

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Армор ДХ на хрипах — неубиваемая колода Изумрудного Сна. Большой гайд по архетипу

27.03.2025

Гайды

Изумрудный Сон (актуальное дополнение)

Армор ДХ на хрипах — неубиваемая колода Изумрудного
Сна. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Армор Охотник на демонов или Звездолет ДХ на хрипах в мете Изумрудного сна. Это новый архетип, который появился только с выходом первого дополнения 2025 года, хотя в деке много старых карт и синергий: Звездолет, Килджеден и т.д.

С первых дней выхода Изумрудного Сна Армор ДХ показывает свою силу. Сегодня это не только самая популярная колода меты, но и одна из самых результативных. И это справедливо для всех рангов от Бронзы до Легенды.
















Главная фишка ДХ — его неубиваемость. Он вновь и вновь спамит стол провокациями, дающими броню. И может легко накопить 200-300 брони за поединки, что сделает его

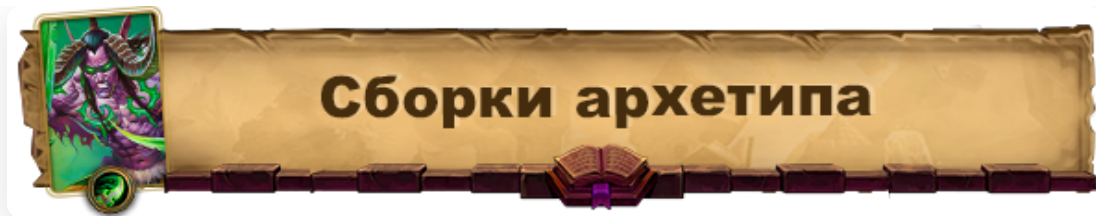
почти неубиваемым.



В большом гайде по Армор ДХ разбираемся, как работает эта колода в ранней мете Изумрудного Сна. Мы познакомимся с оптимальными сборками Армор ДХ и научимся собирать собственную. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также актуальные матч-апы.

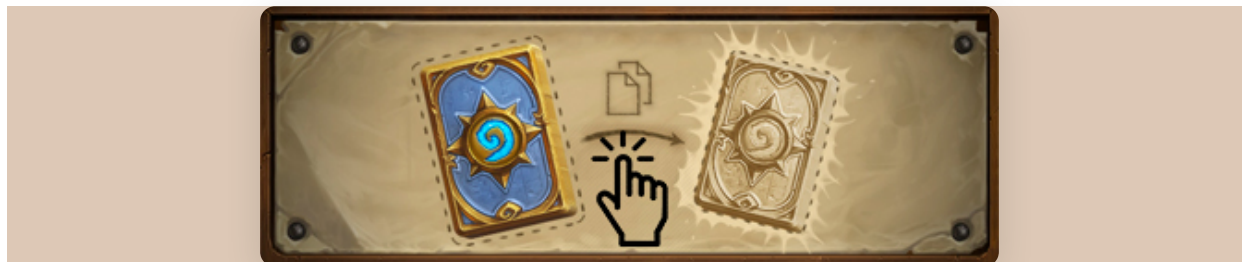
Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Как собрать колоду
 -  - Основа колоды
 -  - Чем дополнить основу
 -  - Замены дорогих карт
 -  - Бюджетный ДХ
-  Выбор карт в начале игры
 -  - Основы муллигана
 -  - Муллиган против каждого класса
-  Стратегия игры
 -  - Как работают предсмертные хрипы
 -  - ОТК комбинация
 -  - Когда все пытаются законтить ДХ
 -  - Полезные советы
-  Матч-апы



Сборки архетипа

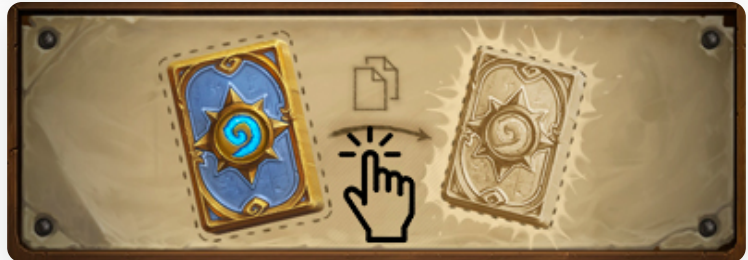
Сборок Армор ДХ много, хотя большинство из них походят друг на друга — пусть прошло совсем немного времени с выхода дополнения. Связано это с тем, что у деки есть одна простая и прямолинейная идея, которая сработает только с большим набором одних и тех же карт. Поэтому вариаций деки не так много. Далее рассмотрим 3 самые интересные и результативные версии.



