

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Бист Друид и Малигос Друид — лидеры меты Некроситета. Гайд по архетипу

17.09.2020

Гайды

Некроситет

Бист Друид и Малигос Друид — лидеры меты Некроситета.
Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ






Герои гайда — Бист Друид и **Малигос Друид** в мете Некроситета. Это родственные колоды одного класса, которые играют много одинаковых карт, но побеждают разными способами.

Несмотря на нерфы, Друид остается одним из самых популярных и сильных классов ладдера. Он показывает отличные результаты и на турнирах.

Классический Бист Друид популярнее на низких рангах, а **Малигос Друидом** намного чаще играют в Легенде и на турнирах. В целом потенциала больше у **Малигос Друида**, хотя и играть им сложнее.

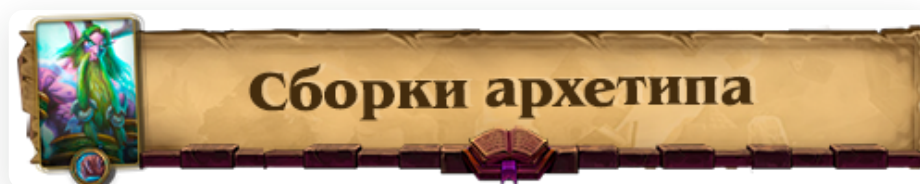
Гайд расскажет всё о Бист и Малигос Друидах. Вы найдете передовые сборки и способы собрать собственную с учетом коллекции. Речь пойдет о муллигане, геймплее обеих версий и популярных матч-апах меты.

Гайд обновлен 17 сентября. Далее полный список изменений:

-  Переработаны и дополнены все разделы гайда
-  Убрана неактуальная информация о Друиде до нерфов *Принца Кель'таса*
-  Добавлена информация о *Малигос Друиде* в разделы "Сборки архетипа", "Вопросы декбилдинга" и "Стратегия игры".

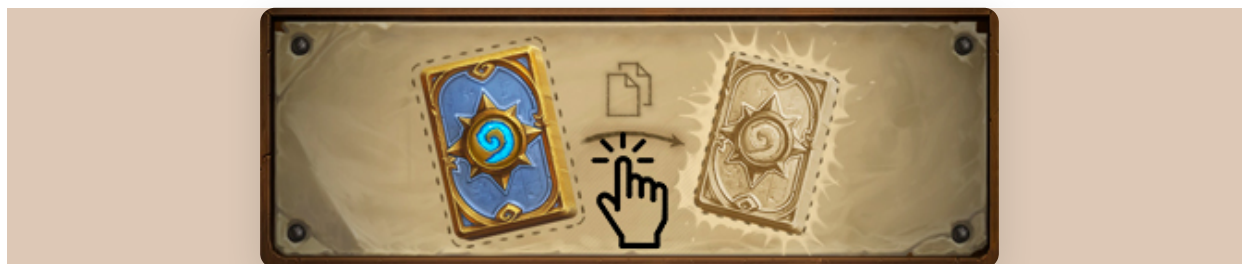
Разделы гайда:

1. Сборки архетипа
2. Бист Друид
3. Малигос Друид
4. Вопросы декбилдинга
5. - Основа колоды
6. - Опциональные и технические карты
7. - Замены
8. - Максимально бюджетная версия
9. Муллиган
10. Стратегия игры
11. - Суть архетипа
12. - Способы победы и основные комбинации
13. - Ранние Звери-защитники
14. - Защита исцелением и провокациями
15. - ОТК-комбинация с Малигосом
16. - Тяжелые драконы с Изеры Освобожденной
17. - Спам стола с Торговкой скакунами
18. - Как играть Искроцет, Озарение и Монетку
19. - Особенности и механики карт
20. - Полезные советы
21. Матч-апы
Заклучение



Бист Друид и Малигос Друид — уже не новые архетипы. Игроки нашли оптимальные или близкие к оптимальным колоды. Это особенно актуально для Малигос Друида, а у Бист Друида еще есть несколько спорных слотов, которые заполняют разными опциями.

















Бист Друид лучше играет в агрессивных матч-апах и колод своего класса, а Малигос Друид эффективнее против Магов, Воинов, Жрецов и других контрольных оппонентов.

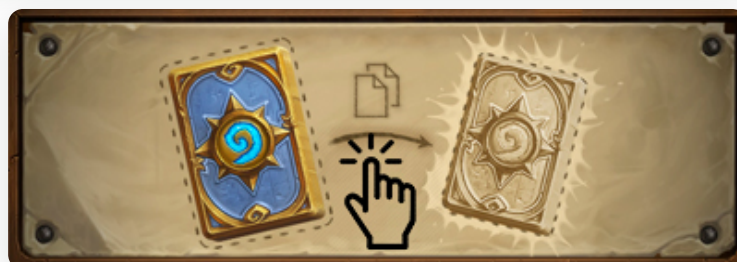


Бист Друид

Бист Друид от KrakenFlying

Бист Друид от KrakenFlying

<p>0</p>  <p>Озарение</p> <p>Вы получаете 1 драконячий кристалл маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>HS-MANACOST.ru</p>  <p>Некроцвет</p> <p>Вы получаете 2 кристалла маны до конца хода. Перегрузка: (2)</p> <p>x2</p>	<p>1</p>  <p>Сила кристаллов</p> <p>Выборка эффект: наносит 2 ед. урона выбранному существу; не восстанавливает 5 ед. здоровья.</p> <p>x2</p>	<p>1</p>  <p>Ожившая чета</p> <p>Натиск. Боевой клич: Другие ваши существа получают «Натиск».</p> <p>x2</p>	<p>1</p>  <p>Природоведение</p> <p>Вы раскрываете заклинание. Ваше следующее заклинание стоит на (1) меньше.</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Дышащие снов</p> <p>Вы берете карту. Если у вас в руке есть дракон, вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>
<p>3</p>  <p>Вестница Гайдра</p> <p>Натиск. Неприятно ветра. Разовое: получаете дополнительную атаку и здоровье в равное количество этих заклинаний.</p> <p>x2</p>	<p>4</p>  <p>Буйство природы</p> <p>Вы получаете два пустых кристалла маны.</p> <p>x2</p>	<p>5</p>  <p>Талисман кафедры</p> <p>Провокация. Предсмертный крик: призывает случайного зверя за (3).</p> <p>x2</p>	<p>5</p>  <p>Анубисат-ташитник</p> <p>Провокация. Стоит (0), если вы применили заклинание за (0) или больше на этом ходе.</p> <p>x2</p>	<p>5</p>  <p>Озерный крепкозуб</p> <p>Также наносит урон существам по обе стороны от цели.</p> <p>x2</p>	<p>5</p>  <p>Сумеречный бесгум</p> <p>Маскировка. Когда это существо атакует, вы берете 2 карты.</p> <p>x2</p>
<p>6</p>  <p>Дракон</p> <p>Провокация. Боевой клич: вы раскрываете дракона.</p> <p>x2</p>	<p>7</p>  <p>Переполнение</p> <p>Восстанавливает 5 ед. здоровья всем персонажам. Вы берете 5 карт.</p> <p>x2</p>	<p>7</p>  <p>Звери-защитники</p> <p>Призывает двух зверей за (5) или меньше из колоды. Они получают «Натиск».</p> <p>x2</p>	<p>9</p>  <p>Изера Ок волюбажения</p> <p>Боевой клич: заманивает 7 лютых и Сон и колдов. При выборе карты из рук вы раскрываете случайного дракона.</p> <p>x2</p>	<p>10</p>  <p>Выживание сильных</p> <p>Существа в команде, в руке и в игре получают +4/+4.</p> <p>x2</p>	



Ожившая метла стала обязательной картой для сборок без Малигоса. Она помогает лучше реализовывать тяжелые угрозы и массовые баффы, на которые и делает ставку Бист Друид.

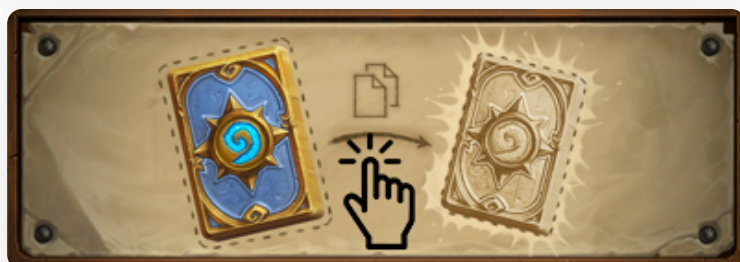
Почти всегда играют набор драконов, который помогает в разгоне по мане и генерации дополнительной выгоды.

Без Принца Кель'таса и Торговки скакунами Друид отказывается от Железной коры и Болотного луча.

Бист Друид с Королем Фаорисом

Бист Друид с Королем Фаорисом

<p>0</p> <p>Озарение</p> <p>Вы получаете 1 драгоценственный кристалл маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>HS-MANACOST.ru</p> <p>0</p> <p>Искроцет</p> <p>Вы получаете 2 кристалла маны до конца хода. Перегрузка: (2)</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Сила кристаллов</p> <p>Выберите эффект: нанесет 2 ед. урона выбранному существу; или восстанавливает 5 ед. здоровья.</p> <p>x2</p>	<p>HS-MANACOST.ru</p> <p>1</p> <p>Ожившая мечта</p> <p>Натиск. Боевой клич: Другие ваши существа получают «Натиск».</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Дыхание снов</p> <p>Вы берете карту. Если у вас в руке есть дракон, вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Бунство природы</p> <p>Вы получаете два пустых кристалла маны.</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Анубисат-защитник</p> <p>Провокация. Стоит (0), если вы привели в законание за (5) или больше на этом ходу.</p> <p>x2</p>	<p>HS-MANACOST.ru</p> <p>5</p> <p>Талисман кафедры</p> <p>Провокация. Предсмертный хрип: призывает случайного зверя за (3).</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Озерный крепкозуб</p> <p>Также наносит урон существам по обе стороны от себя.</p> <p>x2</p>	<p>HS-MANACOST.ru</p> <p>5</p> <p>Сумерчный беруль</p> <p>Маскировка. Когда это существо атакует, вы берете 2 карты.</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Молниеносный защитник</p> <p>Провокация. Боевой клич: вы раскалываете дракона.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Переполнение</p> <p>Восстанавливает 5 ед. здоровья всем персонажам. Вы берете 5 карт.</p> <p>x2</p>
<p>7</p> <p>Зверь-защитник</p> <p>Призывает дух зверей за (5) или меньше из колоды. Они получают «Натиск».</p> <p>x2</p>	<p>HS-MANACOST.ru</p> <p>9</p> <p>Писра Освободившая</p> <p>Боевой клич: заманивает 7 персонажей в Сил в колоду. При выборе каждого из них вы призываете случайного дракона.</p> <p>x2</p>	<p>10</p> <p>Король Фаорис</p> <p>Боевой клич: за каждое законание в руке призывает случайное существо за ту же ману.</p> <p>x2</p>	<p>HS-MANACOST.ru</p> <p>10</p> <p>Выливание силившины</p> <p>Существа в колоде, в руке и в игре получают +4/+4.</p> <p>x2</p>		





Вестница Гайдры, Природоведение



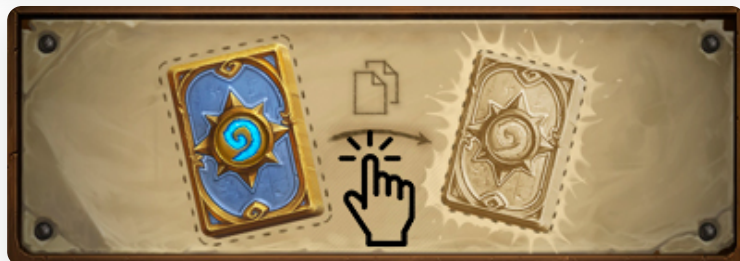
Король Фаорис, x1 Талисман кафедры, x1 Сила кристаллов

Главная изюминка колоды — **Король Фаорис**. Он полезен преимущественно в медленных матч-апах из-за высокой стоимости, хотя с хорошим заходом Друид может сыграть его достаточно рано. Легендарка отлично работает с тяжелыми заклинаниями, которые Друид часто держит в руке до конца игры.

