

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Квест Друид — разрушитель меты недели. Большой гайд по архетипу

23.03.2023

Гайды

Марш Короля-лича

Квест Друид — разрушитель меты недели. Большой гайд по архетипу



Герой гайда — Квест Друид в мете Марша Короля-лича в патче 25.6. Архетип стал популярным только под конец меты дополнения. Сегодня это 4-5 дека по популярности в ладдере, особенно распространенная на высоких рангах и в Легенде. Квест Друида можно назвать лучшим представителем своего класса, а еще декой с большим потенциалом.

Так хорош Квест Дру потому, что переигрывает Рыцарей смерти и Разбойников — пару очень популярных классов в мете. При этом Друид достойно играет с лидером ладдера Андед Жрецом: пусть матч-ап все-таки минусовый, правильные сборки и геймплей помогают в этом противостоянии. В результате получается отлично сбалансированная колода, которой можно уверенно брать Легенду и двигаться дальше в топе. **Последний**

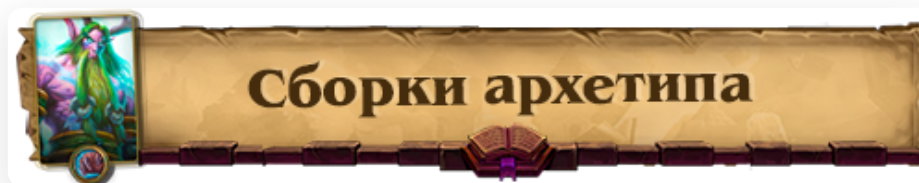
мета-отчет от Vicious Syndicate даже назвал **Квест Друида разрушителем меты недели**.

Архетип полагается в первую очередь на ОТК комбинацию с Бранном Бронзобородом, АнубРеканом и Асталором Кровавая Клятва. Квестлайн **Заблудившиеся в парке** — вспомогательная карта, которая нужна в первую очередь для накопления брони. Часто Друид и вовсе не завершает квестлайн, а значит и не получает финальную награду. Она для победы не нужна.

Большой гайд по Квест Друиду расскажет об основах и тонкостях игры этим архетипом. Вы найдете топовые колоды и способы собрать собственную с учетом коллекции, меты и грядущей ротации. Как и всегда, мы познакомимся с принципами муллигана, стратегий игры и популярными матч-апами меты Марша Короля-лича.

Разделы гайда:

1. *Сборки архетипа*
2. *Вопросы декбилдинга*
3. *- Основа колоды*
4. *- Опциональные и технические карты*
5. *- Замены*
6. *- Квест Друид после ротации*
7. *- Максимально бюджетная версия*
8. *Муллиган*
9. *Стратегия игры*
10. *- Основы геймплея*
11. *- Способы победы*
12. *- Как играть ключевые карты*
13. *Матч-апы*



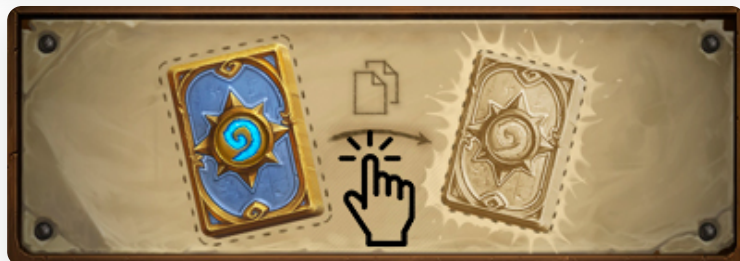
Есть два подхода к сборкам Квест Друида. Они отличаются оборонительными картами. Первый подход использует **Назойливую чародейку** и **Настырного зомби**. Это куда более популярные деки, и их винрейт по статистике выше. Второй подход обращается к связке **Чешуя Ониксии** + **Подземный король**. Квест Друиды с этой парой карт появляются реже и их процент побед чуть ниже.



Квест Друид с Назойливой чародейкой

Квест Друид














<p>0</p> <p>Озарение Вы получаете 1 драгоценный кристалл маны до конца хода. Природа x2</p>	<p>0</p> <p>Пасок Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. x2</p>	<p>0</p> <p>Водный облик Улов. Если вы ходите картой, чтобы разыграть карту на этом ходу, вы берете ее. x2</p>	<p>1</p> <p>Забудавшийся в лесу Цепочка заданий: сыграв карту своего героя на 4. Наград: ваш герой получает +5 к броне. x2</p>	<p>1</p> <p>Настырный зомби Предсмертный крик: призывает одного зомби 1/1 со свойством «Предсмертный крик: призывает зомби 1/1». Пешить x2</p>	<p>1</p> <p>Глубокая рана Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. Наносит существом, ранний атаке вашего героя. x2</p>
<p>2</p> <p>Рудник Ледяного Зуба Выберите эффект: вы берете карту с максимальной стоимостью или вы берете карту с наибольшей стоимостью. x2</p>	<p>2</p> <p>Астатор Кровавой Клетки Боевой клич: вы кладете в руку Астатора Защитника. Жажда маны (5) наносит 2 д. урона. 2 x2</p>	<p>2</p> <p>Направленное существо Вы разыгрываете новую карту из вашей колоды. Если вы разыгрываете ее на этом ходу, вы берете свою карту. Глина Чарльза x2</p>	<p>3</p> <p>Браня Бронзоборода «Боевой клич» ваших существ срабатывает дважды. 2 4</p>	<p>3</p> <p>Первопроходец Боевой клич: применяет второй эффект вашего последнего заклинания с выбором эффекта. 3 4 x2</p>	<p>3</p> <p>Звериную нежность Выберите эффект: ваш герой получает +4 к атаке до конца хода, или получает +8 к броне. x2</p>
<p>4</p> <p>Парковая пантера Накик. Когда это существо атакует, ваш герой получает +3 к атаке до конца хода. Зверь 4 x2</p>	<p>4</p> <p>Культиватель эволюции Боевой клич: вы берете заклинание природы. Вы получаете лустой кристалл маны. 3 2 x2</p>	<p>5</p> <p>Гафф Волшебное Сердце Боевой клич: повышает максимальный запас маны до 20. Вы получаете лустой кристалл маны. Вы берете карту. 5</p>	<p>5</p> <p>Назойливая карогайна Боевой клич: наносит 1 д. урона всем противн существам. Если существо погибает, эффект повторяется. 3 4 x2</p>	<p>5</p> <p>Дар природы Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны, или вы берете 3 карты. Природа x2</p>	<p>8</p> <p>АнуБРекан Боевой клич: вы получаете +8 к броне. Призыв следующего 3 существа на этом ходу раскладает броне, а не маны. 7 7</p>




Самая популярная сборка Квест Друида — и одна из самых эффективных. Здесь появляется по две копии Назойливой чародейки и Настырного зомби. Карты отлично работают друг с другом, но при этом будут полезны и отдельно друг от друга. В остальном колода Квест Друида уже сформировалась и не меняется от одной колоды к другой.