Универсальный Армор ДХ

Армор ДХ

<p>Острый Бивень Предсмертный крик: вы берете существо с «Предсмертным криком».</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	<p>Удар Моаса Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. Вы берете карту.</p> <p>2</p> <p>Скверна</p> <p>x2</p>	<p>Призрачные зрелища Вы берете карту. Игрой: вы берете еще одну карту.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>Обитающий жар Наносит 1 ед. урона всем существам дважды.</p> <p>2</p> <p>Скверна</p> <p>x2</p>	<p>Мрачный урожай Вы берете карту. Призывает случайное семя Ужаса в спячке.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>Условия поворота Вы разыгрываете свою карту с «Предсмертным криком», которую разыграли в этом матче, и возвращаете ее «Предсмертным криком».</p> <p>3</p> <p>x2</p>
<p>Осколочная цуль Натиск Неистовство ветра Часть звездалета</p> <p>3 2 4</p> <p>x2</p>	<p>Прижковый двигатель Вы берете 2 карты. Если вы строите звездалет, они стоят на (2) меньше.</p> <p>3</p> <p>Скверна</p> <p>x2</p>	<p>Сов виверны Выборка эффект: призывает для своего Моаса существо с атакой или маной 2 ед. урона. Если существо.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>Боевой качест вы разыгрываете существо из своей колоды. Оно получает «Темный дар».</p> <p>4 4</p> <p>Демон</p> <p>4 4</p>	<p>Провокация Предсмертный крик: вы получаете +4 к брони. Часть звездалета</p> <p>4 3 4</p> <p>x2</p>	<p>Плодовая кабина Боевой качест уничтожает вражеское существо. В конце каждого хода призывает его кошку.</p> <p>5 4 6</p> <p>x2</p>
<p>Призрачные зрелища Предсмертный крик: воскрешает ваше существо за (5) или меньше с «Предсмертным криком» и призывает его кошку.</p> <p>5 5 3</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	<p>Экзодар Боевой качест: если вы строите звездалет, вы запускаете его и выбираете направление!</p> <p>7 6 8</p>	<p>Кип' джеден Боевой качест: замечает врага между противником, бесконечно возвращаете дракона. Каждый ход она получает еще +2/+2.</p> <p>7 7 7</p> <p>Демон</p> <p>7 7</p>	<p>Сверный квестовый жур Предсмертный крик: воскрешает другое ваше существо за (5) или больше с «Предсмертным криком» и призывает его кошку.</p> <p>7 5 5</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	<p>Бескрайний пролоток Стоит на (1) меньше за каждое взятие, разыгранное или уничтоженное карту. Боевой качест уничтожает все драг. не существа.</p> <p>10 10 10</p>	



Простая сборка Армор ДХ просто с сильными картами без каких-то особенных технических опций. Только универсальные и всегда работающие карты. Если хотите познакомиться с архетипом и еще не знаете, что будут делать противники, это отличный вариант. При этом у деки один из самых высоких винрейтов, так что и в будущем не всегда будет смысл менять ее на что-то другое.

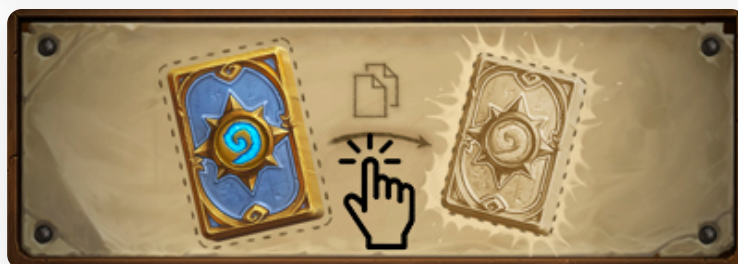
Самая необычная карта в колоде — [Удар Хаоса](#), который играют достаточно редко. Но зато это универсальная и всегда полезная опция, которая поможет и в начале партии, и в конце.



Антимиррор Армор ДХ

Армор ДХ

<p>1</p> <p>Острый Бивень</p> <p>Предсмертный крик: вы берете существо с «Предсмертным криком».</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Призрачное трепко</p> <p>Вы берете карту. Игрой: вы берете еще одну карту.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Мрачный урожай</p> <p>Вы берете карту. Призывает случайное семя Ужаса в стачке.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Условия позарата</p> <p>Вы разыгрываете свою карту с «Предсмертным криком», которую разыграли в этом матче, и копируете ее «Предсмертный крик».</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Осколочная турель</p> <p>Натиск Неистовство ветра Часть звездолета</p> <p>2 4</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Прижковый дык зжеса</p> <p>Вы берете 2 карты. Если вы строите звездолет, они сплыв на (2) Мельшае.</p> <p>Скверна</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Проникновение</p> <p>Выберите существо. Нанесит 3 ед. урона всем другим существам.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Сон виверры</p> <p>Выберите эффект: призывает два существа Ужаса с силой или маной 2 ед. урона всем существам.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Кайи Ярозост, Сотня</p> <p>Рывок. Атаки ваших персонажей игнорируют «Провокацию».</p> <p>3 5</p>	<p>4</p> <p>Королевский дык, туровский дык</p> <p>Можно обменять. Боевой клик: наделяет имоту на выбранное существо.</p> <p>4 4</p>	<p>4</p> <p>Поютный клик, мразный дык</p> <p>Боевой клик: вы раскалываете существо из своей колоды. Оно получает «Темный дар».</p> <p>4 4</p>	<p>4</p> <p>Клик, сверный дык, туровский дык</p> <p>Провокация Предсмертный крик: вы получаете «4» х. урона. Часть звездолета</p> <p>3 4</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Плотонная кабина</p> <p>Боевой клик уничтожает ваше существо. В конце нашего хода призывает его кошку.</p> <p>4 6</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Демон</p> <p>Предсмертный крик: воскрешает ваше существо за (1) или меньше с «Предсмертным криком» и призывает его кошку.</p> <p>5 3</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Эк зждар</p> <p>Боевой клик: если вы строите звездолет, вы запускаете его и выбираете пролотки!</p> <p>6 8</p>	<p>7</p> <p>Клик, джеден</p> <p>Боевой клик: замечает атаку между подлотком, бесконечно изогрываете деломом. Каждый ход бое получает еще «2» «2».</p> <p>7 7</p> <p>Демон</p>	<p>7</p> <p>Сверный клик, туровский дык</p> <p>Предсмертный крик: воскрешает другое ваше существо за (1) или больше с «Предсмертным криком» и призывает его кошку.</p> <p>7 5</p> <p>x2</p>	<p>100</p> <p>Бескрайний простор</p> <p>Стоит на (1) мельшае за каждую атаку, разыгрываю или уничтоженную карту. Боевой клик уничтожает все другие существа.</p> <p>10 10</p>



Эта сборка нацелена на улучшение зеркальных матч-апов, которые встречаются очень часто в текущей мете. Главный козырь колоды — **Кайн Ярость Солнца**, с которым вы обойдете провокации противника и сможете перейти в наступление. Тут же есть и **Королевский библиотекарь**: эффект немоты нужен для предсмертных хрипов ДХ за 5+ маны.

