

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

ОТК Паладин Бумного дня. Гайд по архетипу.

10.09.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

ОТК Паладин

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители kolodahearthstone.ru

Паладин — не самый популярный класс в Проекте Бумного дня. И более того, один из самых неразнообразных: в мете часто встречается лишь Нечетный Паладин. Но это не единственный архетип класса: у Утера есть целый ряд интересных и необычных колод — об одной из них сегодня и пойдет речь.

ОТК Паладин — одна из немногих сохранившихся ОТК колод в Hearthstone, поскольку разработчики не очень любили саму концепцию убийства за один ход. В последнее время их политика изменилась (появился, например, [Меха-К'Тун](#)), но даже до этого убить противника за ход позволяли [Связующая спираль](#) и [Утер Черный Клинок](#).

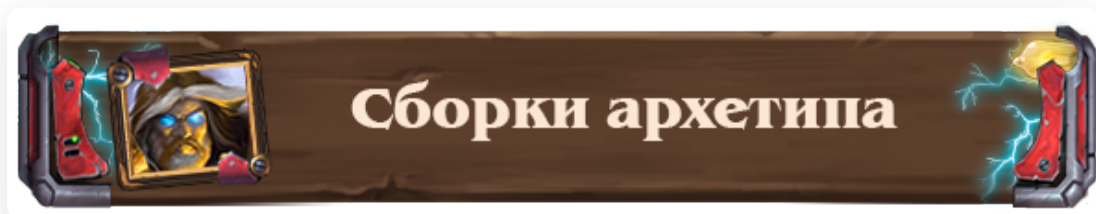
Современные ОТК колоды примечательны тем, что убивают своего противника вне зависимости от количества брони или наличия провокаций у оппонента. Таков и ОТК Паладин — он не боится Нечетного Воина или Друидов с огромным запасом здоровья, ему не важно, что стоит на половине противника.

ОТК Паладин не так популярен в Проекте Бумного дня: он не попадает в мета-отчеты и подборки топовых колод. Однако есть игроки, которые берут с его помощью Легенду и попадают в сотню лучших. Повторить их достижения поможет этот гайд.

Из него вы узнаете, какую колоду ОТК Паладина выбрать, какие карты в ней можно заменить, что искать в стартовую руку, как вести себя в игре в общем и в конкретных матч-апах, а также многое другое.

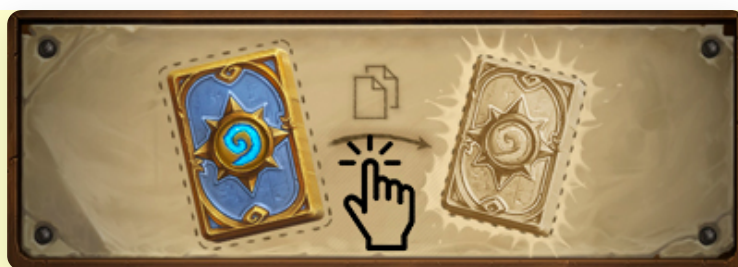
Содержание гайда:

- *Сборки архетипа*
- *Вопросы декбилдинга*
 - *- Основа колоды*
 - *- Опциональные карты*
 - *- Замены и максимально бюджетный ОТК Паладин*
- *Муллиган*
- *Основы геймплея*
 - *- Как дожить до ОТК*
 - *- Комбинация ОТК Паладина*
- *Стратегия игры:*
 - *- 13 советов, о том, что должен знать каждый*
- *Карты со случайным эффектом*
- *Матч-апы*
- *Заключение*



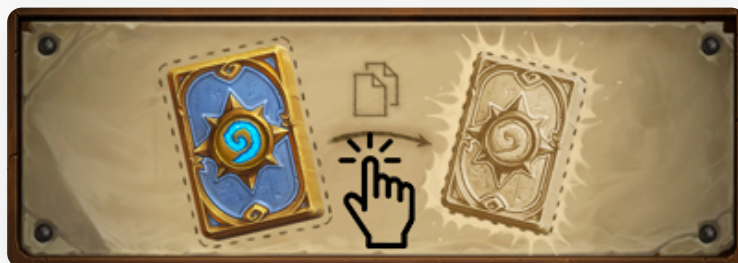
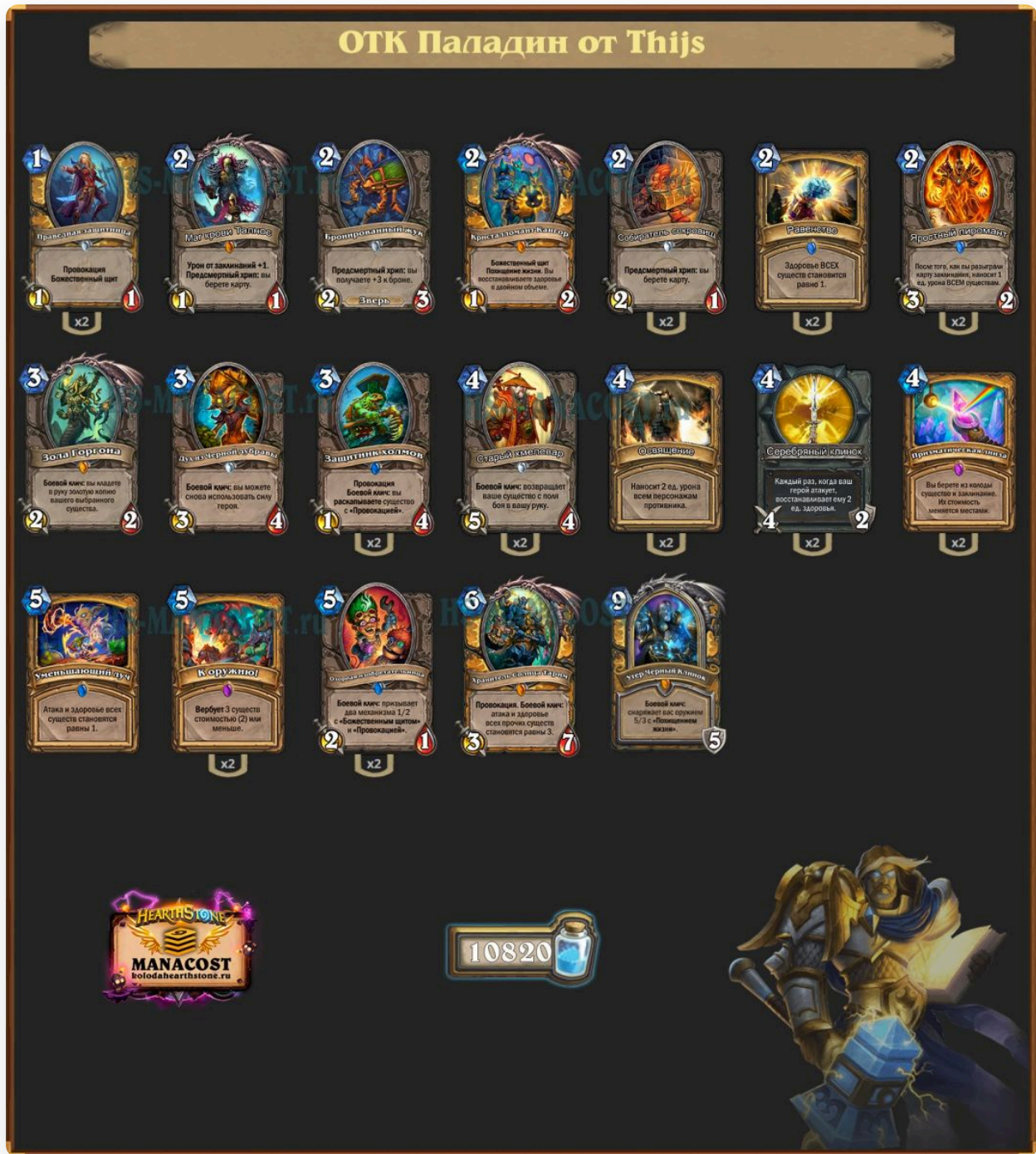
Сборок ОТК Паладина немного, что связано не только с непопулярностью архетипа, но и с достаточно широкой основой. В игре нет большого количества сильных опций для медленных архетипов Паладина, они обходятся классической связкой AoE и традиционными защитными инструментами.

