

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по колодам Ведьмин Лес: Мидрейндж / Токен Дриид

16.05.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Мидрейндж или Токен Дриид

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Сегодня вашему вниманию представляется гайд не на традиционную метовую и популярную колоду, которую вы могли часто встречать в ладдере в этом месяце. Герой сегодняшней статьи, называемый Мидрейндж Дриид, Токен Дриид или Комбо Дриид держится в тени других представителей класса: Биг Спелл Дриуда и Таунт Дриуда, но это еще не значит, что его можно назвать аутсайдером или в принципе слабым архетипом. Да, он менее популярен и известен. Может быть, положение вещей и не изменится до конца мая, когда ладдер сотрясут нерфы еще не анонсированных карт.

Но одно сказать можно наверняка: Мидрейндж Дриид – интересная и потенциальная колода, способная показывать и стабильно высокий процент побед, и доводить игроков до высших позиций в легенде, что при нынешней доминации Чернокнижников и Паладинов сделать достаточно непросто.

Мидрейндж Друид может понравиться не только игрокам, ищущим необычную и мощную колоду для продвижения по ладдеру, но и старожилам Hearthstone, заставшим времена, когда никаких Стандартных и Вольных режимов не было, а правил бал мощнейший Мидрейндж Друид с комбинацией **Сила природы + Дикий рев**. К счастью или к сожалению, старый-добрый Мидрейндж Друид более недоступен для фанатов архетипа и класса в целом, так как **Сила природы** была существенно ослаблена. Но **Дикий рев** все еще в игре, а новые мощные наступательные и защитные опции позволили создать новую колоду в мете Ведьминого леса, во многом похожую на старую, но многим и отличающуюся.

Как показывает себя Мидрейндж Друид в нынешней мете? Что же, вопрос не столь прост, так как мало кто использует данную колоду как на легендарных, так и на рангах ниже. Небезызвестный стример и профессиональный игрок Muzzy, активно использующий Мидрейндж Друида в майском рейтинговом сезоне, заявляет, что Мидрейндж Друид хорош во всех матч-апах за исключением Чернокнижника. Что же, пусть поединок с Гул'даном достаточно непросто, но раз все остальные хороши, Малфурион должен чувствовать себя великолепно?

Все чуть сложнее, так как нынешний Мидрейндж Друид – достаточно непростой в освоении и усвоении архетип, только кажущийся достаточно прямолинейным и последовательным. Да, в руках Muzzy он силен, но сможет ли простой игрок добиться хотя бы близких результатов? Сказать наверняка трудно, и все же данный гайд поставит перед собой цель рассказать об основах геймплея Мидрейндж Друида, особенностях сборок, технических карт, муллигана и матч-апов, также вы найдете и много другой интересной информации ниже, представленной в следующих разделах.

- **Разделы гайда:**

- *Сборки архетипа*
- *Оptionальные карты и замены*
- *Максимально бюджетный Мидрейндж Друид*
- *Муллиган*
- *Стратегия игры*
 - *- Способы победы: Выживание*
 - *- Способы победы: Борьба с другими мидрейндж колодами*
 - *- Способы победы: Давление*
 - *- Способы победы: Вихлелых помоги!*
 - *- Несколько важных советов*
- *Карты со случайным эффектом и «выберите эффект»*
- *Матч-апы*
- *Заключение*

Сборки архетипа

Сборок Мидрейндж Друида немного в силу специфики архетипа: это достаточно элегантно и сбалансированно выстроенная колода с набором мощных и трудно заменимых синергий, как **Зов чащобы** + **Раненый рубака** и **Гolem из древостали**. Здесь много и классических инструментов Друида, начиная от карт **Буйный рост**, **Размах**, **Дар природы** и **Тотальное заражение**, заканчивая финишерами **Дикий рев** и **Развилка**. Все эти инструменты заменить достаточно трудно, да и делать это незачем, так как именно на их основе и держится архетип.

Серьезно ограничивает вариативность колоды и **Зов чащобы**, так как лишает Друида многих мощных ранних дропов, в том числе и всяческих эффектов немоты, столь актуальных в нынешней мете. Из-за Зова чащобы жертвуется результативность в противостояниях с Чернокнижниками, так как через Повелителей Бездны Мидрейндж Друид пробивается с большим трудом.

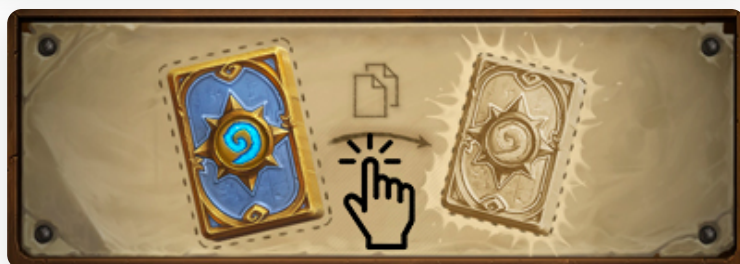


Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

Мидрейндж Друид от Muzzy

Мидрейндж Друид (Muzzy)

<p>1</p> <p>Обсережательница</p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранной существу. (Получите 3 ед. брони для урушинок.)</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Гиза</p> <p>Выберите эффект: наносит существу 3 ед. урона; или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Буйный роат</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Дикий рев</p> <p>Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Раненый рубака</p> <p>Боевой клоч; наносит 4 ед. урона самому себе.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Голем из древних камней</p> <p>Провокация. Не может атаковать, если у вас меньше 3 брони.</p> <p>3 6</p>
<p>4</p> <p>Размах</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона оставшим персонажам противника.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Развилка</p> <p>Выберите дважды: вы берете карту; или существа получают +1 к атаке; или получаете +6 к Броне.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Зов чашобов</p> <p>Вы получаете +6 к Броне и вербуете существо стоимостью (4) или меньше.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Лирой Дженкинс</p> <p>Рывок. Боевой клоч; призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> <p>6 2</p>	<p>5</p> <p>Дар природы</p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Друид Келтя</p> <p>Выберите эффект: Рывок; или +2 к здоровью и способность «Провокация».</p> <p>4 4</p>
<p>5</p> <p>Магический деспот</p> <p>Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу.</p> <p>4 4</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Кари Кровавое Кольцо</p> <p>Предсмертный крип; призывает на поле боя Бейна Кровавое Кольцо 4/5.</p> <p>4 5</p>	<p>6</p> <p>Получая чума</p> <p>Призывает скрабей 1/5 с «Фраккавей». Если у противника больше существ, эффект повтаряется.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Малфроне Пастбищ</p> <p>Выберите эффект: призывает 2 волков с «Далеко»; или призывает 2 скрабей с «Фраккавей».</p> <p>5</p>	<p>10</p> <p>Тотальное таракание</p> <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к Броне. Призывает журавля 5/5.</p> <p>x2</p>	

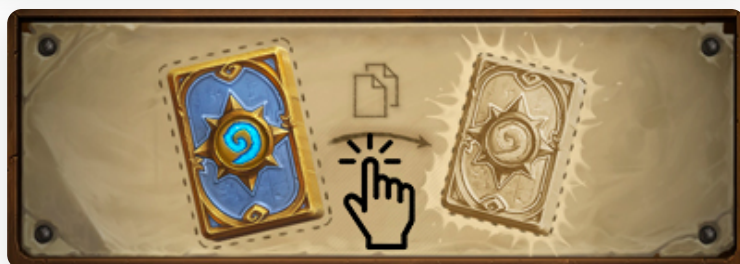


Актуальная версия колоды от Muzzy – человека, без которого бы данная колода едва ли стала бы известна. Она чуть более агрессивна других сборок из-за наличия Лироя Дженкинса и отсутствия одного Голема из древостали, но в остальном стандартна и стабильна. Отличный выбор для ладдера, особенно если Чернокнижников на вашем пути не так уж и много.

