

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Зефрис Охотник — лучшая колода меты. Гайд по архетипу

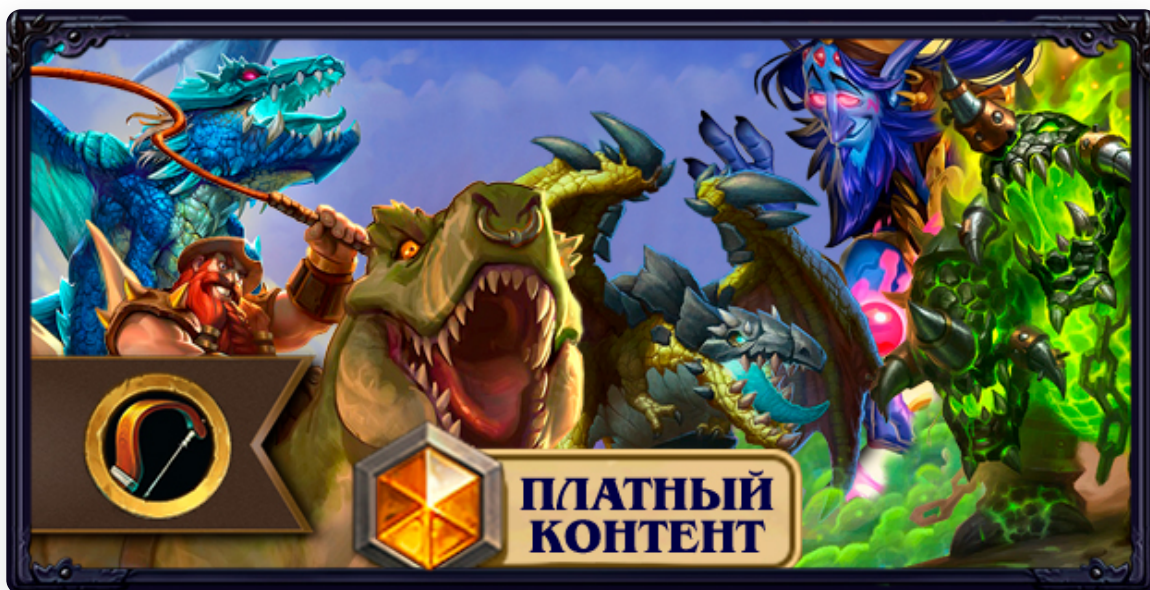
21.07.2020

Гайды

Руины Запределья Гайды

Зефрис Охотник. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — **Зефрис Охотник**, иначе называемый **Бранн Охотник** или **Хайлендер Охотник**. Это старый архетип, которому скоро исполнится год в Стандарте. Но в нынешнем патче Зефрис Охотник силен, как никогда ранее. Возможно, это самый сильный архетип в игре.






Последний патч с бафами и нерфами изменил расстановку сил в ладдере: ослабили все популярные классы — Охотник на демонов, Воин, Разбойник,. Пусть в колоде Зефрис Охотника тоже есть понерфленная карта — **Королева Алекстраза**, это не сказалось значительно на силе архетипа.

Конкуренты Зефрис Охотника ослабили, сам же он практически ничего не потерял. В результате Рексар и занимает лидирующие позиции в мете: это колода с самым высоким винрейтом в ладдере — притом процент побед значительно выше, чем у ближайших

преследователей. Зефрис Охотник в лидерах и по популярности: им играют чаще, чем другими колодами, на большинстве рангов.

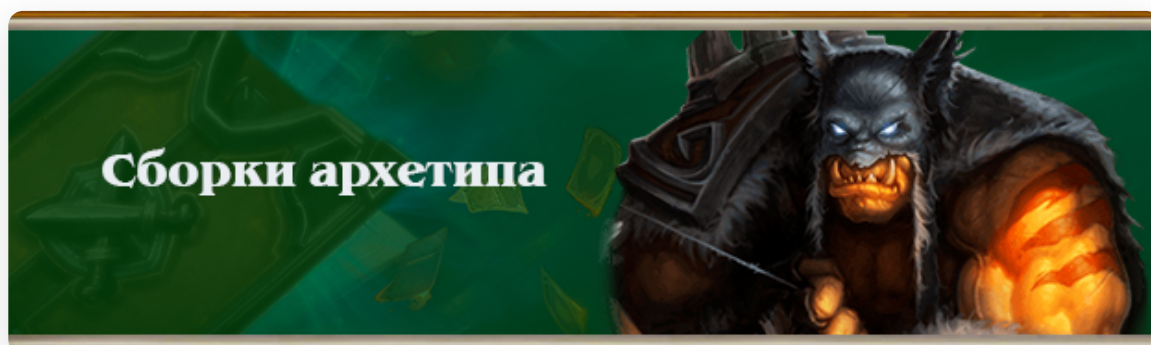
Из гайда вы узнаете все о геймплее Зефрис Охотника. Вы найдете топовые сборки и научитесь собирать собственную с учетом ограниченной коллекции карт. Речь пойдет об особенностях муллигана, стратегии игры и матч-апов меты.

Гайд обновлен 21 июля и актуален для меты до начала Некроситета. Далее полный список изменений:

-  *Переработаны вступление и заключение*
 -  *Изменены сборки архетипа и описания к ним*
 -  *Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга"*
 -  *Изменены карты, нужные на муллигане против каждого класса*
 -  *Дополнен раздел "Стратегия игры"*
 -  *В разделе "Матч-апы" появилось больше описаний актуальных поединков ладдера, а также дополнены старые*

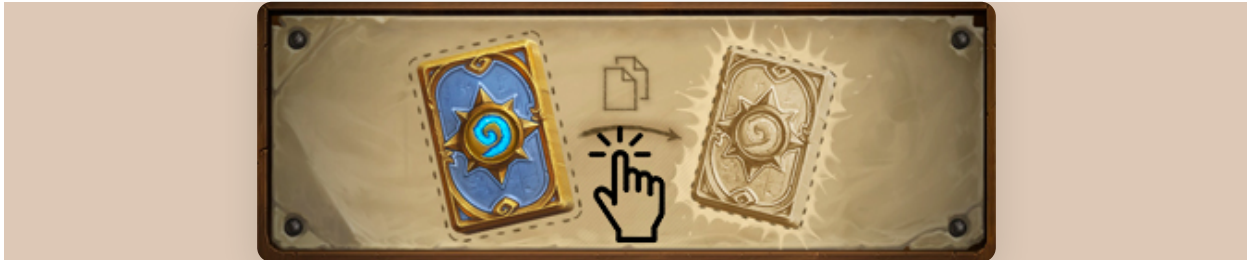
Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
 - - *Основа колоды*
 - - *Опциональные и технические карты*
 - - *Замены*
 - - *Максимально бюджетные версия*
- Муллиган
- Стратегия игры
- *Суть архетипа*
- *Способы победы*
 - - *Как играть Зефриса Великого*
 - - *Разбор карт со случайными эффектами*
- Матч-апы
- Заключение



Есть несколько подходов к сборке Зефрис Охотника — они не отличаются друг от друга принципиально, так что любая версия конкурентоспособна и показывает неплохой винрейт, хотя, как и всегда, есть более и менее оптимальные колоды.

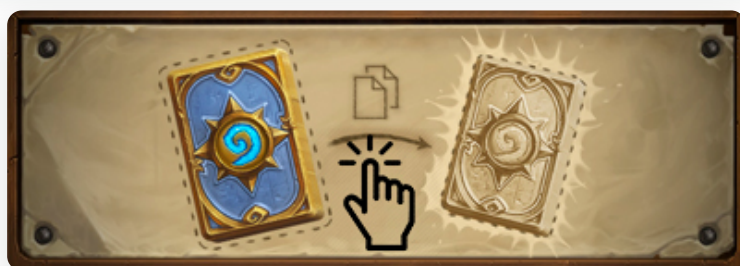
Версии без секретов лучше проявляет себя на высоких строчках ладдера, а Зефрис Охотник с секретами подходит для подъема по ладдеру с Бронзы до Алмаза.



Классический Зефрис Охотник

Классический Зефрис Охотник

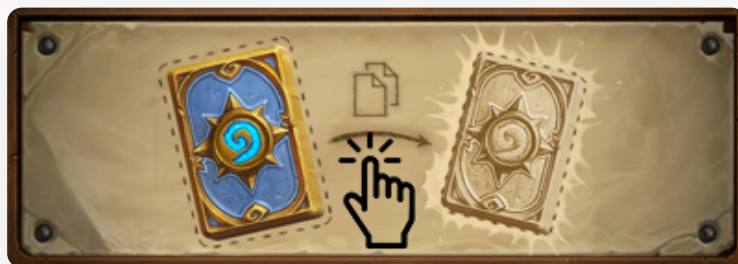
14260



Классическая версия Зефрис Охотника без секретов, но с оптимальным набором зверей, драконов и других существ.

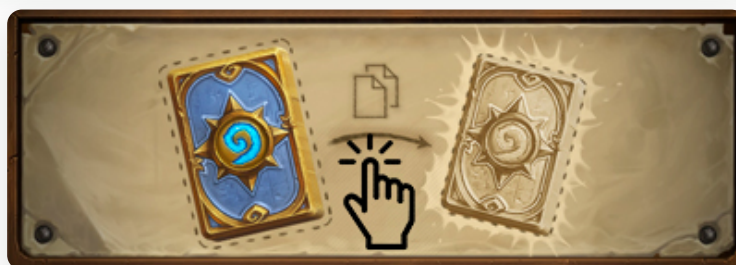
Спорные карты в сборке — **Кислотный слизнюк** и **Гром в Награнде**. Вместо них можно взять другие опции: **Студента по обмену**, **Неуловимого змея** и т.д.

