

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Патч 12.3 ноябрь) Малигос Друид. Подробный гайд по архетипу.

15.11.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Малигос Друид. Гайд Проекта Бумного дня.



Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта.








В сегодняшнем гайде речь пойдет о [Малигос Друиде](#). В Проекте Бумного дня архетип получил ряд мощнейших карт и закономерно стал одной из тир-1 колод меты. Данные HSReplay говорят, что сегодня [Малигос Друид](#) находится на 2 месте по популярности в легенде — популярнее его только Охотник.

Особенно полюбился [Малигос Друид](#) опытным игрокам в легенде, и на то есть свои причины: архетип способен победить любую метовую колоду, но сделать это сложно. [Малигос Друид](#) не выигрывает партии "на автомате" и почти без шансов для противника, даже в хороших матч-апах легко ошибиться и отдать победу. С другой

стороны, у колоды нет и совсем безысходных поединков, в которых стоит сдаться с первого хода. В умелых руках **Малигос Дриуд** невероятно силен.

Из гайда вы узнаете, как побеждает **Малигос Дриуд**, и почему выигрывать стабильно получается не у каждого. Вы найдете лучшие сборки архетипа, узнаете о опциональных картах и сможете собрать колоду с учетом ограниченной коллекции карт. Гайд расскажет о вопросах муллигана, основах стратегии, особенностях конкретных матч-апов и других важных элементах геймплея **Малигос Дриуда**.

*Вы уже могли читать гайд по **Малигос Дриуду** в Проекте Бумного дня. Это обновленная версия архетипа, актуальная для ноябрьского рейтингового сезона и меты после нерфов. Далее полный список изменений:*

-  *Переработано вступление*
 -  *Раздел "**Малигос Дриуд** в Бумном дне" изменен на "**Малигос Дриуд** в мете ноября"*
 -  *Добавлены новые сборки и описания к ним, убраны неактуальные*
 -  *Обновлена бюджетная версия колоды*
 -  *Добавлены новые опциональные карты, убраны неактуальные*
 -  *Переработан и расширен раздел "Матч-апы"*
 -  *Исправлены ошибки во всех разделах*

Разделы гайда:

- ***Малигос Дриуд** в мете ноября*
- *Сборки Архетипа*
- *Вопросы декбилдинга*
- *- Основа колоды*



Оptionальные и технические карты

- *- Замены и Бюджетный Малигос Друид*
- *Муллиган*
- *Стратегия игры*
- *- Способы победы*
- *- Выживание*
- *ОТК комбинация*
- *- Сетап летального урона*
- *- Давление существами*
- *- Как и когда играть ключевые карты*
- *- Обыгрывание контр-карт противника*
- *Точечные ремувалы*
- *Крадущийся упырь*
- *- Исцеление и броня*
- *Ремувалы оружия*
- *- Как играть от топдеков*
- *- Важные советы*
- *Карты с особыми эффектами*
- *Матч-апы*
- *Заключение*

Малигос Друид в мете ноября

После изменений баланса карт Друид оказался в непростом положении, пусть все и ожидали, что он станет доминантой ладдера. Самым популярным архетипом меты стал Охотник на хрипах, с которым любому Друиду бороться сложно.

И если Вихлепых Друид и Меха-К'Тун Друиды проигрывают Охотнику практически без шансов, у Малигос Друида есть надежные пути победы: комбинация с Малигосом и Ментальный техник.

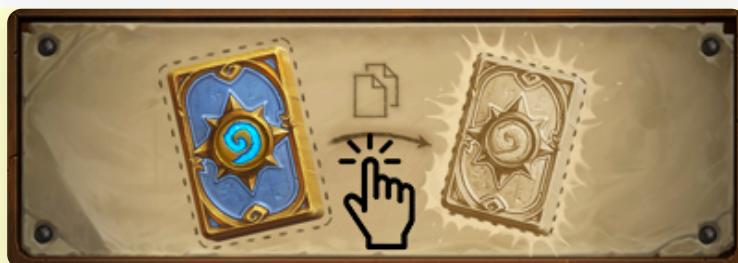
Малигос Друид может похвастать хорошими результатами во многих метовых поединках: он выигрывает Нечетного Разбойника и Нечетного Паладина, навязывает бой Чернокнижникам и не боится Дрыжеглот Шамана.

Нерфы вынудили Малигос Друида отказаться от Озорной изобретательницы. Вакантные слоты тут же заняли другие технические карты: Безликий манипулятор, Звездопад, Ментальный техник.

Незадолго до изменений баланса многие Малигос Друиды стали отказываться от Короля-лича в пользу Культиватора мечтоцветов. Так улучшались комбо-потенциал архетипа и матч-апы со Жрецами, Шаманами и другими контроль противниками, которые не могут накопить броню и уязвимы к комбинациям на 30 урона.

В ноябре Культиватор мечтоцветов стал практически основной картой Малигос Друида, но порой дает о себе знать и Король-лич: его берут вместе с существом за 7 маны.

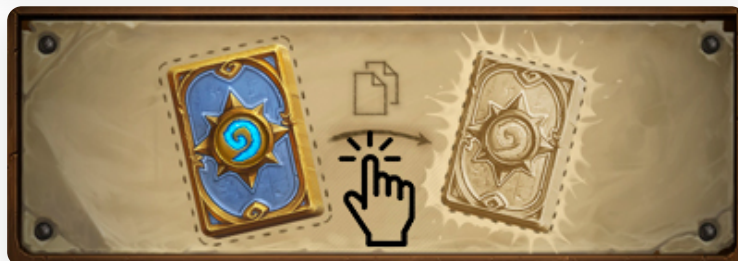
Сборки архетипа



Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

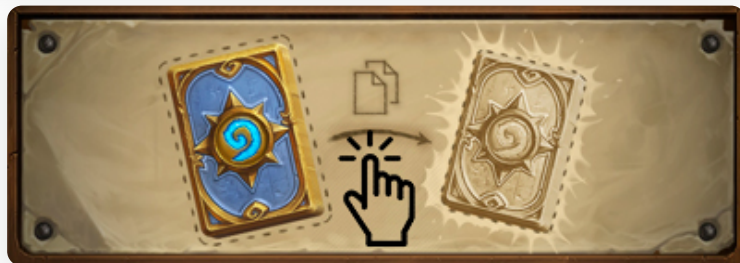
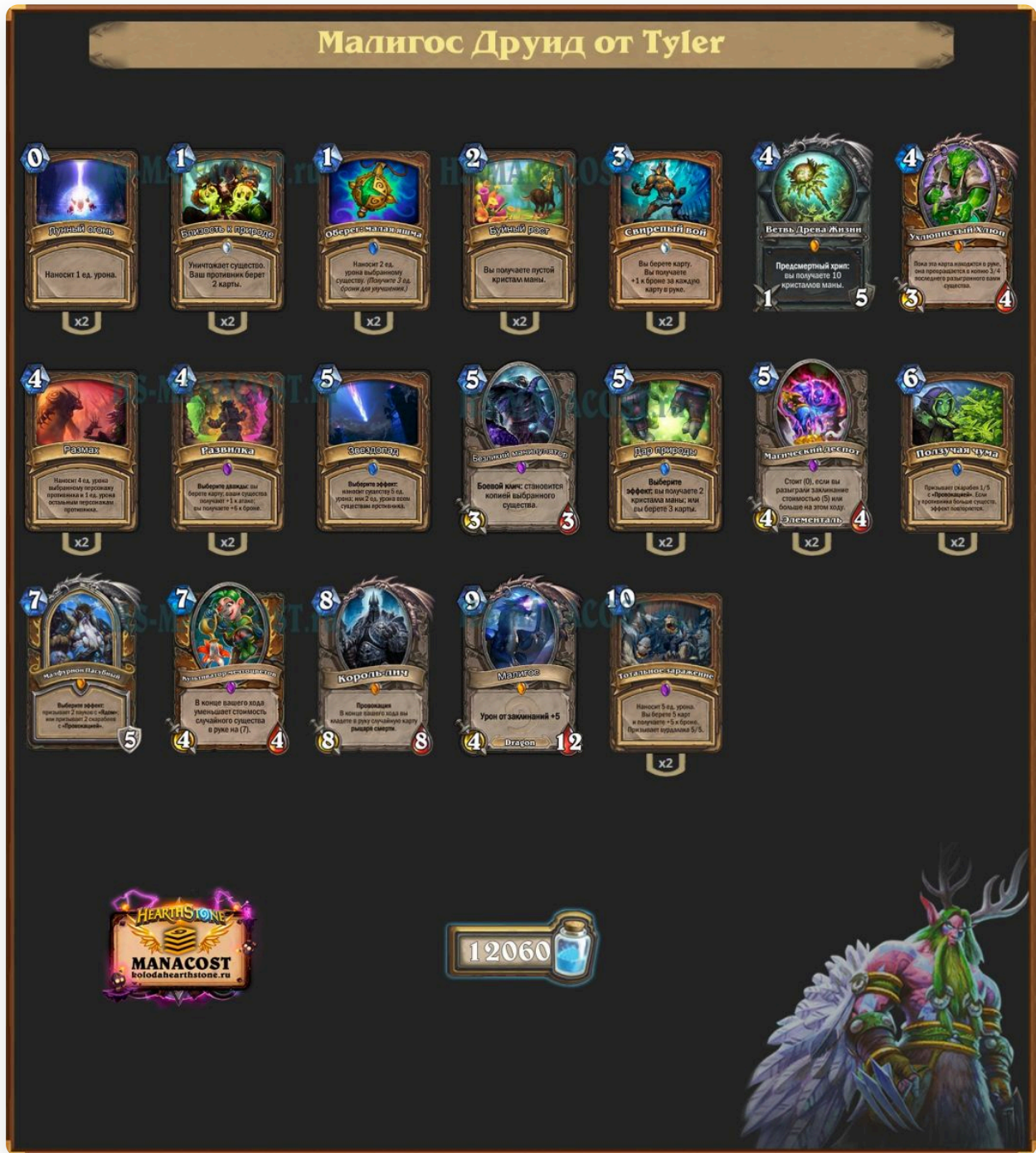
Стандартный Малигос Друид

Малигос Друид Бумного дня



Самая распространенная и сильная версия архетипа обращается и к **Культуратору мечтоцветов**, и к **Королю-личу**, жертвуя одним **Ментальным техником**. Возьмите вторую копию третьего дропа вместо **Короля-лича**, чтобы улучшить матч-ап с Охотниками, но ухудшить с контроль колодами.

