

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (патч 12.4 ноябрь) Четный Паладин. Гайд по архетипу.

20.11.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Четный Паладин Бумного дня

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)

Перед вами гайд по колоде Четного Паладина. Архетип уже долгое время держится в тени других колод Паладина, но после изменений баланса карт возвращается в мету.






Это все еще не самая популярная колода меты, и встретите вы ее не так часто на любом ранге. Однако внимание на Четного Паладина обратить стоит из-за его результатов в большинстве метовых матч-апов.

По статистике Четный Паладин играет в плюс с 9 из 10 самых популярных противников меты. Ему не страшны Зоолоки, Охотники на хрипах, Разбойники, Друиды и многие другие классы и архетипы. Пока все стараются "законтрить" Нечетного Паладина, герой сегодняшней статьи чувствует себя отлично, поскольку не так уязвим к [Ползучей чуме](#), [Осквернению](#) и подобным.

Конечно, Четный Паладин не переигрывает их без шансов. Показатели колоды стабильные и зависят во-многом от уровня исполнения и понимания матч-апа. И если вы знаете, что делаете и почему, переиграть можно, действительно, любого.

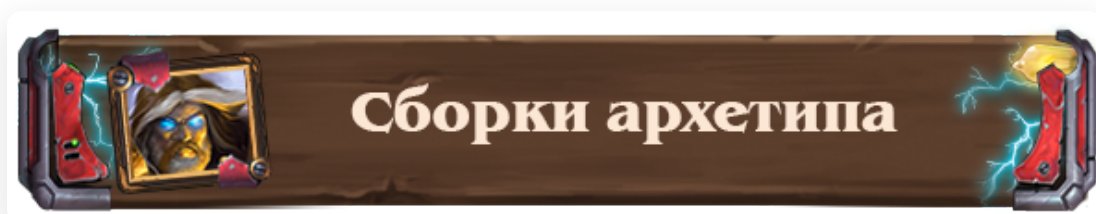
Данный гайд поможет вам разобраться с основами геймплея Четного Паладина. Вы найдете лучшие сборки, способы их совершенствования и адаптации, узнаете все о муллигане, стратегии игры и популярных матч-апах.

Это обновленная версия гайда, актуальная для ноябрьского рейтингового сезона и меты в патче 12.4. Далее полный список изменений:

-  Обновлены сборки и описания к ним
-  Дополнены описания опциональных карт
-  Изменены карты, нужные на муллигане против каждого класса
-  Дополнены актуальные матч-апы меты
-  Минорные изменения и исправления ошибок

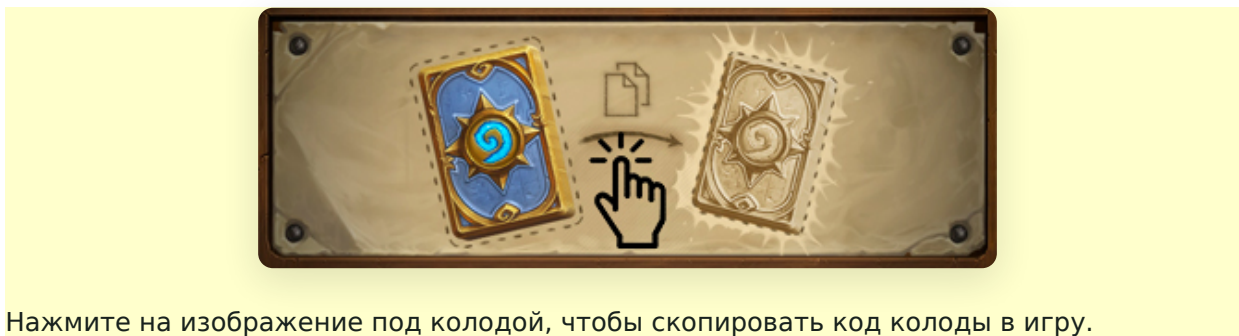
Разделы гайда:

- *Сборки архетипа*
- *Вопросы декбилдинга*
  - *- Основа колоды*
  - *- Опциональные карты*
  - *Самые популярные опциональные карты*
    - *- Антиагро опциональные карты*
    - *- Анти-контроль опциональные карты*
  - *- Замены*
  - *- Максимально бюджетная колода*
- *Муллиган*
- *Основы геймплея*
  - *- Характеристика архетипа*
  - *- Игра от защиты*
  - *- Игра от наступления*
- *Стратегия игры*
  - *- 9 советов, о которых должен знать каждый*
- *Матч-апы*
- *Заключение*



Четный Паладин не так популярен, поэтому известно немного эффективных и конкурентоспособных версий архетипа. Большинство из них обращаются к [Похитительнице трупов](#) и синергирующим с ней угрозам.

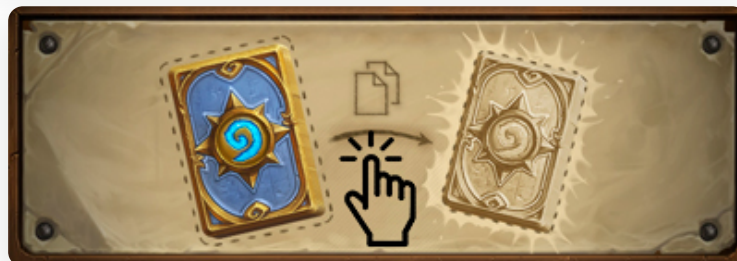
Также традиционны для архетипа связки AoE способностей и Равенства, [Вал'анир](#) и некоторые другие опции.



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

Четный Паладин с [Костяными кобылами](#)

