

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Бафф Паладин — легкий путь в Легенду. Большой гайд по архетипу

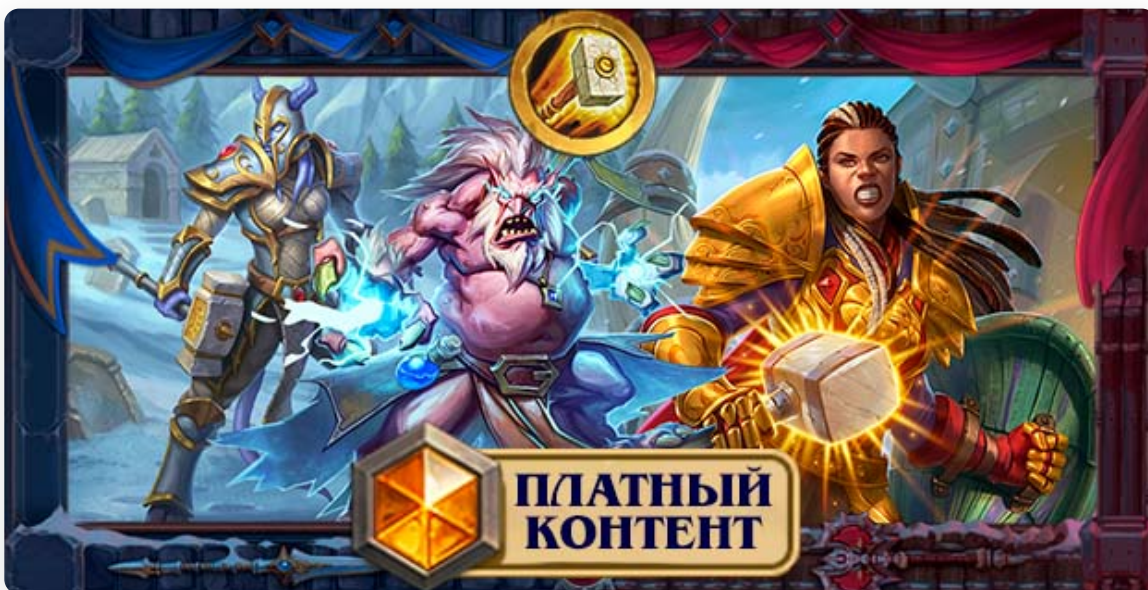
12.12.2021

Гайды

Разделенные Альтераком

Бафф Паладин — легкий путь в Легенду. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



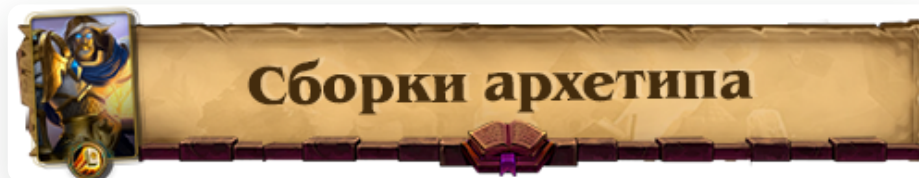
Герой гайда — Бафф Паладин или Агро Трогг Паладин в ранней мете Разделенных Альтераком. Класс стал самым популярным в первые дни и претендует на доминацию меты до первых нерфов. У Паладина два основных архетипа — Манускрипт и Бафф Палы. Оба показывают самые высокие проценты побед в ладдере и часто встречаются на любых рангах.

Бафф Паладин примечателен потому, что отлично показывает себя вне Легенды и станет оптимальным выбором для взятия этого ранга. Бафф Пал стоит не так много чародейной пыли, им просто играть, а партии длятся совсем недолго — идеальные условия для взятия Легенды. Архетипом можно играть и в Легенде, хотя на высших рангах чуть лучше покажет себя Манускрипт Паладин.

Большой гайд по архетипу расскажет, как правильно играть Бафф Паладином в актуальной мете Разделенных Альтераком. Вы найдете оптимальные колоды и способы собрать собственную с учетом любой коллекции. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, геймплея и популярные матч-апы текущей меты.

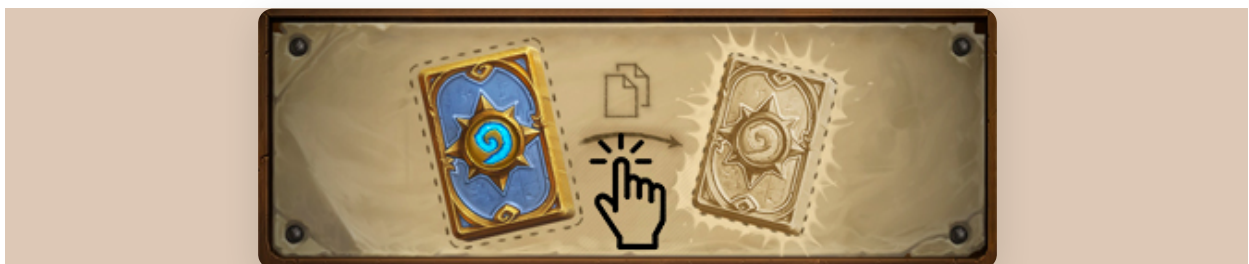
Разделы гайда:

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. - Основа колоды
4. - Чем дополнить колоду
5. - Замены
6. - Максимально бюджетная версия
7. Выбор карт в стартовую руку
8. Общие правила муллигана
9. Муллиган против всех классов
10. Стратегия игры
11. - Основа геймплея
12. - Как победить с Троггом
13. - Как победить без Трогга
14. - Полезные советы
15. Матч-апы



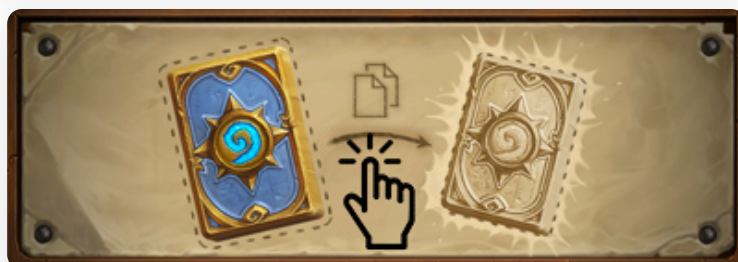
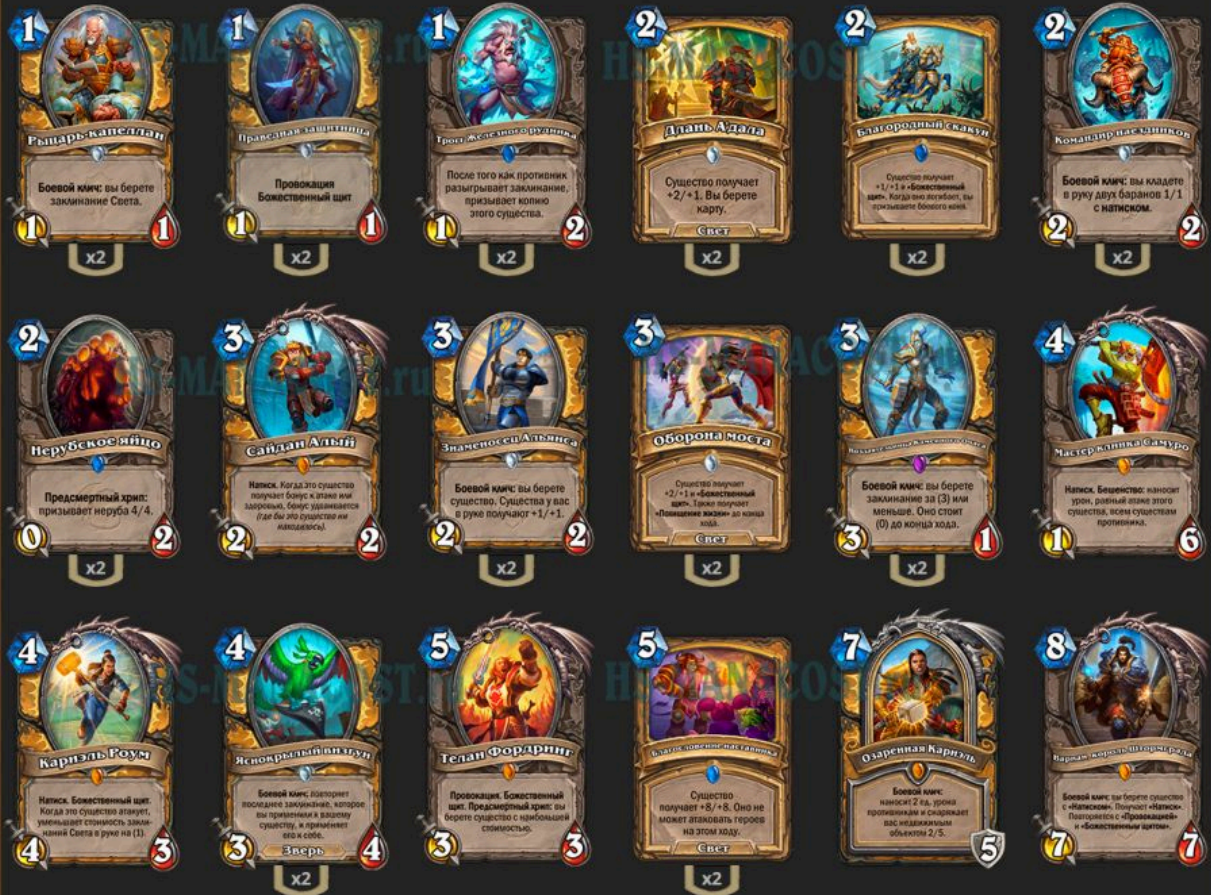
У Бафф Паладина много сборок и интересных идей. Пока что сложно сказать, какой набор из 30 карт лучше — статистики у колод мало, а самые опытные декбилдеры куда активнее сконцентрированы на Манускрипт Паладине.