Зефрис Охотник с секретами



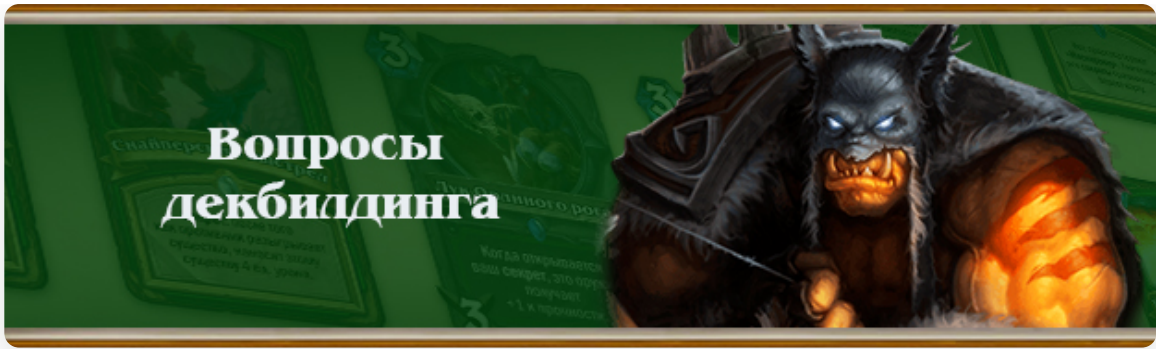
- Команда 'Взять!', Продавец щитов, Гром в Награнде, Кислотный слизнюк
- Змеиная ловушка, Морозная ловушка, Фазовый хищник, Костяной дух
- Сборка с секретами лучше показывает себя вне Легенды, потому что менее опытные игроки уязвимее для секретов и чаще допускают ошибки, обыгрывая их. Такая колода близка к классической и встречается в ладдере чаще, чем другие сборки Зефрис Охотника. Тут больше антиагро опций, но их можно заменить на карты потяжелее, если вы часто встречаете Жреца или Мага.

Зефрис Охотник от Raven



- Королева Алекстраза, Команда 'Взять!', Кудря Кладкинс, Драконья наездница
- Аманийский берсерк, Студент по обмену, Норный скорпид, Бандитка с пистолетом

Необычная версия от Raven, которой он сыграл со счетом 50 побед и 25 поражений. Примечательно, что в сборке нет Королевы Алекстразы и некоторых других популярных опций.



Основа колоды

Основа колоды — это карты, которые есть в каждой или почти каждой сборке архетипа. У Зефрис Охотника в основе 24 карты: ключевые синергии с колодой без вторых копий, набор драконов, зверей, а также несколько универсальных классовых карт Охотника.

Основа колоды Зефрис Охотника

Стоимость основы колоды - 12 180 пыли

24 карты из 30

Код основы колоды:



Спорная карта в основе — **Костяной дух**, иногда встречаются сборки без этого четвертого дропа, но он важен для матч-апа с агро колодами, а их становится все больше, так что лучше **Костяной дух** не исключать.

Опциональные и технические карты



Набор секретов (Фазовый хищник + Морозная ловушка + Змеинная ловушка + другие) — особенно полезен вне Легенды, где не так хорошо играют вокруг секретов Рексара. Важно, что **Фазовый хищник** — зверь, то есть его доберет из колоды **Охотничья уловка**.

Кислотный слизнюк — помогает в матч-апах с Охотником на демонов, Паладином и Воином, не бесполезен против других Охотников и Разбойников. У Зефрис Охотника мало способов добора, так что стабильно находить **Кислотного слизнюка** не получится.

Студент по обмену — разная карта в зависимости от игрового поля, на котором вы играете. В большинстве случаев станет или хорошей темповой картой, что лучше, или источником дополнительных ресурсов. Последние пригодятся в медленных поединках.

Аманийский берсерк — дополнительный второй дроп, который обычно берут в сборку вместе с **Продавцом щитов**. Улучшит раннюю игру Охотника.

Команда 'Взять!' — в колоде Зефрис Охотника не так много зверей, но заклинание все равно полезное, потому что помогает неожиданно для противника заканчивать партию даже без стола. **Охотничья уловка** поможет стабильнее находить зверя для активации заклинания.

Гром в Награнде — медленная карта, которая эффективна преимущественно в контроль матч-апах, но может спасти партию и в темповых поединках, если они затянутся до 10 хода.

Продавец щитов — неплохой и гибкий первый дроп, хотя и не самостоятельный. Может убрать со стола вражескую цель с 1 единицей здоровья или помочь выгодно разменяться средними или крупными угрозами.

Костеглод-буян — второй дроп с большим потенциалом в медленных поединках. Если противник не сможет быстро убрать со стола 2/3 провокацию, ее можно разогнать до высоких показателей атаки.

Драконья наездница — просто хороший третий дроп, но требует наличия дракона в руке, что бывает не во всех случаях.

Ткачиха мороза — используется реже из-за падения популярности Охотника на демонов. Все еще можно взять в сборку в качестве гибкой и универсальной опции.

Норный скорпид — хорошо работает и с Аманийским берсерком, и с Костеглодом-буяном, но может быть полезен и без них, если у противника есть какие-то угрозы на столе. Важно, что это зверь, так что его достанет из колоды Охотничья уловка.

Майев Песнь Теней — улучшает преимущественно медленные матч-апы. Особенно полезная опция против Жреца.

Сбежавший манапард — медленная карта, но может сделать многое, если Охотник успеет выгодно реализовать ее. Это зверь, так что вы доберете его с Охотничьей уловки, что обычно не так хорошо. Другой недостаток — у Охотника мало существ за 6 маны, так что Сбежавший манапард не вписывается в кривую маны.

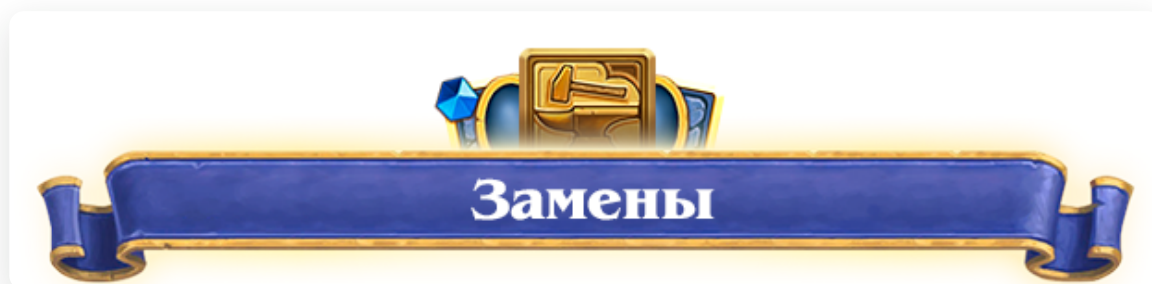
Безликая осквернительница — проверенная и надежная карта, хотя Охотнику не всегда легко реализовать ее: не так много дешевых существ и способов «заспамить» стол.

Бандитка с пистолетом — улучшает матч-апы с Разбойниками, Магами и другими Охотниками. Слабая карта в темповых поединках и против Друидов.

Неуловимый змей — чаще всего берут в сборку вместо Дракона из Гниловья, хотя иногда эти карты встречаются вместе.










Менее популярные опциональные карты: Скаковой кабан, Смертельный выстрел, Неуловимый змей, Токсичное подкрепление, Терон Кровожад и другие.

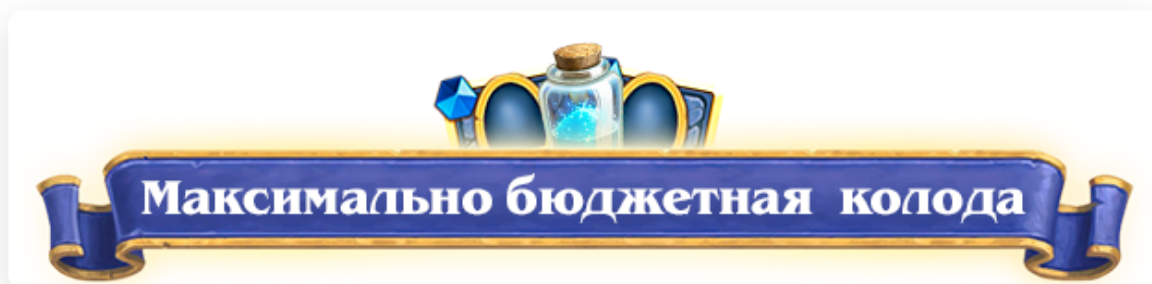
[к оглавлению](#)



Зефрис Охотник — дорогая колода с рядом легендарных и эпических карт, которые не так просто получить. Колоду не сделать бюджетной, но от некоторых дорогих карт можно отказаться без особых проблем.

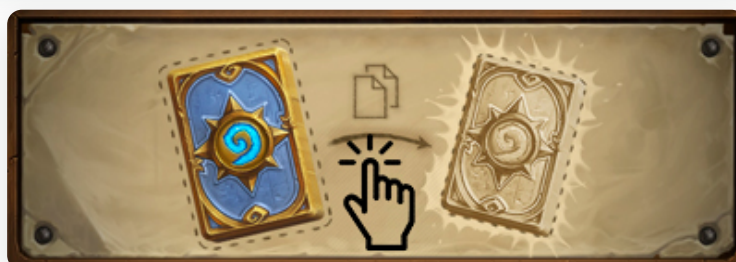
Далее о том, можно ли заменить дорогостоящие карты и как это сделать.