Квест Друид с Е.Т.С.

Квест Друид с Е.Т.С.


 0 Вы получаете 1 добровольный кристалл маны до конца хода. Природа x2	 0 Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. Природа x2	 0 Если вы взяли карту, чтобы разыграть карту на этом ходу, вы берете ее. Природа x2	 1 Целомысленно, похищая атаку вашего героя на 4. Натура: ваш герой получает +5 к броне. Натура x2	 1 Преданный воин призывает случайную зомби 1/1 со свойством Фразеологический трюк: призывает зомби 1/1. Натура x2	 1 Если герой получает +2 к атаке до конца хода, Наскок: существо урон, равный атаке вашего героя. Натура x2	 2 Выберите эффект: вы берете карту с наименьшей стоимостью или вы берете карту с наибольшей стоимостью. Натура x2
 2 Боевой клич: вы кладете в руку Астара Звездитка. Жажд маны (0): наносит 2 ед. урона. Натура x2	 2 Вы разыгрываете новую карту из вашей колоды. Если вы разыгрываете ее на этом ходу, вы берете свою карту. Батл x2	 3 Выберите эффект: ваш герой получает +4 к атаке до конца хода; или получает +8 к броне. Натура x2	 3 Боевой клич: ваш клич существ срабатывает дважды. Натура x2	 3 Боевой клич: применяет второй эффект вашего последнего заклинания с выбором эффекта. Натура x2	 4 Составьте команду, соберите группу из трех карт. Боевой клич: вы разыгрываете карту из нее. Натура x2	 4 Наскок: Когда это существо атакует, ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. Зверь x2
 4 Боевой клич: вы берете заклинание природы. Вы получаете пустой кристалл маны. Натура x2	 5 Боевой клич: увеличивает максимальный запас маны до 20. Вы разыгрываете новую карту маны. Вы берете карту. Натура x2	 5 Боевой клич: наносит 1 ед. урона всем противникам. Если существо погибает, эффект повторяется. Натура x2	 5 Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны или вы берете 3 карты. Природа x2	 8 Боевой клич: вы получаете +8 к броне. Первый разоружит 3 существа на этом ходу раскладает броне, а не атаку. Натура x2	<div style="border: 1px solid #8B4513; padding: 5px; display: inline-block;"> 11080 </div> 	


Вместе с Е.Т.С.




Коронер
Боевой клич: замораживает существо противника. **Жажд маны (0):** не позволяет наносить на него урон.
 2


Рено Джексон
Боевой клич: если в вашей колоде нет одинаковых карт, полностью восстанавливает здоровье вашему герою.
 6


Безумный серпентолог
Боевой клич: вы раскладываете карту из руки каждого игрока и меняете их местами.
 6





Квест Друид с новой легендаркой Музыкальный менеджер **Е.Т.С.** — самая успешная дека, которая использует эту карту. Только у Друида есть время для того, чтобы найти и разыграть эту карту в поисках ключевой карты в матч-апе. Чаще всего внутрь **Е.Т.С.** берут набор **Коронер**, **Рено Джексон** и **Безумный герцог Теотар**.

Коронер нужен преимущественно для матч-апа с Андед Жрецом. **Рено Джексон** помогает против того же Андед Жреца, Фрост ДК и других берн колод. А **Безумный герцог Теотар** полезен в медленных матч-апах — особенно в зеркальном.

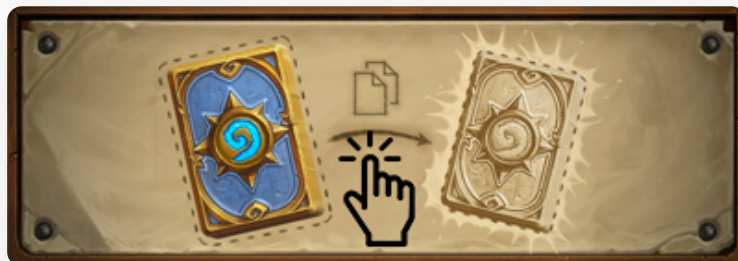
Квест Друид с **Заключением**

Квест Друид с Заключением

The deck consists of the following cards:

- 0 Mana:** Озарение (x2), Пасок (x2), Водный облик (x2)
- 1 Mana:** Заблудившиеся оленя (x2), Насыщенный зомби (x2), Песнь (x2), Глубокая рана (x2)
- 2 Mana:** Астарор Археолог-палеонтолог (x2), Путь в темноту (x2), Очисти! Священное зов (x2), Брань Братства друидов (x2), Заключение (x2), Первопроходец (x2), Пароход Пантеры (x2)
- 3 Mana:** Элементарный элементаль (x2), Боевой клич: ваши существа сбавляют два здоровья (x2)
- 4 Mana:** Купальщик-разноцветист (x2), АнуБ, Рекан (x2), Пароход Пантеры (x2)
- 5 Mana:** Сафр Вольный Сервис (x2), Натопленная нарезка (x2), Дар природы (x2)
- 8 Mana:** АнуБ, Рекан (x2)

Quest progress: 9940 gold. Hero: Druid.



Заключение — опциональное заклинание, которое особенно полезно в поединке с Андед Жрецом. Убрав существо в спячку, вы не позволите Андуину воскресить его, что очень важно в матч-апе. **Заключение** будет полезно и против других дек, которые играют со стола.