Также место в сборке занимает ОТК комбинация: 5 карт для уничтожения противника.



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

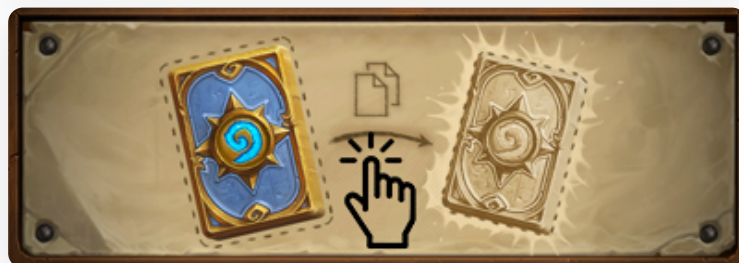
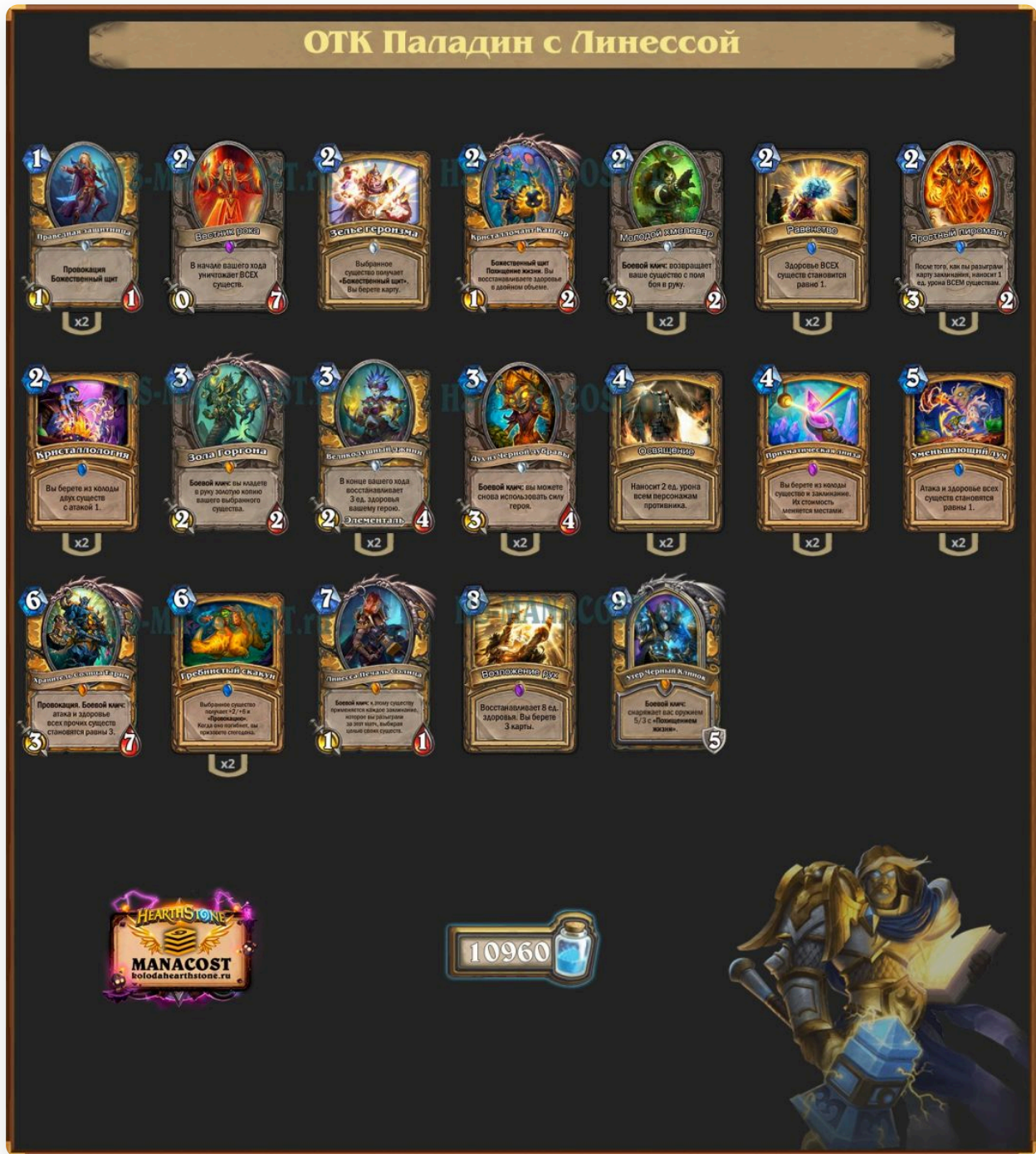
Колода ОТК Паладина от Thijs



Популярен ОТК Паладин стал благодаря голландскому стримеру Thijs: его версией пользуется большинство ОТК Паладинов, порой незначительно видоизменяя ее.

Выбирайте версию от Thijs, если вы хотите поиграть сбалансированной классической сборкой архетипа.