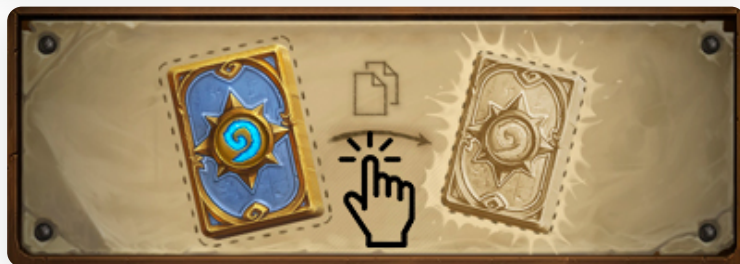
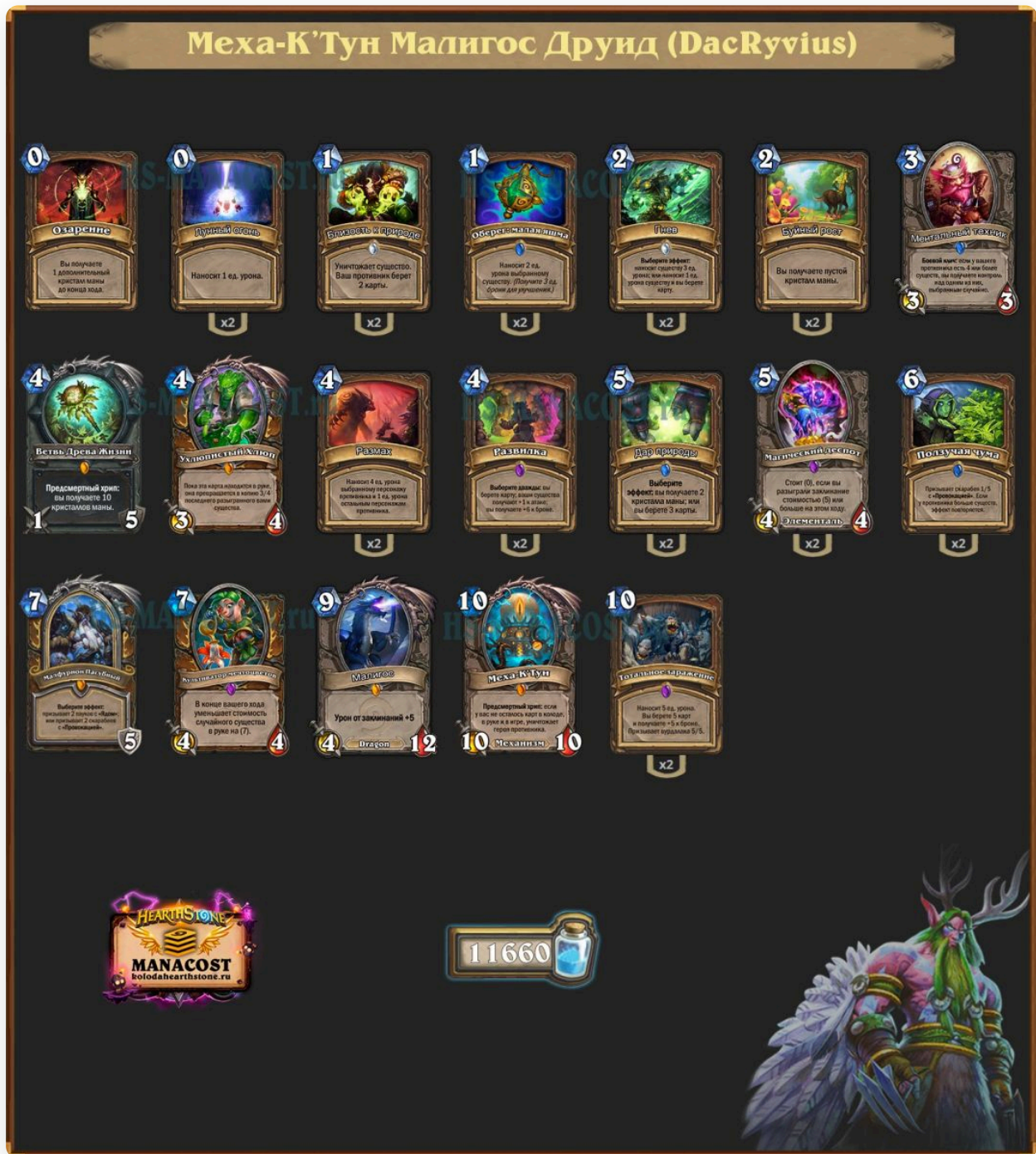
Малигос Друид от Tyler



Из сборки пропадает и второй **Ментальный техник** вместе с **Алекстразой**, уступая место **Звездопаду** и **Безликому манипулятору**. Так колода становится еще более комбо-ориентированной, но при этом лучше борется за стол в агро матч-апах.

Сборка попала в топ-10 легенды.

Малигос Дриуд с Меха-К'Туном от DacRyvius



Меха-К'Тун в связке с Озарением и Близостью к природе помогает в самых медленных матч-апах меты, если комбинации с Малигосом будет недостаточно. Такая колода лучше

играет с Нечетным Воином, Вихлепых Дридом, Контроль Магом и другими медленными оппонентами.

Вопросы декбилдинга

Основа Малигос Дрида состоит из 27 карт: части комбинации, разгон по мане, добор и тяжелые поздние существа. Основа обширна, вследствие чего сборки Малигос Дрида не особенно разнятся между собой.

Основа колоды Малигос Дрида

27/30

 <p>Скарбелла Наносит 1 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Оберег: малакшица Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ед. брони для малакшицы.)</p> <p>x2</p>	 <p>Близость к природе Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Буйный рост Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	 <p>Свирепый вой Вы берете карту. Вы получаете +1 к броне за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>	 <p>Ухлопистый Хлоп Пока эта карта находится в руке, она превращается в копию 3/4 последнего разыгранного вами существа.</p> <p>x3</p>
 <p>Газвилка Выберите газвилку: вы берете карту, ваше существо получает +1 к атаке; вы получаете +8 к броне.</p> <p>x2</p>	 <p>Размах Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Ветвь Древа Жизни Предсмертный крик: вы получаете 10 кристаллов маны.</p> <p>1 5</p>	 <p>Магический деспот Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу.</p> <p>4 Элементаль 4</p>	 <p>Дар природы Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Ползуная чума Призывает скраббел 1/5 с «Проклятием». Если у противника больше существ, эффект повторяется.</p> <p>x2</p>
 <p>Культиватель мечтоцветов В конце вашего хода уменьшает стоимость случайного существа в руке на (7).</p> <p>4 4</p>	 <p>Мальфуррон Пагубный Выберите эффект: призывает 2 лунных «Ворона» или призывает 2 скраббел с «Проклятием».</p> <p>5</p>	 <p>Малигос Урон от заклинаний +5</p> <p>4 Драгон 12</p>	 <p>Тотальное сражение Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает пурдалака 5/5.</p> <p>x2</p>		

Король-лич ушел из основы, так как на его место все чаще стали класть Культивателя мечтоцветов. Он делает колоду устойчивей к мидрейндж архетипам, против которых

Король-лич - лишь временное препятствие. **Культиватор мечтоцветов** помогает выставлять **Малигоса** раньше и мгновенно отвечать на угрозы врага несколькими заклинаниями.

Еще одна карта, претендующая на попадание в основу — **Ментальный техник**. Это очередной способ улучшить матч-апы с мидрейндж и агро архетипами.

Другие популярные карты, дополняющие основу: **Король-лич**, **Алекстраза**, **Безликий манипулятор** и **Гнев**.

У Малиго Друида есть и другие опции, о которых стоит упомянуть. О них читайте далее.



Оptionальные и технические карты

Проект по биологии - хотите получить дополнительный «рамп», берите **Проект по биологии**. Опция быстро приблизит вас к ключевым ходам матча. С хорошей рукой вы разыграете **Тотальное заражение** уже на 4 ход. **Проект по биологии** статистически не помогает Друиду выигрывать чаще, поэтому встречается редко.

