

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Престор Ренатал Друид — одна из топ колод уходящей меты. Подробный гайд по архетипу

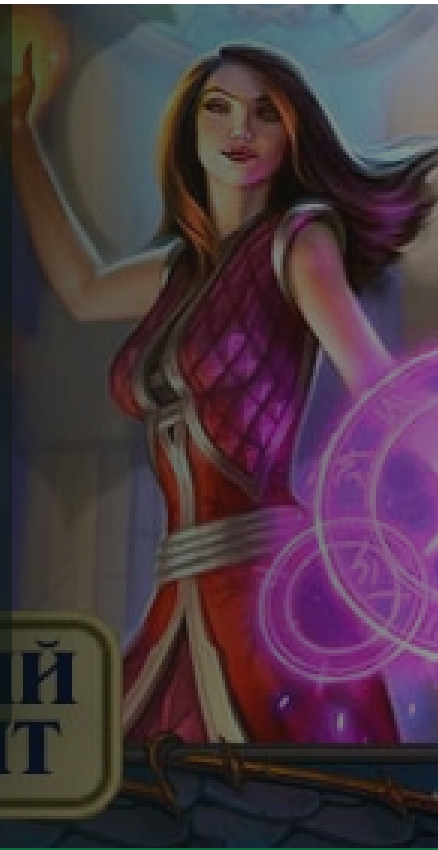
24.07.2022

Гайды

Путешествие в Затонувший город

Престор Ренатал Друид — одна из топ колод уходящей меты. Подробный гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Герой гайда — Престор Друид с Принцем Ренаталом. Архетип существовал уже давно, но выстрелил только с выходом патча 23.6. Сегодня это одна из самых популярных колод в игре на большинстве рангов. Престор Друид отлично использует Принца Ренатала и почти не страдает от наличия 40 карт в колоде, а порой и выигрывает от этого. Конечно же, главным бонусом станут 40 здоровья: с ними агро колоды не могут так уж легко пробить Малфуриона.






Престор Друид не только популярен, но и силен. С ним часто берут топы Легенды, его используют на турнирах. У Друида хорошее распределение матч-апов: он может

переиграть любого противника, часто расправляется с Разбойниками, Охотниками, Жрецами и Чернокнижниками. Сложными матч-апами станут только очень медленные Биг Спелл Маг и Целестиал Друид, но и в этих противостояниях есть все шансы на успех.

Большой гайд по Престор Друиду с Принцем Ренаталом расскажет, как правильно играть этим архетипом. Вы найдете оптимальные сборки и способы создать собственную с учетом коллекции и меты. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и матч-апов в поздней мете Путешествия в Затонувший город.

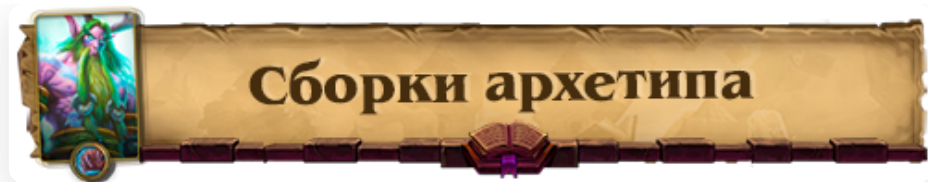
Успевайте поиграть Престор Друидом в этом дополнении: колода интересная, уникальная и не такая уж простая, как кажется. В следующем дополнении Престор Друид ничего не потеряет, но может стать уже не таким популярным и сильным представителем меты.

*Гайд обновлен 24 июля с учетом актуальной меты Путешествия в Затонувший город и патча 23.6.2. Далее полный список изменений:*

-  Дополнено вступление
-  Обновлены сборки архетипа и описания к ним
-  Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга"
-  Дополнен раздел "Стратегия игры"
-  Добавлены описания новых матч-апов, обновлены старые.

### **Разделы гайда:**

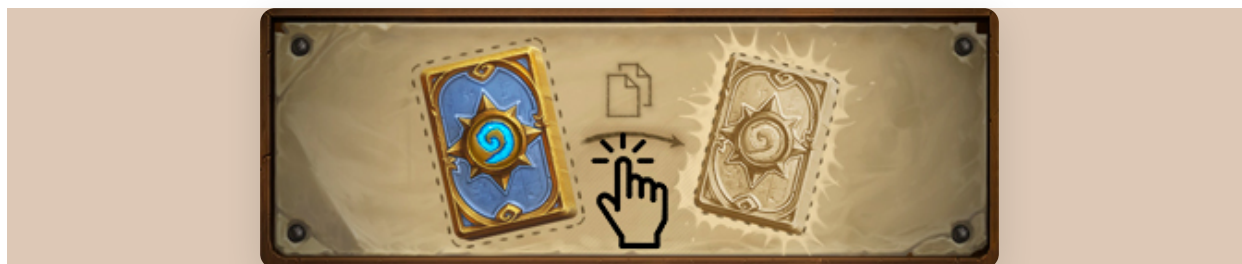
1. *Сборки архетипа*
2. *Вопросы декбилдинга*
3. *- Основа колоды*
4. *- Опциональные и технические карты*
5. *- Замены и крафт карт*
6. *- Максимально бюджетная версия*
7. *Муллиган*
8. *Стратегия игры*
9. *- Как работает колода*
10. *- Игра до розыгрыша Престор*
11. *- Разбор важных драконов*
12. *Ключевые комбинации с драконами*
13. *Сокровища Казакусана*
14. *Матч-апы*



## Сборки архетипа

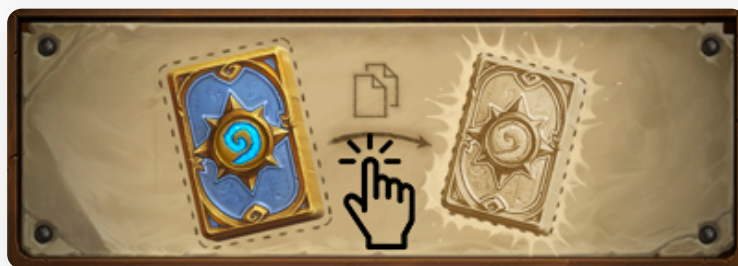
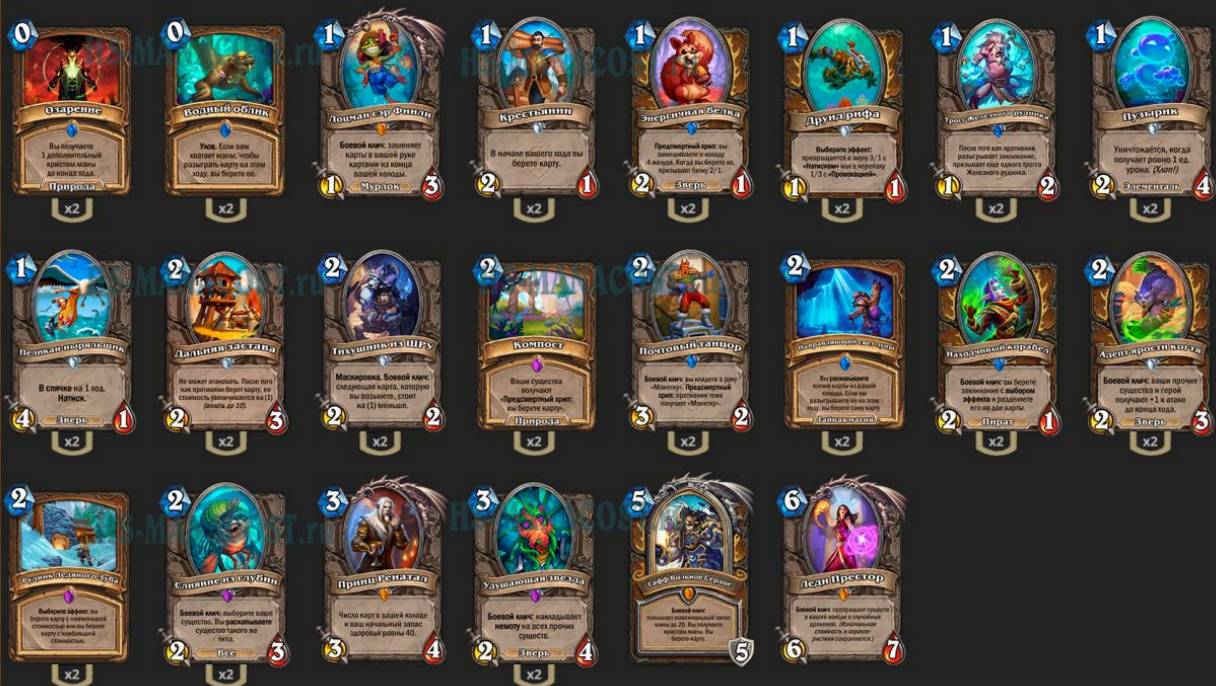
Все Престор Друиды похожи друг на друга. Архетип нельзя значительно поменять из-за специфичных синергий с **Леди Престор**. В колоде не может быть лишних карт со свойством "выберите эффект", а все существа должны стоить 1-3 маны, чтобы хорошо работать с **Леди Престор**.

