

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Обновленный (11.4) Малигос Друид. Гайд по колодам Ведьмин Лес

25.07.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Малигос Друид

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru






Малигос Друид за последнее время стал полноправным участником меты Ведьминоного леса, конкурируя с Таунт Друидом, Токен Друидом и Биг Друидом за первенство внутри класса. И, несмотря на столь внушительную и серьезную битву среди различных архетипов Малфуриона, **Малигос Друид** показывает, что именно он — лучший выбор для фанатов класса.

Впрочем, **Малигос Друид** — не тот архетип, взяв который, любой сможет без проблем двигаться вверх даже в благоприятной мете. Колода невероятно сложна, несмотря на то, что кажется достаточно простой и прямолинейной: «ставишь **Малигоса** и стреляешь Лунным огнем в лицо». Но не обманывайтесь, с таким подходом далеко не уехать. И данный гайд ставит перед собой цель показать вам, почему **Малигос Друид** сложен и

как именно играть им правильно, как определять верный способ победы и использовать ключевые ресурсы.

В данном руководстве вы, как и всегда, увидите сильнейшие сборки архетипа, узнаете все о вопросах декбилдинга, начиная с основы колоды и заканчивая бюджетными заменами. Вам будут представлены разделы с муллиганом, общей стратегией игры и отдельными матч-апами, а также другая важная информация, которая поможет вам освоить **Малигос Друида** и улучшить ваш процент побед.

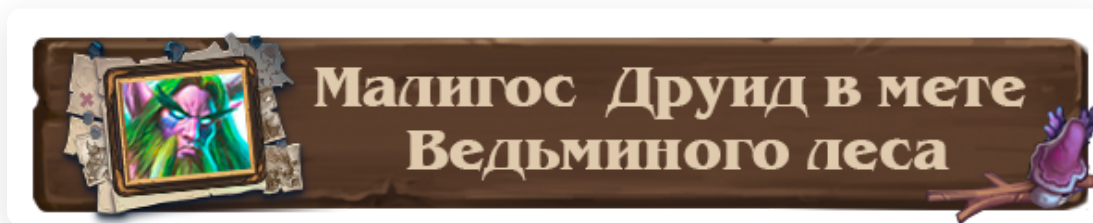
Вы уже могли читать гайд по колоде **Малигос Друида** ранее. Это обновленная версия, актуальная для конца июльского рейтингового сезона и патча 11.4. В гайд были внесены следующие изменения:

-  Добавлены общие советы по муллигану и изменены некоторые карты, нужные в стартовую руку для каждого класса, согласно советам профессионального игрока RDU
-  Переработано вступление
 -  Добавлены новые сборки архетипа и описания к ним, убраны старые
 -  Добавлены советы по заменам некоторых карт в колоде
 -  Добавлены описания некоторых матч-апов, актуальных для реалий нынешней меты

Разделы гайда:

1. *Малигос Друид в мете Ведьминоного леса*
2. *Сборки архетипа*
3. *Вопросы декбилдинга*
4. *- Основа колоды*
5. *- Опциональные и технические карты*
6. *- Замены*
7. *- Бюджетный Малигос Друид*
8. *Муллиган*
9. *Стратегия игры*
10. *- Способы победы*
11. *- Выживание*
12. *- ОТК комбинация*
13. *- Сетап летального урона*
14. *- Давление существами*
15. *- Когда и как использовать ключевые карты?*
16. *- Обыгрывание ключевых контр-карт противника*
17. *- Точечные ремувалы*
18. *- Крадущийся упырь*
19. *- Исцеление и броня*

20. - Ремувалы оружия
21. - Как правильно играть от топдеков?
22. - Важные советы
23. Карты с особыми эффектами
24. Матч-апы
25. Заключение



Малигос Друид — далеко не новая колода. Она была широко распространена еще в далеком 2016 году во времена меты Вечеринки в Каражане. С тех пор, впрочем, особых результатов **Малигос Друид** не показывал.

То же самое было долгое время и в Ведьминоном лесу, кто-то играл этой колодой и даже добивался неплохих результатов, но то были лишь единичные случаи. И после майских изменений баланса ситуация не особо изменилось. Куда большее внимание было уделено Биг Спелл Друиду (еще до нерфа), а после Таунт Друиду и Токен Друиду.

Важно отметить, что в Ведьминоном лесу долгое время сосуществовали два архетипа **Малигос Друида**, использующие разные механики. Первые обращались к легендарной задаче **Исполины джунглей**, дабы за один ход призвать **Малигоса**, сделать его копии и произнести несколько наносящих урон заклинаний. Вторые для этих же целей пользовались легендарным оружием класса **Ветвь Древа Жизни**.

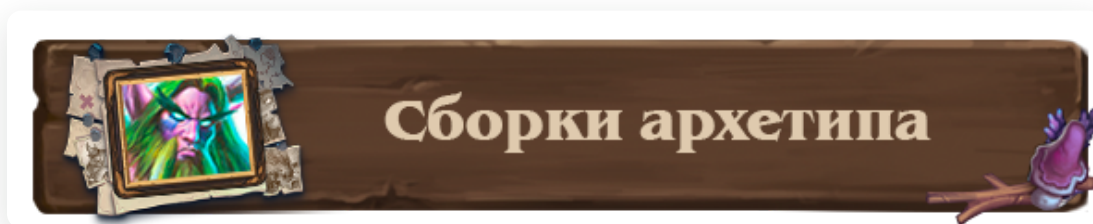
Второй способ с легендарным оружием занимал гораздо меньше места в колоде, не ослаблял стартовую руку архетипа, но зато куда проще нейтрализовывался каким-либо ремувалом оружия. А вот Квест **Малигос Друида** «законтрить» было не так просто.

Но затем жирную точку в борьбе Квест **Малигос Друида** и обычного **Малигос Друида** поставил патч 11.2. На фоне новых событий и обновленной Арены мало кто заметил изменение взаимодействия карт **Безликий манипулятор** и **Исполины джунглей**, которое по своей сути стало нерфом Квест **Малигос Друида**.

С тех самых пор **Малигос Друид** без легендарной задачи одержал верх над своим прямым конкурентом внутри архетипа, но лишь с последних дней июня он стал оспаривать первенство других метовых колод класса и Hearthstone в целом.

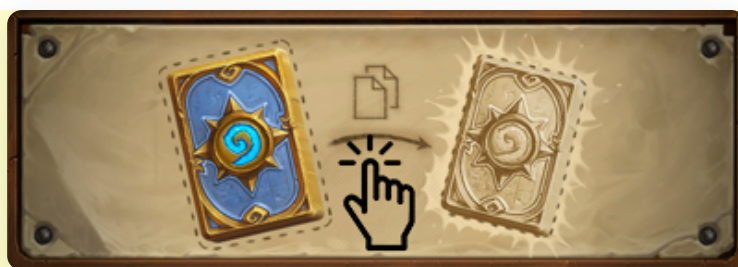
Сейчас **Малигос Друид** чувствует себя великолепно, опережая на легендарных рангах все другие колоды класса, включая Таунт Друида. Правда, последний еще держится в топе на низких рангах, что обусловлено тем, что игроки в легенде быстрее выявляют слабые места в мете и находят лучший способ законтрить ее. Еще одна причина непопулярности **Малигос Друида** на низких рангах — сложность данной колоды. Неопытным игрокам не так просто побеждать **Малигос Друидом** стабильно и часто.

Сборки **Малигос** Друида эволюционируют, но незначительно и достаточно медленно. В последние дни игроки все чаще отказываются от **Безликих манипуляторов**, добавляя в сборку **Звездный огонь** или даже **Звездопад**. Первое заклинание помогает наносить больше урона по герою противника и обеспечивает Друида гибкостью, а второе может помочь вам зачистить стол какой-то агро колоды (в особенности Нечетного Паладина).



Как уже было сказано выше, **Малигос** Друид с **Ветвью Древа Жизни** стал безоговорочным лидером внутри архетипа, и игрокам осталось лишь найти оптимальную сборку, на что не потребовалось большого количества времени: все же опций у архетипа не так уж и много, слишком много места занимают сильнейшие карты класса, без которых Друида уже и помыслить сложно.