Любой из показанных ниже колод можно без особых проблем взять Легендарный ранг. Разница между ними в долях процентов винрейта.



Бафф Паладин от qmarainyday

Паладин на баффах от qmargainuday



Достаточно тяжелая сборка в Теланом Фордрингом и **Варианом королем Штормграда** в дополнение к **Озаренной Кариэль**. Такой набор поможет переигрывать даже Жрецов и другие медленные колоды. Он же может принести пользу и против других Паладинов.

Еще одна особенность колоды — **Нерубское яйцо**. Это хороший второй дроп для темповых матч-апов, потому что на него очень легко накинуть многочисленные баффы. Без них, однако, **Нерубское яйцо** принесет минимум пользы.

Бафф Паладин с **Мистером Каюком**

Бафф Паладин с Мистером Каюком

<p>1</p>  <p>Рыбарь-капеллан</p> <p>Боевой клещ вы берете заклинание Света.</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	<p>1</p>  <p>Праведная защитница</p> <p>Провокация</p> <p>Боевой клещ вы берете заклинание Света.</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	<p>1</p>  <p>Грохотное зелье о злости</p> <p>После того как противник разыграет заклинание, призывает кошку этого существа.</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Длань Адала</p> <p>Существо получает +2/+1. Вы берете карту.</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Благородный паладин</p> <p>Существо получает +1/+1 и боевой клещ. Когда оно атакует, вы получаете боевой клещ.</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Командир насильников</p> <p>Боевой клещ вы кладете в руку двух баранов 1/1 с НАТИСКОМ.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>
<p>2</p>  <p>Нерубское яйцо</p> <p>Предсмертный хрип: призывает неруба 4/4.</p> <p>0 2</p> <p>x2</p>	<p>3</p>  <p>Коррумпированный зiggурат</p> <p>Можно обменять Боевой клещ уничтожает оружие противника.</p> <p>3 4</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	<p>3</p>  <p>Знаменосец эльфы</p> <p>Боевой клещ вы берете существо. Существа у вас в руке получают +1/+1.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	<p>3</p>  <p>Оборона моста</p> <p>Существо получает +2/+1 и боевой клещ. Третье получает «Повешенные жидкие» до конца хода.</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	<p>3</p>  <p>Паладин святого света</p> <p>Боевой клещ вы берете заклинание за (3) или меньше. Оно стоит (0) до конца хода.</p> <p>3 1</p> <p>x2</p>	<p>4</p>  <p>Мастер штормов</p> <p>Натиск. Боевой клещ наносит урон, равный атаке этого существа, всем существам противника.</p> <p>1 6</p>
<p>4</p>  <p>Карлзль Роум</p> <p>Натиск. Боевой клещ: Когда это существо атакует, уменьшает стоимость заклинаний Света в руке на (1).</p> <p>4 3</p>	<p>4</p>  <p>Ясперный голем</p> <p>Боевой клещ: Копирует последнее заклинание, которое вы применили в расходу существу, и применяет его к себе.</p> <p>3 4</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	<p>5</p>  <p>Легенда, чемпионка света</p> <p>Существо получает +8/+8. Оно не может атаковать героев на этом ходу.</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	<p>6</p>  <p>Паладин святого света</p> <p>Находясь по обе стороны существа получают «Нечестово ветра».</p> <p>5 5</p>	<p>6</p>  <p>Мистер Каюк</p> <p>Ваши пираты получают «Рывок».</p> <p>6 5</p> <p>Пират</p>	<p>7</p>  <p>Огрская Кариль</p> <p>Боевой клещ наносит 2 ед. урона противнику и снижает вас на количество объектов 2/5.</p> <p>5</p>



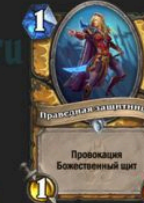
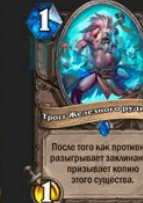


















- Самая популярная колода Бафф Паладина в мете. Тут тоже есть **Нерубское яйцо**, а из ранних дропов появляется и **Коррозионная гадюка**. Она нужна в первую очередь для ответа на Чернокнижников, но и у других классов есть важное оружие.


В этой колоде другие тяжелые карты: **Мистер Каюк** и **Распорядитель полей боя**. Такой набор агрессивнее и темповее, но не самостоятелен. **Распорядитель полей боя** будет работать только в случае, если на столе уже есть какие-то существа, а **Мистер Каюк** станет сильнее с точечным баффами.


Бафф Паладин от Cantelore

Паладин на баффах от Cantelore

1  Проклятый щит После того как вы сыграете заклинание, заклинатель щита, существо в руке получает +1/+1. Прочитайте заклинание. 0 3 x2	1  Рыцарь-капеллан Боевой мисс: вы берете заклинание Света. 1 1 x2	1  Проклятая защитница Провокация Божественный щит 1 1 x2	1  Урок Железа После того как противник разыграет заклинание, призывает кошку этого существа. 1 1 x2	2  Мурмур Маргариты Божественный щит Проклятый щит: увеличивает в колоде Маргариты Свечишныков. 2 2 x2	2  Длань Адрала Существо получает +2/+1. Вы берете карту. Свет 2 2 x2	2  Выпавший скелет Существо получает +1/+1 и Божественный щит. Когда оно умирает, вы призываете Боевого мисс. 2 2 x2
2  Ромашка-пастух Боевой мисс: вы кладете в руку двух баранов 1/1 с натиском. 2 2 x2	3  Сайдай Альби Наклейка. Когда это существо получает бафф, а также при заклинании, бафф увеличивается (раз вы это сделали не кидаетесь). 2 2 x2	3  Папьяка Дроушига Божественный щит Резонанс: получает Божественный щит. 4 2 x2	3  Знаменщик Альфина Боевой мисс: вы берете существо. Существа у вас в руке получают +1/+1. 2 2 x2	3  Оборона чести Существо получает +2/+1 и Божественный щит. Также получает Улучшение жизни до конца хода. Свет 3 2 x2	3  Рыцарь-защитник Боевой мисс: вы берете заклинание за (3) или меньше. Оно стоит (0) до конца хода. 3 1 x2	4  Мастер-оптика Бабуто Наклейка. Безнаказанно наносит урон, равный атаке этого существа, всем существам противника. 1 6
4  Карпаль Роум Наклейка. Божественный щит. Когда это существо умирает, увеличивает стоимость заклинаний Света в руке на (1). 4 3	4  Ясновидящий гитиун Боевой мисс: получает положение заклинание, которое вы произвели в колоде существа, и призывает его себе. Зверь 3 4 x2	5  Свечишныков Существо получает +8/+8. Оно не может атаковать героев на этом ходу. Свет 5 5	6  Распорядитель полей боя Находясь по обе стороны существа получаете Искровое ветря. 5 5	7  Озаренная Карпаль Боевой мисс: наносит 2 уд. урона, прожигает и снижает как максимальную прочность 2-5. 7 5		


MANACOST
 kolodahearthstone.ru


 10120





- В сборке появляется несколько синергий божественных щитов: **Призматические самоцветы**, **Паинька Два Щита** и **Мургур Моргаргл**. Существа станут отличными целями для баффов, а **Призматические самоцветы** помогут Паладину выигрывать без захода **Трогга Железного рудника**. Тяжелых карт в такой сборке меньше: используется лишь одна копия **Благословения наставника**.

Стелс Бафф Паладин от Leeik2

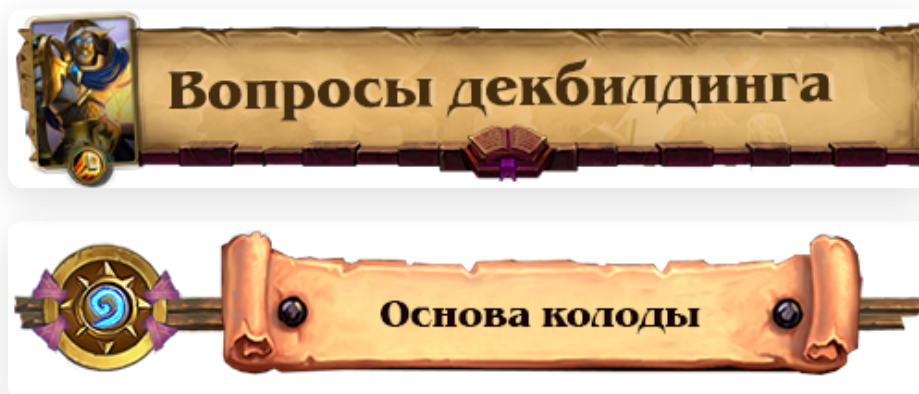
Стелс Бафф Паладин от LeeiK2



- Самая агрессивная и темповая версия Бафф Паладина отлично подходит для зеркальных поединков. Тут куда больше ранних дропов, с которыми можно убить вражеского [Трогга Железного рудника](#), не призвав его копию.