В результате представленные ниже сборки отличаются лишь парой карт — они не окажут драматичного влияния на геймплей и результаты, хотя и сделают некоторые матч-апы чуть-чуть лучше или хуже.



Классический Престор Друид

## Классический Престор Друид

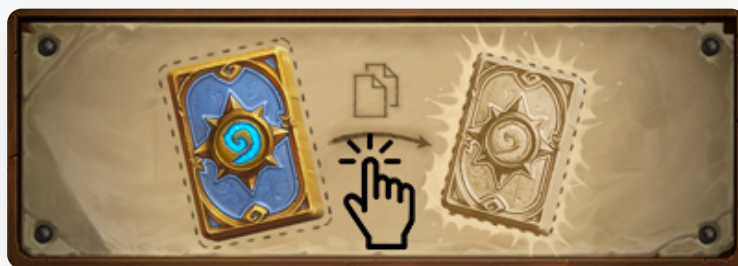


- Самая популярная сборка в актуальной мете, хотя и не обязательно самая сильная. Тут не так много защитных опций: особенно трудно без Мастерницы микстур. А **Слияние из глубин** — далеко не самая сильная и полезная карта до розыгрыша **Леди Престор**.

Антиагро Престор Друид

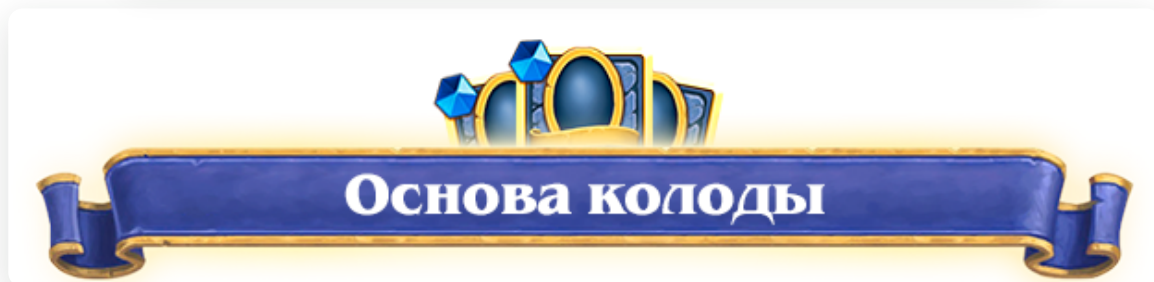
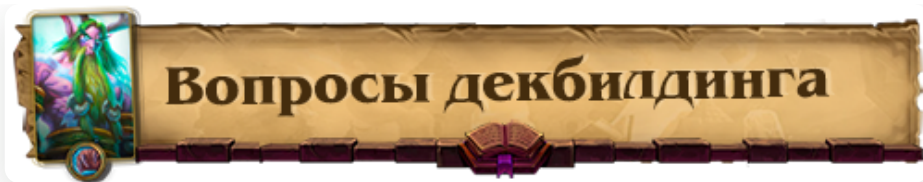


## Престор Друид от Ramses



- Кошмарное слияние, Энергичная белка
- Мастерница микстур, Раненый тол'вир

Сборка из топ-10 Легенды, которая ищет баланс между агрессивными и другими матчапами. Для борьбы с агрессией тут есть **Мастерица микстур**, а в остальных матчапах куда полезнее просто характеристики: поэтому появляется **Раненый тол'вир**.



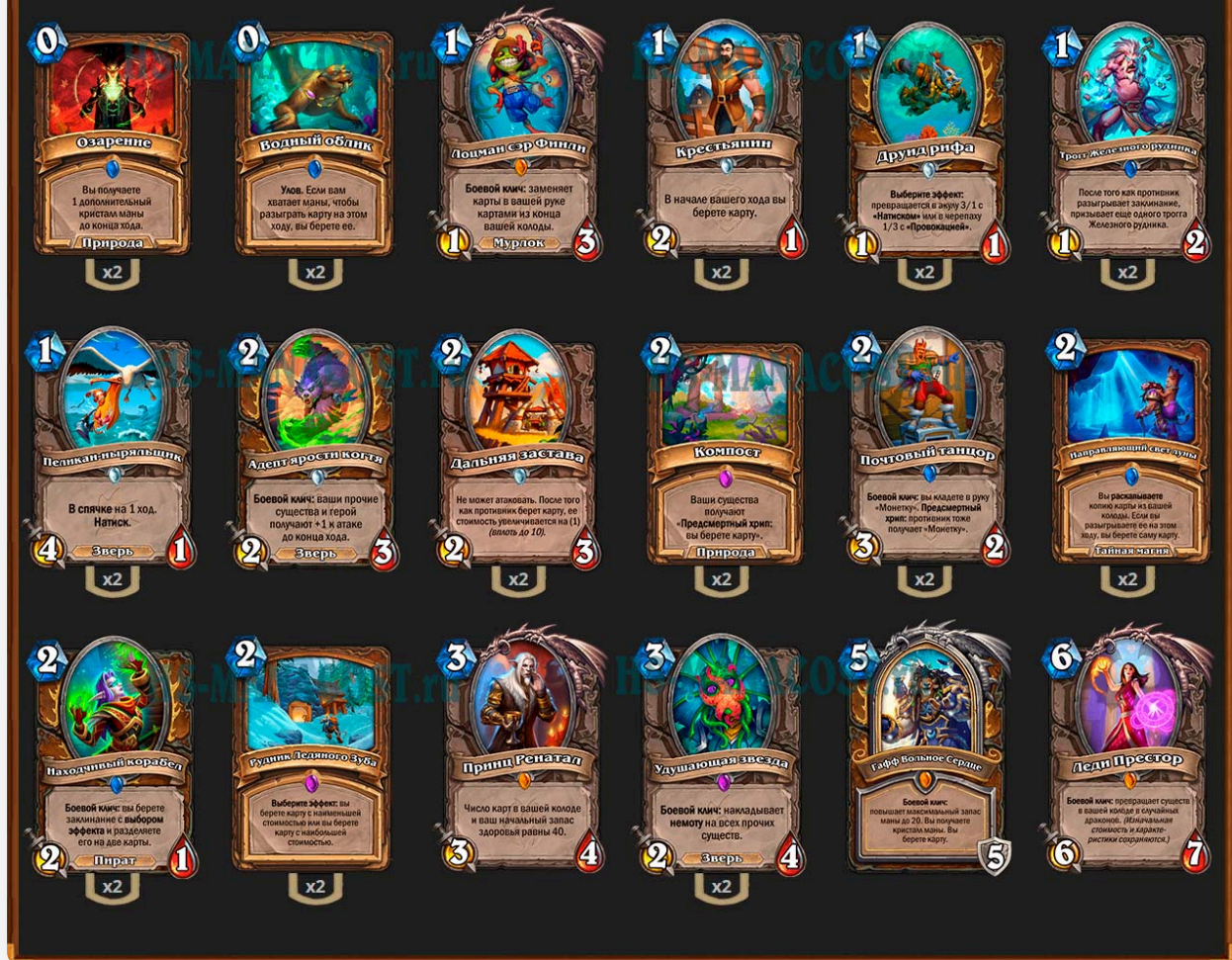
Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Престор Друида 31 карта в колоде из 40 — все из-за наличия Принца Ренатала.