Берите эту сборку, если часто встречаете других Охотников на демонов.



Ауткаст Армор ДХ

Армор ДХ

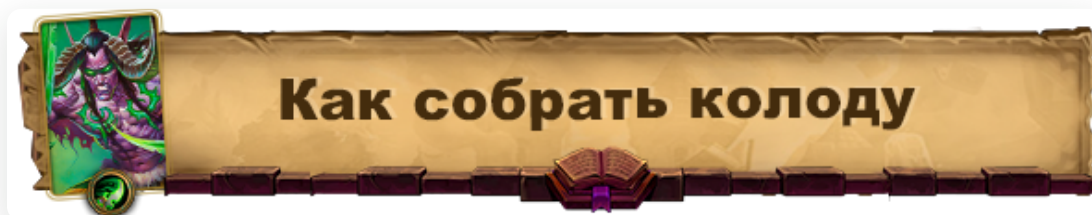
<p>1</p> <p>Гоним Кровавой Печалью</p> <p>Изгой: вы берете карту.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Нападение в темноте</p> <p>Вы разыгрываете карту со свойством «Изагой». Если следующая карта со свойством «Изагой» стоит на (1) меньше.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Острый Бивень</p> <p>Предсмертный крик: вы берете существо с «Предсмертным криком».</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Обжигающий жар</p> <p>Наносит 1 ед. урона всем существам дважды.</p> <p>Скверна</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Мрачный урожай</p> <p>Вы берете карту. Призывает случайное семя Ужаса в спячке.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Условня возврата</p> <p>Вы разыгрываете свою карту с «Предсмертным криком», которую разыграли в этом матче, и возвращаете ее «Предсмертным криком».</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Мисколог</p> <p>Боевой клич: изготавливает особое зелье за (1).</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Осколочная турель</p> <p>Натиск Ненстояно ветра Часть звездолета</p> <p>2</p> <p>4</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Прожженный дитя толпы</p> <p>Вы берете 2 карты. Если вы строите звездолет, они стоят на (2) меньше.</p> <p>Скверна</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Проникновение</p> <p>Выберите существо. Наносит 3 ед. урона всем другим существам.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Провокация</p> <p>Провокация Предсмертный крик: вы получаете +4 к руке. Часть звездолета</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Плотоядная кабина</p> <p>Боевой клич: уничтожает ваше существо. В конце каждого хода призывает его копия.</p> <p>4</p> <p>6</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Демон</p> <p>Предсмертный крик: воскрешает ваше существо за (5) или меньше с «Предсмертным криком» и призывает его копия.</p> <p>5</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Экзодар</p> <p>Боевой клич: если вы строите звездолет, вы запускаете его и выбираете артефакт!</p> <p>6</p> <p>8</p>	<p>7</p> <p>Киллджеден</p> <p>Боевой клич: замечает вазу между противником, бесконечно увеличивает здоровье. Каждый ход она получает еще +2/+2.</p> <p>7</p> <p>7</p>	<p>7</p> <p>Слабый скверношар</p> <p>Предсмертный крик: воскрешает другое ваше существо за (5) или больше с «Предсмертным криком» и призывает его копия.</p> <p>7</p> <p>5</p> <p>x2</p>	<p>100</p> <p>Бескрайний простор</p> <p>Стоит на (1) меньше за каждое взору, разлитое или уничтоженную карту. Боевой клич: уничтожает все другие существа.</p> <p>10</p> <p>10</p>	



Суть у деки такая же, меняется только набор дешевых карт, нужных для перебора колоды и генерации ресурсов. В этой деке есть [Гонец Кровавой Печати](#) и [Иллидариведение](#). [Иллидариведение](#) даст ДХ больше гибкости и вариативности, раскопать можно опции для разных ситуаций и матч-апов. Еще в сборке есть Миксолог, который тоже поможет ДХ с ответами на разные типы угроз.



[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Охотника на демонов в основе 23 карты, которые есть в деке практически всегда. Не рекомендуем исключать эти карты из ваших сборок без веской причины.

Основа колоды (23 из 30)



Код основы колоды:



Ключевые карты в основе — синергии предсмертных хрипов и Звездолета. Это самые важные карты в деке, которых достаточно много. Тут же есть и некоторые способы добора, например Острый бивень. Наконец, для глубокого лейта в основе деки есть Килджеден, которого пока что берут во все сборки, хотя в принципе можно обойтись и без него.

Основу колоды нужно дополнить еще 7 картами, далее разберем самые популярные опции.

Чем дополнить основу



Красная карточка, Черный рыцарь, Королевский библиотекарь, Кайн Ярость Солнца, Тяжеловес из бухты, Бармен Боб — всё это набор технических карт для улучшения зеркальных матч-апов. Чаще всего эти карты позволяют как-то ответить на большие провокации, предсмертные хрипы или огромный Звездолет. Многие из этих карт будут полезны и в других поединках — или у них есть свойство Обмена.

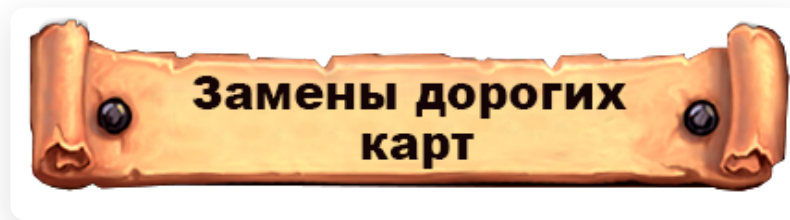
Гонец Кровавой Печати, Удар Хаоса, Призрачное зрение, Прыжок с парашютом, Повелитель Кошмаров Ксавий, Дерево древности — разнообразные источники перебора колоды. Часть из них ДХ должен взять в деку в любом случае, чтобы не остаться без карт в руке.