Мидрейндж Друид от Его

Мидрейндж Друид от Его

<p>1</p> <p>Обреченная душа</p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранной существу. (Получите 3 ед. брони для урушиака.)</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Гиза</p> <p>Выберите эффект: наносит существу 3 ед. урона; или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Буйный рог</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Раненый рубака</p> <p>Боевой клич наносит 4 ед. урона самому себе.</p> <p>4 x2 7</p>	<p>3</p> <p>Дикий рев</p> <p>Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Развилка</p> <p>Выберите дважды: вы берете карту; или существа получают +1 к атаке; или вы получаете +6 к брони.</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Размах</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона другим персонажам противника.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Зов чащобы</p> <p>Вы получаете +6 к брони и вербуете существо стоимостью (4) или меньше.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Голем из древостали</p> <p>Провокация. Не может атаковать, если у вас меньше 3 брони.</p> <p>3 x2 6</p>	<p>5</p> <p>Друид клетки</p> <p>Выберите эффект: Рынок: им +2 к здоровью и способность «Провокация».</p> <p>4 x2 4</p>	<p>5</p> <p>Магический деспот</p> <p>Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу.</p> <p>4 x2 4</p>	<p>5</p> <p>Дар природы</p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>
<p>6</p> <p>Корова Кровавое Копыто</p> <p>Предсмертный крик: призывает на поле боя Бойна Кровавое Копыто 4/5.</p> <p>4 x2 5</p>	<p>6</p> <p>Получая чужа</p> <p>Призывает скрабана 1/5 с «Провокацией». Если у противника больше существ, эффект безразличен.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Магистр от Падающих</p> <p>Выберите эффект: призывает 2 персонажа с «Взрывом»; или призывает 2 скрабана с «Провокацией».</p> <p>5</p>	<p>10</p> <p>Тотальное сарajeнне</p> <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к брони. Призывает урушиака 5/5.</p> <p>x2</p>		



Всего лишь одна замена отличает эту версию от предыдущей: **Лирой Дженкинс** исключен, а вместо него взят второй **Голем из древостали**. Чуть более стабильная и менее агрессивная версия Мидрейндж Друида. Как и сборка от Muzzy, побывала на высших позициях легенды.

Мидрейндж Друид от неизвестного игрока

Мидрейндж Друид от неизвестного игрока

<p>Близость к природе Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	<p>Оберст: малая шишка Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получает 2 ед. брони для урчания.)</p> <p>x2</p>	<p>Голем Выберите эффект: наносит существу 3 ед. урона; или наносит 1 ед. урона существу; вы берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>Буйный рога Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>Дикий рева Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>Раконный рывака Боевой клич: наносит 4 ед. урона самому себе.</p> <p>x2</p>
<p>Размах Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>	<p>Голем из древостали Провокация. Не может атаковать, если у вас меньше 3 брони.</p> <p>x2</p>	<p>Развилка Выберите эффект: вы берете карту; или наносит +1 к атаке; или наносит +6 к брони.</p> <p>x2</p>	<p>Зов чашобы Вы получаете +6 к брони и вербуете существо стоимостью (4) или меньше.</p> <p>x2</p>	<p>Лирой Дженкинс Рывок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> <p>x2</p>	<p>Харрисон Джемс Боевой клич: уничтожает оружие противника. Вы берете карты в количестве, равном его прочности.</p> <p>x2</p>
<p>Дар природы Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	<p>Магический деспот Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу. Элементаль.</p> <p>x2</p>	<p>Ползучая чума Призывает скрабана 1/5 с «Провокацией». Если у противника больше здоровья, эффект повторяется.</p> <p>x2</p>	<p>Мальфурон Палисады Выберите эффект: призывает 2 воина с «Древом»; или призывает 2 скрабана с «Провокацией».</p> <p>x2</p>	<p>Тотальное ограждение Наносит 5 ед. урона. Вы берете 3 карт и получаете +5 к брони. Призывает пурлака 5/5.</p> <p>x2</p>	

MANACOST
kolodahearthstone.ru

8280



В этой колоде есть **Харрисон Джонс** – универсальный ремувал оружия, полезный во множестве матч-апов нынешней меты, а также **Близость к природе**, которая поможет и против Чернокнижников, и против некоторых других колод. Важно то, что **Близость к природе** позволяет Друзиду выиграть очень много темпа, что в сочетании с его мощнейшими финишерами может принести молниеносную победу.

В этом Мидрейндж Друзиде нет карт Кэрн Кровавое Копыто и Друзид когтя.

Мидрейндж Друзид от Muzzy (турнирная версия)

Мидрейндж Друид от Muzzy (турнирная версия)

<p>1</p> <p>Оберег чагаишима</p> <p>Нанесит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ед. брони для урушиака.)</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Буйный рог</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Гнев</p> <p>Выберите эффект: нанесит существу 3 ед. урона, или нанесит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Дикий рев</p> <p>Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Жадный дух</p> <p>Предсмертный крик: вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Развилка</p> <p>Выберите дважды: вы берете карту, ваше существо получает +1 к атаке; вы получаете +6 к броне.</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Размах</p> <p>Нанесит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона другим персонажам противника.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Лесные огоньки</p> <p>Призывает огонек 1/1 за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Зов чашобы</p> <p>Вы получаете +6 к броне и вербуете существо стоимостью (4) или меньше.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Душа леса</p> <p>Ваше существо получает способность «Предсмертный крик»: призывает на поле боя дракона 2/2.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Голем из черовстали</p> <p>Провокация. Не может атаковать, если у вас меньше 3 брони.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Магический леспот</p> <p>Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу.</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Дар природы</p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Получая чужа</p> <p>Призывает скраба 1/5 с «Провокация». Если у противника больше существ, эффект безразличен.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Магистресса Пастбища</p> <p>Выберите эффект: призывает 2 порока с «Взрыв»; или призывает 2 скраба с «Провокация».</p> <p>5</p>	<p>10</p> <p>Тотальное саражение</p> <p>Нанесит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает урагана 5/5.</p> <p>x2</p>		



5880

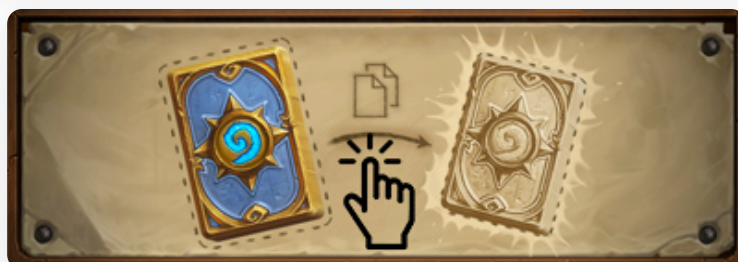


Задавшись целью найти другие колоды Мидрейндж Друида, вы можете наткнуться на такую версию, собранную, опять же, Muzzy, но для турнира Americas Summer Playoffs. Этот Друид в большей степени ориентируется на заспам стола мелкими угрозами, чем мидрейндж существами с хорошими характеристиками: появляются [Лесные огоньки](#), [Душа леса](#) и отлично сочетающийся со всем этим [Морской великан](#).

Интересно, что вместо Раненого рубаки используется [Жадный дух](#), что делает колоду менее темповой, но более ориентированной на поздние этапы игры.

Мидрейндж Друид с Королем Вихлепыхом

Мидрейндж Друид с Вихлепыхом



Оригинальная версия Мидрейндж Друида с особым планом на победу в медленных матчах, базирующимся на воровстве вражеской колоды. Да, **Король Вихлепых** своим боевым кличем дает карту выкупа в руку противника, которая позволяет совершить обратный обмен колодами, но для этой карты в руке медленного противника попросту может не найтись места, не так ли? Особенно тогда, когда в вашем распоряжении есть **Близость к природе**.

Сработает подобный план, конечно, только в самых медленных поединках, например, против Чернокнижников, да и то не всегда принесет вам победу: вам еще нужно победить с колодой врага, а ему – проиграть с вашей. Но яркие впечатления и крайне необычный геймплей гарантированы что вам, что вашему оппоненту.

