

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Соул Охотник на демонов — самая сильная колода меты. Гайд по архетипу

15.10.2020

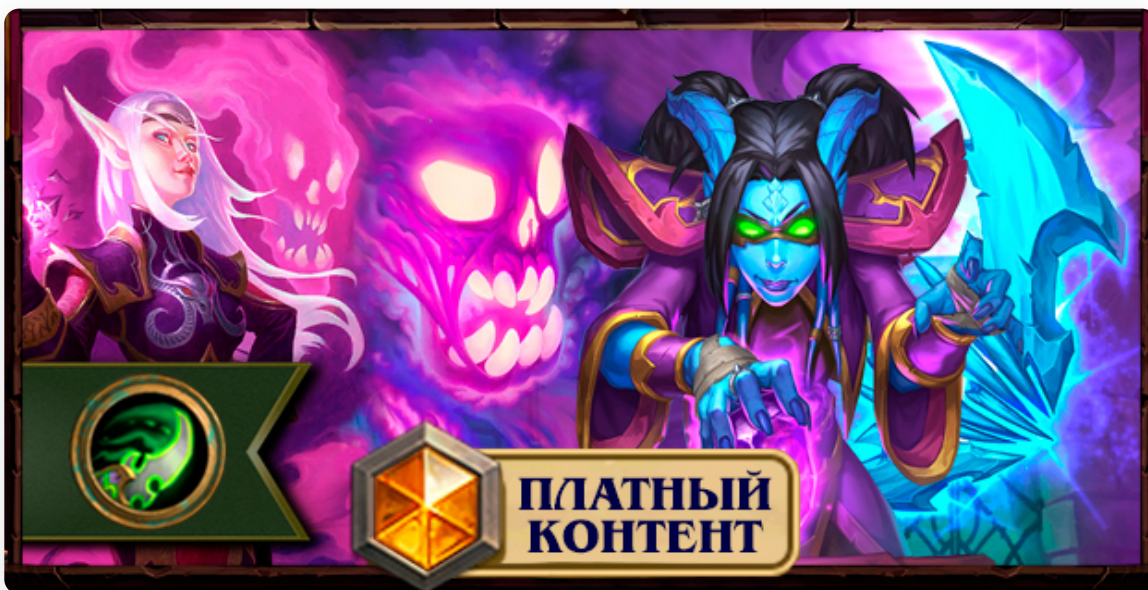
Гайды

Некроситет

Соул Охотник на демонов — лучшая контра агро меты.

Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Герой гайда — Соул Охотник на демонов или Охотник на демонов с фрагментами душ. Архетип появился только в Некроситете благодаря новым картам и стал одной из первых неагрессивных колод класса после ОТК ДХ.

Соул Охотник на демонов неплохо показывает себя в течение всей меты Некроситета, но особых успехов он добился с последним патчем после нерфов Друида. Условия в ладдере стали благоприятными для героя статьи, в результате растут и его винрейт, и популярность. Сегодня это самая популярная колода в ладдере вне Легенды с отличным винрейтом.






Сила Соул Охотника на демонов в выгодных матч-апах. Это самая сильная колода в поединке с Фейс Хантом и другими агро колодами. Иллидан хорошо играет не только с

ним, но и с Магами, Разбойниками, Жрецами и Воинами. Единственная проблема ДХ — поединки с Паладинами.






У Соул ДХ большой потенциал, она доступна большинству, потому что не требовательна к коллекции карт, но только этого недостаточно. Важно выбрать хорошую колоду, а после хорошо исполнить на ней.


В этом поможет подробный гайд по Соул Охотнику на демонов. Как и всегда, в нем вы найдете лучшие колоды и способы собрать собственную. Мы подробно рассмотрим муллиган, основные принципы игры колодой, тонкости геймплея и популярные матч-апы меты Некроситета в октябрьском сезоне.

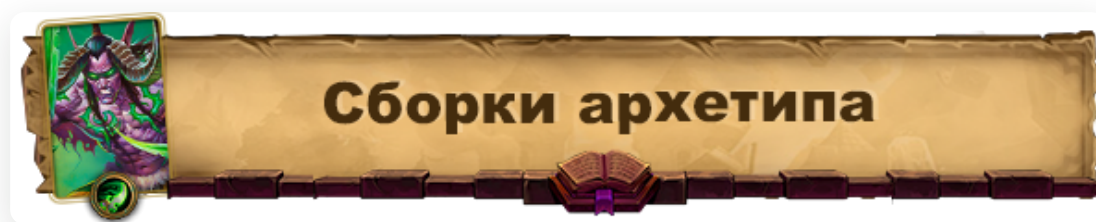
*Гайд обновлен в октябрьском сезоне с учетом последнего патча и меты Стандарта. Далее полный список изменений:*

-  *Переработаны вступление и заключение*
  -  *Обновлены сборки архетипа и описания к ним: добавлены новые, убраны неактуальные*
    -  *Дополнены разделы "Как собрать колоду": обновлена максимально бюджетная версия колоды, добавлены описания новых опциональных карт*
-  *Дополнены разделы "Выбор карт в начале игры" и "Стратегия игры"*
  -  *В разделе "Матч-апы" появилось больше описаний популярных поединков меты Некроситета*

### **Разделы гайда:**

-  *Сборки архетипа*
  -  *Как собрать колоду*
    - *Основа колоды*
  - *Чем дополнить основу*
  - *Замены дорогих карт*
  - *Бюджетный Соул ДХ*
-  *Выбор карт в начале игры*
  - *Основы муллигана*
  - *Муллиган против каждого класса*
-  *Стратегия игры*
  - *Как работает колода*
  - *Как ДХ побеждает в играх*
  - *Управление ресурсами*
  - *Полезные советы*
-  *Матч-апы*
  - *Невыгодные матч-апы*
  - *Равные матч-апы*

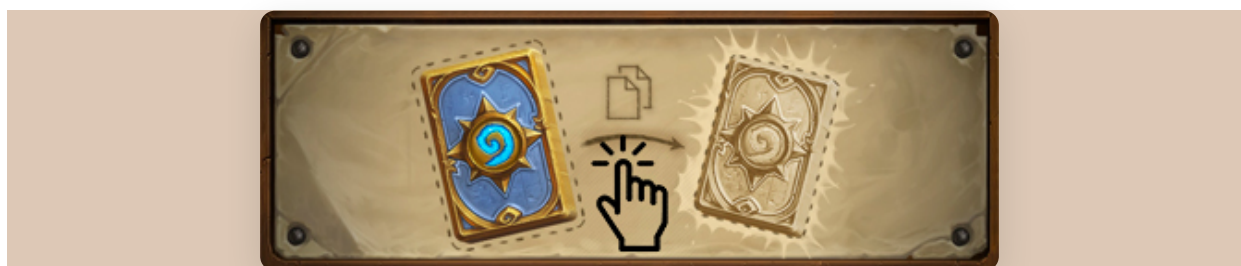
- *Выгодные матч-апы*
-  *Заключение*



Соул Охотник на демонов прошел три этапа развития в мете Некроситета. Каждый этап начинался с открытием и популяризацией новых сборок архетипа.

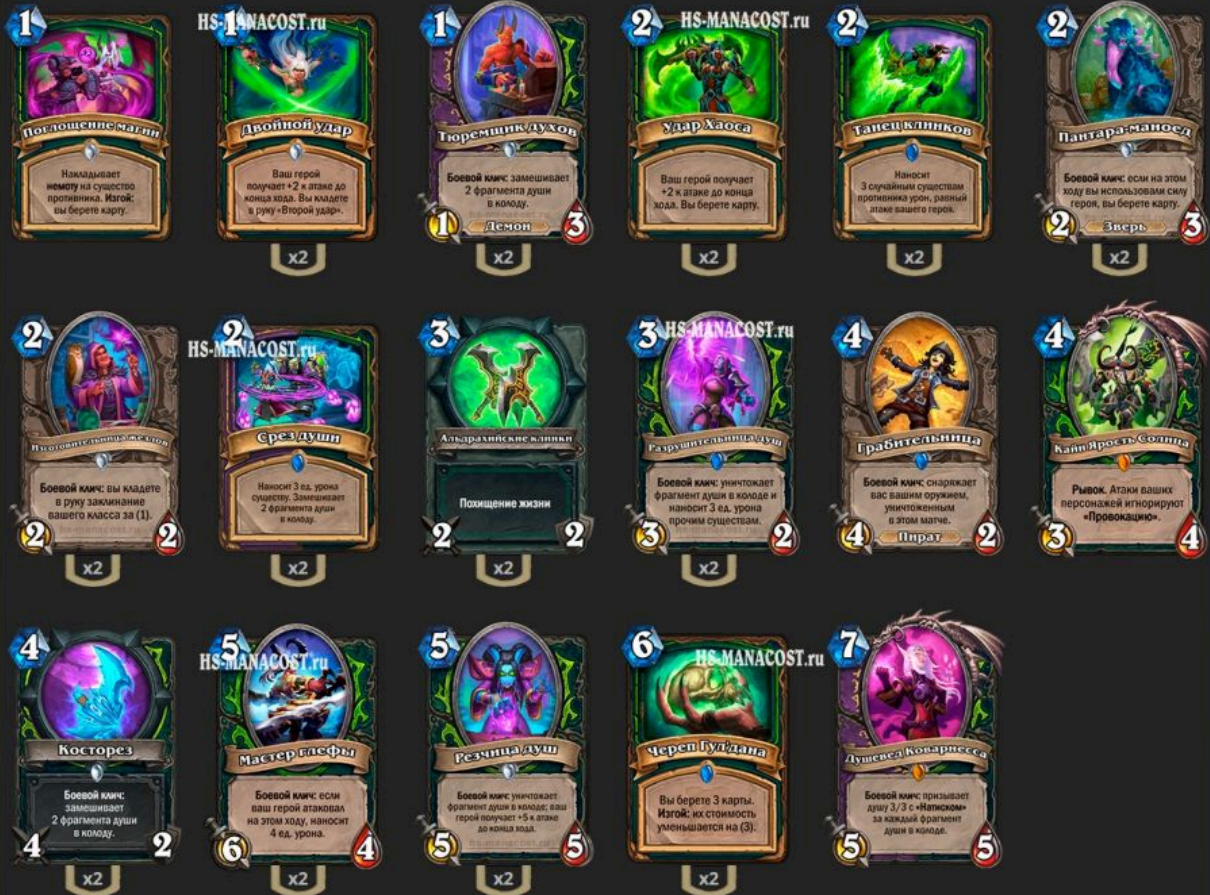
На первом этапе большинство Соул Охотников на демонов играли с [Магтеридоном](#). На втором — без него, но с [Боевым мерзотнем](#) или другими незначительно влияющими на геймплей картами. На третьем этапе чаще всего играют сборками с [Грабительницей](#) и [Изготовительницей жезлов](#).

Ниже вы найдете актуальные сборки Соул ДХ для меты октябрьского сезона.



