

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Друид на силе героя — все еще имбалансная дека. Большой гайд по архетипу

22.05.2025

Гайды

Изумрудный Сон (актуальное дополнение)

Друид на силе героя — все еще имбалансная дека.
Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Друид на силе героя в Изумрудном Сне после выхода мини-сета [Тлеющее Древо Жизни](#). Архетип и до мини-сета показывал отличные результаты, но в мае превзошел все ожидания и забрался на вершину меты.

С последним актуальным патчем 32.2.4 почти всех лидеров меты понерфили, особенно сильный удар получил Охотник на силе героя. Конечно, ослабили и Друида, хотя его нерф совсем смешной: чуть слабее стал [Симбиоз](#) и [Подпевалу](#), да и [Шаладрассил](#) поднялся до 8 маны. Вероятнее всего, Друид легко оправится от нерфов и станет лучшей декой в Стандарте.



- До изменения: Вы раскапываете карту с «Выбором эффекта» другого класса. Она стоит на (1) меньше.
- После: Вы раскапываете карту с «Выбором эффекта» другого класса. **Она стоит на (1) меньше.**

Шаладрассил



- До изменения: [Стоимость 7]
- После: [Стоимость 8]

Подпевала

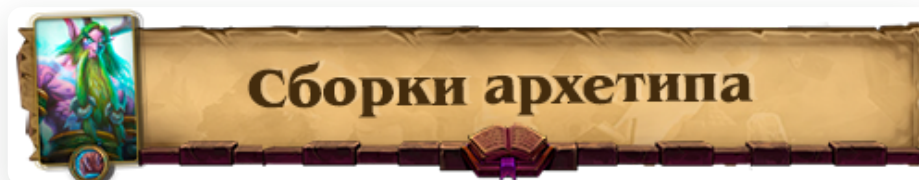


- До изменения: [Стоимость 2] 1 атаки, 4 здоровья
- После: [Стоимость 3] 2 атаки, 4 здоровья

В большом гайде разбираемся, почему Друид на силе героя стал таким сильным и популярным. Как и всегда, мы разберем лучшие деки и научимся собирать собственные. Вы найдете основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также разбор популярных матч-апов меты Тлеющего Древа Жизни.

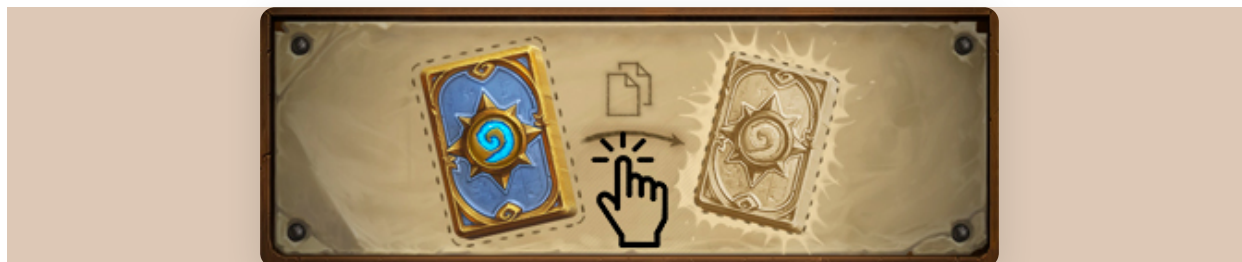
Разделы гайда:

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. - Основа колоды
4. - Опциональные и технические карты
5. - Замены
6. - Максимально бюджетная колода
7. Муллиган
8. Стратегия игры
9. - 8 ключевых советов по геймплею
10. Матч-апы



Несмотря на нерф Симбиоза, мы все равно предлагаем играть это заклинание, так как оно все еще хорошо показывает себя на муллигане. Если сборки и изменятся, то не из-за Симбиоза, а из-за эволюции меты и популярности других дек. То же и с Подпевалой, который все еще будет очень сильным, несмотря на увеличение стоимости.

Из-за увеличения стоимости Шаладрассила, не так хорош Страж Дорог Малорн. Но хорошо то, что все еще работает Фиракк Пылающий, которого мы и рекомендуем брать в качестве финального дропа.