В быстрых матчах такой Мидрейндж Друид рассчитывает попросту перетерпеть и защититься, в чем помогают классические инструменты архетипа, дополненные **Звездопадом**.



Выше речь уже шла о том, что Мидрейндж Друид – специфичная колода, в которой не так-то просто найти место для опциональных и технических карт. И вызвано это не только своеобразной философией архетипа, но и общим уровнем силы некоторых карт Друида: нет ничего сильнее и лучше Тотального заражения, Буйного роста, Дара природы и многих других карт, так что нет и смысла их заменять.

По сути Мидрейндж Друид может выбирать только между некоторыми существами за 5 маны и выше, коих в сборку требуется не так уж и много. Непросто отказаться от темповой угрозы **Магический деспот**, также невероятно сильны и отлично вписываются в план на игру архетипа **Друид когтя**, **Лирой Дженкинс** и **Кэрн Кровавое Копыто**, а больше тяжелых угроз Мидрейндж Друиду попросту не нужно.

Какие-то опциональные карты все-таки можно найти, и далее вам предлагается их список.

Близость к природе – может использоваться как темповый ремувал, с помощью которого вам будет легко захватить стол и быстро продавить вашего оппонента. Заклинание не столь сильно в агрессивных матчах, а вот в медленных является единственным удобным способом ответить на тяжелых провокаторов и другие крупные угрозы, не нанося им урон.

Душа леса – обычно в нынешних сборках Мидрейндж Друида не так много токенов, то есть мелких угроз, которых можно было бы легко усилить Душой леса, но во всех версиях есть **Ползучая чума**, а в некоторых и другие карты, как **Учительница магии** или даже **Лесные огоньки**. Если так, о Душе леса можно и задуматься, хотя сильно заклинание лишь тогда, когда вы навязываете свой план на игру и действуете первым номером, а в противном случае особой пользы от него не будет.

Лесные огоньки – если Квест Разбойник – проблема для вас, возьмите данную карту в вашу сборку. Призванные Огоньки стоят 0 кристаллов маны, а значит не боятся Исчезновения. 1/1 угрозы – великолепные цели для баффов и завершения партии.

Звездопад – не самое мощное заклинание из классического набора Друида, но даже оно хорошо показывает себя в мете, полной Паладинов. Если этот класса – проблема для вас, можно обратиться к **Звездопаду**.

Учительница магии – вы можете призвать ее с помощью Зова чащобы, что, впрочем, часто будет хорошим результатом. Взяв Учительницу магии, ваш Друид сможет лучше спамить стол мелкими угрозами, а в последствии и усиливать их. Пожалуй, вам понадобится чуть больше массовых баффов как **Сила дикой природы** и **Душа леса**. Также неплохо взять в сборку одну копию заклинания **Озарение**.

Лирой Дженкинс – хорош и сам по себе, и в сочетании с Диким ревом или Развилкой. У вас появляется дополнительный мощнейший финишер, с которым можно достаточно быстро и неожиданно для противника закончить партию, что достаточно важно. Конечно, **Лирой Дженкинс** часто слаб в агрессивных матч-апах или тогда, когда вы отстаете.

Харрисон Джонс – альтернативный пятый дроп, полезный в матч-апах с Куболоками, Паладинами, Темпо Магами и многими другими популярными представителями нынешней меты, но, естественно, слабый в других поединках, где противник не использует оружия. Важно, что **Харрисон Джонс** – единственный доступный Мидрейндж Друиду ремувал оружия, так как все остальные анти синергируют с Зовом чащобы.

Король-лич – кто только не использовал Короля-лича в своих сборках, так почему бы не попробовать и Мидрейндж Друиду? Это существо, конечно, не особо вписывается в план на игру архетипа, но если вдруг у Малфуриона получится истощить ресурсы оппонента к восьмому ходу, заставить его потратить ремувалы на нейтрализацию других угроз в колоде, то **Король-лич** великолепно проявит себя. Плюс ко всему это просто 8/8 с провокацией, что порой тоже полезно.

Король Вихлепых – вы уже могли видеть сборку Друида с Королем Вихлепыхом выше, в ней в обязательном порядке должна присутствовать **Близость к природе**. Так вы получите необычный способ победы в медленных матч-апах: обмен колодами, который невозможно отменить. Возможно, это не самый надежный, действенный и результативный план на игру, доступный Мидрейндж Друиду, но уж точно самый веселый и оригинальный. Если в вашей коллекции есть **Король Вихлепых**, почему бы не попробовать нечто подобное?



Обычная версия Мидрейндж Друида стоит примерно 8 тысяч чародейной пыли, но что важно: ни одна используемая легендарная карта не обязательна для архетипа. Он может легко обойтись без Лироя Дженкинса и Кэрна Кровавое Копыто, а вот **Малфурион**

Пагубный – ощутимая потеря, но, опять же, не столь критичная и не ставящая вопрос о смысле создания колоды в принципе.

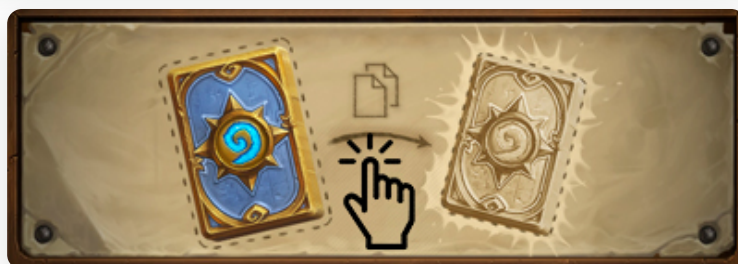
Если ваша коллекция не столь обширна и велика, вы все равно можете собрать достаточно мощного Мидрейндж Друида за достаточно разумную цену. Вам нужны лишь несколько эпических карт, которые видятся обязательными и незаменимыми: **Развилка**, **Магический деспот** и **Тотальное заражение**. Именно эти три карты и станут самыми дорогими элементами максимально бюджетного Мидрейндж Друида, а все остальные карты базового, обычного или редкого качества создать достаточно просто.

Важно, что **Развилка** и **Тотальное заражение** невероятно популярны и в других колодах класса сейчас, да и в будущем едва ли покинут их, пока не отправятся в Вольный режим весной 2019 года, которая наступит еще очень нескоро. Поэтому, если вам нравится Друид, **Тотальное заражение** и **Развилка** или уже есть в вашей коллекции, или обязаны там появиться рано или поздно.

Максимально бюджетный Мидрейндж Друид

Максимально бюджетный Мидрейндж Друид

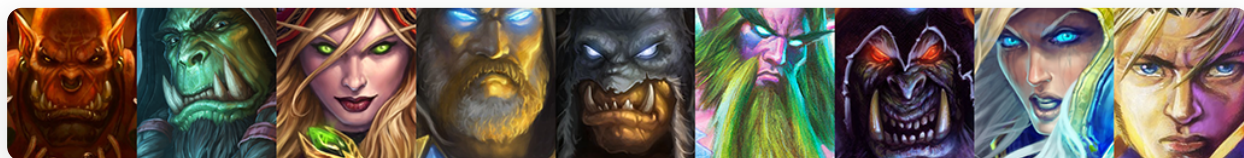
<p>1</p> <p>Обретающая душа</p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ед. брони для персонажа.)</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Гниль</p> <p>Выберите эффект: наносит существу 3 ед. урона; или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Буйный рог</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Раненый рубака</p> <p>Боевой клич: наносит 4 ед. урона самому себе.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Дикий рев</p> <p>Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Развилка</p> <p>Выберите дважды: вы берете карту; или существо получает +1 к атаке; вы получаете +6 к броне.</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Размах</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона оставшим персонажам противника.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Зов чащобы</p> <p>Вы получаете +6 к броне и вербуете существо стоимостью (4) или меньше.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Голем из артефактов</p> <p>Провокация. Не может атаковать, если у вас меньше 3 брони.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Вершинный гвалди</p> <p>Боевой клич: вы вербуете существо стоимостью (4) или меньше.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Друид кельта</p> <p>Выберите эффект: Рынок: или +2 к здоровью и способность «Провокация».</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Магический деспот</p> <p>Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу. Элементаль.</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Дар природы</p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Получая чужа</p> <p>Призывает скрабана 1/5 «Провокация». Если у противника больше существ, эффект безразличен.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Сытый жесткозуб</p> <p>Предсмертный крик: призывает трех мушкетеров 1/1. Зверь.</p> <p>x2</p>	<p>10</p> <p>Тотальное сарajeнне</p> <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает гурдака 5/5.</p> <p>x2</p>		