## Четный Паладин (Bonemare)

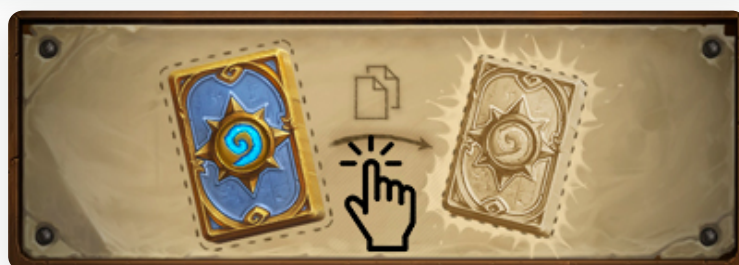
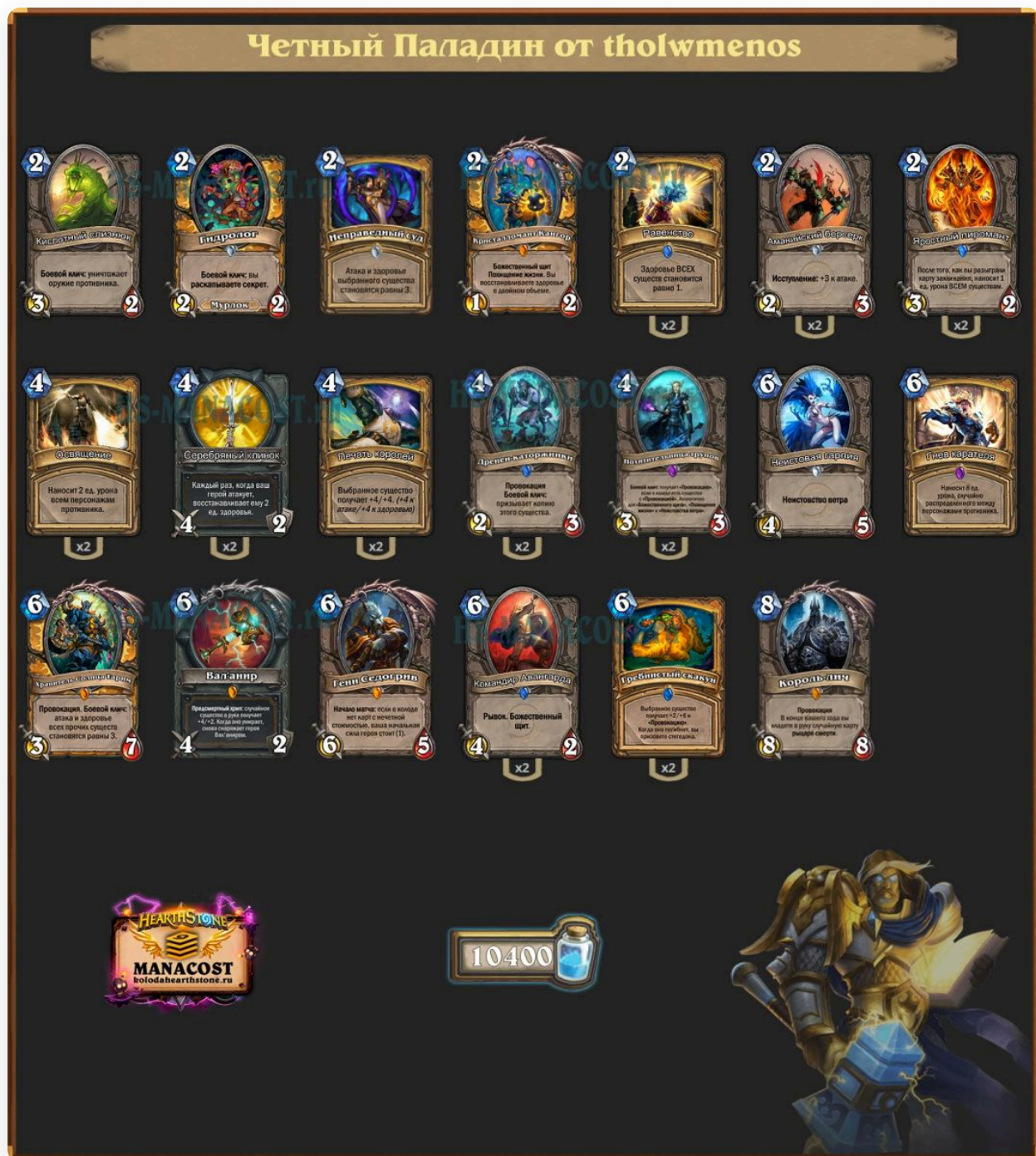


Четные Паладины все чаще обращаются к двум копиям **Костяной кобылы**, чтобы улучшить матч-апы с контролем колодами. В этой сборке также есть и **Тирион Фордринг**, что делает ее еще тяжелее.

**Неистовая гарпия** – экстравагантная и непривычная глазу карта, но важная для Четного Паладина из-за синергии с **Похитительницей трупов**. Да и сама **Неистовая гарпия**

достаточно опасна для оппонента, принимая во внимание многочисленные баффы Утера.












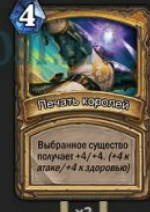


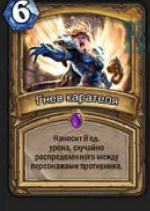






### Четный Паладин от tholwmenos





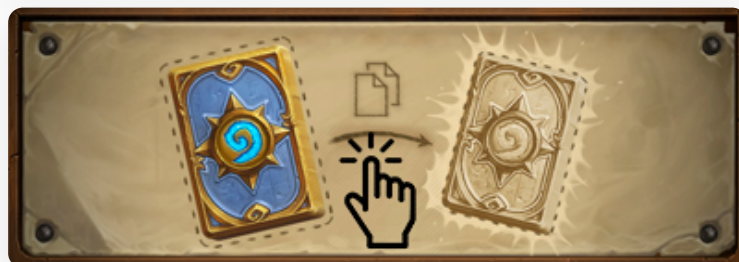
Сборка из топ-18 Легенды примечательна картами **Неправедный суд** и **Командир Авангарда**, из-за которых колода становится агрессивнее и быстрее, но также и гибче.

Четный Паладин с Заступником Авангарда

**Четный Паладин с Заступником Авангарда**

 Боевой клас уничтожает оружие противника.	 Боевой клас или выбранное существо получает способность «Божественный щит».	 Божественный щит. Позволяет жизни. Вы восстанавливаете здоровье в равном объеме.	 Здоровье ВСЕХ существ становится равно 1.	 Истощение: +3 к атаке.	 После того, как вы разыграли карту заклинания, нанесите 1 ед. урона ВСЕМ существам.	 Боевой клас. Вы раскрываете секрет.
 Провокация. Боевой клас призывает войско этого существа.	 Божественный щит. Получает «Божественный щит», когда вы восстанавливаете здоровье.	 Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.	 Каждый раз, когда ваш герой атакует, восстанавливает ему 2 ед. здоровья.	 Выбранное существо получает +4/+4. (+4 к атаке/+4 к здоровью)	 Боевой клас получает «Провокация» или «Позволяет жизни» (на выбор). Атакуют или восстанавливают здоровье. «Провокация» и «Позволяет жизни».	 Неистовство ветра.
 Наносит 8 ед. урона, случайно распределяемого между несколькими противниками.	 Провокация. Боевой клас атакует и восстанавливает здоровье. Боевой клас становится равны 3.	 Провокация. Божественный щит. Позволяет жизни. Вы восстанавливаете здоровье в равном объеме.	 Начиная матч если в колоде нет карт с четной стоимостью, ваша начальная сила героя стоит (1).	 Выбранное существо получает +2/+6 и «Провокация». Когда оно погибает, вы получаете статистику.	 Божественный щит. Провокация. Предсказательный урон: вы берете в руки Истощение 5/3.	 Провокация. В конце каждого хода вы кладете в руку случайную карту из вашей колоды.

13340

Самая популярная, но, может быть, не самая эффективная сборка, хотя все еще достойная. **Заступник Авангарда** – необычный второй дроп, с помощью которого вы сможете совершить неожиданные размены или зацепиться за стол.

## Вопросы декбилдинга

Основа колоды – карты, используемые всеми или почти всеми сборками архетипа. У Четного Паладина в основе 24 карты, которые не стоит заменять. Здесь есть **Похитительница трупов** и основные синергии с ней, связки для AoE зачисток и просто мощнейшие классовые и нейтральные угрозы за четную стоимость.

Спорная карта здесь — **Гидролог**, вместо которого часто берут вторую **Прожорливую слизь**.



Чаще всего основа дополняется вторыми копиями отсутствующих здесь карт, а также парой вторых дропов (чаще всего это **Аманийский берсерк**). Обычно в колоде появляется еще одна тяжелая опция (**Костяная кобыла** или **Динозаврение**) или более агрессивный **Командир Авангарда**.

Несмотря на то, что Четному Паладину доступна не вся коллекция карт, опциональных карт у архетипа много. Далее вы найдете лучшие из них.