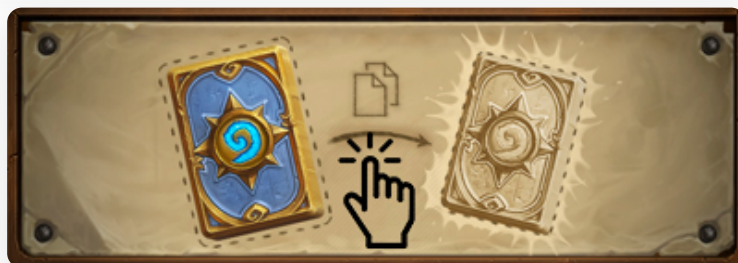
Квест Друид с Подземным королем

Квест Друид с Подземным королем

<p>Озарение Вы получаете 1 дополнительный кристалл маны до конца хода.</p>	<p>Наскок Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода.</p>	<p>Водный облик Люб. Если вам захочет крики, чтобы разгадать карту на этом ходу, вы берете ее.</p>	<p>Цепочка заклинаний: посылает этого существа герою на 4. Награда: если герой получает +5 к броне.</p>	<p>Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. Нанесит существу урон, равный атаке вашего героя.</p>	<p>Боевой клич замораживает существо противника. Жажд маны (8): не прокинь нападением на него ману.</p>	<p>Боевой клич: вы кладете в руку Астара Защитника. Жажд маны (5): наносит 2 ед. урона.</p>
<p>Вы раскрываете новую карту из колоды маны. Если вы раскрываете ее на этом ходу, вы берете свою карту.</p>	<p>Выберите эффект: вы берете карту с минимальной стоимостью или вы берете карту с максимальной стоимостью.</p>	<p>Выберите эффект: ваш герой получает +4 к атаке до конца хода; или получает +8 к броне.</p>	<p>«Боевой клич» ваших существ сбрасывает дважды.</p>	<p>Боевой клич: применяет второй эффект своего последнего заклинания с выбором эффекта.</p>	<p>Натиск. Когда это существо атакует, ваш герой получает +3 к атаке до конца хода.</p>	<p>Боевой клич: вы берете заклинание природы. Вы получаете пустой кристалл маны.</p>
<p>Боевой клич: восстанавливает здоровье ману до 20. Вы получаете кристалл маны. Вы берете карту.</p>	<p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p>	<p>Заполняет вашу сторону дракончиками 2/1 с «Натиском».</p>	<p>Натиск. Боевой клич и прораспирный крик: ваш герой получает +6 к броне.</p>	<p>Боевой клич: вы получаете +8 к броне. Первый раскрывает 3 существа из этой колоды раскладывает броне, а не ману.</p>		

MANACOST
kolodahearthstone.ru

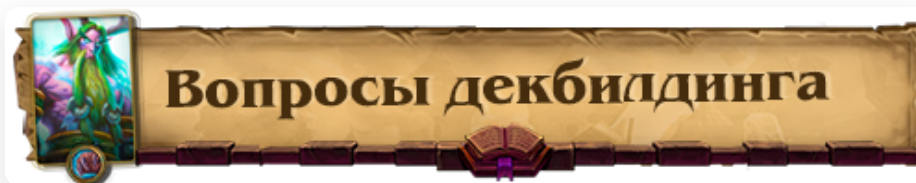
9940



Набор Чешуя Ониксии и Подземный король помогает в обороне. Эти карты самостоятельнее, чем Назойливая чародейка и Настырный зомби, но и стоят больше маны. Если у Друида получится стабилизировать игровую ситуацию с этими седьмыми дропами, они будут выгоднее и полезнее. Но проблема в том, что Подземного короля

часто недостаточно для зачистки стола, да и убирать вражеских юнитов нужно раньше 7 маны. Поэтому такие деки стали менее популярными. Хотя они все еще конкурентоспособны.

[К оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые используют все или почти все деки архетипа. У Квест Друида обширная основа колоды, потому что архетип уже давно сформировался и определился с оптимальным набором карт.

Из представленных 26 карт редко исключают что-либо. Вы можете найти сборки без одной копии Звериного неистовства, без Рудника Ледяного Зуба или Первопроходца. Но у Друида должна быть веская причина, чтобы исключить что-то из этих карт — они очень хороши.

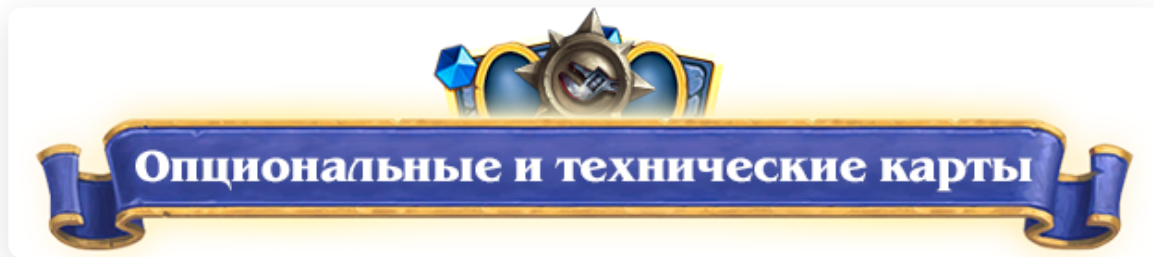


Код основы колоды:



Основу колоды чаще всего дополняют оборонительными опциями. Это или набор Настырный зомби + Назойливая чародейка, или Чешуя Ониксии и Подземный король.

Порой обращаются и к другим опциональным картам. Подробнее о них далее.



Настырный зомби и **Назойливая чародейка** — самая популярная оборонительная пара карт. Сыграв их вместе, вы обеспечите 4 тика боевого клича **Назойливой чародейки**, что зачистит практически любой стол. Тиков может быть больше в зависимости от стола противника. При этом **Настырный зомби** хорош сам по себе в начале партии, да и **Назойливую чародейку** можно играть самостоятельно при хороших условиях на столе.

Чешуя Ониксии + **Подземный король** — альтернативные зачистки стола. **Чешуя Ониксии** — сильное и гибкое заклинание: можно убрать мелких юнитов, можно одно крупное. Но с зачисткой мелких существ хорошо справляется и **Назойливая чародейка**, а крупных угроз в мете мало. **Чешуя Ониксии** лучше в матч-апе с **Миракл Разбойником**, но он распространен разве что в топе **Легенды**. **Подземный король** больше помогает против **Фрост ДК** и других берн колод, которые полагаются и на давление со стола, и на взрывной урон.