Бист Друид с Торговкой скакунами

Бист Друид с Торговкой скакунами

<p>0</p> <p>Озарение</p> <p>Вы получаете 1 драгоценственный кристалл маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>0</p> <p>Искроцвет</p> <p>Вы получаете 2 кристалла маны до конца хода. Перегрузка: (2)</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Сила кристаллов</p> <p>Выборите эффект: наносит 2 ед. урона выбранному существу; или восстанавливает 5 ед. здоровья.</p>	<p>1</p> <p>Ожившая мечта</p> <p>Напис. Боевой клич: Другие ваши существа получают «Написк».</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Природоведение</p> <p>Вы раскапываете заклинание. Ваше следующее заклинание стоит на (1) меньше.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Железная кора</p> <p>Существо получает +1/+2 и «Провокация». Стоит (0), если у вас 7 или больше кристаллов маны.</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Вестница Гайдра</p> <p>Написк. Неприятно ветра. Разовое: получаете дополнительную атаку и здоровье в размере стоимости этого заклинания.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Буйный рож</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Болотный дум</p> <p>Наносит 3 ед. урона существу. Стоит (0), если у вас 7 или больше кристаллов маны.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Буйство природы</p> <p>Вы получаете два пустых кристалла маны.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Танцы на кафедре</p> <p>Провокация. Предсмертный крик: призывает случайного зверя за (3).</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Озерный крепкозуб</p> <p>Также наносит урон существам по обе стороны от цели.</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Сумеречный беззуб</p> <p>Маскировка. Когда это существо атакует, вы берете 2 карты.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Торговка скакунами</p> <p>Когда вы разыгрываете заклинание, призывает случайного зверя за (3).</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Переполнение</p> <p>Восстанавливает 5 ед. здоровья всем персонажам. Вы берете 5 карт.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Зверь-защитник</p> <p>Призывает двух зверей за (5) или меньше из колоды. Они получают «Написк».</p> <p>x2</p>	<p>9</p> <p>Игера Обробожающая</p> <p>Боевой клич: заманивает 7 порток и Сон и колду. При колду каждого из них вы призываете случайного дракона.</p> <p>x2</p>	<p>10</p> <p>Взмахивание крыльями</p> <p>Существа в колоде, в руке и в игре получают +4/+4.</p>





х1 Ожившая метла, х1 Выживание сильнейших, Зеленая исследовательница, Дыхание Снов, Анубисат-защитник




Торговка скакунами, Буйный рост, Болотный луч, Железная кора

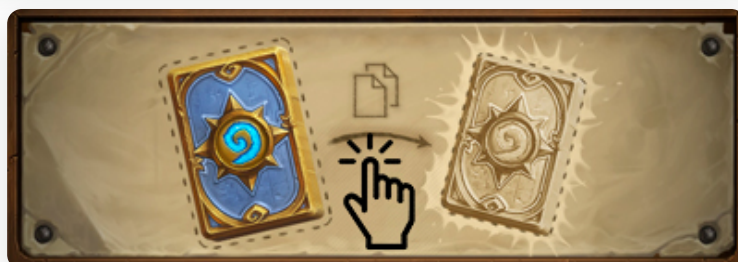
Версия с синергиями Торговки скакунами и дешевыми заклинаниями. В ней не хватает места для драконов и Дыхания Снов, зато появляется **Буйный рост**. Также колода исключает вторые копии массовых баффов — **Ожившей метлы** и **Выживания сильнейших**.

Малигос Друид

Малигос Друид от Asmodai

Малигос Друид от Asmodai













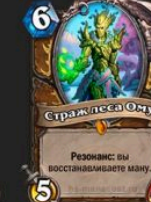


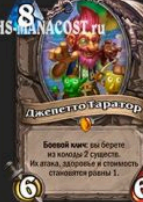



 <p>0 HS-MANACOST.ru</p> <p>Озарение</p> <p>Вы получаете 1 драгоценственный кристалл маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>0 HS-MANACOST.ru</p> <p>Лунный огонь</p> <p>Наносит 1 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>0</p> <p>Искроцвет</p> <p>Вы получаете 2 кристалла маны до конца хода. Перегрузка: (2)</p> <p>x2</p>	 <p>1 HS-MANACOST.ru</p> <p>Сила кристаллов</p> <p>Выберите эффект: наносит 2 ед. урона выбранному существу или восстанавливает 5 ед. здоровья.</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Дыхание снов</p> <p>Вы берете карту. Если у вас в руке есть дракон, вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Вестница Гайды</p> <p>Натиск. Мановыносливость ветра. Резонанс: получает дополнительную ману и здоровье в размере стоимости этого заклинания.</p> <p>1 4</p>
 <p>4</p> <p>Почкование</p> <p>Призывает копию вашего существа. Она получает «Провокацию».</p> <p>x2</p>	 <p>4 HS-MANACOST.ru</p> <p>Размах</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 3 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>	 <p>4</p> <p>Буйство природы</p> <p>Вы получаете два пустых кристалла маны.</p> <p>x2</p>	 <p>5 HS-MANACOST.ru</p> <p>Анубисат-таштиник</p> <p>Провокация. Стоит (0), если вы применили заклинание за (0) или больше на этом ходе.</p> <p>3 5</p> <p>x2</p>	 <p>5</p> <p>Талисман кафары</p> <p>Провокация. Предсмертный крик: призывает случайного зверя за (3).</p> <p>4 5</p> <p>x2</p>	 <p>5</p> <p>Супернатуральный бегун</p> <p>Маскировка. Когда это существо атакует, вы берете 2 карты.</p> <p>5 4</p> <p>x2</p>
 <p>6</p> <p>Страж леса Ому</p> <p>Резонанс: вы восстанавливаете ману.</p> <p>5 4</p>	 <p>7 HS-MANACOST.ru</p> <p>Переполнение</p> <p>Восстанавливает 5 ед. здоровья всем персонажам. Вы берете 5 карт.</p> <p>x2</p>	 <p>7</p> <p>Звери-защитники</p> <p>Призывает двух зверей за (5) или меньше из колоды. Они получают «Маник».</p> <p>x2</p>	 <p>9 HS-MANACOST.ru</p> <p>Малигос</p> <p>Урон от заклинаний +5</p> <p>4 12</p> <p>Дракон</p>	 <p>9</p> <p>Алакрацца</p> <p>Боевой клич: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.</p> <p>8 8</p> <p>Дракон</p>	 <p>9</p> <p>Итера Оборождения</p> <p>Боевой клич: восстанавливает 7 портов и Соу в колоду. При выборе каждого из них вы призываете случайного дракона.</p> <p>4 12</p> <p>Дракон</p>





Классическая версия Малигос Друида, которой играют многие топовые игроки и стримеры в ладдере и на турнирах.


Малигос Друид с Джемметто Таратором

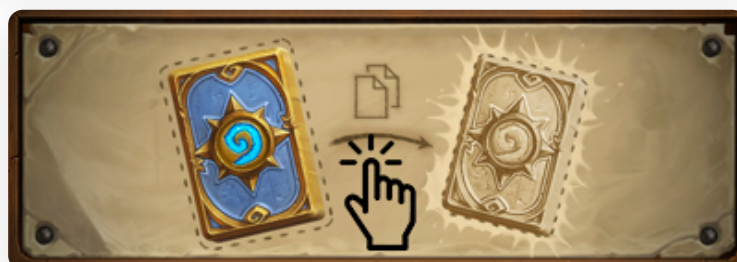
Малигос Друид с Джемметто Таратором

 0 Вы получаете 1 атакующий кристалл маны до конца хода. x2	 HS-0 Наносит 1 ед. урона. x2	 0 Вы получаете 2 кристалла маны до конца хода. Перегрузка: (2) x2	 HS-1 Вы раскрываете заклинание. Если следующее заклинание стоит на (1) меньше. x2	 2 Вы берете карту. Если у вас в руке есть дракон, вы получаете пустой кристалл маны. x2	 3 Игрок, нанесший урона. Реализм: получите дополнительный урон и зарплата в размере стоимости этого заклинания. 1 4	 3 Наносит 3 ед. урона существу. Если (0), если у вас 7 или больше кристаллов маны. x2
 4 Призывает кошку вашего существа. Она получает «Провокация». x2	 HS-4 Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника. x2	 4 Вы получаете два пустых кристалла маны. x2	 HS-5 Провокация. Предсмертный крик: призывает случайного зверя за (3). 4 5 x2	 5 Маскировка. Когда это существо атакует, вы берете 2 карты. 5 4 x2	 6 Резонанс: вы восстанавливаете ману. 5 4	 7 Восстанавливает 5 ед. здоровья всем персонажам. Вы берете 5 карт. 5 4
 7 Призывает двух зверей за (5) или меньше из колоды. Они получают «Маски». x2	 HS-8 Боевой клич: вы берете из колоды 2 существа. Их атака, здоровье и скорость становится равны 1. 6 6	 9 Урон от заклинаний +5. 4 Дракон 12	 HS-9 Боевой клич: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15. 8 Дракон 8	 9 Боевой клич: заклинания персонажа и Сила в атаке. При атаке каждого из них вы призываете случайного дракона. 4 Дракон 12 x2		


MANACOST
 kolodahearthstone.ru







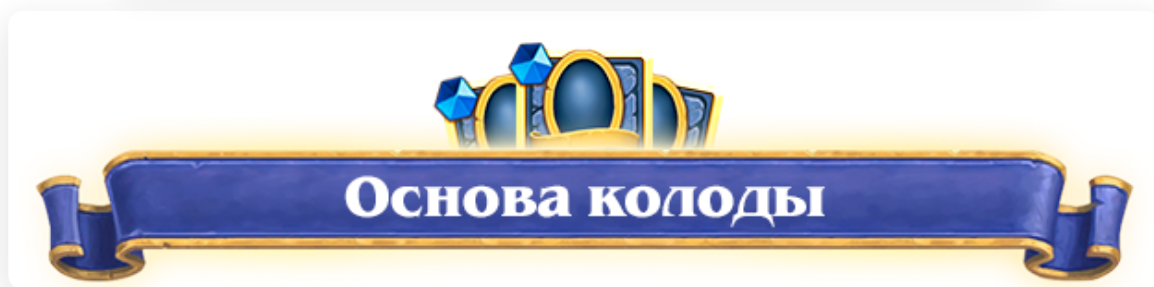
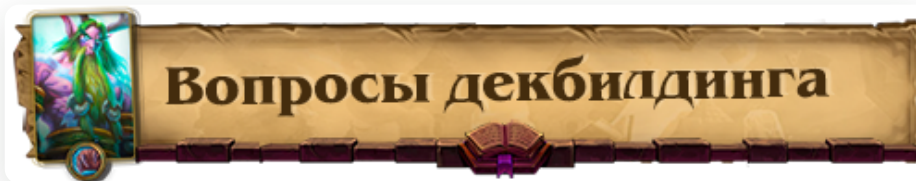
Анубисат-защитник, x1 Переполнение



Джепетто Таратор, Болотный луч

Эта сборка мало чем отличается от первой: тут заменены две карты, но они выполняют те же функции, просто слегка другими способами. Джепетто Таратор лучше в медленных матч-апах, но делает Друида уязвимее для агрессии.

[к оглавлению](#)



В основе Спелл Друида к этому времени только 14 основных карт, которые встречаются повсеместно.