-  **Зефрис Великий** — обязательная легендарка, без которой архетип теряет всякий смысл. Заменить нельзя.
-  **Королева Алекстраза** — можно отказаться от этой легендарки в пользу другой тяжелой опции: *Грома в Награнде*.
-  **Укротитель ящеров Бранн** — обязательная легендарка, без которой архетип теряет всякий смысл. Заменить нельзя.
-  **Сиамат** — можно легко обойтись без этого существа. Вместо него возьмите *Гром в Награнде* или *Неуловимого змея*.
-  **Молот бури** — можно взять вместо *Лук Орлиного рога*, но только в случае, если играете сборкой с секретами. Если секретов нет, откажитесь от копии оружия вовсе и возьмите другую опциональную карту, например, *Костеглода-буяна*.
-  **Зиксор сверххищник** — не обязательная легендарка, но самая важная после пары хайлендер карт (*Зефрис*, *Бранн*). Постарайтесь скрафтить, потому что без *Зиксора сверххищника* становится слабее и *Охотничья уловка*.
-  **Драконья Погибель** — не обязательная, но сильная легендарка. Прямых замен нет, так что выбирайте другую карту из списка опциональных, например, *Продавца щитов* или *Майев Песнь Теней*.
-  **Веранус** — мощный дракон и пятая по приоритету легендарка, которую нужно скрафтить после хайлендер карт и *Зиксора сверххищника*. Если нет, замените на *Неуловимого змея*.
-  **Дракон из Гниловья** — нельзя скрафтить. Дается только за прохождение 3 главы Пробуждения Галакронда (часть Лиги исследователей). Если *Дракона из Гниловья* нет, откажитесь от синергий драконов в сборке — убирайте *Драконью наездницу* и *Неуловимого дракончика*. Можно отказаться и от *Маленького драконища*. Другой вариант — взять *Смертельный выстрел* или *Неуловимого змея*.



Максимально бюджетный Зефрис Охотник

Максимально бюджетный Зефрис Охотник



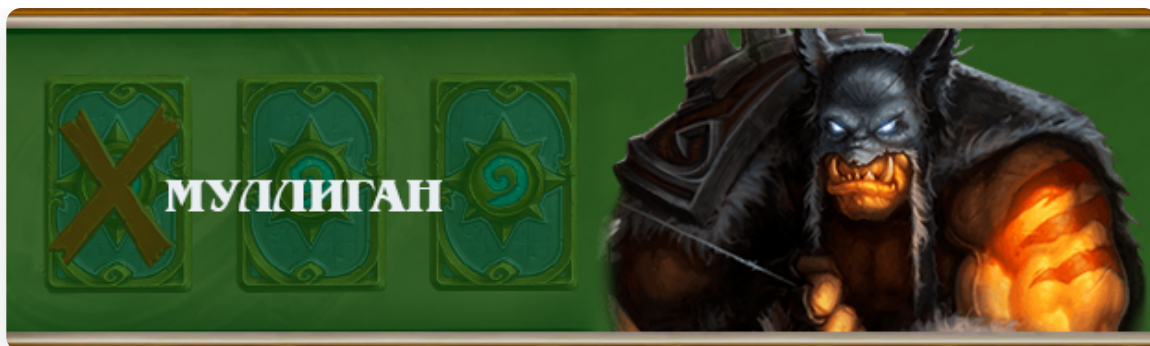
Максимально бюджетный Зефрис Охотник отказывается от синергий драконов, потому что в сборке нет ни Дракона из Гниловья, ни Верануса.

Сделать колоду дешевле 5 тысяч чародейной пыли сложно, потому что без Зефриса Великого и Укротителя ящеров Бранна не может обойтись. Зато все другие дорогие карты можно убрать.












Такой Зефрис Охотник слабее, чем оптимальные версии архетипа, но представление о геймплее даст. Колодой можно добраться до Алмаза, а может быть, и взять Легенду ближе к концу сезона.

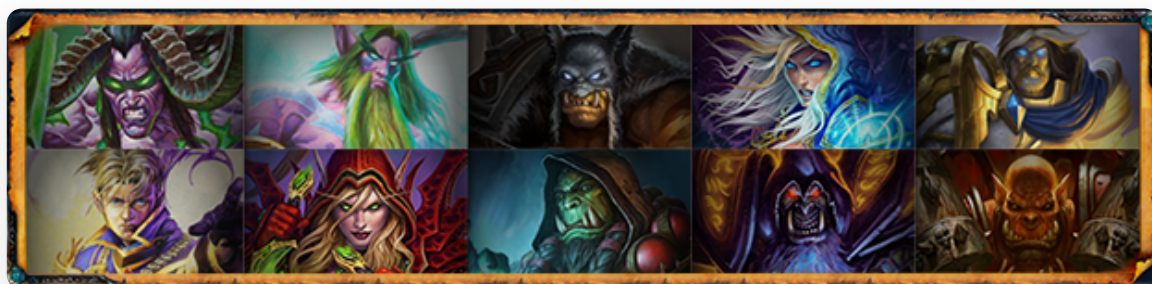
В первую очередь дополните сборку Зиксором сверххищником, а после — Веранусом. Далее постарайтесь купить третий квартал Пробуждения Галакронда, чтобы взять мощнейшего Дракона из Гниловья.

[К оглавлению](#)



Муллиган Зефрис Охотника достаточно простой, если разобраться с его основными принципами: что оставлять всегда, что оставлять при встрече с медленными и быстрыми противниками, а что нужно только при встрече с конкретными классами. Далее об общих правилах муллигана Зефрис Ханта.

-  Всегда оставляйте **Зефриса Великого**
-  Всегда оставляйте **Пленного сквернозуба**
-  Всегда оставляйте **Боевого мага огня**
-  **Продацев щитов** полезен в темповых поединках с другими существами за 1-2 маны
 -  **Костеглод-буян** полезен преимущественно в медленных поединках, особенно в руке с **Продавцом щитов**
-  **Студент по обмену** нужен на хороших игровых полях. Оставляйте его на столах Тернистая долина, Орда, Штурмград, Возмездие теней. На других игровых полях можно оставлять только с хорошей рукой или в случае, если вы точно уверены, что эффект существа пригодится в конкретном поединке.
-  Если ожидаете темповое противостояние, оставляйте **Дворфа-снайпера** и **Пустынное копьё**
 -  Если ожидаете медленный поединок, оставляйте **Чудесного дракончика** и **Кудрю Кладкинс**
 -  Если в сборке есть **Фазовый хищник**, оставляйте его всегда
 -  В медленных поединках могут пригодиться **Древняя исследовательница**, **Молот бури**, **Охотничья уловка** и даже **Укротитель ящеров Бранн**. Их можно оставлять всегда с хорошей рукой, а против некоторых классов и во всех случаях.
-  В редких ситуациях на муллигане нужны **Дракон из Гниловья**, **Стремительный грифон**, **Драконья Погибель**. Другие карты на муллигане оставлять не стоит.



Охотник на демонов: Зефрис Великий, Пленный сквернозуб, Боевой маг огня, Дворф-снайпер, Пустынное копьё, Продавец щитов, Студент по обмену на хорошем игровом поле.

Воин: Зефрис Великий, Пленный сквернозуб, Боевой маг огня, Кислотный слизнюк, Фазовый хищник, Охотничья уловка, Костеглод-буян, Студент по обмену на хорошем игровом поле.

Паладин: Зефрис Великий, Пленный сквернозуб, Боевой маг огня, Дворф-снайпер, Пустынное копьё, Фазовый хищник, Продавец щитов, Студент по обмену на хорошем игровом поле.

Охотник: Зефрис Великий, Пленный сквернозуб, Боевой маг огня, Дворф-снайпер, Фазовый хищник, Костеглод-буян, Продавец щитов, Охотничья уловка, Студент по обмену на хорошем игровом поле.

Друид: Зефрис Великий, Пленный сквернозуб, Боевой маг огня, Дворф-снайпер, Фазовый хищник, Чудесный дракончик, Костеглод-буян, Кудря Кладкинс, Питомец. С хорошей рукой — Древняя исследовательница, Драконья Погибель, Укротитель ящеров Бранн. Студент по обмену на хорошем игровом поле.

Разбойник: Зефрис Великий, Пленный сквернозуб, Боевой маг огня, Фазовый хищник, Чудесный дракончик, Дворф-снайпер, Кудря Кладкинс, Охотничья уловка. С хорошей рукой — Молот бури, Древняя исследовательница, Укротитель ящеров Бранн, Дракон из Гниловья. Студент по обмену на хорошем игровом поле.

Шаман: Зефрис Великий, Пленный сквернозуб, Боевой маг огня, Дворф-снайпер, Пустынное копьё, Фазовый хищник, Стремительный грифон, Древняя исследовательница, Охотничья уловка. Студент по обмену на хорошем игровом поле.

Маг: Зефрис Великий, Пленный сквернозуб, Боевой маг огня, Фазовый хищник, Укротитель ящеров Бранн, Чудесный дракончик, Древняя исследовательница, Костеглод-буян, Кудря Кладкинс. С хорошей рукой — Дракон из Гниловья. Студент по обмену на хорошем игровом поле.

Жрец: Зефрис Великий, Пленный сквернозуб, Боевой маг огня, Охотничья уловка, Молот бури, Древняя исследовательница, Фазовый хищник, Кудря Кладкинс, Костеглод-буян. С хорошей рукой — Дракон из Гниловья, Укротитель ящеров Бранн. Студент по обмену на хорошем игровом поле.

Чернокнижник: Зефрис Великий, Пленный сквернозуб, Боевой маг огня, Фазовый хищник, Чудесный дракончик, Костеглод-буян, Кудря Кладкинс. С хорошей рукой — Молот бури, Древняя исследовательница, Укротитель ящеров Бранн. Студент по обмену на хорошем игровом поле.

[к оглавлению](#)

СТРАТЕГИЯ ИГРЫ



Суть архетипа

Зефрис Охотник — мидрейндж колода без вторых копий карт. Как и большинство мидрейндж колод, эта отлично играет с медленными противниками, а в мете их достаточно: Маги, Жрецы, Чернокнижники, а также Воины и Разбойники — хорошие матч-апы для героя статьи. Проблемы возникают со сверхагрессивными оппонентами, а это только Темпо Охотники на демонов в нынешней мете. Особенность Охотника — отсутствие AoE зачисток и способов вернуться в игру, поэтому ему не так просто в поединке с Друидами, хотя этот матч-ап не столь безнадежен.

Ключевое свойство Зефрис Охотника — отсутствие вторых копий карт, благодаря чему он может играть топовые хайлендер карты — [Зефриса Великого](#), [Укротителя ящеров Бранна](#) и [Королеву Алекстразу](#). Все они за партию заходят редко, но хотя бы одна вовремя сыгранная из них может принести победу в партии.