Омут рождения, Иллидариведение, Миксолог, Честный торговец Жуль, Зан Великолепная — способы генерации карт, которых изначально нет в деке. Сделают ДХ более гибким и вариативным. Можно не брать эти карты вовсе, а можно взять какую-то часть из них. Тут все зависит от ваших вкусов.

Обжигающий жар, Проникновение — дополнительные массовые зачистки, которые иногда помогают активировать и союзные предсмертные хрипы. Обычно берут какую-то

одну в дополнение ко Сну виверды из основы колоды, но есть сборки и с [Обжигающим жаром](#), и с [Проникновением](#).

[к оглавлению](#)



Армор ДХ — достаточно недорогая колода, хотя несколько легендарок и эпиков в ней все же есть. Далее разберемся, можно ли заменить какие-то из них и как это сделать.



Сон виверны — если нет, берите вместо [Обжигающий жар](#) или [Проникновение](#).



Повелитель кошмаров Ксавий — легко заменить на другой источник добора, например на [Удар Хаоса](#) или [Прыжок с парашютом](#).



Плотоядная кабина — обязательная карта, создавайте в двух копиях.



Экзодар — без этой легендарки ДХ обойтись не может. Создавайте обязательно.



Килджеден — можно заменить на Менеджера Марина или вообще убрать какой-либо ультра-лейтгейм способ победы, взяв вместо карту с другой функцией.



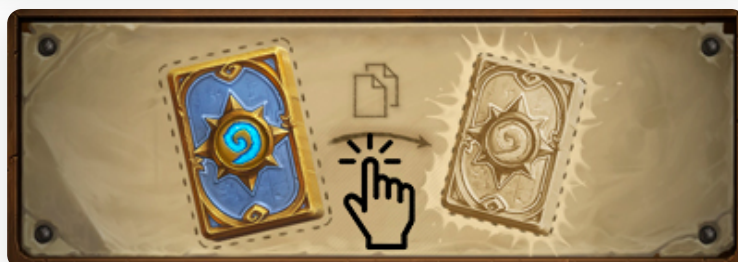
Свирепый сквернотопырь — обязательная карта, собирайте в двух копиях.



Бескрайний простор — слишком сильная карта в деке ДХ с очень сильной синергией вокруг Экзодара и возможностью ОТК потенциала. Создавайте, если хотите играть Армор ДХ.

Максимально бюджетный ДХ на хрипах

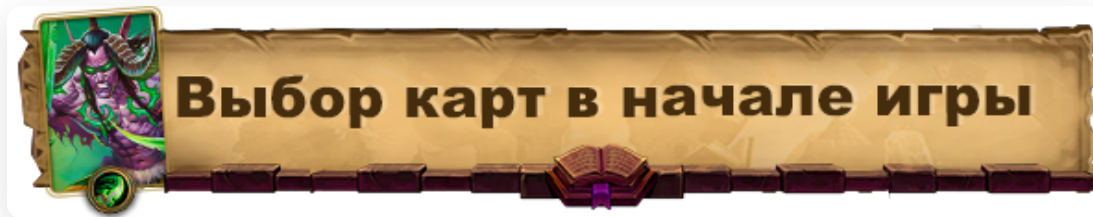
Бюджетный Армор ДХ



В такой сборке все еще есть дорогие карты, но их стало меньше. Совсем без легендарок и эпиков Армор ДХ не собрать. Мы добавили в деку Бармена Боба, который есть в коллекции всех игроков бесплатно. Его можно заменить на другую бесплатную легу, например *Кайна Ярость Солнца*, или взять вообще карту с другим функционалом и другого качества.

Главное отличие этой деки: тут нет супер тяжелого способа победы вокруг Килджедена, но оно ДХ чаще всего и не нужно, если вы знаете, как реализовать ОТК комбо с Экзодаром.




[к оглавлению](#)



Основы муллигана

Главный приоритет ДХ на стадии муллигана — отыскать Каронитовый защитный кристалл. В этом особенно помогает Острый бивень, а также источники перебора колоды за 1-2 маны в целом. На всех этих картах и нужно концентрироваться в первую очередь.



-  **Каронитовый защитный кристалл** — оставляйте всегда и в любом количестве.
-  **Острый бивень** — оставляйте всегда и в любом количестве.
-  **Мрачный урожай** — оставляйте всегда и в любом количестве.



Прожорливый охотник Скверны — оставляйте, только если в руке уже есть Каронитовый защитный кристалл.



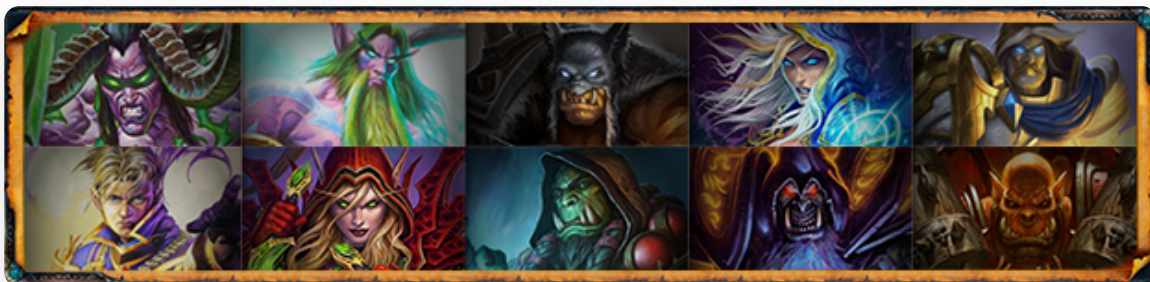
Призрачное зрение — оставляйте в хорошей позиции (слева в руке или в центре, если левее есть другие дешевые карты, которые вы оставляете и сыграете на первый ход).