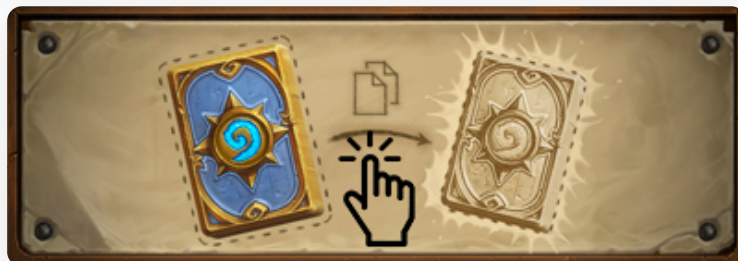
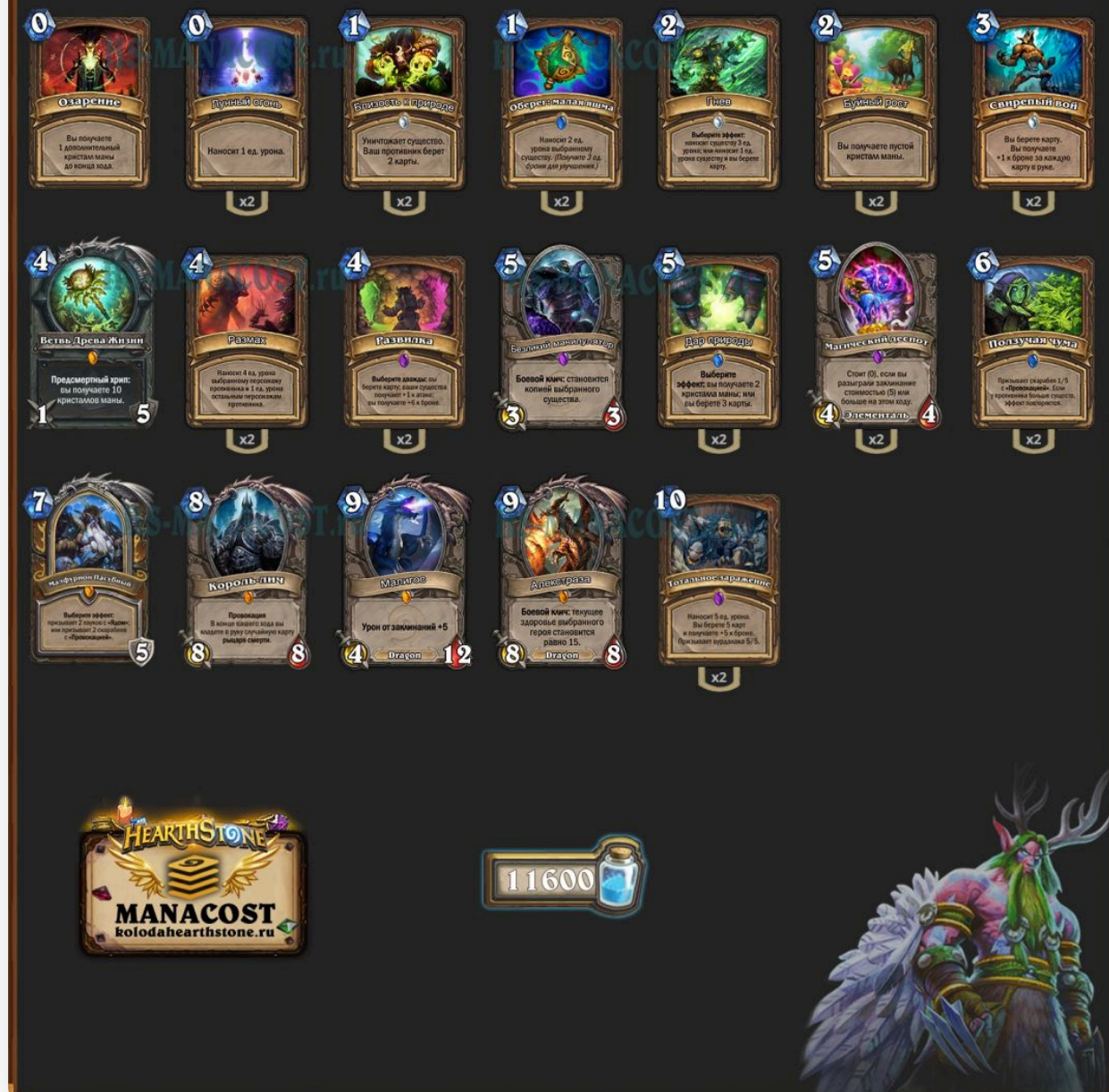
В результате достаточно быстро была открыта оптимальная сборка **Малигос** Друида, которая в последствии подверглась минимальным корректировкам, с которыми вы и ознакомитесь ниже.



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

Малигос Друид (стандартная сборка)

Малигос Друид от Orange






















Первая успешная версия **Малигос Друида**, которой до сих пор пользуется большинство игроков, несмотря на то, что она уже достаточно возрастная.


Этот **Малигос Друид** обращается к нескольким тяжелым угрозам помимо поименованные дракона, которые не только улучшают комбо потенциал архетипа, но и являются неплохим способом оказывать давление в контроль матч-апах.

Одна копия **Озарения** используется не для какой-то одной цели, но как гибкий и многофункциональный инструмент. Иногда с помощью **Озарения** можно реализовывать более сильные комбинации, иногда **Озарение** позволяет очистить руку от лишних карт и избежать ее переполнения, а иногда совершить неожиданный темповый ход, например, дать **Ползучую чуму** или **Тотальное заражение** на ход раньше ожидаемого.

Малигос Друид со Звездным огнем

Малигос Друид (с Звездным огнем)

 <p>Озарение Вы получаете 1 дополнительный кристалл маны до конца хода.</p>	 <p>Лунный огонь Наносит 1 ед. урона.</p>	 <p>Близость к природе Уничтожает существ. Ваш противник берет 2 карты.</p>	 <p>Обергемалыш Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Играете 2 аб. брони для улучшения.)</p>	 <p>Гнав Выборка эффект: нанесите 3 ед. урона, или нанесите 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p>	 <p>Буйный урожай Вы получаете пустой кристалл маны.</p>	 <p>Сavage вой Вы берете карту. Вы получаете +1 к броне за каждую карту в руке.</p>
	x2	x2	x2		x2	x2
 <p>Бестья Древа Жизни Предсмертный крик: вы получаете 10 кристаллов маны.</p>	 <p>Размах Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p>	 <p>Развилла Выборка эффект: вы берете карту, ваше существо получает +1 к атаке, вы получаете +4 к броне.</p>	 <p>Дар Природы Выборка эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p>	 <p>Магический саженец Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу.</p>	 <p>Звездный огонь Наносит 5 ед. урона. Вы берете карту.</p>	 <p>Ползучая чума Приносит скрабам 1/3 «Провождение». Если у противника больше существ, эффект усиливается.</p>
	x2	x2	x2	x2		x2
 <p>Мальфурон Пакс Обливи Выборка эффект: приносят 2 противника «Провождение» или приносят 2 существа «Провождение».</p>	 <p>Король джунглей Провождение: В конце своего хода вы кладете в руку случайную карту своей смерти.</p>	 <p>Малигос Урон от заклинаний +5</p>	 <p>Алекстраза Боевой крик: текущие здоровые выбранного героя становятся равны 15.</p>	 <p>Тотальное заражение Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Приносит кристалл 5/5.</p>		
	8	4 Dragon 12	8 Dragon 8	x2		







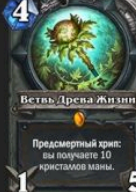












11200 




Эта уже более актуальная и современная версия отказывается от **Безликого манипулятора** в пользу **Звездного огня**, позволяющего наносить больше урона по герою противника или его существам, перебирать колоду и так далее.


Малигос Друид от CitizenNarra


Малигос Друид от CitizenNarra

<div style="text-align: center;">0</div>  <p>Наносит 1 ед. урона.</p> <p>x2</p>	<div style="text-align: center;">1</div>  <p>Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	<div style="text-align: center;">1</div>  <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 2 ед. брони для друидов)</p> <p>x2</p>	<div style="text-align: center;">2</div>  <p>Божественный щит Урон от заклинаний +1</p> <p>1 1</p>	<div style="text-align: center;">2</div>  <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<div style="text-align: center;">3</div>  <p>Вы берете карту. Вы получаете +1 к брони за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>	<div style="text-align: center;">4</div>  <p>Предостерегающий крист: вы получаете 10 кристаллов маны.</p> <p>1 5</p>
<div style="text-align: center;">4</div>  <p>Выберите два: вы берете карту, ваше существо получает +1 к атаке; вы получаете +6 к брони.</p> <p>x2</p>	<div style="text-align: center;">4</div>  <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 4 ед. урона естественной перестройки кристалла.</p> <p>x2</p>	<div style="text-align: center;">5</div>  <p>Бовый крист становится копией выбранного существа.</p> <p>3 3</p>	<div style="text-align: center;">5</div>  <p>Стоит (0), если вы разыграли элементаль стоимостью (0) или больше на этой ходу. Элементаль</p> <p>4 4</p> <p>x2</p>	<div style="text-align: center;">5</div>  <p>Выберите эффект: уничтожить существо 2 ед. урона; или 2 ед. урона всем существам противника.</p> <p>x2</p>	<div style="text-align: center;">5</div>  <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	<div style="text-align: center;">6</div>  <p>Получает скраблен 1/3 «Прохождение». Если у противника больше существ эффект аннулируется.</p> <p>x2</p>
<div style="text-align: center;">7</div>  <p>Выберите эффект: призывает 2 лангоса «Обливание»; или призывает 2 оокобота «Фривольность».</p> <p>5</p>	<div style="text-align: center;">8</div>  <p>Прозвонит. В конце бояго хода вы кладете в руку случайную карту рандома карты.</p> <p>8 8</p>	<div style="text-align: center;">9</div>  <p>Урон от заклинаний +5</p> <p>4 12</p> <p>Dragon</p>	<div style="text-align: center;">9</div>  <p>Бовый крист: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.</p> <p>8 8</p> <p>Dragon</p>	<div style="text-align: center;">10</div>  <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к Броне. Призывает кристалла 5/5.</p> <p>x2</p>		



11700



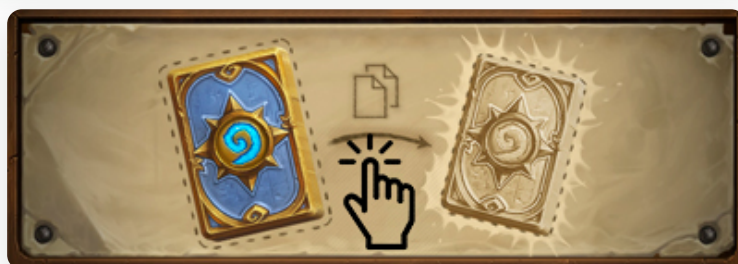




Версия, созданная для борьбы с агро колодами, играющими от стола, как Зоолок, Нечетный Паладин, Спелл Охотник и другие. **Нечестивый фанатик** (при желании заменяется **Магом крови Талносом**) и **Звездопад** — великолепные и неожиданные ответы на стол оппонента, который не боится ничего, кроме **Размаха** и **Ползучей чумы**.

Малигос Друид с Талдараром

Малигос Друид с Талдараром





















Единственная карта за 3 маны в колоде обычного Малигос Друида — Свирепый вой, и ее потеря, конечно же, уменьшит выживаемость архетипа и потенциал перебора колоды, но критичной ее не назвать.


Убирая Свирепый вой из сборки, у Друида появляется возможность обзавестись Принцем Талдараром, великолепно синергирующим с Малигосом.