Друид на силе героя с Агрессором

Друид на силе героя

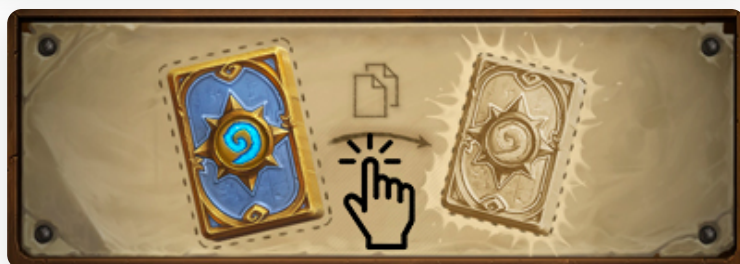


Агрессор Скользящего Копья — интересный выбор, который улучшит матч-апы с другими Друидами. У него не так много ответов на рано сыгранный первый дроб, особенно если дать ему бафф здоровья. А после атаки он разгонит просто за счет дешевых спеллов. Партию в соло эта нага вряд ли потащит, но по крайней мере может нанести приличное количество урона.

Друид на силе героя

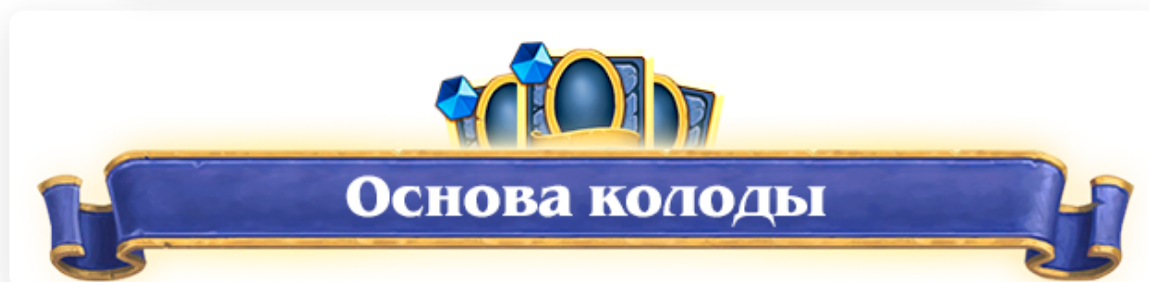
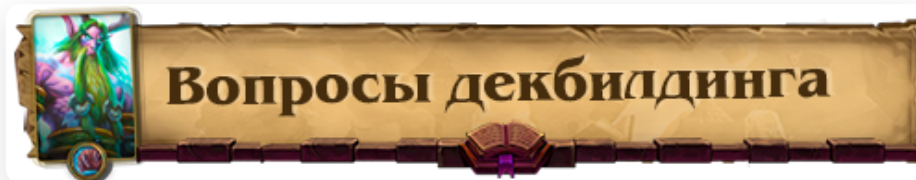
Друид на силе героя

