

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Гайд по архетипу: Паладин на баффах РЛТ

29.10.2017

Гайды

Гайды Рыцарей Ледяного трона

Гайд по архетипу: Паладин на баффах РЛТ



Здравствуйтесь, уважаемые подписчики kolodahearthstone.ru! Представляем на ваш суд статью по архетипу Паладин на Баффах нашего нового автора. Будем благодарны за отзывы в комментариях.



Паладин на баффах – необычная, неожиданная и уникальная в своем роде колода, основанная на особенной механике Ржавых Бугаев из дополнения Злачный город Прибамбаск – усилении существ в вашей руке. Карты Воина и Охотника оказались слишком зависимы от удачи, и потому из них не получилось создать новый архетип, тогда как Паладину достались самые эффективные карты с этой механикой, позволяющие улучшить здоровье и атаку не одного случайного существа в руке, а сразу всех, что делает колоду более последовательной и позволяет совершать умопомрачительные комбинации.

Архетип Паладина на баффах впервые появился после выхода дополнения Злачный город Прибамбаск, и тогда на него возлагались большие надежды, более того, многие даже видели в нем нового лидера меты. Но, к сожалению, надежды не оправдались, и колода, по данным первых мета-отчетов Tempostorm, попала на Уровень 3 и из него так и не выбралась, а со временем лишь медленно спускалась все ниже и ниже. Архетип просто не успевал за быстрыми сборками Агро Шаманов и Пират Воинов, а также был не в состоянии бороться с бесконечными АоЕ ремувалами Рено Чернокнижника. Да, колода играла в плюс с Рено Магом и Джейд Дриидом, но этого явно было недостаточно, учитывая тот факт, что Паладин на баффах проигрывал всем лидерам той меты. Механика усиления руки была просто-напросто слишком медленной в агрессивной и быстрой мете Прибамбаска, поэтому и не смогла показать себя.

Во времена Экспедиции в Ун'Горо Паладин на баффах и вовсе исчез из меты во многом благодаря набирающей популярность колоде Мурлок Паладина, которая затмила все остальные архетипы класса и стала невероятно популярной в мете. Рассматриваемый архетип в новом дополнении не получил никаких интересных инструментов, кроме обязательных для любой колоды класса Защитника холмов и Гребнистого скакуна. Мета не стала медленнее, а защитных инструментов архетипу так и не выдали, из-за чего он по-прежнему не мог эффективно противостоять агрессивным колодам и развивать высокий темп против контроль колод, чтобы задавить медленные сборки до того, как они найдут сильные АоЕ ремувалы.

С выходом Рыцарей Ледяного Трона Паладин на баффах смог хотя бы попасть в мету благодаря тому, что получил большое количество хороших защитных карт, эффективных против контроль колод. Появился и [Принц Келесет](#), который открыл другой путь к составлению колоды и оказался способен в одиночку выиграть любую партию, если приходил в руку в течение нескольких первых ходов. Выбраться с уровня 3 Паладину на баффах не давал окрепший Джейд Друид, который уже не был легкой победой для Утера, и, конечно, гораздо более успешный конкурент «внутри» класса.

Теперь же, после нерфа этих двух колод, Паладин на баффах снова попытается стать полноценным и конкурентоспособным архетипом. Но, возможно, он так и останется нишевой колодой исключительно для любителей архетипа.

В этом гайде будут рассмотрены различные сборки Паладина на баффах, найдены те, что более и менее эффективны для подъема рейтинга в нынешней мете, представлены лучшие технические замены карт, правильный муллиган, стратегия игры против различных классов, а в конце статьи — небольшое размышление по поводу будущего Паладина на баффах.

#### СОДЕРЖАНИЕ:

- 1. [Вариации колоды](#)
- 2. [Основные карты](#)
- 3. [Технические и дополнительные карты](#)
  - [Класовые карты](#)
  - [Нейтральный карты](#)
- 4. [Муллиган](#)
- 5. [Стратегия игры](#)
- 6. [Обсуждение карт с эффектом раскопки](#)
- 7. [Матч-апы](#)
- 8. [Как играть против Паладина на баффах](#)
- 9. [Бюджетная версия колоды](#)
- 10. [Заключение](#)



## Вариации колоды

Специфика Паладина на баффах заключается в том, что для достижения максимальной эффективности карт класса из Злачного города Прибамбаска ваша колода должна преимущественно состоять из существ, то есть места для заклинаний и оружия в ней очень мало. Это делает колоду невероятно вариативной, ведь большинство карт — нейтральные существа, среди которых есть масса неплохих вариантов.