Такой Мидрейндж Друид обойдется вам всего лишь в 3600 чародейной пыли. Легендарные карты заменены достаточно оригинальными опциями: **Вербовщица гильдии** по своей сути аналог Зову чащобы, пусть часто и более слабый, но все равно достойный и интересный. **Сытый жесткозуб** – куда более оригинальное и спорное дополнение колоды. Вы можете заменить его на такие карты, как **Кэрн Кровавое Копыто**, **Костяная кобыла**, **Король-лич**, **Лиловый червь**, **Косолапый страж**, **Доисторический дракон**, **Ониксия**, **Вулканозавр** или многие другие в зависимости от ваших предпочтений и коллекции.



Выбирать карты в стартовую руку Мидрейндж Друида – не самое трудное занятие, в первую вам нужны конкретные сильнейшие карты **Буйный рост** и **Зов чащобы** в совершенно любом матч-апе. В медленных поединках к этому списку добавляются **Дар природы**, а в быстрых – **Гнев** и **Оберег: малая яшма**. Реже вы ищите некоторые другие опции. Все нюансы муллигана буду разобраны на иллюстрациях ниже.



Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

Расшифровка условных обозначений*

Очень важная карта, постарайтесь найти ее



Оставляйте эту карту лишь при наличии хорошего первого хода



Карта первого приоритета, оставляйте в руке всегда



Оставляйте эту карту лишь при наличии хороших первого и второго ходов



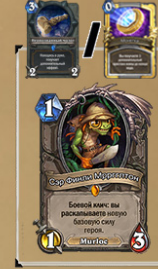
Оставляйте эту карту лишь с Монеткой в руке



Оставляйте эту карту, только если у вас нет Монетки



Оставляйте эту карту лишь тогда, когда у вас есть та, что показана над ней



Оставляйте эту карту, если у вас есть хотя бы одна из карт выше

*все карты на картинке взяты случайно и исключительно для наглядной демонстрации условных обозначений

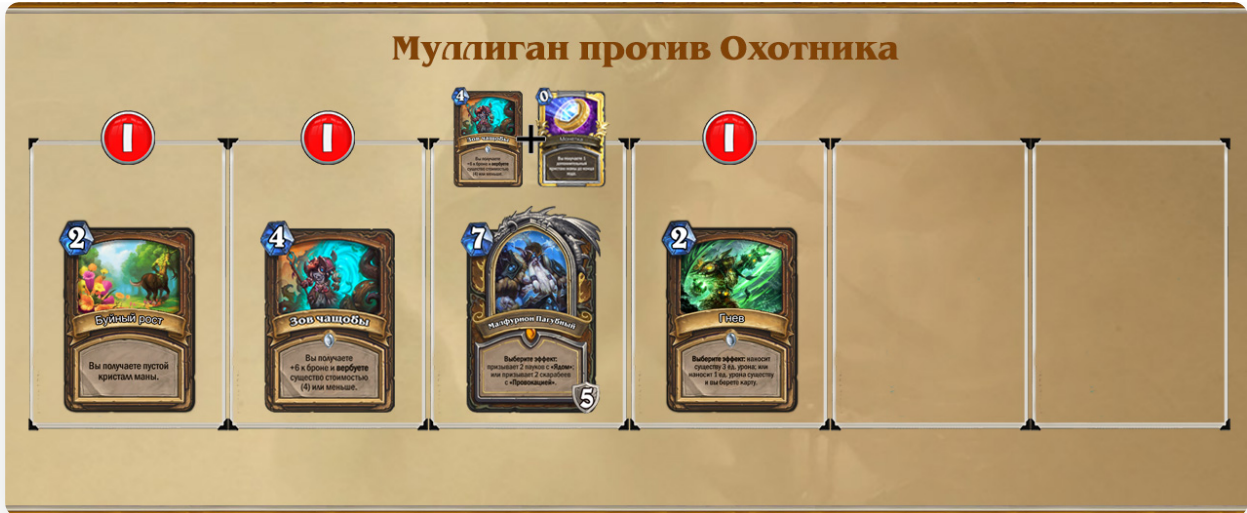
Против Друида

Муллиган против Друида



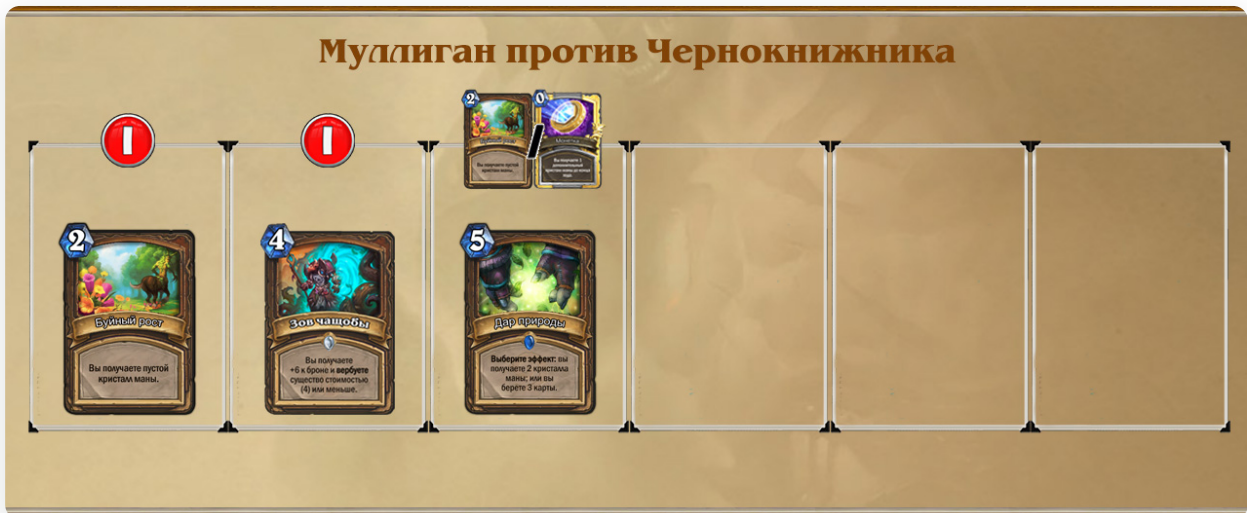
Против Охотника

Мудлиган против Охотника



Против Чернокнижника

Мудлиган против Чернокнижника



Против Мага

Мудлиган против Мага



Против Паладина

Муллиган против Паладина



Против Разбойника

Муллиган против Разбойника



Против Шамана

Муллиган против Шамана



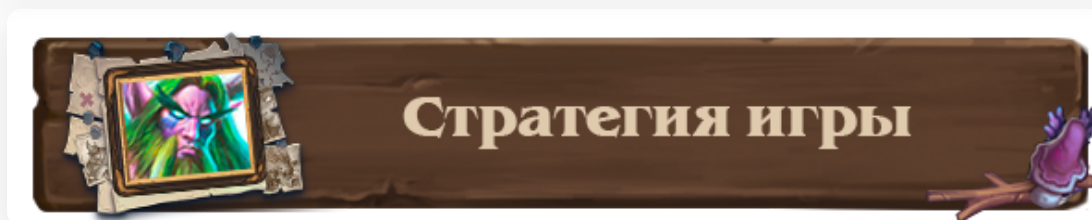
Против Воина

Муллиган против Воина



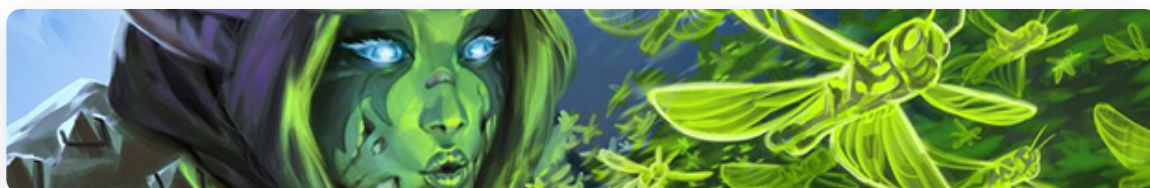
Против Жреца

Муллиган против Жреца



Наконец, настало время разобраться с тем, как именно играть Мидрейндж Дриуидом: как эта колода побеждает, какие особенности геймплея имеет и так далее.