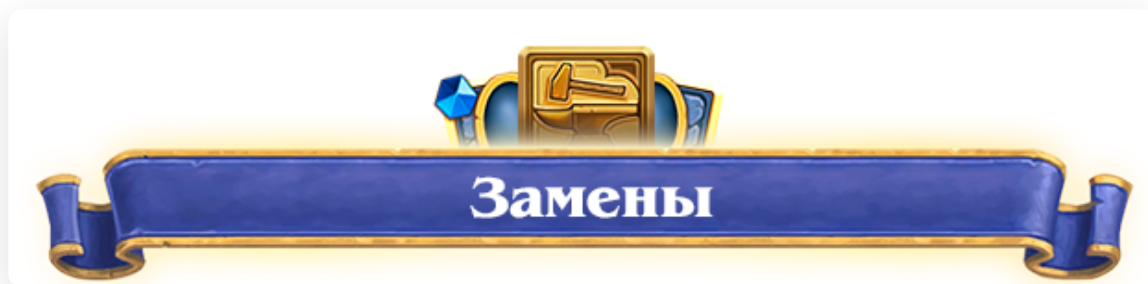


Музыкальный менеджер **Е.Т.С.** — пока что мало изученная карта, которая может сделать Квест Друида сильнее. Чаще всего вместе с ней берут **Коронера**, **Рено Джексона** и **Безумного герцога Теотара**. Так у Друида появится больше ситуативных ответов на конкретные матч-апы. И казалось бы, всё отлично, но проблема в стоимости **Е.Т.С.** в 4 маны. За каждую карту вы вынуждены платить дополнительные 4 маны, что уже не делает технические карты такими уж сильными.

Коронер и **Заключение** — эту пару карт вместе или отдельно друг от друга берут в первую очередь для улучшения матч-апа с Андед Жрецами. Карты хорошие, но не сказать, что необходимые. Квест Друид может справиться с давлением Андуйна и без них. Но если Пристов слишком много, что-то из этого полезно включить в деку.

Менее популярные опциональные карты: Друид рифа, Семена сомнения, Знак шипастой черепахи, Находчивый корабел, Порядок судопроизводства, Семя жизни, Хитиновый панцирь, Буйный рост, Зола Горгона, Оракул Элуны, Принц Ренатал, Удушающая звезда, Безумный герцог Теотар, Жизнь из смерти, Жук-убийца, Волшебная поросль, Хранитель склепа и другие.

[к оглавлению](#)



Квест Друид — средняя по стоимости колода. К сожалению, сделать ее дешевле хоть на сколько-то у вас не получится. Любая легендарка или эпическая карта необходима, чтобы архетип работал.

Вы не сможете собрать Квест Друида без квестлайна [Заблудившиеся в парке](#), без ОТК комбинации [Бранн Бронзобород](#) + [АнубРекан](#) + [Асталор Кровавая Клятва](#). Не обойтись без [Культиватора вдовоцвета](#) и без [Гаффа Вольное Сердце](#) — ключевого способа разгона по мане.

Квест Друида можно представить без [Рудника Ледяного Зуба](#) и [Назойливой чародейки](#). Но заменить эту пару придется другими дорогостоящими картами, например [Подземным королем](#).

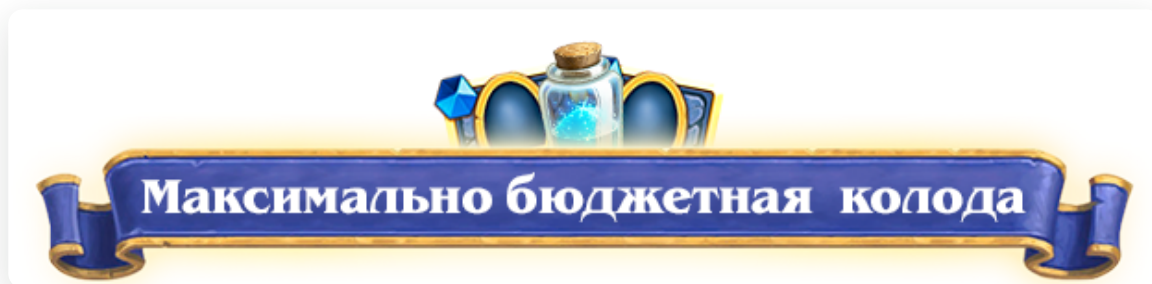
Что потеряет Квест Друид с ротацией Стандарта



Обратите внимание, что Квест Друид исчезнет из Стандартного режима вместе с весенней ротацией, когда в Вольный уйдут карты дополнений Закаленные Степями, Сплоченные Штурмградом и Разделенные Альтераком. Ротация случится в апреле (точную дату разработчики пока что не назвали) — и до нее осталось не так много времени.

Мы рекомендуем не крафтить слишком много дорогих карт для Квест Друида, если вы не играете в Вольном режиме.

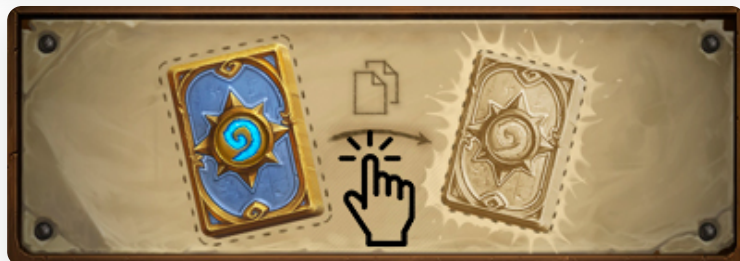
Больше о ротации Стандарта читайте в [отдельном гайде](#).