Удар Хаоса — оставляйте всегда и в любом количестве.



Повелитель кошмаров Ксавий — можно оставить с медленным матч-апе, если есть другие хорошие карты, например Острый бивень или Каронитовый защитный кристалл.



Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Острый бивень, Каронитовый защитный кристалл, Мрачный урожай. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны, Призрачное зрение, Удар Хаоса.

Охотник на демонов: Острый бивень, Каронитовый защитный кристалл, Мрачный урожай. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны, Призрачное зрение, Удар Хаоса.

Воин: Острый бивень, Каронитовый защитный кристалл, Мрачный урожай. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны, Призрачное зрение, Удар Хаоса, Повелитель кошмаров Ксавий, Экзодар.

Паладин: Острый бивень, Каронитовый защитный кристалл, Мрачный урожай. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны, Призрачное зрение, Удар Хаоса.

Охотник: Острый бивень, Каронитовый защитный кристалл, Мрачный урожай. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны, Призрачное зрение, Удар Хаоса, Повелитель кошмаров Ксавий.

Друид: Острый бивень, Каронитовый защитный кристалл, Мрачный урожай. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны, Призрачное зрение, Удар Хаоса, Повелитель кошмаров Ксавий.

Разбойник: Острый бивень, Каронитовый защитный кристалл, Мрачный урожай, Обжигающий жар, Сон виверны, Проникновение.

Шаман: Острый бивень, Каронитовый защитный кристалл, Мрачный урожай. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны, Призрачное зрение, Удар Хаоса, Повелитель кошмаров Ксавий.

Маг: Острый бивень, Каронитовый защитный кристалл, Мрачный урожай. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны, Призрачное зрение, Удар Хаоса, Повелитель

кошмаров Ксавий.

Жрец: Острый бивень, Каронитовый защитный кристалл, Мрачный урожай. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны, Призрачное зрение, Удар Хаоса, Повелитель кошмаров Ксавий.

Чернокнижник: Острый бивень, Каронитовый защитный кристалл, Мрачный урожай. С хорошей рукой — Прожорливый охотник Скверны, Призрачное зрение, Удар Хаоса, Обжигающий жар.

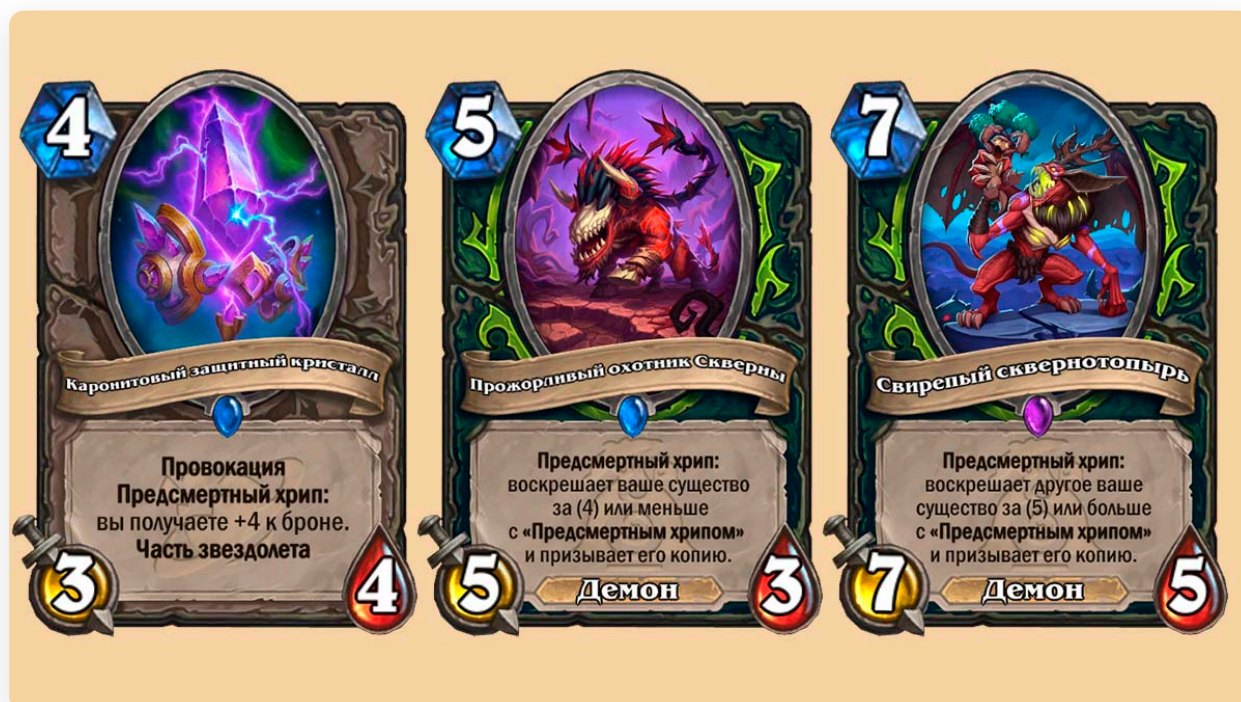
[к оглавлению](#)





Как работают предсмертные хрипы

Армор Охотник на демонов — контроль колоды, которая рассчитывает на игру от обороны, призыв огромного количества провокаций и накопление брони.