В основе все самые важные карты: [Леди Престор](#) и способы его добора, а также самые сильные и универсальные существа за 1-3 маны.

Дополнить основу нужно еще несколькими копиями дешевых существ: они уже не так сильно повлияют на геймплей, но все же сделают какие-то матч-апы чуть лучше или чуть хуже.

# Основа колоды Престор Друида (31/40)

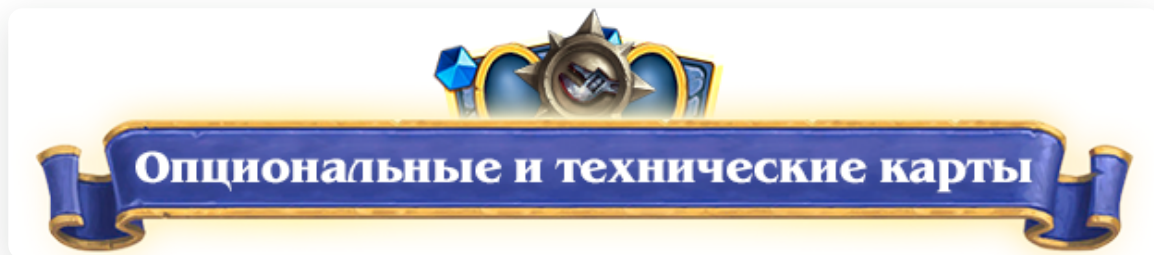
Стоимость основы колоды — 10160 чародейной пыли.



Код основы колоды:



Далее о том, чем Престор Друид дополняет свою основу колоды.



## Оptionальные и технические карты



- **Мастерица микстур**, **Вестник рока** — антиагро опции, которые улучшат в первую очередь матч-ап с Охотником на демонов. Мастерницу микстур берут куда чаще, а от **Вестника рока** обычно отказываются: его характеристики не так хороши после розыгрыша **Леди Престор**.

**Тихушник из ШРУ**, **Собиратель сокровищ** — гибкие и универсальные карты, которые пригодятся Друиду со старта почти в любой ситуации. Чаще берут **Тихушника из ШРУ**, а **Собиратель сокровищ** не всегда так уж полезен, потому что его предсмертный хрип хочется активировать уже после розыгрыша **Леди Престор**. Получается не всегда.

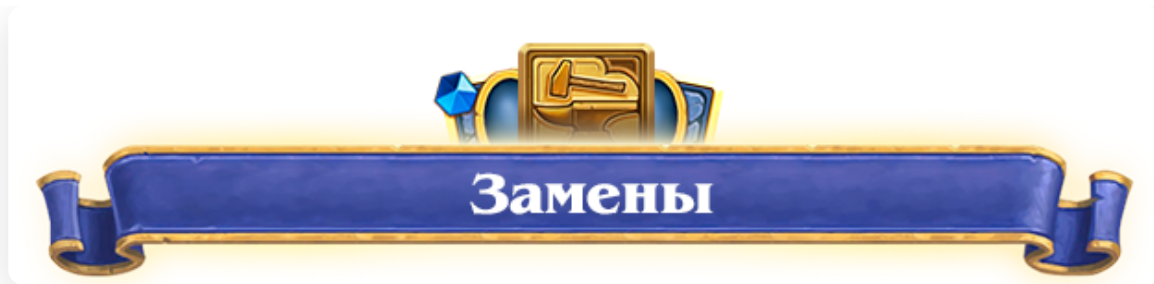
**Сэр Финли Мрргглтон** — неплохой первый дроп, который заменит посредственную базовую силу героя Друида. Берут редко, потому что то же самое делает **Гафф Вольное Сердце**, а его получается достать из колоды в большинстве партий из-за **Рудника Ледяного Зуба**.

**Энергичная белка** — универсальный и всегда полезный первый дроп, но вполне заменимый. Убирайте из колоды, если встречаете много Охотников на демонов.

**Слияние из глубин** — приносит мало пользы до розыгрыша **Леди Престор**, а после, если остался у руке, помогает раскопать дракона, правда, с базовыми характеристиками и стоимостью, так что ничего выдающегося **Слияние из глубин** не делает.

**Оракул Элуны** — интересный третий дроп, который поможет проворачивать сильнейшие комбинации с некоторыми драконами после розыгрыша **Леди Престор**. Но получается это не так часто, потому что нужно не превратить в дракона самого **Оракула Элуны**. Берут редко, потому что это третий дроп: куда выгоднее взять существ за 1-2 маны и превращать их.

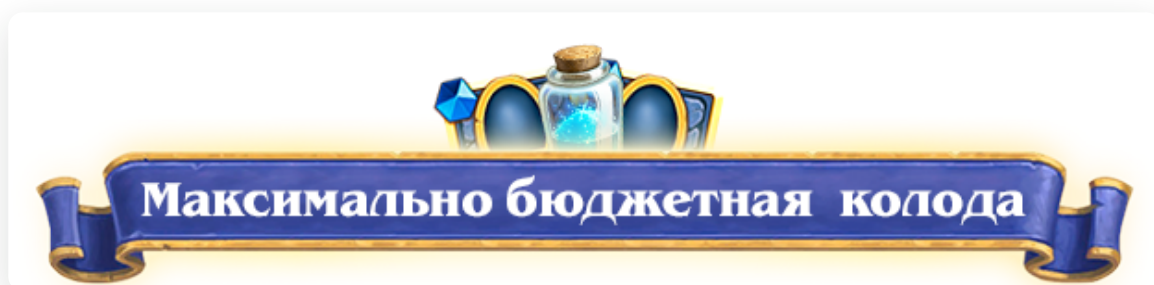
[к оглавлению](#)