Идея данной сборки проста: даже если Ветвь Древа Жизни была уничтожена ранее, вы все равно сможете нанести 22 единицы взрывного урона с пустого стола с помощью комбинации Малигос + Озарение + Озарение + Принц Талдарам + Лунный огонь + Лунный огонь.


Малигос Token Друид от Куошта

Малигос Token Друид от Куошта


 <p>Наносит 1 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 2 дд. брони для уржаника.)</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите эффект: ваше существо получает +1/+1, или призовете на поле боя пантеру 3/2.</p>	 <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	 <p>Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.</p>	 <p>Боевой клич: наносит 4 ед. урона самому себе.</p> <p>x2</p>
 <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, призывает на поле боя мага уровня 3/1.</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите вариант: вы берете карту, ваше существо получает +1 к атаке, или получаете +6 к броне.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы получаете +6 к броне и вербуете существо стоимостью (4) или меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: вы вербуете существо стоимостью (4) или меньше.</p>	 <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны, или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>
 <p>Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу.</p> <p>4 Элементаль 4</p> <p>x2</p>	 <p>Призывает скрабба 1/5 с «Проклятый». Бонус у проклятого больше скорости, эффект попарится.</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите эффект: призовет 2 скрабба с «Обитие» или призовет 2 скрабба с «Враждебный».</p>	 <p>Проклятие: в конце своего хода вы кладете в руку случайную карту рывка смерти.</p> <p>8</p>	 <p>Урон от заклинаний +5</p> <p>4 Драгон 12</p>	 <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает гурдака 5/5.</p> <p>x2</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru



8360





Если вы ищите что-то необычное и интересное, попробуйте эту гибридную версию [Малигос](#) и Токен Друида. Равнодушным не останется никто!



Выбрано 25 / 30 карт

0	Лунный огонь	2
1	Оберег: малая яшма	2
2	Буйный рост	2
2	Гнев	
3	Свирепый вой	2
4	Ветвь Древа Жизни	
4	Развилка	2
4	Размах	2
5	Безликий манипулятор	
5	Дар природы	2
5	Магический деспот	2
6	Ползучая чума	2
7	Малфурион Пагубный	
9	Малигос	
10	Тотальное заражение	2

Основа колоды - это карты, использующиеся во всех или почти во всех сборках архетипа. Малигос Друид обладает достаточно широкой основой колоды, в которую входят преимущественно классовые карты: части комбинации, разгон по мане, защитные инструменты и способы добора, а также, разумеется, и сам Малигос.

Основа колоды часто дополняется следующими опциями: **Близость к природе**, **Король-лич**, **Озарение**, **Алекстраза**.

Если из основы **Малигос Друида** и исключают какие-либо карты, то это могут быть одна копия **Магического деспота**, **Гнев** или **Безликий манипулятор**. Реже отказываются от других карт.

В сборках встречаются и другие опции, которые вам и предлагается обсудить далее.

Маг крови Талнос – хорошо сочетается с наносящими урон заклинаниями: **Лунный огонь** и **Размах** в первую очередь, так вы сможете совершать мощные темповые ходы, что особенно важно в агрессивных матч-апах, хотя и в медленных от **Мага крови Талноса** есть польза – это гибкое и многофункциональное существо, но для него, увы, не всегда находится место в колоде.

Принц Талдарам – уже многое было сказано об этой легендарной карте в предыдущем разделе: обладает отличным комбо потенциалом, но заставляет отказываться от **Свирепого воя**, так ослабнут все ваши агрессивные матч-апы и некоторые другие.

Звездопад – единственный повод взять **Звездопад** в колоду – вы встречаете очень много Нечетных Паладинов и этот матч-ап вам хотелось бы сделать еще лучше. Уже не так безумно полезен, но все-таки хорош **Звездопад**, когда вы встречаете другие агро колоды, играющие от стола, например, Зоолока. Обычно сборки со **Звездопадом** обзаводятся **Магом крови Талносом** или **Нечестивым фанатиком**.

Звездный огонь – может использоваться в сборках вместо **Безликого манипулятора** в качестве дополнительного источника урона по герою, существам и перебора колоды. Пусть и дорогостоящее, но достаточно гибкое и всегда полезное заклинание.

Кобольд-барахольщик – интереснейшая карта, которая подойдет тем, кто хочет наверняка реализовать **Ветвь Древа Жизни**, даже несмотря на ремувалы оружия оппонента. Это очень медленная опция, но интересная и часто неожиданная для противника.

Король-лич – невероятно важный источник дополнительной выгоды и давления для **Малигос Друида**, который часто планирует победить не только за счет своей комбинации, но и попросту атакуя тяжелыми угрозами. **Король-лич** используется далеко не всеми сборками архетипа, но зря: это отличное дополнение колоды.

Алекстраза – еще одна агрессивная опция для поздних этапов игры, с помощью которой вы можете создать благоприятные условия для розыгрыша **Малигоса** в комбинации с наносящими урон заклинаниями. **Алекстраза**, как и **Король-лич**, используется большинством последних и актуальных сборок **Малигос Друида**.



Говоря **о заменах карт**, конечно же, нельзя не отметить, что некоторые легендарные и эпические карты Малигос Друид никак не может заменить. В первую очередь это, конечно же, сам **Малигос**, без которого теряется всякий смысл колоды. Также невероятно важны карты **Ветвь Древа Жизни**, **Развилка**, **Безликий манипулятор**, **Магический деспот** и **Тотальное заражение** – это тоже обязательные опции.

Малфурион Пагубный, конечно же, тоже силен, но по крайней мере на его плечах не держатся основные способы победы архетипа, так что без него можно обойтись, пусть и потеряв значительную часть потенциала.

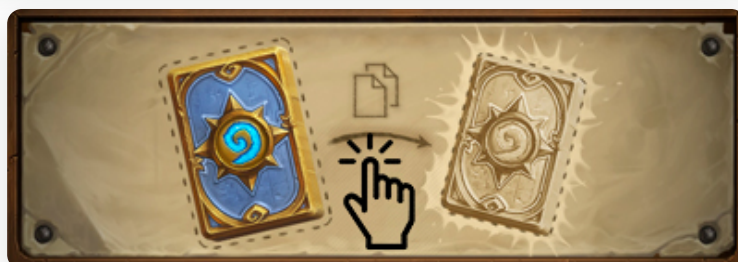
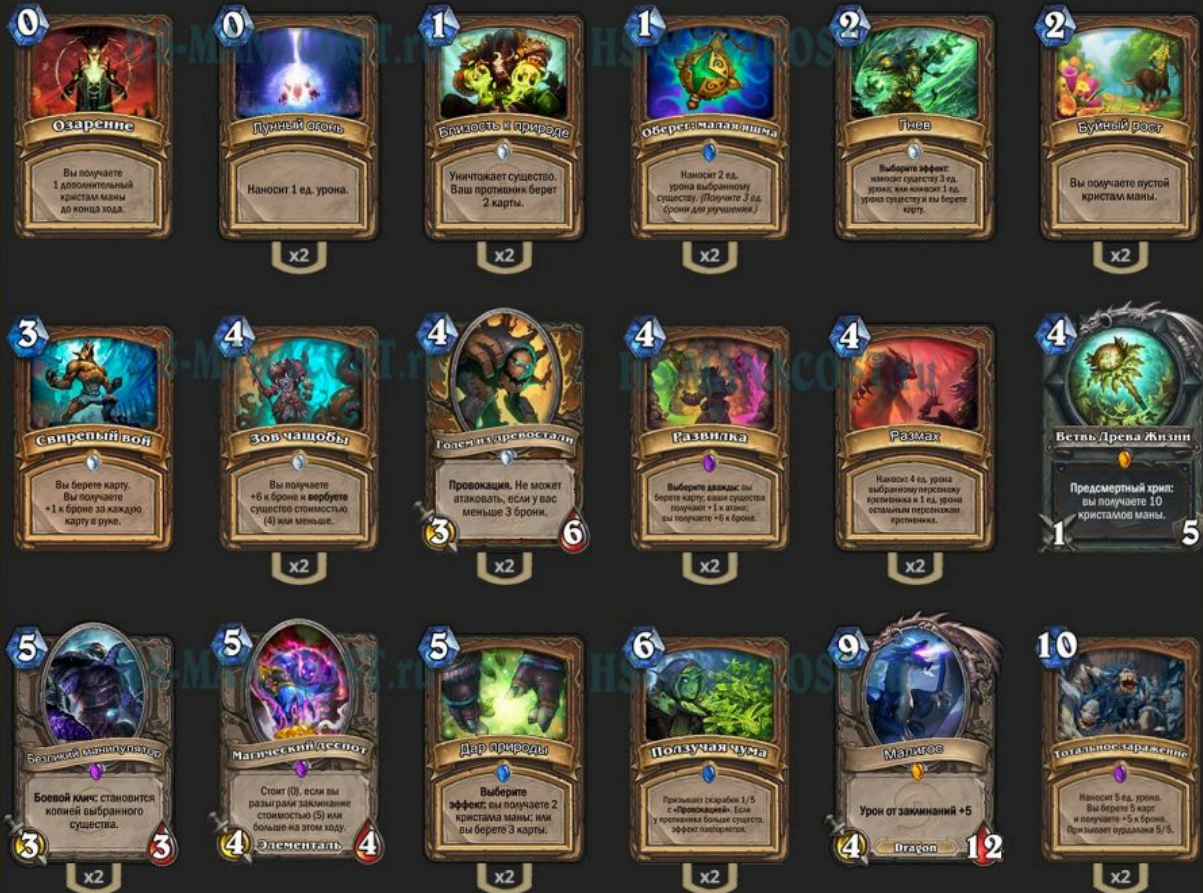
Аналогичное можно сказать и про **Алекстразу** с Королем-личом. Лучше, чтобы они были в вашей сборке, но и без них **Малигос Друид** способен существовать.

Заменить какую-либо дорогостоящую легендарную карту можно второй копией **Безликого манипулятора**. Если у вас есть **Тирантий**, можно добавить его вместо одной из этих "легендарок". Он поможет улучшить матч-апы с Друидами и **Дрыжеглот** Шаманом. Также можно взять вторую копию **Гнева** или другие опциональные карты, перечисленные выше.