Главная фишка деки — синергии предсмертных хрипов. Всё построено вокруг Каронитового защитного кристалла, который ДХ призывает, а после абюзит его предсмертный хрип очень много раз. В деке есть два эффекта воскрешения:



-  **Прожорливый охотник Скверны** вернет на стол два Каронитовых защитных кристалла своим предсмертным хрипом.
-  **Свирепый сквернотопырь** вернет к жизни двух Прожорливых охотников Скверны, которые в свою очередь вернут по два Каронитовых защитных кристалла.

В этом цикле липких предсмертных хрипов и состоит главная фишка деки. Сначала вы призываете один Каронитовый защитный кристалл, а после воскрешаете его очень много раз с помощью Прожорливого охотника Скверны и Свирепого сквернотопыря.



Не забывайте и про **Звездолет**, который к лейтгейму получит абсурдное количество Каронитовых защитных кристаллов, что даст вам очень много брони. ДХ специально берет Осколочную турель для баффа натиска и неистовства ветра Звездолету, чтобы тот смог тут же разбиться и активировать множественные предсмертные хрипы. Так ДХ

может накопить несколько сотен брони.



Помимо этого в деке есть и другие способы абюза предсмертных хрипов. Лучшим станет **Плотоядная кабина**, которой можно есть любой предсмертный хрип (Каронитовый защитный кристалл, Прожорливый охотник Скверны или Свирепый сквернотопырь), а также и сам Звездолет. Тут всё зависит только от того, насколько жадно вы хотите сыграть: чем дороже юнит, которого вы будете есть, тем больше выгоды это принесет.



Еще есть **Условия возврата**, которые в принципе выполняют ту же функцию, хотя и стоят меньше, и не требуют существа на столе. Этот spell активирует предсмертный хрип даже в случае, если само это существо вернули в руку, колоду или иначе убрали со стола не активируя его предсмертный хрип. Поэтому им особенно полезно активировать эффекты Прожорливого охотника Скверны и Свирепого сквернотопыря.

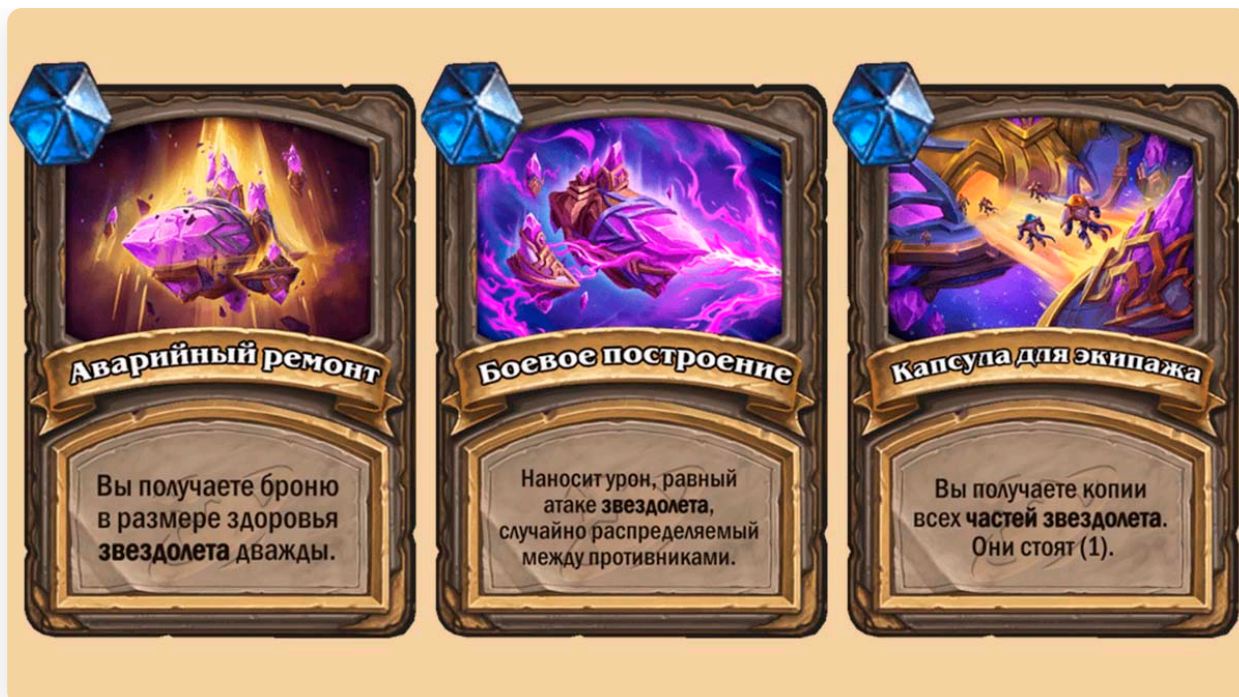


[К оглавлению](#)





ОТК комбинация

ОТК комбинация не нужна Армор ДХ в большинстве матч-апов. Когда-то он победит просто за счет накопления абсурдного количества брони, в других случаях переиграет противника по выгоде и задавит со стола. И уже если всё совсем затянется, всегда есть Килджеден, который дает бесконечных демонов и бесконечную колоду. Но ОТК комбинация тоже есть: и часто она станет неожиданностью для противников.



ОТК комбинацию реализовать очень просто: нужны лишь Бескрайний простор и Экзодар.