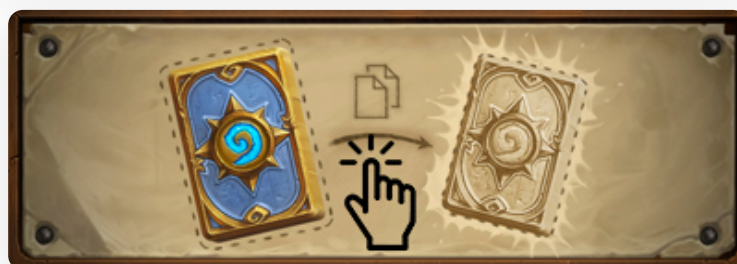
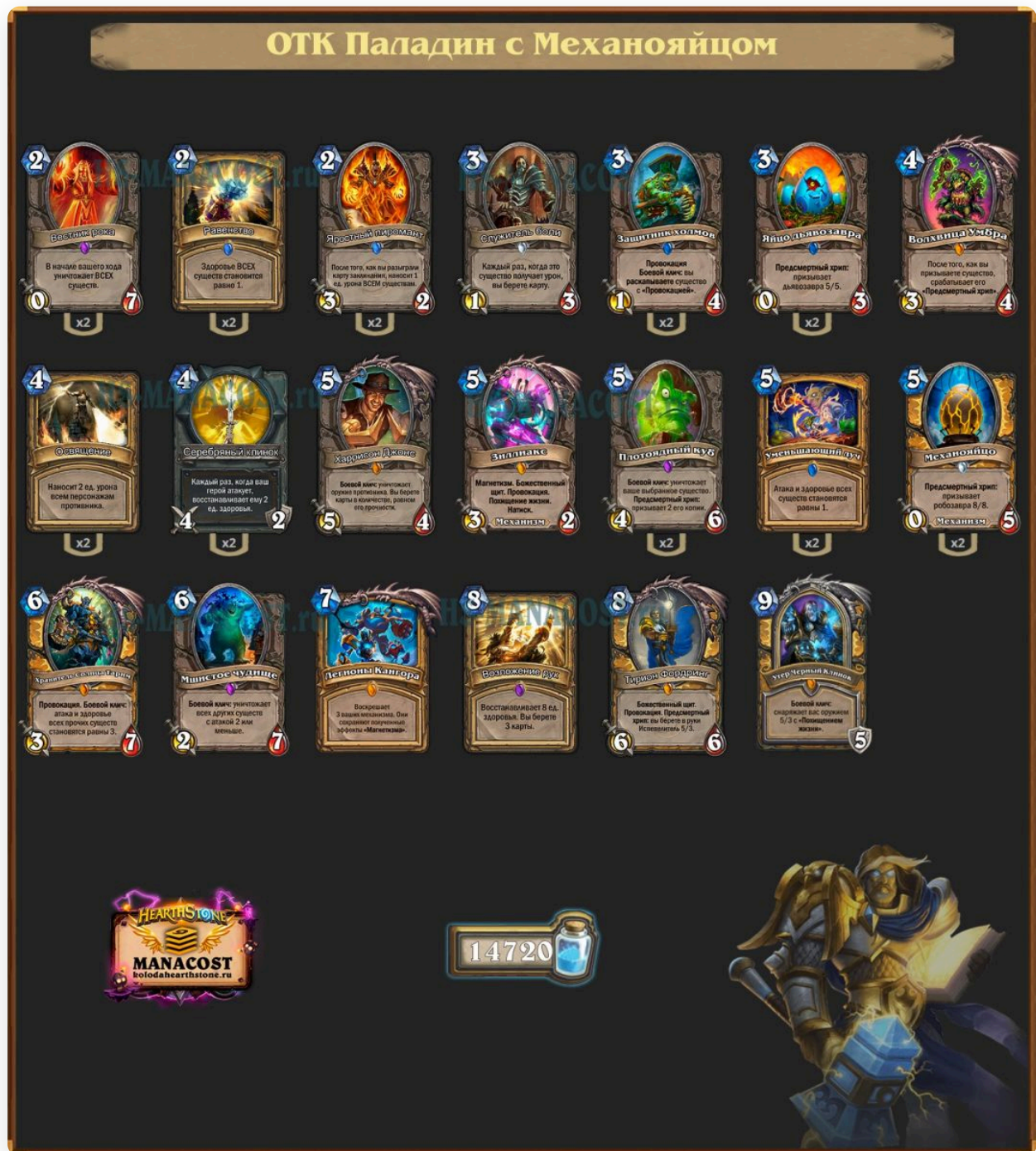
ОТК Паладин с Линессой Печалью Солнца



Эта версия отказывается от К оружию!, Защитника холмов, Серебряного клинка, Озорной изобретательницы и ряда вторых дропов, чтобы добавить Линессу Печать Солнца и синергии с ней (Зелье героизма, Гребнистый скакун, иногда и Возложение

рук). В сборке также появляется больше исцеления (Великодушный джинн, Вестник рока).

Колода ОТК Паладина с Механояйцом



Необычная гибридная версия без возвращающих в руку карт, но с массой тяжелых угроз. Назвать такую колоду можно Контроль Паладином, хотя перевернуть ОТК все же

можно, истощив ремувалы противника другими угрозами.

Вопросы декбилдинга

В основе колоды ОТК Паладина 16 карт, которые должны использоваться каждой сборкой. Среди них, конечно же, части комбинации, хотя и не все (Утер Черный Клинок, Зола Горгона, Дух из Черной дубравы), основные AoE эффекты (Яростный пиромант, Освящение, Уменьшающий луч, Равенство), защитные опции (Праведная защитница, Кристалломант Кангор), добор (Призматическая линза) и Хранитель Солнца Тарим, без которого не обходится ни один Паладин, способный взять эту карту в сборку.

Основа ОТК Паладина

1/1 Праведная защитница
Провокация. Божественный щит. x2

3/2 Яростный пиромант
После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам. x2

2/2 Равенство
Заборю ВСЕХ существ становится равно 1. x2

1/2 Кристалломант Кангор
Божественный щит. Положение жизни. Вы восстанавливаете здоровье в двойном объеме.

3/4 Дух из Черной дубравы
Боевой клич: вы можете снова использовать силу героя.

2/2 Зола Горгона
Боевой клич: вы кладете в руку заклятие копии вашего выбранного существа.

4/2 Призматическая линза
Вы берете из колоды существо и заклинание. Их стоимость меняется местами. x2

4/2 Освящение
Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника. x2

5/2 Уменьшающий луч
Атака и здоровье всех существ становятся равны 1.

6/7 Хранитель Солнца Тарим
Провокация. Боевой клич: атака и здоровье всех прочих существ становятся равны 3.

9/5 Утер Черный Клинок
Боевой клич: снижает его оружием 5/3 с «Положением жизни».

16/30

Опциональные и технические карты

Дополняется основа картами со схожими функциями. Вам обязательно нужны две дополнительные части комбинации: Молодой хмелевар или Старый хмелевар в зависимости от того, берете ли вы в сборку К оружию! или нет. А также дополнительные способы добора, защиты и так далее. Подробнее о них вы узнаете дальше.

Части ОТК:

Молодой хмелевар или Старый хмелевар используются в зависимости от того, есть ли в сборке К оружию! или нет. Если заклинания нет, обратитесь к Молодому хмелевару. В противном случае ваш выбор – Старый хмелевар.

Основная синергия:

К оружию! + дешевые дропы – преимущество этой синергии в том, что вы получаете крайне сильную карту для муллигана (К оружию!) и эффективный способ перебора колоды (само К оружию! избавит от трех существ в колоде, а среди них могут быть дополнительные способы добора). Из-за этой синергии приходится отказаться от Молодых хмелеваров, поскольку Паладину важен их боевой клич.

Дешевые дропы для синергии с К оружию!: Маг крови Талнос, Бронированный жук, Собиратель сокровищ.

Линесса Печаль Солнца + баффы – эта синергия позволяет брать любые дешевые дропы в колоду. Линесса Печаль Солнца сильна, но проблема в том, чтобы вовремя найти ее. Если у вас получится вовремя отыскать ее и применить хотя бы несколько баффов, синергия окупит себя. В противном случае вы окажетесь в неудобной ситуации. Также Линесса Печаль Солнца и синергирующий с ней Гребнистый скакун уязвимы к эффектам немоты.

Заклинания для синергии с Линессой Печалью Солнца: Зелье героизма, Гребнистый скакун, Возложение рук (если использовано на существо).

Защита:

Вестник рока – не берите в сборки с К оружию!. Вестник рока поможет сдерживать раннюю агрессию или не даст противнику выставиться на стол после массовой зачистки. Уязвим к немоте и Потрошителю Бездны, поэтому не столь популярен.

Защитник холмов – не только способ обороны, но и возможность получить много выгоды, раскопав мощные классовые провокации. Берите в сборку, если для него хватает места.