### Самые популярные опциональные карты

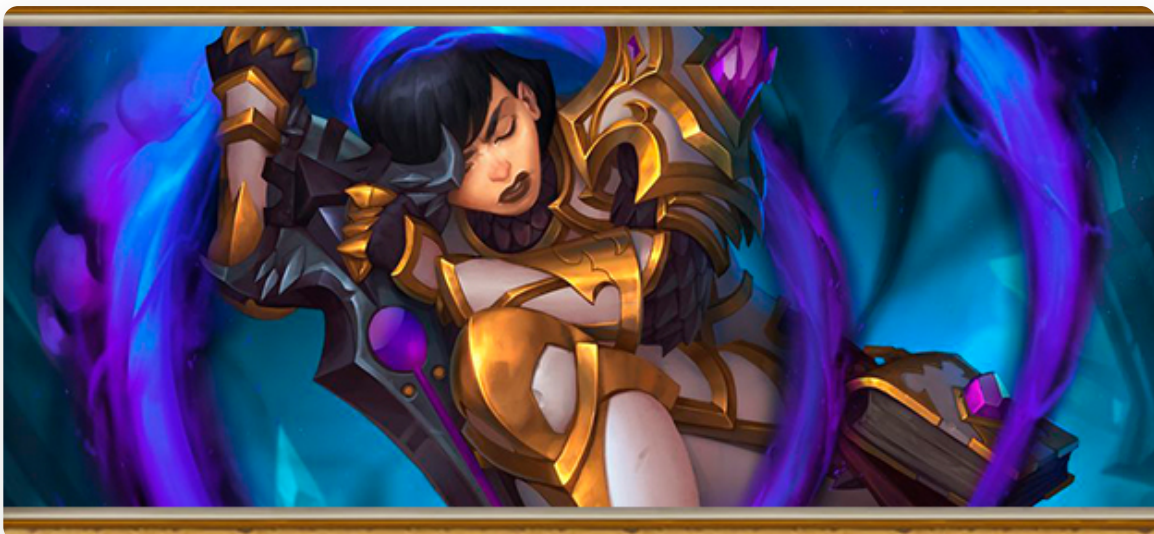
**Аманийский берсерк** – достойный второй дроп в нынешней мете, особенно сильный против медленных колод. У вас редко будет возможность самостоятельно "пингануть" **Аманийского берсерка**, чтобы нанести 5 единиц урона, но это и не всегда важно. Противник не может повредить это существо, не уничтожив, и этого уже достаточно.

**Заступник Авангарда** – не столь самостоятельный второй дроп, который становится намного полезнее на поздних этапах игры, хотя поставить его можно и на второй ход, выбрав целью Паладина-рекрута. Дать угрозе божественный щит – полезная опция, учитывая большое количество баффов в колоде.

**Разрушитель чар** – помогает проходить через провокации или нейтрализовывать опаснейшие угрозы противника (**Яйцо дьявозавра**, **Плотоядный куб**). Отличная карта, если вы наступаете.

**Командир Авангарда** – хорошо синергирует с многочисленными баффами Четного Паладина (**Печать королей**, **Вал'анир**), но хорош и сам по себе, если вы играете первым номером и давите. Также помогает совершать выгодные и неожиданные для противника размены.

**Мшистое чудище** – популярнейшая техническая карта меты даже после нерфа **Озорной изобретательницы**. Главная цель **Мшистого чудища** – **Ползучая чума** Друидов. Если вы часто встречаете Малфуриона, возьмите эту техническую карту.



## Антиагро опциональные карты

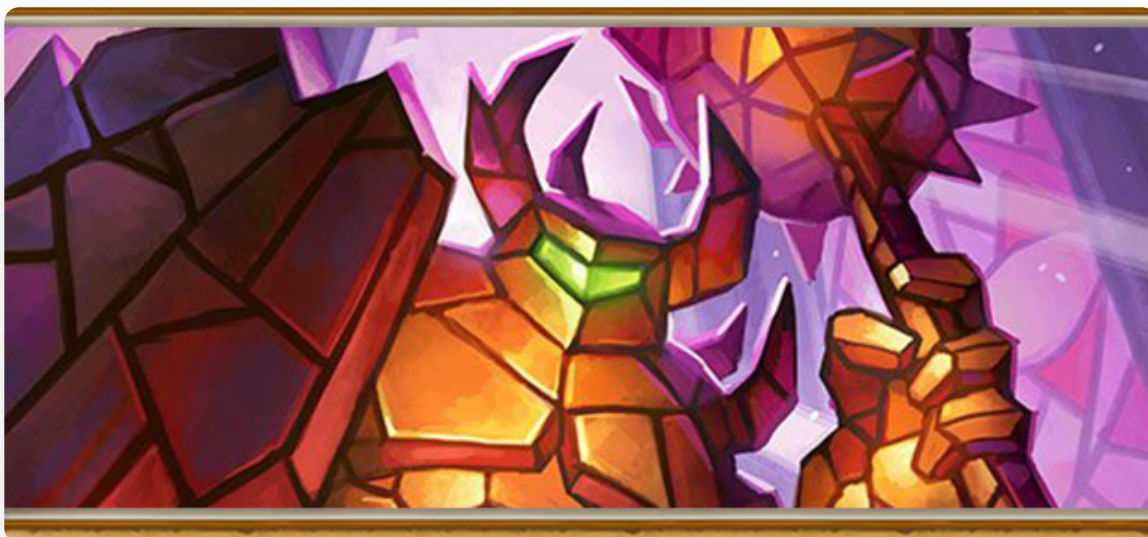
**Маг крови Талнос** – хорошо синергирует только с **Освящением**, но уже этой связки более, чем достаточно во многих ситуациях. Помогает не только удивить противника АоЕ на 3 единицы урона, но и перебрать колоду.

**Жонглер кинжалами** – обычно его берут в версии с большим количеством токенов, но может использоваться и самостоятельно. Опасное существо, на которое противник почти всегда захочет ответить.

**Бронированный жук** – похож на **Аманийского берсерка**, но лучше проявляет себя в агрессивных матч-апах, а не контрольных. Помогает бороться за стол и мешает агрессивным колодам продавить вас.

**Злобный чешуйник** – может использоваться для синергии с **Похитительницей трупов**, если в колоде нет **Кристалломанта Кангора**. В других случаях брать **Злобного чешуйника** в колоду не стоит.

**Неправедный суд** – помогает бороться за стол на ранних этапах, а позднее делать слабее крупные угрозы противника. **Неправедный суд** хорош во многих матч-апах, но особенно полезен в агрессивных.



## Анти-контроль опциональные карты

**Собиратель сокровищ** – дополнительный перебор колоды помогает не остаться без ресурсов, при этом оказывая какое-то давление на начальных этапах. В агрессивных матч-апах карта достаточно медлительна, но в контрольных полезна почти всегда.

**Удар в колокол** – необычный гибкий бафф, интересный мощной синергией с **Яростным пиромантом** на поздних этапах. Медлителен и неповоротлив на начальных этапах игры, но позднее способен неплохо раскрыть себя.

**Хрустальный рыцарь** – дополнительная синергия с **Похитительницей трупов**, которую для контрольных колод не так просто убрать со стола. В колоде **Четного Паладина** не так много исцеления, но все же порой **Хрустальный рыцарь** может получить и дополнительный божественный щит благодаря **Серебряному клинку**.