Для начала следует выяснить, какие **способы победы** у колоды есть, когда и как стоит ими пользоваться.



Выживание

Пожалуй, самый интуитивно понятный и простой способ победы, актуальный в агрессивнейших матч-апах, например, против Темпо Мага, Нечетного Разбойника, Нечетного Охотника и других похожих архетипов. Играть с ними Мидрейндж Друиду достаточно просто: у него много темповых существ, которые успешно борются за стол, провокаторов, дешевых ремувалов и способов накапливания брони, нужных на поздних этапах игры.

Едва ли вы сможете проиграть просто потому, что вас закидают Огненными шарами или улучшенной силой героя. Главная угроза для вас состоит в том, что оппонент способен поставить на стол слишком много угроз и атаковать или несколько раз. Это не так хорошо получается у, например, Нечетного Охотника, но лучше у Нечетного Разбойника с его невероятно опасными **Бандюгами**.

Правильные для Мидрейндж Друида действия определить достаточно просто: вам важно играть максимально темпово, выставлять как можно больше угроз, параллельно с этим устраняя вражеские. Незаменима **Ползучая чума**, порой это заклинание, вовремя разыгранное, сможет принести вам безоговорочную победу в партии. Хотя порой уже после нее или в целом после зачистки стола вам понадобится какой-либо источник брони, дабы противник не смог добить вас взрывным уроном из руки. Старайтесь накапливать броню уже после того, как ваш герой будет защищен от атак вражеских существ.

Чаще всего в данных матч-апах вам не стоит беспокоиться о проактивном способе победы, то есть пытаться быстро убить противника: как только вы захватили стол, выставили пару провокаторов и восстановили потери здоровья, оппонент окажется в безнадежном положении, хотя попытаться победить он все еще может, но огромное преимущество будет в ваших руках.

Раз проактивных действий от вас не требуется, не бойтесь тратить **Дикий рев** для разменов, а с помощью Развилки получать дополнительные карты или броню.



Борьба с другими мидрейндж колодами

Переиграть по выгоде в долгосрочной перспективе вы сможете только или самых агрессивных представителей нынешней меты, или реже другие мидрейндж колоды, но точно не контроль архетипы или, например, Квест Разбойника, так что даже не пытайтесь воспользоваться данным способом победы в медленных матч-апах.

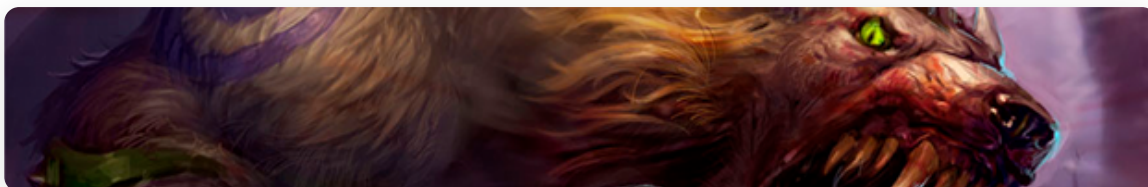
Данный способ победы обычно используется в противостояниях с темповыми, но не слишком агрессивными и быстрыми архетипами. Например, это Биг Спелл Друид, Четный Паладин, Мурлок Паладин, Биг Спелл Жрец и другие. В данных поединках важно не просто защищаться и обороняться всеми силами, так как вас попросту переиграют по ресурсам: или истощат вашу руку, или даже вашу колоду. Очень многое, конечно, зависит от того, с кем конкретно вы столкнулись, но есть и некоторые общие моменты.

Например, вам придется активно бороться за стол и часто с самых ранних этапов игры. В распоряжении Мидрейндж Друида в принципе нет ранних существ, так что начнете вы с оборонительной позиции, а переворот сможете совершить уже к четырем кристаллам маны с помощью Зова чащобы. Позднее станут доступны и другие темповые ходы, например, синергии с Магическим деспотом, [Тотальное заражение](#) и так далее.

В данных поединках часто даже не нужно находиться впереди по темпу слишком долго, вы можете играть и вторым номером большую часть времени, а закончить партию молниеносно в тот момент, когда оппонент оставит на вашей половине лишь несколько угроз. Благо, баффов атаки у вас очень много, как и существ с рывком – чаще всего заканчивать партию вы будете с их помощью.

Важна роль Ползучей чумы, которая едва ли сможет самостоятельно принести вам победу. Часто это заклинание попросту выиграет вам немного времени и задержит противника, но не изменит кардинально игровую ситуацию. Но бывают случаи, в которых вы сможете воспользоваться выжившими 1/5 провокациями (не всегда все угрозы противника обладают 5 и более единицами атаки) для завершения партии: их можно усилить с помощью Развилки и/или Дикого рева, как и другие ваши угрозы, которых [Ползучая чума](#) будет защищать. Особенно полезны темповый [Магический деспот](#), которого можно приберечь для этого случая, и существа с рывками.

Не забывайте также и о том, что вы все-таки играете колодой Друида с Тотальным заражением. Это заклинание невероятно сильно и самостоятельно обеспечивает вас невероятными темпом и выгодой, если применить его вовремя и до этого не слишком отстать в контроле стола.



Давление

Стать полноценным агрессором вы сможете при встрече с любой медленной колодой меты, будь то Куболок, Контроль Чернокнижник, Квест Разбойник, Биг Спелл Маг, Контроль Жрец, Таунт Друид, Нечетный Воин или другие. В данных противостояниях затягивать партию – не в ваших интересах, действовать нужно быстро и агрессивно.

Все же едва ли у вас получится давить уже с первых ходов, ведь, как уже было сказано, существ за 1-3 кристалла маны у вас в принципе нет. Со старта важно найти разгон по мане, а уже к 4-5 ходам выставить первые угрозы, которые смогут начинать наносить урон по герою противника.

Заканчивать партию вы чаще всего будете, опять же, с помощью ваших массовых баффов атаки ([Дикий рев](#), [Развилка](#)), а для того, чтобы реализовать их, вам важно закрепиться на столе хотя бы несколькими угрозами, что получится, возможно, не сразу, так как у ваших оппонентов очень много ремувалов. Вы должны пытаться обыгрывать их, не подставляя всех ваших существ под AoE эффекты сразу же, но разыгрывать достаточно, чтобы закончить партию или по крайней мере нанести значительное количество урона по оппоненту.

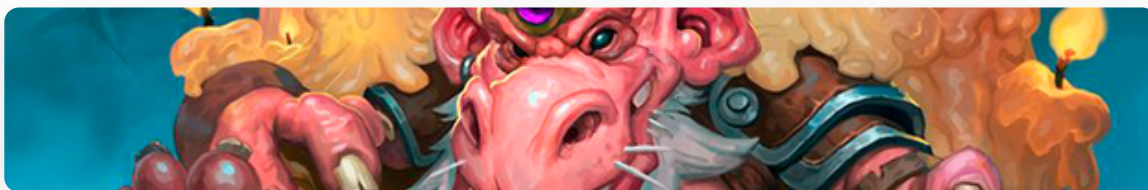
Порой вы не должны ждать момента, когда с помощью баффов у вас получится нанести именно летальный урон, вы можете просто оставить оппоненту малое количество здоровья, вынуждая того и исцелять себя, и ликвидировать угрозы с вашей половины стола. У вас, помимо них, есть какие-то источники взрывного урона из руки: **Лирой Дженкинс**, **Друид когтя**, **Размах** и **Тотальное заражение**. Последние два заклинания хороши потому, что игнорируют вражеских провокаторов, так что можно попробовать добить противника именно ими.