Прожорливая слизь – улучшит матч-апы с Нечетным Разбойником, Малигос Друидом, Нечетным Паладином, Темпо Магами и многими другими архетипами с оружием.

Миротворец Алдорев – полезная во всех матч-апах темповая карта, для которой не всегда хватает места, ведь похожую функцию выполняет Уменьшающий луч.

Серебряный клинок – отличная карта для борьбы с Нечетным Разбойником и другими темповыми колодами. Хорошо синергирует Кристалломантом Кангором.

Озорная изобретательница – лучшая нейтральная карта в игре не обладает особыми синергиями с картами ОТК Паладина, но этого и не нужно: Озорная изобретательница выигрывает много времени и великолепно защищает основные угрозы, например, Всадников Апокалипсиса.



Замены, бюджетная версия архетипа

Говоря **о заменах карт**, важно отметить, что ОТК Паладин – дорогая колода с рядом обязательных дорогостоящих карт, без которых архетип потеряет всякий смысл.

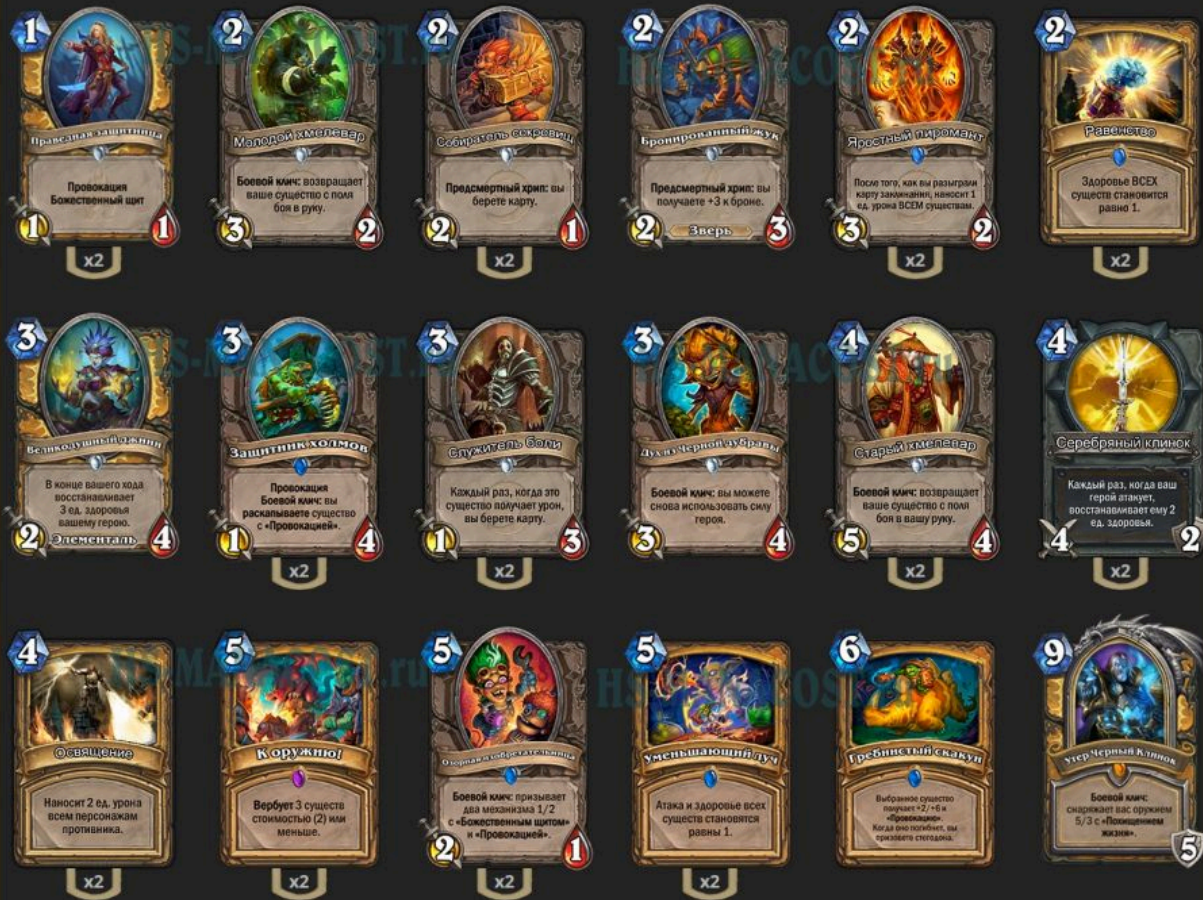
Вы не можете собрать колоду без Утера Черного Клинка. Помимо него необходимы и другие легендарные карты: [Кристалломант Кангор](#), [Маг крови Талнос](#), [Призматическая линза](#), [Зола Горгона](#), [К оружию!](#) и [Хранитель Солнца Тарим](#). Если у вас нет одной или двух карт из этого списка, собрать достойного ОТК Паладина можно, но, если нет большего количества дорогих карт или всех из них – откажитесь от идеи собирать этот архетип.

Дважды подумайте, хотите ли вы тратить чародейную пыль на карты для этого архетипа, поскольку это далеко не лучшая колода в мете. Вы не останетесь в минусе, скрафтив [Мага крови Талноса](#), [Золу Горгону](#) или [Хранителя Солнца Тарима](#), поскольку они используются другими метовыми архетипами. Но [Кристалломант Кангор](#) и [Призматическая линза](#) – редкие гости в ладдере.

В принципе вы можете собрать ОТК Паладина без них, хотя такой колоде будет не хватать исцеления и добора. Найти замены можно, но они не будут столь эффективны. Возьмите вместо [Кристалломанта Кангора Великодушного джинна](#), а вместо [Призматической линзы](#) – [Служителя боли](#).

Максимально бюджетный ОТК Паладин

Максимально бюджетный ОТК Паладин



Максимально бюджетная версия ОТК Паладина достаточно слаба. Постарайтесь дополнить ее Золой Горгоной и Хранителем Солнца Таримом вместо Молодого хмелевара и второй копии Уменьшающего луча соответственно.

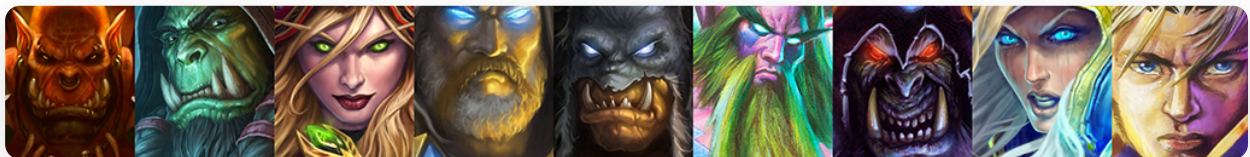


ОТК Паладин ищет разные карты в зависимости от матч-апа.

В медленных поединках необходимы лишь две карты: **К оружию!** и **Утер Черный Клинок** – агрессивно муллиганьте в их поиске. Если и рыцарь смерти, и одна копия **К оружию!** есть, можно оставить **Защитника холмов**, **Призматическую линзу** и другие способы добора.

В агро матч-апах также стоит оставлять **К оружию!** всегда, а кроме этого **Яростного пироманта**, **Бронированного жука**, **Праведную защитницу**, **Защитника холмов**, иногда **Равенство** и **Освящение**. В редких случаях нужны другие карты.