Если нужен какой-то ремувал для опасных угроз оппонента, берите в колоду немоту. Испытываете проблемы с добором — кладите существ, добирающих карты. Страдаете













от агрессивных колод — многочисленные общие провокации к вашим услугам. Хотите больше взрывного урона — возьмите карты с рывком. Необходимо утяжелить колоду — положите в нее Стража бурь, Костяную кобылу или [Доппельгангстера](#).


**Извечный вопрос:** использовать ли Принца Келесета?


Если он придет вам в руку на ранней стадии игры, то прокачает около 20 существ в колоде и обеспечит огромную выгоду, но при этом сборка станет более жадной, закрыв доступ к другим существам за два кристалла маны. Вместо Принца Келесета можно положить Торговца из трущоб и иметь возможность добавить в колоду [Гидрологов](#), которые могут быть невероятно полезны и против агрессивных, и против контроль колод (если найти нужный секрет), а также очень сильно повысят процент побед против Квест Мага. Сейчас подавляющее большинство людей берут используют Принца Келесета, но изредка встречаются и сборки без него, что также делает архетип несколько разнообразнее.


## Колода Паладина на бафах

**Паладин на бафах**

 <p>Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация Божественный щит</p> <p>x2</p>	 <p>Все существа у вас в руке получают +1/+1.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1.</p> <p>x2</p>	 <p>Божественный щит Провокация Положение жизни</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация Боевой клич: вы расширяете существо с «Провокацией».</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой клич: ваши существа, имеющие «Божественный щит», получают +1/+1.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: атака выбранного существа противника становится равна 1.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: накладывает эффект немоты на выбранное существо.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: получаете «Провокацию» и кладете это существо с «Провокацией» из колоды в руку. «Провокация» не добавляется к «Провокации».</p> <p>x2</p>	 <p>Рывок Положение жизни</p> <p>x2</p>	 <p>В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +3 к атаке.</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>
 <p>В конце вашего хода все существа у вас в руке получают +1/+1.</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация. Боевой клич: атака и здоровье всех прочих существ становятся равны 3.</p> <p>x2</p>	 <p>Выбранное существо получает +2/+5 и «Провокацию». Когда оно погибнет, вы призываете скакунца.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокацию».</p> <p>x2</p>	 <p>Божественный щит. Провокация. Проклятый хрип: вы берете в руку Испытатель 5/3.</p> <p>x2</p>	







**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажми чтобы скопировать в буфер

Одной из наиболее популярных и играбельных сборок Паладина на бафах является колода от игрока Kibler. Она не использует никаких сумасшедших комбинаций с бафами, а просто держится на костяке из сильных мидрейндж существ, а также

использует много карт с божественным щитом, которым усиление дает намного больше, чем всем остальным картам. Есть тут и инструменты для контроля стола по типу Хранителя Солнца Тарима или Разрушителя чар. Также в данной сборке используется именно [Принц Келесет](#).