## Замены

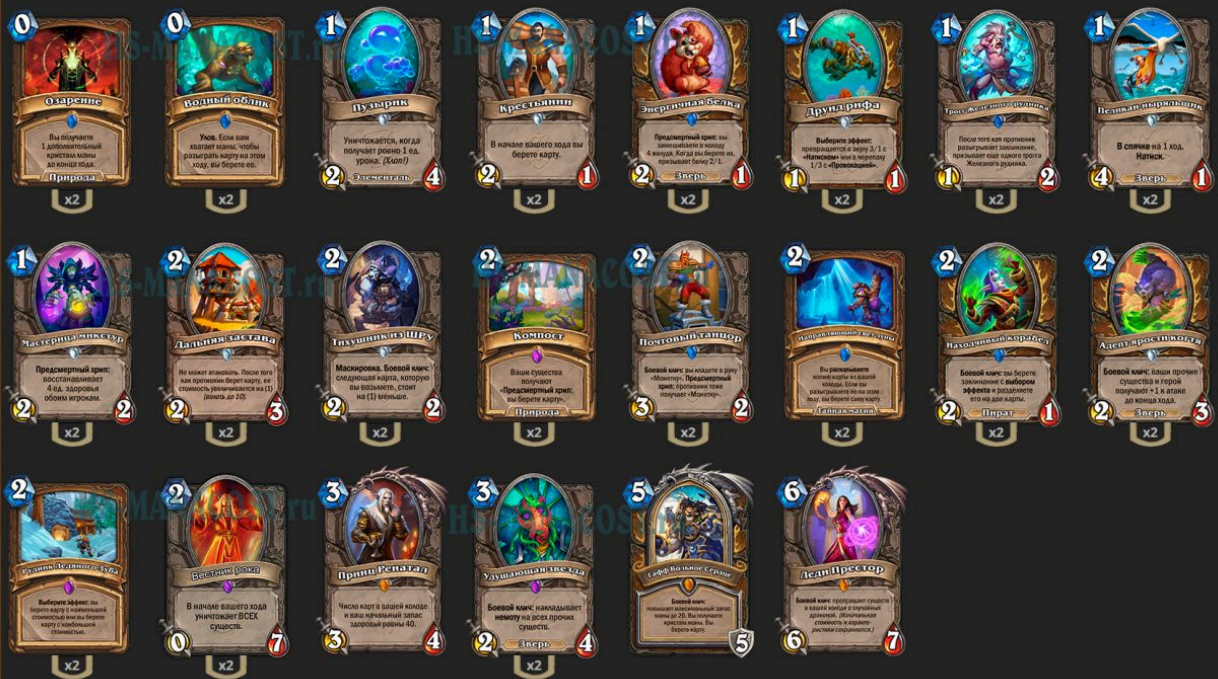
Престор Друид — дорогая колода с рядом легендарок и эпиков. К сожалению, заменить большинство из них не получится: вокруг них построена вся колода. Далее обсудим все дорогие карты, способы и возможности их замены.

- - **Лоцман сэр Финли** — это сильная легендарка, но без нее можно обойтись. Если нет, берите любое другое существо за 1-3 маны из списка опциональных.
- - **Принц Ренатал** — обязательная карта в колоде, хотя в теории заменяемая. Все же Друид сильно выигрывает от 40 карт и 40 существ в колоде, а до выхода Принца Ренатала никто архетипом не играл. Сейчас Принца Ренатала получают бесплатно все игроки, зашедшие в Hearthstone.
- - **Гафф Вольное Сердце** — слишком сильная и важная карта для Престор Друида, чтобы отказываться от нее. Временно можно заменить любым существом за 1-3 маны.
- - **Леди Престор** — вокруг этой легендарки построена вся колода, заменить ее невозможно. Зато и получить эту легендарку просто: если ее нет в коллекции, купите и откройте один комплект карт Сплоченных Штормградом.
- - **Компост** — слишком сильный эпик, заменить его нельзя. Без **Компоста** Друид станет значительно слабее.
- - **Рудник Ледяного Зуба** — главный способ добора **Леди Престор** и **Гаффа Вольное Сердце**. Обязательное заклинание для крафта в двух экземплярах.
- - **Удушающая звезда** — этот эпик выполняет много функций, например, использование на своих драконах под эффектом **Леди Престор**, чтобы вернуть им изначальные показатели атаки и здоровья. Обязательная карта для крафта в двух экземплярах.

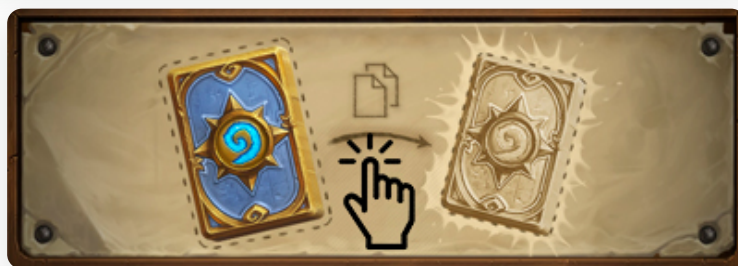


## Максимально бюджетная колода

## Максимально бюджетный Престор Друид



8920



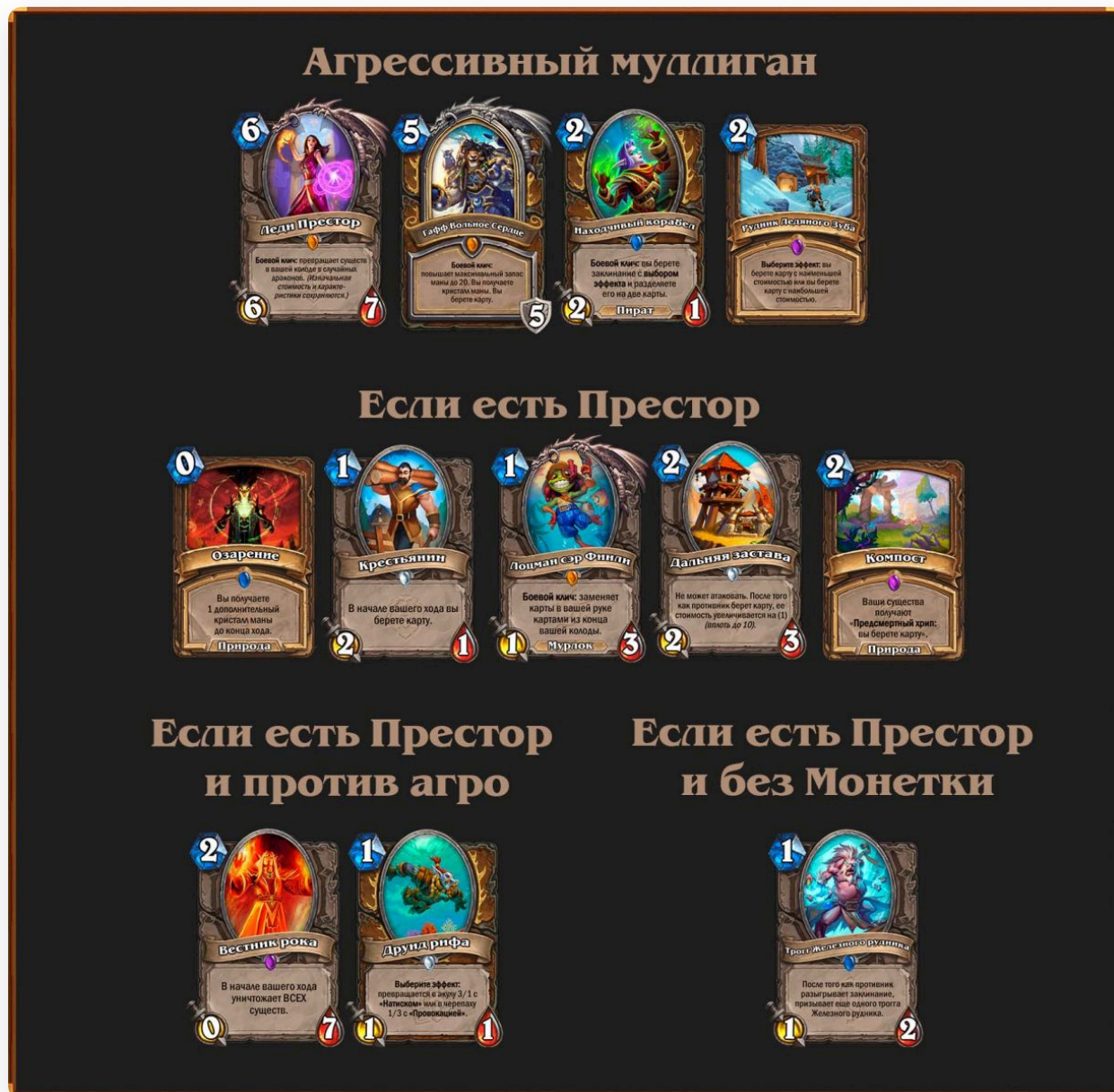
Максимально бюджетная версия Престор Друида все еще достаточно дорогая. Архетип требует целого ряда дорогих карт. Без них он попросту не будет работать. Зато с такой колодой уже можно брать Легенду и двигаться выше: по эффективности она мало чем отличается от оптимальных сборок.