Далее вы узнаете о том, какие карты нужны ОТК Паладину при встрече с конкретным классом.



Воин: агрессивный муллиган в поисках Утера Черного Клинка и **К оружию!**. Если есть и то, и другое – **Призматическая линза**, **Защитник холмов**, **Собиратель сокровищ**.

Паладин: **К оружию!**, **Яростный пиромант**, **Освящение**, **Бронированный жук**, **Праведная защитница**. Если есть **Яростный пиромант** – **Равенство**.

Охотник: **К оружию!**, **Яростный пиромант**, **Защитник холмов**, **Собиратель сокровищ**. Если есть **Яростный пиромант** – **Равенство**.

Друид: **Утер Черный Клинок**, **К оружию!**. Если есть **Монетка** – **Яростный пиромант**.

Разбойник: **К оружию!**, **Серебряный клинок**, **Бронированный жук**, **Освящение**. С хорошей рукой – **Озорная изобретательница**, **Праведная защитница**, **Яростный пиромант**.

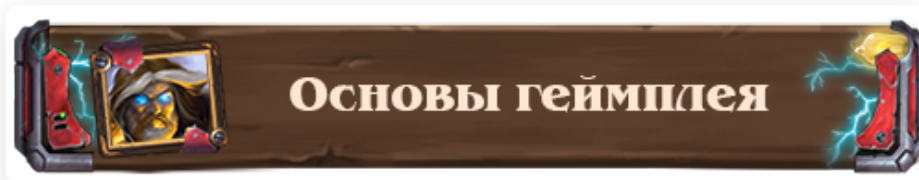
Шаман: **К оружию!**, **Освящение**, **Защитник холмов**. С хорошей рукой – **Серебряный клинок**, **Собиратель сокровищ**, **Утер Черный Клинок**.

Маг: **Праведная защитница**, **Бронированный жук**, **Кристалломант Кангор**, **Серебряный клинок**, **К оружию!**. С хорошей рукой – **Озорная изобретательница**, **Защитник холмов**.

Жрец: агрессивный муллиган в поисках Утера Черного Клинка и **К оружию!**. Если есть и то, и другое – **Призматическая линза**, **Защитник холмов**, **Собиратель сокровищ**.

Чернокнижник: **Равенство**, **Освящение**, **Яростный пиромант**, **К оружию!**, **Праведная защитница**. С хорошей рукой – **Серебряный клинок**, **Призматическая линза**. С очень

хорошей рукой и Монеткой – Утер Черный Клинок, Хранитель Солнца Тарим.



В этом разделе вы узнаете, как осуществлять заветную ОТК комбинацию и в чем ее особенности. Но для начала нужно разобраться в более важном аспекте игры – как дожить до ОТК комбинации. Делать это вы будете в каждой партии в отличие от ОТК.

Главные приоритеты с первого же хода и до завершения партии:



Перебор колоды в поисках Утера Черного Клинка и других частей комбинации (Зола Горгона и Старый хмелевар)



Защита героя с помощью зачисток, провокаций и исцеления

Количество защитных опций в колоде ограничено: вы сможете зачистить или существенно ослабить стол не максимум 3-4 раза за игру с помощью АоЕ. Ключевое заклинание Паладина – Равенство, которое позволяет в комбинации с Освящением или Яростным пиромантом зачистить стол полностью. Новое заклинание Уменьшающий луч может делать то же самое, что и Равенство, но Уменьшающий луч силен и самостоятельно.

Перебирать колоду помогает в первую очередь К оружию!, поэтому это заклинание всегда нужно оставлять на муллигане. С его помощью вы избавитесь от плохих «топдеков», заполните стол и получите выгоду от ваших 1-2 дропов – К оружию! делает все, что нужно Паладину.

Исцеление – немаловажный аспект почти всех матч-апов в мете. Карт, дающих здоровье, немного. Главная из них – Утер Черный Клинок, обеспечивающий 5 единицами брони и 5 здоровья в ход розыгрыша, а также еще 10 единицами здоровья в течение следующих двух ходов. Улучшит эффект оружия с похищением жизни Кристалломант Кангор. Но его можно использовать и в синергии с Серебряным клинком, и просто в темп, если это необходимо. Другие источники здоровья – Бронированный жук и случайные раскопки с Защитника холмов.

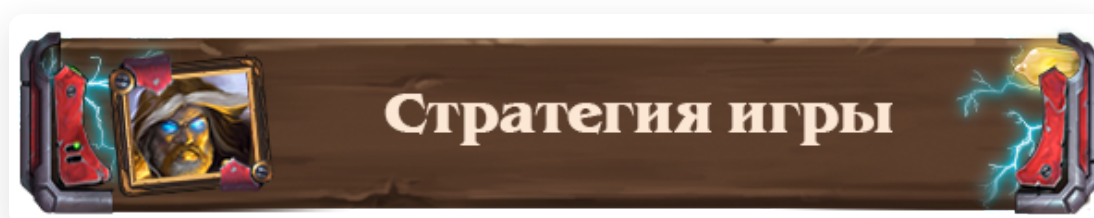


ОТК комбинация Паладина не так проста. Первый шаг в ее реализации – найти и разыграть **Утера Черный Клинок**, что уже бывает непросто, поскольку рыцарь смерти требует 9 маны и делает мало при розыгрыше.

После задача Паладина – призвать четырех разных всадников апокалипсиса на стол. Сделать это быстро не выйдет, ведь почти всегда противник сможет избавляться от 2/2 угрозы в свой ход. Помогают **Зола Горгона** и **Старый хмелевар**, с помощью которых нужно возвращать в руку, опять же, разных Всадников Апокалипсиса.

Чтобы убить противника с пустого стола, Паладину нужно заполучить в руку двух-трех разных всадников. Точное количество зависит от наличия в руке **Духа из Черной дубравы** + Монетки или их отсутствия. Если этой комбинации нет, в руку нужно вернуть трех разных всадников, чтобы победить противника с пустого стола. С **Духом из Черной дубравы** и Монеткой можно разыграть за ход двух всадников из руки, силу героя, **Духа из Черной дубравы**, Монетку и силу героя второй раз.

ОТК Паладин не всегда остается с пустым столом к началу своего хода. Порой оппонент не убивает одного всадника, потому что на это нет ресурсов в руке и/или всадника защищают провокации, в этом случае провернуть комбинацию намного проще.



В этом разделе вы найдете 13 советов, рекомендаций и важных элементов геймплея, о которых должен знать каждый ОТК Паладин.



Победить можно и без ОТК комбинации

В любом темповом матч-апе Паладин редко побеждает, собрав 4 всадника на столе. Приоритет – борьба за стол и истощение ресурсов оппонента. Добившись этого, вы легко победите противника существами на столе, в том числе и всадниками, но просто потому, что это 2/2 угрозы – редко от них нужно что-то еще.

Раз так, не держите в руке **Золу Горгону** и Старого хмелевара для возвращения Всадников. Использовать третий и четвертый дропы можно в комбинации с **Хранителем Солнца Таримом**, **Защитником холмов**, **Озорной изобретательницей**, существами под эффектом немоты и так далее.

Порой и в медленных матч-апах вы можете победить с помощью существ на столе и оружия. Рыцарь смерти даст оружие – источник 15 единиц урона в течение трех ходов. Также по 8 наносит каждый **Серебряный клинок**. Добавьте к этому силу героя и прочих существ – ваша половина поля может быть опасной и вовсе без всадников апокалипсиса.