Их так мало, потому что версий Друида очень много: Бист и Малигос Друид, а внутри них есть и другие подвиды, как Бист Друид с синергией драконов и Бист Друид с Торговкой скакунами.

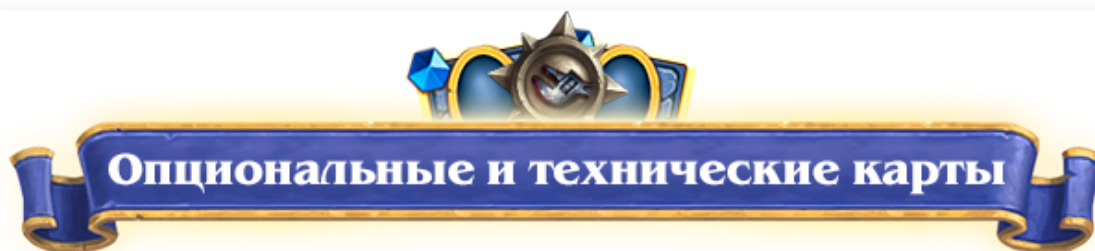
Основа колоды Друида (14/30)



Код основы колоды:



Далее о том, чем дополняют основу колоды.



Набор зверей



(Озерный крепкозуб, Ожившая метла, Выживание сильнейших)

Набор массовых баффов, который берут в классические сборки Бист Друида. **Озерный крепкозуб** отлично работает с **Зверями-защитниками**, но если пятый дроп зашел в руку, его все еще можно реализовать с помощью **Ожившей метлы**.

Набор драконов



(Дыхание снов, Зеленая исследовательница)

Самое важное преимущество колод с набором драконов — **Дыхание снов**. Это топовое заклинание в начале и середине игры, которое даст Друиду и разгон по мане, и добор.

Для активации **Дыхания снов** уже есть **Изера Освобожденная**, остается добавить в сборку еще несколько драконов. Если Друид играет без **Малигоса**, этим драконом становится **Зеленая исследовательница**.

ОТК набор с Малигосом

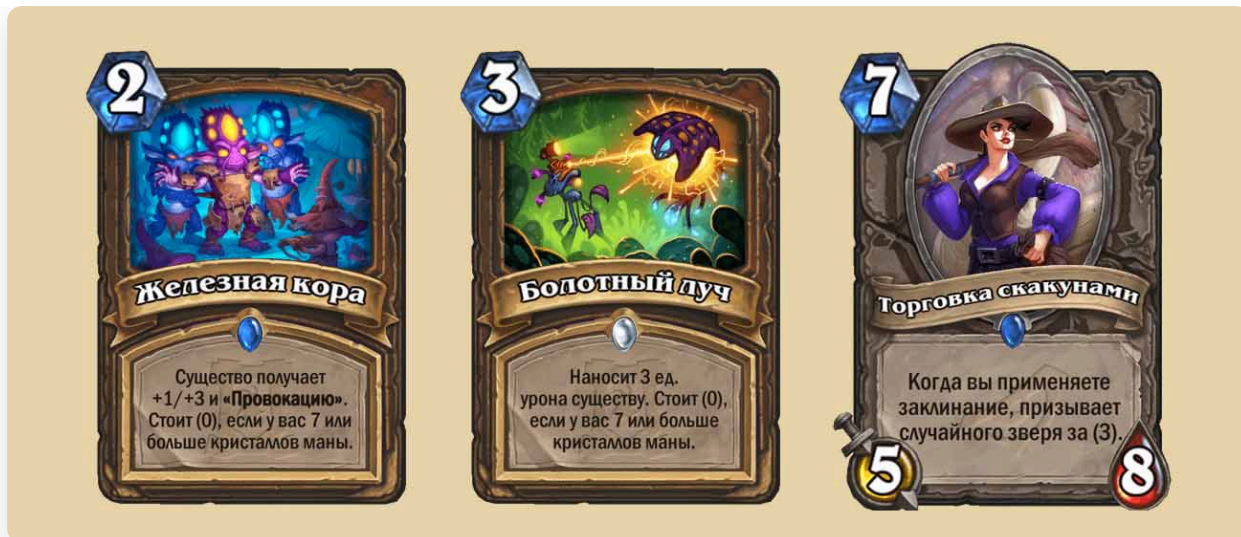


(Малигос, Алекстраза, Дыхание снов, Страж леса Ому, Почкование, Размах, Лунный огонь)

Набор с **Малигосом** позволяет Друиду играть ОТК-комбинацию, которая наносит массу урона за один ход. Важно то, что многие части комбинации можно играть самостоятельно, если ситуация тяжелая или, наоборот, очень хорошая.

Дополнительные копии драконов позволяют **Малигос** Друиду играть **Дыхание снов**, не обращаясь к медленной Зеленой исследовательнице.

Набор с Торговкой скакунами



(Железная кора, Болотный луч, Торговка скакунами)

Торговка скакунами особенно полезная в быстрых поединках, хотя под массовыми бафами из нее можно извлечь пользу и в медленных матч-апах.

Обычно в колоды с этим набором не влазят синергии драконов, так что в качестве дополнительного разгона по мане приходится брать [Буйный рост](#).

Другие опциональные карты

Природоведение — попадает в большинство сборок, но заклинание иногда исключают ради других специфичных карт.

Буйный рост — дополнительный способ разгона по мане. Обычно берут в сборки без синергий драконов.

Вестница Гайдра — сильная и универсальная легендарка, которую стоит взять в колоду, если она есть в вашей коллекции. Если ее нет, можно не крафтить и обойтись без нее.

Живое пламя — техническая карта для борьбы с Магами. Берите, если часто встречаете этот класс и не можете его переиграть. Обычно берут только Бист Друиды, а сборки с [Малигосом](#) могут убить Мага ОТК-комбинацией, не обращая внимание на замороженный стол.

Анубисат-защитник — дополнительная защитная опция, которая появляется во многих колодах. Берите, если хотите улучшить медленные матч-апы.

Джепетто Таратор — берут только в сборки с [Малигосом](#) вместо одного [Переполнения](#). Замедляет колоду: Друид становится сильнее в медленных поединках, но слабее в быстрых.

Король Фаорис — дополнительная тяжелая карта для медленных матч-апов. Берут в сборки без [Малигоса](#).

[к оглавлению](#)



Замены

В сборках Бист Спелл Друида много легендарных и эпических карт, но колода не такая дорогая, как может показаться. Многие дорогие карты можно заменить. Подробнее об этом далее.



Вестница Гайдры — необязательная, хотя и сильная легендарка. Не спешите крафтить, если хотите поиграть Друидом, потому что класс может обойтись и без нее. Прямых замен нет, так что обращайтесь к другим опциональным картам для замены. Можно взять вместо нее *Буйный рост* или дополнительную тяжелую угрозу.



Звери-защитники — обязательная эпическая карта, которую нужно скрафтить в двух экземплярах.



Изера Освобожденная — дракон есть во всех версиях Друида, и без него обойтись будет сложно. Это первая легендарка, которую вы должны скрафтить для колоды, она же самая важная. Но в теории Друид может функционировать без *Изеры Освобожденной*, хотя заменить ее будет не так просто.



Выживание сильнейших — обязательное заклинание только для версий без *Малигоса*. Можно заменить *Диким ревом*, хотя колода значительно просядет по силе.



Анубисат-защитник — необязательная эпическая карта, вместо которой можно взять другие опции. Обратите внимание на дополнительных зверей за 5 маны, *Буйный рост* или *Нарастающий ветер*.



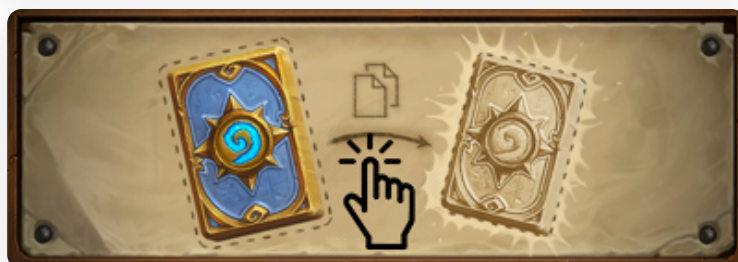
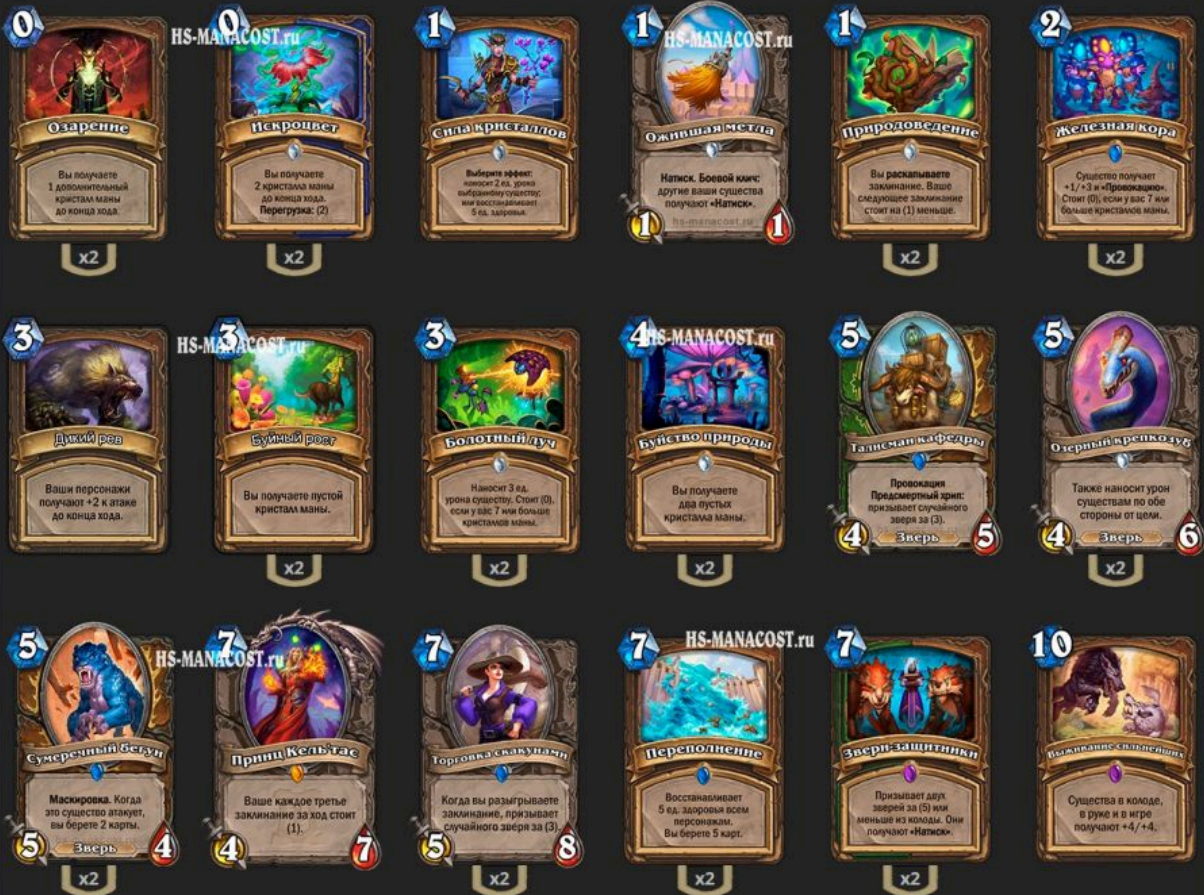
Малигос, *Алекстраза*, *Страж леса Ому* — обязательные легендарки для *Малигос* Друида, без которых архетип не может обойтись.



Максимально бюджетная колода

Максимально бюджетный Бист Друид

Максимально бюджетный Бист Друид



Максимально бюджетная версия Бист Друида все еще нуждается в нескольких эпических картах, но это все дорогие опции, которые необходимо скрафтить.