Квест Друид с Назойливой чародейкой

Квест Друид

<p>0</p> <p>Озарение</p> <p>Вы получаете 1 драгоценный кристалл маны до конца хода.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>0</p> <p>Насков</p> <p>Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>0</p> <p>Водный облик</p> <p>Улов. Если вы ходите картой, чтобы разыграть карту на этом ходу, вы берете ее.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Забудавшись в кордас</p> <p>Цепочка заданий: сожмите атаку вашего героя на 4. Наград: ваш герой получает +5 к броне.</p> <p>Пешить</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Настырный зомби</p> <p>Предсмертный крик: призывает одного зомби 1/1 со свойством «Предсмертный крик: призывает зомби 1/1».</p> <p>Пешить</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Глубокая рапа</p> <p>Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. Наносит существом, ранний атаку вашего героя.</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>Рудник Ледяного Зуба</p> <p>Выберите эффект: вы берете карту с максимальной стоимостью или вы берете карту с наибольшей стоимостью.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Астатор Кровавой Клетки</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку Астатора Защитника. Жажда маны (5) наносит 2 д. урона.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Наравляющий Светляны</p> <p>Вы раскрываете нижнюю карту из вашей колоды. Если вы разыгрываете ее на этом ходу, вы берете свою карту.</p> <p>Глухая рыба</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Браня Брестовой Воздух</p> <p>«Боевой клич» ваших существ срабатывает дважды.</p> <p>2</p> <p>4</p>	<p>3</p> <p>Первопроходец</p> <p>Боевой клич: применяет второй эффект вашего последнего заклинания с выбором эффекта.</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Зверимoo Нижнего острова</p> <p>Выберите эффект: ваш герой получает +4 к атаке до конца хода, или получает +8 к броне.</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Парковая пантера</p> <p>Написк. Когда это существо атакует, ваш герой получает +3 к атаке до конца хода.</p> <p>4</p> <p>4</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Культиватор Отдыхания</p> <p>Боевой клич: вы берете заклинание природы. Вы получаете лустой кристалл маны.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Гафу Волынное Сердце</p> <p>Боевой клич: повышает максимальный запас маны до 20. Вы получаете лустой кристалл маны. Вы берете карту.</p> <p>5</p>	<p>5</p> <p>Настойитель Каролиг Vna</p> <p>Боевой клич: наносит 1 д. урона всем противн существам. Если существо погибает, эффект повторяется.</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Дары природы</p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны, или вы берете 3 карты.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>8</p> <p>Ануб'Рекан</p> <p>Боевой клич: вы получаете +8 к броне. Призыв следующего 3 существа на этом ходу раскладает броне, а не маны.</p> <p>7</p> <p>7</p>



Сделать Квест Друида дешевле никак не получается. Вы не можете отказаться от легендарных карт: каждая из них жизненно важна архетипу. Ваш единственный выбор — взять вместо комбинации **Настырный зомби** + **Назойливая чародейка** связку **Чешуя Ониксии** + **Подземный король**. Но стоимость у них одинаковая, вот только **Подземный король** не уйдет в Вольный режим с ротацией Стандарта.

[к оглавлению](#)



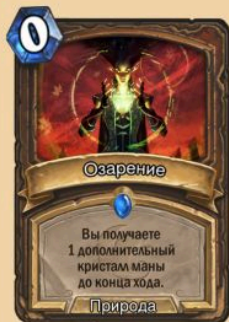
Муллиган Квест Друида достаточно однообразный и простой. Вы всегда оставляете способы разгона по мане, почти всегда квестлайн, а оборонительные опции только против темповых оппонентов. Сначала мы разберем основные правила муллигана, а после назовем карты, которые нужно оставлять при встрече с конкретными классами.



**Оставлять
всегда**





**Всегда кроме матч-апа
с Друидом**



С хорошей рукой



Против агро

-  **Заблудившиеся в парке** — оставляйте всегда за исключением матч-апа с Друидом. В зеркальном поединке броня не важна, нужно как можно быстрее найти и реализовать ОТК комбинацию, то есть агрессивно искать разгон по мане и добор карт.
-  **Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета** — оставляйте эти карты всегда. Вы можете сбросить второй Дар природы, если начинаете без Монетки. Других исключений нет.
-  **Асталор Кровавая Клятва** — в зависимости от класса будет хорошим или неплохим кипом. Всегда можно оставлять с хорошей рукой, но не ошибка

держат его в руке в любой ситуации. Хотя против медленных классов Асталор полезнее, чем против быстрых.



Парковая пантера — всегда оставляют в темповых поединках. Если в руке есть Монетка и разгон по мане, можно оставить и две копии.



Редко на муллигане оставляют **другие карты**: Наскок, Глубокую рану и Назойливую чародейку.

Далее о том, что Квест Друид оставляет на муллигане при встрече с конкретными классами.



Рыцарь смерти: Заблудившиеся в парке, Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение.

Охотник на демонов: Заблудившиеся в парке, Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета, Асталор Кровавая Клятва.

Воин: Заблудившиеся в парке, Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Парковая пантера, Озарение, Глубокая рана, Асталор Кровавая Клятва.

Паладин: Заблудившиеся в парке, Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета, Настырный зомби. С хорошей рукой — Озарение, Наскок.

Охотник: Заблудившиеся в парке, Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение.

Друид: **Сбрасывайте квест!**, Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета, Асталор Кровавая Клятва.

Разбойник: Заблудившиеся в парке, Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение.

Шаман: Заблудившиеся в парке, Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета, Парковая пантера. С хорошей рукой — Озарение, Наскок, Глубокая рана, Настырный зомби, Озарение.

Маг: Заблудившиеся в парке, Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета, Парковая пантера, Асталор Кровавая Клятва. С хорошей рукой — Наскок.

Жрец: Заблудившиеся в парке, Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета, Парковая пантера. С хорошей рукой — Глубокая рана, Озарение, Асталор Кровавая Клятва.

Чернокнижник: Зablудившиеся в парке, Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета, Назойливая чародейка, Асталор Кровавая Клятва. С хорошей рукой — Наскок, Озарение.

[к оглавлению](#)

Стратегия игры



Основы геймплея

Квест Друид — ОТК колода, которая рассчитывает на завершение партии взрывным уроном с пустого стола с помощью комбинации **Бранн Бронзобород** + **Ануб'Рекан** + **Асталор Кровавая Клятва**. Комбинация уже классическая для Друида: ее использует и Рамп Друид, который тоже иногда встречаете в ладдере.