<p>0</p> <p>Озарение</p> <p>Вы получаете 1 дополнительный кристалл маны до конца хода.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Живые корни</p> <p>Выберите эффект: нанесит 2 ед. урона или крикивает для саженца 1/1.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Обожествленный амантон</p> <p>Боевой клич: если на этом ходу вы использовали силу героя, ваше существо получает +1/+2 и «Наказ».</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Спяблиз</p> <p>Вы раскрываете карту с «Выбором эффекта» другого класса. Она стоит на (1) меньше.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Знак дикой природы</p> <p>Существо получает «Провокация» и +2/+3 (+2 к атаке и +3 к здоровью).</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Подпевала</p> <p>Ваша сила героя сбрасывает дважды.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>Походный перенос</p> <p>Вы получаете 2 дополнительных кристалла маны (только на следующем ходу).</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Рыцарь Горного Духа</p> <p>Боевой клич: заряжает вашу силу героя.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Рог изобилия</p> <p>Вы раскрываете заклинание природы. Оно стоит на (2) меньше.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Фотоснитез</p> <p>Восстанавливает 6 ед. здоровья. Вы получаете 3 случайных заклинания друид.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Преданная слушательница</p> <p>Боевой клич и предсказанный крик: ваша следующая сила героя стоит (0).</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Богатая жительница</p> <p>Боевой клич: если вы зарядили силу героя дважды, вы берете две карты.</p> <p>Дренея</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Амидрассил</p> <p>Вы получаете кристалл за (1). Если сила героя (1) в руке, восстанавливает 1 здоровье. Вы получаете 1 карту. Вы восстанавливаете 1 здоровье маны. Вы восстанавливаете 1 здоровье маны.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Пухокрылый страж</p> <p>Провокация. Божественный щит. Боевой клич: заряжает вашу силу героя.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Ханга Бушдаквин Голем</p> <p>Много клич: если все заклинания в вашей колоде — заклинания природы, заряжает вашу силу героя. Восстанавливает за каждую 2 пропущенные карты здоровья.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Шаладрассил</p> <p>Вы получаете от 5 карт Силы. Если вы сбрасываете карту, карту выкидываете. Если вы сбрасываете карту, она не идет в руку. Если вы сбрасываете карту, она не идет в руку.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>8</p> <p>Страж Дорог Малори</p> <p>Боевой клич: вы раскрываете Дикого бога за (10). Если вы повышаете силу героя 4 раза, вы стоите (1).</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	<p>9</p> <p>Фирак Пылающий</p> <p>Невозвращаемость и заклинание огня. Боевой клич: восстанавливает 1 здоровье. Восстанавливает 1 здоровье. Восстанавливает 1 здоровье.</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>



Классическая сборка Друида на силе героя, которую отличает разве что выбор двух тяжелых дропов: тут есть и Страж Дорог Малорн, и Фиракк Пылающий. Малорна все еще можно играть, несмотря на то, что он больше не улучшает Шаладрассил.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. В основе колоды Друида на силе героя 27 карт. Почти никакие из них не убирают из сборки. Впрочем, архетип останется самим собой, если исключить [Живые корни](#), Фотосинтез, Пухокрылку-стража и другие карты. Порой так и делают, но вопрос: чем заменить эти карты, чтобы сделать деку значительно сильнее. Пока что таких опций не нашли.

Основа колоды



x2



x2



x2



x2



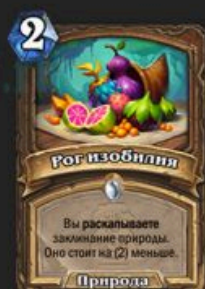
x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



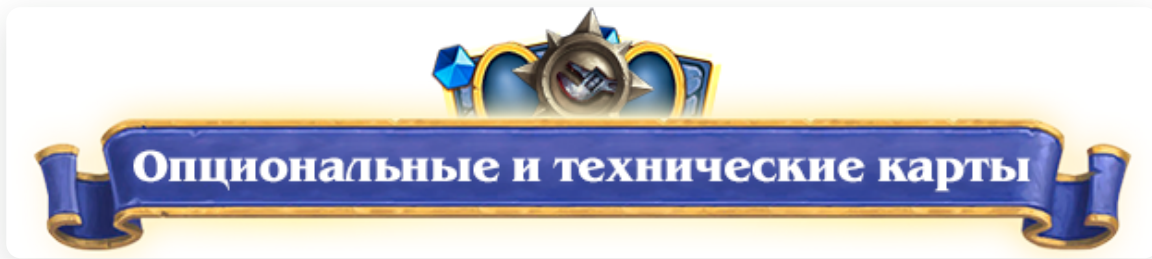
x2



Код основы колоды:



Основу нужно дополнить еще 3 картами. Всегда нужно взять как минимум одного юнита за 8-9 маны. Еще пара слотов — уже на усмотрение игрока. Сильно они Друида не изменят.



Агрессор Скользящего Копья — улучшит матч-апы с другими Друидами и с Охотниками. Позволит играть агрессивно в начале партии с хорошим заходом, а позднее может неплохо работать с баффом натиска.