Другая важная синергия в колоде — звери. В сборках их специально немного, чтобы [Охотничья уловка](#) стала более предсказуемой и управляемой. Охотник рад любому зверю: [Фазовый хищник](#) достанет из колоды секреты, [Стремительный грифон](#) — многочисленных существ с натиском, а [Зиксор сверххищник](#) становится чуть ли не самостоятельным способом победы. Сам он не так силен, а вот рано найденный Зиксор Совершенный дает очень много темпа как в медленных, так и в быстрых поединках. [Охотничья уловка](#) и [Стремительный грифон](#) с высокой вероятностью могут достать из колоды уже Зиксора Совершенного, если вы замешаете его ранее.

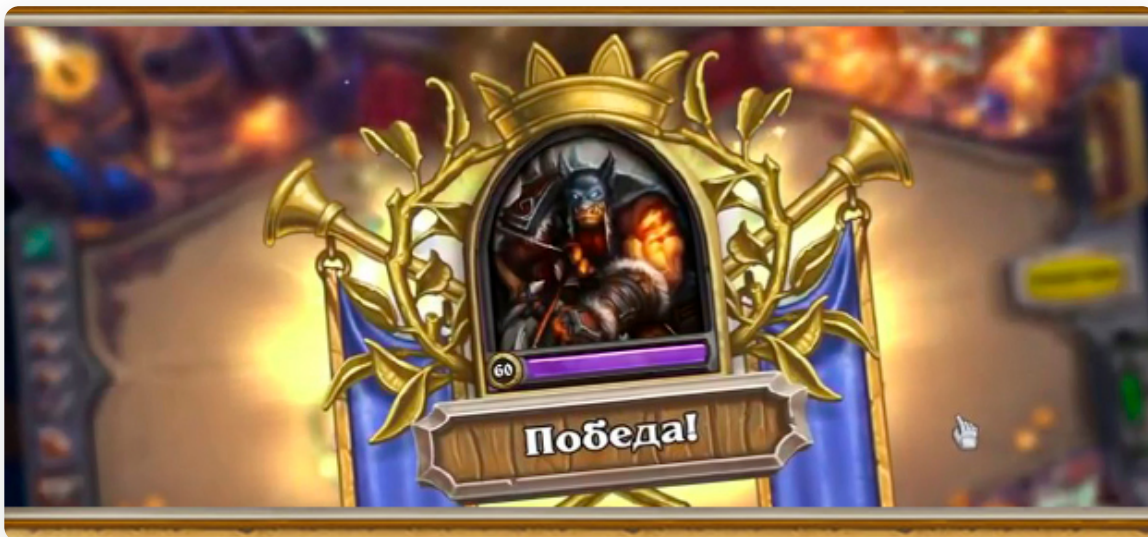
Другая важная раса в колоде Зефрис Охотника — драконы. Многие из них сильны самостоятельно, хотя есть две карты, которые требуют наличия драконов в руке —

Едкое дыхание и **Дракон из Гниловья**. Обе карты не самостоятельны и не всегда стабильны, но дают Охотнику огромное преимущество, если он сможет их реализовать.

Оставшиеся карты в колоде — вспомогательные опции и просто хорошие карты, классовые и нейтральные. Они помогают Охотнику играть темпово и давить.

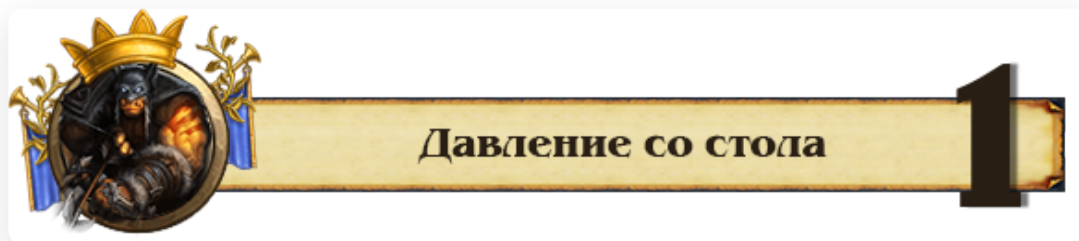
Герой статьи отлично играет первым номером, но слаб в обороне, у него минимум AoE способностей и способов вернуться в игру. Самая важная из них — **Зефрис Великий**. Но есть и другие: **Зиксор Совершенный**, **Дракон из Гниловья**, **Сиамат**, **Веранус** вместе с **Пустынным копьём** или **Спустить собак**.

[к оглавлению](#)



Способы победы

У Зефрис Охотника нет разных четко выраженных способов победы, к которым можно прибегать в зависимости от противника. Все зависит от условий, в которых вы оказались: какие карты зашли, что делает оппонент и на что способна его колода в будущем. Зефрис Охотник выбирает между несколькими стилями игры, но каждый из них может заменить или дополнить другой. Чаще всего Рексар прибегает к комбинации способов победы.



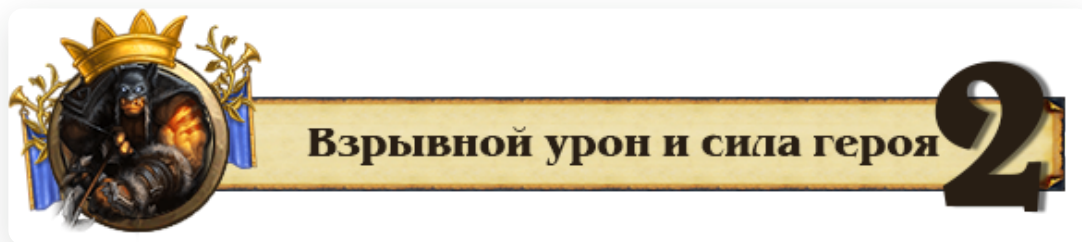
В колоде много темповых угроз с 1 по 9 ману, которыми Охотник пользуется для давления. Пара драконов с "не может быть целью заклинаний или силы героя" эффективны против медленных оппонентов и Разбойников, а многие другие угрозы опасны просто своими характеристиками.

Многие существа Охотника темповые и оказывают какое-то воздействие на стол сразу же с выходом: провокации, мощные боевые кличи, натиск и рывки — все это возможности сразу же повлиять на стол.

Существа на столе важны или не важны в зависимости от матч-апа и игровой ситуации. Если у противника мало ремувалов и он играет только от своих существ, вы можете защищать собственные угрозы заклинаниями, натиском и оружием. Если же противник может зачистить ваш стол своими ремувалами, лучше действовать максимально агрессивно и не тратить взрывной урон для разменов.

У Зефрис Охотника много мощных синергий для старта партии. [Костеглод-буян](#) отлично работает с [Продавцом щитов](#) или [Дворфом-снайпером](#), а также с другими способами нанести 1-2 урона своему существу. Многое может сделать и Студент по обмену с хорошим эффектом, который зависит от игрового поля.

[к оглавлению](#)



Охотник — один из лучших классов в плане количества взрывного урона из руки. Часто вы сможете закончить партию вовсе без существ на столе, а только с помощью оружия, рывков, заклинаний и силы героя.

Сила героя — ключевой источник давления, потому что он стабилен и оппоненту трудно как-то избежать его. Часто Зефрис Охотнику нужен только один ход, в который противник даст слабину и не зачистит стол от средних угроз Рексара — ими нужно атаковать по герою противника, а после, пусть он их и зачистит, его добьет [Верный выстрел](#) в комбинации с другими картами.

Силу героя редко нужно играть в начале или середине партии, если в руке есть хорошая кривая маны. На 4, 5, 6 и 7 маны лучше потратить всю ману на розыгрыш карт, если в руке есть оптимальные дропы за эту стоимость.

Чаще используйте силу героя, если в руке мало карт и вы боитесь остаться без ресурсов для давления. В этом случае [Верный выстрел](#) незаменим. Также силу героя нужно играть всегда, если на столе есть [Фазовый хищник](#), а в колоде — секрет.

У Охотника много других источников взрывного урона: [Едкое дыхание](#), [Команда 'Взять!'](#), [Молот бури](#), [Питомец](#), [Драконья Погибель](#), [Укротитель ящеров Бранн](#), а также [Зефрис Великий](#). Какие-то из этих карт всегда наносят урон по герою противника, другие делают это только в определенных условиях или с какой-то вероятностью. В медленных матч-апах старайтесь реализовать эти карты так, чтобы они нанесли урон по герою противника или добили его, а в темповых поединках или тяжелых условиях их можно отдать и для зачистки стола или защиты.

[Гром в Награнде](#) — отличный источник взрывного урона в медленных поединках, если на столе противника мало существ или их нет совсем. Заклинание полезно не только для завершения партии, но и просто как способ оказать серьезное давление или разменяться с угрозами противника.

Защита и темповый переворот 3

Давление — комфортная роль для Охотника, но в некоторых матч-апах и ситуациях Рексар вынужден играть от защиты. Даже если это происходит, вы не должны полностью погрузиться в оборону без какого-то плана на возвращение в игру. В этом помогают темповые перевороты — реализовать их не всегда просто из-за специфики колоды, но все же возможно.

Самый простой способ — [Зефрис Великий](#). Он дает многочисленные AoE способности, а также мощные темповые ремувалы вроде [Опытного охотника](#), [Черного рыцаря](#), [Темной жрицы](#) и других.

Хорошая комбинация для темпового переворота — [Веранус](#) + [Спустить собак](#) или [Пустынное копьё](#). Такие связки карт помогают зачистить стол, а вместе с тем закрепиться на нем — так вы перехватите инициативу в поединке и сможете начать ответное давление.

Мощный темповый ход дает [Зиксор Совершенный](#). Улучшенную копию [Зиксора сверххищника](#) получить не так просто, но в этом помогут [Охотничья уловка](#) или [Стремительный грифон](#). Восьмой дроп сможет зачистить практически любой стол, при этом совершив несколько выгодных разменов.