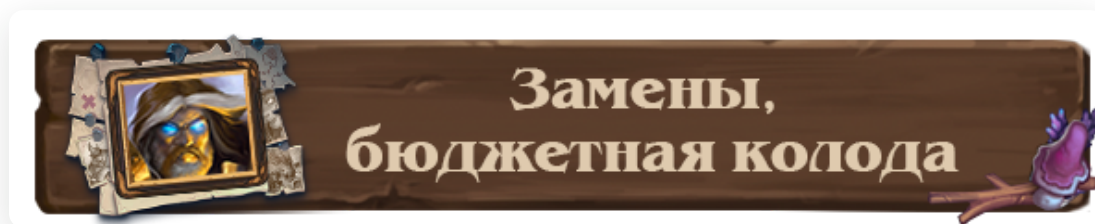
**Динозаврение** – тяжелый бафф для завершения партии или существенного давления, особенно хорошо синергирующий с неистовством ветра или божественными щитами. Реализовать **Динозаврение** достаточно сложно, а вот противнику наказать вас за применение баффа легко, нужен всего лишь один точечный ремувал или немота.

**Костяная кобыла** – еще один тяжелый бафф, преимущество которого в том, что оппоненту будет недостаточно одного точечного ремувала, поскольку на вашем столе будет минимум две цели. **Костяная кобыла** надежнее, вас сложнее наказать за ее использование, однако и потенциал у нее чуть ниже, чем у **Динозаврения**.

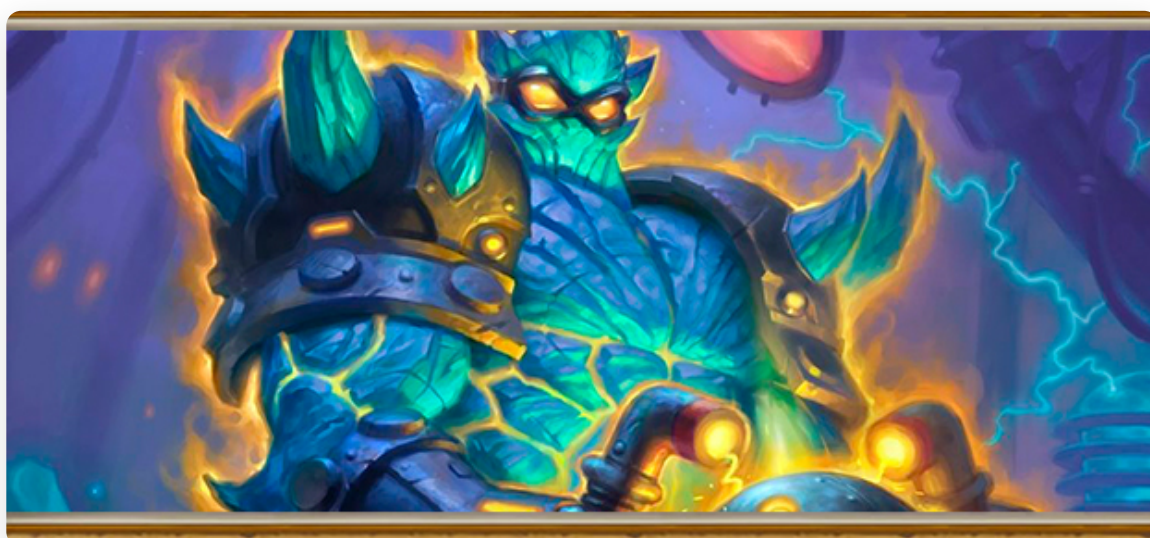
**Серебряный меч** – используется преимущественно токен-сборками Четного Паладина, которые специализируются на “заспаме” стола мелкими угрозами. В мете не так много ремувалов оружия, так что попробовать **Серебряный меч** можно. Беда в том, что **Костяная кобыла** почти всегда эффективнее, а места и для той, и для другой карты нет.

**Тирион Фордринг** – может дополнять **Короля-лича** и **Костяную кобылу** в сборках, если вам нужно больше тяжелых опций.

**Сияющий стегодон** + **Кобольд-тюремщик** – сделают токен-версию Четного Паладина, специализирующуюся на “заспаме” стола и реализации массовых баффов. Такой Четный Паладин станет слабее в агрессивных матч-апах, но во многих контрольных (за исключением Чернокнижников) прибавит.



Четный Паладин – достаточно дорогая колода с целым рядом легендарных и эпических карт. Какие-то из них можно заменить, другие же лучше скрафтить, если вы хотите полноценно испытать мощь архетипа.



**Кристалломант Кангор** – не страшно, если у вас нет этой редкой и не очень популярной легендарной карты. Вы можете заменить его другими мощными вторыми дропами, о которых речь шла выше. Не обязательно брать в колоду **Злобного**

чешуйника, чтобы баффать похищение жизни **Похитительнице трупов**. Главные ее баффы – неистовство ветра и божественный щит.

**Похитительница трупов** – убирая из колоды это существо, избавьтесь также от **Кристалломанта Кангора**, **Неистойой гарпии** и **Хрустального рыцаря**. Вместо **Похитительницы трупов** можно взять набор токенов, хотя ваш **Четный Паладин** станет заметно слабее от такой замены.

**Хрустальный рыцарь** – легко заменить любой недостающей картой в колоде, и не обязательно только четвертым дропом. Вы можете взять вторую копию какого-то шестого дропа, **Разрушителя чар**, **Командира Авангарда** или другие карты.

**Хранитель Солнца Тарим** – не стоит собирать **Четного Паладина**, если у вас нет этого легендарного существа.

**Вал'анир** – важная и мощная карта, но все же обойтись без нее можно. Прямой альтернативы нет, просто выберите какую-то тяжелую опцию на ваш вкус. Можно взять **Серебряный меч**, **Костяную кобылу**, **Динозаврение**, **Тириона Фордринга** или другие опции.

**Гнев карателя** – мощное заклинание, у которого нет прямой замены. Без **Гнева карателя** все же можно обойтись: возьмите вместо него **Мшистое чудище** или любую другую карту не обязательно за шесть кристаллов маны.

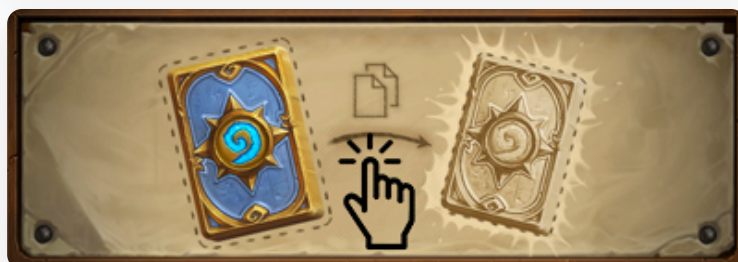
**Генн Седогрив** – обязательная карта в любой четной колоде, заменить нельзя.

**Король-лич** – вместо него можно взять **Тириона Фордринга**, **Серебряный клинок**, **Костяную кобылу** или любую другую тяжелую угрозу.



Максимально бюджетный Четный Паладин

# Максимально бюджетный Четный Паладин



В максимально бюджетной сборке есть две легендарные карты, от которых вы точно не можете оказаться. В остальном в колоде только редкие и обычные карты.

Такой Четный Паладин в большей степени полагается на Паладинов-рекрутов, “заспам” стола мелкими угрозами и массовые баффы, что делает его чуть слабее в матч-апах с Четным и Контроль Чернокнижниками, а также против агрессии.