Озарение - гибкий инструмент: поможет реализовать комбо, совершить неожиданный темповый ход или избавит руку от переполнения.

Гнев - простой и гибкий инструмент скорее против мидрейндж и агро колод. Поможет и против Зоолока с существами 3/3, и против Нечетного Паладина с мелкими 1/1. В конце концов, это неплохой источник добора.

Зов чащобы и Гolem из древостали - лучшие опции против агрессивных колод. Если **Ползучей чумы** для защиты мало, и быстрые колоды все равно побеждают вас, добавляйте эти карты. Комбинация используется редко, поскольку занимает слишком много места в колоде и мешает играть **Ментальных техников**.

Звездопад - у Друида мало AoE эффектов, **Размах** не всегда справляется с вражеским столом, а одиночных ремувалов на всех не хватает. Добавляйте **Звездопад**, если чувствуете необходимость в дополнительном AoE и встречаете много Нечетных Паладинов.

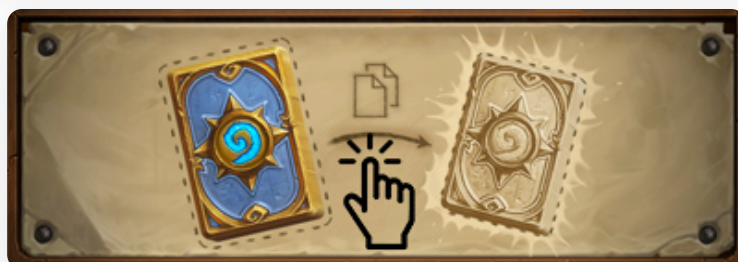
Принц Талдарам и Безликий манипулятор - еще два способа усилить комбинацию. **Принц Талдарам** и **Безликий манипулятор** превращаются и в существ противника. Копируйте опасные вражеские угрозы и устраняйте их **Близостью к природе** после.



В колоде много незаменимых дорогих карт: Малигос, Развилка, Тотальное заражение, Магический деспот.

Бюджетная колода обойдется без Ухлюпистого Хлюпа и Ветви Древа Жизни, но нужен альтернативный способ реализовать комбинацию. Самый бюджетный вариант - Безликий манипулятор и Культиватор мечтоцветов.

Максимально бюджетный Малигос Друид



Стоимость колоды - 5820 пыли, для Малигос Друида это немного. Такая сборка устойчива к агрессии из-за Зова чащобы, Голема из древостали и Звездопада.

Создайте в первую очередь Ухлюпистого Хлюпа и Малфуриона Пагубного — колода станет значительно сильнее. Если у вас есть какие-то из этих карт или Король-лич, Принц Талдарам, добавьте их.



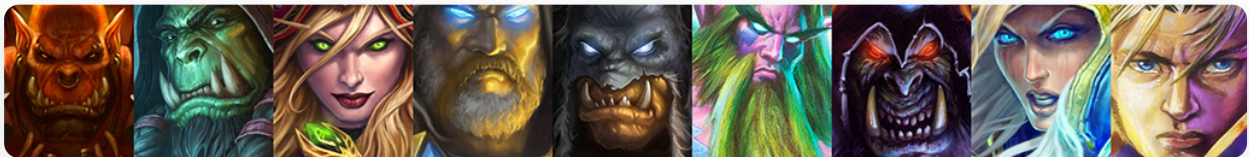
Правила муллигана Малигос Друида не поменялись с выходом Проекта Бумного дня. Архетип все еще ищет разгон по мане и в редких случаях оставляет другие опции. Сначала вы узнаете о муллигане в общих чертах: какие карты оставлять всегда, какие карты лишь в некоторых условиях. Во второй части вы найдете конкретные советы по муллигану против каждого класса.

- **Буйный рост, Дар природы и Ветвь Древа Жизни** остаются в руке всегда
- Если в руке два Буйных роста и Монетка, скидывайте одну копию
- Два Дара природы оставляйте в руке с Монеткой и Буйным ростом
- Магический деспот остается в руке с Даром природы
- Если ожидается медленный матч-ап и рука очень хороша (например, Буйный рост + Дар природы), оставляйте Малфуриона Пагубного, Тотальное

заражение/

- Ползучая чума нужна при встрече с Паладином, Чернокнижником и Разбойником
- Оберег: малая яшма полезна против Жреца, Мага, Чернокнижника и Разбойника

Реже в стартовую руку нужны другие карты. О них вы узнаете далее.



Воин: Буйный рост, Дар природы, Ветвь Древа Жизни. С хорошей рукой — Король-лич, Малфурион Пагубный, Алекстраза, Тотальное заражение.

Паладин: Буйный рост, Дар природы, Ветвь Древа Жизни, Ползучая чума, Размах, Ментальный техник, Свирепый вой.

Охотник: Буйный рост, Дар природы, Ветвь Древа Жизни, Ментальный техник. С хорошей рукой — Тотальное заражение.

Друид: Буйный рост, Дар природы, Ветвь Древа Жизни. С хорошей рукой — Малфурион Пагубный. С очень хорошей рукой — Алекстраза, Король-лич, Тотальное заражение.

Разбойник: Буйный рост, Дар природы, Ветвь Древа Жизни, Оберег: малая яшма, Ползучая чума, Размах, Свирепый вой. С хорошей рукой — Малфурион Пагубный.

Шаман: Буйный рост, Дар природы, Ветвь Древа Жизни, Свирепый вой. С хорошей рукой — Малфурион Пагубный, Близость к природе.

Маг: Буйный рост, Дар природы, Ветвь Древа Жизни, Оберег: малая яшма. С Монеткой — Размах. С очень хорошей рукой — Малфурион Пагубный, Свирепый вой, Тотальное заражение.

Жрец: Буйный рост, Дар природы, Ветвь Древа Жизни. С хорошей рукой — Ментальный техник, Король-лич.

Чернокнижник: Буйный рост, Дар природы, Ветвь Древа Жизни, Ползучая чума, Ментальный техник. С очень хорошей рукой — Тотальное заражение.



Малигос Друид – сложная колода. Многие игроки пользуются ею неправильно, не раскрывают и не понимают потенциал архетипа. Этот раздел поможет освоить геймплей Малигос Друида и увеличить ваш процент побед. Начать стоит со **способов победы**.



Способы победы



Выживание

Простой и однозначный способ победы. Выживаете вы чаще всего в агро матч-апах.

Малигос Друид чувствует себя уверенно, обороняясь от агро колод. Помогает **Ползучая чума**, но в мете стало меньше колод без ответов на 1/5 Скарабеев. Угрозы многих агро колод размениваются со Скарабеем за один удар, встречаются сборки с **Мшистым чудищем**.

Сдержать наступление противника **Малигос Друид** помогают способы накопления брони (**Свирепый вой**, **Развилка**, **Малфурион Пагубный**) и ремувалы (**Размах**, **Оберег: малая яшма**, **Гнев**, **Близость к природе**). Они в сочетании с **Ползучей чумой** делают Друида непростым оппонентом для агро колод.

Малигос Друид не может обороняться бесконечно. В какой-то момент ему нужно перехватить инициативу и начать давление.

Ситуация усложняется **Близостью к природе**. **Малигос Друид** рано отдает ее для борьбы за стол в агро матч-апах. В результате оппонент продолжает давление дольше с дополнительными картами в руке.

Поэтому так важен «темпо свинг», то есть кардинальный перелом игровой ситуации: зачистка угроз противника и выставление своих за ход. Делает это **Малигос Друид** несколькими способами.

Самый медленный из них связан с **Ветвью Древа Жизни**: ход на 20 кристаллов маны почти всегда обеспечит вас необходимым «темпо свингом». В агро матч-апах легендарное оружие — способ перевернуть игровую ситуацию на столе, а не нанести летальный урон.

Малигос Друид борется за стол и без **Ветви Древа Жизни**. Помогает **Малигос** в комбинации с **Оберегом: малая яшма** и/или **Лунным огнем**. Не обязательно использовать легендарного дракона для уничтожения героя. Если вы поставите **Малигоса** и зачистите стол, оппонент едва ли ответит на 4/12 дракона. Так вы выиграете в течение пары ходов.

«Темпо свинг» совершают **Магические деспоты**. Их можно комбинировать с **Ползучей чумой**, так 4/4 существа будут защищены и смогут совершить размены на ваших условиях.

Еще один темповый инструмент – **Близость к природе**. Ультимативный ремувал за 1 маны позволит выставить **Короля-лича** или **Безликого манипулятора** и убрать крупное существо врага.

Делайте так, чтобы **Близость к природе** использовалась именно для «темпо свинга», но не для простой обороны, которая не помогает в захвате стола. Если вы применили **Близость к природе** и не поставили что-то на стол, ничего не мешает оппоненту выставить новую волну угроз на следующий ход. Вы окажетесь в той же ситуации, что и раньше, но уже без **Близости к природе**.



ОТК комбинация

У Малигос Друида есть ОТК комбинация, реализуемая множеством способов.