Вся колода Квест Друида построена так, чтобы как можно быстрее найти и реализовать **ОТК комбо**. У Рамп Друида много разгона по мане, потому что на ОТК комбо нужно 11 маны (подойдут и Монетка или **Озарение**, если не зайдет **Гафф Вольное Сердце**). Конечно же, в деке масса способов перебора колоды, есть поиск конкретных карт (**Рудник Ледяного Зуба**) и защитные инструменты для того, чтобы Друида не задавили до того, как он найдет ОТК комбинацию.



К защитным инструментам относится и квестлайн **Заблудившиеся в парке**. Пусть дека называется Квест Друид, она далеко не всегда рассчитывает на финальную награду за квестлайн, а чаще всего и не завершает его вовсе. Громила Гафф не нужен для ОТК комбинации, Друид часто обойдется без +8 к броне и +8 к атаке. Квестлайн берут в колоду в первую очередь для первых баффов брони — броня важна в мете, где так много взрывного урона и агрессивных колод. При этом карты, которые дают Друиду атаку, полезны сами по себе как оборонительные инструменты. Они стоят мало маны, позволяют чистить стол от опасных юнитов противника, а в добавок к этому и выполняют первые ступени квеста, то есть дают Друиду броню и добор карты.



Еще один важный способ зачистки стола — комбинация **Настырный зомби** + **Назойливая чародейка**. Чаще всего карты используют вместе, потому что так Друид может 4 раза активировать боевой клич **Назойливой чародейки**, а потенциально и больше, если на столе будут другие существа с нужным запасом здоровья. Это очень сильная зачистка стола, которая будет полезна в большинстве матч-апов. При этом вы можете использовать **Настырного зомби** и **Назойливую чародейку** отдельно друг от друга.

В колоде Квест Друида есть **Первопроходец** — существо, которое не играют в других деках класса. Фишка этого юнита в том, что он работает только с **Даром природы** — единственным заклинанием с "выберите эффект" в колоде. В результате с **Дара природы** вы часто сможете брать разгон по мане, а после этого использовать **Первопроходца** для того, чтобы добрать 3 карты за 3 маны.



В остальном колода использует уже всем **привычные карты Друида**. **Культиватель вдовоцвета**, **Гафф Вольное Сердце** и **Дар природы** позволяют разгоняться по мане и добирать карты. **Направляющий свет луны**, **Водный облик** и **Рудник Ледяного Зуба** — способы добора ОТК комбинации или других ключевых карт. **Озарение** — гибкая карта для выравнивая кривой маны в начале партии или для возможности реализовать комбо **Бранн Бронзобород** + **Ануб'Рекан** даже без захода **Гаффа Вольное Сердце**.

В результате Квест Друид получается хорошей и сбалансированной колодой. В начале партии он играет от обороны: быстро разгоняется по мане, а с помощью квестлайна и синергий с ним может постоять за себя и чистить стол, не затрачивая много маны и не расходуя много здоровья. **Назойливая чародейка** позволит вернуться в игру, если противник все-таки активно заспамил стол. В мид и лейтгейме Друид активно добирать карты и ищет ОТК комбинацию. И сама ОТК комбинация так сильна, что ни одна метовая колода не может ей противостоять. Тем более ОТК комбинацию можно сделать сильнее в случае, если у оппонента много здоровья или брони.

[к оглавлению](#)



Способы победы



1. ОТК комбинация



Есть много вариантов ОТК комбинации за Квест Друида. Самая популярная из них — **Бранн Бронзобород** + **АнубРекан** + **Асталор Защитник** (2 форма) + **Асталор Поджигатель** (3 форма) + **Асталор Поджигатель**. Для такой комбинации нужно 11 маны, чего можно добиться за счет **Гаффа Вольное Сердце** или **Озарения / Монетки**. Других условий нет: Друиду не нужна броня на эту комбинацию — вы получите ровно столько, сколько нужно, с Асталора Защитника и **АнубРекана** (21 броню). Эта ОТК комбинация нанесет 56 урона с пустого стола, чего достаточно для победы практически во всех ситуациях.



ОТК комбо может не добить противника, если у него будет много существ на столе или больше здоровья/брони. Здесь на помощь придут другие источники урона: **Наскок**, юниты на столе, дополнительные копии Асталора и т.д. Дополнительных юнитов вы сыграете уже только за ману: эффект **АнубРекана** уже закончится после розыгрыша 3 существ.

Обратите внимание, что на вашей половине стола должно быть 5 свободных слотов для описанной выше ОТК комбинации.

Есть и другие варианты этой же ОТК комбинации: с розыгрышем **Асталора Кровавая Клятва** + **Асталора Защитника** + **Асталора Поджигателя** в один ход. Или с реализацией дополнительных копий **АнубРекана** и Асталора (их дает **Направляющий свет луны**).



2. Давление другими способами



Изредка Квест Друид может задавить противника и другими путями — существами на столе, одной копией Асталора или даже с помощью финальной награды за квестлайн Громила Гафф. Уже сам по себе он наносит 8 урона, его же можно сыграть под Бранном Бронзобородом, чтобы нанести уже 16 урона.

Вы не обязательно должны выбирать: использовать этот способ победы или ОТК комбинацию. Иногда их можно комбинировать вместе, использовать только части ОТК комбинации или не использовать их вовсе.

Особенно в темповых матч-апах Квест Друид редко обращается к ОТК комбинации, а просто выживает до момента, пока у противника не закончатся карты в руке. Тогда Друид может победить любыми юнитами на своей половине стола или, если спешка все-таки есть, то и при помощи взрывного урона.



3. Защита и накопление брони



В мете много берн колод, которые играют очень много взрывного урона. В первую очередь это Андед Жрец, Фрост ДК и Агро Маг. Часто взрывным уронам будет пользоваться ДК Скверны, Миракл Разбойник и Курс Бесолок. Во всех этих поединках Квест Друид может победить просто за счет огромного количества брони.

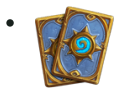
Важно отметить, что броня спасает только в ситуации, если противник давит только за счет взрывного урона. Если при этом на его половине есть юниты с большим количеством атаки, то вы должны позаботиться об их зачистке. Если от них не избавиться, то юниты противника соьют любое количество вашей брони.

Квест Друид может накопить броню с помощью квестлайна, Звериного неистовства, за счет комбинации **Бранн Бронзобород + АнубРекал** или **Бранн Бронзобород + Громила Гафф**.