Не копите в руке все части ОТК комбинации

Даже если вы решили побеждать с помощью ОТК комбинации, не всегда нужно искать идеальную руку для ее реализации. Пусть в руке есть Монетка – не держите ее всегда, если есть мощный темповый ход, который улучшит игровую ситуацию. Пусть **Зола Горгона** крайне сильна для комбинации, порой ее можно отдать раньше для генерации полезного существа (**Хранитель Солнца Тарим**, например), если это улучшит игровую ситуацию.

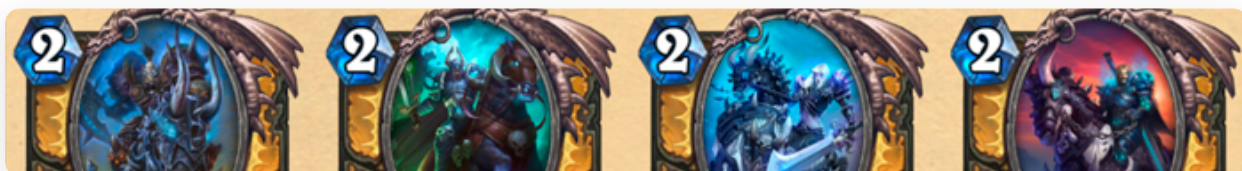
Комбинацию можно осуществить, не призывая на стол всех четырех всадников за ход. Порой один может пережить ход противника под защитой провокаций или баффа. Это еще одна причина, почему выиграть можно даже без идеальной руки и идеального сценария. Ищите разные способы победить, не закливайтесь на одном.



Следите за именами Всадников, не возвращайте в руку копии

ОТК комбинация сработает лишь при нахождении на столе четырех всадников с разными именами. Следите за тем, какие уже есть в руке. Не возвращайте в нее копии – в них не будет никакого смысла.

Учить имена четырех разных всадников не нужно: просто возьмите в привычку перепроверять их в руке и на столе каждый ход.



Последовательность розыгрыша всадников крайне важна

Сила героя Утера Черного Клинка не может призвать на стол вторую копию всадника. Но если кто-то из них есть только в руке, на столе может появиться ее копия.

Думайте о порядке действий, реализуя ОТК комбинацию: сначала ставьте всадников из руки, и только после используйте силу героя, чтобы не допустить повторов. Сила героя всегда используется последней.



С Монеткой повернуть ОТК намного проще

Если в руке есть Монетка, **Дух из Черной дубравы** и два разных всадника, вы уже можете совершить ОТК комбинацию за 11 маны с пустым столом. Разыграйте всадников из руки, затем силу героя, **Духа из Черной дубравы**, Монетку и силу героя еще раз.

Это не значит, что Монетку нужно всегда держать для комбинации: берегите ее по возможности, если вы хорошо справляетесь и без нее. Особенно полезно реализовывать ОТК комбинацию через Монетку против Вихлепых Друида, **Дрыжеглот Шамана** и других архетипов, в матч-апе с которыми ведется гонка «кто быстрее реализует победную комбинацию».



Без Монетки Дух из Черной дубравы может играть вне комбо

Если вы начали без Монетки или потратили ее ранее, **Духа из Черной дубравы** не получится реализовать в победный ход, если на столе ничего нет. Третий дроп все еще полезен: если ход противника пережил хотя бы один всадник, а в руке есть другой, у вас хватит маны для **Духа из Черной дубравы**, двух сил героя и всадника в руке за 2 маны.

Другой способ реализовать это существо: выставить за ход двух Всадников для давления характеристиками или поиска нужного и его копирования **Золой Горгоной**. Также с двумя Всадниками не сможет справиться, например, сила героя **Кровопийцы Гул'дана**: вы вынудите его тратить карту для зачистки стола.



Защищайте всадников провокаторами и баффами

Всадники могут пережить ход противника, если вы поставите их за провокации (**Праведная защитница** и **Озорная изобретательница** особенно эффективны) или дадите им бафф (**Хранитель Солнца Тарим**, **Гребнистый скакун** и другие).

Давать бафф всадникам выгоднее, чем другим существам. Поскольку всадник под немотой, пусть и теряет дополнительные характеристики, но сохраняет свое имя, то есть он все еще годен для ОТК комбинации. Противнику придется сначала дать немоту всаднику под баффом, а потом и убить его.



Зола Горгона лучше Старого хмелевара во всем - когда какую карту играть?

Сравнивая Зола Горгону и Старого хмелевара, вы придете к выводу, что легендарное существо лучше почти по всем показателям: стоит дешевле и не убирает со стола существо. Но когда играть Зола Горгону, а когда Старого хмелевара?

Обычно все зависит от кривой маны и того, что в нее вписывается. Если есть мана для Старого хмелевара, порой лучше поставить его. Тем более и характеристики у него выше.

Золу Горгону лучше сберечь для последних ходов, вынуждая противника разбираться с дополнительным всадником, которого выбрала целью Зола Горгона. Так вы окажете больше давления.

Собирать первого и второго всадника в руку лучше Старым хмелеваром, хотя, если один из них еще в колоде, не жалейте для этого и Зола Горгону.



Следите за количеством карт в руке

Махинации с Монетками, всадниками, возвращающими в руку эффектами и просто перебор колоды часто вынудят вас задумываться о количестве карт в руке. Если все нужные для победы карты в ней уже есть, не беспокойтесь о «топдеках» и не бойтесь сжигать их. Но если вы ищете ключевую карту (рыцаря смерти, Зола Горгону, Духа из Черной дубравы или что-то еще), не доводите руку до переполнения к концу ходу.

Помните, что некоторые противники могут заставить вас брать дополнительные карты (Близость к природе Друида, например).



Следите за местом на столе

Также ОТК комбинация требует значительного места на столе: четыре Всадника и иногда Дух из Черной дубравы - 4-5 слотов из 7 заняты только комбо. Если на столе есть 3-4 других существа, они помешают реализовать ОТК и вы, вероятно, проиграете, если вовремя не заметите это.

Единственный способ убрать лишних существ на вашей половине – **Яростный пиромант** в комбинации с **Равенством**, **Уменьшающим лучом** или другими заклинаниями. Порой противник намерено не станет разыгрывать существ и ремувалы, даже получая значительное количество урона каждый ход, чтобы вы не убили его ОТК комбинацией.



Знайте, какие карты остались в колоде

Следить за оставшимися в колоде картами важно любому архетипу, и ОТК Паладин не исключение. Так вы сможете не только прогнозировать «топдеки», распоряжаться ключевыми картами и лучше планировать будущие действия, но и предсказывать исходы **К оружию!** и **Призматической линзы** точнее.

Помогает следить за картами в колоде **Deck Tracker** или **Track-o-bot**.