При идеальном сценарии Друид наносит 50 и более урона с пустого стола. Для этого нужны Ветвь Древа Жизни, Ухлюпистый Хлюп, Безликий манипулятор, Культиватор мечтоцветов, Малигос, два Размаха и два Лунных огня.

Но подобные комбинации не реалистичны и излишни. Куда чаще Друид играет Малигоса в темп, после разыгрывает Ухлюпистого Хлюпа и комбинацию Размах + Лунный огонь + Лунный огонь. Так вы нанесете 21 урона по герою и зачистите стол.

Еще одна **распространенная комбинация**: Малигос за 2 маны после удешевления Культиватором мечтоцветов + Размах + Размах + Лунный огонь + Лунный огонь — так вы нанесете 30 урона.

Другая ее вариация: Малигос за 2 маны после удешевления Культиватором мечтоцветов + Ухлюпистый Хлюп + Размах + Лунный огонь + Лунный огонь — 36 урона.

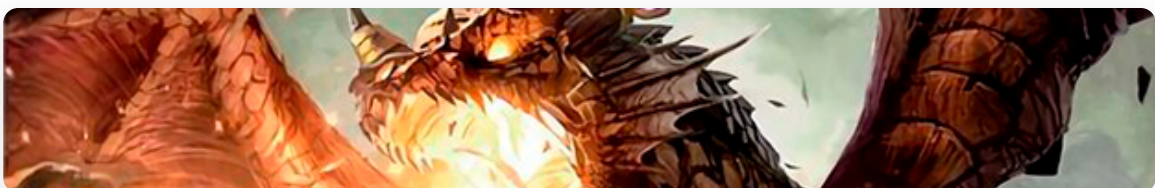
И 50, и 36, и 30, и даже 21 урона – слишком много в большинстве ситуаций. Обойтись можно и меньшим количеством. Например, Малигос + Лунный огонь + Лунный огонь наносят 12 урона с пустого стола. Порой хватает и их.

Малигос Друид – это не ОТК колода. Она никогда ею не была. Не ставьте себе целью накопить все части комбинации для нанесения 30-50 урона по герою ни в одном матче. При удачных обстоятельствах Малигос Друид способен на это, но удачные обстоятельства редки.

Малигос Друид реализовывает идеальные комбинации в 5-10% матчей. В остальных случаях он пользуется другим способом победы: комбинирует давление существами, своей силой героя и комбо потенциалом.

Не рассчитывайте победить только с помощью комбинации. Малигос Друид намного гибче и вариативнее. Некоторые карты противника (ремувалы оружия, Хватка смерти (ее дает Король-лич), Проект по демонологии, Король Вихлепых) мешают Друиду реализовывать комбо, но не выигрывают Малфуриона автоматически.

Уяснив, что побеждать можно не только ОТК комбинацией, вы существенно продвинетесь в вопросе изучения архетипа и увеличите процент побед.



Сетап летального урона

У английского выражения «setup lethal» нет простого и понятного перевода на русский язык. Русскоязычные игроки часто говорят «засетапить летал». Что же это значит?

Засетапить летал – обеспечить победу в партии в течение нескольких ходов (от двух и более) разными способами. Например, в первый ход вы ставите **Короля-лича**, а на второй атакуете им, добывая героя с 8 единицами здоровья. Разыгрывая **Короля-лича**, вы подготавливаете (сетапите) летальный урон за два хода. Конечно, его может остановить провокация, ремувал или исцеление героя противника, что должно учитываться вами. Засетапить летал можно надежно (так, что у оппонента не будет никакого способа избежать летального урона) или ненадежно, как в описанном случае с **Королем-lichem**.

Сетап летального урона в течение нескольких ходов – важное понятие для **Малигос Друида**, который должен заниматься этим постоянно. В распоряжении колоды много способов наносить урон по герою врага. Какие-то из них относятся к ОТК комбинации, которая была описана выше, другие совсем нет или частично нет.

Пример карты, которая готовит летальный урон – **Алекстраза**. С ее помощью вы опускаете здоровье оппонента до 15 единиц, так он становится уязвим к целому ряду наносящих урон комбинаций. Самая простая: **Малигос + Лунный огонь + Лунный огонь** уже почти наносит летальный урон.

Но даже если **Алекстры** в руке нет, сетапить летал можно. И делать это не только в течение не двух ходов, а трех или даже четырех. Постоянно опускайте здоровье оппонента до необходимого показателя, зависящего от состава вашей руки.

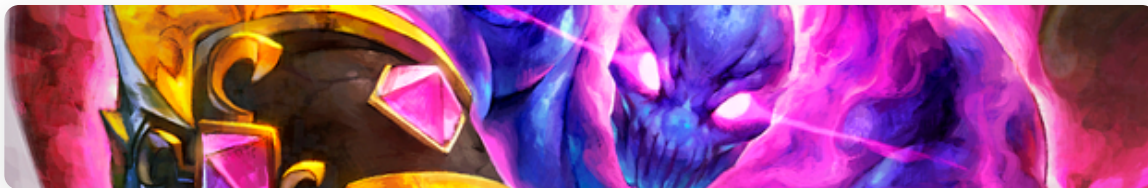
Противник не будет сидеть без дела, наблюдая за происходящим. Он может сетапить летальный урон в ответ или защищаться от вашей агрессии множеством разных способов: исцеление, провокации и так далее. В этом нет ничего страшного. Цель **Малигос Друида** – как можно чаще и дольше сетапить летальный урон, вынуждая оппонента находить на него ответ. Он может сделать это один раз, второй раз, третий и четвертый, но в какой-то момент нужные для защиты карты в его руке закончатся. Тогда вы победите.

Дабы **Малигос Друид** смог подготовить летальный урон несколько раз подряд, в его колоде много способов добора. Вы должны опережать вашего оппонента по количеству ресурсов в руке (особенно в тех матч-апах, в которых у противника есть исцеление или другие действенные защитные средства).

Вы не играете контроль колодой в прямом смысле этого слова, поэтому не страшно, если вы придете к усталости раньше, чем ваш контроль оппонент, до тех пор, пока вы способны сетапить летальный урон несколько раз на поздних этапах партии. В этом смысле **Малигос Друид** похож на **Миракл Разбойника**, который также полагается на преимущество по ресурсам, с помощью которых он давит.. Правда **Малигос Друид** медленнее и пика силы достигает позднее.

Из-за этого появляется больше возможностей ошибиться. Вы можете действовать недостаточно агрессивно, давая оппоненту время найти все его защитные средства, или, наоборот, слишком агрессивно, расходуя все ресурсы в руке, на которые противник найдет ответ и стабилизирует игровую ситуацию.

С Ухлюпистым Хлюпом сетапить летальный урон проще. Малигоса можно отдать в темп в комбинации с Лунными огнями и Оберегом: малой яшмой. На следующий ход ставьте второго Малигоса 3/4 и добивайте противника Размахом. Только с помощью этих карт вы нанесете 21 урона и заставите противника отвечать на 4/12 и 3/4 Малигосов.



Давление существами

Несмотря на то, что у Малигос Друида совсем немного существ (Магический деспот, Король-лич, Малигос и Алекстраза), на его столе часто есть какие-то угрозы, пусть и незначительные. Помогают призывать их Ползучая чума, Малфурион Пагубный и Тотальное заражение.

Даже если угрозы на половине Друида незначительны, они становятся куда опаснее под баффом Развилки. Заклинание используется для баффа атаки не так часто, все-таки важно помнить, что такая опция доступна. Семь существ вы, конечно, едва ли баффните, но одно или два – легко.

Редко Малигос Друид сможет победить исключительно своими угрозами на столе даже под баффом Развилки, но они помогают наносить урон по герою противника и сетапить летал, как и Алекстраза, сила героя и наносящие урон заклинания.

В завершении подраздела о способах победы Малигос Друида нужно отметить, что редко он выбирает какой-то один из вышеперечисленных и следует исключительно ему. Чаще всего правильно комбинировать представленные планы на игру, и все вместе или какая-то часть из них приведут вас к победе.



Как и когда играть ключевые карты

В зависимости от способов победы, которым вы следуете, многие карты вы будете использовать по-разному, так как у Малигос Друида есть целый ряд гибких и

разноплановых инструментов. Применить их можно множеством способов. О том, **как использовать ключевые карты**, вам и предлагается поговорить далее.

Близость к природе – единственный ультимативный ремувал в колоде. Применять заклинание нужно особенно осторожно, так как его негативный эффект достаточно силен. Его можно превратить в позитивный: сжечь несколько карт Четному Чернокнижнику, Друиду, ОТК колодам и прочим.

Старайтесь, применяя **Близость к природе**, ставить на стол какую-то угрозу, дабы совершить «темпо свинг», о чем уже говорилось выше. Этой угрозой может быть **Алекстраза**, **Малигос**, **Король-лич** и другие карты.

Не бойтесь использовать **Близость к природе** не на самые тяжелые угрозы противника, если другого способа защититься от них нет. В долгосрочной перспективе вы не выиграете, но часто важен темп и сиюминутное разрешение проблемы.

Лунный огонь – хочется использовать в сочетании с **Малигосом** или даже с двумя, но не стоит жадничать. Порой **Лунный огонь** можно отдать для того, чтобы нейтрализовать какую-то небольшую угрозу или для «темпо свинга». Также порой **Лунный огонь** просто будет мешаться в руке до или после **Тотального заражения**. Будьте готовы расстаться с заклинанием за 0 маны.