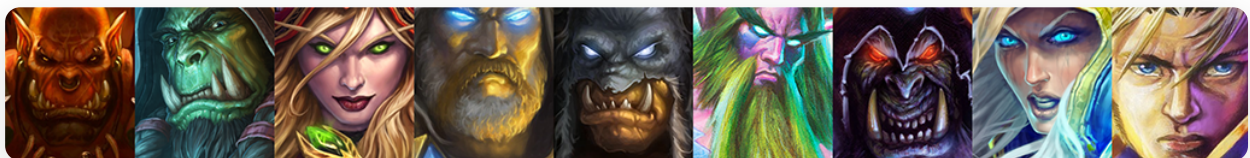
На стадии выбора карт Четный Паладин в идеале ищет два вторых дропа, чтобы разыграть их на второй и третий ход без силы героя и с ней соответственно. Естественно, вам нужны хорошие в текущем матч-апе вторые дропы, а не любые. Почти всегда подойдет **Аманийский берсерк**, а против классов с ранним оружием — **Кислотный слизнюк**.

Карта, которую вы хотите оставить на муллигане всегда — **Похитительница трупов**. Чем раньше вы найдете это существо и разыграете, тем лучше.

В зависимости от типа матч-апа могут понадобиться и другие опции: **Серебряный клинок**, **Печать королей**, **Вал'анир**, **Яростный пиромант**, **Дренеи-каторжники** — реже другие карты.

Если у вас есть **Неправедный суд**, оставляйте его против Чернокнижников всегда, а также если вы ожидаете агрессивный матч-ап, и у вас нет Монетки.

Далее вы узнаете о том, что нужно оставлять в стартовой руке Четного Паладина при встрече с конкретными классами.



**Воин:** Похитительница трупов, Аманийский берсерк, Вал'анир, Печать королей, Гидролог, Хрустальный рыцарь.

**Паладин:** Яростный пиромант, Похитительница трупов, Аманийский берсерк, Гидролог, Освящение. С хорошей рукой — Дренеи-каторжники.

**Охотник:** Похитительница трупов, Аманийский берсерк, Гидролог, Серебряный клинок, Кислотный слизнюк. С хорошей рукой — Хранитель Солнца Тарим.

**Друид:** Похитительница трупов, Аманийский берсерк, Гидролог, Печать королей, Хрустальный рыцарь, Гидролог, Мшистое чудище.

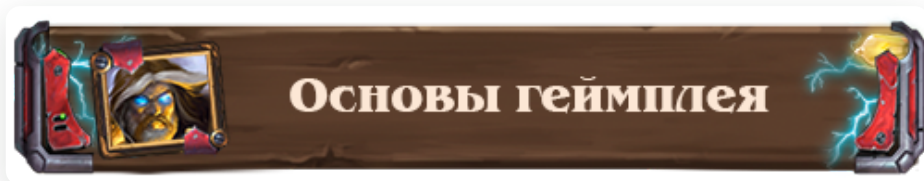
**Разбойник:** Похитительница трупов, Аманийский берсерк, Гидролог, Серебряный клинок, Кислотный слизнюк. Если есть Монетка — Яростный пиромант. С хорошей рукой — Освящение.

**Шаман:** Похитительница трупов, Аманийский берсерк, Печать королей, Вал'анир, Хрустальный рыцарь, Гидролог.

**Маг:** Похитительница трупов, Аманийский берсерк, Серебряный клинок, Гидролог, Кислотный слизнюк. С хорошей рукой — Дренеи-каторжники.

**Жрец:** Похитительница трупов, Аманийский берсерк, Печать королей, Хранитель Солнца Тарим, Серебряный клинок. С хорошей рукой — Вал'анир.

**Чернокнижник:** Похитительница трупов, Аманийский берсерк, Яростный пиромант, Освящение, Гидролог. С хорошей рукой – Печать королей, Равенство, Хрустальный рыцарь.



Четный Паладин – мидрейндж колода, достигающая пика своей силы к средним этапам игры. Она не так быстра и темпова, как агрессивные колоды, что компенсируется большим количеством тяжелых угроз и ультимативными AoE способностями, что редко встречается в неконтрольных колодах.

Особенности Четного Паладина не только в наличии AoE способностей, также архетип примечателен наличием большого количества баффов, что особенно полезно в медленных матч-апах.

**Генн Седогрив** помогает колоде создавать больше целей для баффов и вынуждать оппонента размениваться с мелкими угрозами, ведь каждая из них может стать опасной.

Большое количество баффов делают Четного Паладина достаточно агрессивным в медленных матч-апах. Но сила колоды еще и в возможности легко пройти через провокаторов оппонента с помощью связок с **Равенством** или **Хранителя Солнца Тарима**.

Другая особенность архетипа – отсутствие добора. Четный Паладин не может позволить себе тратить карты неэффективно, поскольку без ресурсов в руке он не победит.

Помогает извлекать достаточное количество выгоды и оказывать давление в долгосрочной перспективе удешевленная сила героя, которую в идеале нужно использовать каждый ход за исключением второго, четвертого и шестого.



При встрече с **агрессивными колодами** Четный Паладин чувствует себя достаточно комфортно, пусть в начале ему и приходится играть вторым номером. Дешевая сила героя втянет оппонента в размены, затем вы выиграете время за счет провокаций, оружия и других карт.

Таким образом Четный Паладин может истощить ресурсы оппонента, закрываясь все более тяжелыми провокаторами вплоть до **Гребнистого скакуна** (ответить на него агрессивным колодам без немоты трудно, но **Железноклюва** и **Разрушителя чар** используют достаточно редко).

Другая возможность победить – перехватить инициативу с помощью AoE способностей. В каких-то агрессивных матч-апах и ситуациях достаточно будет лишь **Освящения** или комбинации **Яростного пироманта** и **секрета/Монетки**. В других ситуациях понадобятся связки **Равенства** и наносящих урон эффектов (**Равенство**, **Освящение**, **Гнев карателя**).

После зачистки стола важно поставить что-то на стол, чтобы как-то переломить ситуацию. Даже сила героя уже может изменить игровую ситуацию, поскольку переживший ход противника Паладин-рекрут – хорошая цель для баффов. В идеале нужно выставить существо покрупнее, чтобы оппонент не смог избавиться от него без существ на столе.



В **контрольных матч-апах** Четный Паладин сам действует агрессивно, и многие его способности играют другие роли.

Например, связки с **Равенством** и AoE способности в принципе нужны не столько для переворота ситуации и возвращения в игру, сколько для ликвидации обороны противника и завершения партии.

Четный Паладин играет **Равенство** + **Освящение** (или другое AoE) для зачистки стола противника от провокаций, которыми оппонент закрылся от угроз Утера. В результате существа Паладина смогут беспрепятственно атаковать по противнику.

В этом случае не особенно эффективна связка **Яростный пиромант** + **Равенство**, поскольку уничтожены будут и союзные угрозы. Обычно Яростного пироманта в контрольных матч-апах используют просто как существо 3/2 за два кристалла маны или в комбинации с **Равенством** для обороны, если что-то пошло не так.

Баффы особенно эффективны в любом контроль поединке, поскольку их проще применить на цель, которая сразу же может атаковать. Лучшие цели для баффов – конечно же, **Похитительница трупов** или **Неистовая гарпия** из-за неистовства ветра. Также полезно давать баффы угрозам с божественным щитом. Не стоит баффать и без того крупные угрозы, как **Король-лич** или **Генн Седогрив**.

Помимо баффов опасны карты, наносящие моментальный урон: **Серебряный клинок**, **Вал'анир**, **Командир Авангарда** и **Гнев карателя** – все эти карты и их комбинации можно использовать для завершения партии.



В этом разделе вы найдете девять советов и рекомендаций, которые должен знать любой Четный Паладин.

**Пользуйтесь Вал'аниром правильно**

**Вал'анир** – сильнейшая карта в первую очередь в контрольных матч-апах, которая при правильном использовании и удачном стечении обстоятельств сможет выиграть партию почти самостоятельно.