Понерфленный **Принц Кель'тас** есть в коллекции каждого бесплатно, и он поможет играть тяжелые карты Бист Друида, пока вы не скрафтите **Изеру Освобожденную**.

Колода полагается на "заспам" стола зверями, а также призванными существами с Торговки скакунами. После их можно баффнуть **Выживанием сильнейших** или **Диким ревом**, чтобы закончить партию.

В первую очередь создайте вторую копию **Выживания сильнейших** — берите ее вместо **Дикого рева**. Затем копите пыль на **Изеру Освобожденную**. После этого вы сможете собрать топовые версии архетипа.

Вопрос: можно ли собрать бюджетную версию **Малигос Друида**?

Ответ: увы, **Малигос Друид** требует несколько легендарных карт, которые никак не заменить. Вы не обойдетесь без **Малигоса**, **Стража леса Ому**, **Изеры Освобожденной** и даже **Алекстразы**. Если их нет, играть этой колодой нет смысла. Но вы всегда можете обратиться к более доступному Бист Друиду, который требует небольшого количества дорогих карт.

[к оглавлению](#)



Муллиган Бист Друида один из самых простых в мете, а может быть и самый простой. В большинстве ситуаций Малфурион ищет несколько одних и тех же карт, а другие всегда сбрасывает. Далее об общих правилах муллигана Бист Друида.



Всегда оставляйте **Буйство природы**. Вторая копия не нужна.



Всегда оставляйте **Зверей-защитников**. Заклинание дорогое, но ключевое для архетипа. С **Монеткой** или **разгоном по мане** оставляйте две копии.



Всегда оставляйте **Буйный рост** или **Дыхание снов** в зависимости от сборки. Вместе с **Дыханием снов** оставляйте любого дракона.



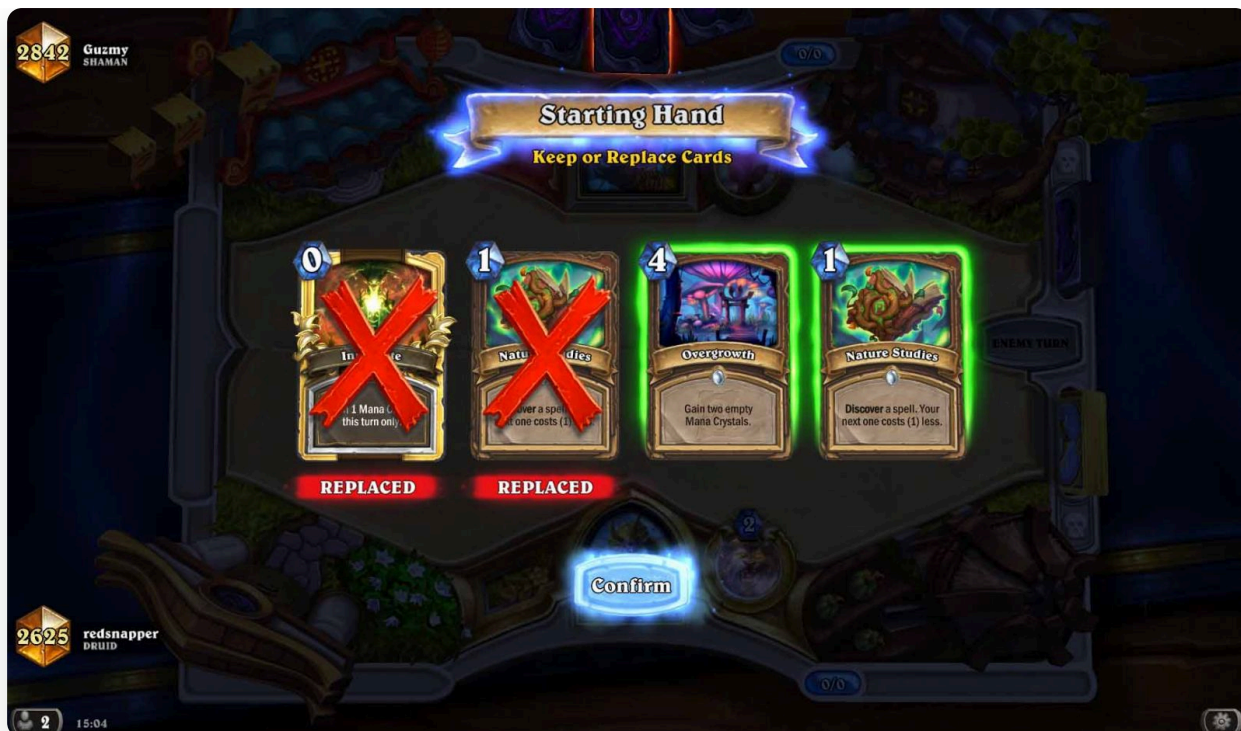
Всегда оставляйте **Искроцвет** в одном экземпляре. Вторая копия нужна только против агро колод.



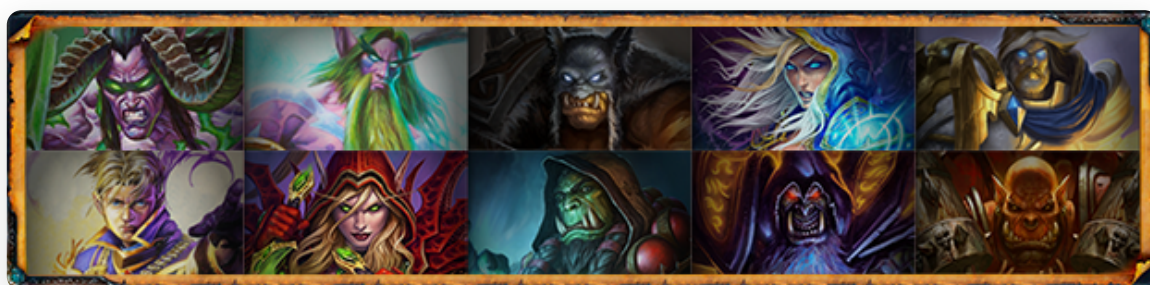
При встрече с темповыми противниками или с **Буйством природы** оставляйте **Природоведение**. Вторую копию можно всегда сбрасывать.



С хорошей рукой и против темповых противников можно оставить **Силу кристаллов**



Природоведение хорошо работает вместе с Буйством природы. На первый ход можно разыграть заклинание за 1 ману, на второй ход – силу героя, а на третий удешевленное Буйство природы. Эту пару карт полезно держать вместе. Вторая копия Природоведения в руке не нужна: лучше поискать Зверей-защитников.



Охотник на демонов: Буйство природы, Звери-защитники, Искроцвет, Природоведение, Буйный рост или Дыхание снов.

Воин: Буйство природы, Звери-защитники, Искроцвет, Буйный рост или Дыхание снов.

Паладин: Буйство природы, Звери-защитники, Искроцвет, Природоведение, Буйный рост или Дыхание снов.

Охотник: Буйство природы, Звери-защитники, Искроцвет, Природоведение, Буйный рост или Дыхание снов, Сила кристаллов.

Друид: Буйство природы, Звери-защитники, Искроцвет, Буйный рост или Дыхание снов.

Разбойник: Буйство природы, Звери-защитники, Искроцвет, Природоведение, Буйный рост или Дыхание снов.

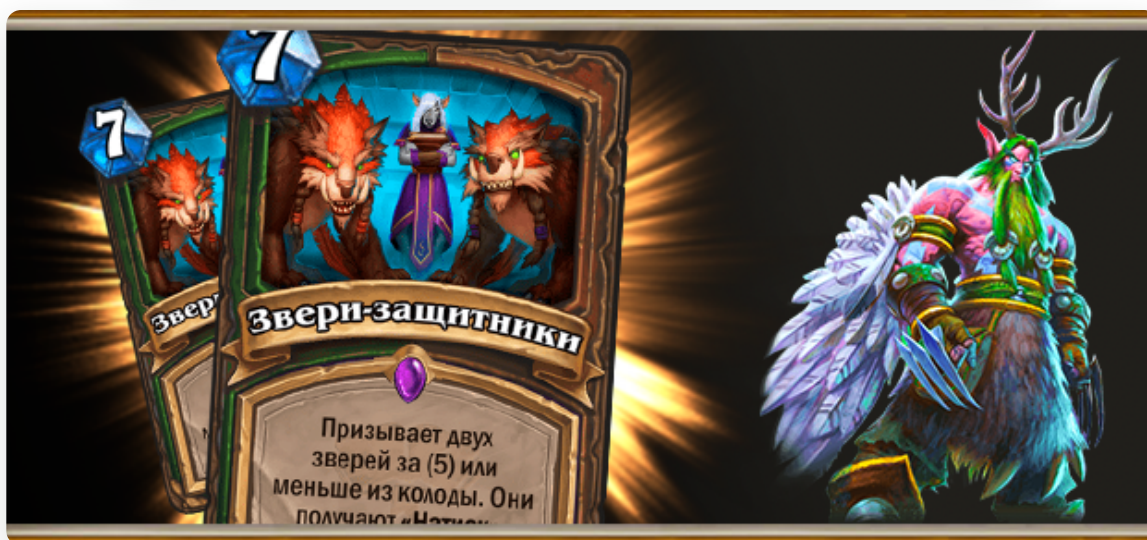
Шаман: Буйство природы, Звери-защитники, Искроцвет, Буйный рост или Дыхание снов.

Маг: Буйство природы, Звери-защитники, Искроцвет, Природоведение, Буйный рост или Дыхание снов.

Жрец: Буйство природы, Звери-защитники, Искроцвет, Буйный рост или Дыхание снов.

Чернокнижник: Буйство природы, Звери-защитники, Искроцвет, Природоведение, Буйный рост или Дыхание снов.

[к оглавлению](#)



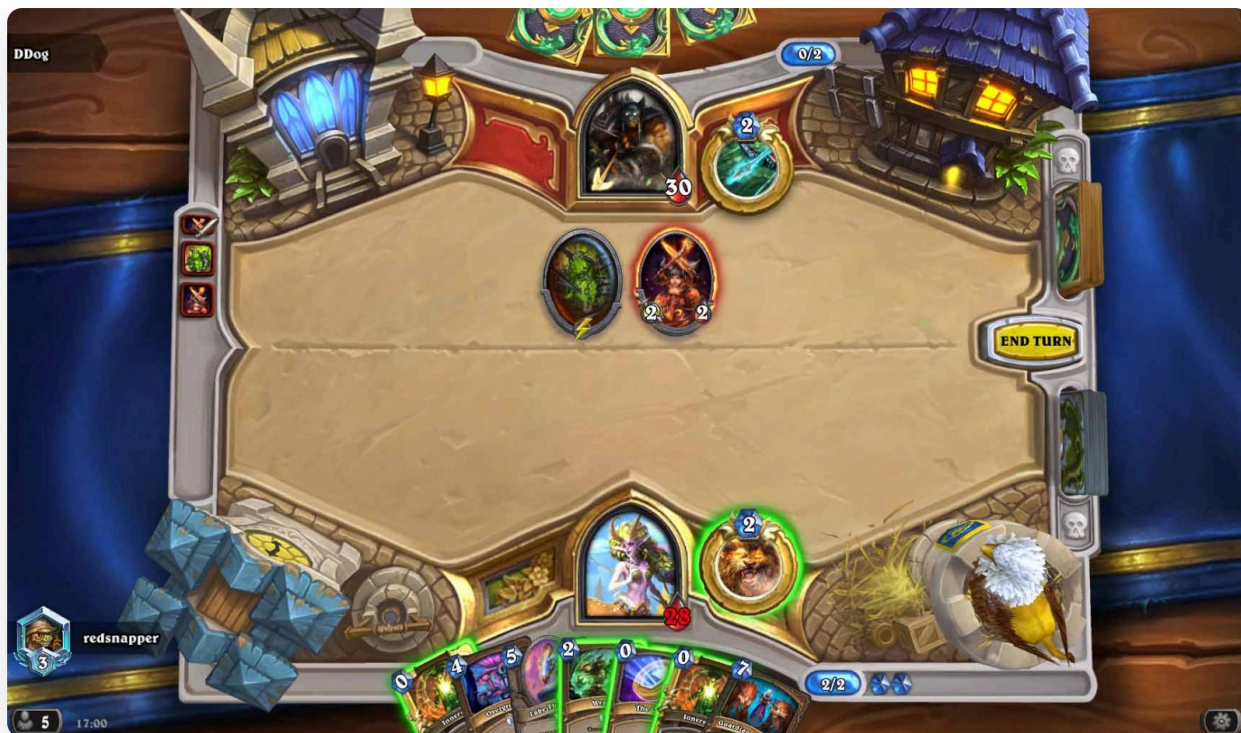
Суть архетипа

Бист Спелл Друид — родственный архетип тому, что был известен еще в мете Руин Запределья. Главная новинка Некроситета — **Звери-защитники**. Для начала обсудим это заклинание и синергии с ним.