[к оглавлению](#)



Как играть ключевые карты



Водный облик

Водный облик — сильное заклинание, хотя многие используют его некорректно. Всегда играйте этот спелл в начале хода, пока вы еще не потратили ману. И чем позднее вы это сделаете, тем лучше: у Рамп Друида есть карты как за 0, так и за 8 маны. Пока в руке достаточно разгона по мане, инструментов для защиты или нападения, держите **Водный облик** и не используйте его без необходимости. Только когда нужные ресурсы в руке закончатся, можно раскопать карту со дна колоды — и в идеале тут же добрать ее. Всегда надежно играть **Водный облик** на 8+ маны, но не ошибка делать это с 4+ маны, если в руке нет хороших ходов.

Водный облик полезен еще и потому, что дает больше информации. Вы возьмете одну карту со дна колоды, а еще две там останутся. Эту пару карты вы можете не рассчитывать добрать в ближайшем будущем, если нет другой копии **Водного облика**.



Наскок, Глубокая рана, Звериное неистовство и Парковая пантера

Все эти карты помогают выполнить квест. Часто их используют в начале партии, чтобы убрать со стола ранние дропы противника. Это самый тяжелый момент в партии для Квест Друида. И эти баффы атаки помогают пережить его.

Чаще всего **Парковую пантеру** играют так, чтобы она тут же смогла атаковать. А **Звериное неистовство** используют для баффа к атаке, чтобы убрать что-то со стола противника и получить броню с квестлайна. Вы можете комбинировать другие баффы к атаке с **Глубокой ране**, чтобы наносить много урона по вражескому юниту.

В медленных матч-апах эти баффы можно использовать для того, чтобы наносить больше урона вражескому герою. Хотя ваш основной фокус всё еще поиск и реализация ОТК комбинации — от нее урона в разы больше.



Рудник Ледяного Зуба

С этим заклинанием всё просто: оно нужно в первую очередь для того, чтобы добрать **АнубРекана** из колоды. Если он уже есть в руке, Друид найдет какой-то из пятих дропов (проверьте, что осталось в колоде). Вы почти никогда не должны играть **Рудник Ледяного Зуба** для того, чтобы найти самую дешевую карту в колоде — толку от этого мало.





Музыкальный менеджер **Е.Т.С.**

Чаще всего внутрь **Е.Т.С.** берут **Коронера**, **Рено Джексона** и Безумного герцога Теотар. Вы можете играть **Е.Т.С.** в темп в любой удобный момент, а раскопанную карту оставить на следующие ходы — в зависимости от матч-апа почти всегда понятно, что вам нужно.

Коронер нужен в первую очередь против Андед Жреца. Он же поможет против **Балинды Каменный Очаг** в матч-апе с Биг Спелл Магом, а еще против крупных угроз **Миракл Разбойника** и реже **Разбойника** на воровстве.

Рено Джексон хорош в агрессивных поединках, где противник использует много взрывного урона. Но активным боевой клич станет только в случае, если вы уже добрали много карт из колоды. Следите, сколько пар осталось в деке: Рено не всегда станет хорошим пиком, но если всё сошлось, карта приносит массу выгоды.

Безумный герцог Теотар нужен в первую очередь против других Квест Друидов, у которых вы должны украсть одну из частей ОТК комбинации. Легендарка полезна и против контроль колод в целом: например ДК Крови. Тут целей для воровства больше — всё зависит от игровой ситуации и руки оппонента.



Направляющий свет луны

Еще одно заклинание, которое нужно стараться играть в начале хода и как можно позднее по ходу партии. Вы извлечете максимум выгоды из спелла, если тут же используете копию раскопанной карты. Так можно найти дополнительные копии самых сильных карт: **Бранна Бронзоборода**, **Асталора Кровавая Клятва**, **АнубРекана** и т.д.

Играйте **Направляющий свет луны** рано, если в руке нет разгона по мане или ключевого защитного инструмента. Во всех остальных случаях оттягивайте как можно дольше с розыгрышем заклинания и в первую очередь используйте хорошие карты в руке.

Часто **Направляющий свет луны** играют перед ОТК комбинацией, чтобы найти последнюю ее часть.






Асталор Кровавая Клятва



Не спешите разыгрывать первую и вторую копию Асталора в начале партии и в мидгейме. Все это можно сделать уже в лейтгейме перед розыгрышем Бранна Бронзоборода и [АнубРекана](#). Не так страшно рано сыграть первую форму — [Асталора Кровавая Клятва](#), а вот вторую копию уже оставлять для ОТК комбинации, чтобы получить две финальные копии Асталора и тут же сыграть их.

Важно отметить, механику работы Бранна Бронзоборода с разными версиями Асталора.

-  Сыграв [Асталора Кровавая Клятва](#) под Бранном, вы получите две копии Асталора Защитника и один раз нанесете 2 урона вражескому персонажу.
-  Сыграв Асталора Защитника под Бранном, вы получите две копии Асталора Поджигателя и 5 брони.
 -  Сыграв Асталора Поджигателя под Бранном вы нанесете 28 урона.



Бранн Бронзобород

Одна из самых ценных карт в колоде, которая станет ключевой частью ОТК комбинации. Впрочем, Бранна можно играть не только для ОТК комбо в темповых матчах, где можно победить со стола или просто с одним боевым кличем Асталора Поджигателя.

В темповых поединках хороши и не такие сильные комбинации: например можно просто использовать Бранна вместе с [АнубРеканом](#) для накопления 16 брони или с финальной наградой за квест. С Бранном работает даже [Гафф Вольное Сердце](#), хотя комбинация редко стоит потраченного на нее Бранна Бронзоборода. То же справедливо и для [Первопроходца](#).

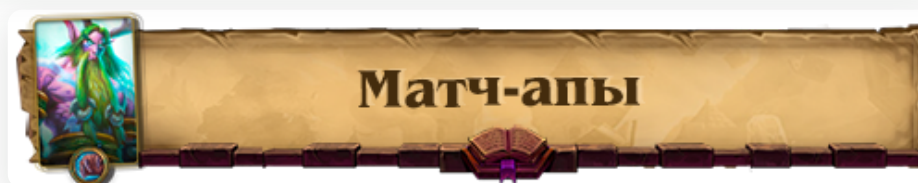


АнубРекан

Чаще всего Друид старается сыграть [АнубРекана](#) в финальный ход после Бранна, а затем реализовать комбинацию Асталор Защитник + Асталор Поджигатель + Асталор Поджигатель.