Таким образом, Максимально бюджетный **Малигос Друид** выглядит следующим образом.

Максимально бюджетный **Малигос Друид**

Максимально бюджетный Малигос Друид



В колоде нет многих легендарных и эпических карт, но все равно основная их часть используется, так как иначе собрать колоду **Малигос Друида** попросту невозможно. Такой вариант обойдется вам в почти 7 тысяч чародейной пыли, а для создания максимально эффективной сборки придется подкопить еще несколько тысяч чародейной пыли.



Малигос Друид на стадии муллигана ищет не так уж и много карт, которые он хочет заполучить в стартовую руку, что, конечно, не так уж и хорошо, так как найти нужные опции из небольшого списка сложно. С другой стороны, вам будет не трудно правильно выбирать подходящие опции, хотя и в этом вопросе следует расставить все точки над *i*.

Для начала следует определиться с некоторыми общими моментами, а затем перейти к классовой специфике муллигана и точно определить, что вам нужно в стартовой руке, а что – нет.

Буйный рост — единственное заклинание, которое вы оставляете всегда и в совершенно любом матч-апе. Даже два Буйных роста вы можете оставлять, если у вас есть Монетка, а вот без нее вторую копию лучше все-таки скинуть.

Ветвь Древа Жизни – еще одна великолепная опция, от которой не стоит отказываться в вашей стартовой руке никогда.

Дар природы оставляется всегда, если там уже есть **Буйный рост**. Также его можно оставить в медленных матч-апах и без заклинания за два кристалла маны. Порой **Дар природы** можно оставлять и просто с Монеткой. Можно оставить две копии заклинания, если вы предполагаете медленный матч и начинаете с Монеткой.

Магического деспота вы можете оставить, если у вас уже есть **Дар природы**, причем можно оставить даже две копии. Исключение составляет Паладин, против него **Магического деспота** лучше сбрасывать.

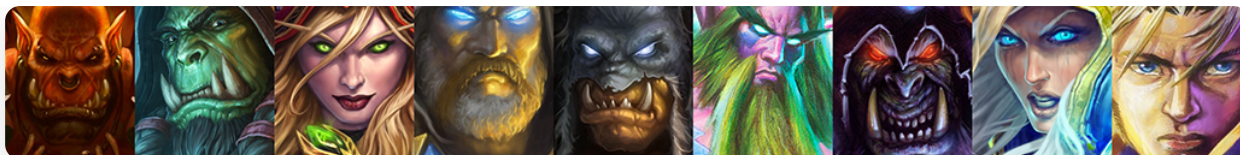
Тотальное заражение можно также оставить, но с очень хорошей рукой (**Буйный рост + Дар природы + Монетка**) в медленных матч-апах. Можно оставить и против Разбойника с теми же условиями.

Малфурион Пагубный может быть оставлен против Разбойника, Чернокнижника, Жреца, Охотника, Воина и Мага, если уже найдены **Буйный рост** и **Дар природы**.

Озарение можно оставить с очень хорошей рукой (**Буйный рост, Дар природы, Тотальное заражение** и Монетка).

С особенно хорошей рукой (**Буйный рост, Дар природы, Монетка**) можно оставить **Алекстразу**.

Реже вам понадобятся другие опции на стадии выбора карт, о них вы узнаете далее в данном разделе.



Список важных карт при встрече с конкретным классом:

Воин: Буйный рост, Дар природы, Зов чащобы, Ветвь Древа Жизни. С Буйным ростом и Даром природы - Малфурион Пагубный. С хорошей рукой и Монеткой - Тотальное заражение.

Паладин: Буйный рост, Размах, Ветвь Древа Жизни, Ползучая чума.

Охотник: Буйный рост, Дар природы, Ветвь Древа Жизни. С Буйным ростом и Даром природы - Малфурион Пагубный. С хорошей рукой - Ползучая чума, Оберег: малая яшма.

Друид: Буйный рост, Ветвь Древа Жизни, Дар природы. С Буйным ростом, Даром природы и Монеткой - Тотальное заражение. С хорошей рукой или Монеткой - Малфурион Пагубный. С очень хорошей рукой - Король-лич.

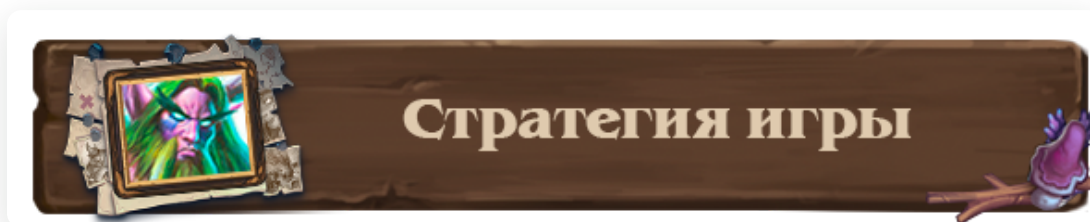
Разбойник: Буйный рост, Оберег: малая яшма, Дар природы, Ветвь Древа Жизни. С Буйным ростом и Даром природы - Малфурион Пагубный. С хорошей рукой и Монеткой - Размах. С очень хорошей рукой - Тотальное заражение.

Шаман: Буйный рост, Дар природы, Ветвь Древа Жизни. С Буйным ростом и Даром природы - Малфурион Пагубный или Король-лич. С хорошей рукой и Монеткой - Тотальное заражение.

Маг: Буйный рост, Дар природы, Гнев, Ветвь Древа Жизни. С хорошей рукой или Монеткой - Малфурион Пагубный. С Буйным ростом, Даром природы и Монеткой - Тотальное заражение.

Жрец: Дар природы, Буйный рост, Ветвь Древа Жизни. С Буйным ростом и Даром природы — Малфурион Пагубный, Гнев. С хорошей рукой - Близость к природе, Тотальное заражение, Магический деспот. С очень хорошей рукой - Король-лич, Алекстраза.

Чернокнижник: Близость к природе, Ветвь Древа Жизни, Дар природы, Буйный рост. С хорошей рукой - Малфурион Пагубный. С Буйным ростом, Даром природы и Монеткой - Тотальное заражение.



Как уже было сказано ранее, Малигос Друид – сложная в исполнении колода, которой очень многие игроки пользуются неправильно, не понимая и не раскрывая потенциал архетипа. В данном разделе вы узнаете об основах геймплея архетипа, а начнется он с доступных колоде **способов победы**.



Выживание

Пожалуй, самый простой и однозначный способ победы, в котором важно и то, что достаточно легко определить, когда именно вам стоит защищаться: в первую очередь в агрессивных матч-апах.

Малигос Друид чувствует себя уверенно, обороняясь от агро колод. В первую очередь ему помогает, конечно же, **Ползучая чума**, которая делает любую колоду Друида достаточно ориентированной на антиагро стратегию.

Хотя, конечно же, архетипу помогают и такие инструменты, как способы накопления брони (**Свирепый вой**, **Развилка**, **Малфурион Пагубный**), ремувалы (**Размах**, **Оберег: малая яшма**, **Гнев**, **Близость к природе**).

И, пожалуй, читателю не нужно объяснять в деталях, как именно обороняться и почему, гораздо важнее отметить то, что **Малигос** Друид не способен обороняться бесконечно. В какой-то момент ему нужно перехватить инициативу на игровом поле и начать давление самостоятельно.

Ситуация усложняется **Близостью к природе**, которую **Малигос** Друид, скорее всего, будет вынужден отдать на какие-либо вражеские угрозы на средней или поздней стадии игры. В результате оппонент Малфуриона сможет продолжать давление, ведь его ресурсы не иссякнут.

Именно поэтому так важен «темпо свинг», то есть кардинальный перелом игровой ситуации: зачистка основных угроз противника и выставление своих за один ход. Сделать это **Малигос** Друид способен несколькими способами.

Самый медленный из них завязан на синергии **Ветви Древа Жизни**: ход на 20 кристаллов маны почти всегда обеспечит вас необходимым «темпо свингом». Важно, что в агро матч-апах ваше легендарное оружие для вас станет в первую очередь способом перевернуть игровую ситуацию на столе, а не нанести летальный урон.

Но вы можете рассчитывать на успешную борьбу за стол и без **Ветви Древа Жизни**. В этом помогает **Малигос** в комбинации с **Оберегом: малая яшма** и/или **Лунным огнем**. Опять же, не обязательно использовать легендарного дракона для уничтожения героя, если вы зачистите стол и выставите 4/12 существо, вы будете невероятно близки к победе, поскольку часто агро колоды не могут ответить на такую угрозу без стола.

Также совершить «темпо свинг» помогают **Магические деспоты**, которых лучше всего совмещать с **Ползучей чумой**, так ваши 4/4 существа будут защищены и смогут совершить размены на ваших условиях.

манипулятор (копируется Малигос) и Размах, наносящий 14 единиц урона, и Лунные огни, каждый из которых поразит противника на 11 единиц урона.

В результате за один ход Малигос Друид способен нанести 37 урона, чего хватит в большинстве поединков. И это не считая Озарения, которое помогает нанести дополнительный урон силой героя или другими источниками.

Впрочем, 37 урона – это очень много в большинстве противостояний, часто вы можете обойтись и меньшим количеством. Например, если у вас в руке есть только Малигос и Тотальное заражение, вы уже наносите 10 единиц урона, разбив Ветвь Древа Жизни, а с полученных «топдеком» пяти карт сможете найти также и Лунный огонь, каждая копия которого нанесет еще по 6 единиц урона.

Вы вполне можете обойтись без Размаха или Безликого манипулятора, а также без одной или даже двух копий Лунного огня.