Соул Охотник на демонов с [Грабительницей](#)

# Охотник на Демонов на фрагментах душ



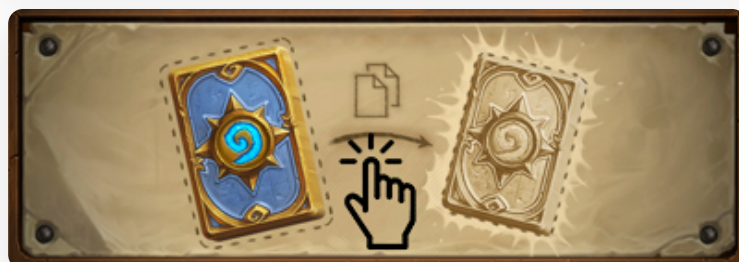
Передовая версия Охотника на демонов, которая становится самой популярной на турнирах и высших строчках Легенды.

Такая сборка лучше, чем старые, генерирует ресурсы в руке и выгоду. В этом помогают [Грабительница](#) и [Изготовительница жезлов](#). Также в сборке есть [Поглощение магии](#) для дополнительного ответа на провокации.




Соул Охотник на демонов с [Метателем перьев](#)

# Соул ДХ с Метателем перьев



-  Мастер глефы

-  Метатель перьев

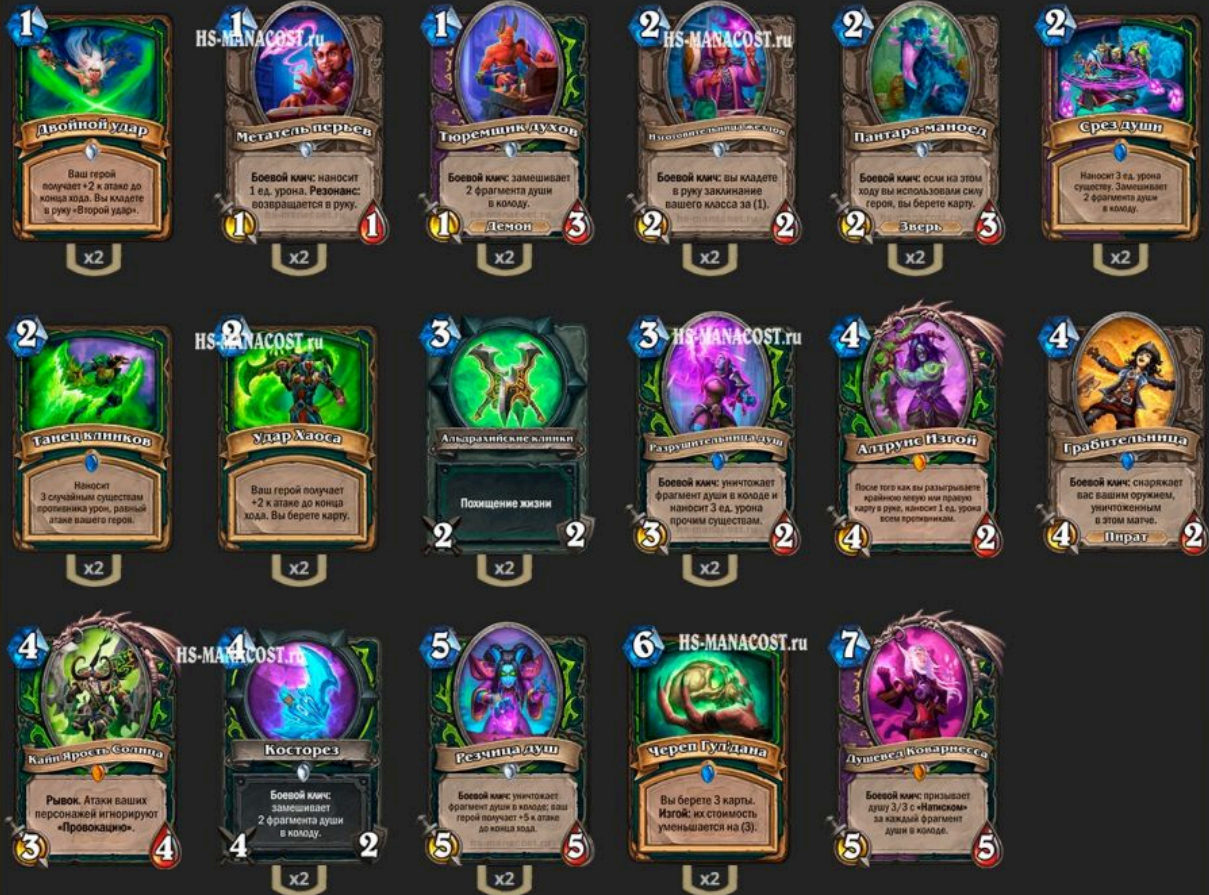
Одна копия **Метателя перьев** — популярная опция на высших строчках Легенды и турнирах, хотя и специфичная. С ним Охотник на демонов может играть чуть медленнее, карта особенно сильна в лейтгейме, чтобы добить противника на последних единицах здоровья. Важно, что это урон, который игнорирует провокации, так что чуть лучше станут поединки с Паладинами.

- 



Соул Охотник на демонов с Алтуисом Изгоем

# Соул ДХ с Альтруисом Изгоем

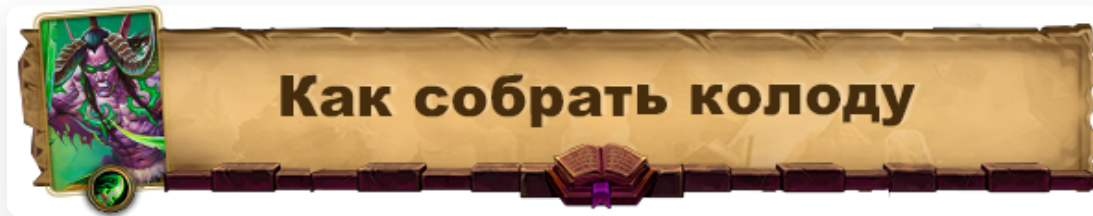


-  Поглощение магии, Мастер глефы

-  Метатель перьев, Алтруис Изгой

Еще больше Метателей перьев, а в дополнение к нему и Алтруис Изгой — такая сборка интереснее в геймплее и сложнее, но не обязательно эффективнее. Берите, если хотите поиграть чем-то необычным и веселым.

[К оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой колоде архетипа.

Соул Охотнику на демонов уже несколько месяцев. За это время игроки нашли оптимальный или близкий к оптимальному набор карт для актуальной меты. В основу Соул ДХ попадают 26 карт — их почти никогда не исключают из колод.

Исключение — Мастер глефы. Иногда этот пятый дроп заменяют на Метателя перьев.

### Основа колоды - Соул ДХ (26/30)

## Стоимость основы колоды 4120

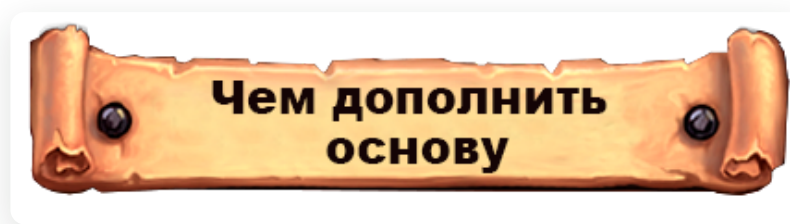
 <p>Боевой кмиг замешивает 2 фрагмента души в колоду.</p> <p>Дезон</p> <p>x2</p>	 <p>Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. Вы кладете в руку 6 второй удар.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой кмиг: если на этом ходу вы использовали силу героя, вы берете карту.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. Вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 3 случайным существам противника урон, равный атаке вашего героя.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 3 ед. урона существу. Замешивает 2 фрагмента души в колоду.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой кмиг уничтожает фрагмент души в колоде и наносит 3 ед. урона прочим существам.</p> <p>x2</p>
 <p>Позиция жизни</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой кмиг замешивает 2 фрагмента души в колоду.</p> <p>x2</p>	 <p>Рывок. Атаки ваших персонажей игнорируют «Провокацию».</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой кмиг уничтожает фрагмент души в колоде; ваш герой получает +5 к атаке до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой кмиг: если ваш герой атаковал на этом ходу, наносит 4 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы берете 3 карты. Изгой: их стоимость уменьшается на (3).</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой кмиг призывает душу 3/3 с «Натиском» за каждый фрагмент души в колоде.</p> <p>x2</p>

Код основы колоды:



На эти 26 карт архетип и опирается. Оставшиеся 4 не делают слишком многое, только слегка смещают приоритеты и незначительно меняют силу Охотника на демонов в конкретных матч-апах.

Далее о том, какими четырьмя картами можно дополнить основу колоды.



**Боевой мерзотень** — сильный первый дроп. Поможет в первую очередь в агро матч-апах, хотя со старта пригодится и против Друидов, и против других оппонентов помедленнее.

**Метатель перьев** — улучшит в первую очередь медленные матч-апы с Паладинами и другими колодами, которые играют тяжелые провокации. Но не будет бесполезной опцией и в других поединках.

**Поглощение магии** — поможет в борьбе с Паладинами, Друидами и другими классами, которые играют провокации. Берите одну копию, если часто встречаете Чистых Паладинов. Также **Поглощение магии** обязательно нужно взять, если в коллекции нет **Кайна Ярость Солнца**.

**Кислотный слизнюк** — улучшит матч-апы с Бомб Воинами, Разбойниками и другими Охотниками на демонов. Пригодится и против Охотников, и против Паладинов. Но ухудшит матч-апы с Магами и другими классами, которые не играют оружие. Спорное

включение в колоду, которое многие критикуют, но это не должно мешать вам брать [Кислотного слизнюка](#) в колоду, если вы встречаете много оппонентов с оружием.

[Изготовительница жезлов](#) — всегда даст хорошую карту, позволит делать что-то в начале партии, а не пасовать. Хорошая, удобная и гибкая карта, которую вполне можно включить в сборку в одном экземпляре.

[Призрачное зрение](#) — дополнительный источник добора особенно полезен в медленных матч-апах, хотя может помочь и в быстром. Берите, если в сборке остались свободные слоты.

[Вульпера-плутовка](#) — берут редко, но карта имеет право на существование. Обычно [Изготовительница жезлов](#) лучше [Вульперы-плутовки](#), но встречаются разные ситуации. Если вы хотите больше гибкости и вариативности, которая особенно полезна в медленных матч-апах, берите эту карту.

[Пронзающий взгляд](#) — улучшит агрессивные матч-апы, хотя Соул Охотник на демонов должен хорошо справляться в них и без этого заклинания.

[Алтруис Изгой](#) — играют редко, но легендарка вполне имеет право на существование. С ее помощью вы удивите оппонента, потому что никто не будет играть от [Алтруиса Изгоя](#) в матч-апе с Соул ДХ.