Отдавая одну или две копии **Лунного огня**, вы лишаете себя гарантированной комбинации с **Малигосом**. Но, как уже было сказано выше, она важна далеко не в каждом матч-апе и далеко не в каждой ситуации. Будьте готовы к тому, что, отдав **Лунный огонь** ранее, реализовывать **Малигоса** и побеждать нужно будет каким-либо другим путем: от стола или с комбинацией **Ухлюпистый Хлюп** + **Размах**.



Безликий манипулятор – при идеальном сценарии используется для создания второй копии **Малигоса**, однако это трудно реализовать. Другие цели в вашей колоде для копирования – **Король-лич** и **Алекстраза**, однако чаще всего имеет смысл делать копию из какой-то крупной вражеской угрозы, применив на нее после **Близость к природе** или **Оберег: малую яшму**. Так вы получите темп и начнете наступление.

Ползучая чума – в агрессивных матч-апах это заклинание невероятно важно и ценно, так как с его помощью можно создать стену из труднопроходимых провокаторов 1/5. А в контроль поединках **Ползучая чума** слаба, и не страшно использовать ее, призывая

одного-двух Скарабеев, особенно если в руке есть **Магические деспоты**. Разыгрывая их, вы совершаете темповый ход. В контроль матч-апах **Ползучая чума** может пригодиться вам не только из-за **Магического деспота**, но и из-за **Развилки**, которой можно усилить ваш стол из нескольких существ и нанести значительное количество урона по герою противника.

Малигос – правильно применить эту карту, пожалуй, сложнее всего. Важно отметить, что вы далеко не всегда должны разыгрывать **Малигоса** лишь тогда, когда собраны все части комбинации, которая и завершит партию. Порой правильно ставить **Малигоса** в темп с минимальной поддержкой **Лунного огня** (который может быть направлен в том числе и для зачистки стола) или даже без него. Но делать это стоит лишь тогда, когда есть шанс, что **Малигос** переживет ход противника.

Для этого вы, естественно, должны не оставить на половине врага существ с суммарным количеством атаки 12 и более. Также очень хотелось бы, чтобы в руке или колоде оппонента не было ультимативного ремувала для ключевого существа.

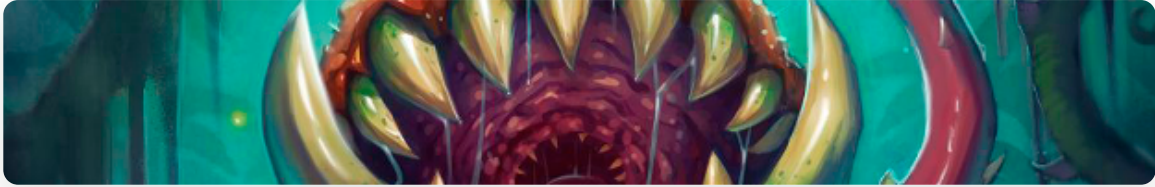
Ухлюпистый Хлюп – если вы не победили при розыгрыше **Малигоса** и он был уничтожен, есть вторая возможность нанести урон и зачистить стол. Порой Друид даже жертвует первым **Малигосом** намеренно, дабы в будущем повернуть куда более мощную комбинацию с **Ухлюпистым Хлюпом**.

Но **Малигос** — не единственная цель для **Ухлюпистого Хлюпа**, хотя и оптимальная. Полезно призывать и другие угрозы заново: **Короля-лича**, **Алекстразу**, **Магического деспота**. Не жадничайте и не держите в руке **Ухлюпистого Хлюпа** только для **Малигоса**, часто другие угрозы окажутся не слабее.



Обыгрывание контр-карт противника

Малигос Друид непросто не только потому, что правильно распорядиться его собственными картами достаточно тяжело, но и потому, что он должен грамотно **обыгрывать ключевые карты оппонента**. Об этом вам и предлагается поговорить далее.



Точечные ремувалы

В первую очередь важно обыгрывать точечные ремувалы, когда вы раздумываете о розыгрыше **Малигоса** в темп на пустой или минимально заполненный стол. Подумайте, какими инструментами может воспользоваться ваш оппонент, чтобы нейтрализовать 4/12 угрозу. У Черного Чернокнижника есть только **Вытягивание души** (реже другие ремувалы), а у Контроль Магов ответов слишком много. Но чаще ультимативных ремувалов всего два. Это, например, **Сглаз** у Шаманов, **Кровожадный злолист** у Разбойников и так далее.

Вы всегда можете ставить **Малигоса** в темп, если уверены, что оппонент никак не сможет его уничтожить (или потому, что в колоде в принципе нет ответа на 4/12 существо, или потому, что все ответы уже были потрачены ранее).

Но что намного важнее, порой правильно ставить **Малигоса** даже тогда, когда противник теоретически может ответить на него и **Ухлюпистого Хлюпа** в руке нет. Но делать это нужно не всегда, поскольку ход, очевидно, рискованный, и если у оппонента будет ответ на **Малигоса**, вы окажетесь в незавидном положении.

Анализируйте колоду противника: сколько нужных карт в ней в принципе, что уже было потрачено, сколько осталось. Читайте руку оппонента: попытайтесь понять, что в ней есть, какие карты противник держит в руке уже долго и не использует. Почему он это делает?

Стоит оценивать ваши шансы на победу в партии в целом: стоит ли риск того? Обычно, если ситуация удовлетворительна, нет нужды рисковать. Но вот в тяжелых ситуациях риск более, чем оправдан. И чем ситуация тяжелее, тем рискованнее вы должны играть, в надежде на то, что нужных ответов у оппонента не найдется.

Задавайтесь вопросом «смогу ли я победить, если не сыграю **Малигоса** сейчас?» — правильно ответить на него трудно, но все же возможно. И если ответ «я не смогу победить» или «шансы слишком низки, если мой **Малигос** не переживет ход противника», без раздумий разыгрывайте его в темп. И не расстраивайтесь, если **Малигоса** уничтожат, часто риск оправдан.



Крадущийся упырь

Встречается в колодах Биг Спелл Мага, Контроль Жреца, Четного Чернокнижника и менее популярных архетипах Проекта Бумного дня. Уничтожит четыре карты в руке или колоде (**Близость к природе** и **Оберег: малая яшма**). Ни одна из них не ключевая для

Малигос Друида, и все же потеря ремувалов неприятна, особенно если они были в руке в момент выставления **Крадущегося** упыря.

Если вы ожидаете эту карту, постарайтесь разыграть заклинания за 1 кристалл маны быстрее.

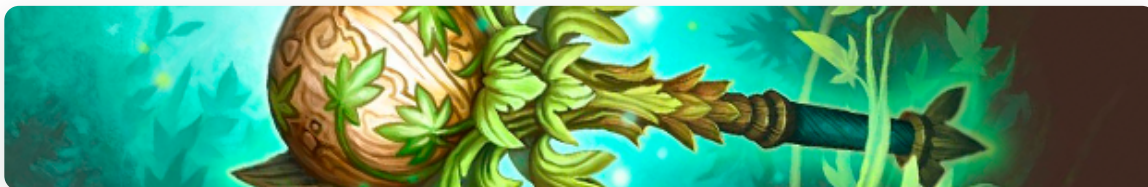


Исцеление и броня

Знать, какие исцеляющие и накапливающие броню способности есть у оппонента и на какие значения они поднимают противника, очень важно. **Малигос** Друид часто сетает летальный урон, а исцеляющие эффекты мешают этому.

Например, разыгрывая **Алекстразу** на противника и держа в руке 15+ урона комбинацией, в разных матч-апах вы будете чувствовать себя по-разному. В каких-то вас ждет гарантированная победа (трудно вылечиться Разбойнику, Охотнику, Нечетному и Мех Паладинам и так далее), в других оппонент наверняка полечится или накопит броню.

Учитывайте это, когда сетаете летальный урон. Порой делать это придется настойчиво и долго, пока вы не истощите все оборонительные инструменты противника, включая исцеление, накопление брони и ремувалы.



Ремувалы оружия

Могут использоваться почти любым архетипом в игре, но одни кладут их на постоянной основе (**Биг Спелл Маг**, **Дрыжеглот** Шаман), а другие достаточно редко или почти никогда (**Разбойники**, **Спелл Охотник**, **Темпо Маг**, **Нечетный Паладин**).

Определите с какой вероятностью в колоде оппонента есть ремувал оружия, как только вы узнаете его архетип. В этом помогут знания метовых колод и последних тенденций ее развития.

Знать о ремувалах оружия важно потому, что у вас есть **Ветвь Древа Жизни**, которая крайне уязвима к ним, когда вы достигаете 8-10 кристаллов маны. Разыгрывать оружие нужно в любом случае, а вот рассчитывать на него – далеко не всегда. Да, вам может повезти, если ремувал оружия противника будет лежать в последних картах колоды, но не нужно возлагать на это слишком большие надежды и строить весь план на игру только вокруг **Ветви Древа Жизни**. У вас есть **Ухлюпистый Хлюп** и другие способы совершить комбинацию даже без легендарного оружия.