[К оглавлению](#)



Муллиган Престор Друида очень простой: есть 4 карты, которые вы агрессивно ищете со старта, то есть сбрасываете все, если их нет в руке. Только если они есть, у Друида появляются какие-то интересные опции и вариации в зависимости от матч-апа и захода карт.









Далее об общих правилах муллигана.



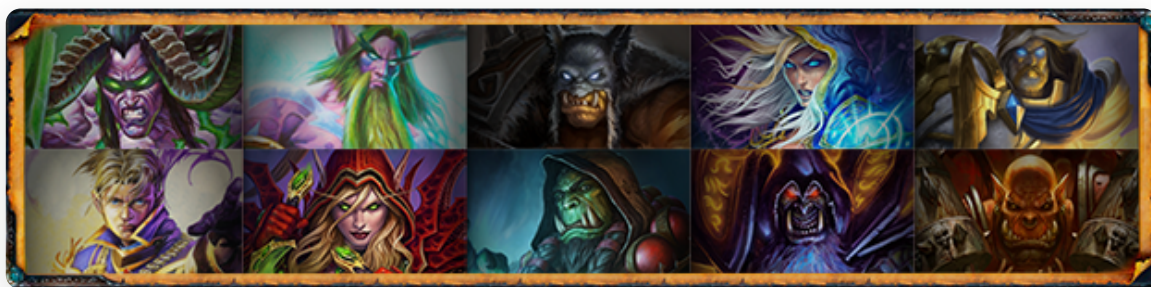
Всегда оставляйте четыре карты — **Леди Престор**, **Гафф Вольное Сердце**, **Находчивый корабель** и **Рудник Ледяного Зуба**. Легендарки ключевые для любого матч-апа, а **Находчивый корабель** и **Рудник Ледяного Зуба** помогают их найти. Если этой четверки карт нет в руке, сбрасывайте все остальное в их поисках. Только если есть какой-то способ достать **Леди Престор**, есть смысл оставлять другие карты на муллигане.

**Озарение** — оставляйте одну или две копии в случае, если в руке уже есть **Леди Престор** или способ ее достать

**Крестьянин** — оставляйте одну копию в случае, если в руке уже есть **Леди Престор** или способ ее достать. Не оставляйте **Крестьянина** в руке при встрече с Магами и

-  Охотниками на демонов — они легко разменяются с этим первым дропом до того, как он доберет карты.
-  **Лоцман сэр Финли** — оставляйте в случае, если в руке уже есть **Леди Престор** или способ ее достать
-  **Дальняя застава** — оставляйте одну копию в случае, если в руке уже есть **Леди Престор** или способ ее достать. Обычно это существо скидывают, если противник быстро захватывает стол или у него много способов тут же ответить на 2/3 существо даже без стола.
-  **Компост** — оставляйте одну копию в случае, если в руке уже есть **Леди Престор** или способ ее достать. Обычно оставляют только с Монеткой и с другими хорошими картами.
-  **Вестник рока** — оставляйте одну копию в случае, если в руке уже есть **Леди Престор** или способ ее достать. Обычно оставляют только в самых агрессивных матч-апах, то есть против Охотника на демонов.
-  **Друид рифа** — оставляйте одну копию в случае, если в руке уже есть **Леди Престор** или способ ее достать. Оставляют против темповых противников и других Друидов, чтобы ответить на **Дальнюю заставу**.
-  **Трогг Железного рудника** — оставляйте одну копию в случае, если в руке уже есть **Леди Престор** или способ ее достать. Оставляют только в ситуациях, когда хотят первыми, а оппонент начинает с Монеткой.
-  Редко на муллигане оставляют **другие карты**: **Удушающую звезду**, **Почтового танцора**, **Пеликана-ныряльщика**, **Пузырика** и т.д.

Далее о том, что Престор Друид ищет при встрече с конкретными классами.



**Охотник на демонов:** Леди Престор, Находчивый корабел, Рудник Ледяного Зуба, Гафф Вольное Сердце. С очень хорошей рукой — Озарение, Друид рифа, Трогг Железного рудника, Вестник рока, Лоцман сэр Финли.

**Воин:** Леди Престор, Находчивый корабел, Рудник Ледяного Зуба, Гафф Вольное Сердце. С очень хорошей рукой — Крестьянин, Озарение, Компост, Лоцман сэр Финли.

**Паладин:** Леди Престор, Находчивый корабел, Рудник Ледяного Зуба, Гафф Вольное Сердце. С очень хорошей рукой — Крестьянин, Трогг Железного рудника, Дальняя застава, Лоцман сэр Финли.

**Охотник:** Леди Престор, Находчивый корабел, Рудник Ледяного Зуба, Гафф Вольное Сердце. С очень хорошей рукой — Крестьянин, Озарение, Лоцман сэр Финли.

**Друид:** Леди Престор, Находчивый корабел, Рудник Ледяного Зуба, Гафф Вольное Сердце. С очень хорошей рукой — Озарение, Друид рифа, Дальняя застава, Лоцман сэр Финли, Трогг Железного рудника.

**Разбойник:** Леди Престор, Находчивый корабел, Рудник Ледяного Зуба, Гафф Вольное Сердце. С очень хорошей рукой — Озарение, Друид рифа, Трогг Железного рудника, Крестьянин, Лоцман сэр Финли.

**Шаман:** Леди Престор, Находчивый корабел, Рудник Ледяного Зуба, Гафф Вольное Сердце. С очень хорошей рукой — Озарение, Друид рифа, Крестьянин, Трогг Железного рудника, Дальняя застава, Удушающая звезда, Лоцман сэр Финли.

**Маг:** Леди Престор, Находчивый корабел, Рудник Ледяного Зуба, Гафф Вольное Сердце. С очень хорошей рукой — Озарение, Трогг Железного рудника, Дальняя застава, Лоцман сэр Финли.

**Жрец:** Леди Престор, Находчивый корабел, Рудник Ледяного Зуба, Гафф Вольное Сердце. С очень хорошей рукой — Крестьянин, Почтовый танцор, Дальняя застава, Удушающая звезда, Озарение, Компост, Лоцман сэр Финли.

**Чернокнижник:** Леди Престор, Находчивый корабел, Рудник Ледяного Зуба, Гафф Вольное Сердце. С очень хорошей рукой — Крестьянин, Озарение, Лоцман сэр Финли.

[к оглавлению](#)



### Как работает колода

Престор Друид — специфичная колода, собранная вокруг одной карты — Леди Престор. Казалось бы, найти 1 карту из 40 — сложно, но Друид почти всегда гарантирует себе заход Леди Престор в руку к 6 ходу. В этом помогает не только агрессивный муллиган, но и Рудник Ледяного Зуба, и Находчивый корабел, который гарантированно достанет Рудник Ледяного Зуба из колоды. Само заклинание почти всегда играют для добора

самой дорогой карты в колоде: это по порядку **Леди Престор**, а после **Гафф Вольное Сердце**. Если они уже зашли, можно достать сильную **Удушающую звезду**.