[Грабительница](#) — вернет в руку [Альдрахийские клинки](#) или [Косторез](#), что полезно в любых ситуациях. Оружие играет ключевую роль в колоде, и дополнительная его копия в мид или лейтгейме не помешает.

[Магтеридон](#) — улучшит матч-апы с Друидами и Паладинами, но не сделает их положительными. После нерфов Друида [Магтеридона](#) почти не играют.

[Хранитель знаний Полкелт](#) — позволяет добрать все сильные в мидгейме тяжелые карты: [Душеведа Коварнессу](#), [Череп Гул'дана](#), [Резчицу душ](#) и [Мастера глефы](#). В теории выглядит здорово, но на деле Соул ДХ часто это и не нужно. В колоде очень много добора, так что все необходимые тяжелые карты зайдут и без Полкелта в большинстве случаев. Тем более эта легендарка слишком тяжелая для агрессивных матч-апов.

**Менее популярные опциональные карты:** [Двойной прыжок](#), [Гонец Кровавой Печати](#), [Демон-питомец](#), [Крылья мрака](#), [Обжигающий жар](#), [Странница Пустоты](#), [Охотница на магов](#), [Сатир-надзиратель](#), [Ткачиха мороза](#), [Клинок Скверны](#), [Пеплоуст-военачальник](#), [Кольцо Хаоса](#), [Метаморфоза](#), [Жрица ярости](#), [Воеводы Кривого Клыка](#).

[к оглавлению](#)



Соул Охотник на демонов — дешевая колода, которую могут позволить себе почти все игроки. И все-таки какие-то легендарные карты в ней есть. Далее о том, как их можно заменить и можно ли это сделать в принципе.



Душевед Коварнесса — единственная обязательная легендарная карта в колоде, без которой Соул ДХ потеряет слишком многое, потому что вся колода выстроена вокруг Фрагментов души. В теории можно играть и без [Душеведа Коварнессы](#), но колода будет куда слабее.

Постарайтесь скрафтить эту карту как можно быстрее.



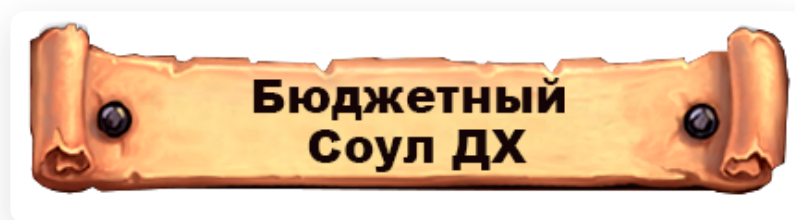
Кайн Ярость Солнца — ничего страшного, если в сборке нет [Кайна Ярость Солнца](#). Возьмите вместо него одну копию [Поглощения магии](#). Вторую копию заклинания брать не нужно, лучше обратитесь к [Призрачному зрению](#), если нужно дополнить колоду последними картами.



Магтеридон — необязательная легендарка, без которой Охотник на демонов легко обходится. Крафтить ради этой колоды не нужно.

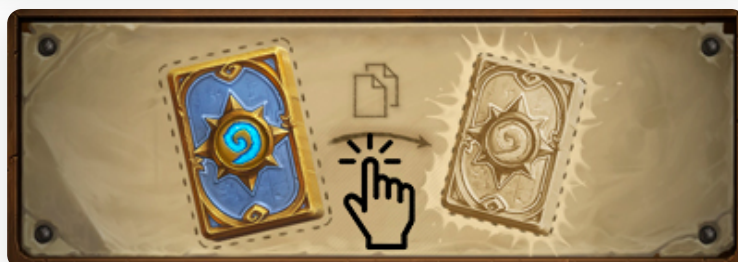


Хранитель знаний Полкелт — необязательная легендарка, без которой Охотник на демонов легко обходится. Крафтить ради этой колоды не нужно.



**Бюджетный Соул Охотник на демонов**

# Максимально бюджетный Соул ДХ

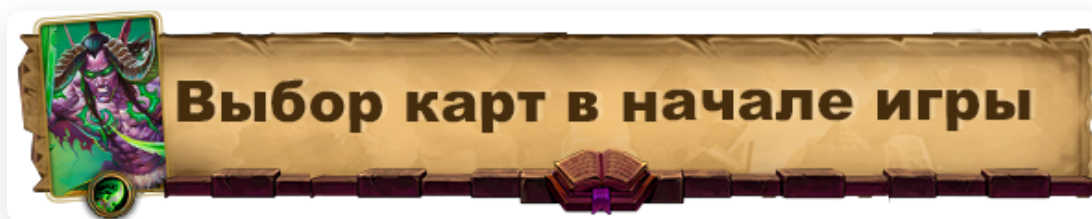


Отличается от оптимальных версии только одной картой — **Кайном Ярость Солнца**. Без него ДХ станет чуть слабее в матч-апах с Паладинами, но **Поглощение магии** сгладит ситуацию. Тем более в сборку добавлен Мастер перьев, который также помогает в этом поединке.

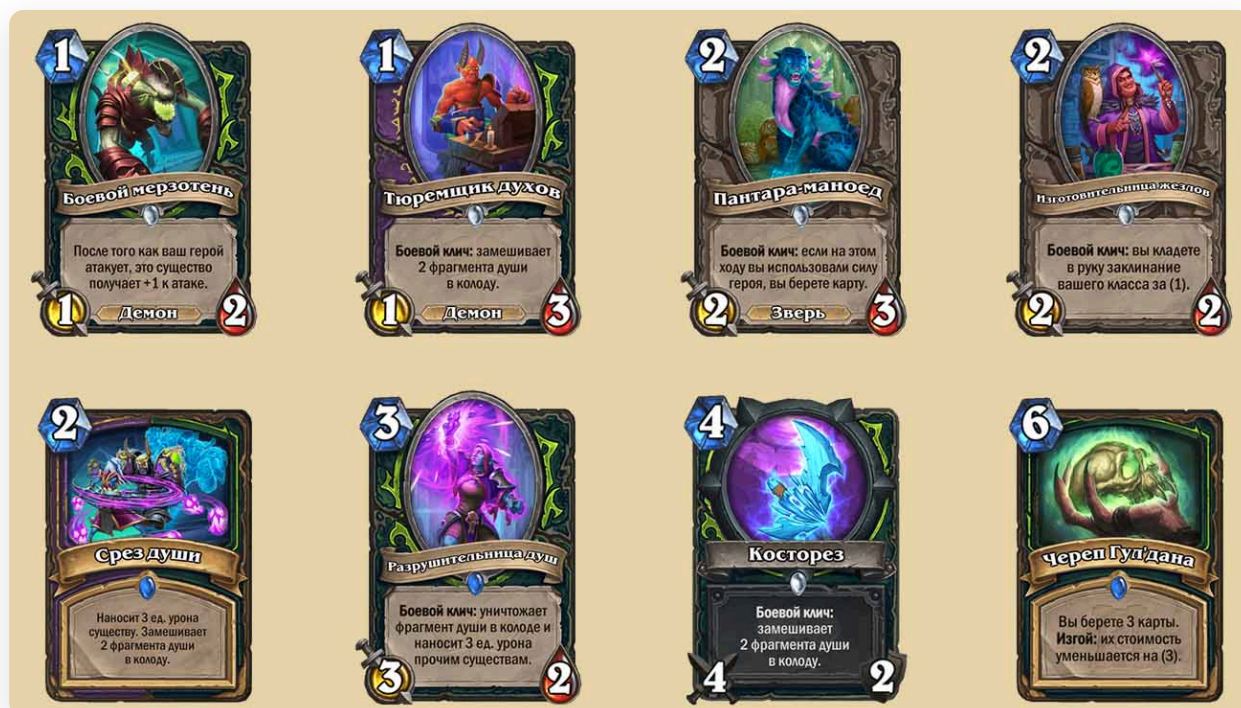
Вы можете сделать колоду совсем бюджетной, если откажетесь от **Душеведа Коварнессы**. Постарайтесь как можно быстрее ее скрафтить, это единственная ключевая легендарка для колоды.

Зато без **Кайна Ярость Солнца** вполне можно обойтись. Представленная выше сборка без проблем берет Легенду и ранги выше.



[к оглавлению](#)





### Основы муллигана





Стадия выбора карт в начале игры достаточно простая для Соул Охотника на демонов: он ищет немногие ранние карты, какие-то нужны только для медленных, а какие-то только для быстрых матч-апов. Хотя есть и несколько непростых моментов, связанных с механикой изгоя. Обо всем это далее.


-  Всегда оставляйте **Тюремщика духов**. Вторая копия полезна только в агро матч-апах или с Монеткой.
-  **Пантара-маноед** нужна преимущественно в медленных поединках или с хорошей рукой в быстрых. Вторую копию можно оставить только с Монеткой.


 **Изготовительница жезлов** полезна во всех поединках за исключением самых агрессивных. Вторую копию оставляют только с Монеткой и против медленных оппонентов.

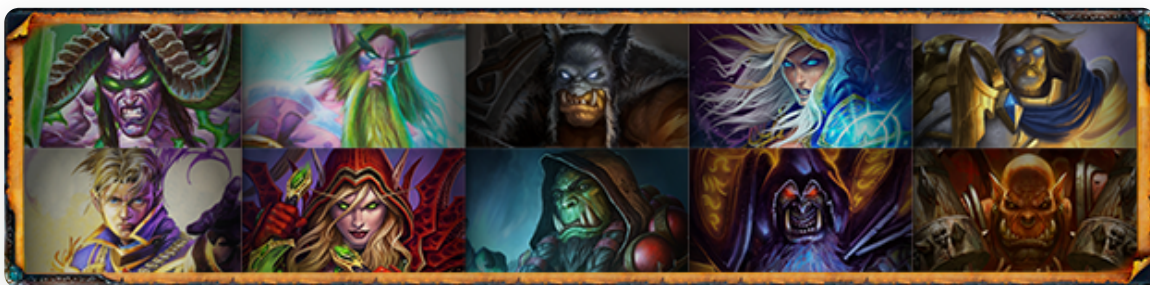
 **Срез души** и **Разрушительница душ** нужны только в агро матч-апах. Оставляйте их при встрече с Охотниками на демонов, Охотниками, Разбойниками, Шаманами и Магами.

 **Косторез** полезен преимущественно в медленных матч-апах или с очень хорошей рукой в быстрых.

 **Череп Гул'дана** можно оставить в большинстве матч-апов, если он находится в хорошей позиции в руке. Хорошая позиция — не обязательно самый левый слот для карт. **Череп Гул'дана** может находиться хоть максимально справа, но быть в хорошей позиции, если вы оставляете все карты левее и вы точно разыграете их до 6 хода. В самых медленных поединках **Череп Гул'дана** можно оставить в любой позиции. Не стоит оставлять заклинание в сверхагрессивных матч-апах.

 Всегда оставляйте **Боевого мерзотня**, если он есть в сборке. Вторая копия нужна только против агро или с Монеткой. Три копии первых дропов можно оставить только против агро колод.