В целом провокации контроль колод – большая проблема для вас, так как вы не можете использовать на них эффект немоты: из-за наличия Зова чащобы брать в сборку карты **Разрушитель чар** или **Железноклюв** не хочется. Порой вам важно реализовать **Дикий рев** или **Развилку** до того, как какой-либо мощный провокатор будет выставлен на половину врага, чего ожидать можно в разных матч-апах в совершенно разное время.

Ваша базовая сила героя не столь эффективна в данном типе противостояний, хотя и одна единица урона порой значит многое. Все же куда больше влияния на игровой процесс оказывает **Малфурион Пагубный** и его улучшенная сила героя, с помощью которой вы сможете постоянно давить на героя противника или размениваться с его угрозами. Не бойтесь за ваше здоровье, в большинстве контроль матч-апов оно не особенно значимо и жертвовать им ради контроля стола – хорошая затея, но, конечно, у всего есть пределы.

В данном типе противостояний, да и во многих других, старайтесь размениваться с вражескими существами вашими заклинаниями, особенно если на вашей половине есть какие-то угрозы, которые в это время могут атаковать по герою противника. В этом случае вы значительно упростите ваши позиции.

Ползучая чума не столь эффективна в большинстве противостояний с медленными колодами, но все же найти применение можно и ей. Если вы призовете хотя бы две угрозы, часто это уже хороший результат, хотя бывают и исключения.



Вихлепых помоги!

Если вы играете сборкой с картами **Король Вихлепых** и **Близость к природе**, в вашем распоряжении может оказаться еще один способ победы, актуальный в первую очередь в медленных противостояниях. Поменяться колодами с оппонентом на время, возможно, не самая удачная затея, но вот навсегда – другое дело. Это возможно, если у вас получится заполнить руку оппонента его же картами, в чем помогает **Близость к природе**. Далее разыгрывается **Король Вихлепых**, но карта обмена, которая должна даваться противнику, попросту не помещается в его руку.

Проблема данного способа победа не только в том, что он, очевидно, не сработает против какого-то Нечетного Разбойника, но и в том, что даже в медленных поединках, где данный хитрый план удастся, вы еще не гарантируете себе победу: у оппонента все еще будет 10 своих карт в руке, и их вполне может оказаться достаточно для того,

чтобы победить. Также ему могут помочь и некоторые карты из вашей колоды, например, [Размах](#), [Тотальное заражение](#) и так далее.

Важно и то, когда именно вы осуществляете обмен: сколько карт осталось в вашей колоде, а сколько во вражеской. Идеальный момент для реализации комбинации – когда вы близки к усталости (то есть разыграли 1-2 Тотальных заражения и некоторые другие источники добора), а ваш противник еще далек от нее.

Вы сами можете оказаться в незавидном положении, так как все ваши последующие «топдеки» могут быть не столь уж хорошими. Да, инструменты противника могут синергировать между собой, но нужно время, чтобы получить достаточное их количество, а первые взятые карты могут оказаться несамостоятельными или малоэффективными. Например, если вы обменяетесь колодами с Куболоком, вам может быть непросто из-за того, что у того практически нет источников перебора колоды, так как Чернокнижник полагается на Жизнеотвод. У вас же такой ценной силы героя не будет. Поэтому будет неплохо, если в следующие несколько ходов после розыгрыша Короля Вихлепыха вы используете какой-либо источник добора, оставшийся в вашей руке еще от оригинальной колоды ([Развилка](#), [Дар природы](#), [Тотальное заражение](#) или хотя бы [Буйный рост](#)).



Несколько важных советов, которые помогут вам освоить Мидрейндж Друида:



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



Помните о специфике заклинания [Оберег: малая яшма](#) – вам важно получить броню с разных источников, чтобы улучшить его дважды. Разыграв, например, [Зов щачобы](#), вы получите 6 брони, но ваш [Оберег: малая яшма](#) станет Оберегом: яшма, то есть улучшится лишь однажды. А вот если с помощью карты [Развилка](#) вы дважды выберите +6 брони, вы улучшите имеющиеся в руке [Оберег: малая яшма](#) дважды.



Когда происходит улучшение Оберега: малая яшма, многие игроки тут же наводят на него курсор, дабы посмотреть на прогресс заклинания и результат в целом. Старайтесь не делать этого, так как вы явно показываете противнику, что данная карта в вашей руке – именно [Оберег: малая яшма](#). Пользуйтесь данной хитростью и тогда, когда Друиды-противники накапливают броню.



Всегда считайте урон, который вы способны нанести в данный ход с помощью ваших массовых баффов, рывков, силы героя и других источников урона. Даже если он не летален, но близок к этому, возможно, стоит рискнуть, особенно если в вашей руке есть другие источники урона, которые можно использовать на следующий ход. Считайте, сможет ли противник каким-либо образом и зачистить ваш стол, и восстановить здоровье или разыграть провокатора. Если да, то думайте, насколько

возможен такой вариант. Порой, если ситуация трудная, вы можете рискнуть и предположить, что идеальных ответов в его руке нет.



Играйте не только от карт, которые есть в вашей руке сейчас, но и от потенциальных «топдеков»: у вас много карт, выполняющих функцию добора, накопления брони или нанесения прямого урона, так что нужный вам инструмент может оказаться в вашей руке с высокой долей вероятности. Опять же, если ситуация плохая, вы можете понадеяться на хороший «топдек» в будущем и победить так.



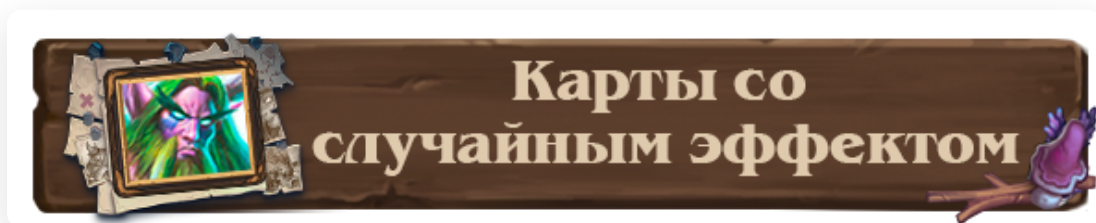
Наоборот, если у вас все хорошо и вы методично доводите партию до победы, задавайте себе вопрос «каким образом я могу проиграть?», вспоминайте сначала основные карты вашего противника, потом какие-либо экстравагантные технические, думайте о том, может ли вас наказать какая-то одна карта или невероятная комбинация нескольких, каковы шансы на это и так далее.



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.



Важный элемент геймплея – выбор одной из двух опции при использовании карт с «выберите эффект», также в распоряжении Мидрейндж Друида есть и некоторые карты со случайным эффектом. В первом случае важно понимать, когда вам нужна та или иная опция, а во втором – знать обо всех возможных исходах. Подробнее об этом в следующем разделе.



У Мидрейндж Друида не так много карт со случайным эффектом, но достаточное количество существ и заклинаний, предлагающих на выбор тот или иной эффект, что и отличает Друида как класс от всех остальных. Важно, что выбор эффекта управляем и предсказуем полностью, но не всегда прост и очевиден

Гнев – это заклинание используется Друидами уже очень давно, и, пожалуй, с ним должно возникать меньше всего проблем. В нынешней мете очень много опаснейших угроз с 2-3 ед. здоровья, на которых очень хотелось бы приберечь это заклинание (**Маназмей**, **Жонглер кинжалами**, **Аманийский берсерк**, **Клирик Североземья** и так далее), хотя можно избавиться и от других существ. Так вы получите относительно много темпа, а выбрав другую опцию – больше выгоды. 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.