Звери-защитники — самая сильная карта в колоде, и цель Друида — как можно быстрее разыграть ее, пока в колоде остались звери. На этом герой статьи концентрируется в начале партии: он разгоняется по мане с помощью **Буйства природы**, а также копит **Озарение**, **Искроцвет** и **Монетку**, чтобы как можно быстрее сыграть **Зверей-защитников**.

Заклинание окажет разный эффект в зависимости от сборки и рандома. Почти всегда вы зачистите стол, а также сможете добрать несколько карт. Это даст Друиду серьезное преимущество и по темпу, и по ресурсам, а еще уберет из колоды слабые "топдеки".

В агрессивных противостояниях рано сыгранные **Звери-защитники** часто поставят точку в поединке, а в медленных они часто только начнут реализовывать план на игру Друида.



В начале партии идеальная рука Друида – Буйство природы, Звери-защитники и несколько способов получить дополнительную ману на один ход. С такой рукой Друид рассчитывает сыграть Зверей-защитников на следующий ход. В этот нужно разыграть Буйство природы через Монетку, а на следующий отдать два Озарения и Зверей-защитников.

Помимо Зверей-защитников, у Друида есть и другие тяжелые карты и их комбинации, которые помогают ему захватить стол и завершить партию. Это все существа, которых можно баффнуть в руке или на столе с помощью Выживания сильнейших.

Эти карты помогут Бист Спелл Друиду занять стол, а после он быстро закончит партию с помощью существ с высокими характеристиками. Это единственный путь, как Бист Друид завершает игру, но он может прийти к заполнению стола разными способами. Только у Малигос Друида есть способ победы не от стола, а с помощью ОТК-комбинации — подробнее о ней ниже.

Остальные карты в колоде помогают Друиду пережить начальную стадию игры и не потерять стол. В колоде много карт для разгона: Буйство природы, Буйный рост или Дыхание снов. С ними Друид быстрее доберется до заветных 7 маны.

[к оглавлению](#)



Способы победы и основные комбинации




Пусть Бист Друид всегда побеждает с помощью крупных и мелких угроз на столе, у него есть много способов занять игровое поле, которых речь пойдет далее. Тут же вы узнаете и о ОТК-комбинации, доступной только Малигос Друиду. Но он может победить и от стола, как классические версии Бист Друида.

1. **1. Ранний розыгрыш Зверей-защитников**



Как и было сказано выше, **Звери-защитники** — самое сильное заклинание в колоде, которое нужно сыграть как можно раньше. В этом помогают многочисленные способы разгона по мане — как постоянные, так и временные.

Эффект **Зверей-защитников** зависит от сборки и состава колоды. В большинстве колод встречаются 2 или 3 типа зверей:

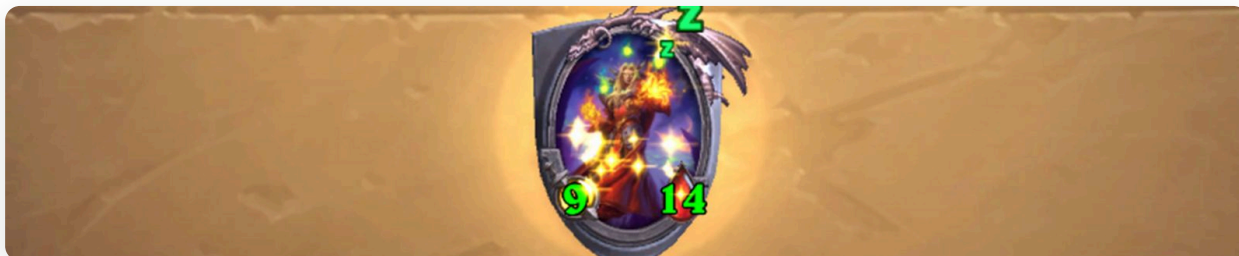
-  **Сумеречный бегун** — самый сильный зверь в колоде, который позволит и зачистить стол, и добрать дополнительные ресурсы из колоды. Оппонент обязан убрать **Сумеречного бегуна** со стола, иначе Друид получит дополнительные карты и на следующий ход.
-  **Талисман кафедры** — не так силен, если достать его со **Зверей-защитников**, но полезен просто как неплохой пятый дроп, который можно сыграть из руки на любом этапе партии.
-  **Озерный крепкозуб** — полная противоположность **Талисману кафедры**: крайне силен с натиском со **Зверей-защитников**, но слаб в руке без **Ожившей метлы**. AoE эффект полезен в большинстве метовых матч-апов, не только против агро колод, но и в других поединках.

Чтобы правильно сыграть **Зверей-защитников**, нужно следить за составом колоды: какие звери там есть, сколько их, с каким шансом вы достанете нужных.

Внимательно следите за разменами в ход со **Зверями-защитниками**, их не всегда просто сделать, особенно с учетом провокаций и AoE атаки **Озерного крепкозуба**.

1.

2. Защита исцелением и тяжелыми провокациями



В агро матч-апах Друид рассчитывает не только на ранних **Зверей-защитников**, но и на классические защитные механики: провокации и исцеление.

Провокаций у Друида стало меньше, потому что не все сборки берут **Железную кору**. Зато в колодах часто есть **Зеленая исследовательница**, **Анубисат-защитник** и **Талисман кафедры**. Сами по себе провокаторы не такие серьезные, но порой хватает и их. В лейтгейме их всегда можно баффнуть с помощью **Выживания сильнейших** и реже другими способами.

Малигос Друид может получить тяжелую провокацию с помощью **Почкования**. В агро матч-апах Друид часто вынужден играть заклинание не на **Стража леса Ому**, а на другие угрозы: **Малигоса**, **Изеру Освобожденную**, **Алекстразу** и т.д.

С исцелением в колоде Друида скромнее, но все же оно есть. В первую очередь это **Переполнение** и **Сила кристаллов**. Оба заклинания дают 5 единиц здоровья.

Кроме этого Друид копит немного брони с силой героя, а еще здоровье и броню можно найти с **Природоведения**.

Малигос Друид может восстановить свое здоровье с помощью **Алекстразы**, хотя сыграть ее не всегда легко.

Если в руке есть провокации и исцеление, их не обязательно играть как можно раньше в агрессивных матч-апах. Пока у вас много здоровья и идет активная борьба за стол, лучше играть карты без этих свойств, которые дадут больше ресурсов или помогут захватить стол. Исцеление и провокации особенно полезны уже под конец игры, когда противник потерял стол и пытается добить вас взрывным уроном.

3. ОТК-комбинация с Малигосом



Главная особенность **Малигос** Друида — наличие ОТК-комбинации, которая наносит массу урона с пустого стола. Друид редко нанесет 30 урона, хотя это возможно, если сохранить в руке все наносящие урон заклинания.

Для начала о классической ОТК-комбинации, которую можно перевернуть в любой партии. Для этого нужны три основные карты: **Страж леса Ому**, **Почкование** и **Малигос** — а также какие-либо наносящие урон заклинания. Обычно это **Лунный огонь** и **Размах**. Друид может как потратить какие-то заклинания ранее, так и сгенерировать дополнительные копии **Природоведением**.



За ход с комбинацией Друид реализует карт на 30 маны: все благодаря резонансу **Стража леса Ому**. Малфурион активирует его дважды: сначала у оригинального существа, а потом у призванной копии с **Почкования**.

Такая комбинация нанесет ровно 30 урона с пустого стола, хотя часто Друиду потребуется меньше. Старайтесь наносить урон по ходу партии существами и силой героя. К тому же у него всегда есть **Алекстраза**, которую можно сыграть до ОТК в самых медленных матч-апах.

ОТК комбинацию можно сделать сильнее, если повезет с **Джепетто Таратором**. Расписывать все возможные варианты будет излишне, но часто Друид сможет обойтись без каких-то карт или сделать эффект сильнее. Например, **Почкование** можно сыграть на **Малигоса**, а не **Стража леса Ому**. Другой вариант — просто сыграть **Малигоса** за 1 ману вместе с наносящими урон заклинаниями.

Часто **Малигос** Друид проворачивает **неполные комбинации**. Они не такие сильные, но далеко не во всех матч-апах нужно 30 урона с пустого стола. Например, можно просто сыграть **Малигоса** и пару **Лунных огней** — так вы нанесете 12 урона. Если до этого вы сыграете **Алекстразу**, то у героя противника останется 3 здоровья, которые можно добить со стола или заклинаниями.

В тяжелых ситуациях и быстрых поединках **не бойтесь ставить ключевые части комбинации в темп**. Например, **Стража леса Ому** можно сыграть уже на 6 мане вместе с **Лунным огнем**: так вы восстановите ману и сможете разыграть и другие карты. Не так эффектно и красиво, но полезно, потому что ОТК-комбинация не нужна во всех поединках.

Другой вариант — темповый **Малигос**. Далек не все игроки смогут зачистить 4/12 угрозу. На следующий ход Друид сможет скопировать **Малигоса Почкованием** и нанести массу урона заклинаниями. А можно обойтись и без **Почкования** вовсе.

Сложность Малигос Друида в его вариативности. Карты для ОТК-комбинации можно сыграть для идеального комбо, в темп в течение нескольких ходов или по частям для борьбы за стол.

Когда и как нужно играть карты — вопрос сложный и зависит от ситуации. Неопытные игроки часто фокусируются на идеальной ОТК-комбинации или, наоборот, отдают все слишком рано.

Думайте о том, как вы планируете победить оппонента в конкретном матч-апе. Это не обязательно делать только ОТК-комбинацией, потому что **Малигос Друид** может победить и в стиле Бист Друида просто со стола.

1. **4. Изера Освобожденная и тяжелые драконы**



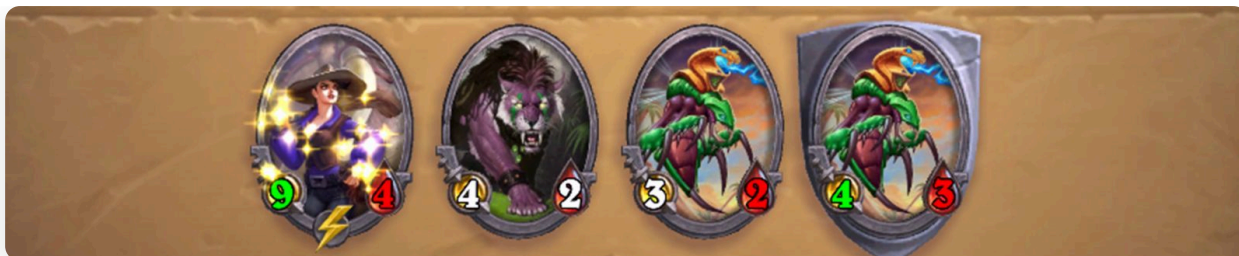
Изера Освобожденная помогает преимущественно в медленных матч-апах. Она дает дополнительные волны тяжелых угроз на случай, если предыдущих способов победы не хватит.