Друид старается как можно быстрее сыграть **Леди Престор**, то есть превратить все слабые 1-3 дропы в удешевленных драконов. Уже с ними Малфурион захватывает стол и играючи наносит летальный урон. Драконы сейчас такие сильные, что нанести летал можно разными способами: не только характеристиками со стола, но и взрывным уроном или сокровищами **Казакусана**.

После розыгрыша **Леди Престор** у Друида останется несколько сильных карт, которые не превратятся в драконов. **Гафф Вольное Сердце** поможет перебирать колоду и копить кристаллы маны для сильнейших ходов. **Компост** и **Направляющий свет луны** — великолепные способы добора со своими фишками, о которых мы поговорим позднее.

В момент розыгрыша **Леди Престор** в руке почти всегда останутся какие-то существа: их **Леди Престор** не превратит в драконов. Лучшими существами станут **Лоцман сэра Финли** и **Удушающая звезда** — им Друид всегда найдет применение. Пользу могут принести и **Адепт ярости когтя**, и не так часто используемый, но сильный **Оракул Элуны**.

Далее мы обсудим тонкости игры за Престор Друида: как дожить до розыгрыша ключевой легендарки, какие сильные драконы есть и как их комбинировать друг с другом и с картами в колоде.

[к оглавлению](#)



### Игра до розыгрыша Престор

В начале партии главный приоритет Друида — **найти Леди Престор** или карты, которые добирают ее (**Рудник Ледяного Зуба**, **Находчивый корабел**). Активный поиск этих карт Друид ведет еще на муллигане, но не останавливается и в первые ходы.

Если к 3-4 ходам все еще нет ни одного способа достать **Леди Престор**, играйте все способы добора в руке: **Водный облик**, **Лоцмана сэра Финли**, **Направляющий свет луны** и **Компост**. **Компост** можно комбинировать с 2+ существами, а все другие карты работают без условий. Благодаря подобным ходам вы почти наверняка отыщете **Леди Престор** к 6 ходу: Друид в этом стабилен и подводит крайне редко.

Как только ключевая легендарка заходит, задача — **как можно быстрее разыграть Леди Престор**. Берегите для этих целей **Монетку** и **Озарение**. Сгенерировать больше Монетой помогает **Почтовый танцор**.

Будет здорово, если вы сможете удешевить **Леди Престор** с помощью **Тихушника из ШРУ**. Гарантированно можно сделать это, сыграв комбинацию **Тихушник из ШРУ** + **Рудник Ледяного Зуба** на 4 ход.

Единственная причина отложить розыгрыш **Леди Престор** — **розыгрыш Гаффа Вольное Сердце**. Если в руке есть и он, можно тратить Монетки и **Озарение** для розыгрыша этого героя, а **Леди Престор** играть на следующий ход.



- В момент розыгрыша **Гафф Вольное Сердце** даст карту и 1 полный кристалл маны. В идеале, чтобы после этого у вас хватило маны на силу героя, которой стоит еще раз накопить кристалл маны, а уже после ставить первый дроп.

В ранние ходы, когда вы не ищите **Леди Престор** и не играете ее, **Друид занимается просто спамом стола существами за 1-2 маны**. Не стоит играть раньше времени **Лоцмана сэра Финли** и **Удушающую звезду** — карты станут куда сильнее уже после розыгрыша **Леди Престор**. То же справедливо и для источников добора: **Компоста**, **Направляющего света луны**, **Водного облика** — если **Леди Престор** уже в руке, берегите эти карты для того, чтобы сыграть их уже после ключевой легендарки.

Зато все другие ранние дропы уже не превратятся в драконов, да и не так хорошо работают с ними. Поэтому играйте **Дальнюю заставу**, **Трогга Железного рудника**, **Пузырик**, **Пеликана-ныряльщика** для борьбы за стол и замедления противника. Если это медленный матч-ап, вы даже сможете нанести какой-то урон ранними дропами.

**После розыгрыша Леди Престор** ваши приоритеты: вернуть контроль над столом и добрать как можно больше ресурсов в руку. Сделать это можно разными картами и их комбинациями. Об этом мы поговорим чуть позднее, а сперва обсудим всех доступных драконов.

[К оглавлению](#)



## Разбор важных драконов

Драконы — главный способ победы Престор Друида. У них не будет огромных характеристик, зато и стоять они будут 1-3 маны. В первую очередь Друид делает ставку не на характеристики, а на особые эффекты существ: их боевые кличи и другие свойства. Хотя с **Удушающей звездой** можно задавить противника и огромными стататами.

**Леди Престор** превращает существ в колоде в случайных драконов любого класса или нейтральных. Всего в Стандарте 26 драконов: большинство из них вы найдете в своей колоде в любой партии. У многих драконов будут отличные и даже имбалансные свойства, хотя тут есть и слабые опции, с которыми вы не сделаете ничего хорошего: **Ноздорму Вечный** или **Светозарный дракон Пустоты**.

Далее список всех драконов в Стандартном режиме, а после мы обсудим самых важных из них. .



**Дорнозму Бесконечный** — боевой клич этого дракона повторяет все разыгранные противником карты в последний ход, но делает это не очень очевидно. Вы точно не активируете ни один боевой клич разыгранных противником карт — только призовете существ, наденете оружие или станете новым героем (с новой силой героя и броней), но все без боевых кличей. Все заклинания **Дорнозму Бесконечный** тоже повторяет, но выбирает случайную цель. Важно, что когда **Дорнозму Бесконечный** повторяет существ, он ставит их на вашу половину с базовыми характеристиками без каких-либо модификаторов. В зеркальных матч-апах это огромное преимущество: вы разыграете всех драконов противника с их

оригинальными характеристиками. Зато слабее станут матч-апы с Паладинами, потому что повторенные ими существа окажутся без баффов.



**Хале матриарх-защитница** — имбалансный дракон с огромным потенциалом. Порой с его помощью можно провернуть даже ОТК-комбинации на 30+ урона с пустого стола. У Престор Друида достаточно заклинаний: Монетки, **Озарение**, **Водный облик**, **Компост**, **Направляющий свет Луны**, **Рудник Ледяного Зуба**, еще что-то можно сгенерировать с помощью драконов. Все это великолепно работает с **Хале матриархом-защитницей** за 1-3 маны.

Всегда играйте этого дракона с умом и максимумом выгоды, если в руке есть хоть какие-то заклинания.



**Меднокрыл** — топовый дракон в агрессивных матч-апах или ситуациях. Помогает и зачистить стол, и восстановить очень много здоровья. Сам по себе он редко принесет так уж много пользы, но его можно сочетать с другими драконами и картами, чтобы довести здоровье существ противника до 2 единиц. Идеальной станут комбинации **Рейдовый босс Ониксия** + **Меднокрыл** или пара **Меднокрылов**.



**Казакусан** — открывает новый способ победы с помощью сокровищ. Почти во всех матч-апах и ситуациях **Казакусана** можно играть сразу же, как только становится активным его боевой клич. 10 сокровищ хватит для победы в любом матч-апе, они куда лучше колоды под эффектом **Леди Престор**. Подробнее сокровища **Казакусана** мы обсудим чуть ниже.





**Алекстраза Хранительница Жизни** — отличный источник урона или исцеления, который просто использовать в любой ситуации. Особенно полезно раскапывать этого дракона с **Направляющего света луны**, чтобы сыграть два боевых клича.