## Паладин на бафах от StanCifka

**Паладин на бафах от StanCifka**

**HEARTHSTONE**  
**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru

12180

**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажми чтобы скопировать в буфер

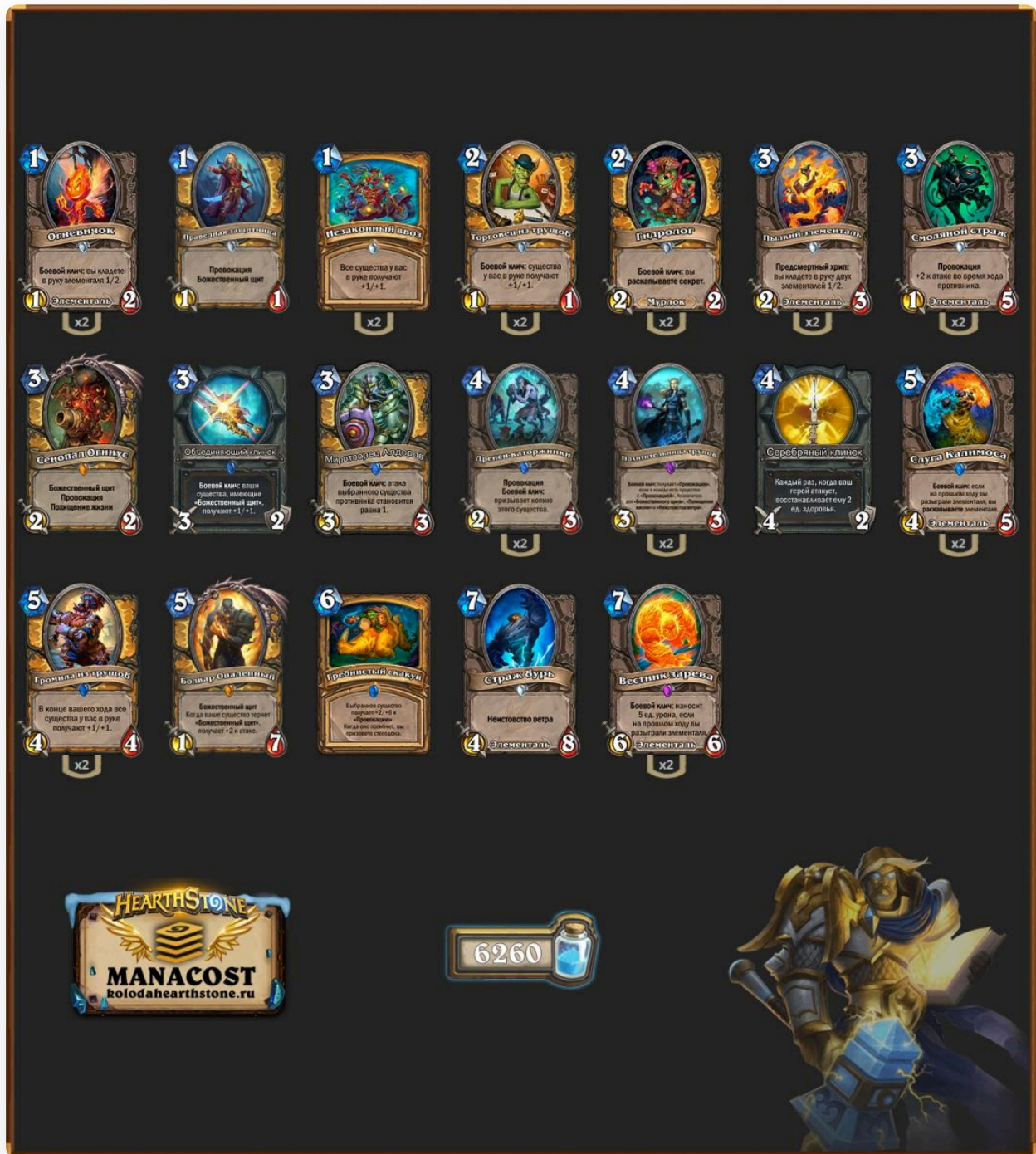
А вот колода от профессионального игрока StanCifka, ставшая популярной в начале октября 2017 года, куда более необычна и использует много рискованных, но невероятно эффективных при хорошем заходе существ. В ней делается акцент именно

на различных комбинациях и синергиях с картами, прокачивающими руку. Если вы готовы пожертвовать некоторой стабильностью, но при этом хотите получить побольше удовольствия от игры и на полную реализовать механику усиления руки, выставив за один ход двух (точнее, шестерых) [Доппельгангстеров 8/8](#), то это колода вам понравится. К тому же, благодаря большому количеству существ, обладающих огромным потенциалом при получении усиления, сборка становится очень опасным противником для контроля коло. Так что, если вы встречаете много медленных архетипов, колода от StanCifka может смотреться очень даже неплохо.

---

**Стоит сказать, что есть колоды Паладина на драконах и даже Элем Паладина, которые тоже иногда используют карты с эффектом баффа руки, так что вы можете ознакомиться и с версией архетипа с элементами от игрока Bozzton:**

## Элем Паладин на бафах от Vozzton



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажми чтобы скопировать в буфер

Конечно, в рамках конкретно этого гайда не будет описана подробная стратегия игры за Элем Паладина, ведь это уже несколько отличный архетип от Паладина на баффах, и стратегия игры колодой с использованием элементалей будет сильно отличаться. Но все же Элем Паладин использует карты, прокачивающие руку, поэтому надо сказать пару слов и о нем.

Игра этим своеобразным архетипом может несколько удивить вас, ведь ранние элементали прекрасно контролируют стол против агрессивных колод и способны сдерживать их напор в начале игры, а тяжелые могут очень сильно сыграть против

контроль колод. Проблема Элем Паладина заключается в том, что колода содержит в себе слишком много разных синергий, и, хотя карты для баффа руки в целом довольно хорошо взаимодействуют с элементами, иногда вы не сможете активировать какой-нибудь важный эффект или прокачать не очень хороших существ. Исходя из всего этого, колода показывает себя не очень стабильно, и часто результат партии будет зависеть именно от того, насколько удачно вам придут карты в руку.

