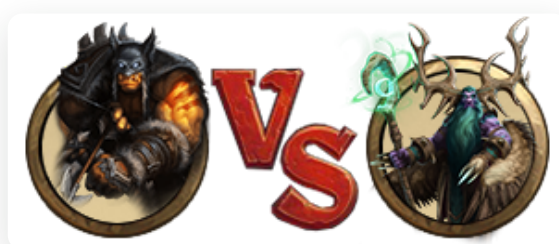
Мурлок Паладин — опасный соперник из-за большого количества мурлоков, которых он будет призывать с первых ходов. В начале ищите **Дворфа-снайпера** и разменивайтесь силой героя, либо ставьте **Фазового хищника** через Монетку, чтобы сразу захватить преимущество. И **Тактика стаи**, и **Взрывная ловушка** полезны против Мурлок Паладина. Старайтесь не оставлять много целей против **Вайш'ирского провидца**, но если соперник уже заспамил стол, откажитесь от контроля и переходите к атакам по герою. Убивайте **Мок'наталской львицей** Мурлока-полководца.



В **зеркальном матч-апе** двух Фейс Хантов победит тот, кто увереннее проявит себя на старте. В среднем и вы, и противник должны убить друг друга примерно в одно и то же время. Разницу создадут атаки ранних существ: **Лепрогнома**, **Дворфа-снайпера** и других. В 1-3 ходы старайтесь захватить стол, выгодно разменяться и не позволить противнику нанести вам урон существами. После действуйте по классическому плану: обороняйтесь секретами и наносите как можно больше взрывного урона.

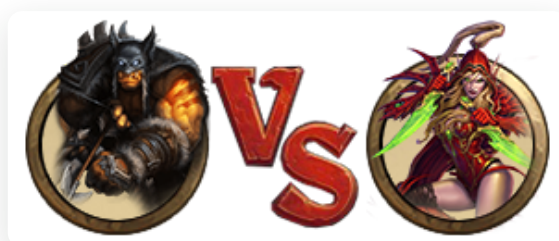
Зефрис Охотник — простой матч-ап для Фейс Ханта. Он слишком медленный, мощные угрозы начинает выставлять поздно, так что тут есть все шансы на победу. Вернуться в игру он может **Зефрисом Великим**, так что будьте аккуратны. Он может нейтрализовать ваши хрипы и **Терона Кровожада** **Массовым рассеиванием**, а ближе к концу партии найти исцеление. Но часто обыгрывать такие варианты не стоит — это слишком замедлит вас. Играйте, как против любого мидрейндж архетипа: наносите много урона со стола и из руки в начале партии, а затем добивайте заклинаниями. В Руинах **Запределья** Зефрис Охотник лишился **Зиллиакса**, так что победить его стало еще проще.

Дракон Охотник будет более темповым и начнет ставить существ раньше Зефрис Охотника. У него тоже есть **Фазовый хищник**, от которого желательно избавиться как можно быстрее. В идеале найти против него **Дворфа-снайпера** и размениваться силой героя на первых ходах. У него могут быть Змеиная и Морозная ловушки — не попадитесь в последнюю **Тероном Кровожадом**.



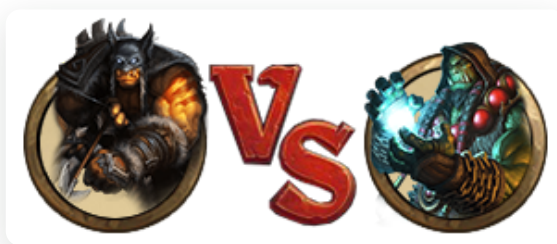
Спелл Друид — тяжелый матч-ап из-за обилия угроз, которые может призывать Малфурион. Плюс у него есть неприятная **Железная кора** и комбинации с **Принцем Кель'тасом**. Старайтесь быстро закончить партию, не дожидаясь 7 хода и выхода **Переполнения**. Это будет получаться не всегда, поэтому не бойтесь рисковать. Друиду тяжело справляться с крупными существами, поэтому рассчитывайте на хорошие “топдеки” с **Охотничьей уловки**.

Слабость Друида в том, что он может играть медленно на старте. В первые 4 хода вы должны нанести много урона, закрепиться на столе, найти хорошие хрипы на урон. Тогда, даже если соперник призовет много угроз или закроется провокациями, вы сможете добить его из руки. Не пытайтесь размениваться с **Роем светлячков** или **Силой леса** — вы все равно не зачистите всех. Можно разменяться с 1-2 существами, если вы хотите обыграть **Дикий рев**, но даже этого делать не стоит, если каждая единица урона по герою оппонента на счету.



Галакронд Разбойник очень не любит поединок с Фейс Охотником. Не бойтесь сразу же играть агрессивно — у него мало защитных эффектов. Неприятности может доставить **Бандитка с дубинкой**, особенно если она вернет **Терона Кровожада**, но это не значит, что вы сразу проиграете. У вас все еще останется сила героя и другие инструменты прямого урона, опасные для Валиры.

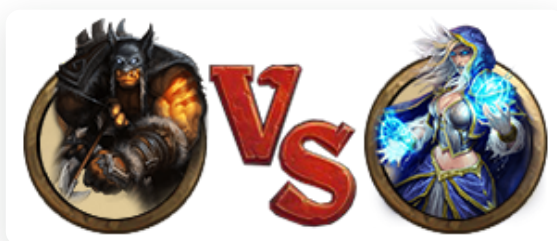
Обыгрывайте секреты с **Темного ювелира Ханара**. Особенно опасна **Ледяная преграда**: если увидели секрет Мага, не торопитесь атаковать героя противника напрямую — лучше добейте заклинаниями и силой героя.