В колоде намного больше мелких карт, которые дают преимущество по темпу. С их помощью не всегда получится перехватить инициативу, особенно если противник уверенно ведет, но их комбинации в течение нескольких ходов могут дать много темпа. Эти карты — [Молот бури](#), [Безликая осквернительница](#), [Дракон из Гниловья](#), [Драконья наездница](#), [Ткачиха мороза](#), [Сиамат](#).

Вы также можете рассчитывать на то, что перевернете партию с розыгрышем [Королевы Алекстры](#) или [Грома в Награнде](#). Обе карты требуют 10 маны и не всегда надежны, но часто делают свою работу.

Если Зефрис Охотник отстает в партии, ему важно понять, как в нее вернуться. Если в руке нет хорошей карты для переворота, часто нужно отказываться от защиты в пользу ответной агрессии, то есть пытаться убить противника раньше, чем это сделает он. Это рискованный план, который не всегда закончится успехом, но другого выхода без

[к оглавлению](#)



Как играть Зефриса Великого

[Зефрис Великий](#) — не такая простая карта, как кажется на первый взгляд. Чаще всего не он будет подстраиваться под вас, а вы под него. Нужно дать ему как можно больше информации о ситуации на столе, чтобы он дал действительно идеальную карту. Предлагая карты, Зефрис учитывает множество факторов: оставшуюся ману, количество карт в руках обоих игроков, существ на столе, здоровье героев, оставшиеся в колоде карты, класс противника. Помните, что он не знает карты, которые есть у вас в руке и колоде. Он не понимает, есть ли в вашей руке 6 [Огненных шаров](#) или 6 [Монеток](#).

Также он не различает разные предсмертные хрипы и не видит особые эффекты. Например, [Боевые клинки Аззинота](#) для него то же самое, что и [Клинок убийцы](#). А [Герон Кровожад](#) с несколькими "съеденными" существами ничем не отличается от [Архигриба Мссхи'фна](#) или [Защитника Хартута](#).

[Зефриса Великого](#) чаще всего нужно играть тогда, когда вы хотите получить что-то конкретное: AoE ремувал, летальный урон, точечный ремувал, немоту, [Темное безумие](#) и так далее. Зефрис учитывает оставшуюся ману, поэтому если вы хотите получить именно [Огненный шар](#) или [Превращение](#) — оставляйте после Зефриса 4 маны. Если же вы хотите получить идеальную опцию для следующего хода, то лучше не оставлять свободной маны после розыгрыша Зефриса.

Недооцененная опция — [Эдвин ван Клиф](#). Разыграйте несколько дешевых карт, а на 5 маны используйте [Зефриса Великого](#). С высокой вероятностью он даст [Эдвина ван Клифа](#), который выйдет с большими характеристиками.

Зефриса Великого можно ставить в темп на 2 ходу, если в руке слишком тяжелые карты. Он предложит вам **Буйный рост**, **Питомца** и **Светика**. Если на столе есть вражеское существо — вы увидите **Удар в спину**, а если союзное — **Слово силы: Щит**. **Буйный рост** часто слишком медленный для геймплея Охотника, как и **Светик**, зато **Питомец** — отличная карта в большинстве ситуаций.

Охотник чаще всего будет искать с **Зефриса Великого** или взрывной урон для завершения партии, или источники дополнительного давления — **Эдвина ван Клифа** или какой-то мощный дроп на следующий ход, например, **Тириона Фордринга**.

Лучшие источники взрывного урона за свою ману, которые может дать **Зефрис Великий**:



Обращайте внимание на **Огненную глыбу**. **Зефрис Великий** предложит ее, если на следующий ход у вас будет 10 маны, а у противника 10 или менее здоровья. Он редко дает взрывной урон, если вы наверняка не сможете закончить с его помощью партию в этот или следующий ход.

Обратите внимание на способы добить противника, если на столе есть существа. **Зефрис** будет полезен и как бафф отдельных крупных угроз, и как нескольких мелких.

Лучшие источники для завершения игры, если на столе есть существа, которые могут атаковать



Зефрис Великий — единственный источник AoE зачисток, эффектов немоты или специфичных ремувалов, которые есть в колоде Охотника. Если ситуация тяжелая, вы можете вернуться в игру с вовремя разыгранным Зефрисом, а иногда и закрепить преимущество, «законтрив» ключевую защитную угрозу оппонента. Например, полезно дать **Немоту** на **Защитника Хартута** или убрать активные секреты Мага, Разбойника или Охотника.

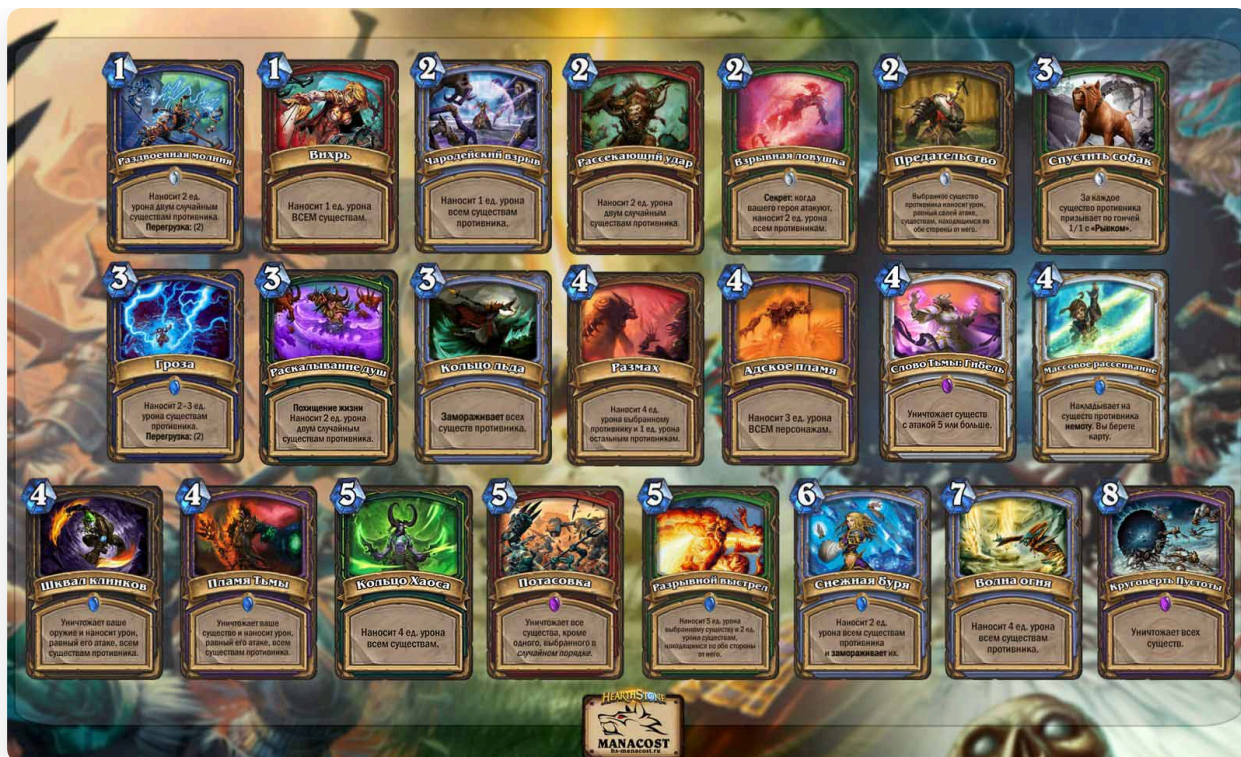
Ключевые ремувалы и технические карты, которые может дать **Зефрис Великий**



Искать AoE способности — отчаянный шаг для Зефрис Охотника, особенно если вы потратите на зачистку стола всю ману, а по итогу сами останетесь без угроз на столе. В этом случае у оппонента будет возможность вновь заставить стол новыми угрозами, если в его руке еще есть карты.

Старайтесь давать AoE зачистки так, чтобы убирать вражеские угрозы, но сохранять свои. Например, полезными могут быть **Кольцо льда** или **Предательство**.

AoE способности, которые может дать **Зефрис Великий**:



Не все технические карты просто получить. Зефрис редко предлагает Темное безумие, Харрисона Джонса или Немоту.

[к оглавлению](#)