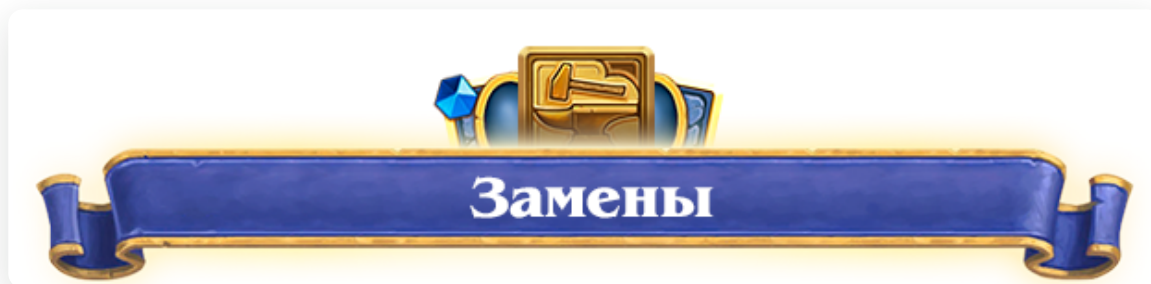
Возрождение леса, Гнев, Ботаник-целительница, Тортоллан-путница — самые популярные дополнительные способы добора, которые может использовать Друид на силе героя. Берите то, что нравится вам больше.

Грязная крыса — техническая карта против Охотника на силе героя. Но надо сыграть Крысу рано, пока Хант не сделал копии **Короля Плюша**.

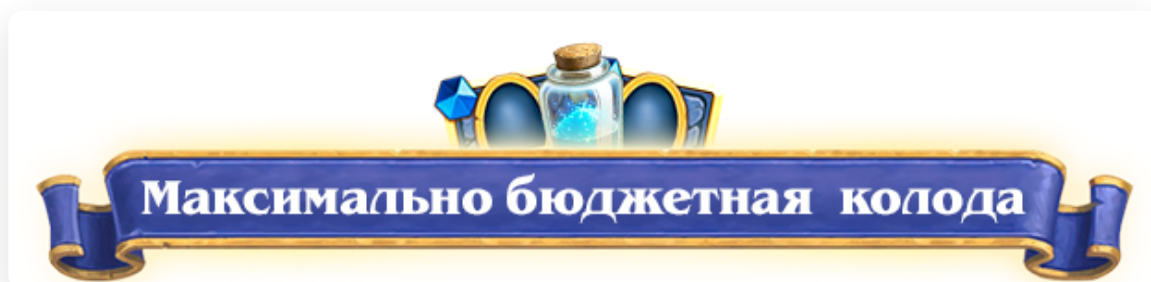
Честный торговец Жуль — интересны опции с воровством существа и с нанесением взрывного урона, хотя порой могут спасти исцеление и другие опции.

Страж Дорог Малорн — теряет актуальность из-за увеличения стоимости Шаладрассила. Но все еще можно играть просто как самостоятельную карту.

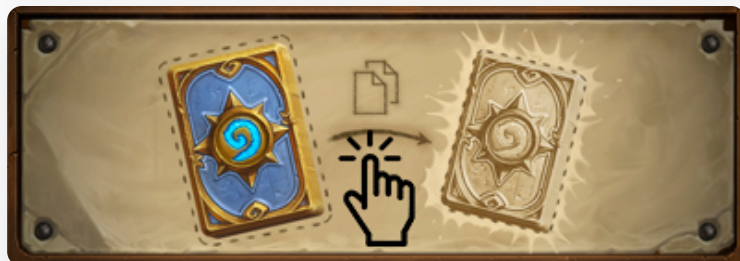
Фиракк Пылающий — обязательно нужно взять, чтобы была возможность активировать Шаладрассил. Можно использовать и две легендарки (**Малорн + Фиракк**), так как Друид может сыграть их относительно быстро.



Друид на силе героя — средняя по цене колода. К сожалению, сильно дешевле ее не сделать: все легендарки обязательны для деки за исключением двух копий тяжелых юнитов за 8-9 маны (можно обойтись чем-то одним).



Друид на силе героя












Эта точно такая же дека, как и в прошлом разделе: дешевле ее не сделать. Легендарки слишком сильные, их замена сильно навредит архетипу.