 В редких случаях на муллигане можно оставить **Удар Хаоса**, **Альдрахийские клинки** и **Танец клинков**.



### Муллиган против каждого класса

**Охотник на демонов:** Тюремщик духов, Боевой мерзотень, Срез души, Удар Хаоса, Разрушительница душ.

**Воин:** Тюремщик духов, Боевой мерзотень, Косторез, Пантара-маноед, Изготовительница жезлов. В хорошей позиции — Череп Гул'дана.

**Паладин:** Тюремщик духов, Боевой мерзотень, Изготовительница жезлов. В хорошей позиции — Череп Гул'дана. С хорошей рукой — Пантара-маноед.

**Охотник:** Тюремщик духов, Боевой мерзотень, Разрушительница душ, Срез души, Альдрахийские клинки, Пандара-маноед.

**Друид:** Тюремщик духов, Боевой мерзотень, Пантара-маноед, Косторез, Изготовительница жезлов. В хорошей позиции — Череп Гул'дана. С Косторезом и хорошей рукой — Танец клинков.

**Разбойник:** Тюремщик духов, Боевой мерзотень, Срез души, Разрушительница душ, Танец клинков, Изготовительница жезлов. В хорошей позиции — Череп Гул'дана.

**Шаман:** Тюремщик духов, Боевой мерзотень, Срез души, Разрушительница душ, Удар Хаоса.

**Маг:** Тюремщик духов, Боевой мерзотень, Пантара-маноед, Косторез, Срез души, Изготовительница жезлов. В хорошей позиции — Череп Гул'дана.

**Жрец:** Тюремщик духов, Боевой мерзотень, Пантара-маноед, Череп Гул'дана, Изготовительница жезлов.

**Чернокнижник:** Тюремщик духов, Боевой мерзотень, Разрушительница душ, Танец клинков, Косторез, Срез души, Пантара-маноед, Изготовительница жезлов. В хорошей позиции — Череп Гул'дана.

[к оглавлению](#)



### Как работает колода

**Соул Охотник на демонов** — мидрейндж колода, которая достигает своего пика силы в середине партии за счет карт за 5-7 маны. К этому времени колоде доступны самые сильные и темповые ходы, которые позволят Иллидану перехватить инициативу и задавить противника.

Начинает Охотник на демонов партии достаточно медленно. У него есть несколько ранних дропов, но они редко оказывают достаточное давление на противника или помогают Иллидану захватить стол против агро колод. Чаще всего со старта Охотник на демонов занимается генерацией карт, добором и замешиванием фрагментов душ в колоду, а если необходимо — чистит стол ранними ремувалами.

После достижения 4 маны Охотнику на демонов становятся доступны самые сильные ходы в колоде: **Косторез**, **Мастер глефы**, **Резчица душ** и **Душевед Коварнесса** — сильнейшие карты, с помощью которых чаще всего и побеждает колода. Все они дают

много темпа и часто выполняют несколько функций: и генерируют характеристики на столе, и позволяют атаковать по существам или герою противника.

Соул ДХ назван так из-за синергий фрагментов душ. Новая механика Некроситета отлично вписывается в стиль игры Иллидана. В первую очередь фрагменты душ нужны для активации сильнейших карт: **Разрушительницы душ**, **Резчицы душ** и **Душеведа Коварнессы**. Реже фрагменты душ полезны просто как источники дополнительного исцеления.

Охотник на демонов хорошо показывает себя и в защите. Исцелением обеспечивают не только фрагменты душ, но и **Альдрахийские клинки**. Это особенно важно в агрессивных матч-апах. Есть и AoE способности: **Танец клинков** и **Резчица душ**. В результате Иллидан становится отличной колодой для борьбы с агрессией.

Другая сильная сторона колоды — большое количество добора. Часто Охотник на демонов перебирает свою колоду быстрее, чем это делает оппонент. В результате он быстро находит все необходимые для победы карты. В доборе помогают **Поглощение магии**, **Удар Хаоса**, **Пантара-маноед** и, конечно же, **Череп Гул'дана**.

Соул Охотнику на демонов сложно бороться с большими провокациями, потому что у класса нет ремувалов. Но на помощь приходят **Кайн Ярость Солнца** и **Поглощение магии**. Эти карты особенно полезны в матч-апах с Паладинами и Друидами, которые любят закрываться провокациями. Но карты пригодятся и в других поединках, даже если у оппонента нет провокаций.

[к оглавлению](#)



### Как Соул Охотник на демонов побеждает в играх

Можно выделить три способа победы Соул Охотника на демонов в партиях. Вы редко будете пользоваться только одним из них, а чаще комбинацией из двух или трех. Какими именно и когда — зависит от матч-апа и игровой ситуации, в которой вы оказались, а также от захода конкретных карт.

1.

--- **Взрывной урон** ---

Самый простой и понятный способ победы, которым вы будете пользоваться в большинстве ситуаций. Только взрывного урона достаточно в матч-апах с противниками, у которых нет исцеления или способов генерации брони. Например, против Мага, Разбойника или агрессивных колод.

Взрывного урона в колоде много: **Двойной удар** на 4 урона каждый, **Удар хаоса** на 2 урона, **Альдрахийские клинки** по 4 урона, **Косторез** по 8 урона, **Мастер глефы** по 4 урона, **Резчица душ** по 5 урона, а также **Кайн Ярость Солнца** и, конечно же, базовая сила героя Охотника на демонов. Если отправить все это "в лицо" противника, вы нанесете более 50 урона оппоненту, чего более чем достаточно для победы. Бонусом вы часто получите и тяжелые угрозы на столе (**Мастер глефы**, **Резчица душ**), которых противнику придется убрать со стола.

В некоторых сборках есть **Метатели перьев** — они могут стать дополнительным источником взрывного урона в течение нескольких ходов, если ДХ будет комбинировать их со слабыми в матч-апе заклинаниями. Например, с чем-то сгенерированным с **Изготовительницы жезлов**.

Конечно, у Охотника на демонов редко получится направить все названные выше карты в героя противника. Частью из этих карт придется размениваться с опасными угрозами противника, но в этом нет ничего критичного, потому что взрывного урона достаточно, да и помогут существа со стола, о которых речь пойдет дальше.

## 1. --- Давление со стола ---

Соул Охотник на демонов не так хорош в генерации опасных и тяжелых угроз, как многие другие мидрейндж колоды. Но все же внушительные существа у Иллидана есть, и если они переживут ход противника, то смогут нанести много урона.

Единственное существо, которое генерирует очень много характеристик и трудный для зачистки стол — **Душевед Коварнесса**. Часто легендарку играют не для разменов со столом оппонента, а для наступления.

Обычно давление со стола полезно в матч-апах с самыми медленными оппонентами, которые могут восстановить много здоровья или накопить броню. В этом случае только взрывного урона может не хватить, и потребуется поддержка существ.

Чтобы существа на столе с большей вероятностью пережили ход противника, их нужно защитить с помощью ремувалов. Полезно сыграть крупную угрозу одновременно с **Танцем клинков** или **Срезом души**. Так вы уберете существ со стола противника и сгенерируете своих.

Для защиты крупных угроз вы можете отдать мелкие источники взрывного урона. Например, чтобы защитить 5/5 существо, можно атаковать **Двойным ударом** и силой героя по существу противника. В этом случае в перспективе вы сможете нанести больше урона.

## --- Защита и исцеление ---

В некоторых матч-апах самое важное — захватить стол и восстановить много здоровья. В первую очередь это сверхагрессивные поединки с Разбойниками,

Фейс Хантами и другими Охотниками на демонов.

После того, как вы стабилизируете ситуацию, победа придет сама, потому что у оппонента закончатся карты, а вы задавите его существами со стола и взрывным уроном.

Соул Охотник на демонов хорош и в защите, и в исцелении. У него есть несколько ранних ремувалов (*Срез души*, *Разрушительница душ*) и мощные AoE эффекты: комбинация *Резчица душ* + *Танец клинков*. Часто рано сыгранная *Душевед Коварнесса* поможет убрать все угрозы со стола противника и перехватить инициативу.

Главный источник исцеления Соул Охотника на демонов: *Альдрахийские клинки*. Самое по себе оружие восстанавливает только 4 здоровья, но оно отлично сочетается с силой героя, *Ударом Хаоса*, *Двойным ударом* и *Резчицей душ*. Комбинации этих карт помогут восстановить более 10 здоровья за удар, что зачастую принесет победу в агро матчах.

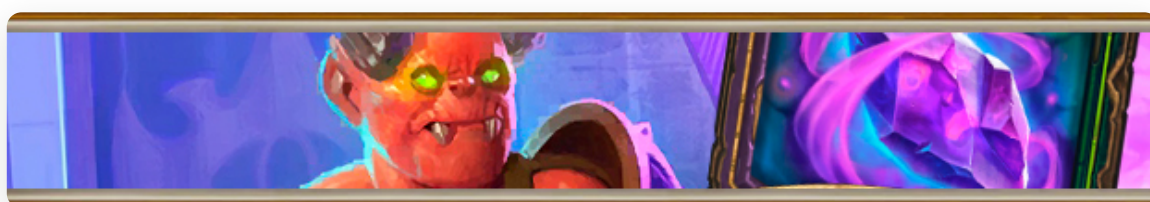
Если Соул ДХ играет от защиты, он использует большинство агрессивных карт в обороне. *Мастер глефы*, *Резчица душ*, оружие — все это не только способы наступления, но и защиты.

[к оглавлению](#)



### Управление ресурсами

- Самый сложный элемент геймплея Соул Охотника на демонов — управление ресурсами. Разных видов ресурсов много, и часто один и тот же ресурс выполняет разные функции, так что потратить его можно несколькими способами. Какой способ выбрать в конкретной ситуации — не всегда очевидное решение. И их вам придется принимать постоянно.



### --- Фрагменты души ---

- Ключевой ресурс в колоде Охотника на демонов. Вы замешаете по две копии фрагментов душ с помощью **Тюремщика духов**, **Среза души** и **Костореза**. Используют их **Разрушительница душ**, **Резчица душ** и **Душевед Коварнесса**. Также вы можете "топдекнуть" фрагмент души из колоды с каждой взятой картой.
- **Разрушительница душ** и **Резчица душ** достают по одному фрагменту души из колоды и уничтожают его, а **Душевед Коварнесса** просто считает их количество, но не убирает их из колоды.

В каждый момент партии Охотник на демонов должен знать, сколько фрагментов души есть в его колоде. Их можно считать вручную или смотреть в описании **Душеведа Коварнесса** в вашей руке. Вы узнаете, есть ли хотя бы один фрагмент души в колоде, если **Резчица душ** и **Разрушительница душ** будут подсвечены в вашей руке.