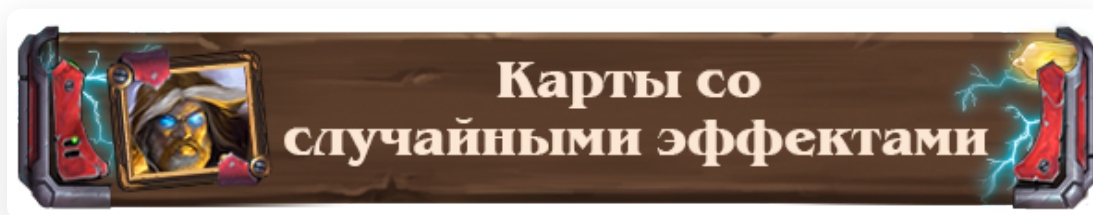
Отличия механики оружия с исцелением

Серебряный клинок и оружие Утера Черного Клинка похожи по своей механике: они восстанавливают здоровье (пусть и в разном количестве) герою и наносят урон выбранной цели. Разница в том, что у оружия Утера Черного Клинка похищение жизни, а у **Серебряного клинка** – нет. Чаще всего это не будет играть особого значения, но, если вы получите летальный урон, атакуя по существу, вы умрете всегда, если атакуете **Серебряным клинком**, а вот 5/3 оружие рыцаря смерти тут же полечит вас на 5 единиц – если этого будет достаточно для выживания, вы не проиграете.



К оружию! улучшает Освящение

Разыгрывая **К оружию!**, вы с высокой вероятностью выставите на стол **Яростного пироманта** или **Мага крови Талноса**. И тот, и другой хорошо синергируют с **Освящением** – так вы нанесете 3 AoE урона, а не два. Также **Яростный пиромант** синергирует и с любым другим заклинанием в колоде, особенно хорошо с **Равенством**.



Защитник холмов – предложит три из 41 провокаций, доступных Паладину. Среди них есть четыре классовых провокатора (**Праведная защитница**, **Раздраждоуль**, **Хранитель Солнца Тарим** и **Тирион Фордринг**), которые попадутся в 4 раза чаще остальных.

Классовые провокации Паладина



Нейтральные провокации



Призматическая линза – сложно предсказать результат, поскольку в колоде много существ и заклинаний за разную стоимость. Колода не построена специально под Призматическую линзу, так что вы не всегда получите что-то определенное. В сборке больше относительно дорогих заклинаний (**К оружию!**, **Уменьшающий луч**, вторая копия **Призматической линзы**, **Освящение**) и дешевых существ, так что вы чаще получите удешевленное заклинание и подорожавшее существо, но редко что-то неординарное.

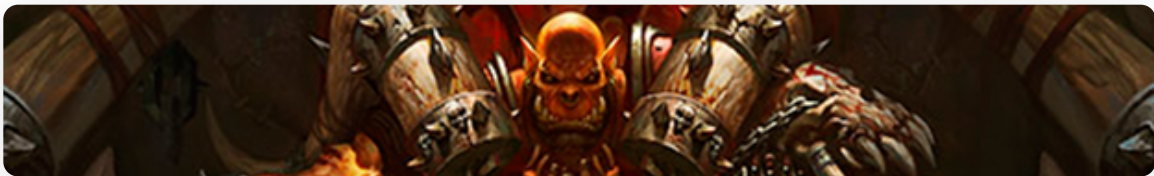
Рассматривайте **Призматическую линзу** как **Интеллект** чародея за 4 маны, а не как способ получить безумные комбинации.

К оружию! – взяв сборку от Thijs, вы сможете достать 9 существ с помощью **К оружию!**. Особенно важные существа – **Яростный пиромант** и **Кристалломант Кангор**, поскольку их можно скомбинировать с АоЕ эффектами и исцелением соответственно. Все другие 1-2 дропы также обладают важными и полезными эффектами: провокацией, добором, уроном к заклинаниям и т.д.

Следите за оставшимися в колоде дешевыми существами перед розыгрышем **К оружию!**: часто вы гарантировано получите какое-то существо, а на поздних этапах **К оружию!** и вовсе будет бесполезным.

Утер Черный Клинок – случайный эффект силы героя рыцаря смерти – ключевой элемент геймплея ОТК Паладина, от которого будет зависеть исход большинства медленных матч-апов. Чтобы собрать четырех Всадников Апокалипсиса в течение нескольких ходов, часто нужно рассчитывать на эффект случайности.

Следите за именами Всадников Апокалипсиса в руке и на столе, чтобы сделать правильный ход.



Матч-ап с **Нечетным Воином** – один из самых благоприятных для ОТК Паладина. Гаррош достаточно медлителен и неповоротлив, так что вы с легкостью найдете все необходимые части комбинации рано или поздно реализуете их. Воину не поможет броня, его способы победить: ваша ошибка (сжигание ключевой карты) или давление. Последнее маловероятно, но все-таки реально – сохраните в руке несколько ремувалов и играйте надежно.



Нечетный Паладин – матч-ап, в котором важны массовые зачистки, и правильное управление ими принесет вам победу. Ценен **Яростный пиромант**, которого по возможности лучше скопировать **Золой Горгоной** перед применением заклинаний.

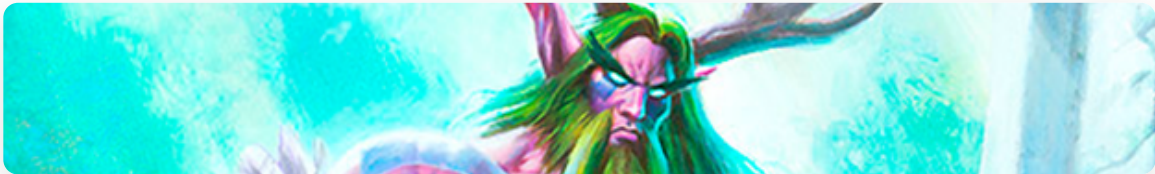
Боритесь за стол и считайте, сколько урона сможет нанести противник с Новым уровнем! или **Грибомантом**. Если урон близок к летальному – отдавайте зачистку. Борьба за стол нужна не только с помощью AoE, но и существами: лучше ставить их после зачисток, чтобы диктовать собственные условия разменов.

Не держите слишком много лишних карт в руке, если их можно отдать в темп. Так вы обыграете Божественную милость.



Охотник на предсмертных хрипах – тяжелый матч-ап, в котором не столь эффективны и AoE способности, и снижающие характеристики эффекты ([Хранитель Солнца Тарим](#), [Уменьшающий луч](#)) из-за угроз с предсмертным хрипом и [Плотоядного куба](#).

Старайтесь разбивать угрозы с предсмертными хрипами самостоятельно ([Яйцо дьявозавра](#) в первую очередь), и уже на следующий ход искать способ избавиться от стола противника.

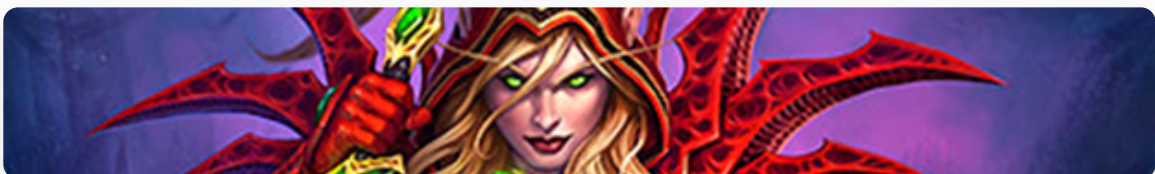


Вихлелых Друид – самый легкий матч-ап класса. Перебирайте колоду максимально быстро и ищите ключевые карты. Помните про [Близость к природе](#): не позволяйте противнику сжечь карты, если вы еще не нашли [Утера Черного Клинка](#). Без других «топдеков» обойтись можно. В этом матч-апе [Монетку](#) в идеале нужно оставить для комбинации.