**Вал'анир** не боится ремувалов оружия, поскольку возвращается в руку в виде баффа. Поэтому для начала вам нужно стараться всегда держать в руке какую-то угрозу. Вы можете этого не делать, если в ближайшее время не планируете тратить последний заряд **Вал'анира**, и вы уверены, что у противника нет ремувала оружия (архетип не берет его в принципе, или оппонент уже разыграл ремувал оружия ранее).

Действительно уязвим **Вал'анир** к эффектам немоты, превращения, замешивания и возвращения существ в руку. Если противник разыграет что-то из этого на существо под баффом **Вал'анира**, вы потеряете легендарное оружие и огромное количество выгоды.

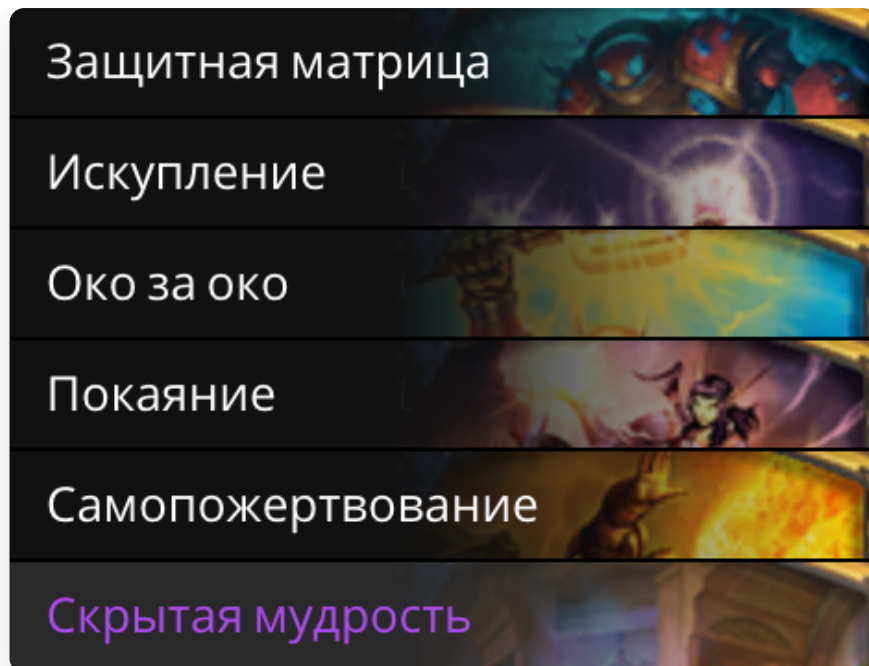
Не допустить этого можно несколькими способами: вынудить оппонента отдать ответ на **Вал'анир** ранее на другую крупную угрозу, дать бафф **Вал'анира** **Дренеям-каторжникам** – на двух существ с баффом **Вал'анира** ответят немногие архетипы (Жрец с **Ментальным криком**, Разбойник с **Исчезновением**, реже – другие классы с двумя нужными ремувалами).

Итак, идеальная цель для баффа **Вал'анира** в руке – **Дренеи-каторжники**, вы получите не только почти гарантированное продолжение цикла, но и две угрозы 6/5. Но **Дренеи-каторжники** есть в руке не всегда, и часто не стоит специально ждать их. Вы можете оставить в руке любое существо, чтобы оно получило бафф легендарного оружия. Лучше, чтобы это было что-то дешевое или **Командир Авангарда**.



### Как выбрать секрет с **Гидролога**

У Паладина в Стандартном режиме шесть секретов: Самопожертвование, Защитная матрица, Искупление, Око за око, Покаяние и Скрытая мудрость. Шанс найти конкретный при розыгрыше **Гидролога** – 50%.



Чаще всего вы будете брать **Защитную матрицу** и **Самопожертвование**. Пара этих секретов почти всегда выиграет немного темпа и защитит существо, вы редко не получите с этих секретов совсем ничего, но бывают ситуации, когда они будут крайне полезными.

Обычно **Защитная матрица** лучше, если на вашей половине нет существ с 1 единицей атаки. Если же у вас есть Паладин-рекрут или другая мелкая угроза, чаще полезнее **Самопожертвование**.

Остальные четыре секрета ситуативнее и могут принести намного меньше выгоды. Брать их все равно можно и нужно в некоторых случаях, но ошибиться куда проще. Если вы точно не знаете, зачем вам нужны следующие секреты, не берите их.

**Искупление** – хорошо синергирует только с **Командиром Авангарда** и **Кристалломантом Кангором**. Все другие существа в колоде можно будет легко уничтожить любым минорным источником урона. Все же можете взять, если ожидаете, что ваша крупная угроза (например, **Король-лич**) будет уничтожена наносящим урон заклинанием.

**Око за око** – самая специфичная опция, которая может быть полезна лишь при гонке летального урона по герою. С помощью **Око за око** можно подловить Мага или другого противника с крупным источником урона в руке/на столе и свести проигранную партию к ничьей.



**Покаяние** – крайне сложно правильно разыграть этот секрет, но если у вас получится, эффект может быть очень мощным. Выбирайте, если вы точно знаете, что делаете: ожидаете крупную угрозу на следующий ход оппонента, и у него не будет возможности поставить сначала что-то незначительное (**Король-лич** на восьмой ход, **Гадкий натрезим/Страж ужаса** на пятый, **Горный великан** на третий-четвертый ход и так далее).

**Скрытая мудрость** – не все архетипы в мете в принципе часто разыгрывают три карты за ход. Берите, если у оппонента есть Монетка в руке, и вы ожидаете соответствующий ход. **Скрытую мудрость** проще всего реализовать против Друидов и Разбойников.

### Когда играть Хранителя Солнца Тарима

Эта мощнейшая легендарная карта способна играть и в защите, и в нападении в зависимости от ситуации. **Хранитель Солнца Тарим** не столь эффективен, если на половине противника больше существ, чем у вас, и все они мелкие, что может случиться в агрессивном матч-апе, но во всех других случаях эта карта крайне полезна.

Не жадничайте с этой картой: не нужно искать идеальных условий и полного стола мелких угроз, которых вы баффнете до 3/3 и выгодно разменяетесь или закончите партию. Порой **Хранителя Солнца Тарима** можно поставить на стол с одной мелкой угрозой с вашей стороны или крупной со стороны противника. В крайних ситуациях **Хранителя Солнца Тарима** можно ставить и в темп на пустой стол, хотя часто любое другое существо будет полезнее.

### Знайте, какие ремувалы, эффекты немоты и AoE есть у противника

Играя Четным Паладином, важно оценивать способности оппонента: что он может сделать с одиночными крупными угрозами и заспамленным мелкими существами столом.

Выше речь уже шла о **Вал'анире** и особенностях его использования. Было сказано, что существо с баффом легендарного оружия уязвимо к эффектам немоты, превращения и прочим. Поэтому важно знать, что может случиться с вашей угрозой.

Также к этим же эффектам уязвимы все существа с другими бафами. Если вы точно знаете, что у противника нет ремувала, баффы можно давать на одну цель, увеличивая ее до любых характеристик. Например, делать это можно против Токен Друида. С другой стороны, если вы ожидаете какой-то ремувал, лучше распределить баффы между несколькими целями или придержать их до более удобного момента.

Аналогично и с AoE способностями. Если вы знаете, как они действуют и сколько стоят, их намного проще обыграть. Сделать это можно, поставив меньше существ на стол, дав им божественный щит или дополнительное здоровье.