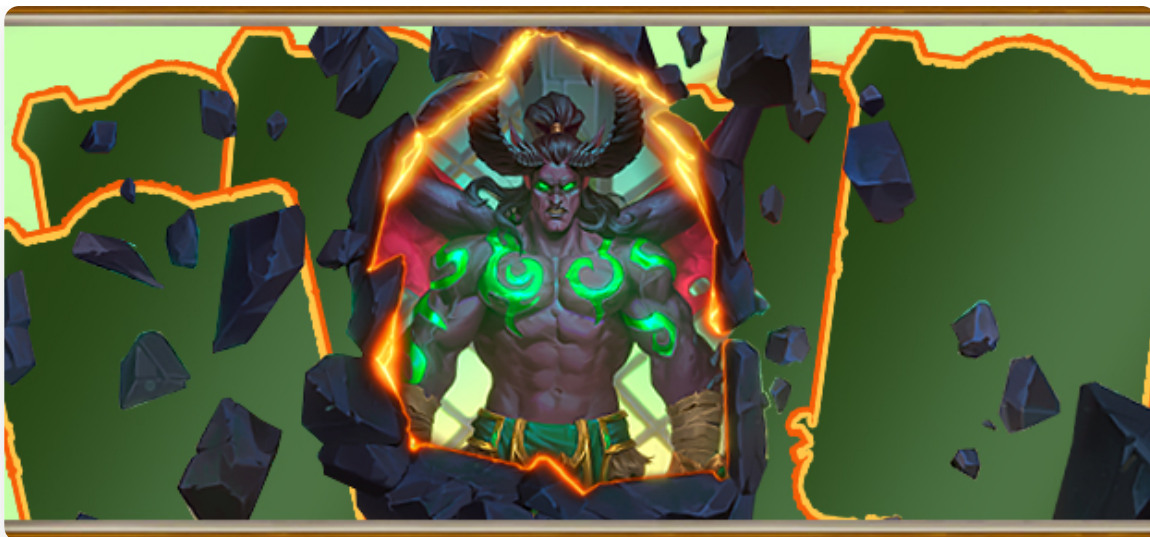
-  **Бескрайний простор** должен стоить 0-5 маны, чтобы у вас всё получилось.
-  **Экзодаром** же нужно активировать огромный Звездолет, выбрав Боевое построение, которое наносит урон, равный атаке Звездолета.

Чем больше будет Звездолет, тем больше урона вы нанесете. И чем меньше статов будет на столе противника, тем больше урона получит его герой. Для этого и нужен Бескрайний простор, который уберет если не весь стол оппонента (что-то могут призвать предсмертные хрипы), так что Экзодар станет куда эффективнее.

- Вы не обязаны держать Экзодар, Звездолет и Бескрайний простор только для этой комбинации. Карты можно играть раньше, а в случае с Экзодаром — и выбирать другие опции. Возвращение в руку частей Звездолета обычно ДХ не нужно, а вот больше брони брать иногда полезно.

•

[к оглавлению](#)



Когда все пытаются законтрить ДХ

Армор ДХ — самая популярная колода в Изумрудном Сне с большим отрывом от остальных. Каждый пятый берет его в ладдер.

И разумеется, игроки быстро поняли всю силу ДХ и стали искать способы законтрить его. Сделать это можно разными способами: даже сам Охотник на демонов может улучшить зеркальные матч-апы, взяв технические карты. Давайте отметим самые распространенные контры Армор ДХ.



Эффекты превращения (Сглаз) — целью станет Каронитовый защитный кристалл, в результате чего сломаются все эффекты воскрешения и синергии Звездолета.



Немота (Королевский библиотекарь) — целью станут Прожорливый охотник Скверны, Свирепый сквернотопырь или Звездолет, то есть вы лишитесь очень большой выгоды, провокаций и брони.



Возвращение существ в руку (Король Плюш, Шалдарасил, Бармен Боб) — могут убрать со стола любых юнитов, как Каронитовый защитный кристалл, так и способы его воскрешения, так и Звездолет).



Другие (Анахронос, Кайн Ярость Солнца, Красная карточка) — все эффекты разные, но так или иначе они ломают синергии хрипов.

Самое важное, что вы должны понимать при встрече с новым противником, играет ли он какие-то из этих карт или нет. Конечно, сложно предсказать появление нейтрального Королевского библиотекаря, но это и не такая страшная карта, как Король Плюш или Сглаз.



Обыграть все эти эффекты не всегда получается. Порой нужно играть так, будто их у противника нет — это в тяжелых ситуациях. Или вы можете самостоятельно активировать предсмертные хрипы в ваш ход. В этом помогут ваши массовые зачистки: Обжигающий жар, Сон виверны и Проникновение. Эти зачистки нужно комбинировать друг с другом, чтобы разбить ваших юнитов, так что ходы не всегда удобные — но порой лучше способа нет. Еще уничтожает ваших юнитов Плотоядная кабина, а Осколочная

турель даст Звездолету натиск и неистовство ветра, так что он сможет разбиться от юнитов противника.

[к оглавлению](#)




Полезные советы

-  Острый бивень достанет из колоды одну из трех карт: Каронитовый защитный кристалл, Прожорливый охотник Скверны или Свирепый сквернотопырь. Проверьте, осталось ли что-то из этого в деке перед розыгрышем карты.
-  **Мрачный урожай** и **Сон виверны** призывают Семена ужаса. Их три вида: все представлены на картинке ниже. Призывать Семена ужаса лучше в начале партии, а в мид и лейтгейме часто будет нехватка места на столе, а эффекты Семян ужаса уже мало повлияют на игру.

СЕМЕНА УЖАСА



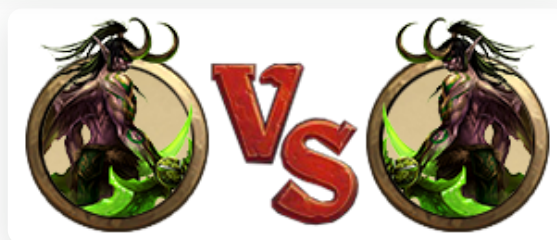
-  **Прыжковый двигатель** можно играть даже в случае, если вы не строите Звездолет. Тут сильно жадничать не нужно. В конце концов эффект

удешевления случайных карт не всегда такой уж имбалансный, хотя и приятный.