Развилка – дважды предлагает вам на выбор три опции. Любопытно, что каждая из них полезна и сильна в разных обстоятельствах. Пусть вы и комбо колода, которая планирует неожиданно закончить партию с помощью баффа атаки ваших угроз, этим баффом не всегда может выступать именно **Развилка** (или по крайней мере одна ее копия), так что держать в руке заклинание только для завершения партии не нужно: если у вас мало карт, собирайте карты, если вас давят и пытаются убить взрывным уроном, накапливайте броню.

Важно отметить, что вам не всегда стоит выбирать две одинаковые опции, порой мудрее комбинировать разные вариации. Если так, старайтесь сначала собирать карту (если это вам нужно, конечно), дабы к моменту выбора следующей опции у вас было больше информации о вашей руке и, соответственно, будущих действиях.



Зов чащобы – одна из немногочисленных карт со случайным эффектом, которые используются Мидрейндром Дриидом. Хотя и **Зов чащобы** крайне предсказуем, так как в сборку вы едва ли возьмете слишком много 0-4 дропов. На старте их, обычно, бывает четыре штуки, но еще до розыгрыша этого заклинания что-то могло прийти в вашу руку. Важно помнить о том, какие именно существа остались в вашей колоде, что именно может призвать **Зов чащобы**. Будет ли это наверняка **Голем из древостали**, или **Раненый рубака** – порой хороши и тот, и другой, а порой вам больше нужна провокация или дополнительные характеристики. Конечно, **Раненый рубака** появится на столе с характеристиками 4/7, если вы завербуете его из колоды, так как в этом случае боевые кличи существ не срабатывают.

Если существ за 0-4 маны в вашей колоде не осталось, **Зов чащобы** становится простым источником брони, что тоже неплохо. Хотя помните о том, что какие-то эффекты могут замешивать существ в колоду обратно, например, **Ментальный крик Жреца**.

Друид когтя – гибкое и во многих ситуациях полезное существо, хорошо отыгрывающее и в обороне, и в нападении. Может выступать как финишер как самостоятельно, так и с бафами атаки, может как ремувал опаснейшей угрозы противника (не особенно эффективная опция, по сути равносильная эффекту «нанести 4 урона по существу» за 5 маны), а может как защитная опция с достойными характеристиками для пятого дропа и провокацией. Форма с рывком особенно полезна в

медленных матч-апах, где Мидрейндж Друид должен наступать и постоянно вынуждать оппонента обороняться.

Дар природы – с появлением в игре заклинания **Тотальное заражение** Друиды все чаще стали выбирать опцию «рампа», то есть наращивания кристаллов маны, разыгрывая **Дар природы**, и 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 с 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 какой-то мощный ход (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.

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.



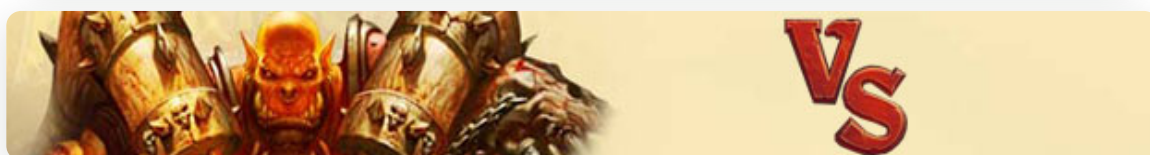
Малфурион Пагубный – выбирать между двумя эффектами вам придется и при розыгрыше этой карты, и когда вы будете использовать новую силу героя. Сперва стоит поговорить о боевом кличе Малфуриона Пагубного. Поскольку вы играете Мидрейндж Друидом, который способен давать дополнительную атаку даже самым мелким 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. Но из этого не следует, что скарабеи – ваша единственная или «дефолтная» опция, есть множество ситуаций, когда пауки с ядом будут смотреться лучше. Когда же выбирать их?

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 по скарабеи 1/5, их также 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.



Нечетный Воин – оппонент, поединок с которым может быстро выйти из-под контроля, если вы не будете оказывать достаточное давление на него. Гаррош будет каждый ход получать много брони, так что вы будете вынуждены ставить чуть больше угроз, чем обычно в медленных противостояниях, дабы постепенно снижать здоровье противника.

Важно при этом не подставляться под AoE эффекты Воина: [Потасовка](#), [Шквал гнева](#) и [Барон Геддон](#). Порой единственный способ обыграть их – не разыгрывать слишком много угроз одновременно. Собственно весь ваш геймплей будет во многом завязан на обыгрывании AoE способностей и истощении руки противника. Как только вы лишите Воина всех его массовых эффектов, вы сможете закончить партию с помощью нескольких угроз, рывков и пробаффов.

Интересный вопрос – какую форму Друида когтя выбрать? С одной стороны, 4/4 существо с рывком сразу же оказывает воздействие на стол, темп для вас важнее, чем провокация. С другой стороны, эта же 4/4 угроза легко умирает от Шквала гнева, даже если у Воина не будет брони к началу его хода.



Четный Паладин опасен не столько своими угрозами, которые вы часто будете способны легко сдерживать, но связкой карт **Равенство** + **Освящение** или **Равенство** + **Гнев карателя**. Эти комбинации смогут легко ответить на Ползучую чуму, то есть лишит вас мощного защитного инструмента и открыть для существ Утера путь к вашему «лицу» — порой это может обозначать завершение партии.

Обыграть данную комбинацию достаточно непросто, часто вы можете относительно безопасно отдавать Ползучую чуму рано, надеясь, что Паладин еще не нашел нужные карты в стартовую руку, но чем дольше длится партия, тем меньше у вас будет шансов успешно реализовать ваше заклинание.

Старайтесь навязывать Паладину борьбу за стол, не ставьте себя в оборонительную позицию, будто вы играете какой-то контроль колодой, это не так. Внимательно тратьте **Гнев** и **Оберег**: малую яшму: у всех Паладинов есть опаснейший **Жонглер кинжалами**, а у многих также **Командир Авангарда**.

Мурлок Паладин едва ли будет играть связку **Равенство** + **Освящение**, но в этом матч-апе у вас другие трудности. Та же **Ползучая чума**, безусловно, будет намного эффективнее и точно «впитает» очень много урона, но принципиально ничего не изменит, так как едва ли зачистит стол, даже если вы дадите Скарабеем 1/5 баффа атаки с помощью Развилки. Этот архетип Паладина опасен тем, что все его угрозы могут усиливаться снова и снова каждый ход, так что сдерживать натиск Утера будет невероятно трудно, если в какой-то момент вы дали слабину и позволили оппоненту делать то, что он хочет. Соответственно, ваш план – бороться за стол с первых ходов и не давать Паладину в какой-либо момент перехватить инициативу. Старайтесь с помощью **Гнева** и **Оберега**: малой яшмы устранять Жонглера кинжалами или Мурлока-полководца, если на половине оппонента есть и другие мурлоки.

Нечетный Паладин – самый простой противник класса для вас, так как ваши **Ползучая чума** и **Размах** невероятно эффективны и полезны, хотя вам нужно помнить о таких инструментах этого архетипа, как **Новый уровень!** и даже **Хранитель Солнца Тарим**, если ранее оппонентом был разыгран **Защитник холмов**.



Нечетный Охотник – достаточно простой оппонент для Мидрейндж Друида, который едва ли сможет создать такое давление со стола, чтобы вы не смогли защититься провокаторами и ремувалами, как **Размах**. Конечно, будьте готовы к тому, что ваши первые существа с провокацией получают эффект немоты от **Железноклюва**, но даже несмотря на это, матч-ап для вас благоприятен.