Такая колода и заметно дешевле остальных, хотя тут все еще есть три легендарки. Здорово, что Бафф Паладин может обойтись вовсе без них. Бюджетную версию архетипа вы увидите в следующем разделе.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке архетипа. У Бафф Паладина в основе 23 карты. Среди них ключевые баффы, существа и [Озаренная Кариэль](#), пусть иногда ее исключают из сборок.

С момента выхода дополнения прошло не так много времени, несмотря на это основа достаточно обширная. Во многом это связано с тем, что темповые архетипы Паладина существовали ранее. Никто не сомневается в том, что [Мастер клинка Самуро](#) и [Кариэль Роум](#) — хорошие четвертые дропы, а [Благословение наставника](#) — топовый агрессивный бафф.

Новых карт в основе не так много: имбалансный [Трогг Железного рудника](#), [Воздаятельница Каменного Очага](#), отлично работающая с дешевыми баффами, и способы баффнуть существам божественный щит — [Благородный скакун](#) и [Оборона моста](#). Оба заклинания нужны в первую очередь для [Трогга Железного рудника](#), хотя их используют и на других существ.

Основа колоды - Бафф Паладин (23/30)

Стоимость основы колоды - 6600 ПЫЛИ



Код основы колоды:



Основу колоды нужно дополнить 7 картами. Среди них преимущественно существа для старта, а также несколько способов утяжелить колоду для мид и лейтгейма. Подробнее о том, чем дополняют основу, далее.

**Чем дополнить
основу**

Популярные технические карты



Призматические самоцветы — неплохое оружие для баффа руки, которое будет синергировать со многими картами в колоде Баффа Паладина. Едва ли это оптимальная карта для архетипа, но точно не слабая.

Ворген-разведчик — хорошая цель для баффов, неплохой способ ответа на **Трогга Железного рудника** оппонента и просто агрессивная карта с учетом меты с небольшим количеством AoE способностей.

Заступник Авангарда — дополнительный бафф божественного щита для союзного **Трогга Железного рудника**. Важно, что это не заклинание, так что **Заступник Авангарда** отлично проявит себя в зеркальных матч-апах, потому что не активирует эффект вражеского Трогга.

Командир наездников — еще одна неплохая карта для зеркальных матч-апов и темповых поединков в принципе. Мелкие существа с натиском хорошо работают со всеми баффами Паладина и помогают ему вернуться в игру.

Мургур Моргаргл — неплохой второй дроп, хотя уже не такой важный, потому что с **Разделенным Альтераком** у Паладина появилось больше опций. Особых синергий у этого мурлока нет: в первую очередь это просто существо 2-1 с божественным щитом за 2 маны, а предсмертный хрип не так важен.

Нерубское яйцо — липкая угроза станет отличной целью для баффов. В первую очередь **Нерубское яйцо** помогает в темповых матч-апах, потому что его вряд ли быстро уберут со стола, а значит Паладин без проблем реализует все баффы за 2-5 маны.

Хвостун из Авангарда — интересная опция, но пока что непопулярная. Чаще всего для **Хвостуна из Авангарда** попросту не хватает места в сборках. Не так плох в зеркальных матч-апах, потому что может ответить на **Трогга Железного рудника** и другие угрозы под баффами.

Коррозионная гадюка — техническая карта для Чернокнижников и реже других классов с оружием. Используют не так часто, потому что Паладин старается победить Лока рано с помощью давления и агрессии: в этом случае оружие оппонента играет не такую важную роль.

Паинька Два Щита — неплохой самостоятельный дроп, который может возобновить свой божественный щит. Иногда берут вместе с **Призматическими самоцветами**, хотя существо можно взять и без этого оружия.

Сайдан Альый — новая легендарка отлично работает с любыми баффами и **Варианом королем Штурмграда**. Пока что не нужно спешить с ее крафтом, но если есть в коллекции, возьмите ее в сборку.

Коррак Кровопуск — необычная и скорее фановая опция, которая вряд ли попадет в оптимальную колоду Бафф Паладина. Берите, если хотите поиграть чем-то новым и веселым.

Телан Фордринг — берите в сборки с **Варианом королем Штурмграда** или реже с **Распорядителем полей боя**. Чуть замедлит и утяжелит Бафф Паладина, что полезно в медленных матч-апах и против Манускрипт Паладина.

Распорядитель полей боя — мощный финишер и источник большого количества неожиданного для оппонента урона. Отлично работает с существами, которые получили **Благословение наставника** на прошлый ход. Обычно берут в сборки без других тяжелых существ за 5+ маны.

Верховный лорд Фордрагон — редкая опция, которую стоит использовать в качестве замены, если эта легендарка есть в коллекции, но нет **Озаренной Кариэль** или **Вариана короля Штурмграда**.

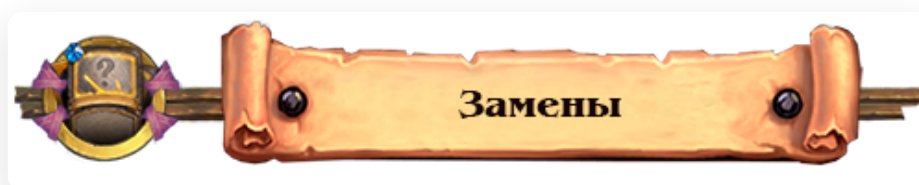
Мистер Какюк — еще одна тяжелая опция-финишер, которую можно взять вместо других дорогостоящих карт. Других пиратов в сборке нет, так что **Мистер Какюк** баффнет только себя.

Мутанус Пожиратель — мурлока берут для того, чтобы портить ОТК комбинацию Чернокнижника и реже других медленных колод. Это не оптимальный выбор для Бафф Паладина, потому что он играет агрессивно и старается закончить партию до того, как оппоненты найдут свои медленные способы победы.

Вариан король Штурмграда — доберет 2-3 существа из колоды, сможет тут же разменяться с чем-то и просто даст много выгоды и темпа. Карта достаточно тяжелая и медленная, так что сыграете ее вы далеко не в каждом поединке. Особенно полезна против Жрецов и Манускрипт Паладинов.

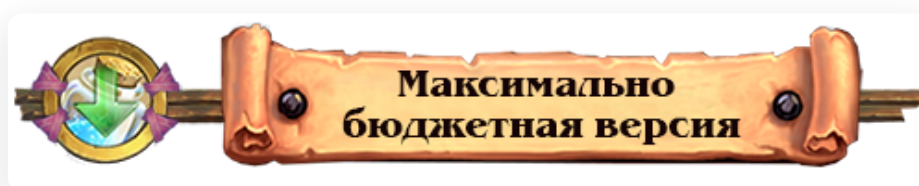
Менее популярные опциональные карты: Ивус Лесной Властелин, Ожившая метла, Нагруженный мул, Тихушник из ШРУ, Скрытная разведчица, Лорд Баров, Праведная защита, Страж катакомб, Мост Дун Болдара, Первый клинок Ринна, Властитель Рунтак, Съехавшая вагонетка и другие.

[к оглавлению](#)



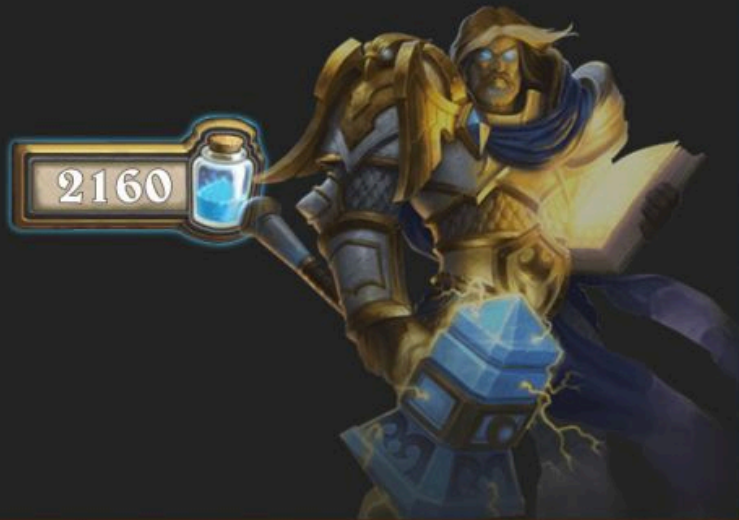
Бафф Паладин — достаточно дорогая колода с несколькими легендарными картами. Хорошо то, что ни одна из них не обязательная. Далее о том, как можно заменить дорогостоящие карты в колоде.