Обычно Друид побеждает в медленных матч-апах, если ему удастся легко сыграть **Изеру Освобожденную**, не получив много урона в ближайший ход противника.

Эффект легендарки зависит от оставшихся карт в колоде. Чем их меньше, тем быстрее вы призовете случайных драконов. Если карт совсем мало или нет, ожидайте заполнить весь стол драконами с порталов.

Подробный разбор случайных драконов и особенностей геймплея с ними вы найдете чуть ниже в этом разделе.

1. **5. Спам стола с помощью Торговки скакунами**



Торговка скакунами тоже синергирует с дешевыми заклинаниями. Обычно в сборках с этим седьмым дропом их больше, потому что Торговок скакунами две копии.

Случайные звери за 3 маны особенно сильны в темповых матч-апах, где часто хватит комбинации Торговки скакунами только с 1-2 заклинаниями. В медленных поединках часто зверей должно быть больше. Желательно также дать самым крупным угрозам баффы.

Постарайтесь не играть **Железную кору** на самую Торговку скакунами, чтобы противнику было сложнее избавиться от этого седьмого дропа. Также располагайте ее вдали от провокаций, если встречаетесь с Магом, Друидом или Воином.

Дикий рев и **Выживание сильнейших** помогут быстро завершить партию с помощью средних угроз на столе. А **Ожившая метла** позволит тут же разменяться призванными зверями.

Подробный разбор всех зверей за 3 маны и особенностей геймплея с ними вы найдете чуть ниже в этом разделе.

[к оглавлению](#)



Как играть Искроцвет, Озарение и Монетку

Искроцвет, **Озарение** и **Монетка** — ключевые карты в колоде Друида, но правильно сыграть их трудно.

Самые простые сценарии — начало игры и в руке есть **Звери-защитники**. В этом случае **Озарение** и **Монетка** можно отдать, чтобы раньше использовать **Буйство природы** или **Буйный рост**, а **Искроцвет** — для розыгрыша **Зверей-защитников**.

По тому же принципу можно играть и комбинации с Торговкой скакунами. Но не забывайте: если вы получаете 7 маны с помощью временных карт для разгона, **Болотный луч** и **Железная кора** не станут бесплатными. Вы не сможете сыграть их за 0 маны.

С парой **Искроцветов** в руке вы можете сыграть карту за 7 маны уже на 2-3 ходах. Это можно делать всегда в быстрых матч-апах, а иногда и в медленных. Все зависит от других карт в руке.



Буйство природы пришло с "топдека" в начале второго хода. Если бы зашла любая другая карта, стоило бы отдать пару **Искроцветов** и **Монетку** для розыгрыша **Зверей-защитников**. Но теперь правильно сыграть **Зверей-защитников** на следующий ход, а пока что отдать **Монетку** для **Буйства природы**.

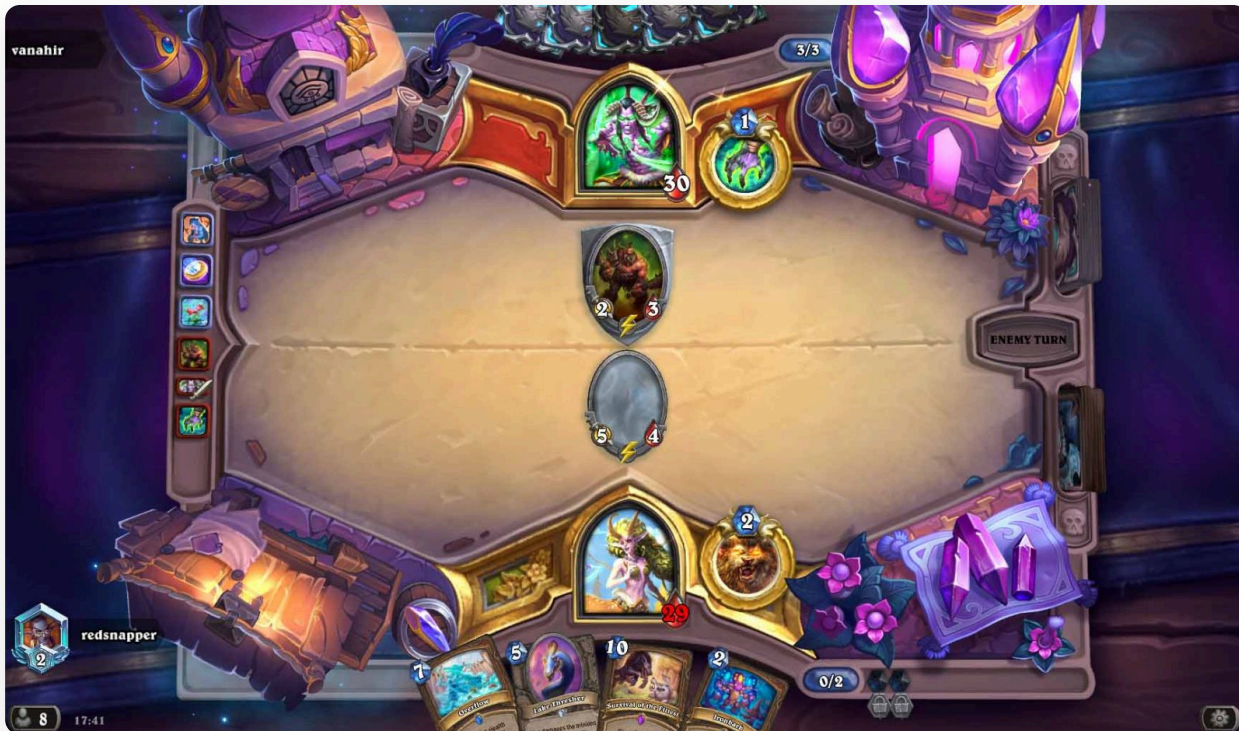
Сложнее, если **Зверей-защитников** и **Торговки скакунами** в руке нет. В этом случае не спешите с ранним розыгрышем **Буйства природы** и **Буйного роста**. Используйте их на 4 и 3 маны соответственно. Держите **Озарение** и **Искроцвет** для других сильных ходов, за 7+ маны, активно перебирайте колоду всеми доступными способами, чтобы найти нужные карты.

Старайтесь не играть **Искроцвет** на 2 маны, чтобы использовать **Буйство природы**. В этом случае вы пропустите следующий ход из-за перегрузки и серьезно отстанете в темпе.

В лейтгейме **Искроцвет** пригодится для синергий с **Торговкой скакунами**, ОТК-комбинаций с **Малигосом** или просто для сильных ходов с несколькими дорогостоящими картами.

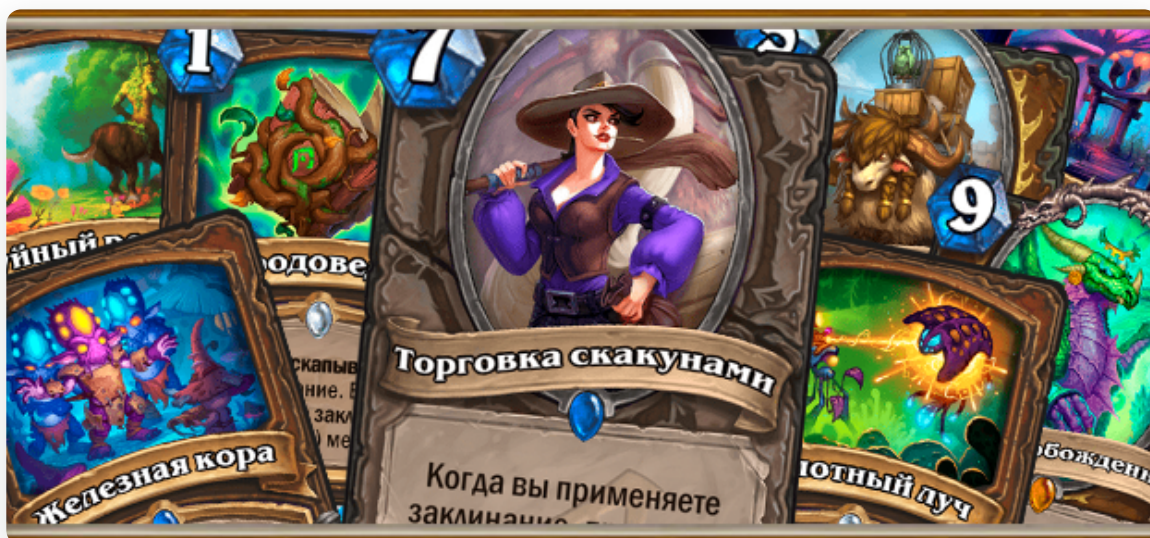
Не бойтесь играть **Искроцвет** на 7 маны для раннего розыгрыша **Изеры Освобожденной**. Это хороший ход, особенно если противник не давит на вас со стола слишком сильно.

В темповых матч-апах **Искроцвет** можно отдать в самом начале партии, чтобы разыграть **Сумеречного бегуна**, если в руке нет хороших карт за 7+ маны. Существо в маскировке восполнит недостаток карт в руке и помешает агро колоде захватить стол. В медленных поединках этого лучше не делать.



Пример розыгрыша Сумеречного бегуна на второй ход в темповом матч-апе.

Обратите внимание на антисинергию **Вестницы Гайдры** и заклинаний за 0 маны. Если вы хотите скомбинировать легендарку с заклинанием за 1+ маны, сначала используйте **Озарение** или **Искроцвет**, а только после сыграйте **Вестницу Гайдру** и другое заклинание.



Особенности механик карт

У многих карт в колодах **Бист Друида** и **Малигос Друида** есть неочевидные механики и скрытые эффекты. Далее вы точно узнаете, как работают все сложные карты в колоде

Друида. Эта информация поможет не допускать ошибок, играть от высоких вероятностей в хороших ситуациях и от низких вероятностей в плохих.



Буйный рост и Буйство природы

Если вы сыграете эти заклинания на 10 маны, они дадут в руку Избыток маны — заклинание за 0 маны, которое добирает карту из колоды. Избыток маны полезен для синергий с Торговкой скакунами, он же поможет активировать резонанс Стража леса Ому.

Буйный рост и Буйство природы не дадут избыток маны, если вы получили 10 маны с помощью Искроцвета, Озарения или Монетки.



Железная кора и Болотный луч

Эти заклинания будут стоить 0 маны только тогда, когда вы получите 7 маны обычным путем или с помощью Буйства природы, Буйного роста или Дыхания снов.

Искроцвет, Озарение и Монетка не позволят сыграть Железную кору и Болотный луч бесплатно.



Природоведение

Раскопает 3 из 48 заклинаний Друида. Среди них есть все стандартные заклинания кроме Неизведанной силы — классический квест сгенерировать нельзя, но побочные можно.

Среди заклинаний Друида вас интересуют в первую очередь те, которые уже есть в колоде — Звери-защитники, способы разгона по мане, дешевые ремувалы.

Старайтесь не брать дорогие заклинания, которые не вписываются в геймплей колоды.

Против агро колод может быть полезен Рой светлячков.

Избегайте Увеличение, если еще планируете играть Зверей-защитников. Заклинание сделает все пятые дропы в колоде дороже, так что Звери-защитники не призовут их.

ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

0 Духовный огонь Наносит 3 ед. урона.	0 Озарение Вы получаете 1 дополнительный кристалл маны до конца хода.	0 Увеличение Суммируйте в колоде количество 0/1 и 2/2 карт (или больше). Получите 1/1.	0 Нескрываем Вы получаете 2 кристалла маны до конца хода. Получите 2/2.	1 Козаголь Вы получаете +2 к атаке до конца хода и +2 к броне.	1 Дикарь Новая существа урон, равный атаке бивня в руке.
1 Сияющие таланты Выберите эффект: нанесите 2 ед. урона существу или заклинанию. Или: получите 1/1.	1 Усиление заклинаний Существу получает +1/+1. Заклинание получает 1/1. Вы получаете 1 карту заклинаний.	1 Путь в пустыню Вы раскрываете карту с «Выбором эффекта».	1 Зачистка палубы Получите карты: атакуйте заклинание. Получите 1/1 и карту 2 заклинаний «Козаголь».	1 Земельные друиды Выберите эффект: нанесите 1/1 заклинанию или существу. Или: получите 1/1.	1 Молитва о помощи Получите заклинание. 1/1 существа. Если не сможете нанести урон, получите 1/1.
1 Природные титаны Вы раскрываете заклинание. Если заклинание заклинаний стоит на 1/1.	1 Работа в баре Вы кладете в руку случайные заклинания (2) и (3).	2 Знак природы Выберите существа: получите «Формацию» и +2/+2 (или 2/2 и +2 к здоровью).	2 Плеск Выберите эффект: нанесите 1/1 урона существу. Или: получите 1/1.	2 Сила дикой природы Выберите эффект: нанесите 1/1 заклинанию. Или: получите 1/1.	2 Молитва о помощи Вы раскрываете заклинание. Если не сможете нанести урон, получите 1/1.
2 Сила дикой природы Получите 1/1 заклинаний.	2 Чужак в поле Вы берете карту. Если она в руке есть, получите 1/1. Вы получаете 1/1.	2 Пару улиточек Дает эффект: выберите эффект: вы берете карту, или увеличиваете время 1/2.	2 Мелкие птицы Существу получает +1/+1 и «Формацию». Если (3) или урон 7 или больше, получите 1/1.	3 Буйный рост Вы получаете пустые кристаллы маны.	3 Дикарь Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.
3 Необъяснимое Восстанавливает 3 ед. здоровья.	3 Знак природы Выберите эффект: существу получает +4 к атаке, или +2 к здоровью и «Формацию».	3 Колдовские заклинания Дает эффект: ваши существа получают +1/+1.	3 Птицы Выберите существа: вы получаете заклинания 1/1, которые не атакует.	3 Полночь Наносит 3 ед. урона существу. Если (3) или урон 7 или больше, кристаллы маны.	3 Колдовские заклинания Вы берете 3 карты заклинаний. Если не сможете нанести урон, получите 1/1.
4 Грибы Наносит 4 ед. урона существу. Если заклинание заклинаний.	4 Душа леса Ваши существа получают «Формацию» и восстанавливают 2/2.	4 Сказка Вы получаете +4 к атаке до конца хода и +4 к броне.	4 Буйство природы Вы получаете 1/1 пустые кристаллы маны.	4 Почкование Получите 1/1 заклинаний. Если заклинаний.	5 Земляной Выберите эффект: нанесите 5 ед. урона существу или 2 ед. урона заклинанию.
5 Сила природы Получите 2/2 заклинаний.	5 Агрономы Вы берете 2 карты. Если (2) заклинаний до конца хода, получите 1/1.	5 Роботы-ветлячки Вы получаете заклинания 2/2 до конца хода и в руке.	6 Земельный огонь Наносит 5 ед. урона. Вы берете карту.	6 Дар природы Выберите эффект: получите 2 кристалла маны, или вы берете 5 карты.	6 Танцы огня Выберите эффект: нанесите 5 ед. урона существу или заклинанию. Или: получите 1/1.
6	7	8	8	10	7



Торговка скакунами и Талисман кафедры



Оба существа призывают на стол случайных зверей за 3 маны. Всего их 17. Среди них есть две угрозы с натиском и два провокатора — эти звери тут же окажут эффект на стол, так что вы можете рассчитывать на них в тяжелой ситуации.

Усиленного дикобраза можно баффнуть с помощью Железной коры или Выживания сильнейших, так его эффект станет сильнее, хотя он не настолько хорош, так что часто переживать об этом не нужно.

Ученый элекк часто сделает больше вреда, чем пользы, если запомнит и замешает заклинания противника. Среди них может быть много бесполезных опций, которые только испортят вашу колоду. В любом случае переживать об эффекте Ученого элекка не стоит, играйте так, как будто это простой зверь 3/4.

Самый важный случайный зверь — Зиксор сверххищник. Он особенно хорош, если вы замешаете Зиксора Совершенного в лейтгейме. Это мощный восьмой дроп, который поможет в борьбе за стол. Вы не сможете призвать Зиксора Совершенного со Зверей-защитников из-за стоимости легендарки.

Звери за 3 маны



Изера Освобожденная

Порталы **Изеры Освобожденной** призывают случайных драконов любого класса и нейтральных. Всего их 40. Чаще всего случайный дракон — просто набор больших характеристик, хотя есть несколько полезных и уникальных эффектов.

Среди драконов есть 2 существа с полезным резонансом (**Алая задира** и **Ониксовый чарописец**), 1 существо с натиском (**Неуловимый змей**) и 3 провокации. Также вас могут порадовать эффекты неуязвимости к точечным заклинаниям, урон от заклинаний, похищение жизни и некоторые другие.

Больше всего влияния на геймплей может оказать **Калесгос** аспект магии. Он делает первое разыгранное за ход заклинание бесплатным, так что вы сможете реализовать **Выживание сильнейших** или **Переполнение**.









Драконы, которых призывают порталы **Изеры Освобожденной**



ДРАКОНЫ. КЛАССОВЫЕ



Полезные советы

-  *Природоведение* не только раскапывает заклинание, но и удешевляет следующее разыгранное заклинание в любой ход. Пользуйтесь этим в начале партии, чтобы раньше сыграть *Буйный рост* или *Буйство природы*.
-  Совершайте размены своими существами до розыгрыша *Переполнение*. Заклинание восстановит здоровье и вражеским персонажам.
-  *Вестница Гайдры* хорошо работает с любыми заклинаниям за 2+ маны. Чаще всего легендарку не нужно играть жадно, даже синергии с *Буйным ростом* или *Железной корою* за 2 маны будет достаточно для борьбы за стол. Если у противника нет существ, вы можете поставить *Вестницу Гайдру* в темп, а заклинание сыграть на следующий ход.
-  Если на столе есть существа, которые могут атаковать, посчитайте, сколько урона они нанесут под *Выживанием сильнейших*. Часто массовый бафф позволит нанести летальный урон, который не все замечают.
-  Вы часто сможете залеталить противника и с помощью *Алекстразы*, сыгранной в героя оппонента. Часто игроки пропускают эту возможность, потому что слишком фокусируются на защите.
-  *Ожившая метла* — сильная карта в мид и лейтгейме. В идеале играть ее с несколькими существами уже после *Выживания сильнейших*, хотя иногда придется отдать первый дроп раньше. Его полезно комбинировать с *Озерным крепкозубом* даже без баффов: AoE на 4 атаки чистит столы агро и мидрейндж колод.
-  Обращайте внимание на порядок действий. Старайтесь сначала добрать и сгенерировать карты, а потом играть другие карты. Так вы получите больше информации о доступных ресурсах.
-  Если ситуация трудная, играйте от низких вероятностей. Это значит, что вы должны рассчитывать на маловероятные исходы, например, "топдек" лучших карт, призыв нужных зверей за 3 маны, лучших случайных драконов с порталов *Изеры Освобожденной* и так далее. С небольшой долей удачи Друид может проворачивать чудеса.

[к оглавлению](#)



1. **Какой Дриуд играет лучше** : Малигос Дриуд против Соул ДХ, а Бист Дриуд против Агро ДХ.
2. **Нужна ли ОТК-комбинация с Малигосом** : чаще всего только неполная комбинация.
3. **Что оставлять на муллигане** : Дыхание снов, Звери-защитники, Искроцвет, Буйство природы, Природоведение.

Агро Охотник на демонов — классическое агрессивное противостояние, в котором Дриуд рассчитывает на ранний выход **Зверей-защитников**. Копите ману на это заклинание, с которым вы почти наверняка перевернете ход партии в свою пользу. Важно не потерять слишком много здоровья в начале партии, так что не жалейте точечные ремувалы для борьбы за стол.

После того, как вы перехватите инициативу, рассчитывайте на провокации и исцеление. Исцеления у Дриуда немного, так что затягивать партию не нужно: пытайтесь убить ДХ как можно быстрее. У Иллидана может быть **Кайн Ярость Солнца** — играйте так, как будто этой карты не существует, пока она не вышла. Если ДХ разыграл ее, убирайте со стола в первую очередь, если вы еще живы.

Соул Охотник на демонов — играет медленнее, но все равно будет давить на ваш запас здоровья в мидгейме с помощью своих атак и взрывного урона. Способы защиты все те же: исцеление, провокации, а также попытки убить оппонента быстрее.

Соул ДХ может зачистить почти любой стол с помощью **Танца клинков**. Часто Дриуд не сможет позволить себе обыгрывать это заклинание в комбинации с мощными баффами, так что не обращайтесь на него внимание.

С провокациями оппонент также может справиться с помощью **Кайна Ярость Солнца**, а многие сборки берут и **Поглощение магии**, поэтому не возлагайте на "таунты" все свои надежды, а в трудных ситуациях рассчитывайте, что ДХ не зайдут нужные карты.



1. **Какой Дриуд играет лучше** : Малигос Дриуд.
2. **Нужна ли ОТК комбинация с Малигосом** : да.
3. **Что оставлять на муллигане** : Дыхание снов, Звери-защитники, Искроцвет, Буйство природы.

Бомб Воин — играет много зачисток стола, так что продавить его существами будет непросто. Если вы играете без ОТК, планируйте истощить руку оппонента, вынуждая его отдавать ремувалы не максимально эффективно. **Вихрь клинков** и **Потасовка** — мощные зачистки, но обыграть их можно.

Основной источник урона Бомб Воина — оружие и бомбы. Поскольку Дриуд быстро перебирает колоду, часто бомбы нанесут ему много урона и сразу. В лейтгейме не

спешите играть **Переполнение**, потому что оно может нанести больше урона, чем восстановить.

Малигос Дриуд может победить **Бомб Воина** с помощью ОТК комбо. Если не успели накопить все карты, играйте их в темп или реализуйте неполные комбинации. Будет полезна **Алекстраза** — ее можно играть как на своего героя, так и на героя противника.



1. **Какой Дриуд играет лучше** : Бист Дриуд.
2. **Нужна ли ОТК-комбинация с Малигосом** : нет или только неполная.
3. **Что оставлять на муллигане** : Дыхание снов, Звери-защитники, Искроцвет, Буйство природы, Природоведение.

Чистый Паладин — сложный матч-ап, хотя и не безнадежный. Противник начнет давление рано, поэтому Дриуду будет сложно без ранних разгона по мане и **Зверей-защитников**. У вас нет мощных точечных ремувалов, так что с угрозами Паладина нужно бороться только своими характеристиками. Рассчитывайте получить преимущество по картам и истощить руку оппонента — или по крайней мере оставить ее без хороших карт.

Если вы ведете, не забывайте про мощные ремувалы оппонента: **Манускрипт справедливости**, **Лорда Барова**. Часто вы не сможете реалистично обыграть эти карты, так что играйте так, как будто их нет.

На любом этапе партии старайтесь убирать со стола Паладина все угрозы, даже мелкие. Так Утеру будет сложно реализовать точечные баффы.



1. **Какой Дриуд играет лучше** : Бист Дриуд.
2. **Нужна ли ОТК-комбинация с Малигосом** : нет.
3. **Что оставлять на муллигане** : Дыхание снов, Звери-защитники, Искроцвет, Буйство природы, Природоведение, Сила кристаллов.