Самый трудный момент – когда остается один заряд легендарного оружия, и вы выбираете ход, в который потратите его, получив 10 кристаллов маны. Порой этот ключевой ход можно оттягивать до удобного момента, когда вы найдете нужные карты, и в целом игровая ситуация позволит совершить мощный ход. Но вы рискуете: противник может “топдекнуть” ремувал оружия и испортить ваши планы.

Трудно дать конкретные советы, как поступать в этой ситуации: как и всегда, нужно найти баланс между темпом и выгодой.



Как играть от топдеков

Играя **Малигос Друидом**, важно рассчитывать не только на карты, находящиеся в руке в конкретный момент, но и на потенциальные «топдеки», полученные или в начале следующего хода, или после использования добора. Далее вы узнаете, **как правильно играть от топдеков** и почему это важно.

В колоде **Малигос Друида** много добора: **Тотальное заражение** в первую очередь, но также **Буйный рост**, **Гнев**, **Свирепый вой**, **Развилка** и **Дар природы**. Вам будет сложно остаться без ресурсов в руке на средних и поздних этапах игры.

Вы можете позволить себе намного в большей степени, чем большинство прочих колод, рассчитывать, что в скором времени в вашем распоряжении окажется какая-то определенная карта. Многие даже обладают сходим функционалом.

Например, урон по герою наносят **Лунный огонь**, **Размах**, **Ветвь Древа Жизни**, **Малфурион Пагубный** (новой силой героя) и **Тотальное заражение**. Порой также **Алекстраза**, **Безликий манипулятор** и **Развилка**.

Другими «топдеками» могут стать защитные инструменты (ремувалы и провокации) или источники добора.

Учитывая будущие “топдеки” вам будет проще сетупить летальный урон, играть агрессивно и рискованно в тяжелых ситуациях.

Дабы лучше играть от топдеков и рассчитывать вероятности, запомните вашу колоду и/или используйте вспомогательные программы, как **DeckTracker** или **Track-o-bot**. Они значительно улучшат показатели процента побед не только новичков, но и опытных

игроков, особенно если вы научитесь правильно использовать предложенную информацию.



Важные советы, которые помогут освоить **Малигос Друида**:



Грамотно пользуйтесь **Монеткой**. Можно использовать связку **Монетка + Буйный рост** на первом ходу, но если у вас нет хорошего третьего хода, лучше этого не делать.



Буйный рост всегда хочется разыграть в начале игры на разгон, но это будет получаться не всегда. В середине игры нужно четко понимать, что может дать вам дополнительная мана, нужна ли она или лучше приберечь **Буйный рост** до 10 кристаллов, когда с его помощью можно будет добрать карту.



Играть **Буйный рост** в начале партии невероятно выгодно, но лишь тогда, когда у вас есть какое-то продолжение на следующий ход. Если вы, разогнавшись по мане, не используете ее всю на следующий ход, в этом нет особого смысла.



Оберег: малая яшма не может быть улучшен до максимума моментально, даже если вы получите сразу 10 брони (**Свирепый вой**). Исключение составляет карта **Развилка** – если вы дважды выберете броню, **Оберег: малая яшма** улучшится на две степени, хотя разыграна будет только одна карта.



Не наводите сразу же на **Оберег: малая яшма** курсором мыши, когда он улучшится, так вы можете выдать себя противнику.



Разыграв **Тотальное заражение**, не нажимайте на кнопку завершения хода сразу же, так как вы можете получить **Магического деспота** и поставить его сразу же на стол. Также, если у вас есть **Озарение**, вы можете использовать и его для того, чтобы разыграть **Оберег: малая яшма** или **Близость к природе**. Порой **Озарение** можно просто выкинуть из руки, дабы не сжечь следующий "топдек".

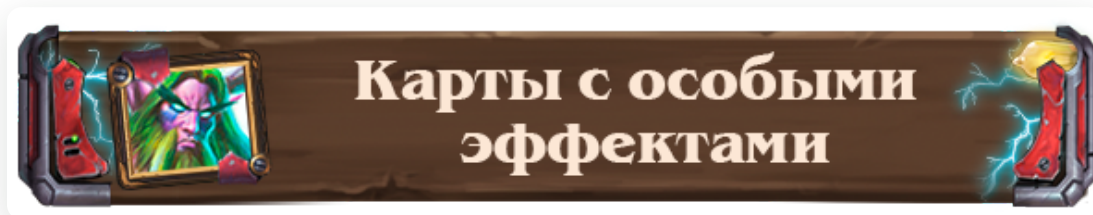


Помните о правильной последовательности действий. Часто связанные с ней ошибки допускаются скорее по невнимательности и спешке, а не по незнанию. Например, старайтесь сначала добирать карты, дабы у вас было больше информации о возможных опциях, а уже потом совершайте другие действия. Также

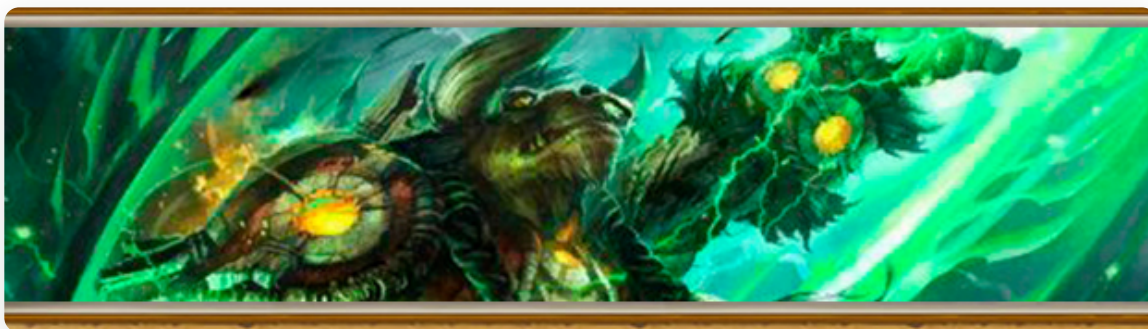
внимательно выбирайте момент для **Ползучей чумы** – когда на вашей половине минимум существ, а у противника – максимум.



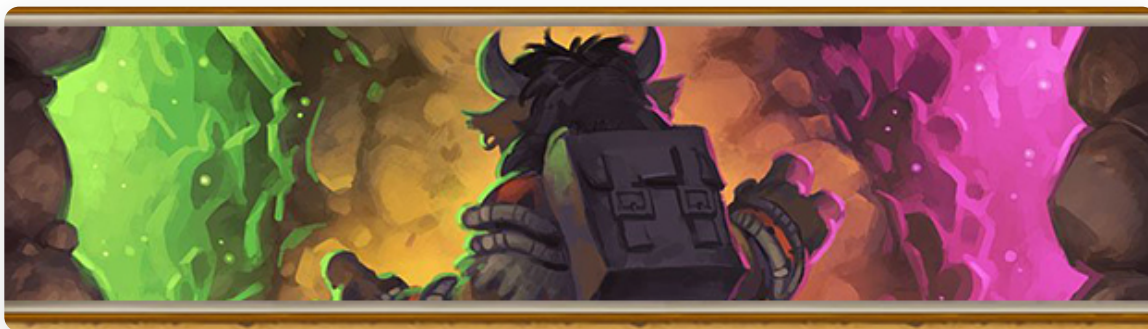
Используйте **Свирепый вой** с максимумом карт в руке за ход. Обычно это самое его начало, но бывают и исключения.



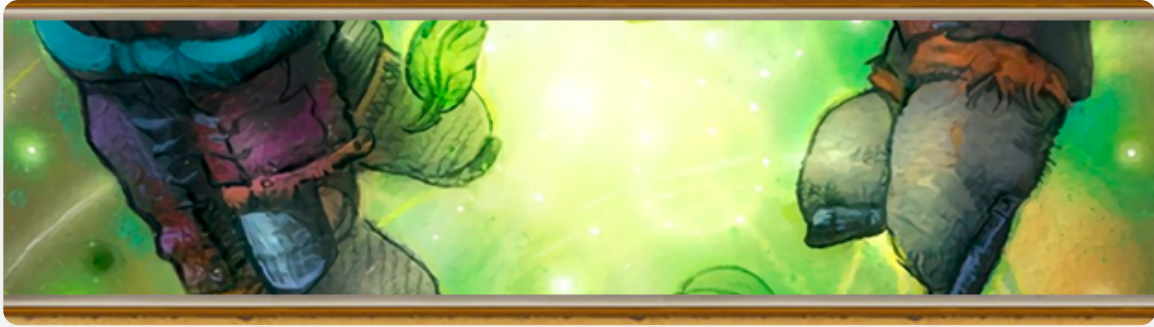
В разделе речь пойдет о картах с “выберите эффект” и со случайными эффектами.



Гнев – если нуждаетесь в доборе, применяйте **Гнев** даже на слабых существ, которых можно убить силой героя. Иногда можно ранить даже союзные цели. Но не жадничайте: если угроза противника опасна, используйте **Гнев** на 3 урона. Таких целей много у агро колод.