---

Еще одна колода Элем Паладина от Savjz, попавшая в статью благодаря тому, что с помощью нее игрок Asmodai смог попасть в топ-100 Легенды. К тому же, сборка не обошлась без использования механики усиления руки, которой в ней тоже довольно много:

## Элем Паладин на бафах от Savjz



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

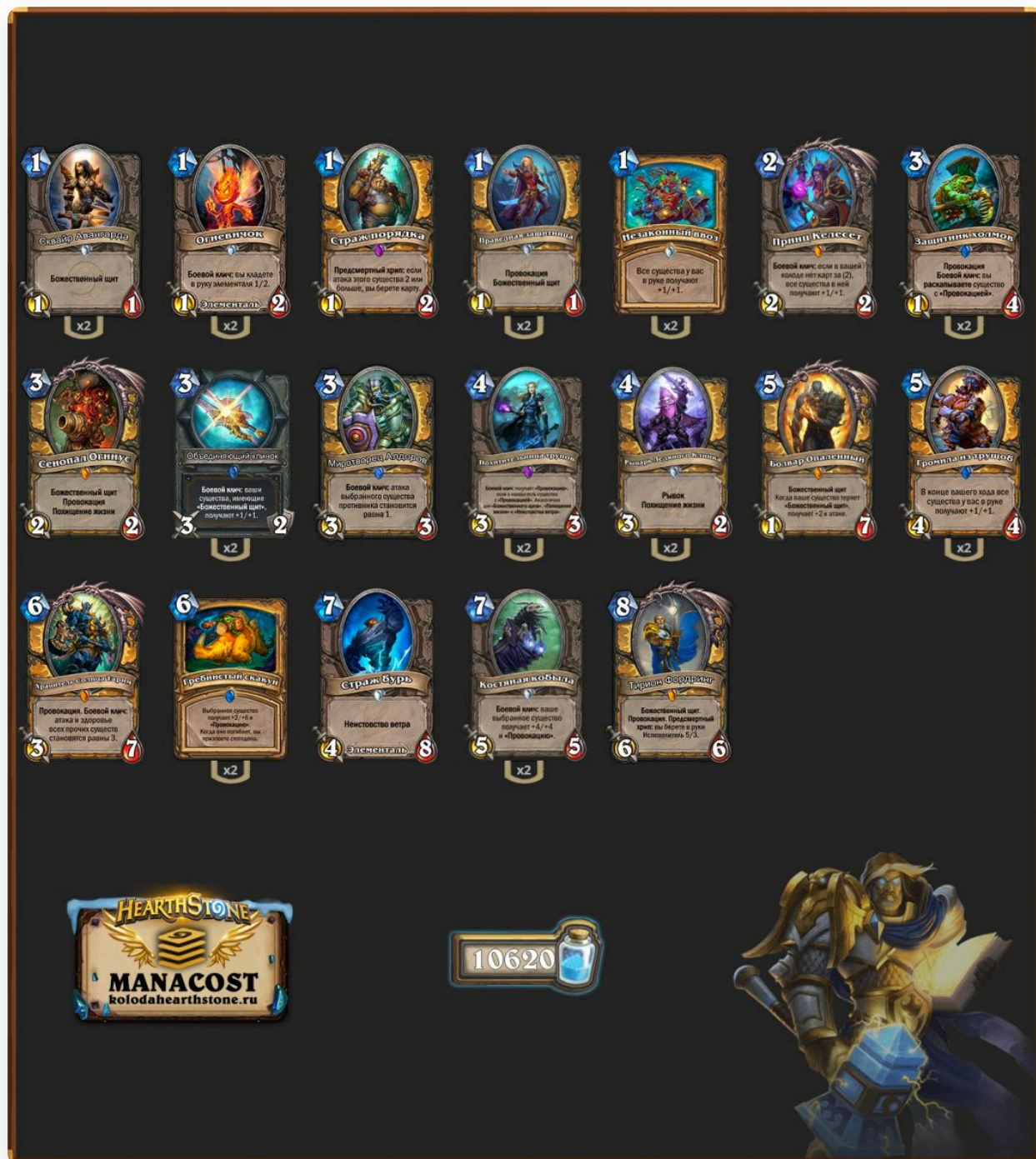
нажми чтобы скопировать в буфер

Обилие элементалей для ранней игры в этой колоде позволяет эффективно противостоять агрессивным соперникам, в то время как Божественная милость позволяет побеждать и более медленных оппонентов, поскольку дает возможность

добрать очень много карт как раз в тот момент, когда у вас уже закончились ресурсы. Сочетание большого количества дешевых элементарей и Божественной милости довольно хорошо само по себе, а добор, хоть и довольно нестабильный, позволяет чаще реализовывать синергию элементарей и вообще делает колоду более последовательней. Хотя надо учесть, что в сборке от Savijz есть всего лишь четыре карты, использующие механику элементарей, что несколько дестабилизирует эту колоду, делает ее более зависимой от захода карт в правильном порядке и удачи.