[к оглавлению](#)



Муллиган Друида на силе героя достаточно простой и предсказуемый. Вы почти всегда оставляете одни и те же карты вне зависимости от того, с кем именно столкнулись. Сначала разберем общие правила муллигана, а затем обратимся к выбору карт при встрече с каждым из классов.



-  **Амирдрассил** — оставляйте всегда.
 -  **Озарение** — оставляйте всегда одну копию.
 -  **Живые корни** — оставляйте одну копию против агро дек.
 -  **Симбиоз** — оставляйте всегда и в любом количестве.
 -  **Преданная Сну ученица** — оставляйте всегда одну копию.
 -  **Рыцарь Горького Цветка** — оставляйте с хорошей рукой или Монеткой.
 -  **Знак дикой природы** — оставляйте, если есть существо на первый ход.
 -  **Походный перекус** — оставляйте с хорошей рукой.
 -  **Другие карты** — на муллигане отавляют редко.
- Далее о том, что Друид оставляет на муллигане при встрече с конкретными классами.



Рыцарь смерти: Амидрассил, Озарение, Живые корни, Симбиоз, Преданная Сну ученица.

Охотник на демонов: Амидрассил, Озарение, Симбиоз, Преданная Сну ученица, Походный перекус, Рыцарь Горького Цветка.

Воин: Амидрассил, Озарение, Симбиоз, Шаладрассил.

Паладин: Амидрассил, Озарение, Симбиоз, Преданная Сну ученица, Походный перекус.

Охотник: Амидрассил, Озарение, Симбиоз, Живые корни, Преданная Сну ученица, Походный перекус, Рыцарь Горького Цветка.

Друид: Амидрассил, Озарение, Симбиоз, Преданная Сну ученица, Походный перекус, Рыцарь Горького Цветка.

Разбойник: Амидрассил, Озарение, Живые корни, Симбиоз, Преданная Сну ученица.

Шаман: Амидрассил, Озарение, Симбиоз, Преданная Сну ученица, Живые корни.

Маг: Амидрассил, Озарение, Симбиоз, Преданная Сну ученица, Походный перекус, Рыцарь Горького Цветка, Подпевала.

Жрец: Амидрассил, Озарение, Симбиоз, Преданная Сну ученица, Походный перекус, Рыцарь Горького Цветка, Рог изобилия.

Чернокнижник: Амидрассил, Озарение, Симбиоз, Преданная Сну ученица, Походный перекус, Фиракк Пылающий.

[к оглавлению](#)



Далее вы узнаете о самых важных игровых аспектах Друида на силе героя: от основ до тонкостей геймплея непосредственно самой декой.



Разгон силы героя

Главная идея колоды очень простая: раскачка силы героя и призыв огромных юнитов всего за 2 маны каждый ход. Друид берет только заклинания Природы в деку, так что активируется эффект Хамуула Рунического Тотема. С ним каждые 2 каста заклинания разгоняют силу героя. Вместе с этим у Друида много генераций дополнительных спеллов вроде Фотосинтеза или Симбиоза. Конечно, если и несколько боевых кличей на разгон силы героя: Рыцарь Горького Цветка и Пухокрылка-страж.

Все эти способы разгона силы героя в сумме позволят призывать существ с 16/16 стататами и выше каждый ход всего за 2 маны. И это еще не самое сильное, что можно делать с силой героя.

[к оглавлению](#)

Бафферы существ с силы героя

Сила Друида в том, как он может использовать огромные характеристики со своей силы героя, чтобы тут же влиять на ситуацию на столе.

Для начала самое очевидное: комбинации с **Подпевалой** и **Преданной Сну ученицей**. **Подпевалу** постарайтесь осавить на мид и лейтгейм, в начале он обычно не так эффективен, особенно в медленных матч-апах. А Преданную Сну ученицу можно использовать в любой удобный момент. Силу героя можно играть тут же за 0 маны, а второй бесплатный каст чаще всего вы получите на следующий ход.

Важны **Знак дикой природы** и **Обожженный хамелеон**. Эти бафферы помогают огромным юнитам Друида тут же вступать в бой и влиять на ситуацию на столе с помощью провокации или натиска. Как правило, оба эффекта нужны для серьезных переворотов стола и возвращения в игру. Хотя тут условия могут быть разными. Порой можно играть баффы на ранние дропы, особенно в агро матч-апах или если вы рассчитываете на раннее давление.