**Изера Дремлющая** — не самый сильный дракон, но достойный и вариативный. Дает дополнительные ресурсы, но **Изера Дремлющая** требовательна к месту в руке: старайтесь играть ее, чтобы уместились 4-5 карт. Все карты Сна представлены ниже.



 **Малигос Хранитель Магии** — в колоде Престор Друида почти всегда будут заклинания: часто там останутся бесплатные **Озарение** и **Водный облик**, а также заклинания с добором за 2 маны. Можно играть **Малигоса** Хранителя Магии и после розыгрыша **Казакусана**, чтобы достать из колоды сокровища-заклинания. Перед использованием **Малигоса** Хранителя Магии освободите место в руке, но для начала проверьте, сколько заклинаний осталось в колоде.

 **Смертокрыл Разрушитель** — сброс всех карт в руке — далеко не предел мечтаний в большинстве ситуаций, хотя порой это попросту необходимо. Друиды стараются комбинировать **Смертокрыла** Разрушителя с другими мелкими существами и **Компостом**, чтобы с зачисткой стола полностью заполнить руку новыми картами. **Смертокрыл** Разрушитель особенно полезен в зеркальных матч-апах, хотя пригодится и во многих других, где противник играет от стола.

 **Рейдовый босс Ониксия** — сама **Ониксия** не похвастается большими характеристиками, зато многое сделают ее 2/1 дракончики. Успейте только атаковать самой **Ониксией** до их смерти, пока легендарка в неуязвимости.

 **Калесгос** — открывает доступ ко всем заклинаниям Друида. Старайтесь играть **Калесгоса** как можно раньше за ход и до этого не используйте заклинания, чтобы удешевить то, что раскопает **Калесгос**. Ищите самые дорогостоящие

спеллы, которые дадут максимум выгоды, например **Волшебную поросль** или **Верхового кода**. Не рекомендуем брать **Парад планет**, хотя порой заклинание спасет от мощных комбинаций противника.

Удешевляющий эффект **Калесгоса** работает и все последующие ходы, пока дракон жив.

Все заклинания Друида





## Ключевые комбинации с драконами

- Далее о самых сильных комбинациях, которые Престор Друид может проворачивать со своими изначальными картами и полученными драконами.

-  **Леди Престор + Лоцман сэра Финли**

- Это комбо не обязательно играть за один ход. **Лоцман сэра Финли** станет отличной картой со старта, если вы уже нашли **Леди Престор**. Разумеется, играть мурлока надо после Престор, чтобы заполнить руку удешевленными драконами. При этом чем больше будет карт в руке, тем лучше, но тут нужно искать баланс, потому что совсем ничего не играть со старта опасно в большинстве матч-апов.

После розыгрыша **Лоцмана сэра Финли** в конце колоды окажутся слабые не превращенные существа. В результате куда слабее станет **Водный облик**: в лучшем случае вы достанете с его помощью заклинание.

-  **Компост + Смертокрыл Разрушитель**

- Топовая комбинация, которая позволит зачистить весь стол и добрать в руку большое количество карт. Перед этим комбо нужно сыграть как можно больше существ из руки, чтобы баффнуть их **Компостом**.

Есть матч-апы, в которых противник может в какой-то момент зачистить стол и угрожать крупными угрозами. В этом случае комбо со **Смертокрылом** нужно беречь. А есть поединки, в которых стол не станет серьезной проблемой, так что реализовывать **Смертокрыла Разрушителя** с **Компостом** можно просто для перебора колоды — вы сделаете что-то очень похожее на боевой клич **Лоцмана сэра Финли**.



-  **Направляющий свет луны**

- Заклинание очень сильное, если сыграть его правильно. Никогда не играйте его в начале партии, если в руке уже есть **Леди Престор** или способ ее найти. Только без **Леди Престор** в руке можно сыграть **Направляющий свет луны**, чтобы найти ее.

Лучше же всего играть заклинание уже после боевого клича **Леди Престор** и с большим количеством доступной маны: желательно с 6+ единицами уже после каста

заклинания. Важно раскопать топового дракона и тут же сыграть его, чтобы получить еще одного. Идеальными раскопками станут **Алекстраза Хранительница Жизни**, **Хале матриарх-защитница**, **Меднокрыл**, а порой и **Казакусан**.

Потенциально удачный каст **Направляющего света луны** может самостоятельно принести победу в партии и перевернуть любую игровую ситуацию.

-  **Удушающая звезда + драконы**
  - **Удушающая звезда** должна зайти в руку в начале партии, чтобы **Леди Престор** не превратила ее в дракона. В этом случае этот эффект немоты станет отличным защитным и наступательным инструментом. Можно играть **Удушающую звезду** для того, чтобы наложить немоту на какую-то ценную угрозу противника. Но лучше, если на вашей половине будут какие-то драконы. В этом случае **Удушающая звезда** вернет им оригинальные характеристики: **Казакусан** получит 8/8 статы, а **Смертокрыл Разрушитель** — 12/12. Если эти драконы тут же могут и атаковать, то Друид вполне может нанести летальный урон по противнику.
-  **Водный облик**
  - Как и **Направляющий свет луны**, **Водный облик** лучше играть с большим запасом маны. Если вы не нашли **Леди Престор** к 3-4 ходам, то играйте **Водный облик** в ее поисках или в поисках карты, которая ее доберет.

Если **Леди Престор** уже в руке, то ждите с **Водным обликом** до розыгрыша ключевой легендарки. Играйте **Водный облик** в начале хода с полной маной, чтобы гарантировать добор карты из колоды. Но так как почти все они стоят 0-3 маны, можно играть **Водный облик** и с 2-3 кристаллами.

[к оглавлению](#)



- **Сокровища Казакусана**

- **Лучшие сокровища:**

Угли Рагнароса, Книга мертвых

## ЛУЧШИЕ



Самые сильные и самостоятельные сокровища [Казакусана](#). Угли Рагнароса могут закончить почти любой поединок одним кастом, а Книга мертвых — универсальное заклинание, которое и чистит стол, и наносит урон герою противника.

### Хорошие сокровища:

Чешуйчатый посох, Жезл развоплощения, [Чистый холод](#), Раздражитель, Священная книга, Бумбокс доктора Бума, Гномский армейский нож, Каноны



Эта группа сокровищ выполняет разные функции: тут есть и зачистки, и способы заспам стола, и взрывной урон, и способ восстановить много здоровья. Выбирайте что-то в зависимости от игровой ситуации.

Канопы опасно брать самостоятельно, если до этого вы не выбрали какой-то заспам стола: в идеале Раздражительник или Бумбокс доктора Бума. Канопы можно комбинировать и с драконами в руке.

### **Ситуативные сокровища:**

Краб Цапчик, Бубба, Восковой яростень, Воргенштерн, Гипербластер, Клыки вампира, Банановый сплит, Некротический яд, Механическая помощница, Смутная тень



Не самые плохие сокровища, но порой слишком ситуативные. Могут сделать как очень многое, так и почти ничего.

Хороша комбинация Восковой яростень + Банановый сплит, особенно если у противника нет эффектов немоты или ультимативных зачисток стола. Банановый сплит отлично работает с Хале матриархом-защитницей и любым заклинанием.

### Плохие сокровища:

Чудовищная красавица, Мрачнейший завсегдатай, Клинок Кель'Делара, Эфес Кель'Делара, Шкатулка с секретом, Мутагенный укол, Древние отражения, Подзорная труба



Не надо это брать в большинстве ситуаций. Только в случае, если вы раскопали исключительно эти сокровища, берите что-то отсюда. Забудьте о Кель'Деларе навсегда.