Тотем Шаман — вероятный соперник, хотя все колоды класса сейчас не очень популярны. Встретить Шамана — большая удача. Если наткнулись на Тотем Шамана, ваша задача — убивать тотемы в начале партии. Отдавайте **Чародейский выстрел**, силу героя под **Дворфом-снайпером**. Если Шаман будет призывать тотемы в середине игры, то заикливаться на разменах уже не нужно — старайтесь переходить к более активным действиям в адрес героя противника и добивать его раньше, чем он вас.

Разменивайтесь **Мок'наталской львицей**, **Спустить собак** и существами с хрипами, чтобы обыграть **Жажду крови** и **Вессину**, но не отдавайте на контроль стола все свои ресурсы.

Галакрод Шаман — сейчас использует синергии с эволюцией, поэтому старайтесь убивать **Зайцев-пустынников** и другие цели для этого эффекта, если есть такая возможность. Если нет — игнорируйте их и надейтесь, что Шаман не призовет случайно мощную провокацию или похищение жизни.



Рено Маг — должен стать легкой добычей. Играет медленно, сильных эффектов исцеления нет, правда, есть AoE зачистки и провокации.

Подставляйте под **Реликвиоведа Рено** сильные предсмертные хрипы или просто не ставьте существ перед б ходом оппонента. Лучший вариант — поставить несколько **Лепрогномов**, **Кобольда-бойца песков**, **Усиленного дикобраза** или **Терона Кровожада**.

Сейчас Маги играют **Ледяную преграду**, поэтому, если соперник разыграл секрет, не атакуйте его героя, а добивайте его заклинаниями, силой героя и предсмертными хрипами существ.

Спелл Маг — тоже не трудный матч-ап. Случайные эффекты призыва могут напрячь вас, если Магу повезет призвать провокации или существ с похищением жизни, но от таких вариантов отыгрывать не стоит. Также помните о **Ледяной преграде**. Еще Маги часто играют **Огненный оберег**. Если хотите проверить это заклинание, поставьте несколько хрипов с уроном по герою.



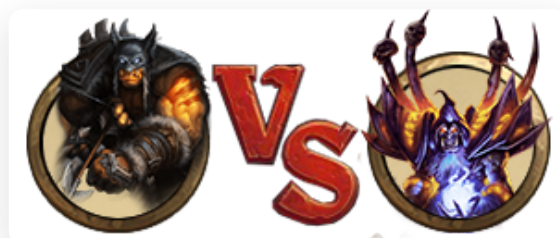
Жрец — самый неудобный противник из всех. Какой бы архетип вам ни попался, со всеми будут трудности. Наименьшее из зол — Галакронд Жрец, у него чуть меньше ремувалов и исцеления, чем у Жреца на воскрешении или Зефрис Жреца, но все равно проблем хватает.

Начинайте играть рискованно с первых ходов матча. Старайтесь максимизировать урон всеми способами. В начале нужно занять стол хоть чем-то, чтобы атаковать не только силой героя, которую Жрец нейтрализует своей.

У любого Жреца будут [Исповедь](#), [Обновление](#), [Галакронд Невыразимый](#), который даст 5 брони. У некоторых может быть [Кольцо света](#).

Не пытайтесь контролировать его стол и всегда считайте, какой вариант хода нанесет врагу больше урона. Исключение — [Водонос Песчаного Копыта](#), хотя обычно его выход уже означает для поражение.

Если вы будете следовать этим советам, то сделаете все, что в ваших силах. Надеемся на незаход противника и не обыгрывайте его ремувалы, особенно если на это нет времени.



Галакронд Чернокнижник играет много ремувалов, и у него даже есть исцеление, но его сила героя играет ему не на руку. [Жизнеотвод](#) будет помогать вам наносить много урона сопернику.

Опасна связка [Мо'арг-механолог](#) + [Дыхание Пустоты](#) на существо. Обыгрывать такую связку обычно не стоит, но если у вас все складывается хорошо и есть возможность победить без стола, не подставляйте даже мелкие цели под эту комбинацию. Пусть применяет заклинание на своих существ.

Отметьте выгодную для вас синергию [Мо'арга-механолога](#) с [Взрывной ловушкой](#). С одним Мо'аргом существа оппонента получают 4 урона, а с двумя — 8.

По возможности разменивайтесь с [Бесами](#) 1/1 с карт воззвания, чтобы Чернокнижник не применил [Жертвенный договор](#).

Если соперник разыграет [Алекстразу](#), ее можно убить [Мок'наталской львицей](#) под баффом [Охотничьей уловки](#).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ



Фейс Охотник — отличный архетип для тех, кто любит быстрые победы и поражения. Он прекрасно чувствует себя в мете, где много Охотников на демонов, Разбойников и Магов. С ними он справляется легко, как и с другими Охотниками.

Проблемы Рексару доставляют Воины и Жрецы, которых тоже сейчас немало, но ни одна колода не может показывать 100%-ный винрейт. Играя Фейс Хантом, вы сэкономите много времени и нервов, не утруждая себя затяжными матчами.

Колода подходит новичкам, так как ее нюансы легко запомнить и применять на практике, а побеждать можно независимо от своего стола и стола противника. А еще она недорогая, и все легендарки легко заменить.

Спасибо за прочтение гайда, и удачи. Делитесь собственными советами и впечатлениями от колоды в комментариях.