## Проверьте колоду перед розыгрышем Похитительницы трупов

Похитительница трупов крайне сильна, если разыгрывать ее рано и до получения баффающих ее существ из колоды. В наступлении полезно неистовство ветра, а в защите – провокация и похищение жизни. Всегда полезен божественный щит.

Чем дольше длится партия, тем слабее становится Похитительница трупов, поскольку вы достаете баффающих ее существ. В итоге Похитительница трупов станет просто 3/3 существом за четыре кристалла маны, что далеко не предел мечтаний.

Старайтесь разыграть Похитительницу трупов как можно раньше, а перед этим проверьте колоду: что там осталось из баффов, то есть что точно получит Похитительница трупов.

Опытный противник сможет сделать много выводов о вашей руке, если вы разыграете Похитительницу трупов, а она не получит какой-либо бафф.

## Играйте Монетку в нечетные ходы

Из-за особенностей колоды кривая маны Четного Паладина становится синусоидной: сильны 2, 4 и 6 ходы, слабы 1, 3 и 5, поскольку в них вы разыграете карту не за полную стоимость и силу героя.

Это не столь плохой ход, поскольку всю ману вы потратите в любом случае, но куда сильнее разыграть на третий ход четвертый дроп, а не второй и силу героя. Конечно, делать это стоит лишь тогда, когда в руке есть два четвертых дрота.

Чаще всего нет никакого смысла играть Монетку в четный ход, поскольку все, что вы получите с этого — дополнительный Паладин-рекрут. Но даже он может быть важен, если вам нужно обязательно найти цель для баффа на следующий ход.

## Определите правильный момент для AoE

Во всех матч-апах AoE связки нужно отдавать в разные ключевые моменты партии. Обычно в агрессивных поединках вы даете зачистки просто при заполнении стола противника критическим количеством угроз, а в контрольных поединках все немного труднее.

Например, при встрече с Чернокнижниками ключевой момент в партии – розыгрыш **Кровопийцы Гул'дана**. В матч-апе с Друидами – **Ползучая чума** или **смерть Хадронкса**. Для всех этих моментов нужно приберечь связку **Равенство** + наносящая урон массовая способность.

У всех ваших существ после этого будет 1 единица здоровья, так что противнику будет просто избавиться от них. Поставьте на стол что-то еще, если партия не закончится после зачистки стола.

## Как играть Яростного пироманта

**Яростный пиромант** отлично сочетается с **Равенством**, но использовать его можно и иначе. Например, его можно скомбинировать с **Освящением** для нанесения 3 единиц AoE урона. Добавьте сюда Монетку, секрет или другое заклинание, и вы нанесете еще больше урона по области.

Чаще всего "разогнать" Яростного пироманта на более, чем 2 единицы AoE урона нельзя, но в некоторых ситуациях это можно сделать с помощью баффов.

Порой **Яростный пиромант** будет мешаться, уничтожая ваши собственные угрозы. Часто из-за неправильной последовательности действий или невнимательности допускаются критические ошибки, старайтесь следить за этим и не играть заклинания, если на столе есть **Яростный пиромант** и много союзных угроз.

**Яростный пиромант** плохо синергирует с **Гневом карателя**, поскольку сначала сработает заклинание и едва ли оставит на половине противника массу существ с 1 единицей здоровья, которых бы смог добить **Яростный пиромант**.



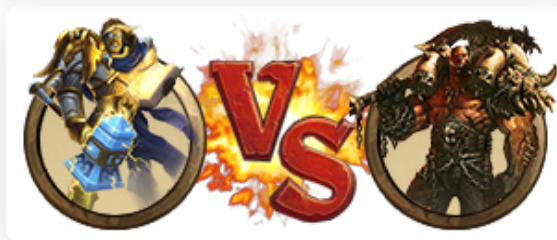
## Найдите все карты рыцаря смерти с Короля-лича

Король-лич даст одну из восьми карт рыцаря смерти. Четный Паладин примечателен тем, что все карты рыцаря смерти полезны и эффективны.



Часто не очень многое сделает Хватка смерти, хотя вы приблизите противника к усталости и получите какую-то цель для баффов.

Армия мертвецов – рискованная опция, поскольку колода состоит из существ только примерно на 2/3. Плохо то, что у многих угроз в колоде мощные боевые кличи, которых вы лишитесь, хотя часто это не критично, и от существ важны только их характеристики.



**Нечетный Воин** – напряженный и невыгодный матч-ап, в котором вашей целью станет истощение ресурсов противника и переигрывание его по выгоде. Вынуждайте Воина неэффективно тратить свои массовые и точечные ремувалы, в чем помогут угрозы с божественными щитами и большим запасом здоровья, если вы собьете Гаррошу броню.

Помните про [Ментального техника](#), [Железноклюва](#) и [Суперколлайдер](#) – эти опаснейшие карты сложно правильно обыграть, но все-таки реально.

Важно найти и реализовать [Вал'анир](#). Лучше всего баффнуть им [Дрениев-каторжников](#), чтобы Воин не смог ответить сразу на две угрозы и лишит вас легендарного оружия. Если бафф попал на другое существо, попробуйте выманить [Железноклюва](#) из руки Воина, разыграв какие-либо крупные баффы.



**Нечетный Паладин** будет быстрее вас на старте, а после его сила героя попросту сильнее вашей, но расстраиваться не стоит. Ваше преимущество – масса AoE зачисток, благодаря которым вы сможете перевернуть игровую ситуацию, навязать противнику борьбу за стол и переиграть его по выгоде, несмотря на постоянные волны Паладинов-рекрутов.

Быстро переходите в наступление и не затягивайте с завершением партии, поскольку Утер быстро реализует свои массовые баффы и сможет перевернуть игровую ситуацию в свою пользу.

[Равенство](#) в этом матч-апе не столь полезно, и чаще всего все AoE способности вы будете применять самостоятельно. [Равенство](#) же можно скомбинировать с [Яростным пиромантом](#).

В **зеркальном матч-апе** важно бороться за стол до выхода первых баффов. У кого получится их выгоднее реализовать, тот получит массу преимуществ в темпе и сможет навязывать размены. Не играйте слишком агрессивно и старайтесь всегда чистить стол.

Помните, что противник может зачистить любой ваш стол с помощью [Хранителя Солнца Тарима](#) и связок с [Равенством](#).



**Охотник на предсмертных хрипах** медлителен на старте, что и должно стать вашим преимуществом. Быстро захватывайте стол мелкими угрозами, не опасайтесь АоЕ способностей до шестого хода противника. Как только Охотник поставит массу крупных угроз на стол, нейтрализуйте их вашими АоЕ способностями или [Хранителем Солнца Таримом](#).

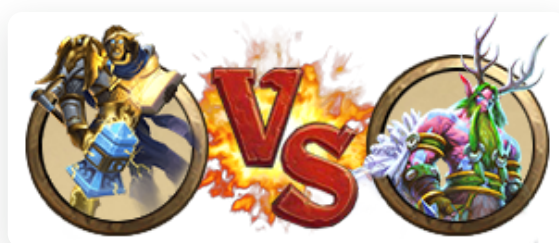
Старайтесь самостоятельно уничтожать [Яйцо дьявозавра](#) до того, как Охотник "раскрутит" его своими картами, даже если 5/5 Дьявозавра убить в настоящий момент нечем.

Помните, что у Рексара есть [Ментальные техники](#) и [Мшистое чудище](#), старайтесь обыгрывать эти технические карты.