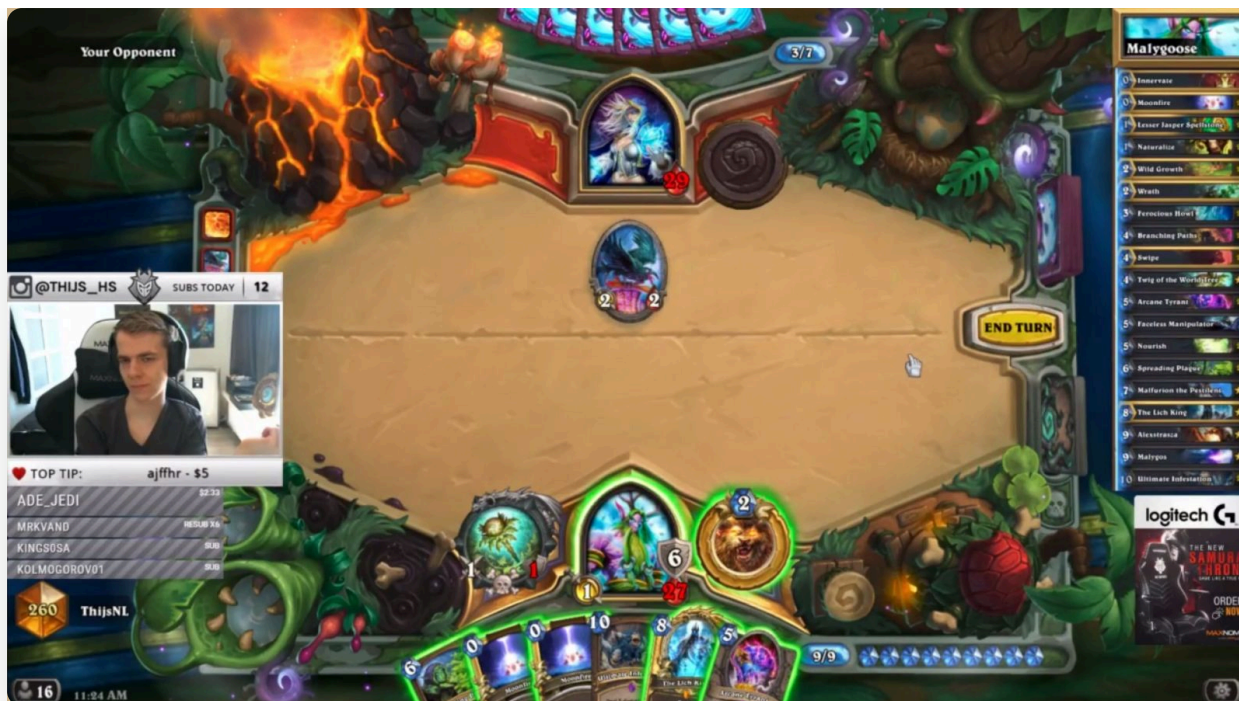
Важно и то, что вы можете обойтись без Ветви Древа Жизни. Простая комбинация Малигос + Лунный огонь + Лунный огонь уже наносит 12 единиц урона с пустого стола, и часто этого количества более, чем достаточно.

Пожалуй, в данном подразделе стоит отметить то, что **Малигос Друид – это не ОТК колода**, и она никогда ею не была. Перед вами не должно стоять цели накопить все необходимые части комбинации в руке, чтобы нанести 37 или 22 единицы урона, ни в одном матч-апе нынешней меты.

Реализовывать описанную выше идеальную комбинацию вы будете от силы в 5-10% всех ваших матчей. Во всех остальных же вы будете пользоваться другими способами победы – комбинированным давлением за счет комбо с Малигосом (чаще всего даже без Ветви Древа Жизни) и простых угроз со стола.

В конце концов вашей комбинации очень легко помешать: оппоненту достаточно любого ремувала оружия, чтобы не дать вам реализовать Ветвь Древа Жизни. И уничтожение противником вашего оружия совсем не значит, что вы проиграли. Вы не должны рассчитывать победить только за его счет, **Малигос Друид намного гибче и многограннее, он не сводится к одной только комбинации.**

Уяснив эту простую истину и используя ее на практике, вы существенно продвинетесь в вопросе изучения архетипа и увеличите ваш процент побед.



Даже в контроле матч-апе с Биг Спелл Магом Ветвь Древа Жизни может использоваться не для основной комбинации. В данном игровом моменте Thijs разыгрывает Короля-лича, после атакует героем и произносит Тотальное заражение, а затем ставит Магического деспота в центр между 8/8 и 5/5, обыгрывая Метеорит.



Сетап летального урона

У английского выражения «setup lethal», к сожалению, нет простого и понятного перевода на русский язык, так что русскоязычные игроки часто используют фразу «засетапить летал». Так что же она означает?

Засетапить летал – обеспечить себе победу в партии в течение нескольких ходов (от двух и более) совершенно 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 игроком. Он может сделать это надежно (так, что у оппонента не будет никакого способа избежать летального урона) или ненадежно как в описанном случае с Королем-личом.

Сетап летального урона в течение нескольких ходов – очень важное понятие для Малигос Друида, который должен заниматься этим постоянно, поскольку в его распоряжении есть очень 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.

Яркий 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, от которых ему нужно как-то защититься. Самая простая комбинация, наносящая 15 единиц урона — **Малигос + Лунный огонь + Лунный огонь + Монетка/Озарение + сила героя Малфуриона Пагубного**.

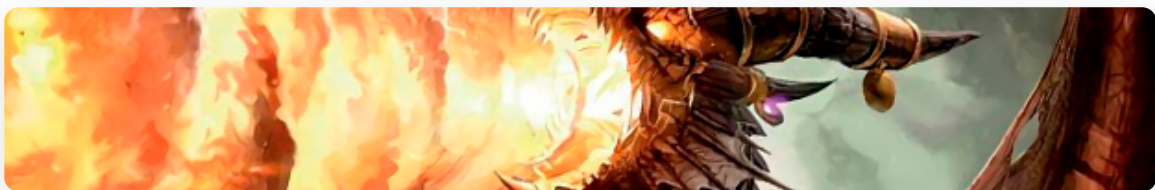
Но даже если ее нет в вашем наличии, вы можете сетапить летал в течение не двух ходов, а трех или даже четырех. Постоянно опуская здоровья оппонента до необходимого показателя, зависящего от состава вашей руки.

Да, ваш противник никогда не будет сидеть без дела, наблюдая за происходящим. Он может сетапить летальный урон в ответ или защищаться от вашей агрессии множеством разных способов: исцеления, провокации и так далее. В этом нет ничего страшного. Цель **Малигос** Друида – как можно чаще 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. Так вы придете к победе.

Дабы **Малигос** Друид смог подготовить летальный урон несколько раз подряд, в его колоде находится очень 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 и давит на своего оппонента. Правда **Малигос** Друид намного медленнее и пика своей силы достигает позднее.

Из-за этого, играя **Малигос** Друидом, у вас куда больше возможностей ошибиться. Вы можете действовать недостаточно агрессивно, давая оппоненту время найти все его защитные средства, или, наоборот, слишком агрессивно, расходуя все ваши ресурсы в руке, на которые противник сможет найти ответ и стабилизировать игровую ситуацию.



Давление существами

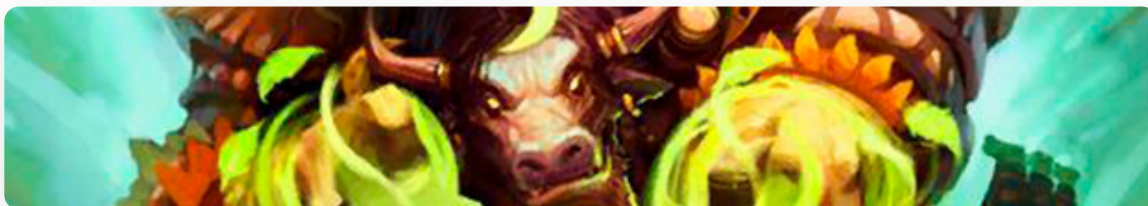
Несмотря на то, что у **Малигос** Друида в колоде совсем немного существ (**Безликий манипулятор**, **Магический деспот**, **Король-лич**, **Малигос** и **Алекстраза**), на его столе часто есть какие-то угрозы, пусть и незначительные. Помогают призывать их некоторые ваши другие карты, такие как **Ползучая чума**, **Малфурион Пагубный** и **Тотальное заражение**.

Но даже если угрозы на половине Друида незначительны, они становятся куда опаснее под баффом **Развилки**, которой в вашей колоде две. И пусть заклинание в этом амплуа

используется не так часто, все-таки важно помнить, что такая опция вам 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 важно то, что они тоже помогают наносить урон по герою противника и сетапить летал, как и **Алекстраза**, ваша сила героя и наносящие урон заклинания.

В завершении подраздела о способах победы **Малигос** Друида следует 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 помогут вам побеждать.



В зависимости от способов победы, которым вы следуете, многие ваши карты вы будете использовать по-разному, так как у **Малигос** Друида есть целый ряд гибких и разноплановых инструментов, которые можно применить множеством способов. О том, **как использовать ключевые карты**, вам и предлагается поговорить далее.

Близость к природе – единственный ультимативный ремувал в вашей колоде, применять который нужно особенно осторожно, так как его негативный эффект достаточно силен. В прочем, порой его можно превратить в позитивный: сжечь несколько карт Четному Чернокнижнику, Друиду или другим контроль колодам.

Старайтесь, применяя **Близость к природе**, ставить на стол одновременно с ней еще какую-то угрозу, дабы совершить «темпо свинг», о чем уже говорилось выше. Этой угрозой может быть **Алекстраза**, **Малигос**, **Король-лич** или **Безликий манипулятор**, скопировавший цель **Близости к природе**.

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

Лунный огонь – конечно, хочется использовать это заклинание 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 того же «темпо свинга». Также порой **Лунный огонь** просто будет мешаться в вашей руке, когда она переполнена. Будьте готовы расстаться с ним.

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

Озарение – еще одно бесплатное заклинание, у которого есть множество применений. **Озарение** может играть важную роль в вашей комбинации с **Малигосом**, но, опять же, далеко не всегда. Порой его можно отдать, чтобы освободить руку от карт и избежать переполнения руки. Порой **Озарение** используется для темпа. Не жадничайте и не держите аналог **Монетки** в руке слишком долго.