Разбор карт со случайными эффектами

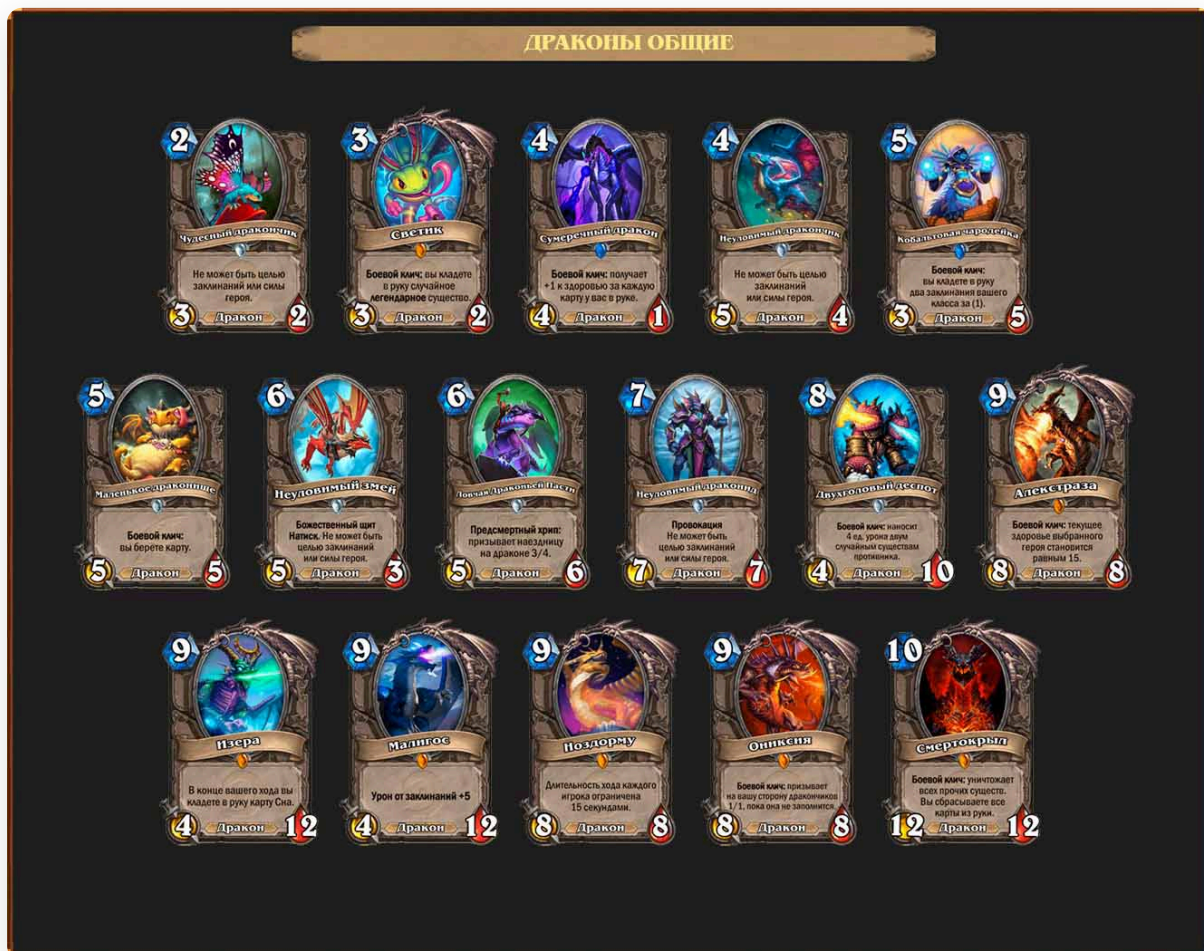
- Помимо Зефриса Великого, в колоде Охотника много других карт со случайными эффектами, которые нужно правильно играть.
- **Королева Алекстраза**
- Дает двух случайных драконов — любого класса или нейтральных. Среди них не может оказаться самой Королевы Алекстразы, а также двух драконов, которые синергируют с Галакрондом — Вестника разрушения и Прядильщицы судеб. Вы

сможете сгенерировать эту пару драконов, только если каким-то образом получите одного из Галакрондов в руку, колоду или вместо своего героя.

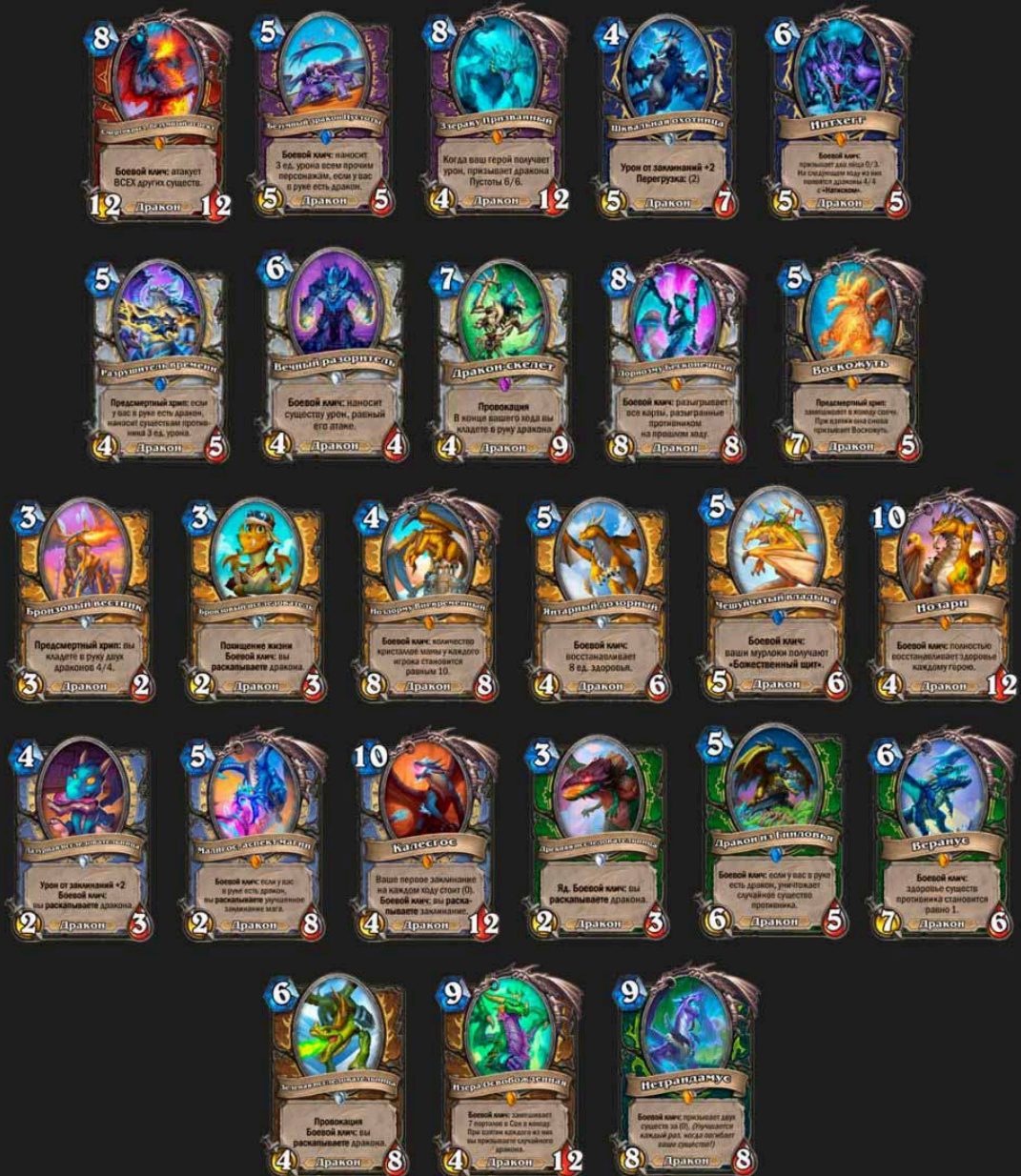
Случайно сгенерированные драконы делают много. Почти всегда они дадут много характеристик, чего уже достаточно для давления со стола, но если повезет, вы найдете и другие полезные эффекты. Здесь есть и **Малигос**, который усилит наносящие урон заклинания на следующий ход, и **Смертокрыл**, который полностью зачистит стол, и источники дополнительных ресурсов (**Калесгос**, **Малигос аспект магии**, **Дракон-скелет** и другие), и исцеление (**Нозари**, **Янтарный дозорный**, **Алекстраз**), и ремувалы (**Смертокрыл безумный аспект**, **Дракон из Гниловья**, **Вечный разоритель**), и другие полезные опции.

Если ситуация тяжелая, вы можете рассчитывать на конкретных драконов, которые смогут перевернуть игровую ситуацию в вашу пользу.

Разыгрывая драконов из руки, обращайте внимание на их синергии. Например, **Малигос аспект магии** требует другого дракона в руке для активации боевого клича, так что его нужно играть из руки первым, если в ней нет других драконов кроме тех, что дала **Королева Алекстраз**.



ДРАКОНЫ. КЛАССОВЫЕ



Выслеживание

- Мощное и гибкое заклинание, которое не стоит играть без необходимости. Ищите с **Выслеживания** ключевые хайлендер карты, драконов для активации особых эффектов, а также способы быстро сыграть Зиксора Совершенного — это лучшие цели для поиска.

Реже вы будете выбирать с **Выслеживания** простые темповые карты вроде **Молота бури**, **Ткачихи мороза** или **Питомца**. Это неплохие карты, но в партиях они редко побеждают.

• Пленный сквернозуб

- Демон с большими характеристиками в спячке хорош в начале партии, пусть и не оказывает моментального воздействия на стол. Постарайтесь подготовиться к ходу, в

который выйдет это существо: уберите со стола цели с 4+ единицами атаки, а в идеале и все угрозы, чтобы **Пленный сквернозуб** атаковал по герою противника.

• **Охотничья уловка**

- В колоде мало зверей, которых можно достать с помощью этого заклинания, но все они важны. **Зиксор сверххищник** и **Зиксор Совершенный** — самые важные звери, которых вы можете получить. Но часто вы будете рады и **Стремительному грифону**, потому что он в свою очередь достанет из колоды **Зиксора сверххищника** или **Зиксора Совершенного**.

Если вы играете сборкой с секретами, **Охотничья уловка** также сможет достать **Фазового хищника** — это хороший зверь, который достанет из колоды плохие «топдеки» и даст много темпа.

Проверяйте состав колоды перед розыгрышем **Охотничьей уловки**: вы должны представлять, что вы достанете и с каким шансом. Иногда зверей в колоде вовсе не останется, так что вы рискуете потерять темп, если не будете следить за картами в колоде.

• **Стремительный грифон**

- В колоде только два существа с натиском — **Безликая осквернительница** и **Зиксор сверххищник**, который замешивает и **Зиксора Совершенного**, у него тоже будет натиск.

Как и **Охотничья уловка**, **Стремительный грифон** нужен преимущественно для поиска **Зиксора сверххищника**. Проверяйте, какие угрозы с натиском остались в колоде, перед розыгрышем **Стремительного грифона**.