[к оглавлению](#)

Тяжелые дропы в колоде

В деку Друида на силе героя берут 1-2 тяжелых юнита. Почти всегда это Страж Дорог Малорн и Фиракк Пылающий.

Малорн почти всегда будет активен к своему розыгрышу, а своим эффектом он дает одну из легендарок Изумрудного Сна других классов. Особенно интересны Урсол Паладина (если в руке есть Шаладрассил), Эссина Мага и Агамагган Лока. Хотя и другие опции могут пригодиться: все зависит от ситуации.



Фиракк Пылающий не такой предсказуемый в своих эффектах, но конечный результат часто будет похожий: вы уберете со стола всё или почти всё, нанесете какой-то урон по герою противника, а сам Фиракк останется на столе с полными характеристиками.

И конечно, тяжелые дропы нужны еще и для того, чтобы активировать Шаладрассил.

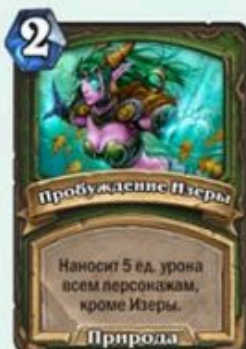
[к оглавлению](#)

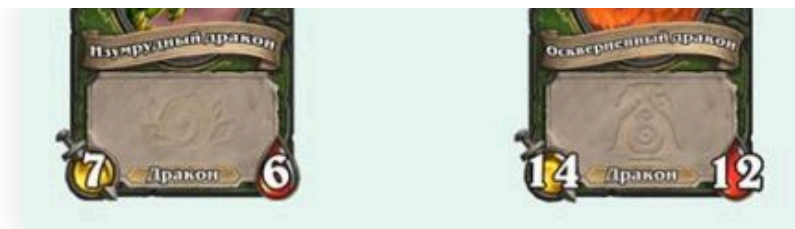
О Шаладрассиле

Шаладрассил может быть в двух формах: до и после улучшения. Старайтесь всегда играть улучшенную версию, а обычную используйте только в самых безвыходных ситуациях (обычно для Сна или Пробуждения Изеры) или если у вас есть летал (Комар, Пробуждение Изеры, Сон).

Что до улучшенных версий карт, они могут стать самостоятельными источниками победы.

Сон и Оскверненный сон можно использовать на ваши тяжелые дропы.





[к оглавлению](#)

Озарение, Монетка и Походный перекус

Реализация этой тройки карт очень важна для Друида на силе героя. И порой это самая сложная часть не такого уж трудного геймплея архетипа. Вот что нужно знать:

- **1.** Всегда **используйте Монетку до Озарения**, чтобы противник получил меньше информации о вашей руке
- **2.** Старайтесь **сберечь все баффы маны в руке на один ключевой ход**.
- **3.** В ключевой ход Друид, как правило, пытается раньше сыграть какую-то тяжелую карту. **Обычно это или любой четвертый дроп, или тяжелые юниты за 8-9 маны.**
- **4.** Четвертый дроп полезно играть в первые два хода, а если не получилось, берегите баффы маны уже на мидгейм и реализацию самых тяжелых карт.

[к оглавлению](#)



Что делать с Амидрассилом



Амидрассил Друид всегда старается сыграть как можно быстрее, а после использовать все его заряды сразу, как только они доступны. Не надо выдумывать каких-то супер комбинаций и ходов, все равно область только восстанавливает потраченную ману, но не дает ее выше предела в ход, как Монетка, [Озарение](#) и Походный перекус. Поэтому вся экстра мана от Амидрассила: просто способ быстрее сыграть карты за 1-3 маны из руки, а также лишний раз прожарить силу героя.

Обычно в ход, когда вы разыграли Амидрассил, тут же потратить 1 полученную экстра ману не получится: ничего страшного в этом нет. Главное, что вы получили карту и улучшили область, так что в следующий прок она даст уже куда больше.