Повелитель кошмаров Ксавий много что может сделать с вашими юнитами. Как правило лучшими станут баффы удешевления стоимости, рывка, провокации и перерождения. Но надо всегда смотреть по ситуации.

[к оглавлению](#)

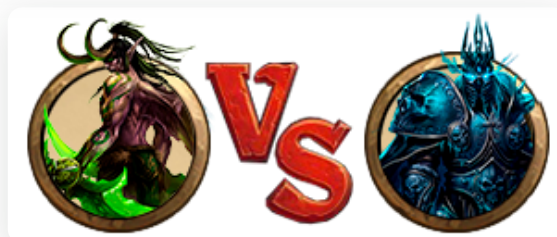


Армор ДХ

Зеркальный поединок — испытание непростое. Идти бой будет очень долго, в нем будет много неудобных разменов, брони и провокаций. Победить можно двумя способами.

Первый — проактивная комбинация Бескрайнего простора и Экзодара на огромный Звездолет. Тут важно пытаться давить и ловить оппонента на отсутствии провокаций, пока цикл не дошел до Каронитового защитного кристалла, а на столе только Свирепый сквернотопырь или Прожорливый охотник Скверны. В эти моменты атакуйте, чтобы сбить ДХ достаточное количество брони и после убить ОТК комбинацией. Очень сильно поможет [Кайн Ярость Солнца](#).

Второй способ победы — как можно быстрее найти Бескрайний простор и Экзодар, а после сыграть Килджедена и пытаться переиграть ДХ по выгоде в очень долгосрочной перспективе. Когда-нибудь его предсмертные хрипы кончатся, а ваши демоны будут больше, если вы сыграете Килджедена раньше. Но делать так стоит, только если вы ведете или сражаетесь на равных. Если вы далеко позади и под давлением, играть рано Килджедена часто ошибка. Но вот если противник его уже сыграл, то вы как правило должны ответить своим Килджеденом как можно быстрее.



Рыцарь смерти на Пиявках

Главная особенность Пиявок — они будут вытягивать здоровье из вашего героя, игнорируя броню. И в теории ДК может вытянуть всё ваше ХП до 0, если вы не будете вовремя убирать Пиявки и способы их баффа. Не давайте Пиявкам прожить дольше 1 хода, в остальном играйте как обычно, других угроз в матч-апе быть не должно. С хрипами ДК справляется, только уничтожая их, при этом он уязвим для ОТК комбинации, пусть у него будет куда больше 30 здоровья.

Если ДК играет Килджедена, старайтесь как можно быстрее ответить своим.



Охотник на силе героя

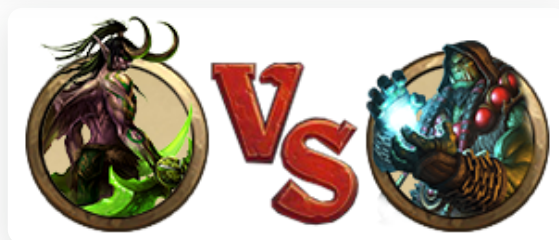
Единственная карта, о которой вы должны беспокоиться, — **Король Плюш**. Хант баффнет ему очень много атаки за счет силы героя, своим боевым кличем легендарка уберет со стола все провокации, а после с рывком заедет по вашему герою. К этому моменту у вас должно быть очень много брони, чтобы пережить такое. Не тяните с активацией **Звездолета**, старайтесь тут же разбить его за счет натиска с **Осколоной турели** или **Плотоядным кубом**. В этом матч-апе чаще всего не нужна комбинация **Бескрайнего простора** и **Экзодара**, играйте карты отдельно друг от друга.

Учитывайте, что Хант может вернуть **Короля Плюша** в руку с помощью **Молодого хмелевара**. Обычно у них две копии этого второго дропа.



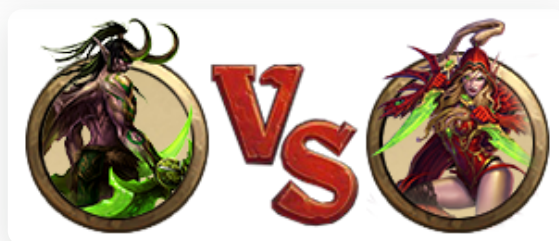
Маг на силе героя

Будет играть достаточно агрессивно и сетапить очень много урона в мид и лейтгейме за счет силы героя, Колоссов и рывков. Ваша задача — всё это пережить, в чем поможет броня. Многие сборки Мага берут [Королевского библиотекаря](#), так что постарайтесь активировать хрип Звездолета в свой ход, как и других ключевых юнитов.



Шаманы

В мете много разных сборок Шамана, но почти всегда они будут играть [Сглаз](#). Поэтому аккуратнее с Каронитовыми защитными кристаллами, в идеале самостоятельно разбивать их, хотя на это обычно уходит очень много маны. Благо в начале Шаманы достаточно медленные. Но если в руке два Каронитовых защитных кристалла, можно рискнуть и сыграть вокруг только одной копии [Сглаза](#) в надежде, что другая не зайдет. И если всё совсем плохо, играйте Каронитовый защитный кристалл как можно быстрее и молитесь на то, что [Сглаз](#) не зайдет.



Протосс Разбойник

- Нынешние версии Протосс Разбойника очень агрессивные и могут заспамить стол мелочью уже в первые два хода. В этом случае ДХ очень помогут все АоЕ способности, которые у него есть. Их надо оставлять на муллигане.
- В целом это классическое противостояние с агро декой, тут надо выжить любой ценой в начале партии. Все провокации важны и полезны, их Рога не сможет убрать со стола, не активируя их предсмертный хрип.

•

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!