• **Питомец**

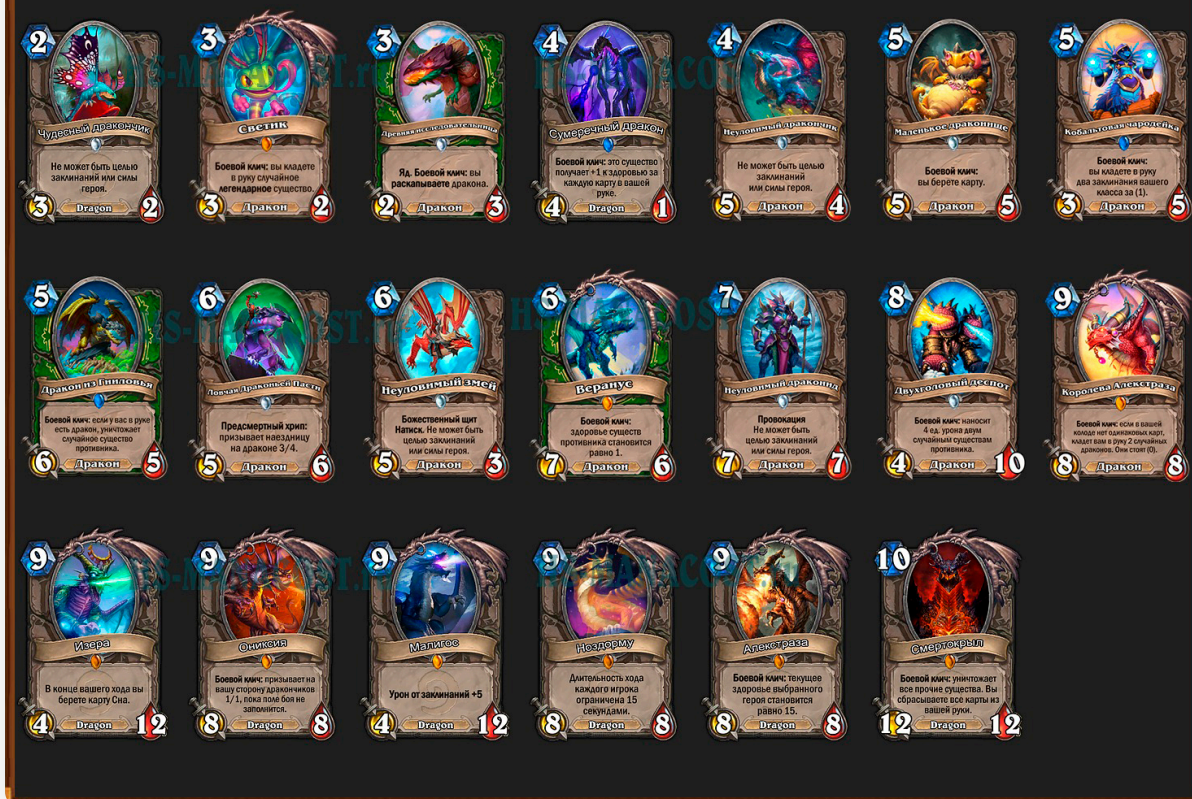
- Призывает одного из трех зверей — **Хаффера**, **Мишу** или **Леокка** — с одинаковым шансов в 33%. Старайтесь разыграть эту карту до других действий, потому что призванный зверь может изменить планы на ход: **Леокк** сделает сильнее **Спустить собак** или **Пустынное копьё**, а **Хаффер** позволит сыграть агрессивнее.

• **Древняя исследовательница**

- Раскопает 3 драконов из 20: в пуле только нейтральные драконы и три классовых дракона Охотника. Шанс найти конкретного — 15% вне зависимости от того, нейтральный дракон или классовый.

В первую очередь выбирайте драконов, которые уже есть в колоде. Реже понадобятся другие драконы, они ситуативны.

Раскопки с Древней исследовательницы



• Драконья Погибель

- Случайный эффект актуален только в случае, если на половине противника есть существа. **Драконья Погибель** сильна, если играть ее на пустой стол — вы окажете огромное давление на оппонента. Но если Охотник вынужден играть от защиты или пытается добить оппонента, играйте ее даже в случае, если на столе есть вражеские существа.

Не бойтесь ставить **Драконью Погибель** в темп, если нет другого хорошего хода на 4 мане или противнику не так просто убрать со стола 3/5 существо. Например, не так много ремувалов у Друида, Чистого Паладина или Квест Чернокнижника.

• Дракон из Гниловья

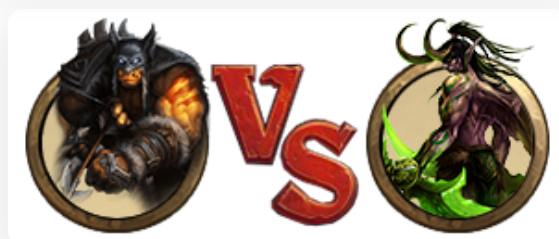
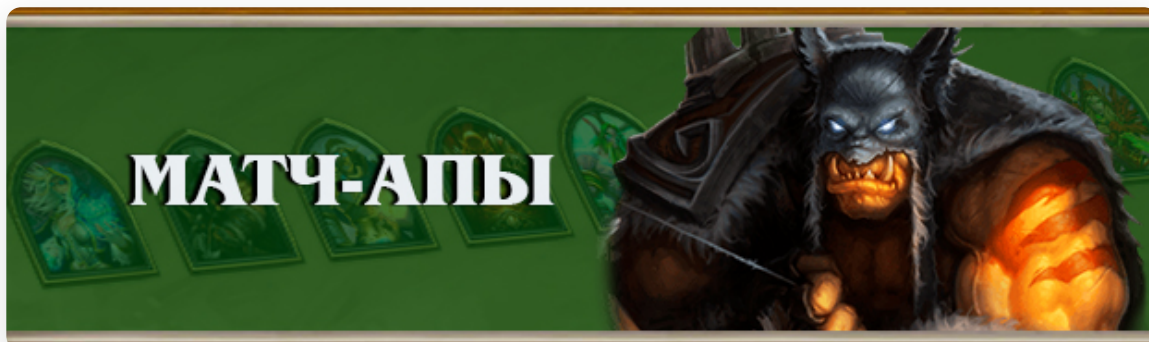
- Выбирает случайную цель только в случае, если на столе несколько вражеских существ. Не бойтесь рисковать с **Драконом из Гниловья** в случае, если на столе одна большая и одна мелкая угроза. В 50% случаев вы получите огромное преимущество в темпе, а если не повезет, противник часто будет вынужден разменяться своей крупной угрозой с 6/5 драконом.

В тяжелых ситуациях можно играть **Дракона из Гниловья** против стола из нескольких мелких существ и одной крупной в надежде на удачный исход.

• **Фазовый хищник**

- Достанет из колоды случайный секрет, если он в ней остался. Как и всегда, важно следить за составом колоды, чтобы точно знать, что произойдет и как вокруг этого исхода сыграть.

• [к оглавлению](#)

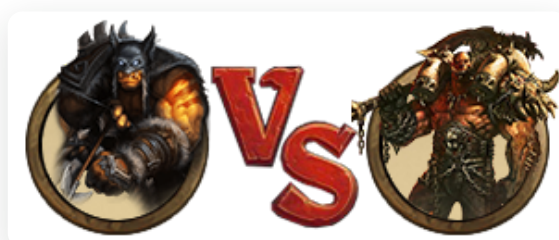


Темпо Охотник на демонов — трудный матч-ап для Зефрис Охотника, несмотря на нерфы ДХ. Поединок становится тем труднее, чем с более опытным Иллиданом вы встречаетесь.

У Рексара нет способов исцеления и минимум провокаций, так что единственная надежда в поединке — рано захватить стол и убить Охотника на демонов раньше, чем это сделает он с помощью оружия и взрывного урона. Будет полезен **Кислотный слизнюк**, но не все сборки ДХ играют **Боевые клинки Аззинота**, так что не жадничайте ремувал на другое оружие оппонента.

Задерживайте Охотника на демонов со старта с помощью **Дворфа-снайпера**, оружия и темповых существ, не бойтесь рано играть **Зефриса Великого** для раскопки **Удара в спину** или другого дешевого и темпового инструмента.

В колоде есть несколько карт для обороны: **Ткачиха мороза**, **Костяной дух**, **Сиамат**, **Королева Алекстраза** и случайные драконы, но их мало и не всегда будет достаточно для того, чтобы надолго задержать Охотника на демонов. Не рассчитывайте, что эти карты обезопасят вас от агрессии оппонента, но на один ход они могут задержать его — лучше всего играть их в момент, когда вы уже перешли к контратаке.



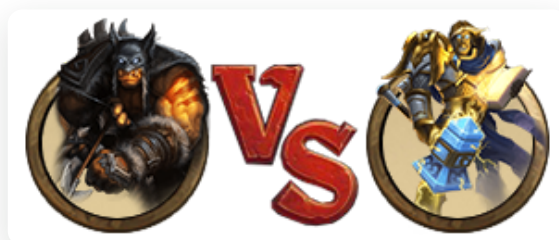
Агро Воин — равный матч-ап с небольшим перевесом в пользу Охотника. Секреты будут полезны в этом поединке, как и **Зефрис Великий**, и **Веранус** — с помощью этих карт вы сможете убрать со стола раскаченные угрозы.

Играйте первым номером и действуйте агрессивно, но лучше оказывайте давление со стола с помощью средних и крупных угроз — с ними Воину сложно справиться. Вы можете продавить Гарроша и без стола, но не забывайте про комбинации с **Мастером брони**, которые могут нарушить ваши планы.

Разменивайтесь с существами Воина с помощью оружия, заклинаний и угроз с натиском, чтобы помешать ему реализовать **Буйство**, **Боевую ярость** и **Кровавую наемницу**.

Бомб Воин — поединок схожий, но у этого оппонента есть весомое преимущество — **Гайкалибур**. Оружие замешает в вашу колоду дополнительные копии карт, которые испортят ваши хайлендер карты — **Зефриса Великого**, **Укротителя ящеров Бранна** и **Королеву Алекстразу**.

Если увидели **Гайкалибур**, старайтесь разыграть все хайлендер карты из руки как можно быстрее, пусть и не всегда с максимумом выгоды.



Мурлок Паладин — играет агрессивно, так что доставит серьезные проблемы. Задача Охотника — рано бороться за стол всеми способами, убирать с игрового поля все, что ставит оппонент, а в особенности мурлоков.