Развилка – чаще Друид выбирает между броней и добором. Даже против агрессивного оппонента не выбирайте броню всегда: добор обеспечит ресурсами, а броня не даст ничего, кроме иллюзии защиты. Не игнорируйте и бафф к атаке: пусть на столе немного угроз, но если бафф поможет выгодно разменяться или нанести значительный урон оппоненту, делайте это. Если выбираете добор и другой эффект, первым действием берите карту. Она повлияет на ход и выбор второй опции.



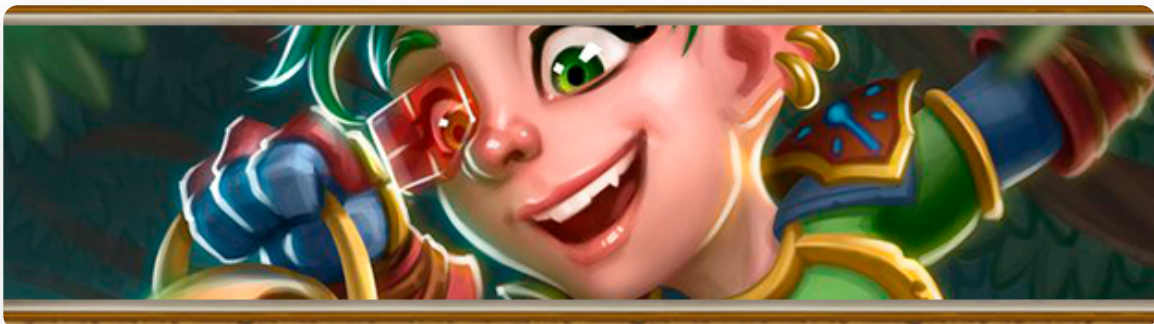
Дар природы – часто Друид выбирает «рамп», так он приближается к ключевым ходам партии. Если в руке нет способов добора и мало карт, разумно использовать второй вариант даже на 5 маны.

Добрать три карты можно на 9-10 кристаллах маны, когда разгон уже не нужен. «Рамп» в поздней игре выбирайте, если нужно разгрузить руку и нет других способов сделать это.



Малфурион Пагубный – выбор нужно делать и при розыгрыше рыцаря смерти и его силы героя. Часто выбор падет на 1/5 скарабеев: у них большой показатель здоровья и шанс пережить ход противника. Они защитят других существ и помогут выиграть время. Пауков 1/2 выбирайте, если не боитесь AoE атаки. Призыв пауков – это риск, но иногда он оправдан.

Если говорить о силе героя, выбирайте атаку для разменов с вражескими существами и нанесения урона герою противника. Броня будет полезна, если вы потеряли много здоровья или приближаетесь к стадии усталости.



Культиватор мечтоцветов – вероятность удешевить конкретное существо зависит их количества в руке. Старайтесь разыграть Магического деспота до Культиватора мечтоцветов, чтобы удешевить Малигоса, Короля-лича или Алекстразу.

Обратите внимание на взаимодействие Культиватора мечтоцветов и Ухлюпистого Хлюпа. Культиватор мечтоцветов удешевляет только текущую форму Ухлюпистого Хлюпа.

Хлюпа (вероятнее всего, форму самого **Культиватора мечтоцветов**). После розыгрыша другого существа удешевленный **Ухлюпистый Хлюп** вернется к базовой стоимости в 4 маны.

Ментальный техник — чем больше на столе противника существ, тем меньше шанс взять какое-то определенное. Максимальный шанс на удачу составляет 25%, если у оппонента будет 4 существа. Не забывайте, что обыгрывать **Ментального техника** нужно не только оппоненту, но и вам. Многие забывают об этом, а ведь сегодня не так мало колод, использующих это коварное существо.



Король-лич - шанс получить конкретную карту рыцаря смерти — 1 к 8.



Ледяная Скорбь - источник дополнительного урона по оппоненту в медленных матчах. Если решили размениваться с существами, не жадничайте: подойдут не только самые сильные цели. Не добивайте Ледяной Скорбью **Вестников рока**.

Хватка смерти - пригодится на подходе к усталости, иногда лишит противника ключевой карты. Можете получить и бесполезное существо.

Уничтожение - потерянное здоровье компенсируется броней, заклинание станет сильным темповым ремувалом.

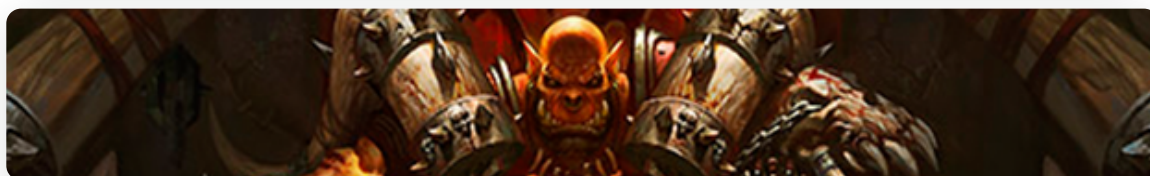
Проклятый договор - не лучший AoE эффект для Друида. Разыгрывайте, если в колоде не осталось ключевых карт, хотя такие ситуации для **Малигос** Друида редки.

Щит антимагии - в лучшем случае вы разыграете его на полный стол скарабеев 1/5, но не жадничайте: даже одно существо бывает полезно защитить от заклинаний и усилить.

Лик смерти - дополнительный источник взрывного урона. Под **Малигосом** нанесет 10 урона.

Смерть и разложение - пример простого AoE эффекта, которых так не хватает архетипу. Наносит урон и по герою оппонента, поэтому используется и как инструмент для добивания. Силен в связке с **Малигосом**.

Армия мертвецов - худшая опция для **Малигос** Друида. В вашей колоде 8 существ, и велик шанс просто сжечь 5 карт, но иногда заклинание будет последним шансом на победу, если достанет **Малигоса**.



Нечетный Воин — один из самых тяжелых контроль матч-апов (если не самый). Выманивайте ресурсы Воина, играйте от стола. Ставьте **Малигоса** в темп, используйте баффы на существ и пытайтесь продавить ими. Вряд ли комбинация с драконом принесет победу — у Воина слишком много брони. Будет здорово, если удастся сохранить **Ветвь Древа Жизни**: надейтесь, что вам ее не сломают.

Помните, что у Воина есть **Ментальный техник** и **Суперколлайдер**, обыгрывать которые бывает не так просто. После **Тотального заражения** не всегда нужно ставить **Магического деспота**, так как они оба умрут от одного удара оружием. Лучше скомбинировать **Магического деспота** с **Ползучей чумой** (на пустой стол или 1-2 существа).



Нечетный Паладин. Не жалейте **Размах**, **Звездопад** и **Лунный огонь**, избавляйтесь от Паладинов-рекрутов любыми путями, особенно перед пятым ходом противника, когда в бой пойдут **Новый уровень!** и **Грибомант**.

Ремувалы и **Ползучая чума** стабилизируют ситуацию, но не помогут в долгосрочной перспективе — вы можете остаться без карт в руке к средней стадии игры, если

вовремя не найдете [Тотальное заражение](#).

[Ветвь Древа Жизни](#) пригодится для разменов и избавит от необходимости прожимать силу героя каждый ход. Не увлекайтесь накоплением брони, используйте [Развилку](#) и для перебора колоды. Часто найти нужные карты важнее, чем получить броню.

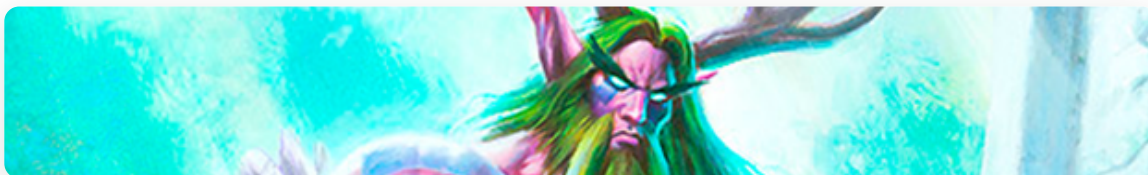


Охотника на предсмертных хрипах нужно задерживать [Ползучей чумой](#) и надеяться на "камбек". В этом матч-апе очень эффективно играет [Ментальный техник](#), он может стать одним из способов перехватить преимущество. Попробуйте реализовать комбо [Малигос + Размах](#), чтобы зачистить вражеский стол. Одних провокаторов может не хватить, поэтому нужно не только прятаться, но и как-то устранять угрозы оппонента.

Можете поставить двух Пауков 1/2 с ядом, когда будете разыгрывать [Малфуриона Пагубного](#). Но лучше делать это, если Охотник уже разыграл своего рыцаря смерти, иначе боевой клич [Ловчего смерти Рексара](#) уничтожит Пауков.

Играя с **Секрет Охотником** и **Спелл Охотником**, забудьте о "лице" противника до поздних этапов и полной стабилизации игровой ситуации. Не активируйте [Блуждающего монстра](#) и [Взрывную ловушку](#). Трудно ответить на [Оберег: малый изумруд](#), для этого придется потратить несколько карт.

Секрет Охотник может неприятно удивить [Ловушкой для крыс](#) и [Снайперским выстрелом](#), старайтесь обыграть эти секреты, хотя в первую очередь проверяйте более очевидные и распространенные.



В **зеркальном матч-апе** оставляйте [Близость к природе](#) для ответа на Малигоса. Будьте готовы и ко второй его копии.