Самое важно сыграть максимально выгодно **Душеведа Коварнессу**. Это единственная карта, для которой нужно много фрагментов души в колоде. Если вы хотите реализовать ее эффект на максимум, лучше подождать с розыгрышем **Резчицы душ** и **Разрушительницы душ**, а также не играть **Череп Гул'дана** и другие карты на добор — они могут достать фрагменты души.

**DeckTracker** позволяет постоянно следить за количеством фрагментов душ в колоде. Эта программа особенно полезна для Соул Охотника на демонов. Но можно обойтись без нее и считать фрагменты души вручную. Но делать это важно.



### --- Взрывной урон ---

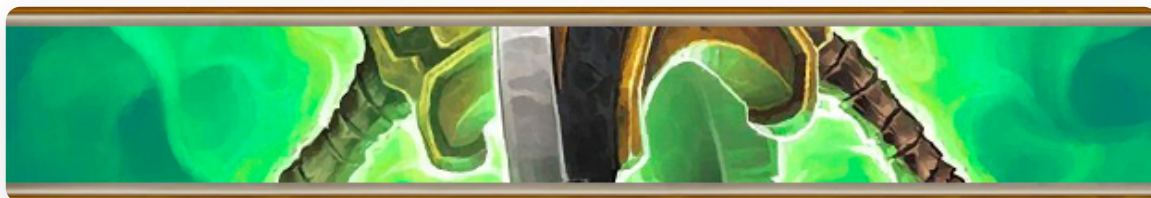
- В колоде взрывного урона на 50+ единиц, но его не всегда будет хватать для победы. Часть взрывного урона придется отдать для борьбы за стол и защиты, что-то не зайдет в руку вовремя, а какой-то урон противник компенсирует своими источниками исцеления.

Старайтесь наступать не только с помощью взрывного урона, но и с помощью существ. Это самая надежная стратегия, хотя и не всегда доступная. Не увлекайтесь разменами в мидгейме, если ресурсы взрывного урона в руке ограничены. Возможно, вы сможете победить только в случае, если отправите их все "в лицо" оппонента.

Действуйте агрессивнее, если вы ничего не можете поделаться со столом противника. Часто его можно игнорировать и переходить к агрессии в надежде нанести летал раньше оппонента. Это особенно полезно, если есть источники исцеления (**Альдрахийские клинки**, много фрагментов души в колоде), которые выиграют для вас время. Точно не стоит тратить весь взрывной урон для зачистки стола, если при

этом вы останетесь без ресурсов в руке, а у оппонента они еще будут. Но и наоборот, если вы опережаете оппонента по ресурсам в руках, можно сыграть надежнее и разменяться со столом противника с помощью карт взрывного урона.

Правильно распределяйте взрывной урон в течение ходов. Если ожидаете провокацию, сначала отдавайте все источники урона, которые не игнорируют "таунты" оппонента (Резчицу душ, оружие), а Мастера глефы, Кайна Ярость Солнца оставляйте на потом, когда оппонент закроется провокацией.



### • --- Оружие ---

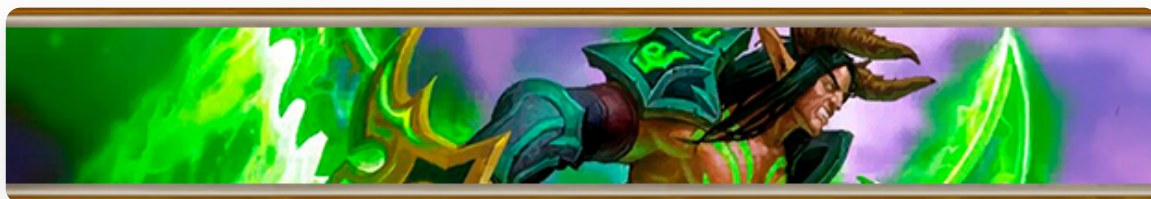
У Охотника на демонов по две копии Костореза и Альдрахийских клинков в колоде. Передовые сборки часто берут и Грабительницу, потому что многие колоды берут Кислотного слизнюка.

Оружие — отличный способ разменов, если вы хотите защитить мощные угрозы на своей половине стола. С оружием можно действовать и агрессивно, и защищаться. Надетые Альдрахийские клинки отлично работают с бафами на атаку от Двойного удара и Резчицы душ.

Два заряда Костореза часто можно отдавать в течение двух ходов: сразу при розыгрыше и на следующий. У оружия нет особых свойств, так что это простой источник урона по герою или существам противника. Точно стоит тратить заряды как можно быстрее, если в руке есть другие копии оружия или вы ожидаете "топдек" оружия из колоды.

С Альдрахийскими клинками ситуация интереснее. Заряды оружия можно экономить, если в руке есть мощные баффы атаки: Двойной удар или Разчица душ. Если ваше здоровье под давлением, часто комбинации этих карт с похищением жизни принесут победу в партии.

С оружием можно обращаться бережнее, если в руке есть Танец клинков и вы ожидаете, что противник скоро "заспамит" стол тяжелыми угрозами. В этом случае экономьте заряды оружия для усиления AoE способности.



### • --- AoE эффекты ---

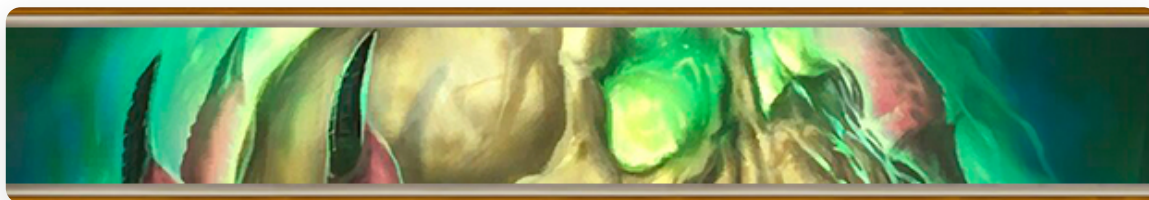
- В колоде есть два AoE эффекта: Разрушительница душ и Танец клинков.

**Разрушительница душ** особенно сильна со старта, пока у вражеских угроз мало здоровья. Это отличная карта против агро колод, Магов и других противников с небольшими существами. Но ее способность наносит урон всем существам, в том числе и вашим, так что много темпа с ней получить сложно.

**Танец клинков** сложнее реализовать, но и потенциал у заклинания намного больше. Эта AoE способность отлично работает с **Косторезом**, **Резчицей душ** и **Двойным ударом**. Часто вы сможете нанести более 8 урона трем вражеским существам, а также совершить и мощную атаку своим героем.

AoE на 8+ урона нужно преимущественно в мидрейндж и контроль матч-апах, где **Танец клинков** стоит играть жаднее. В агро поединках заклинание можно комбинировать просто с силой героя или **Двойным ударом**.

Всегда старайтесь не только зачистить стол, но и поставить что-то на вашу половину. Так вы перехватите инициативу и поставите противника в трудное положение.



### --- Механики изгоя ---

- В колодах Соул Охотника на демонов не так много карт с изгоем: **Поглощение магии**, **Череп Гул'дана** и реже используемое **Призрачное зрение**.

Почти всегда с активным изгоем нужно играть только **Череп Гул'дана**. Удешевление карт на 3 маны слишком важно для темпа, и только так вы окупите высокую стоимость **Черепа Гул'дана**.

Хорошо то, что сыграть **Череп Гул'дана** с изгоем достаточно просто. Обычно это нужно всегда делать после того, как вы отдадите все другие карты из руки. Пока вы этого не сделали, откажитесь от добора и играйте тем, что есть в руке. Когда вы отдадите все ключевые карты из руки, вы часто найдете **Череп Гул'дана** в максимально левой позиции с активным изгоем.

Вы можете играть **Череп Гул'дана** без изгоя, если в колоде много фрагментов душ и вам срочно нужно исцеление. Если вы добываете фрагменты души из колоды, они все равно забирают на себя бафф удешевления карты на 3 маны, так что особой пользы от изгоя вы не получите.

**Призрачное зрение** слишком слабо без эффекта изгоя, и играть им нужно по тому же принципу, что и **Череп Гул'дана**. Используйте заклинание уже после того, как разыграете другие карты в руке.

**Поглощение магии** берут в колоду преимущественно из-за эффекта немоты, и часто он намного важнее, чем добор. Если срочно нужно убрать мощный бафф или провокацию, играйте **Поглощение магии** без активного изгоя.



### --- Борьба с провокациями ---

- Провокации серьезно мешают Охотнику на демонов: большинство источников урона по герою не игнорирует их.

В колоде есть две карты, которые станут идеальным ответом на крупных провокаторов: **Кайн Ярость Солнца** и **Поглощение магии**. Если вы ожидаете крупные "таунты" от оппонента, старайтесь не отдавать эти карты раньше времени. И наоборот, если оппонент не играет провокации вовсе или играет их мало, **Поглощение магии** и **Кайна Ярость Солнца** можно сыграть раньше. Их также можно отдавать всегда, если в руке совсем нет других хороших ходов.

Розыгрыш крупной провокации можно "законтрить" не только названными выше картами, но и **Душеведом Коварнессой**, **Танцем клинков** и другими источниками урона. Постарайтесь не тратить на борьбу с "таунтами" источники взрывного урона, если для этого можно отдать карты, которые не бьют по герою противника.



### --- Топдеки---

- Один из самых сложных навыков для освоения даже опытными игроками — игра не только картами в руке, но и картами в колоде. У Иллидана много добора, так что этот элемент геймплея для него особенно важен. Тем более многие карты в колоде выполняют схожую функцию: наносят урон по герою противника.

Поэтому вы должны рассчитывать, сколько урона вы нанесете в течение нескольких ходов, учитывая не только то, что есть в руке, но и то, что туда может пойти. Часто это будут дополнительные источники урона, которые оправдают ранние агрессивные действия.

Особенно важно рассчитывать на хорошие "топдеки", если ситуация тяжелая. В этом случае чаще всего стоит переходить в финальную атаку и рассчитывать на то, что в руку придут способы добить оппонента.

Чтобы правильно играть от "топдеков", важно знать, что осталось в колоде: сколько карт, какие это карты, как много среди них фрагментов душ и т.д.