Малигос Друид сложнее, поскольку в вашем распоряжении не так много исцеления. Берегите [5/3 оружия Утера Черного Клинка](#) и [Кристалломанта Кангора](#) – скомбинировав их вместе, вы восстановите 10 здоровья всего за 2 маны. Держите в руке ответ на [Малигоса](#), а после и на [3/4 копию](#), за которой последует [Размах](#) и [Лунные огни](#). Вынуждайте Друида потратить ключевые ресурсы на оборону, чтобы он не смог собрать ОТК комбо на 30-35 урона – от него не спастись.

Токен Друид – самый сложный матч-ап, в котором порой попросту не хватает зачисток. Старайтесь скомбинировать [Яростного пироманта](#) с [Монеткой](#) и [Освящением](#), чтобы зачистить баффнутых [Душой леса](#) [Огоньков](#). Не ставьте на стол слишком много мелких угроз, чтобы не подставиться под [Ползучую чуму](#) + бафф ([Крепкий мародер](#) и другие) – зачистить и эти угрозы вы едва ли сможете.

[Уменьшающий луч](#) применяйте для ослабления 1-2 средних угроз (4-4 или 5-5) или в качестве плохой альтернативы [Равенству](#). Применив [Уменьшающий луч](#) без синергии с чем-то еще на полный стол, вы не спасете ситуацию.



Матч-ап с **Нечетным Разбойником** не так плох, особенно если вы найдете [Серебряный клинок](#), отлично справляющийся с [Бандюгой](#) и [Коварным птенцом](#). В колоде достаточно зачисток и других защитных инструментов для этого матч-апа, так что ваша задача –

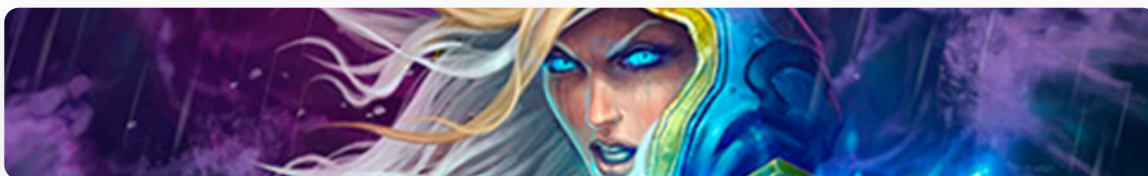
правильно ими распорядиться и истощить ресурсы в руке Нечетного Разбойника. Не делайте ставку на одиночные крупные угрозы, старайтесь спамить стол мелкими – в этом поможет **К оружию!** и **Озорная изобретательница**.

Квест Разбойник – не лучший матч-ап, в котором вы должны действовать агрессивно и стараться убить противника как можно быстрее. Заполняйте стол мелкими угрозами, берегите АоЕ для поздних стадий игры, когда Разбойник выполнит квест. После этого ставить что-либо на стол практически бесполезно или даже вредно: Валира не только уничтожит все цели, но и восстановит здоровье с помощью **Злобного чешуйника**. Добить противника нужно оружием и **Освящением**.



Дрыжеглот Шаман быстрее найдет части своей комбинации в обычных условиях, поэтому важно давить на него и играть первым номером, вынуждая оппонента отдавать зачистки и перегружать кристаллы маны, отдавать **Дрыжеглота** раньше и рисковать. С очень хорошим заходом можете попробовать провернуть ОТК комбинацию, но при этом не отказываясь от агрессивных действий и давления.

Мидрейндж Шаман с Дрыжеглотом и **Четным Шаман** страдают от ультимативных АоЕ зачисток Паладина. Не так сильны **Хранитель Солнца Тарим** и **Уменьшающий луч**, если вы тут же не нейтрализуете стол противника: его можно баффнуть **Жаждой крови**, эффектами эволюции и другими способами.



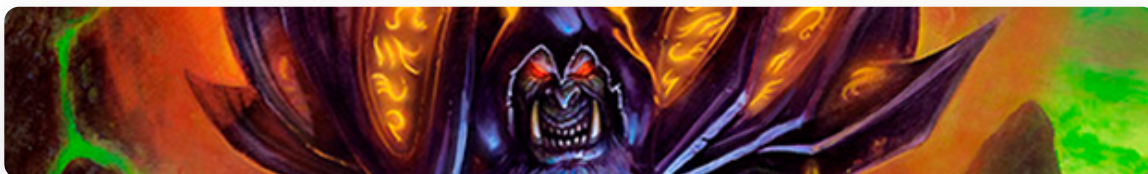
В матч-апе с **Темпо Магом** важны первые ходы: играйте темпово и вынуждайте Мага размениваться, пусть и не всегда выгодно для вас. **К оружию!** на пятый ход сделает многое, порой можно рисковать и не обыгрывать **Антимагию**, разыгрывая заклинание за 5 маны. Темпо Маги могут использовать лишь одну копию **Антимагии** и две **Взрывающихся рун**.

Контроль или Биг Спелл Маг – выгодный матч-ап. Противник медлителен и побеждает от стола – берегите зачистки для поздних этапов партии и ищите ОТК комбинацию. После розыгрыша **Ледяного лича Джайны** откажитесь от базовой силы героя и выставления лишних существ – не помогайте Магу создавать **Элементалей воды**. Оружие также лучше израсходовать до появления **Элементалей воды** на столе.



Почти все колоды Жреца достаточно медлительны, сделать ставку они могут на [Ментальный крик](#), который помешает вам быстро перебирать колоду и находить комбинацию. В появившееся временное окно Жрец попытается реализовать свой способ победы.

Если Жрец соберет четырех Всадников на своей половине стола с помощью Эффектов воровства, ничего не случится. Для реализации комбинации нужно быть Утером Черным Клинком с его силой героя.



Зоолок – не самый плохой матч-ап для ОТК Паладина, поскольку в распоряжении Чернокнижника нет «липких» угроз: каждая массовая зачистка сильна и эффективна. Старайтесь после AoE ставить хоть что-то на стол, мешая противнику выставляться вновь. Помните про то, что Зоолок может нанести 11 урона с пустого стола с помощью комбинации [Жизнесос](#) + [Ожог души](#) + [Ожог души](#). Также вероятная комбинация [Лирой Дженкинс](#) + [Ожог души](#) + [Ожог души](#). Если противник ранее играл [Гадких натрезимов](#) или [Озорную изобретательницу](#), ожидайте [Лироя Дженкинса](#), а не Стражей ужаса.

В матч-апе с **Четным Чернокнижником** многое зависит все от тех же массовых способностей: сможете ли вы ими правильно распорядиться и ответить на выставленные крупные угрозы. Опасно оставлять ослабленного [Горного великана](#) или другое крупное существо после применения [Равенства](#), [Уменьшающего луча](#) или [Хранителя Солнца Тарима](#), поскольку Чернокнижник использует [Разрушителя чар](#) на свое существо и вернет его к изначальным характеристикам.

Этот поединок может закончиться и из-за переигрывания вас по выгоде с помощью [Кровопийцы Гул'дана](#), если вы будете искать части комбо слишком долго. Мешайте Чернокнижнику атаковать вас на поздних этапах игры, отвлекая его внимание существами на столе.



ОТК Паладин – редкий в наши дни представитель колод, способных победить оппонента за один ход. Если вы любите контроль или ОТК колоды, обратите внимание на героя сегодняшней статьи. Помимо всего прочего, ОТК Паладин подарит вам массу положительных эмоций и интересных игровых моментов.

Спасибо за прочтение, до скорых встреч!