- **Воздаятельница Каменного Очага** — самая важная из дорогостоящих карт, которая отлично работает с **Троггом Железного рудника**. Постарайтесь скрафтить две копии перед тем, как играть Бафф Паладином. Временно можно заменить **Паинькой Два Щита**.
- **Сайдан Алый** — берите вместо **Заступника Авангарда** или **Паиньку Два Щита**. Эта легендарка сильная, но пока что ее можно не крафтить. Скорее всего, Паладин не сильно потеряет, если в колоде не будет **Сайдана Алого**.
- **Кариэль Роум** — самая сильная легендарная карта, которую нужно скрафтить в первую очередь. Если нет в коллекции, берите **Паиньку Два Щита**.
- **Мастер клинка Самуро** — можно заменить на **Лорда Барова** или взять карту с другой функцией, например ту же **Паиньку Два Щита** или **Телана Фордринга**.
- **Телан Фордринг** — есть в коллекции любого игрока, потому что это карта Основного набора.
- **Озаренная Кариэль** — прямых замен нет, так что просто берите другую карту за б+ маны, например **Распорядителя полей боя** или **Верховного лорда Фордрагона**.
- **Вариан король Штормграда** — берите только в случае, если в сборке есть легендарки с натиском — **Кариэль Роум** и **Мастер клинка Самуро**, а желательно и **Сайдан Алый**. Существ с провокацией и божественным щитом в колоде должно быть достаточно в любом случае. Если чего-то не хватает или нет самого **Вариана короля Штормграда**, берите другие тяжелые дропы, например **Распорядителя полей боя**.



Бюджетный Бафф Паладин

Бюджетный Бафф Паладин

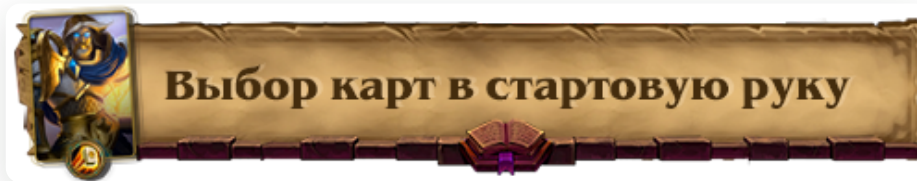




Единственная дорогая карта в колоде — [Воздаятельница Каменного Очага](#). Без нее архетип станет заметно слабее. Зато можно обойтись совсем без легендарных карт и все еще показывать достойные результаты. С такой колодой можно взять [Легенду](#), хотя, конечно, она не так хороша и эффективна, как оптимальные версии.

В первую очередь дополните колоду [Кариэль Роум](#). Далее крафтите [Озаренную Кариэль](#), [Мастера клинка Самуро](#), [Вариана короля Штормграда](#).

[к оглавлению](#)














Общие правила муллигана

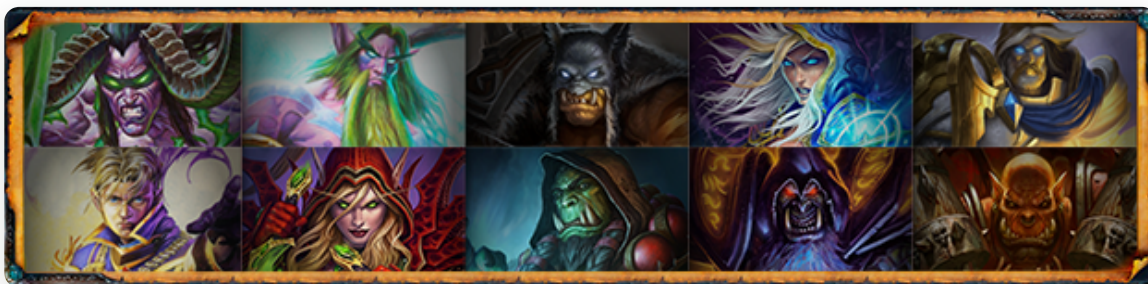
Стадия выбора карт в стартовую руку интересна в случае с [Бафф Паладином](#), потому что он муллиганит достаточно агрессивно в поисках [Трогга Железного рудника](#). Это значит, что если вы не видите этого первого дропа в руке, можно сбрасывать почти все что угодно — лишь бы увеличить шанс захода Трогга. Этот первый дроп настолько сильный и так часто приносит Паладину победу, что соглашаться на все остальные карты — не всегда разумный выбор.

Далее обсудим общие правила муллигана [Бафф Паладина](#).



-  Трогг Железного рудника — оставляйте в руке всегда в любом количестве.
 -  Если есть, ищите ранние баффы и способы их получить.
 -  **Благородный скакун** — оставляйте в случае, если в руке есть Трогг Железного рудника
 -  **Длань А'дала** — оставляйте с Троггом Железного рудника против специфичных классов, которым сложно нанести 3 урона существу со старта. Сейчас это Разбойник, Жрец и Чернокнижник.
 -  **Воздаятельница Каменного Очага** — хороший выбор для руки с Троггом, а иногда ее можно оставлять и самостоятельно.
-  **Рыцарь-капеллан** — не ошибка оставить его в любой стартовой руке, хотя если в руке нет Трогга, от этой карты можно и отказаться.
 -  **Знаменосец Альянса** — не ошибка оставить его в любой стартовой руке, хотя если в руке нет Трогга, от этой карты можно и отказаться.
 -  **Командир наездников, Праведная защитница** — можно оставить в стартовой руке при встрече со сверхагрессивными оппонентами
-  **Кариэль Роум** — оставляют почти всегда с хорошей рукой
 -  **Мастер клинка Самуро** — можно оставить в темповых матч-апах, если уже есть хорошие карты для старта

-  Редко на муллигане оставляют Нерубское яйцо и Озаренную Кариэль.
Далее о том, что Бафф Паладин ищет при встрече с конкретными классами.



- **Муллиган против всех классов**

Охотник на демонов: Трогг Железного рудника, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса, Воздаятельница Каменного Очага, Нерубское яйцо. С Троггом — Благородный скакун.

Воин: Трогг Железного рудника, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса, Воздаятельница Каменного Очага. С хорошей рукой — Кариэль Роум.

Паладин: Трогг Железного рудника, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса. С хорошей рукой — Благородный скакун, Кариэль Роум, Мастер клинка Самуро.

Охотник: Трогг Железного рудника, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса, Воздаятельница Каменного Очага, Праведная защитница, Командир наездников. С хорошей рукой — Мастер клинка Самуро, Кариэль Роум.

Друид: Трогг Железного рудника, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса. С хорошей рукой — Воздаятельница Каменного Очага.

Разбойник: Трогг Железного рудника, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса, Воздаятельница Каменного Очага. С хорошей рукой — Мастер клинка Самуро, Кариэль Роум, Благородный скакун, Длань А'дала.

Шаман: Трогг Железного рудника, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса, Командир наездников, Нерубское яйцо. С хорошей рукой — Кариэль Роум, Озаренная Кариэль.

Маг: Трогг Железного рудника, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса, Воздаятельница Каменного Очага. С хорошей рукой — Благородный скакун.

Жрец: Трогг Железного рудника, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса, Воздаятельница Каменного Очага. С хорошей рукой — Благородный скакун, Кариэль Роум, Длань А'дала.

Чернокнижник: Трогг Железного рудника, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса. С хорошей рукой — Воздаятельница Каменного Очага, Длань А'дала, Кариэль Роум.

[к оглавлению](#)

Стратегия игры



Основы геймплея

Бафф Паладина иначе называют Агро Трогг Паладин. Действительно, это агрессивная и темповая колода, важной частью которой станут Трогг Железного рудника и способы его забаффа.

Архетип темповый и быстрый: он отлично цепляется за стол и молниеносно наращивает полученное преимущество до победного конца. Утер почти полностью играет от существ на столе: он победит только в случае, если его угроза переживет ход оппонента и атакует по герою противника. Взрывного урона в колоде практически нет: разве что Озаренная Кариэль и реже Мистер Каюк. Если противник уберет все ваши угрозы или закроется от них провокациями, победить вы едва ли сможете.

Паладин почти полностью играет от стола, но делает это лучше любой другой колоды в игре. Его существа быстро растут по характеристикам из-за многочисленных баффов, а самое важное — у многих есть божественные щиты или способы их получить по ходу боя. Такие угрозы очень сложно убрать со стола почти всем метовым колодам, чем Паладин и пользуется.

Еще одно важное преимущество Бафф Паладина: скорость, с которой тот генерирует крупные угрозы и заканчивает партию. У колоды мало добора и генерации ресурсов, часто победить можно лишь 10-15 картами из колоды, а иногда и того меньшим количеством. Зато каждая карта в руке Паладина делает многое: божественные щиты позволяют существам размениваться 1 к 2, а Трогг Железного рудника и вовсе может заполнить весь ваш стол огромными характеристиками.

Трогг Железного рудника — очень важная карта в колоде. Бафф Паладин использует этот первый дроп лучше, чем любой другой метовый архетип. Часто складывается такое ощущение, что с заходом Трогга и баффов для него просто невозможно проиграть. Конечно, поражения будут, но общий процент побед Бафф Пала с зашедшим Троггом

очень высокий. Но важно то, что архетип может функционировать и без этого первого дропа. Победить можно другими существами и баффами, хотя это обычно будет сложнее.



Еще одна примечательная новая карта в колоде — **Озаренная Кариэль**. С первого взгляда герой не вписывается в агрессивный стиль игры Бафф Паладина. Но на деле **Озаренная Кариэль** делает многое и для героя статьи.