Безликий манипулятор – при идеальном сценарии вы используете его, чтобы создать вторую копию **Малигоса**, однако это достаточно трудно реализуемый сценарий, на который полагаться всегда не стоит. Другие цели в вашей колоде для копирования – **Король-лич** и **Алекстраз**, 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 много темпа и сможете начать ваше наступление.

Ползучая чума – в агрессивных матч-апах это заклинание невероятно важно и ценно, так как с его помощью можно создать настоящую стену из провокаторов 1/5, через которую оппонент будет очень долго пробиваться. А вот во многих контроль поединках **Ползучая чума** достаточно слаба, и не страшно использовать ее, призывая двух **Скарабеев**, особенно тогда, когда в вашей руке есть **Магические деспоты** – разыгрывая и их тоже, вы совершаете неплохой 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 вашей смертоносной комбинации, которая и завершит партию. Порой правильно ставить **Малигоса** попросту 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, которые легко избавятся от вашего дракона. Также очень хотелось бы, чтобы в руке или колоде оппонента не было ультимативного ремувала для вашего ключевого существа. Подробнее об этом читайте далее.



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

Точечные ремувалы

В первую очередь вам важно обыгрывать точечные ремувалы, когда вы раздумываете о том, чтобы разыграть **Малигоса** в темп на пустой или минимально заполненный стол. Вам важно понимать, какими именно инструментами может воспользоваться ваш оппонент, чтобы нейтрализовать 4/12 угрозу. У таких архетипов, как Нечетный Паладин или Токен Друид, в принципе нет такого инструмента. У других, как у Биг Спелл Мага, их огромное множество.

Но чаще всего ультимативных ремувалов немного. 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. Но делать это нужно не всегда, поскольку ход, очевидно, рискованный, и если у оппонента будет ответ на **Малигоса**, вы окажетесь в незавидном положении.

Решая, ставить **Малигоса**, если есть угроза его уничтожения, или нет, вы должны анализировать несколько факторов. Во-первых, колоду противника в целом: сколько нужных карт в его колоде есть в принципе. Во-вторых, используемые ранее ремувалы: сколько было потрачено, а сколько осталось. В-третьих, руку оппонента – попытайтесь понять, что в ней есть, какие карты противник держит в руке уже долго и не использует. Почему он это делает?

В-четвертых, вам важно оценивать ваши шансы на победу в партии в целом: стоит ли риск того? Обычно, если ваша 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 в руке оппонента не найдется.

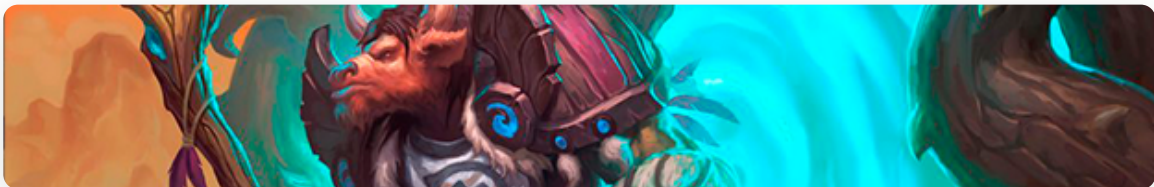
Задавайтесь вопросом «смогу ли я победить, если не сыграю **Малигоса** сейчас и противник не сможет ответить на него?» — правильно ответить на него трудно, но все же возможно. И если ответ «я не смогу победить или шансы слишком низки, если мой **Малигос** не переживет ход противника», без раздумий разыгрывайте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



Крадущийся упырь

Встречается в колодах Биг Спелл Мага, Контроль Жреца, Четного Чернокнижника, Четного Шамана, [Дрыжеглот](#) Шамана и в некоторых других. Уничтожит целых четыре карты в вашей руке или колоде ([Близость к природе](#) и [Оберег: малая яшма](#)). Ни одна из них не является ключевой для [Малигос](#) Друида, и все же потеря данных ремувалов крайне неприятна, особенно если они были в вашей руке в момент выставления [Крадущегося упыря](#).

Если вы ожидаете эту карту (почти наверняка ее используют лишь Биг Спелл Маг и Контроль Жрец, а другие архетипы могут собирать колоды и без нее), постарайтесь разыграть ваши заклинания за 1 кристалл маны побыстрее.



Исцеление и броня

Знать, какие исцеляющие и накапливающие броню способности есть у вашего оппонента и на какие именно значения они поднимают вашего противника, очень важно для [Малигос](#) Друида, который постоянно занимается тем, что сетапит летальный урон существами со стола и заклинаниями из руки.

Например, разыгрывая [Алекстразу](#) на противника и держа в руке 15 единиц урона комбинацией, в разных матч-апах вы будете чувствовать себя по-разному. В каких-то вас ждет гарантированная победа (не могут лечиться Разбойники, Охотники, Нечетный Паладин и многие другие), в других оппонент наверняка полечится или накопит броню.

Учитывайте это, когда сетапите летальный урон. Будьте готовы к тому, что 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).

Вам важно определить, какова вероятность, что в колоде вашего оппонента есть ремувал оружия, как только вы узнаете его архетип. В этом помогут или [мета-отчеты](#), или попросту ваши знания метовых колод и последних тенденций ее развития и даже моды.

Разумеется, 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 ваше оружие нужно в любом случае (исключение – если вы на 100% знаете, что ремувал оружия есть в руке противника; в этом случае находите ход, в который противник не сможет уничтожить ваше легендарное оружие, потому что будет вынужден совершать другие действия; хотя едва ли у вас получится не давать противнику применить ремувал оружия в течение четырех ходов), а вот рассчитывать на него – далеко не всегда. Да, вам может повезти, например, 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](#).

Самый трудный момент – когда у вас 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 тогда вы рискуете, что противник все-таки «топдекнет» ремувал оружия и испортит все ваши планы.

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



Наконец, когда вы играете **Малигос** Друидом, важно рассчитывать не только на карты, находящиеся в вашей 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, как уже было отмечено ранее, очень много добора: **Тотальное заражение** в первую очередь, но также **Буйный рост**, **Гнев**, **Свирепый вой**, **Развилка** и **Дар природы**. Это значит, что вам будет сложно остаться без ресурсов в руке на средних и поздних этапах игры.

В результате вы можете позволить себе намного в большей степени рассчитывать, что в скором времени в вашем распоряжении окажется какая-то определенная карта, особенно учитывая то, что многие ваши карты порой могут выполнять схожую функцию.

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

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

В результате, поскольку у вас очень много добора и однотипных во многих условиях карт, важно учитывать не только то, что есть у вас сейчас в руке, но и то, что в ней может появиться в скором будущем. Это поможет сетапить летальный урон, обороняться или совершать другие тактические действия.

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 данную вам информацию.



И, наконец, несколько других **важных советов**, которые помогут вам 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 – еще одна карта, дающая пищу для размышлений. Всегда хочется разыграть его в начале игры на разгон, но это будет получаться далеко 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. Поэтому сейчас Thijs разыгрывает именно **Ветвь Древа Жизни**. Чем раньше будет разыграно это оружие, тем лучше, так как в настоящий момент Маг едва ли захочет разрушать его, а позднее на это может не найтись времени.



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 ступени, 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 карту **Магический деспот**, которую можно решить сразу же разыграть, дабы получить больше темпа. 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.



В ход, в который вы планируете использовать **Свирепый вой**, выбирайте такой момент, в который в вашей руке будет максимальное количество карт (обычно в начале хода), дабы получить больше брони.

Карты с особыми эффектами

В данном разделе речь пойдет о картах с «выберите эффект» и о картах со случайным эффектом. Вы узнаете, что и когда выбирать, и какие исходы ожидать и как их правильно обыгрывать.

Гнев – это заклинание используется Друидами уже очень давно, и, пожалуй, с ним должно возникать меньше всего проблем.

Обычно **Малигос** Друид не хочет использовать **Гнев** на 3 урона, если в его руке нет какого-либо источника добора, которым он планирует воспользоваться в скором времени, так как архетипу важно преимущество по картам. Но порой угрозы на половине противника слишком опасны, и ничего не остается, кроме как уничтожить их **Гневом**, не добирая при этом карту.

Впрочем, порой и «пинга» будет достаточно для того, чтобы добить вражескую угрозу, а лишняя карта всегда полезна, особенно если ваша рука сейчас не столь хороша. Если вам срочно необходимо искать полезные карты, используйте **Гнев** на добор даже на незначительные цели, которые можно было бы также уничтожить силой героя, не получив много урона. Можно даже наносить урон союзным целям.

Гнев становится невероятно сильным под **Малигосом**, так что часто и опции нанесения 1 единицы урона (6 единиц под баффом урона от заклинаний) будет более, чем достаточно.



Развилка – часто перед вами будет стоять вопрос, что же выбрать среди предложенных эффектов? Иногда ответ будет очевидным, например, если у вас полный стол существ, и дополнительный бафф к атаке позволит вам нанести летальный урон или просто значительный урон, дабы в будущем закончить партию другими источниками урона.

Затруднения возникают чаще всего при выборе дополнительной брони и доборе карты. На самом деле, не так просто дать четкий ответ, что и когда выбирать. Пожалуй,

главный совет, который можно дать в этом случае - не нужно отчаянно копить броню, даже если против вас агрессивный соперник. Конечно, если вам угрожают летальным уроном, это делать необходимо, но в середине игры, когда основные события еще впереди, необязательно играть слишком уж осторожно. В некоторых случаях гораздо важнее будет добрать карту (или две карты), если высока вероятность найти необходимые для ближайших ходов инструменты, в иных случаях можно даже выбрать бафф к атаке, если это поможет вашим существам выгодно разменяться. Не стремитесь всегда выбирать один эффект, большое преимущество карты в том, что она дает вам выбрать два раза. Действуйте в зависимости от ситуации и старайтесь думать шире, не упираясь во что-то одно.