[к оглавлению](#)

Что даст Симбиоз



Симбиоз раскапывает три карты из десяти представленных выше. Выбор тут необычный, но, как видите, относительно предсказуемый. Пригодиться может всё из отмеченного. Но особенно выделим Лесных духов Шамана и опцию с Соколами 4/3 с неистовством ветра. Это очень сильные юниты против Ханта и Друида, если вы наступаете и играете первым номером.

Тут можно найти генерации карт, зачистки и дополнительные статьи.

[к оглавлению](#)

Другие случайные эффекты

Куда больше опций дают Рог изобилия и Фотосинтез. Тут предсказать всё куда сложнее, хотя в любом случае вы получите только карты Друида, а они делают только то, что в целом умеет класс. Но, например, там сложно найти массовые зачистки стола или ультимативные ремувалы.

Полезно брать в первую очередь спеллы, которые уже есть в деке, хотя порой пригодятся и другие опции.

[к оглавлению](#)





Друид на силе героя

В зеркальном матч-апе можно попытаться задавить рано, используя мелких юнитов, [Знак дикой природы](#), Пухокрылку-стража и т.д. В этой ситуации финишерами станут карты Сна с Шаладрассила, Фиракк и [Малорн](#).

Если давление со старта и в мидгейме не получилось ни у кого из Друидов, тогда игра переходит в гонку разгона силы героя и поиска перебора колоды. Огромное преимущество дает Амидрассил, а также источники перебора колоды в целом. У кого больше юниты с силы героя, тот и будет сильнее, если при этом у него есть и карты в руке для реализации больших статов.

Боритесь за стол всеми силами, не уступайте Друиду слишком много преимущества в темпе, так как вернуться в игру в этом поединке сложно.



Охотник на силе героя

Самый надежный способ победить Ханта на силе героя: задавить его рано мелкими дропами, баффами и статками. Хант достаточно жадный, так что в начале он может пропустить достаточное количество урона, а после его можно будет добить взрывным уроном.

Другой способ победы — [Грязная крыса](#), которая должна достать из руки Ханта [Короля Плюша](#) до того, как Хант его скопирует. И важно тут же убить зверя, чтобы Охотник не вернул его в руку.

Если ничего из этого не получилось, матч-ап становится очень трудным. Вам не помогут большие статы и провокации из-за клича [Короля Плюша](#), а урона он может нанести куда больше 30 единиц, так что никакая броня не поможет.



Темпо Разбойник

Интересный матч-ап, где Разбойник чаще всего будет играть первым номером. В начале он постарается задавить вас мелкими юнитами. Зачисток у Друида нет, так что придется отвечать на его стол своим столом. Не играйте жадно, а вместо этого ставьте больше характеристик на игровое поле и старайтесь размениваться. Скорее всего Рога все еще будет впереди, но надо свести к минимуму урон по вашему герою. Вернетесь в игру вы с помощью маначит опций и тяжелых дропов: по крайней мере это самый надежный вариант. Можно и просто завалить стол большими юнитами с баффами провокаций и натисков. Вариант тоже рабочий, хотя и действует от медленнее.



Рыцари смерти

Ожидайте в первую очередь самые агрессивные деки Манажери Рыцаря смерти и **Ожившим кувшином** и мелкими юнитами. В этом поединке нужно просто терпеть и пытаться перевернуть игру так же, как и в матч-апе с Рогой: или тяжелыми дропами, или большими статами с провокацией. Хорошо то, что ДК совсем ничего не может поделаться с таунтами, кроме как размениваться с ними. Но зато потенциала для баффов стола и эктра урона у него очень много, так что один таунт даже с 10/10 статами не сдержит полный стол мелочи Рыцаря смерти.



Таунт Воин

Интересный матч-ап, где Друид может затягивать партию очень глубоко в лейтгейм и пытаться задавить Воина бесконечной силой героя. Хотя мы рекомендуем в начале и мидгейме все же рассчитывать на давление, потому что эти Воины в конце игры очень сильные: все эти ходы с Водопоем могут дать оппоненту слишком много темпа, а у вас вариантов вернуться в игру немного.

Поэтому по началу старайтесь давить или хотя бы играть первым номером. При этом успевайте быстро раскатать силу героя, чтобы наступать и с ее помощью, а не только картами в руке.

[К оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