Уже в ход розыгрыша **Озаренной Кариэль** вы сможете нанести 4 урона герою противника: 2 с боевого клича и 2 с оружия. Это часто единственный источник взрывного урона в колоде в принципе. Каждый ход вы будете получать много выгоды от оружия, которое и уменьшает полученный вами урон, и дает дополнительный источник атаки. Наконец, у вас появится и новая сила героя. Бафф существа в руке особенно хорош для героя статьи, потому что у него много существ с божественным щитом или натиском, которые станут значительно сильнее с дополнительными характеристиками. С заходом **Озаренной Кариэль** Бафф Паладин может играть медленнее и переигрывать даже самые жадные контроль колоды в лейтгейме.



Бафф Паладин — одна из лучших, если не лучшая колода в игре для взятия Легендарного ранга. Мета для игры Бафф Палом благоприятна, архетип можно сделать достаточно дешевым, а партии длятся мало времени.

Вопрос: стоит ли играть Бафф Паладином в Легенде?

Ответ: Бафф Паладин все еще неплохая колода для Легенды, но это точно не оптимальный выбор в отличие от других рангов. В Легенде куда выше уровень игры, да и вы куда чаще встретите контрколоды или технические карты против **Трогга Железного рудника**.

Куда лучше в Легенде покажет себя Манускрипт Паладин. Если вы можете собрать эту колоду, лучше выбрать ее. Если же для нее не хватает каких-то карт, можно остаться и с героем статьи. Беспомощным Бафф Паладин точно не будет.

[к оглавлению](#)



Как побеждать с Троггам

Как победить с Троггом

Как уже было сказано выше, [Трогг Железного рудника](#) — лучшая карта в колоде. Геймплей с Троггом и без Трогга совсем разный, как и результативность Бафф Паладина. Без этого первого дропа Паладин все еще был бы неплох, но точно не стал бы одной из лучших колод в игре с огромным винрейтом.

[Трогг Железного рудника](#) слаб сам по себе — он раскроет себя только при поддержке баффов характеристик. В случае с Паладином это [Длань А'дала](#), [Благородный скакун](#), [Оборона моста](#) и [Благословение наставника](#). Ваша цель — сделать так, чтобы Трогга Железного рудника нельзя было убить, не используя 2+ заклинания. Обычно это подразумевает, что Трогга вы поставите на пустой стол и тут же баффните его дополнительными характеристиками. Бафф божественного щита или +8/+8 надежно защитит Трогга от большинства заклинаний и атакующих эффектов оппонента.

Поставить надежно защищенного Трогга на стол — задача не всегда простая. Вам нужно не только держать стол оппонента под контролем, но и понимать, что тот сможет сделать. Для этого важно учитывать, какие карты у него могут быть: точечные заклинания, оружия, существа с натиском и т.д. — всё, что может убить Трогга, не активировав его особый эффект. Вашего Трогга можно защитить не только баффами, но и провокациями. [Праведная защитница](#) станет отличным защитным инструментом, если вы хотите обыграть оружие или существ с натиском оппонента.

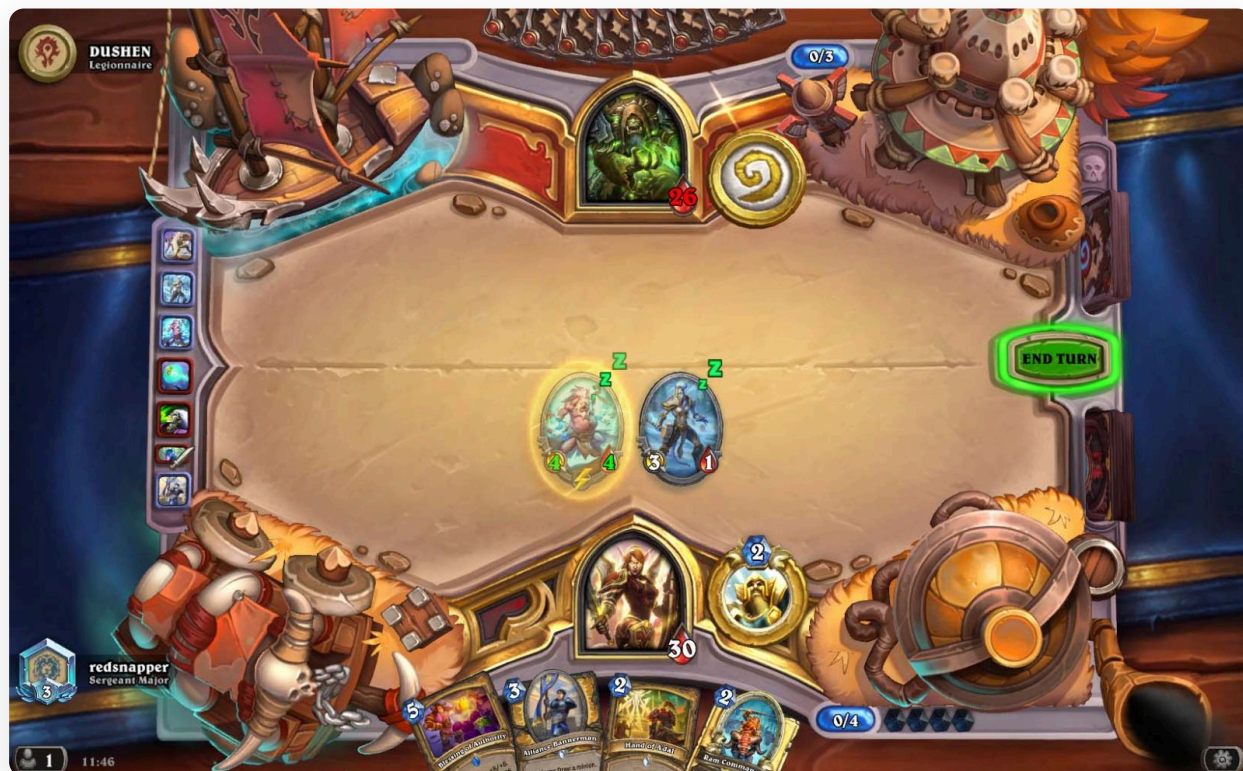
Если всё сделать правильно: сыграть и защитить Трогга, вы поставите в тупиковое положение большинство противников. Противники часто будут сдаваться, а если и не будут, то вы все равно играючи закончите партию в течение нескольких ходов.

- **Ставим Трогга и тут же баффаем**

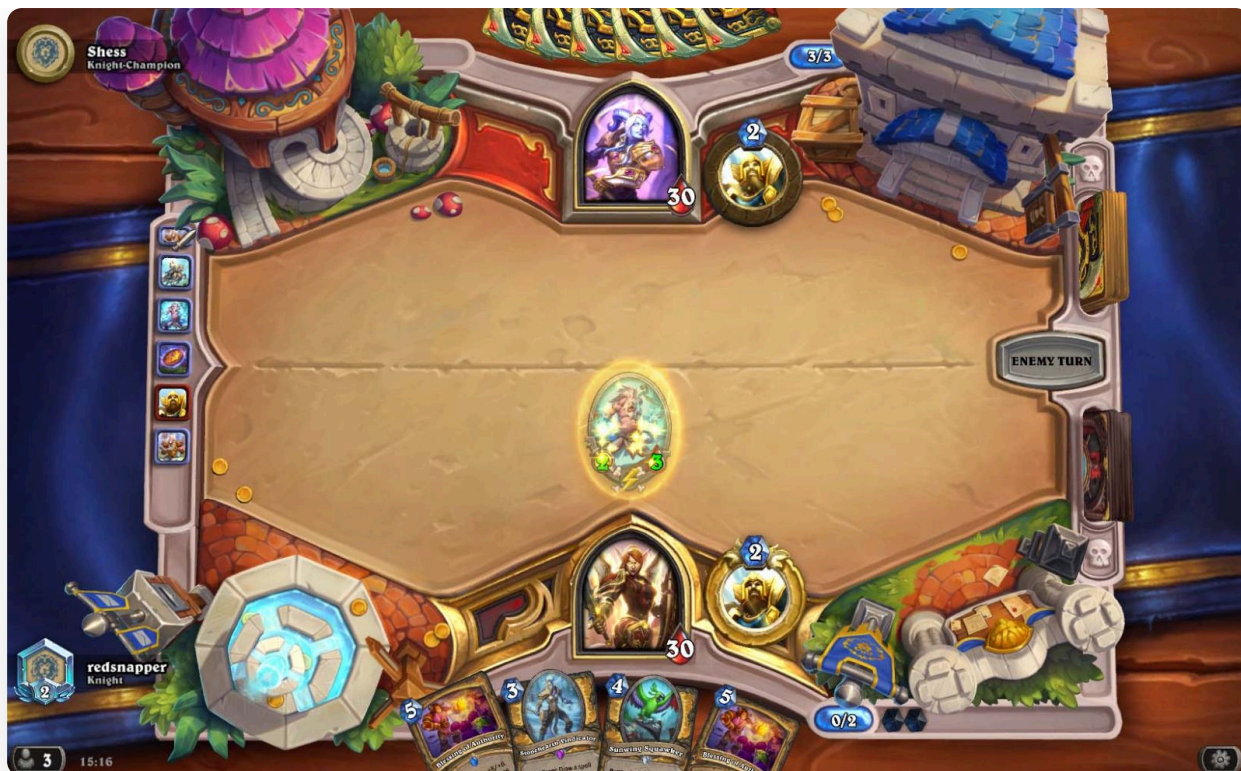
Самый простой и распространенный способ розыгрыша **Трогга Железного рудника** — сыграть его в тот же ход, что и бафф характеристик. Баффер может быть разным в зависимости от захода и матч-апа. Редко Трогга надежно защитит **Длань А'дала**, но все другие бафферы — вполне. По крайней мере при отсутствии существ на половине оппонента.