Если вы планируете добрать **Развилкой** карту и сделать другое действие, сначала выбирайте первое действие, так как «топдек» может изменить ваши планы на ход или даже несколько ходов.

Дар природы - с появлением в игре заклинания **Тотальное заражение** Друиды все чаще стали выбирать опцию «рампа», то есть наращивания кристаллов маны, разыгрывая **Дар природы**. Их можно понять: чем быстрее вы дойдете до десяти кристаллов маны, тем быстрее сможете разыграть **Тотальное заражение**, восполнив руку и получив невероятное преимущество по картам. С **Тотальным заражением** отпала необходимость так ценить добор из других источников. Так что, если заклинание за десять кристаллов маны у вас уже есть, смело выбирайте наращивание маны. Сделать это вы можете и во многих других ситуациях, например, если в руке у вас и так достаточно инструментов, а на следующий ход с двумя дополнительными кристаллами можно будет совершить какое-то мощное темповое действие (например, разыграть **Малфуриона Пагубного** или какую-либо мощную комбинацию). Если же ресурсов в вашей руке не очень много, мудрее будет выбрать добор. Конечно же, вы всегда выбираете добор на девяти-десяти кристаллах маны, если, конечно, вы просто не планируете избавиться от лишних карт в руке.

Помните, что **Дар природы** дает вам 2 полных кристалла маны, которые тут же можно использовать, например, на силу героя или **Гнев** - порой этого будет достаточно, чтобы сдержать незначительное давление противника, особенно с учетом перспективы в следующие ходы совершить куда более мощные действия.



Малфурион Пагубный – выбирать между двумя эффектами вам придется и при розыгрыше этой карты, и когда вы будете использовать новую силу героя. Сперва стоит поговорить о боевом кличе **Малфуриона Пагубного**. Поскольку вы играете Друидом с **Развилкой**, который способен давать дополнительную атаку даже самым мелким угрозам, выбирать 1/5 скарабеев чаще всего – верный вариант: у них больше здоровья, а значит выше шанс нанести дополнительный урон по герою противника и быстрее одержать победу в партии. Более того, у них есть провокация, так что вы выиграете много времени для реализации вашего основного плана на игру. Но из этого не следует, что Скарабеи – ваша единственная или «дефолтная» опция, есть множество ситуаций, когда Пауки с ядом будут смотреться лучше. Когда же их выбирать?

В первую очередь тогда, когда вы не боитесь AoE эффекта, который может убить 1/2 угрозы, но не может справиться с 1/5 существами. Например, если вы обыгрываете **Адское пламя** или **Волну огня**, лучше не выбирать существ с 1/2 характеристиками, а вот для Потасовки или **Ментального крика** все равны. Также Пауки с ядом не очень хороши тогда, когда вам нужно оборонять или вашего героя, или какое-либо другое ценное существо.

Во всех остальных случаях задуматься о 1/2 существах стоит: по герою они наносят столько же урона, сколько и скарабеи 1/5, их так же можно усилить. Плюс Пауков с ядом в том, что они размениваются 1 к 1 с большинством существ оппонента, что может поставить его в неудобное положение. Да, призыв Пауков – это риск, но порой риск оправдан и необходим, порой только играя авантюрно и агрессивно можно вырвать победу из рук противника.


Что до силы героя **Малфуриона Пагубного**, то с ней ситуация проще. Чаще всего вы будете выбирать дополнительную атаку, так как она поможет и давить, постоянно снижая здоровье противника, и эффективнее бороться за стол. Но броня тоже может быть полезна, если вы вынуждены защищаться или восстанавливать потери здоровья после неудачного старта. Также порой накопление брони – ваш способ победы, например, в матч-апе с Контроль Жрецом, но подробнее об этом в следующем разделе.





Король-лич – в конце вашего хода **Король-лич** будет давать вам карту рыцаря смерти. Всего в игре их восемь штук, то есть шанс найти конкретную равен 1 к 8. Читателю


предлагается ознакомиться с комментариями к каждой карте рыцаря смерти по отдельности, дабы понять их потенциал в колоде **Малигос Друида**.




 **Ледяная Скорбь** – отличный источник в первую очередь дополнительного урона по вражескому персонажу в медленных противостояниях. Оружие эффективно и потому, что у **Малигос Друида** часто имеется большой запас брони, то есть ваш герой вполне может принять некоторое количество урона, если решит разменяться с угрозами противника. Не жадничайте, пытайтесь уничтожать только самых хороших существ, подойдет и что-то среднее. Не бойтесь также бить и по герою, так как урон и агрессия для вас важны.


 Важно, что с помощью Ледяной Скорби вы можете ломать вашу **Ветвь Древа Жизни**, правда на это уйдет целых 7 кристаллов маны, так что такой ход редко будет оправдан.


 **Хватка смерти** – источник дополнительного существа, для вас не всегда, впрочем, нужного, ведь подавляющее количество архетипов используют и мелкие, и крупные угрозы в своих сборках, поэтому вы не будете всегда находить что-то великолепное. В любом случае, что-то лучше, чем ничего, особенно если вы забираете это из колоды оппонента. Можно и вовсе достать ключевую карту, например, **Хадронокса** у Таунт Друида или **Дрыжеглота** у **Дрыжеглот** Шамана.


 **Уничтожение** – здоровье, как уже было сказано, зачастую не проблема для **Малигос Друида** из-за огромного количества брони. Так что **Уничтожение** станет для вас отличным темповым ремувалом.


 **Проклятый договор** – не лучший AoE инструмент для **Малигос Друида**, так как сжигание карт может очень дорого стоить, особенно если вы используете его против какого-нибудь Паладина с максимальным количеством существ на столе. Друид обладает массой ключевых карт в колоде, с которыми не хочется прощаться.


Впрочем, в некоторых случаях Проклятый договор способен выступить в роли последней надежды, если дела совсем плохи.


 Щит антимагии – хороший бафф для **Малигос** Друида, учитывая заклинания **Ползучая чума** и другие ваши карты. Не жадничайте, это заклинание можно использовать и на какое-то одно существо, защитив его от точечных заклинаний и усилив.

 Лик смерти – относительно простое и универсальное заклинание, чаще всего оно будет использовано для нанесения 5 ед. урона, хотя исцеление вашего героя или существа – тоже хорошая опция. Может выступать в качестве источника урона для добивания оппонента в связке с **Малигосом** или отдельно.

 Смерть и разложение – еще один пример простой карты, которая пригодится в любом случае. Если не для зачистки от мелких угроз, то для добивания вашего оппонента взрывным уроном из руки. Смерть и разложение – источник урона по герою противника и его столу, что очень важно для **Малигос** Друида. Скомбинировать заклинание с **Малигосом** непросто, но и без баффа оно невероятно эффективно.

 Армия мертвецов – у **Малигос** Друида очень мало существ: всего лишь шесть штук, из которых есть еще пара с мощным боевым кличем, который вы потеряете, вытащив угрозы на стол Армией мертвецов. Это худшее заклинание для **Малигос** Друида, но и для него есть применение.

 Порой, когда **Малигос** еще в вашей колоде, а в вашей руке уже достаточно наносящих урон заклинаний, вы можете рискнуть и разыграть Армию мертвецов. В худшем случае вы, конечно, попросту уничтожите 5 карт, но в лучшем – призовете на стол **Малигоса** всего лишь за 6 кристаллов маны. Так его легко скомбинировать с **Размахом** и другими заклинаниями.

 Использование Армии мертвецов – опасное и рискованное предприятие, но порой вы сможете победить только так.



Квест Воин – матч-ап, в котором вы должны играть в том числе и от стола. У оппонента очень много способов накопить броню, так что только комбинации наносящих урон заклинаний и **Алекстразы** часто не смогут привести вас к победе. Несколько атак по герою Королем-личом или другими угрозами – вот то, что вам нужно.

Хорошая новость в том, что у Квест Воина вполне может не быть ремувала оружия, как и большого количества точечных ремувалов. В трудных ситуациях вы можете ставить

Малигоса на пустой стол, особенно если вы уже выманили из оппонента одну **Казнь**, а также оставили его без брони. В конце концов Потасовку ваш дракон может и выиграть.



Нечетный Паладин – диаметрально противоположный матч-ап, в котором вашим главным приоритетом станет защита. **Лунный огонь** можно потратить даже на Паладинов-рекрутов, если вы ожидаете, что они будут усилены Новым уровнем! на следующий ход.

Принципиально важны, конечно же, **Размах** и **Ползучая чума**, которые помогут вам стабилизировать ситуацию и выиграть время для выставления **Малигоса** и других тяжелых угроз.

Великолепно, если вы сможете рано использовать **Ветвь Древа Жизни** – она не только даст вам много темпа в будущем, но и поможет постоянно размениваться с Паладинами-рекрутами, и вам не придется расходовать ману на силу героя.

Не увлекайтесь накоплением брони, порой **Развилку** лучше использовать для перебора колоды. Победите вы, не когда накопите нужное количество брони, а когда найдете все ответы на угрозы противника.



У **Спелл Охотника** определенно не будет ремувала оружия, так что, вовремя получив **Ветвь Древа Жизни**, вы окажетесь невероятно близки к победе. **Оберег: малую яшму** и **Гнев** берегите для устранения какого-либо **Питомца** или 3/3 Волка.

Пережив **Оберег: малый изумруд** с помощью нескольких точечных ремувалов или **Ползучей чумы**, вы окажетесь в крайне выгодной ситуации. Останется только стабилизировать ситуацию с помощью нескольких провокаторов и брони.

Куб Охотник или Охотник на предсмертных хрипах — опасный соперник для вас, способный доставить очень много хлопот на 3-4 ходах и далее. Вам важно моментально ответить на **Яйцо дьявозавра** каким-либо образом, даже если вы оставите после 5/5 угрозу. Она не так страшна как то, что Охотник может сделать с 0/3 **Яйцом дьявозавра**, оставленным в живых.