Но не бойтесь играть **АнубРекана** и в темп, если ситуация тяжелая или вы планируете наступать только со стола. Можно поставить **АнубРекана** просто в темп на 8 ход, чтобы получить броню. Можно сыграть его и после использовать какой-то тяжелый дроп за 8+ брони для того, чтобы выставить больше характеристик на игровое поле. Иногда в темповых матч-апах даже не столь эффектных комбинаций достаточно для победы, так что старайтесь не жадничать.

[к оглавлению](#)



Андед Жрец

Напряженный поединок, в котором Жрец будет активно давить со стола и взрывным уроном. Друид может чистить стол с помощью баффов атаки, натисков и ремувалов, но на это ему нужно время. В самом начале партии отдавайте приоритет разгону по мане. Если параллельно с этим получается убивать вражеских существ — хорошо. Если нет, рассчитывайте на мощные комбинации за 6+ маны, которые и уберут вражеских существ, и дадут вам какой-то запас брони. Если Жрец останется без стола или с небольшим количеством существ на столе, Друид легко переиграет оппонента, потому что накопит огромное количество брони — пробить это Прист не сможет. Важно дожить до этого момента, то есть пережить стартовую агрессию Жреца. Отчасти матч-ап зависит от захода противника: Друиду будет очень сложно, если Андед Прист скастует немоту на **Бестелесного капрала** или найдет пару **Оживлений мертвых** под существ за 3 маны.



Рыцарь смерти **Крови**

Очень простой матч-ап, в котором у Друида будет достаточно времени на разгон по мане и реализации ОТК комбинации с Бранном, АнубРеканом и Асталором Кровавая Клятва. Оставьте комбинацию **Настырный зомби + Назойливая чародейка** для того, чтобы убрать нескольких тяжелых существ ДК в лейтгейме. В идеале играть первым номером: наступать с помощью награды за квестлайн и немногочисленных существ. Но даже если Друид отстает, партию сложно запустить до момента, когда ОТК комбинация не сможет закончить бой. Если вы боитесь, что ОТК комбо не хватит, играйте жаднее с **Направляющим светом луны** и Асталором Кровавая Клятва.



Рыцарь смерти **Льда**

Фрост ДК начнет агрессивно: Друиду важно пережить тяжелый старт. Как и всегда, отдавайте приоритет разгону по мане, но не запускайте ситуацию на столе: вам помогут **Наскок** и **Глубокая рана**, а чуть позднее **Парковая пантера** и **Назойливая чародейка**.

Если у Друида получилось сломить стартовую агрессию ДК, дальше партия должна пойти просто. Пусть у Рыцаря смерти есть много взрывного урона, Друид копит изрядный запас брони. Не бойтесь играть ОТК комбинацию частями и в темп, чтобы цепляться за стол и выживать: вы переиграете противника тогда, когда у него закончатся инструменты для наступления.

•



•

Разбойник на воровстве

Интересный и не всегда предсказуемый матч-ап. Разбойник почти наверняка будет наступать: и в первую очередь со стола. Чтобы остановить это давление, ищите и берегите комбинацию **Настырный зомби + Назойливая чародейка**. Эта связка зачистит стол даже с рандомно сгенерированными гигантами.

Против Разбойника на воровстве Друид чаще всего сохраняет ОТК комбинацию и старается реализовать ее как можно быстрее. Урона нужно много, потому что на столе

Разбойника почти всегда будут какие-то юниты, которые впитают в себя часть урона с ОТК комбинации.



- ### Квест Друид

Зеркальный матч-ап — гонка за ОТК комбинацией. Кто ее быстрее найдет и реализует, тот и победит. Вы можете реализовать ОТК комбо и без [Гаффа Вольное Сердце](#), если сохраните [Монетку](#) или [Озарение](#) для розыгрыша комбинации [Бранн](#) + [АнубРекан](#): после этого можно реализовать и [Асталора Кровавая Клятва](#).

В этом матч-апе не так важно количество брони, стол и что-либо за исключением ОТК комбо. Поэтому, увидев Друида в противниках, вы должны сбрасывать квестлайн на муллигане. Концентрируйтесь на доборе и разгоне по мане. И как только вы находите ОТК комбинацию, победа ваша.



- ### Чистый Паладин

Самый сложный матч-ап в мете для Квест Друида. Он так плох, что вы должны играть очень авантюрно: рассчитывать на хороший заход карт вам и на плохой заход парт противнику. Без разгона по мане, ранних зачисток и темповых мид и лейтгейм комбинаций. В ход, когда Паладин сыграет [Графиню](#) вместе с другими тяжелыми картами, Друид чаще всего может вернуться в игру только за счет комбинации [Настырный зомби](#) + [Назойливая чародейка](#), и то стол часто придется довести до нужной кондиции другими картами вроде [Наскока](#) или [Глубокой раны](#). После этого Паладин продолжит давление случайными легендарками: тут Друиду тоже будет сложно. Рассчитывайте на рано зашедшие комбинации с [Бранном](#) и [АнубРеканом](#) — можно даже без [Асталора](#), если эта легендарка не зашла.



- ### Биг Спелл Маг

Равный матч-ап, в котором многое будет зависеть от захода карт Друиду и Магу. В начале партии важно избавиться от [Дальней заставы](#) и вовремя разбить [Почтового](#)

танцора, чтобы не подставить полученную Монетку под [Чародейку-варвара](#). Опасен 6 ход Мага, в который выйдет или [Чародейка-варвар](#) (старайтесь разыграть дешевые заклинания до этого момента), или [Балинда Каменный Очаг](#). Справиться с огромными характеристиками Балинды сложно, тем более за ней часто последует [Амулет пламени дракона](#). Можно понадеяться на комбинацию [Настырный зомби](#) + [Назойливая чародейка](#), но и ее не всегда будет достаточно. К 6 ходу Мага у Друида должно быть уже много маны, а в идеале он должен уже планировать ОТК комбинацию с Бранном Бронзобородом, [АнубРеканом](#) и Асталором Кровавая Клятва.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!