С хорошим стартом навязать борьбу за стол достаточно просто, но если вы уступили инициативу, рассчитывайте вернуться в игру с помощью темпового переворота. В этом помогут **Сиамат**, **Зефрис Великий**, **Веранус**, оружие и другие карты.

Чистый Паладин — хороший матч-ап, хотя у противника есть шансы на успех. Охотнику важно правильно реализовать точечные ремувалы: **Дракона из Гниловья**, **Морозную ловушку** и ремувал с **Зефриса Великого**. Берегите эти карты для крупных угроз Паладина: **Манускрипт надежды**, существо под баффами, **Озаренную-паладина**.

Помимо темповых угроз противника и точечных баффов, опасаться стоит **Манускрипта справедливости**. Заклинание может убрать со стола несколько ваших целей, если у Утера будут даже мелкие угрозы на столе. Если же мелочи у него нет, предоставьте ему право размениваться с вашими угрозами своим «лицом».

У Паладина достаточно исцеления, но все оно дорогое. Он может сгенерировать что-то с **Озаренной-паладина**, а в лейтгейме есть **Манускрипт надежды** — следите, насколько Утер удешевил манускрипты, и ожидайте эту карту раньше, чем на 9 ходу.

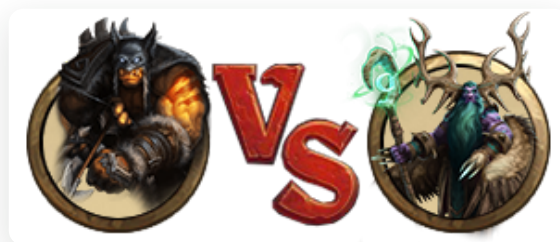
Также у Паладина есть **Бронзовый исследователь**. Его лучше не игнорировать из-за точечных баффов противника. Лучше всего убрать этого дракона с помощью заклинаний.



Зеркальный поединок двух **Зеффрис Охотников** во многом зависит от захода ключевых угроз — **Зеффриса Великого**, **Дракона из Гниловья**, **Укротителя ящеров Бранна**. Также преимущество будет у того, кто ходит первым, то есть начинает без Монетки.

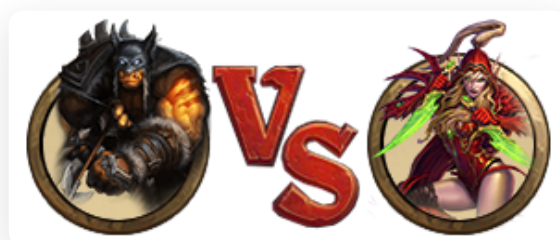
Старайтесь играть первым номером и действовать агрессивно, вынуждая противника совершать размены. Если получается сделать это, противнику будет трудно что-то противопоставить вам. Поможет **Бандитка с пистолетом**: блокируйте ею 5-7 ходы оппонента, в которые выходят сильнейшие боевые кличи, а также **Зеффрис Великий**.

Если вы отстаете, старайтесь как можно быстрее перехватить инициативу каким-либо способом, а как только получите минимальное преимущество — пытайтесь быстрее закончить партию. **Ткачиха мороза** и **Костяной дух** задержат оппонента на один ход, которого может хватить для победы.



Спелл Дракон Друид — выгодный матч-ап, хотя и со своими трудностями. Много проблем доставит **Рой светлячков** на 4-5 маны Друида. Отвечайте на него **Зеффрисом Великим**, который даст **Грозу**, **Кольцо света** или **Освящение**.

Оппонент уязвим для **Верануса**, **Дракона из Гниловья** и других способов бороться с крупными угрозами. Беретиге эти ресурсы и **Зеффриса Великого** для того, чтобы перехватить стол и начать наступление. Старайтесь переиграть противника по темпу и вынудить его обороняться. В этом Друид не так силен, несмотря на наличие провокаций и исцеления.



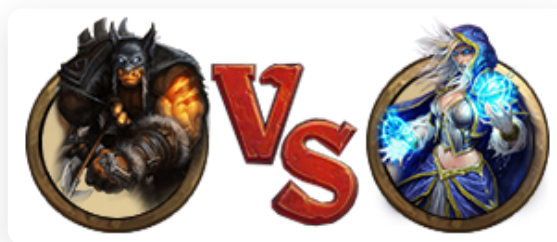
Галакронд Разбойник — выгодный поединок, хотя Разбойник способен на многое, если вы дадите ему достаточно времени. Ответить на раннего Эдвина ван Клифа можно с помощью **Морозной ловушки**, **Зеффриса Великого** (даст **Немоту**), **Ткачихи мороза** и позднее **Дракона из Гниловья** и **Верануса**.

Вынуждайте Валиру тратить свои ресурсы для защиты и зачистки стола, а сами действуйте агрессивно и старайтесь на максимум реализовать [Едкое дыхание](#) и другие агрессивные карты, в том числе и оружие — им можно без опасений бить по герою противника вместе с союзными существами. Пользуйтесь тем, что у Разбойника мало исцеления и провокаторов — партию можно закончить даже в случае, если вы потеряете стол.



Тотем Шаман постарается рано «засноуболлить» стол — убирайте с его половины поля все тотемы, даже базовые. Не жалейте на это оружие, атаки существ и заклинания, а также и [Зефриса Великого](#). Важно, что эффекты немоты не так эффективны против тотемов, потому что свой тип существ они сохраняют, так что Шаман сможет баффнуть их снова всеми своими картами.

Галакронд Шамана вынуждайте играть от обороны и тратить все свои ресурсы на зачистку стола. У него мало исцеления, так что оппонента можно добить взрывным уроном. Но в колоде прилично провокаций, так что реализуйте существ, оружие и рывки как можно раньше, а взрывной урон оставляйте для завершения партии.



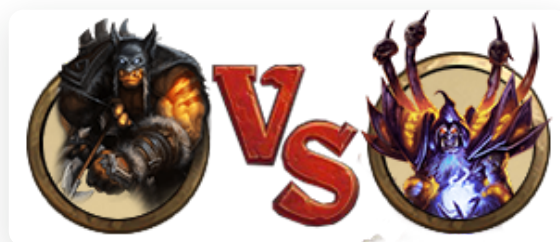
Рено Маг — играет намного медленнее и уязвим не только для ваших существ, но и для взрывного урона в лейтгейме, даже когда сможет перехватить контроль стола. С [Зефриса Великого](#) полезно найти ответ на [Защитника Хартута](#). Важно не дать Магу времени для розыгрыша [Алекстры](#) — сохраняйте присутствие на столе к 9 ходу оппонента.

Если Маг разыграл [Ледяную преграду](#), вы можете не активировать ее, а добить оппонента силой героя и наносящими урон заклинаниями.

Перед 6 ходом Мага ожидайте [Реликвиоведа Рено](#). Вы не всегда сможете сгенерировать 11 и более единиц здоровья своих угроз. Если не получается, не ставьте лишние угрозы и в этот ход сосредоточьтесь на нанесении урона силой героя, заклинаниями и оружием. А после этого готовьте [Дракона из Гниловья](#) или другие способы перехвата инициативы, если вы еще не близки к завершению партии взрывным уроном.



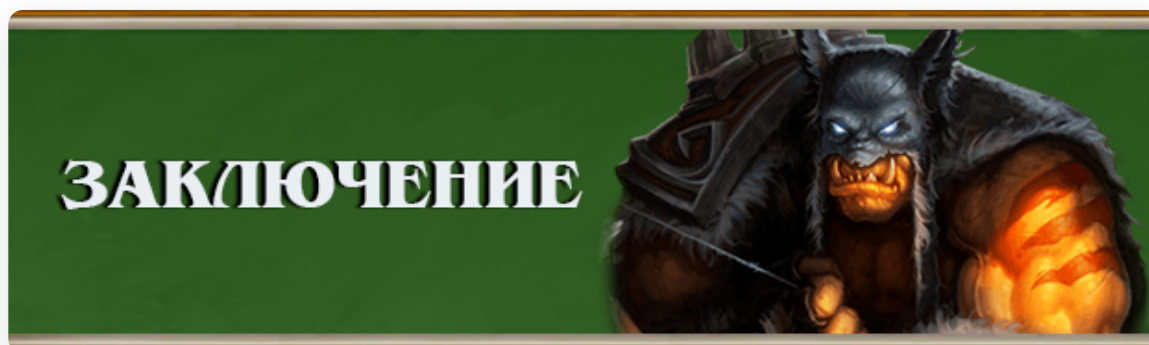
Галакронд Жрец — играет намного больше исцеления, так что задача Охотника — продавить его преимущественно угрозами со стола, а также истощить руку противника. Не нужно оставлять его руку пустой, достаточно избавиться от хороших карт: точечных ремувалов, способов исцеления и AoE зачисток. Не страшно, если в его руке куча случайно сгенерированных классовых существ с силы героя **Галакронда Невыразимого** — они не так полезны в этом матч-апе.



Квест Чернокнижник — как и в других медленных поединках, играйте агрессивно и вынуждайте Чернокнижника искать одновременно и способы исцеления, и зачистки стола — сделать и то, и другое одновременно ему будет трудно.

До 8 хода ставьте как можно больше характеристик на стол, а к 8 мане оппонента ожидайте **Круговерть Пустоты**. К этому времени постарайтесь подготовить взрывной урон в руке для летала, а если Чернокнижник восстановил много здоровья, готовьте следующую волну атаки, например, **Королеву Алекстразу** или **Гром в Награнде**.

[к оглавлению](#)



Зефрис Охотник — лидирующая колода в мете Руин Запределья в последнем патче. Это настоящая гроза медленных колод, которых стало много в мете с последними нерфами. Из-за героя статьи актуальнее становятся агрессивные колоды — единственный способ «законстрировать» Рексара. Но пока что они не так распространены.

Успевайте поиграть Зефрис Охотником до следующего дополнения — Некроситета, которое выйдет 4 августа.