Здорово, что в колоде есть **Воздаятельница Каменного Очага**. Это существо гарантированно достанет из колоды бафф, который можно будет тут же бесплатно сыграть на Трогга.

Если вы начали с Монеткой, старайтесь использовать ее в ход с розыгрышем Трогга и баффа.



Пример стола с Троггом под божественным щитом. Ответить на такое существо у Чернокнижника за одно заклинание не получится: не поможет даже **Злое поветрие**. К 5+ маны Чернокнижника нужно сгенерировать такой стол, чтобы Трогга не убила комбинация **Мо'арг-механолог** + **Злое поветрие**. В этом помогут дополнительные баффы в руке.



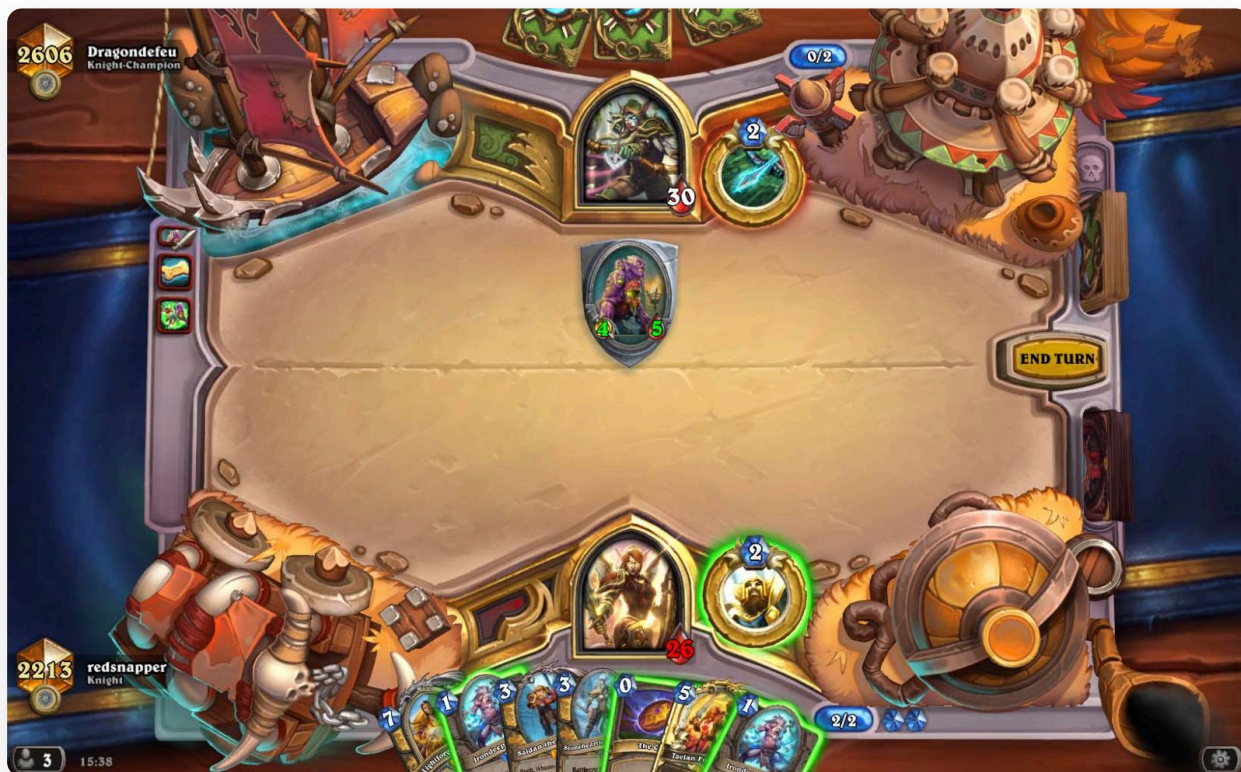
Пример стола с Троггом под баффом божественного щита против Паладина. До розыгрыша **Благословения наставника** Трогга нужно защищать всеми способами и даже совершать невыгодные размены с существами оппонента, лишь бы Трогг остался под баффом божественного щита и с максимумом здоровья. Важно, чтобы с ним не разменялась **Кариэль Роум**.

- **Ставим Трогга в темп без баффов**

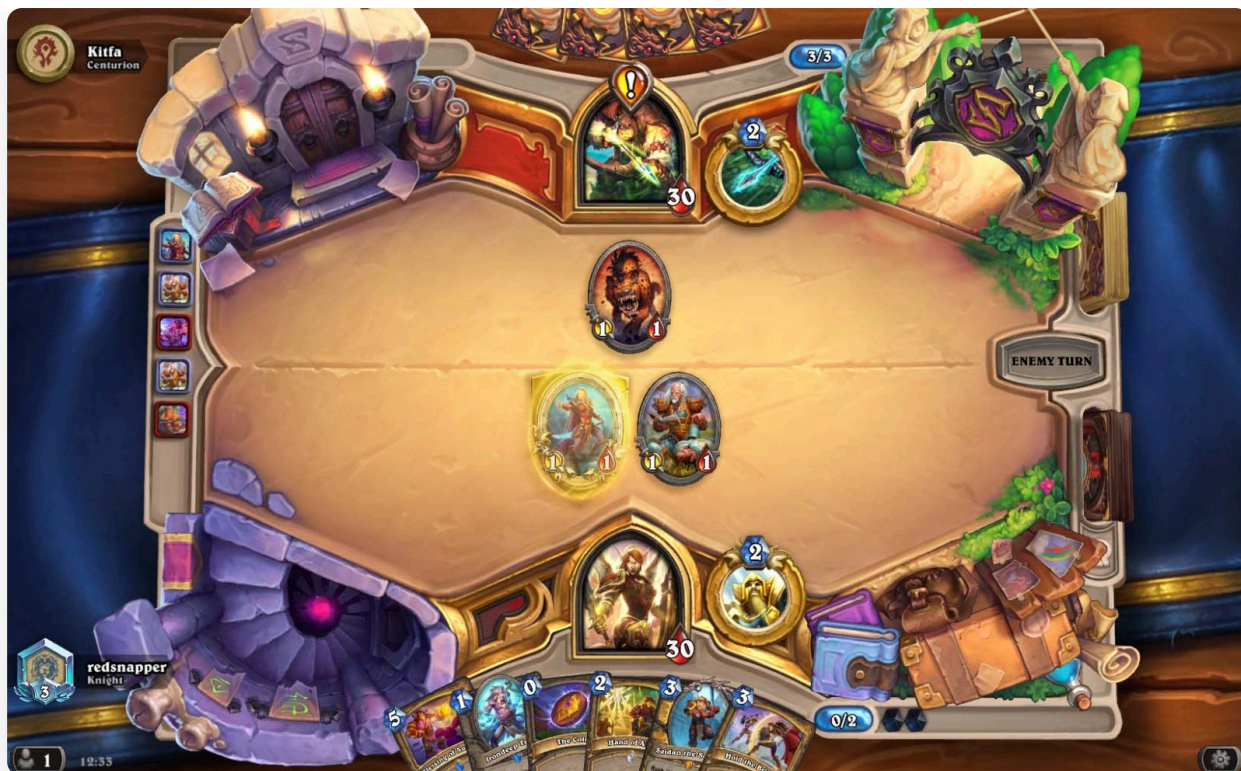
Сыграть Трогга без баффов — не такой надежный ход, потому что 1/2 угроза уязвима для многих карт противника. Обычно темповый Трогг на 1-2 ходы актуален в быстрых поединках, если вы уверены, что у оппонента нет заклинания-ремувала в ответ на ваш первый дроп. Можно сыграть Трогга в темп и в случае, если в руке есть еще одна копия. Даже если одна копия умрет от какого-то ремувала, всегда останется вторая, которую можно будет реализовать надежнее или разыграть в темп следом в надежде, что второго ремувала у оппонента не будет.

- **Ставим Трогга не на пустой стол**

Куда сложнее ситуации, в которых Трогга нужно ставить не на пустой стол, а на стол с какими-то существами оппонента. Делать это можно только в случае, если у оппонента не будет какого-то очевидного способа забрать вашего Трогга уже имеющимися существами и оружием. Защищайте Трогга с помощью [Праведной защитницы](#) или бафферов. Надеемся на то, что в руке оппонента нет нужных ремувалов или натиска для ответа на Трогга после атаки своих существ.



Ситуация уже достаточно тяжелая, так что нужно рисковать: сыграть сразу двух Троггов в темп в надежде, что Охотник избавится только от одного из них. Пропускать этот ход нельзя, потому что Охотник нанесет слишком много урона и сгенерирует еще больше характеристик на столе.