## Престор Друид

В самом начале поединка многие могут сделать две карты: **Трогг Железного рудника** и **Дальняя застава**. Если один Друид их поставит, а другой не сможет тут же ответить существом, первый получит весомое преимущество. Лучшим ответом станет **Друид рифа**, поэтому его стоит оставлять в стартовой руке — но, конечно, только при наличии **Леди Престор** и способов добрать его.

После розыгрыша **Леди Престор** все сводится к зашедшим драконам и их реализации. Многие сделает **Удушающая звезда**, но и для стола противника она будет часто так же полезна, как и для вашего.

Топовый дракон в матч-апе — **Дорнозму Бесконечный**. Он копирует всех разыгранных противником драконов в прошлый ход, но с оригинальными характеристиками.



Еще один важный дракон: **Смертокрыл Разрушитель**. Порой он станет единственным ответом на огромный стол противника. Желательно сочетать его со своими мелкими существами и **Компостом**. Помните, что эта комбинация доступна и оппоненту, так что лучше давать свою **Удушающую звезду** только в момент, когда драконы могут атаковать, но не ранее.

Часто в партии дело доходит до розыгрыша **Казакусана**: тут не затягивайте и играйте этого дракона как можно быстрее, а после активно перебирайте колоду в поисках топовых сокровищ и их комбинаций.



### Разбойники

Любой Разбойник не будет достаточно агрессивным для Престор Друида: у вас хватит времени для розыгрыша **Леди Престор**, а после и для реализации тяжелых драконов.

При этом Разбойник все еще опасен из-за мощных темповых ходов, которые чистят вашу половину и одновременно генерируют много характеристик на половине Валиры. Сгенерировать достаточно крупный стол едва ли получится, но можно держать наготове зачистки стола: подойдут драконы с массовыми атаками, а также **Смертокрыл Разрушитель**.

Какой бы стол вы не сгенерировали, Разбойник может ответить на него с помощью Творца теней Скаббса. Это одна из самых опасных карт оппонента в матч-апе.



### Биг Спелл Маг

Достаточно сложный противник, но переиграть можно и его. В начале партии опасайтесь **Мастера клинка Окани**. Маг почти наверняка поставит его за 1-2 хода до выхода **Леди Престор** и заблокирует существо. Не попадитесь в эту ловушку: отдав **Леди Престор**, вы уже не сможете победить в партии.

Вторая важная карта, которую нужно обыграть: **Чародейку-варвара**. Тратьте Монетку, **Озарение** и **Водный облик** до того, как Маг сможет разыграть этот шестой дроп — учитывайте и Монетку противника. Желательно разыграть и заклинания за 2 маны и сидеть совсем без спеллов в руке, но это получится не всегда.

В лейтгейме Маг будет генерировать стол с помощью **Амулета пламени дракона**, а чистить вашу половину с помощью **Руны верховного мага**. Оба заклинания доставляют неудобство, но со всем этим Друид вполне может справиться.

Не забывайте обыгрывать **Назойливую чародейку**: ее боевой клич хорош в зачистке ваших драконов с низкими характеристиками.



### Охотники

Все Охотники — хорошие матч-апы для Друида. Противник медленный, а бороться с тяжелыми угрозами ему сложно. Вы почти всегда сможете ответить на все средние и крупные угрозы оппонента, хотя и у Рексара часто будут способы ответа на стол драконов. Важно играть вокруг секретов: [Взрывной ловушки](#), [Морозной ловушки](#) и [Ледяной ловушки](#). Все они могут доставить изрядное количество проблем, особенно если забыть о них.

Если Бист или Квест Охотники дают взрывным уроном, Друид мало что может сделать. Или в руку пойдет достаточное количество исцеления, или вы должны давить Рексара своим столом в надежде задавить его раньше.

В матч-апе с Бист Охотником многое сделает [Удушающая звезда](#). В идеале сыграть ее и на своих, и на вражеских существ.



### Квест Жрец

Квест Жреца сложно продавить со стола из-за наличия [Водоворота](#) и других массовых зачисток. Но все же можно попытаться сделать и это: особенно полезной будет [Удушающая звезда](#), которая вместе с баффом ваших драконов ответит и на предсмертные хрипы оппонента.

Чаще всего Друид побеждает в этом матч-апе за счет сокровищ [Казакусана](#) или с хорошим заходом драконов, которые наносят много взрывного урона.



### Целестиал Друид

По статистике матч-ап очень сложный. На деле переиграть Целестиал Друида действительно получается не всегда, хотя шансы все же есть. Ваши главные инструменты победы — [Дорнозму Бесконечный](#) и [Казакусан](#). Первый дракон повторит топовые карты на разгон маны оппонента уже после розыгрыша [Парада планет](#): вы и заспамите стол, и получите критично важные кристаллы маны. [Казакусана](#) нужно играть рано: в идеале еще до первого [Парада планет](#) или уже в момент, когда вы накопили 5+ маны после розыгрыша одной копии этого заклинания. В любом случае противник едва ли захочет играть [Парад планет](#) для удешевления ваших сокровищ.

Пригодятся и другие драконы сами по себе или в комбинациях. Победные ходы можно делать со [Смертокрылом Разрушителем](#), [Хале матриархом-защитницей](#) и [Меднокрылом](#). Как и всегда, можно просто закончить партию с парой [Алекстраз Хранительниц Жизни](#).



### Контроль Шаман

Главная угроза этого матч-апа — [Страж Снегопада](#). Не допускайте самую распространенную ошибку Друидов: не заполняйте весь стол 7 существами. В этом случае несколько копий [Стража Снегопада](#) поставят точку в партии: как-то ответить на них только заклинаниями не получится. Всегда держите 2-3 слота на столе для того, чтобы разыгрывать существ на замороженный стол. В идеале держать [Удушающую звезду](#), но часто спасут и другие драконы: [Алекстраза Хранительница Жизни](#), [Рейдовый босс Ониксия](#) или даже [Смертокрыл Разрушитель](#).



### Курс Чернокнижник

У Курс Лока много массовых зачисток стола: [Волна Бездны](#), [Наглый покупатель](#) и особенно [Мегаплавник](#). Значит, задавить его со стола будет трудно: тем более у него есть и точечные ремувалы. Полагайтесь на раннего [Казакусана](#) или на массу взрывного урона с [Алекстрызы Хранительницы Жизни](#) или [Хале матриарха-защитницы](#). Можно поймать Лока на то, что он не отыграет от вашей [Удушающей звезды](#) и оставит 1-2 драконов — после немоты они нанесут много урона.

Порой можно играть от проклятий противника и держать руку полной или практически полной: тут помогут [Компост](#), [Изера Дремлющая](#), [Малигос Хранитель Магии](#) и другие способы генерации и добора карт. Но как-то нужно отвечать на стол Чернокнижника, а в идеале и готовить летальный урон каким-либо способом.

### Агро матч-апы



Самые популярные агро матч-апы нынешней меты — Охотник на демонов Скверны, Мурлок Шаман, Мех Маг и Мех Паладин. Успехи Друида в них варьируются, но принцип игры всегда один и тот же. Малфурион старается как можно быстрее сыграть [Леди Престор](#), а после вернуться в игру с помощью драконов. Многое зависит от захода первых драконов или реализации мощных способов добора.

Если агрессивный матч-ап затягивается, дело может дойти даже до [Казакусана](#) и его сокровищ. Ищите исцеление, провокации и способы зачистки стола. Многое сделает сокровище Смутная тень — надейтесь, что топдекнете его первым, доберете больше карт и получите немного брони.

[к оглавлению](#)