Копите броню, чтобы не умереть от комбо. По возможности не тратьте [Размах](#) до последнего — он очень силен в зеркальном матч-апе как часть финальной комбинации. Преимущество получит и тот, кто разыграет [Ветвь Древа Жизни](#), ведь ремувалов оружия у героя статьи нет.

Если и у вас, и у оппонента много брони и никто не умрет от комбо с [Малигосом](#), не спешите разыгрывать легендарного дракона: лучше делать это уже после противника.

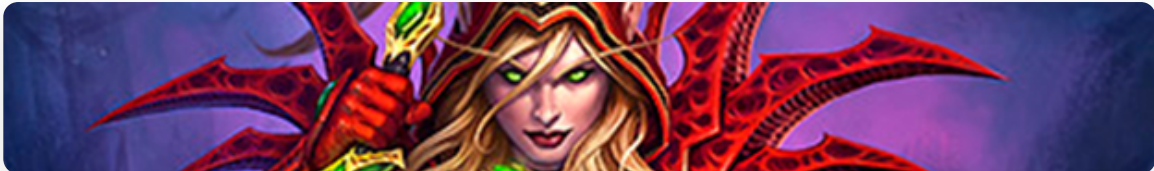
Не подставляйтесь под [Ползучую чуму](#), старайтесь не позволять оппоненту выгодно ее реализовать и баффнуть [Развилкой](#).

Если играете с **Вихлепых Друидом**, старайтесь активно добирать карты, чтобы не отставать от него. Вихлепых Друида будет сложно поначалу отличить от [Малигос Друида](#), но его выдаст постоянный добор. [Ветвь Древа Жизни](#) сильна и здесь, так как

этот архетип также не играет ремувалы оружия. Когда противник поставит **Культивателя мечтоцветов**, во-первых, избавьтесь от него сразу же, а во-вторых, постарайтесь разыграть и все полезные карты, чтобы они не достались врагу. Это будет непросто, но если такая возможность есть — действуйте.

Победить **Таунт Друида** сложно: у противника масса тяжелых провокаторов, на которых не хватит двух **Близостей к природе** и даже комбинаций с **Малигосом**. Берегите **Ментального техника** и старайтесь украсть им **Хадронокса** или даже **Плотоядного куба** с ним внутри.

Рассчитывайте на ошибку противника или плохой заход карт.



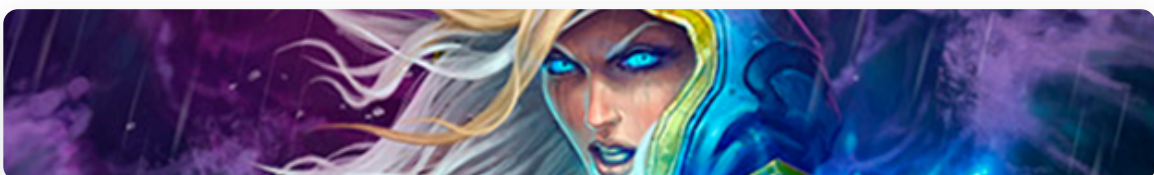
Играя с **Нечетным Разбойником**, не жалейте **Близость к природе** и **Лунные огни** на **Бандюгу** и **Коварного птенца**. Это обычный агро матч-ап, играйте от обороны, надейтесь на **Ползучую чуму**. Полезно баффать **Оберег: малую яшму** перед розыгрышем на одну ступень (до 4 единиц урона), до этого отбиваясь другими способами.

Помните о **Грибоманте**, по возможности не оставляйте целей для него к пятому ходу оппонента. На **Ползучую чуму** Разбойник может ответить **Потрошителем Бездны**, будьте к этому готовы — заклинание далеко не всегда поставит победную точку в матч-апе.



Дрыжеглот Шамана победить можно с помощью комбо на 30 урона, это самый простой способ для сборок с **Культивателем мечтоцветов**. Берегите **Размах** и копите побольше брони, чтобы пережить выход **Дрыжеглота** за 9 маны и за 1 сразу после. Если Шаман вернет в руку **Дрыжеглота** за 1 маны, следующий ход вы едва ли переживете с любым запасом брони, хотя и это возможно, если разыгран был только один **Жизнесос**. Ориентируйтесь на то, чтобы реализовать комбинацию до этого момента.

Не забывайте про **Ментального техника**, как своего, так и чужого — у **Дрыжеглота Шамана** он есть. **Малигос** вряд ли переживет ход противника, если поставить его в темп, так как велик риск получить **Сглаз** или **Вулкан**, зато поможет **Ухлюпистый Хлюп**. Если вы решили сетупить летал, думайте о том, сколько исцеления осталось у **Тралла**. Как минимум, два **Целительных ливня** у него есть, и это не считая заклинаний, полученных с **Ведьмы Хагаты**.



Мурлок Маг буквально создан, чтобы побеждать Друидов, так что ожидайте неприятности. Старайтесь играть темпово и уничтожать каждую угрозу Мага сразу же, чтобы помешать Джайне реализовать баффы. Не расстраивайтесь, если проиграете, это один из самых невыгодных матч-апов меты для Малигос Друида.

Биг Спелл Маг уничтожит Ветвь Древа Жизни Прожорливой слизью, а Близость к природе и Оберег: малую яшму — Крадущимся упырем. Наступайте тяжелыми угрозами, усиливайте их Развилкой, но не забывайте про Превращение и Куклу вуду. Алекстраза будет полезна в этом матч-апе, но у Джайны есть способы накопления брони. Не рассчитывайте, что Малигос переживет ход, у Мага почти всегда будет на него ответ.



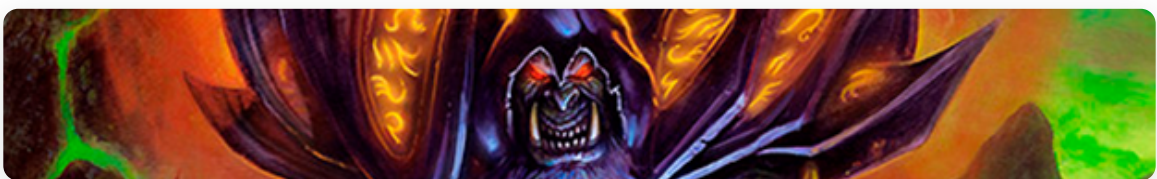
Жрец на воскрешении слаб в борьбе с одиночными угрозами, пользуйтесь этим и выманивайте Ментальные крики на Короля-лича или Алекстразу, а после можете поставить и Малигоса в темп.

Помешать противнику реализовать его способ победы сложно, поэтому ваша задача — убить его быстрее и не позволять делать все, что хочет Андуин.

Берегите Близость к природе для Малигоса, Короля-лича и Пророка Велена, постарайтесь отдать это заклинание так, чтобы сжечь Жрецу несколько карт.

Если встретился **Контроль Жрец**, готовьтесь копить броню, чтобы обыграть комбо с Взрывом разума. Максимальное количество урона, которое оно может нанести — 22.

Комбо Жрец с Божественным духом и Внутренним огнем — очень плохой матч-ап, в котором вас могут спасти вовремя использованные Близость к природе и выставленный в темп Малигос. Рискуйте и рассчитывайте на незаход оппонента.



Задерживайте Зоолока Ползучей чумой и Малфурионом Пагубным — без них справиться с Чернокнижником сложно. Старайтесь чистить стол Размахом, Оберегом: малая яшма, Близостью к природе. Последнюю не обязательно держать ради Стражей ужаса. Помните о комбинации на 11 урона: два Ожога души + Жизнесос — старайтесь держать запас здоровья выше, закрывшись провокациями.

Если сможете выгодно реализовать Тотальное заражение, то вероятнее всего, победите. Обыгрывайте Грибоманта, старайтесь чистить стол к пятому ходу оппонента.

Если нет Буйного роста на второй ход и у Зоолока 30 здоровья, не бейте по герою противника силой героя, чтобы ему было сложнее реализовать Веселого вурдалака.

В матч-апе с Четным Чернокнижником важна Близость к природе. Берегите ремувал на Горного великана и другие крупные угрозы. Если играете от стола, помните, что два

Адских пламени убивают Скарабеев с 5 здоровья. Четный Чернокнижник играет двух **Разрушителей чар**, поэтому рассчитывать на провокаторов не приходится, да и **Малигос** вряд ли прослужит дольше одного хода. Старайтесь подловить Гул'дана на малом здоровье: сетапьте летал, заставляйте его бояться и что-то предпринимать. Всегда можно добить Чернокнижника комбинацией **Малигос** + два Лунных огня. Пусть он думает, что она у вас есть, даже если это не так.

Если Четный Чернокнижник играет **Проект по демонологии**, не ставьте полученного демона, так как его, вероятно, "съедят" **Жертвенным договором**. Но эта карта сейчас не так популярна, так что играть от нее не стоит.



Малигос Друид — выбор опытнейших про игроков. Мета Проекта Бумного дня близка к завершения, и именно этот архетип показывает лучшие результаты внутри своего класса.

Если вы чувствуете в себе силы и готовы к сложному геймплею, выбирайте **Малигос** Друида и покоряйте вершины ладдера.

Спасибо за прочтение, удачи!