Хорошая подготовка для следующего хода с Троггом и Обороной моста: текущие существа на столе замедлят Охотника и не позволят легко разменяться с разыгранным позднее Троггом.

[к оглавлению](#)



Как побеждать без Трогга

Даже при учете агрессивного муллигана Трогг Железного рудника заходит не в каждой партии в самом начале игры. Это не значит, что Бафф Паладин беспомощен. Вы все еще можете играть как классическая темповая колода: ставить на стол обычных существ, баффать их дополнительными характеристиками и божественными щитами, размениваться и атаковать по герою противника.

Вы не сможете заблокировать заклинания оппонента, но их не всегда будет достаточно для того, чтобы убрать со стола все угрозы Утера — особенно под божественными

щитами.

Важно найти баланс между агрессией и разменами: размениваться лучше угрозами с божественным щитом, натиском или оружием, а всем остальным атаковать по герою противника. Размены можно игнорировать, если ключевые угрозы находятся под защитой мелких провокаций — [Праведной защитницы](#) и Телана Фордринга. С другой стороны, размены любыми способами необходимы против самых опасных существ оппонента (тот же [Трогг Железного рудника](#), Канонир из Братства или [Снобольд-жулик](#)) или просто в начале партии, пока вы еще не успели основательно закрепиться на столе.



В медленных или затянувшихся матч-апах многое сделают тяжелые карты: [Озаренная Кариэль](#) и [Вариан король Штормграда](#). Эта пара карт приносит очень много выгоды в долгосрочной перспективе и помогает переиграть даже самых медленных противников вроде Биг и Квест Жрецов. Помогут и существа с огромными характеристиками под баффом [Благословения наставника](#). Примечателен [Сайдан Алый](#), которого можно раскатать до абсурдных статов.




Не списывайте со счетов и [Трогга Железного рудника](#) в мид и лейтгейме. Это все еще очень опасная угроза под баффом [Благословения наставника](#) или даже просто божественного щита.

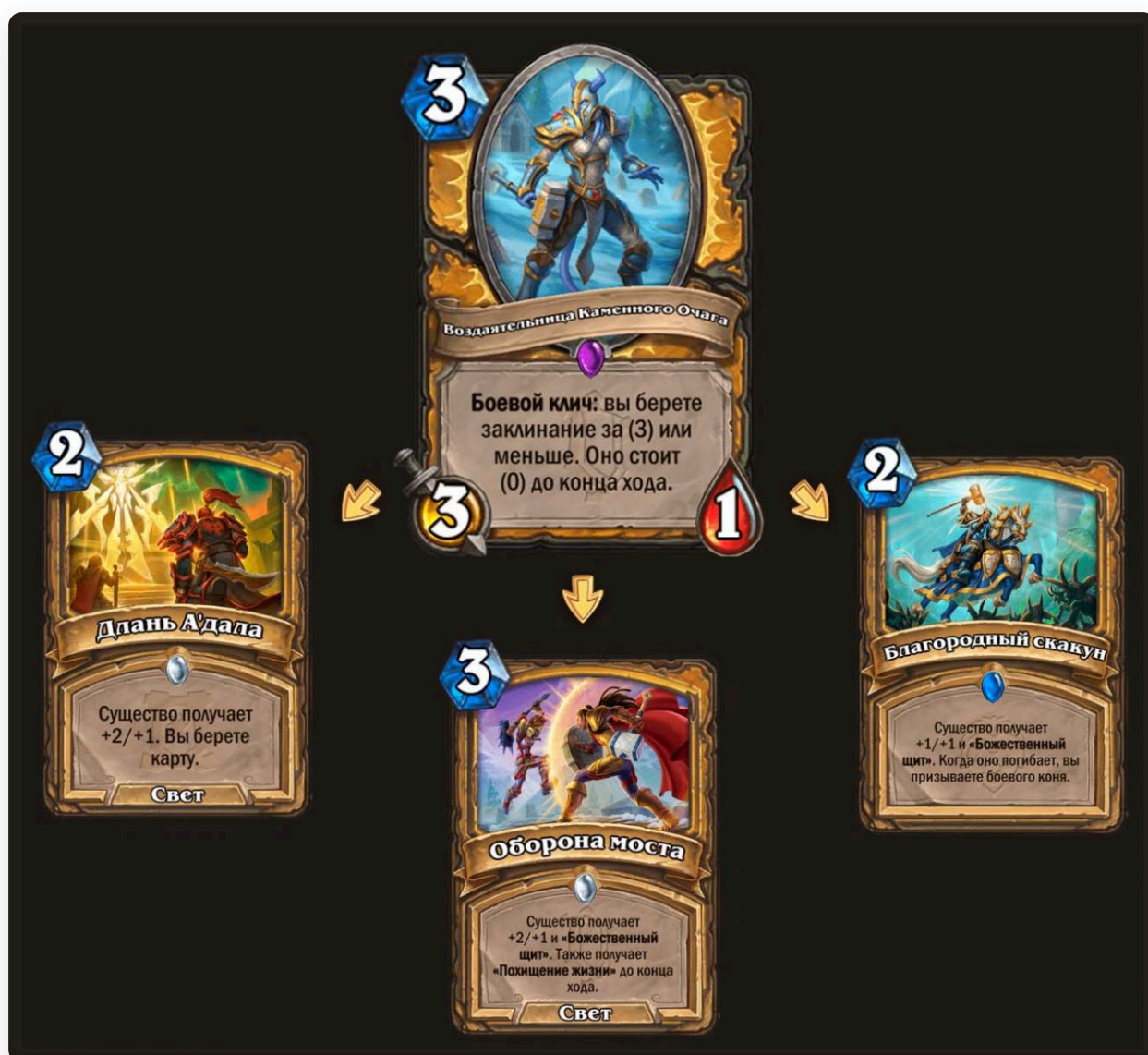
[к оглавлению](#)




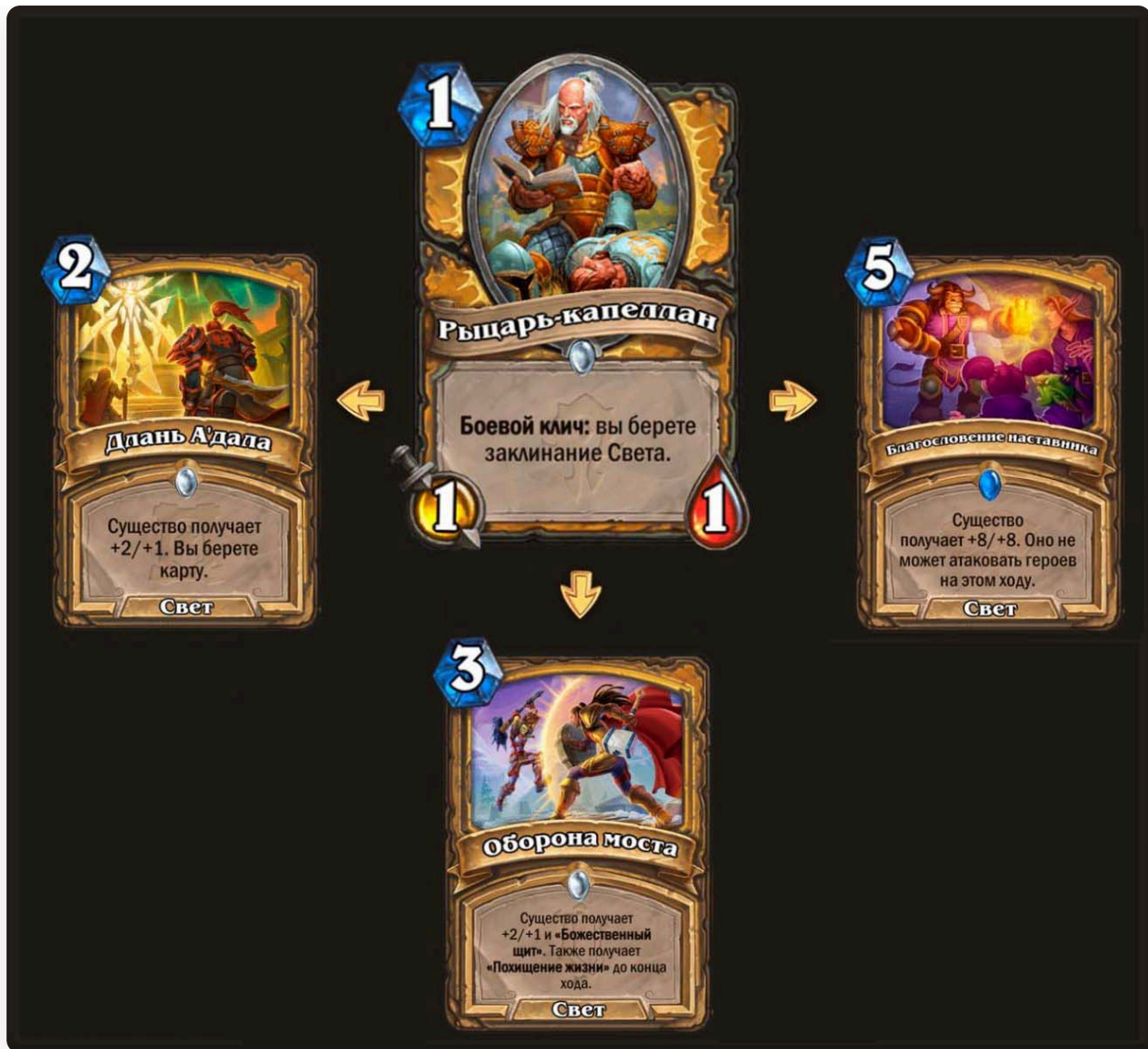
Полезные советы по геймплею


-  [Мастер клинка Самуро](#) не активирует свой эффект бешенства, если вы баффните ему божественный щит [Обороной моста](#) или [Благородным скакуном](#). Старайтесь не комбинировать эти карты друг с другом.
-  Лучший бафф для [Яснокрылого визгуна](#) — почти всегда [Благословения наставника](#). Следите за тем, какой бафф вы сыграли последний, чтобы правильно реализовать этот четвертый дроп. Он может принести очень много выгоды и даже победу в партии.
-  [Благородный скакун](#) — не заклинание Света, так что его не достанет из колоды [Рыцарь-капеллан](#) и не удешевит в руке [Кариэль Роум](#)