Если Охотник рано разыграл [Ловчего смерти Рексара](#), вы не можете затягивать партию, поскольку в долгосрочной перспективе вас переиграют по выгоде. Старайтесь играть агрессивнее и наступать, вынуждая Охотника искать ответы на многочисленные угрозы. Конечно, идеальные Зомбозвери справятся со столом любого калибра, но обыгрывать их не нужно.

**Секрет и Спелл Охотники** помешают вам секретами. Не бейте по Рексару с активными секретами, пока не закрепите на столе. Не проверяйте Морозную ловушку провокациями и существами под бафами, старайтесь приберечь для этого Паладина-рекрута 1/1.

Секреты Спелл Охотника предсказуемы, если он не разыграл [Секретный план](#). У Секрет Охотника могут появиться [Ловушка для крыс](#), [Снайперский выстрел](#), [Ядовитая ловушка](#) и другие.



В матч-апах с [Токен](#), [Малигос](#) и [Вихлепых Друидами](#) важны АоЕ способности, как ответ на [Ползучую чуму](#) и другие способы "заспама" стола Малфуриона. Берегите связки с [Равенством](#) для финальной атаки, старайтесь давить средними и крупными угрозами, вынуждая Друида тратить на них [Близость к природе](#) и [Оберег: малую яшму](#).

Еще одна важная карта - [Хранитель Солнца Тарим](#), с помощью которого также можно ответить на [Ползучую чуму](#), а еще баффнуть мелкие угрозы, чтобы нанести

значительное количество урона.

Полезный секрет против Друида – **Скрытая мудрость**, если вы испытываете проблемы с количеством карт в руке. Друиды часто будут разыгрывать три карты за ход.

**Таунт Друид** чуть сложнее из-за огромных волн провокаций, которые встанут на вашем пути. Как и всегда, помогают **Хранитель Солнца Тарим** и **Равенство**. Также полезно **Покаяние**, но постарайтесь не "поймать" на секрет **Хадронкса** и **Мастера Сердцедуба**.



**Нечетный Разбойник** будет быстрее вас на старте, и ваша задача – вернуться в игру на средних этапах, не потеряв слишком много здоровья.

Крайне полезен **Серебряный клинок**, с помощью которого можно избавиться от **Бандюги** и **Коварного птенца**. Сохраните Монетку, чтобы разыграть оружие на третий ход.

С вашими существами Нечетный Разбойник будет долгое время успешно расправляться, так что реализовать баффы будет тяжело. Не рассчитывайте, что вас спасет единственная провокация, пока в руке Разбойника много карт. Относительно надежен **Гребнистый скакун**, которого пройти оппоненту будет непросто: **Железноклюва** не берет почти никто.



Матч-ап с **Четным Шаманом** очень плохой, поэтому идите на риски и не обыгрывайте все ответы и карты оппонента, рассчитывайте на удачные топдеки и незаход карт противника.

Разменивайтесь со всеми угрозами противника, берегите AoE способности и **Хранителя Солнца Тарима**. Помните про массовые зачистки противника: **Ведьма Хагата**, **Калимос Первородный**, **Мшистое чудище**. На ранних этапах проблемы доставят **Тотем языка пламени**, **Сглаз**, **Морской великан** и другие карты противника.

**Дрыжеглот Шамана** также можно назвать плохим противостоянием. Противник тоже играет **Сглаз**, а из AoE у него **Гроза**, **Вулкан** и **Ведьма Хагата**. Постарайтесь зачистить стол от **Дренеев-каторжников** и **Ледникового осколка** к шестому ходу противника, чтобы тот не смог реализовать **Грамбла**, **сотрясателя миров** максимально выгодно. Помните про **Ментального техника**, **Земной шок** и **Прожорливую слизь**.



**Биг Спелл Маг** или **Контроль Маг** опасен из-за мощнейших AoE способностей и **Ледяного лича Джайны**. Как только рыцарь смерти будет разыгран, откажитесь от базовой силы героя, если вам нечем баффнуть Паладина-рекрута 1/1.

У Биг Спелл Мага много тяжелых угроз на поздних этапах партии, постарайтесь приберечь для них связку Равенства и AoE эффекта – лучше наносящего урон только угрозам противника.

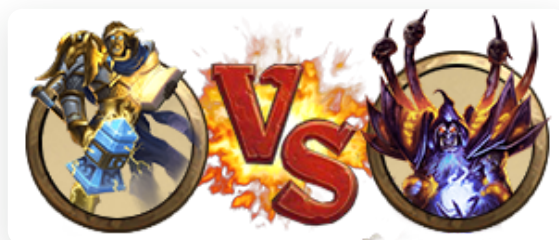
В поединке с **Мурлок Магом** важно чистить стол и не давать противнику реализовать синергию мурлоков. Истощайте ресурсы оппонента, а если тот нашел и разыграл **Алунет**, вы можете попробовать или продавить его рано, пока Маг потратил 6 маны на оружие, или приберечь AoE способности, чтобы убрать волну мурлоков. Существа Мага не могут сразу же повлиять на стол, так что у вас будет достаточно времени для наступления.



Матч-ап со **Жрецом на воскрешении** может затянуться и пойти совсем не по вашему плану. Оппонент может зачищать любой стол **Ментальным криком**, исцелять себя и ставить провокации.

Если вы не сможете продавить оппонента рано (сделать это реально с **Печатью королей** и хорошей рукой), берегите AoE зачистку для Оберега: малый алмаз. Не тратьте единственное **Равенство** на одну крупную угрозу, даже если она выглядит опасно, и вы не можете избавиться от нее иначе.

Также полезно приберечь Яростного пироманта и дешевое заклинание для ответа на **Клонодельню Зерека** перед восьмым-девятым ходом Жреца.



**Зоолок** – выгодный матч-ап, хотя недооценивать одну из сильнейших агрессивных колод меты не стоит. Навязывайте Чернокнижнику размены на ранних этапах, старайтесь убить нескольких его существ, а не только повредить их. Не наносите урон

по герою противника с 30 единицами здоровья на начальных этапах, чтобы ему было сложнее реализовать [Веселых вурдалаков](#). Помните, что Зоолоки играют [Гадкого натрезима](#), постарайтесь не подставить под него все ваши угрозы к пятому ходу.

**Четный Чернокнижник** уже сложнее, но матч-ап все еще благоприятный или хотя бы хороший, особенно если у вас есть [Неправедный суд](#) для ответа на [Горного великана](#) или другие крупные угрозы Гул'дана. Обыгрывайте [Осквернение](#) и [Адское пламя](#), не опускайте Чернокнижника ниже 17 единиц здоровья, не захватив стол, чтобы тот не смог реализовать [Крюконосца-разорителя](#).

В матч-апе с Контроль Чернокнижником и Куболоком будет сложнее, поскольку у противника намного больше AoE способностей ([Осквернение](#), [Адское пламя](#), [Лорд Годфри](#), [Круговерть Пустоты](#)) и тяжелых провокаций. Как и в случае с Четным Чернокнижником, берегите AoE связки с [Равенством](#) для [Кровопийцы Гул'дана](#).



Четный Паладин, может быть, и не станет одним из лидеров Проекта Бумного дня, но это не значит, что колода слаба и безнадежна. Архетип показывает отличные результаты в популярных матч-апах, но зависит от уровня исполнения и знаний меты.

Если вам нравится этот класс, и вы уверены в своих силах, Четный Паладин поможет вам взять заветные высокие ранги и достичь высокого процента побед.

Спасибо за ознакомление со статьей, и до скорых встреч!