Фейс Хант попытается задавить вас рано. Как и всегда, Дриуда спасут разгон по мане и **Звери-защитники**, хотя часто хватит и карт послабее: провокаций и точечных ремувалов.

Проблемы доставят **Морозная ловушка** и **Плита-ловушка**, хотя у Охотника может быть и не столь опасная **Взрывная ловушка**. Старайтесь сразу же убрать со стола **Фазового хищника**, а секреты обыгрывать **Ожившей метлой** или **Вестницей гайдрой**.

Затягивайте партию, истощайте руку противника и рассчитывайте на исцеление и провокации. Если их мало, попробуйте убить противника быстрее своими угрозами на столе.



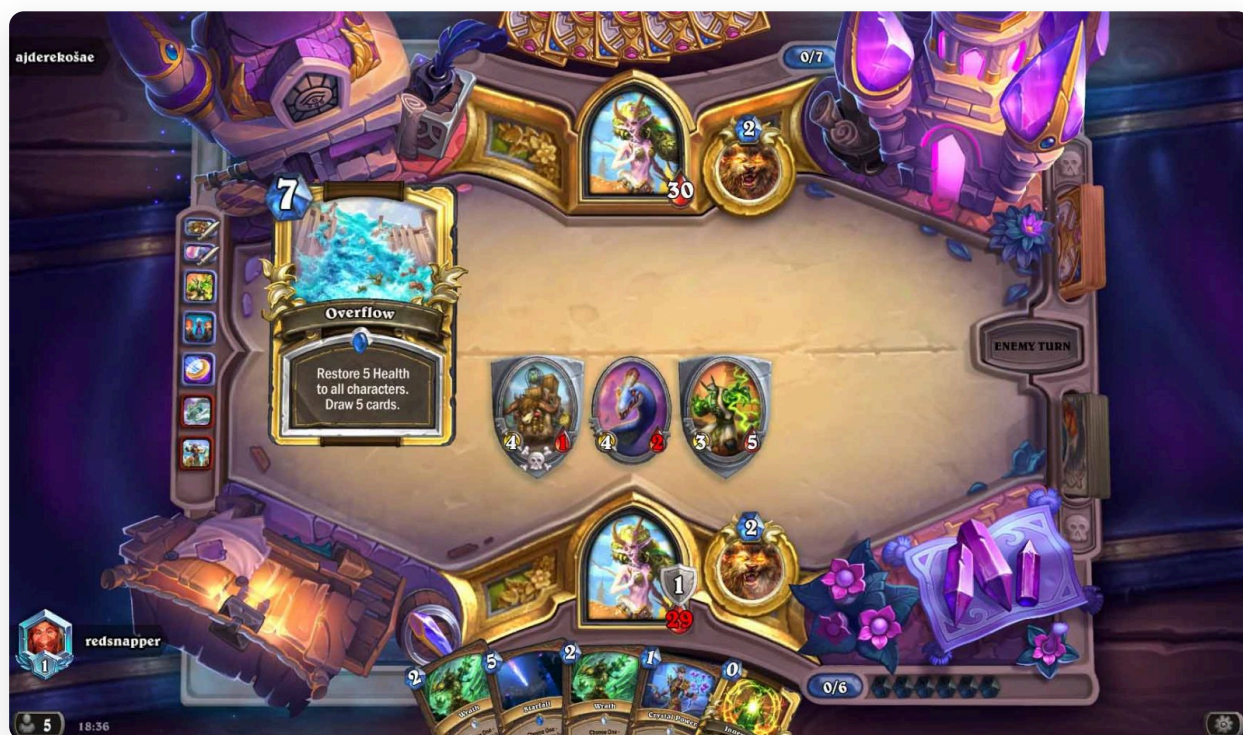
1. **Какой Друид играет лучше** : Бист Друид.
2. **Нужна ли ОТК-комбинация с Малигосом** : да, но часто Малигоса можно сыграть в темп.
3. **Что оставлять на муллигане** : Дыхание снов, Звери-защитники, Искроцвет, Буйство природы.

Зеркальный поединок двух **Бист Друидов** во многом зависит от захода двух карт — **Зверей-защитников** и разгона по мане.

Здоровье героев играет минимум роли в этом поединке, важно только количество ключевых ресурсов в руке и характеристик на столе.

Преимущество будет у того Друида, который сыграет **Зверей-защитников** в ответ на **Зверей-защитников** оппонента. Но это едва ли значит, что вы можете откладывать розыгрыш заклинания. Рассчитывайте получить **Сумеречных бегунов**, которых оппонент не сможет атаковать в ответ.

Не ставьте на стол другие угрозы, чтобы обыграть зверей с натиском и в особенности **Озерного крепкозуба**. Учитывайте этого зверя, разыгрывая провокации. Не давайте **Озерному крепкозубу** противника атаковать по трем целям.



Пример позиционирования вокруг Озерного крепкозуба противника.

Контролируйте стол до тех пор, пока не сможете закончить партию или не истощите ресурсы противника. Если вы впереди, победным ходом часто станет розыгрыш **Выживания сильнейших**, которое баффнет несколько готовых к атаке существ.

Малигос Друид слабее в зеркальном поединке, потому что его часто давят со стола тяжелыми угрозами, пока тот ищет комбинацию. Зато, если на столе оппонента мало угроз, вы можете сыграть **Малигоса** в темп: оппоненту будет сложно убрать со стола 4/12 угрозу. Порой такой ход и станет вашим способом победы.



1. **Какой Друид играет лучше** : Бист Друид.
2. **Нужна ли ОТК-комбинация с Малигосом** : нет.
3. **Что оставлять на муллигане** : Дыхание снов, Звери-защитники, Искроцвет, Буйство природы, Природоведение.

Агро Разбойник — выгодный матч-ап, в котором вы должны дожить до мидгейма и закрыться провокациями. А параллельно с этим и чистить стол от ключевых угроз Валиры.

У противника может быть **Ошеломление**, но играть вокруг него чаще всего не стоит. Рассчитывайте, что ключевое заклинание не пойдет в руку Валиры.

Чаще всего партия заканчивается после розыгрыша **Зверей-защитников**.

Секрет Разбойник — наверняка играет **Бандитку с дубинкой**, которая станет отличным ответом на крупные угрозы Друида. Может доставить неприятности и в случае, если рано поставит **Авантюриста** или **Эдвина ван Клифа**.

Грамотный Секрет Разбойник может испортить вам жизнь с помощью **Неофитки культа**. Если ожидаете этот второй ход, не держите в руке **Озарения** и **Искроцветы** слишком долго.

Помните про **Списывание**: не давайте оппоненту **Искроцвет**, **Озарение** и другие мощные карты.



1. **Какой Друид играет лучше** : зависит от колоды Шамана.
2. **Нужна ли ОТК-комбинация с Малигосом** : зависит от колоды Шамана.

3. **Что оставлять на муллигане** : Дыхание снов, Звери-защитники, Искроцвет, Буйство природы.

Тотем Шаман — постарается быстро захватить преимущество на столе. Используйте ранние ремувалы для борьбы с тотемами: перед 3 ходом опасны и базовые тотемы Тралла. Не жалейте ремувалы на них.

Доживете до **Зверей-защитников**, почти наверняка сможете перевернуть партию и вернуться в игру. Даже если вы закроетесь провокациями, Шаман сможет закончить партию с помощью взрывного урона. Постарайтесь вовремя сыграть **Переполнение** или найти другой исцеляющий эффект.

Если Шаман рано ставит **Тотема-голиафа**, часто лучше не убивать его. Так оппонент нанесет меньше урона с **Жаждой крови**.



1. **Какой Друид играет лучше** : Малигос Друид.
2. **Нужна ли ОТК-комбинация с Малигосом** : да, но часто хватит и неполной.
3. **Что оставлять на муллигане** : Дыхание снов, Звери-защитники, Искроцвет, Буйство природы, Природоведение.

Темпо Маг играет достаточно медленно и полагается на комбинации в мид и лейтгейме. Задача Друида к этому времени — сгенерировать как можно больше характеристик на столе и вынудить Мага играть от обороны. Ожидайте много замораживающих эффектов, в одновременно с ними и ключевых существ. Вы должны моментально ответить на **Ученицу чародея**, **Нави'лу** и **Раса Ледяной Шепот** с помощью заклинаний и угроз с натиском.

Малигос Друиду проще в этом поединке из-за ОТК-комбинации. Но поскольку у Мага совсем нет исцеления, часто достаточно будет и неполной комбинации.

Дрыжеглот Маг станет серьезной проблемой для Друида, если доберется до 8-9 маны и будет постоянно замораживать стол. В этом случае победить его можно будет только ОТК-комбинацией с **Малигосом**. Если ее нет, рассчитывайте на ошибку противника.



1. **Какой Друид играет лучше** : Малигос Друид.
2. **Нужна ли ОТК-комбинация с Малигосом** : да.
3. **Что оставлять на муллигане** : Дыхание снов, Звери-защитники, Искроцвет, Буйство природы.

Галакронд Жрец и **Зефрис Жрец** в умелых руках могут доставить много проблем Друиду. Концепция колод не изменилась: там так же много ремувалов и других защитных инструментов.

Тактика Друида — сгенерировать больше ресурсов, чем Жрец; истощить руку оппонента и как можно быстрее найти все свои способы победы. Сначала в бой пойдут звери, а под конец и **Изера Освобожденная**. На все это Жрецу будет трудно ответить, учитывая отсутствие добора в колоде.

Не бойтесь играть жадно. Часто Друид может сыграть **Выживание сильнейших** на 8-10 маны, даже если на столе мало существ или их нет вовсе. Но важно, чтобы в руке было несколько существ или **Звери-защитники**.

Малигос Друид может переиграть оппонента с полной ОТК комбинацией. Также будет крайне полезна **Алекстраза**: часто с ней можно закончить партию при поддержке существ со стола, но можно подготовить летальный урон в течение двух ходов: в первый вы играете **Алекстразу**, а во второй ОТК комбо.

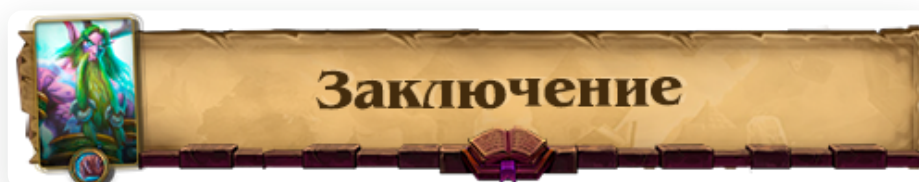


1. **Какой Друид играет лучше** : Бист Друид.
2. **Нужна ли ОТК-комбинация с Малигосом** : нет.
3. **Что оставлять на муллигане** : Дыхание снов, Звери-защитники, Искроцвет, Буйство природы, Природоведение.

Зоолок может начать сверхагрессивно и быстро захватить стол, так что вы окажетесь под серьезным давлением со старта. Как и всегда, Друид рассчитывает вернуться в игру с помощью **Зверей-защитников**, а после закрыться провокациями. Часто со **Зверей-защитников** нужен Озерный крепнозуб, которого нет у колод с **Малигосом**, поэтому он играет в этом матч-апе заметно хуже.

У Чернокнижника нет баффов существ или рывком, но могут быть опасны **Ожог души**, а в лейтгейме и **Зефрис Великий**.

[к оглавлению](#)



Бист Друид и **Малигос** Друид — одни из самых сильных и популярных колод в мете Некроситета. Несмотря на нерф **Принца Кель'таса**, Друиды чувствуют себя отлично.

Для агрессивной меты лучше подойдет Бист Друид — чаще всего им играют до Легенды. А как только вы возьмете заветный ранг, эффективнее становится **Малигос** Друид. Им

же можно играть и вне Легенды, если вы не встречаете много агро колод или просто хорошо исполняете этим архетипом.

До скорых встреч!