-  Не старайтесь всегда разбаффать **Сайдана Алого** до огромных характеристик. С любым даже минорным баффом он превращается в неплохую угрозу, которую вполне можно сыграть в темп рано.
-  **Вариан король Штормграда** часто доберет три карты из колоды и получит все баффы: натиск, провокацию и божественный щит. Легендарка достает существ из колоды именно в этом порядке, так что божественный щит получить сложнее всего. Иногда в колоде уже не останется угроз с божественным щитом, потому что их **Вариан** доберет как существ с провокацией (**Праведная защитница**) или с натиском (**Кариэль Роум**). Внимательно следите за оставшимися существами в колоде, чтобы точно предсказать, что доберет **Вариан король Штормграда** и какие баффы получит.
-  Проверьте колоду на оставшиеся там баффы перед розыгрышем **Воздаятельница Каменного Очага**. Какой-то бафф за 2-3 маны там будет почти всегда, но какой именно — вы сможете точнее узнать в конкретной ситуации.

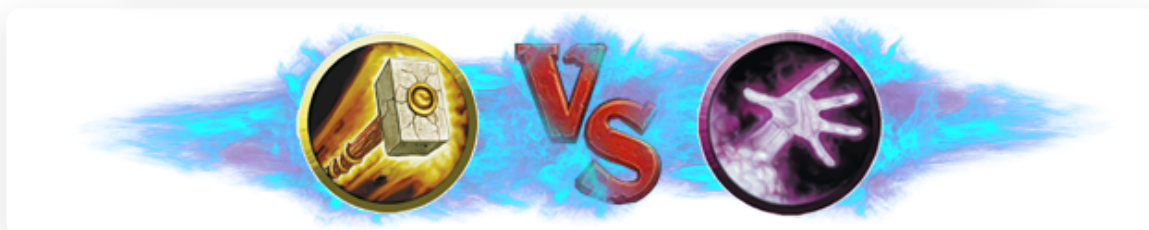


-  То же справедливо и для **Рыцаря-капеллана** и заклинаний Света. Их в колоде много, но все же ограниченное количество. Часто **Рыцарь-капеллан** достанет бафф за 2-3 маны, но есть шанс и на медленное **Благословение наставника**.



- 
 Перед розыгрышем **Благословения наставника** атакуйте по герою противника целью для баффа. Правило очень простое и очевидное, но даже опытные игроки не всегда соблюдают его из-за невнимательности.

[к оглавлению](#)



ОТК Чернокнижник

Бафф Паладин куда лучше играет с ОТК Чернокнижником, чем Манускрипт Паладин. Герой статьи агрессивнее и темповее, что полезно в матч-апе. Переиграть в лейтгейме Лока не получится в любом случае, так что единственная надежда — задавить его рано.

Играть Трогга в темп рано — опасная идея, потому что у Чернокнижника много точечных ремувалов. Старайтесь сразу же использовать этот первый дроп с баффом. Если ранних баффов нет, подойдет даже [Благословение королей](#) — на такую угрозу Чернокнижнику будет очень сложно ответить одним заклинанием (чаще всего его спасет только комбинация [Мо'арг-механолог](#) + [Злое поветрие](#)).

Разменивайтесь только с самыми опасными угрозами оппонента: усилителями заклинаний и [Тамсин Роум](#). Убрать со стола можно и другие угрозы, если они угрожают Троггу Железного рудника.

[Озаренная Кариэль](#) — едва ли надежная защита от ОТК комбинации. Чернокнижник может пробить вас и с оружием, а даже если и нет, почти во всех сборках есть [Коррозионная гадюка](#).



Паладины

Матч-апы и с Манускрипт, и с Бафф Паладинами во многом вращаются вокруг Трогга Железного рудника — кто первый его поставит и баффнет, тот получит огромное преимущество. Ответить на первый дроп можно только существами с натиском: опасна [Кариэль Роум](#) — старайтесь защитить от него вашего Трогга.

Не забывайте, что актуальные сборки Манускрипт Паладина редко играют ультимативные ремувалы: [Манускрипт справедливости](#) и [Лорда Барова](#). Значит, легко ответить на Трогга Железного рудника они не смогут. Но у Манускрипт Палов может появиться [Ожившая метла](#): защищайте от нее Трогга с помощью провокаций.



Разбойники

Разбойник сможет ответить на любой ваш стол с помощью Творца теней Скаббса, но герой доступен только на 7 маны — до этого момента ваши угрозы в относительной безопасности. Разбойник на воровстве и даже [Гаррота](#) Разбойник не так опасны. Куда больше проблем доставит Квест Рога из-за [Убийцы из ШРУ](#) — с этим ремувалом вы ничего не сможете поделать. Квест Разбойник может рано избавиться от Трогга с помощью силы героя + [Вымогательства ШРУ](#), но отыгрывать от этого заклинания не

нужно, как и от всех других ремувалов Валиры. Просто надейтесь на то, что они не зайдут или на то, что вы найдете достаточное количество опасных угроз.



Квест Воин

Легкий матч-ап, хотя достаточно напряженный. У Воина много способов баффнуть себе атаку и иными способами повлиять на стол, так что Трогг Каменного рудника даже под божественным щитом не всегда в безопасности. Тем более у Воина не так много заклинаний, так что этот первый дроп в принципе не так опасен. Зато опасны просто крупные угрозы под баффами Паладина, на которых вы и должны делать ставку. Старайтесь действовать первым номером в этом матч-апе и вынуждайте Воина обороняться. Разменивайтесь только с самыми опасными угрозами вроде [Канонира Братства](#) или [Мистера Каюка](#) — в идеале с помощью угроз с натиском. Делайте ставку на существ с огромными характеристиками: Воину сложно избавиться от существа под [Благословением наставника](#).



Фриз Шаман

Сложный матч-ап из-за эффектов заморозки и в особенности из-за [Стража Снегопада](#). Надеждой в поединке станет ранний [Трогг Железного рудника](#) под баффами: играть его в темп опасно, потому что ремувалов у Шамана достаточно. Многие сборки используют [Стрелы инволюции](#), но отыгрывать от этого ремувала Бафф Паладин не может, так что просто рассчитывайте на то, что это заклинание не зайдет оппоненту.

Даже если вы захватили стол и уверены в скорой победе, ситуацию может изменить [Страж Снегопада](#). Ответить на эту угрозу Бафф Паладину очень сложно. Самое простое: держите в руке мелкую провокацию, которая остановит атаку этой крупной угрозы. Другой вариант — угрозы с натиском под большими баффами. Помните, что Фриз Шаманы часто играют [Распорядителя полей боя](#), так что [Страж Снегопада](#) потенциально наносит очень много урона.



Жрецы

Биг и Квест Жрецы — сложные противники, которые во многом набрали популярность из-за доминанции Паладина в мете. В их арсенале много ультимативных точечных ремувалов, которые избавятся и от [Трогга Железного рудника](#), и от других крупных угроз Паладина, несмотря на количество здоровья и баффы. Как и всегда, Жрецы славятся большим количеством исцеления, так что продавить их рано сложно.

Старайтесь играть медленнее и оставить Жреца без хороших карт в руке в мид и лейтгейме. Многие сделают [Озаренная Кариэль](#) и [Вариан король Штормграда](#) — топовые карты в колоде. Продавить Жрецов рано и без тяжелых карт достаточно сложно.



Друиды

Целестиал Друид и любой другой медленный архетип класса — легкие противники, потому что крайне уязвимы для любых крупных угроз, а тем более для [Трогга Железного рудника](#). Важно вывести Трогга из зоны поражения [Лунного затмения](#), а если получится, то Друид уже вряд ли легко ответит на ваш первый дроп на начальных этапах партии. Если защиты от [Лунного затмения](#) нет, играйте [Трогга Железного рудника](#) в темп без баффов. То же можно делать, если в руке есть два ключевых первых дропа.

Агро Друид играет мало заклинаний и в целом куда более темповый, чем Бафф Паладин. Поэтому матч-ап тяжелый, хотя и не безнадежный. Старайтесь как можно быстрее зацепиться за стол и разменивайтесь со всем, что разыграет оппонент.

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!