Крайне трудно Друиду бороться с **Высокогривом саванны**, как таковой карты-ответа на нее в принципе нет, так что вам придется проявить фантазию, а удерживать этого зверя от атак по вашему герою с помощью ваших провокаторов.



Таунт Друид – один из самых непростых матч-апов для вас, в нем вам нужно действовать быстро и порой рисковать. Затягивать партию вы не можете ни в коем случае, так как ответить на **Хадронокса** и массу провокаторов после него вам особо и нечем. Впрочем, можно понадеяться на **Малигоса** в комбинации с **Размахом** – такая связка способна убрать со стола практически все.

Не бойтесь ставить **Малигоса** в темп, особенно если ваш оппонент уже отдал 1-2 **Близости к природе**. Часто без данного рискованного хода вы не победите: пробить массу брони оппонента у вас не получится только заклинаниями: очень нужны существа.

Токен Друид – совсем другой матч-ап, в котором сиять будет **Ползучая чума**, однако всех ваших проблем это заклинание не решит, ведь Токен Друид способен баффать свои мелкие угрозы, так что они без особых проблем разменяются с 1/5 Скарабеем. Не допускайте этого, вовремя используя **Размах** и **Лунный огонь**, нейтрализуя еще слабых токенов. Вы победите, если поставите **Малигоса** на пустой стол. Токен Друид сможет ответить на дракона лишь со стола. В редких случаях у него получится сохранить в руке пару Оберегов: малая яшма, улучшенных до максимума.

Зеркальный матч-ап двух **Малигос Друидов** интересен тем, что в нем **Малигос** не особо и важен. Этот поединок не про ОТК комбинации, но про темп и давление. Невероятно важны такие карты, как **Малфурион Пагубный** и **Размах**. Последнее заклинание нужно беречь для того, чтобы скомбинировать его с **Малигосом**. Вы можете воспользоваться не только вашим **Малигосом**, но и вражеским, скопировав его **Безликим манипулятором**. После на 4/12 дракона противника можно будет ответить **Близостью к природе** или несколькими наносящими урон заклинаниями.

В противостоянии с любым Друидом вы можете сжечь оппоненту несколько карт **Близостью к природе**. Но не забывайте, что и противник может сделать то же самое с вами.



Обычно ход Монетка + **Дар природы** правильный, но в этой игровой ситуации, если подождать сейчас и использовать **Дар природы** на следующий ход, Thijs сможет

разыграть **Тотальное заражение** на ход раньше, используя **Озарение** и **Монетку** для достижения 10 кристаллов маны. В поединке двух Друидов крайне важно обогнать оппонента по ресурсам и темпу, чего стример и добивается, пропуская ход сейчас.



Нечетный Разбойник – агрессивный матч-ап, в котором перед вами будет стоять несколько задач. Первая – ответить на раннего **Бандюгу**, в чем поможет **Размах** или улучшенный один раз **Оберег: малая яшма**. Последнее заклинание крайне полезно и в данном матч-апе, и в поединке с **Миракл Разбойником**. Вовремя сыгранные **Ползучая чума** или **Малфурион Пагубный** должны принести вам победу в данном противостоянии, но в любом случае действуйте осторожно и вдумчиво.

В поединке с **Миракл Разбойником** будет очень много 4/4 угроз. Ответить на них могут не только **Размах** и улучшенный **Оберег: малая яшма**, но и **Гнев** при поддержке вашей силы героя. Если у вас есть 4 свободных маны, старайтесь потратить для зачистки именно **Гнев** в первую очередь, так как другие более темповые ремувалы пригодятся вам позднее.

Вы можете скопировать **Безликим манипулятором** вражеского **Гоблина-аукциониста**, синергий с которым в вашей колоде более, чем достаточно.

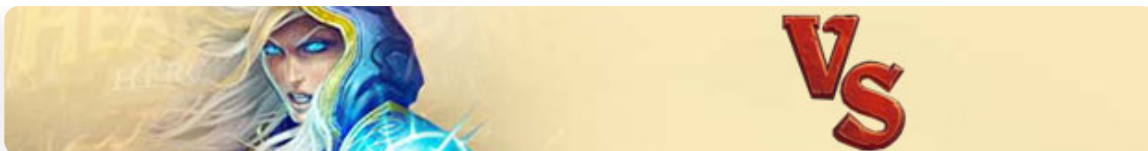
Разбойник с Погибелью королей — единственный тяжелый и крайне невыгодный для вас матч-ап, в котором вам будет весьма трудно продавить оппонента с массой исцеления за счет своего легендарного оружия. Старайтесь действовать быстро и ловить Валиру на отсутствии каких-либо ответов, например, разыгрывая темпо **Малигоса** на 9 ход, если других хороших опций и плана на игру у вас нет.



В поединке с **Дрыжеглот Шаманом** нужно действовать быстро, поскольку на поздних этапах игры после розыгрыша **Дрыжеглота** вам уже едва ли что-то поможет. Ваши ключевые тяжелые угрозы могут быть уничтожены не только **Сглазом**, но и **Вулканом**, так что старайтесь держать на столе вместе с, например, **Малигосом** еще каких-то существ, которые поднимут суммарное количество здоровья до 16 и более.

Четный Шаман будет позиционировать себя агрессором в данном поединке, и вас должна устраивать роль защищающегося, правда **Сглаз** и некоторые другие карты могут испортить картину.

У оппонента будет достаточное количество тяжелых угроз: **Король-лич**, **Морской великан**, элементали, **Ал'акир** и другие. Постарайтесь отвечать на них **Безликим манипулятором** и **Оберегом: малая яшма**, хотя, конечно, **Близость к природе** тоже придется отдать, если другого ремувала у вас нет.



Поединок с **Темпо Магом** хорош потому, что у вас есть очень много ответов на **Антимагию**: **Лунный огонь**, **Озарение** и другие станут великолепным ответом на этот секрет. А вот **Взрывающиеся руны** обыграть не так легко, все-таки существ у вас немного, но это и не так страшно, в данном матч-апе важны именно заклинания.

Вовремя закрывшись провокаторами, начинайте накапливать броню: ее у вас так много, что едва ли Джайна пробьется даже при наличии **Алунета** в руке. Действительно опасен стол Мага, который вы и должны будете сдерживать.

Биг Спелл Маг – очень интересный противник, невероятно медленный, но это не значит, что вы можете беззаботно копить вашу полную комбинацию. У Джайны в колоде почти наверняка будут **Прожорливая слизь** и **Крадущийся упырь**, так что распоряжайтесь вашими ресурсами, рассчитывая на данные неприятнейшие технические карты.

Играйте темпово и наступайте, старайтесь закрепить на столе хотя бы 1-2 угрозами, усиливайте их **Развилкой** и наносите Магу драгоценные единицы урона. Рассчитывайте также и на **Алекстразу**, но помните, что у оппонента есть мощные способы накопления брони.



Контроль Жрец и **Квест Жрец** пользуются схожим набором ремувалов: не особо страшный для вас **Вестник заката**, неприятный **Ментальный крик** и **Доисторические драконы**. **Ментальный крик** неприятен для вас не только тем, что уберет со стола все, что вы поставите, но и тем, что значительно ухудшит вашу колоду: «топдекарь» Скарабеев 1/5 вам едва ли понравится.

Важно то, что оба уязвимы к **Алекстразе**. Против Контроль Жреца ее можно играть в любой удобный момент, а вот против Квест Жреца лучше дождаться момента, когда будет разыграна Хранительница Амара.



Зоолок — единственный неприятный и непростой матч-ап среди архетипов данного класса. Вам помогут все способы сдерживания агрессии: в первую очередь **Ползучая чума**, а также связки ваших AoE эффектов с источниками урона от заклинаний, если они, конечно же, есть в вашей колоде помимо **Малигоса**.

Если вы ничего не планируете делать на второй ход и только прожимаете силу героя, ни в коем случае не атакуйте по Гул'дану, если у того в настоящий момент полный запас

здоровья. Так вы позволите ему полечить себя и реализовать **Веселого вурдалака**, что, конечно же, не станет для вас хорошей новостью почти никогда.

Четный Чернокнижник особенно опасен на средних этапах игры, когда в бой вступят первые его тяжелые угрозы, как **Горный великан** и **Сумеречный дракон**. Вам важно отметить на них **Близость к природе**, а дальше обороняться провокаторами и выигрывать время, выходя к поздним этапам игры, в которые вы сможете перехватить инициативу. Готовьтесь к тому, что у Четного Чернокнижника есть **Кислотный слизнюк**, да и **Малигоса** он способен нейтрализовать или **Разрушителем чар** или парой улучшенных Оберегов: малый аметист. Не рассчитывайте, что используете вместе с **Малигосом** что-то помимо **Лунного огня** и **Оберега: малой яшмы**, хотя и этого может вполне хватить или для зачистки стола, или для нанесения летального урона – партия может развиваться по-разному.

Ловите Четного Чернокнижника на том, что он любит находиться на низких запасах здоровья, то есть убить его **Малигосом** с парой **Лунных огней** — вполне реальная задача.

Куболок – неприятнейший противник, с которым трудно совладать на поздних этапах. Крайне важны **Близость к природе** и **Безликий манипулятор**. Хорошая новость в том, что часто вы сможете реализовать **Ветвь Древа Жизни**, так как многие Куболоки не используют ремувалы оружия. Это даст вам возможность или закончить партию с помощью комбинации, или совершить темповый переворот. У Гул’дана, впрочем, будет масса способов вернуть инициативу, так что будьте готовы к атаке Стражами ужаса. По возможности старайтесь избавляться от них незамедлительно.



Малигос Друид – один из сложнейших архетипов в мете Ведьминого леса, но при этом невероятно приятный и интересный. Если вам по душе долгие размышления и сложнейшие игровые ситуации, из которых с честью выбраться смогут лишь опытнейшие игроки, герой сегодняшней статьи станет для вас отличным выбором. Также он подойдет всем тем, кто хочет развиваться и учиться пониманию Hearthstone.

Спасибо за прочтение гайда, до скорых встреч!