[к оглавлению](#)



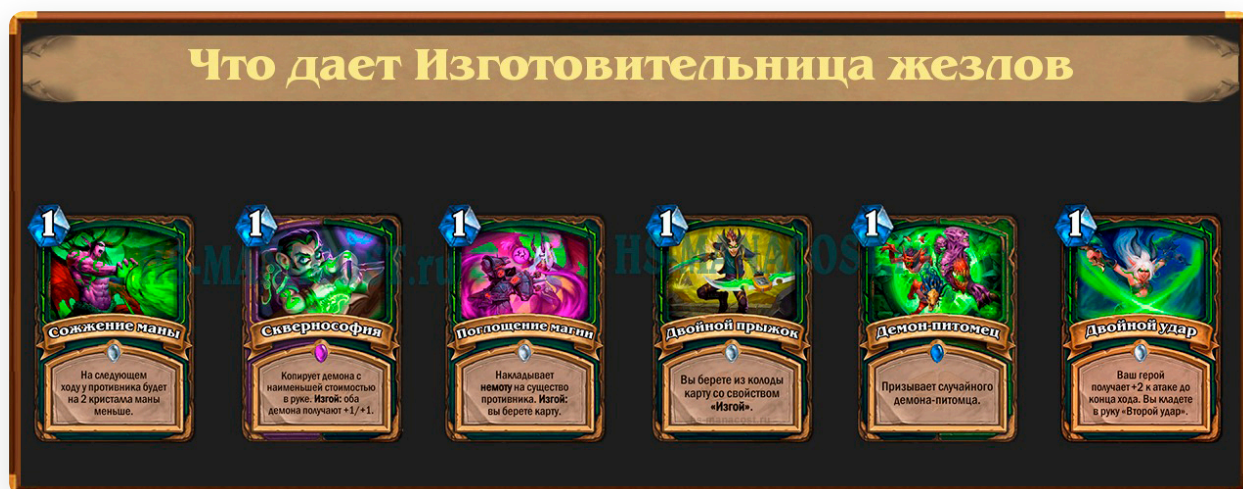
### Полезные советы

Если вы добываете фрагмент души с **Череп Гул'дана**, то теряете эффект удешевления на 3 маны для следующей карты. Поделаться с этим вы часто ничего не сможете, так что просто рассчитывайте на то, что вы не доберете слишком много фрагментов души. Но лучше не играть **Череп Гул'дана** слишком рано, пока в руке есть другие карты, а в колоде много фрагментов души.

Вы можете ударить **Альдрахийскими клинками** по существу, даже если получите летальный урон. Герой не умрет, если похищение жизни восстановит ему здоровье выше 0.

**Изготовительница жезлов** даст в руку случайное заклинания из шести доступных классов. Хуже всех **Сквернософия**, потому что у ДХ мало демонов в колоде: **Тюремщик духов** и реже **Боевой мерзотень**. Все другие заклинания универсальны и полезны в большинстве ситуаций.

Если вы получите **Двойной прыжок**, проверьте оставшиеся карты в колоде на наличие изгоя.



Многие метовые сборки берут **Кислотного слизняка**. Чтобы обыграть его, не экономьте заряды оружия и старайтесь атаковать им каждый ход. **Грабительница** поможет восстановить потерянное оружие, но ее стоит играть только после того, как хотя бы одно оружие разрушится.



Старайтесь сначала добирать карты и генерировать их, а после совершать другие действия, потому что "топдеки" могут изменить планы на ход. Это не всегда возможно с **Пантарой-маноедом**, картами с изгоем и некоторыми другими, но все равно всегда есть оптимальный порядок действий, который вы должны соблюдать.



Порядок действий важен и в других случаях. Розыгрыш силы героя и атаки героям активируют эффекты **Пантары-маноеда**, **Мастера глефы**, **Боевого мерзотня**. Кроме того, часто нужно сыграть какую-то карту, чтобы активировать эффект изгоя другой карты. В начале каждого хода думайте о том, что вы сделаете на доступную ману, и после совершайте действия в лучшем порядке.

[к оглавлению](#)



Матч-апы Охотника на демонов достаточно полярные. Это значит, что с одними колодами он играет с большой плюс, а с другими — в серьезный минус. Хорошо то, что плохих матч-апов немного, зато полно равных и выгодных.

Раздел разделен на три большие группы. Сначала мы поговорим о невыгодных поединках Соул Охотника на демонов, после перейдем к равным, а затем к выгодным.

Трудные матч-апы для Охотника на демонов играют много провокаций и исцеления, а также способны быстро захватить стол крупными угрозами, с которыми ДХ тяжело бороться.

Шансы в этих матч-апах есть, но не всегда высокие. Чтобы победить, рассчитывайте на то, что вам зайдут хорошие карты, а оппоненту, наоборот, не лучшие. Активнее играйте от топдеков и действуйте агрессивнее, потому что в долгосрочной перспективе вас переиграют по выгоде.



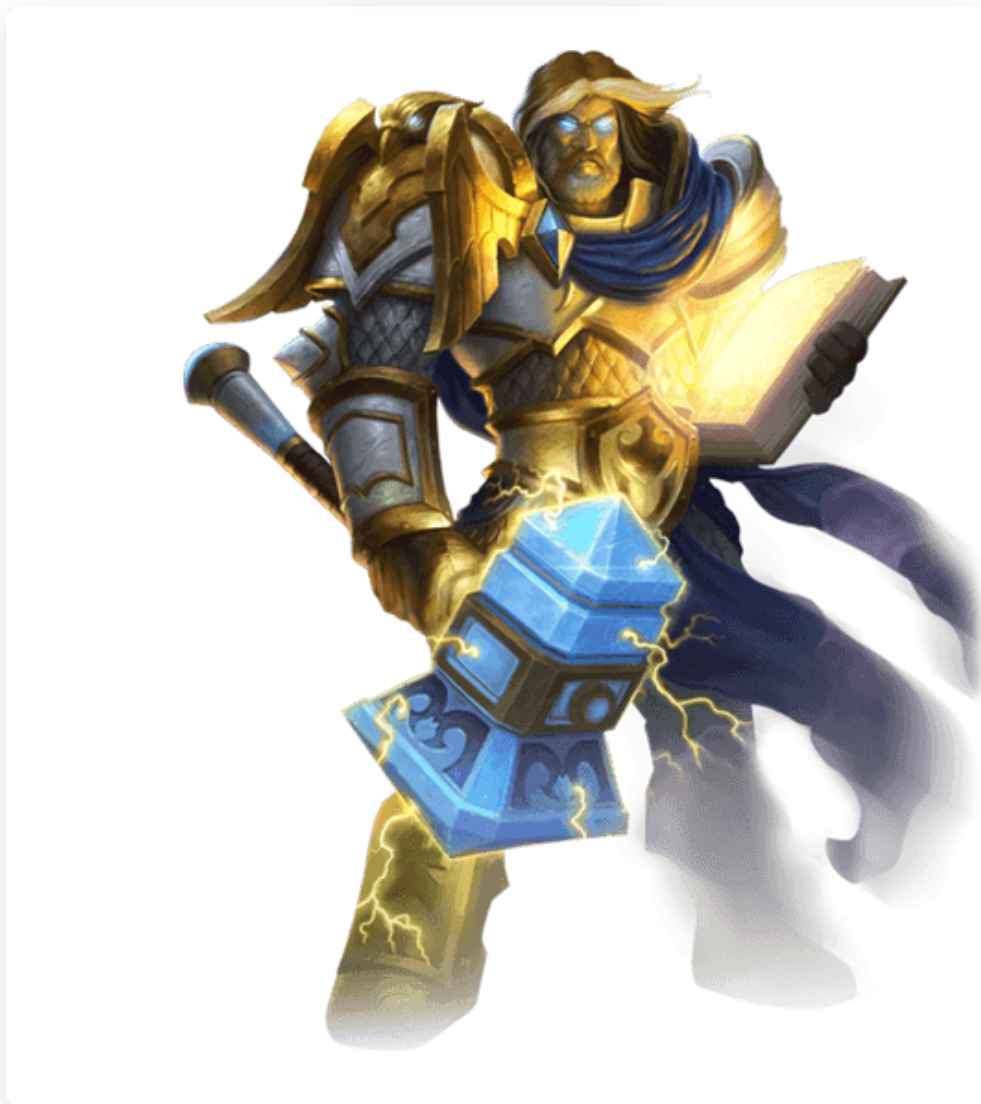
**Чистый Паладин** — играет много провокаций и исцеления, а **Манускрипт надежды** и вовсе объединяет две самые неприятные функции для противника Охотника на демонов.

Реалистичный способ победы в матч-апе — попытка переиграть оппонента по выгоде. У Охотника на демонов намного больше добора, и если он сыграет свои 30 карт за то время, как оппонент найдет только 15, Иллидана ждет успех.

Старайтесь совершать выгодные размены и контролировать стол. Убирайте с половины противника даже мелкие угрозы, чтобы обыграть ключевые баффы. Особенно опасны угрозы с божественным щитом, благодаря которым Паладин может выгодно разменяться.

Если вы сможете держать Паладина без стола, то без особых проблем сможете диктовать свои условия в противостоянии. Утер может вернуться в игру с помощью [Манускрипта справедливости](#), но в процессе получит много урона и не всегда сможет убрать сразу несколько средних или крупных существ.

Ключевые карты в матч-апе — [Кайн Ярость Солнца](#) и [Поглощение магии](#). Заклинание особенно ценно, потому что может убрать ключевые баффы с целей. Оно станет ответом на [Хвастуна из Авангарда](#), [Манускрипт надежды](#) или любую крупную цель под баффами. Порой [Поглощение магии](#) можно отдать даже для нейтрализации [Манускрипта мудрости](#), если Утер остался с небольшим количеством карт в руке со старта.



**Манускрипт Паладин с Метателем перьев** — играет в схожем стиле с Чистым Паладином, но берет больше зачисток стола и источников добора, зато меньше точечных баффов.

В этом поединке постарайтесь задавить противника взрывным уроном в середине или конце игры. От стола играть будет проблематично, но попытаться стоит: даже если Утер сыграет **Манускрипт справедливости**, заставляйте его размениваться с вашими угрозами оружием или тратить заклинания на резонанс **Метателя перьев**.

Поединок с Манускрипт Паладином может занять надолго, и в лейтгейме переиграть его будет непросто. Старайтесь быстрее найти все ключевые ресурсы и поймать оппонента на отсутствии ответов на стол, исцеления и других важных карт.



**Бист Дриид** — старайтесь начать давление рано, пока Дриид разгоняется по мане. Полезные все ранние дропы, а в особенности **Боевой мерзотень** — на него Дриид будет обязан ответить.

Наносите как можно больше урона со стола до того, как Малфурион сыграет Стражей леса. После этого важно убрать **Сумеречного бегуна** с помощью АоЕ способностей или по крайней мере **Поглощения магии**.

Оставляйте **Кайна Ярость Солнца** или **Поглощение магии** для ответа на тяжелые провокации оппонента. Друид сгенерирует их с помощью **Железной коры** или **Почкования**.

Единственный способ давить со стола в мидгейме — **Душевед Коварнесса**. На нее оппоненту будет трудно ответить в отличие от всех остальных угроз. Если давление со стола не получается, рассчитывайте добить противника взрывным уроном и оружием. Но учитывайте, что у него есть **Сила кристаллов** и **Переполнение**.

У Охотника на демонов есть несколько равных матч-апах, в которых шансы победить — 50 на 50 или около того. В них ход партии непредсказуем, вы можете как заметно лидировать, так и серьезно отставать по контролю стола, здоровью и ресурсам.

Опять же, если ситуация тяжелая, не бойтесь рисковать и играть от удачных заходов.