Старайтесь накапливать броню лишь тогда, когда вы надежно защищены от атак Рексара провокациями или хотя бы тогда, когда на его половине стола минимум угроз. Помните, что с помощью Развилки даже в этом агрессивнейшем матч-апе можно не всегда получать броню, но искать карты, если вы боитесь остаться без ответов, или даже давать дополнительную атаку, дабы побыстрее поставить точку в данном противостоянии.



Биг Спелл Друид становится действительно опасным лишь с 5-6 ходов, когда ему доступны такие карты, как **Грибомант** и **Злая призывательница**. Помешать оппоненту разыграть последнюю карту вы, скорее всего, не сможете, а вот не дать оппоненту усилить две угрозы **Грибомантом** – посильная задача. Пользуйтесь тем, что вы раньше сможете совершать мощные и темповые ходы (**Зов чащобы** и **Магический бронник** после заклинания за 5+ маны), а затем защищайте их с помощью **Ползучей чумы**, **Малфуриона Пагубного** и других провокаторов, пока вы нападаете. Затягивать данное противостояние невыгодно, так что пользуйтесь уязвимостью **Биг Спелл Друида** к давлению, отсутствием у него исцеления и в целом заклинаний.

Таунт Друида вы сможете переиграть, действуя очень быстро и агрессивно. У вас очень много крайне неудобных для противника угроз, как **Раненый рубака** или даже **Голем из древостали**, которых можно усилить **Развилкой** рано, так как единственный способ **Таунт Друида** легко уничтожить угрозы с большим запасом здоровья – **Близость к природе**, что не так уж и страшно для вас. Если вы затяните игру до выхода **Хадронокса**, надейтесь, что это легендарное существо не сможет быстро умереть (поэтому важно выманить **Близость к природе** на ваши угрозы) и у вас получится продолжить агрессию вплоть до победного конца.



Квест Разбойник – невероятно опасен после выполнения легендарной задачи и розыгрыша Средоточия кристалла, так что это противостояние затягивать ни в коем случае нельзя. Действуйте агрессивно и не отыгрывайте связку **Подготовка + Исчезновение**. Также вам не стоит чистить те угрозы, с помощью которых **Разбойник** не выполняет легендарную задачу за исключением **Сони Тенепляс**. Также не бойтесь того, что она есть в руке **Валиры**. Это, конечно, возможно, но вы не можете обыграть все.

Вам очень поможет заспам стола, правда в распоряжении классического **Мидрейндж Друида** его не так уж и много. Помните, что вы можете взять **Душу леса**, дабы существенно улучшить противостояние с **Квест Разбойником**.

Если легендарная задача выполнена, но у **Разбойника** осталось мало здоровья, так что вы надеетесь добить его **Размахом** или другими источниками урона из руки, пожертвуйте всеми вашими угрозами на столе, дабы **Валира** не могла исцелить себя с помощью разыгранного **Злобного чешуйника**.

Нечетный Разбойник – куда более простой противник, который, однако, может доставить вам неприятности с помощью карт **Бандюга** и **Кровожадный злолист**. Невероятно эффективна **Ползучая чума**, как и многие другие защитные опции.



Вы можете встретить совершенно разных **Дрыжеглот Шаманом**, начиная с комбо версий с **Вулканом**, Целительным ливнем, массой добора и Грамблом, сотрясателем земли, заканчивая темпо сборками с Принцем Келесетом. Помните о том, что у всех **Дрыжеглот Шаманом** есть **Сглаз**, который, впрочем, все еще оставляет вам цель для массового баффа, хотя и очень слабую.

В любом матч-апе с **Дрыжеглот Шаманом** важно действовать агрессивно и быстро, так как розыгрыш этого легендарного существа часто будет предвещать ваше поражение или близость к нему.



Темпо Маг – простой для вас противник, в матч-апе с которым часто важно только не подставиться под Антимэгию: не отдать в нее **Зов чащобы**, **Дар природы**, Ползучую чуму или даже в некоторых случаях **Тотальное заражение**. Невероятно ценными для вас становятся дешевые заклинания, как **Гнев**, **Буйный рост**, **Монетка**, **Оберег: малая яшма**. **Взрывающиеся руны** обыграть чуть сложнее, но это и не настолько опасный секрет для вас, хотя, конечно, тоже неприятный. Как и всегда, все способы накопления брони старайтесь приберечь до момента, когда у Мага на столе не будет существ и его планом станет убийство вас заклинаниями из руки.

Помните про **Петроглиф**, с которого Темпо Маг может раскопать **Метеорит** или **Конус холода** – расставляйте ваши угрозы правильно, дабы понести минимум потерь при розыгрыше оппонентом данных заклинаний.

Оберег: малую яшму и **Гнев** оставляйте в первую очередь для таких угроз, как **Маназмей**, **Ученица чародея** и **Маг Кирин-Тора**.

Биг Спелл Маг – не такой простой оппонент, в противостоянии с которым, опять же, нужно действовать и очень быстро, и при этом не подставляться под **Ярость дракона** и другие мощные АоЕ способности, что сделать достаточно трудно. Очень помогут угрозы с рывками, **Малфурион Пагубный** и другие темповые угрозы.

Как и в случае с Темпо Магом, обыгрывайте **Метеорит**, но теперь в арсенале оппонента он будет наверняка, так что относитесь к вопросу позиционированию особенно внимательно.



Контроль Жрец – достаточно благоприятное для вас противостояние, так как большинство ваших угроз невероятно неудобны для Андуина: у них много здоровья и 4

единицы атаки. Так единственный ремувал Жреца, который может доставить вам неприятности – [Ментальный крик](#). Зато замешивание существ в вашу колоду может помочь вам разыграть [Зов чащобы](#).

В данном матч-апе вы можете победить не только с помощью давления, но и проще – попросту накапливая броню и не давая немногочисленным существам Жреца бить по вашему герою. Потенциал оппонента существенно ограничен Взрывом разума и силой героя Темного жнеца Андуина, которую тот не сможет перезаряжать бесконечно. У вас так много источников брони, что пережить все это – достаточно простая задача, особенно если вовремя найти Малфуриона Пагубного.



Матч-апы с **Контроль Чернокнижником и Куболоком** достаточно тяжелые, потому что у вас нет хорошего ответа на Повелителя Бездны, кроме как атаковать его существами и заклинаниями из руки. Раз так и матч-апы эти достаточно невыгодны для вас, рискуйте и рассчитывайте, что у противника нет идеальных ответов на все ваши угрозы. Старайтесь закончить партию быстро, вы едва ли сможете что-то сделать после хода, в который на стол выйдет [Кровопийца Гул'дан](#).

Бороться с Куболоком труднее, так как тот способен не только великолепно защищаться, но и нападать. Поделать что-то со Стражами ужаса и Плотоядными кубами вы не сможете, и в таких условиях Чернокнижнику будет достаточно просто нанести вам летальный урон.

Контроль Чернокнижник сможет стабильнее зачищать ваш стол, но делать что-то помимо этого ему трудно. Да, вас очень замедлит его рыцарь смерти, но без ранней Первоученицы Рин оппоненту будет непросто закончить партию, так что вы можете попытаться пробиться через массу Повелителей Бездны и Демонов Бездны, дабы затем реализовать мощнейшие комбинации и быстро закончить партию.



Мидрейндж Друид – своеобразное напоминание из далекого 2015 года о том, что все циклично и старые идеи могут обрести жизнь вновь, преобразившись с помощью некоторых новых карт и механик. Этот архетип, впрочем, годен не только для ностальгии, с его помощью вы можете добиться хороших результатов, порадовать себя свежим геймплеем, необычными матч-апами и непривычными партиями.

Герой сегодняшней статьи – тот редкий представитель мидрейндж архетипов нынешней меты, не завязанный на синергии со Злой призывательницей, которая делает колоды достаточно прямолинейными и полностью зависимыми от кривой маны. Благо, Мидрейндж Друид совсем не такой, и уже из-за этого он заслуживает внимания.

Спасибо за ознакомление со статьей, до скорых встреч!