**Бомб Воин** — для начала попробуйте задавить противника существами на столе. Лучше не ставить сразу несколько, особенно если у них одинаковое количество здоровья. Вынуждайте Воина отвечать на каждую отдельную угрозу.

У Воина много зачисток стола, так что часто вы сможете наносить урон только взрывным уроном, если не истощите руку оппонента — это вполне возможно.

Сам Воин при этом постарается задавить вас оружием и бомбами. Противостоять этому можно с помощью [Альдрахийских клинков](#) — цените это оружие и старайтесь реализовать на максимум. Лучше атаковать им только в случае, если вы восстановите 5+ здоровья. Берегите для этого баффы [Двойного удара](#) и [Резчицы душ](#).

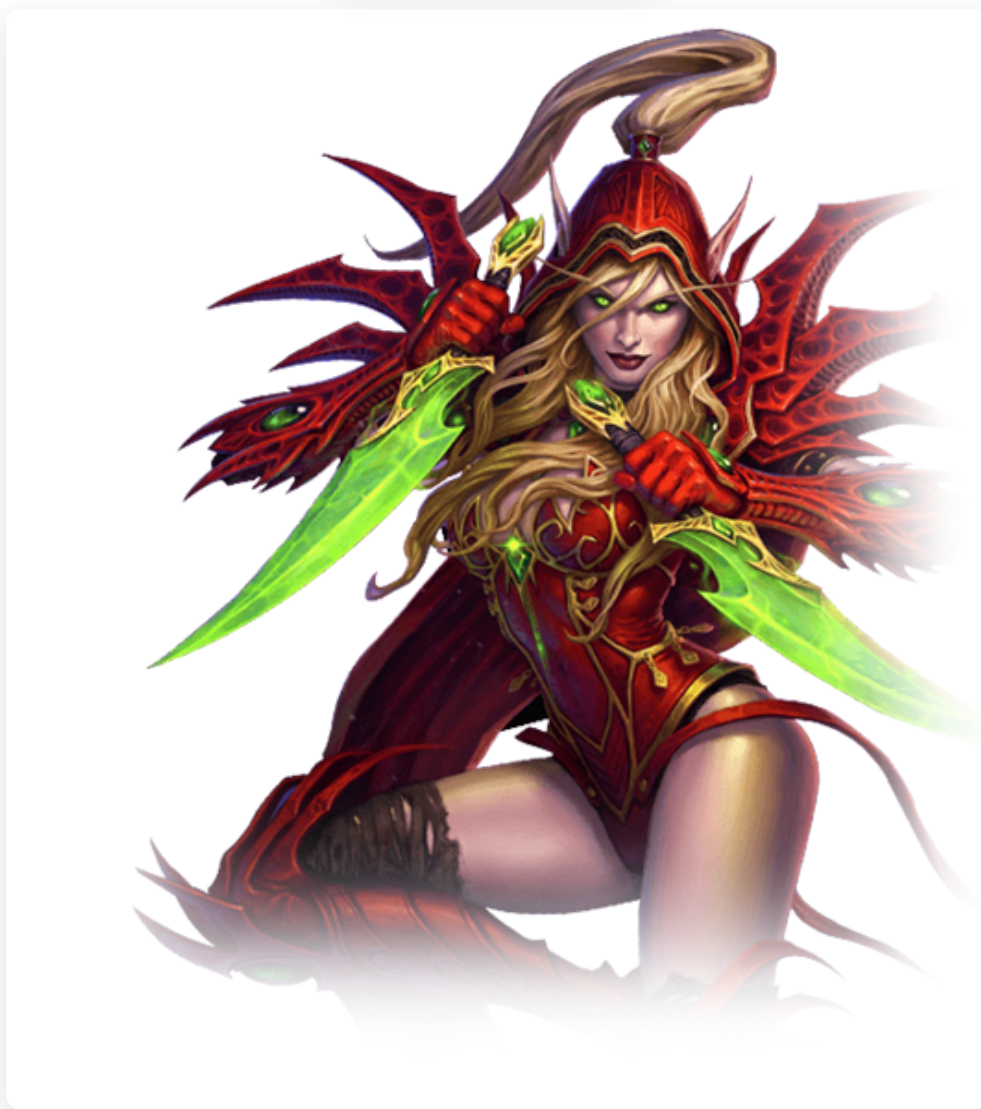


**Контроль Жрец** — хорошо играет от обороны, может ответить на любой стол и восстановить много здоровья, если на его половине будет крупное существо и бафф **Прославления**. Обычно Охотник на демонов проигрывает именно из-за этого: на половине противника выживает какое-то мощное существо, на которое Иллидан не может ответить. После Жрец баффает существу **Прославление**, и все попытки ДХ задавить Жреца взрывным уроном нейтрализуются.

Противостоять этому можно с помощью карт-ремувалов. Берегите **Танец клинков**, **Разрушительницу душ**, **Срез души** и **Душеведа Коварнессу** для ответа на существ Жреца

ДО того, как тот сыграет на них [Прославление](#).

В остальном геймплей классический: вынуждайте Жреца каждый ход отвечать на ваши угрозы на столе своими ремувалами, истощайте его руку, давите его взрывным уроном.



**Агро Разбойник** — только специфичные сборки Агро Разбойника с тяжелыми картами за 4-5 маны могут доставить серьезные трудности Соул Охотнику на демонов. Эти Разбойники не так уязвимы для [Разрушительницы душ](#), потому что играют больше

мидрейндж угроз: с ними нужно размениваться своими существами или [Танцем клинков](#).

В какой-то момент весь геймплей будет крутиться вокруг здоровья вашего героя. Рассчитывайте на [Альдрахийские клинки](#) и "топдеки" фрагментов душ.



[Зефрис Фейс Хант](#) — напоминает Фейс Ханта, но опасен двумя ключевыми картами — [Зефрисом Великим](#) и [Укротителем ящеров Бранном](#).

В первую очередь вы должны понять, что встретились именно с Зефрис версией, а не с классической. После этого играйте от ключевых карт противника: с ними Рексару будет проще добить вас без стола или с минимумом угроз на столе.

Если вы сгенерируете [Сожжение маны](#), сыграйте заклинание перед 7 ходом противника, чтобы заблокировать [Укротителя ящеров Бранна](#). Это особенно важно, если Рексар сыграл [Хранителя знаний Полкелта](#).

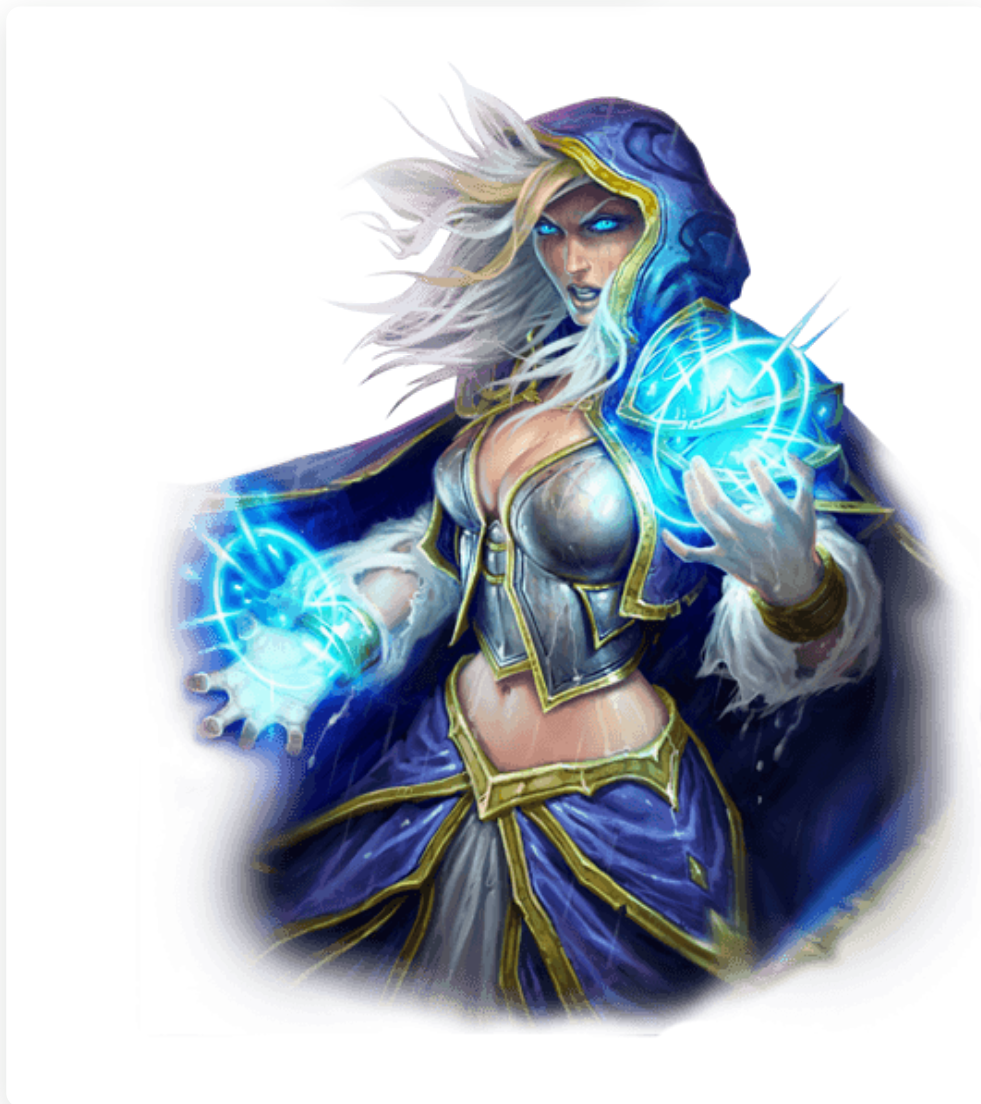


**Фейс Хант** — отбивайтесь от ранних угроз Охотника всеми способами: своими существами, **Двойным ударом**, ранними ремувалами, оружием и силой героя. Это должно быть не так сложно, если в руку не зайдут все тяжелые карты одновременно.

Как только вы закрепите на столе несколькими угрозами, Фейс Хант откажется от стола и перейдет в атаку взрывным уроном. Здесь на помощь придут **Альдрахийские клинки** и "топдеки" фрагментов душ. Если ни того, ни другого нет, просто пытайтесь закончить партию своими существами и взрывным уроном быстрее, чем это сделает оппонент.

Трудности в матч-апе могут доставить секреты. Чаще всего Фейс Ханты берут **Взрывную ловушку**, Морозную ловушку и **Тактику стаи**. Все эти секреты не так критичны для Иллидана: он не против вернуть в руку почти любое существо, а AoE на 2 урона уберет со стола только самые мелкие угрозы. С 3/3 угрозой можно справиться атаками оружия и большинством заклинаний и зачисток стола.

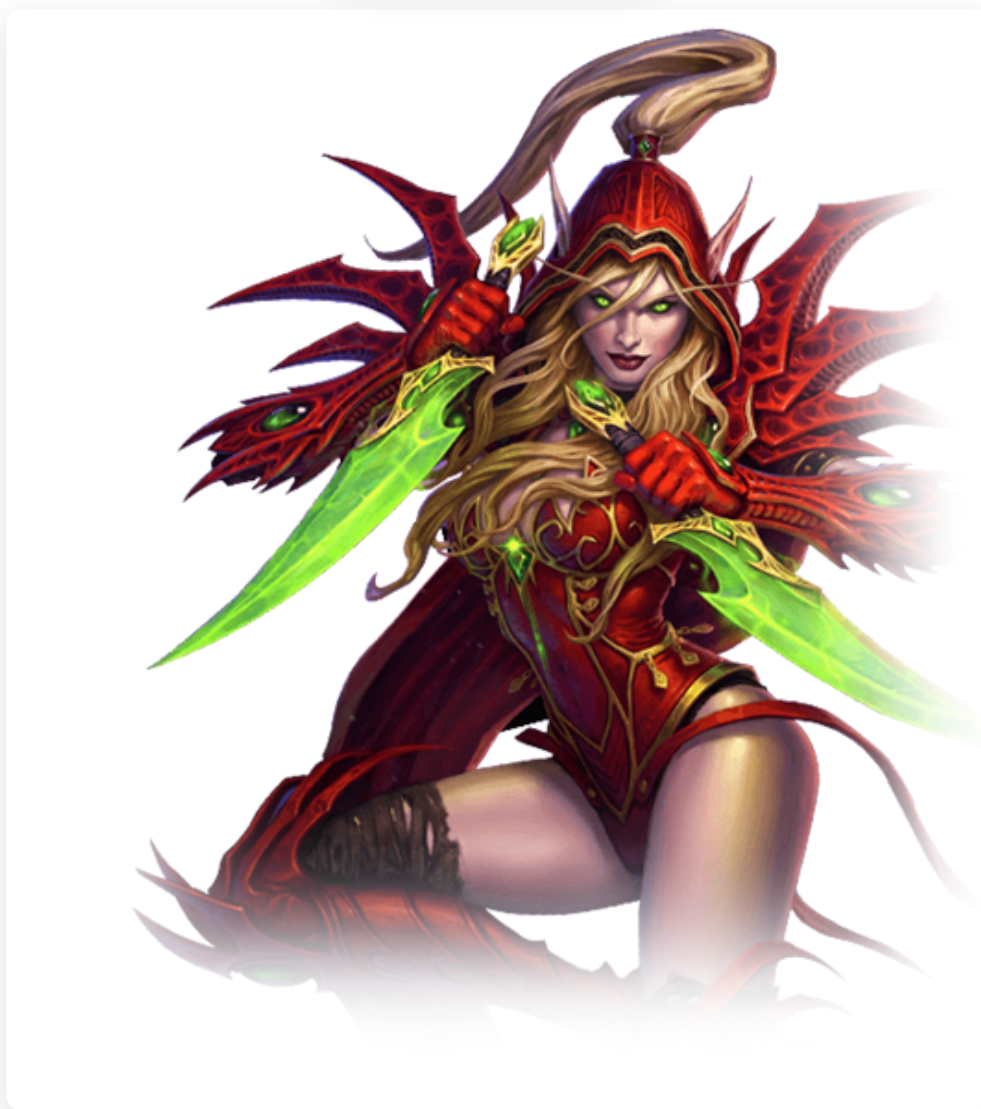
Как можно быстрее убивайте **Фазового хищника** и **Запойную читательницу**. Эти существа не должны пережить ваш ход, иначе Фейс Хант получит слишком большое преимущество.



**Темпо Миракл Маг** — пусть по статистике матч-ап выгодный, грамотный Темпо Маг все еще доставит много проблем. Другой способ Джайны победить — не "скилл", а случайные эффекты. Вовремя зашедшая Солариан Совершенная или удачный **Прилив сил** могут единолично закончить партию в пользу Мага.

Важно держать в руке ответ на **Ученицу чародея**. Маг чаще всего защитит ее эффектами заморозок, а иногда и **Зеркальными копиями**. Ответить на нее нужно каким-либо АоЕ эффектом или оружием, хотя последнее может быть недоступно из-за **Ледяной стрелы**.

Всегда стоит отвечать и на другие мелкие угрозы с уроном от заклинаний, на Раса Ледяного Шепота или на Воспламенителя с неактивированным резонансом. А вот крупные угрозы вроде Великана из маны или призванных с Джандис Баровой существ можно игнорировать. Если Маг ставит их, часто это сигнал для Охотника на демонов к финальному наступлению. Хотя бывают и противоположные ситуации: если у Мага мало карт в руке, можно сыграть медленнее и просто переиграть оппонента по выгоде.

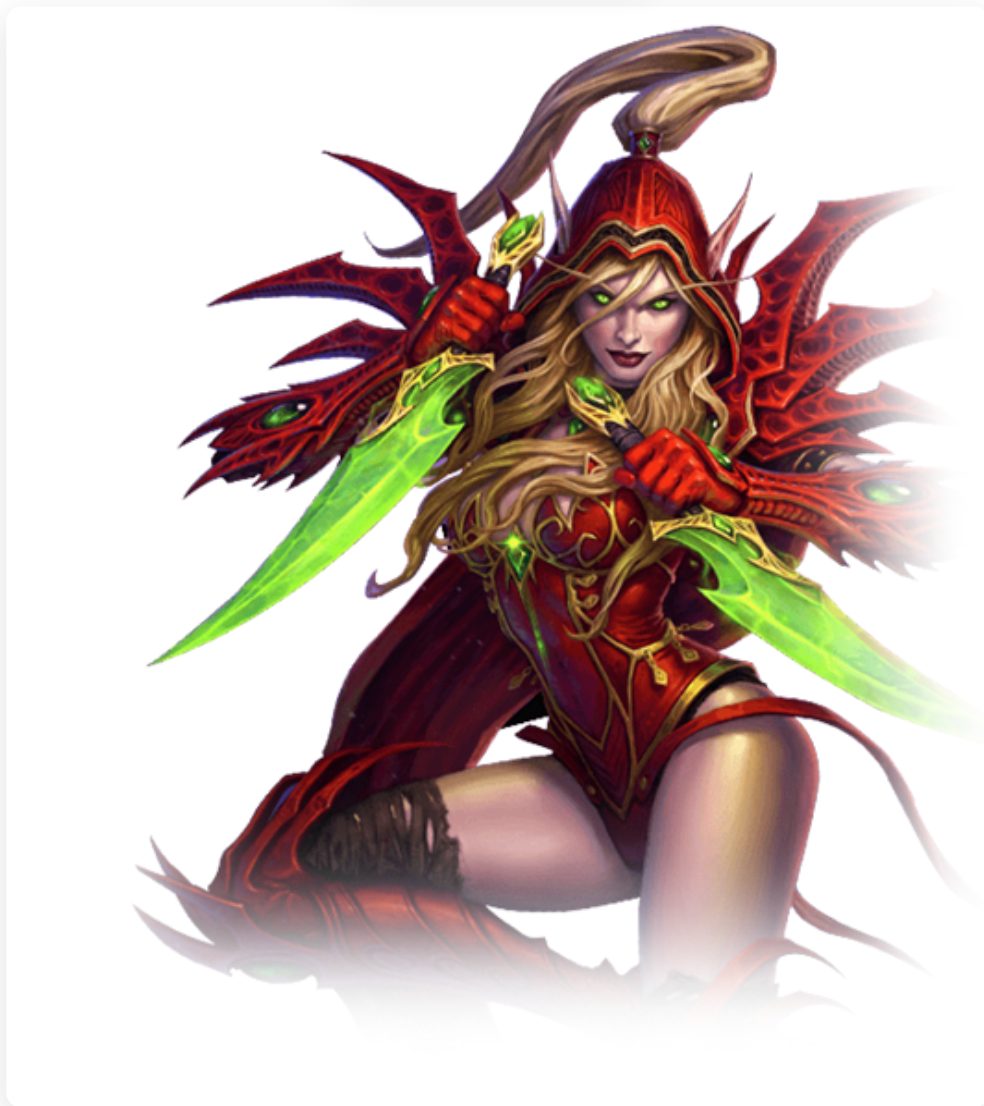


**Секрет Разбойник** — способен проворачивать много мощных комбинаций, чистить стол и генерировать свои угрозы, но уязвим для взрывного урона — этим вы и должны

пользоваться. Берегите [Поглощение магии](#) для ответа на [Авантюриста](#) или [Эдвина ван Клифа](#), атакуйте [Разбойника](#) взрывным уроном, а его угрозы чистите AoE способностями.

Как можно быстрее убирайте со стола [Темного ювелира Ханара](#). Обыграть случайно сгенерированные секреты может быть трудно, и часто лучше просто рассчитывать на то, что Маг не нашел идеальный.

Помните про [Списывание](#). Старайтесь не давать [Разбойнику](#) [Альдрахийских клинков](#) и другие мощные карты вроде [Двойного удара](#).



**Стелс Агро Разбойник** — классические версии Агро Разбойника играют мало тяжелых существ, но много мелких угроз с маскировкой. Все они уязвимы для [Разрушительницы душ](#) и [Танца клинков](#). Второе заклинание можно играть и вовсе с синергией силы героя, потому что у Валиры много угроз с 1 здоровья.

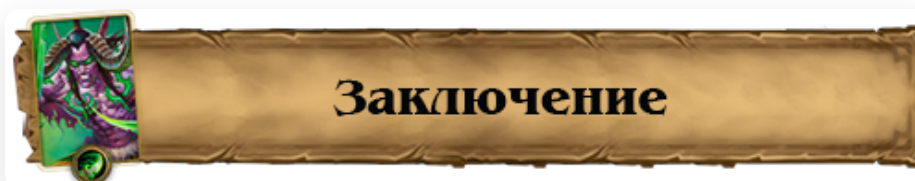
Как и в любых агро матч-апах, после того, как вы захватите стол, оппонент постарается задавить вас взрывным уроном. Тут на помощь придут эффекты исцеления, а также способы быстро закончить партию самостоятельно.



**Агро Охотник на демонов** — еще одно классическое агрессивное противостояние, но угрозы в нем будут чуть больше, чем в поединке с Агро Разбойником. И все равно почти все существа Агро ДХ умирают от AoE на 2 урона, а дать его для вас будет просто.

Не жадничайте и играйте максимально темпово. Старайтесь каждый ход чистить стол, пытаться сгенерировать свои угрозы, а только после этого восстанавливать здоровье.

[к оглавлению](#)



Соул Охотник на демонов — отличная колода для текущей меты Некроситета, на каком ранге вы бы ни играли. Его просто собрать, им не так сложно играть, а результаты он показывает отличные.

Здорово, что у Охотника на демонов появился неагрессивный архетип, который может затянуть партию в лейтгейм и играть от защиты.

До скорых встреч!