Еще одна довольно интересная колода от знаменитого профессионального игрока Thijs, в которую он добавил еще и синергию с божественными щитами:

### Паладин на бафах от Thijs



## КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Основной упор Thijs, как и Kibler, сделал именно на сильных мидрейндж существ, не используя комбинаций с **Доппельгангстерами** и Дренями-каторжниками. При этом его колода чуть легче и имеет значительно больше ранней игры, что будет сказываться на винрейте против Шаманов и Разбойников. Интересным нововведением выглядят **Болвар Опаленный** и два Сквайра Авангарда, использующие синергию с божественными щитами. Карт с этой способностью в сборке от Thijs также значительно больше, чем у других игроков, что делает его колоду не просто Паладином на баффах, а «Бабл» Паладином на баффах. Это создает определенный эффект неожиданности и неплохо выглядит против многих популярных колод в ладдере (**Казакус Жрец**, **Токен Шаман**, **Мидрейндж Охотник**, **Паладин на мурлоках**), которым тяжело убивать существ с божественными щитами.



### Основные карты

Выбрано 15 / 30 карт

1	Незаконный ввоз	2
1	Праведная защитница	2
2	Принц Келесет	
3	Объединяющий клинок	2
3	Сенопал Огнеус	
4	Похитительница трупов	2
5	Громила из трущоб	2
6	Гребнистый скакун	
6	Хранитель Солнца Тарим	
8	Тирион Фордринг	



блока

Костяк Паладина на баффах состоит из относительно небольшого количества карт. Это, естественно, сами карты для усиления руки (либо с Принцем Келесетом, либо без него, тогда в колоду берется карта **Торговец из трущоб 2x**) и некоторое количество обязательных существ, которых было бы глупо не положить в колоду, а также самые

важные заклинания и оружие, встречающиеся почти во всех сборках. Весьма интересно, что многие современные сборки Паладина на баффах отказываются даже от некоторых основополагающих карт, так как «идеальная» версия архетипа все еще находится в разработке, поэтому любители Паладина на баффах экспериментируют с необычными картами. Так что эти карты не являются на 100% обязательными, но, положив их в колоду, вы не прогадаете, а в большинстве случаев именно представленные в этом разделе карты будут иметь наибольший приоритет при составлении сборки.

**Баффы руки** – Незаконный ввоз, Принц Келесет/Торговец из трущоб и Громила из трущоб определяют данный архетип, поэтому они обязательны к добавлению в колоду. Без этих карт Паладин на баффах не может существовать, а Агро Паладин, использующий лишь Принца Келесета, является совершенно другим архетипом.

На самом деле, баффы руки являются единственными обязательными картами для Паладина на баффах, так как с этим архетипом постоянно экспериментируют и иногда убирают из колод даже карты вроде Тириона Фордринга или Защитника холмов. Но все же есть карты, обладающие очень высоким приоритетом при добавлении в сборку, и хотя их добавляют не в каждую версию, они очень сильны, поэтому техническими или дополнительными их назвать нельзя. Это Праведная защитница, Защитник холмов, Объединяющий клинок, Похитительница трупов, Сенопал Огнеус, Гребнистый скакун, Хранитель Солнца Тарим и Тирион Фордринг.



## Технические и дополнительные карты

В Паладине на баффах у вас в колоде после добавления основных карт останется еще очень много места: целых 11 карт на ваше усмотрение в версии с Торговцем из трущоб, а с Принцем Келесетом еще на одну больше. Поэтому карт, представленных в данном разделе, очень много, и это будут еще далеко не все варианты, так как, подстроив колоду под себя, вы, возможно, захотите добавить какие-то совсем неожиданные карты, причем ваша сборка совсем необязательно станет от этого хуже — в этом и прелесть архетипа.



### Классовые карты

**Страж порядка** – достойная рассмотрения карта только в том случае, если вам в колоде не хватает добора и/или если вам хочется на полную катушку реализовать механику баффа руки. Карта может быть неплохой против контроль колод, так как в случае чего вы можете немного подождать и прокачать ее несколько позже, но в агрессивной мете ее труднореализуемый предсмертный хрип и посредственные показатели 1/2 вряд ли сильно напугают вашего быстрого оппонента. Автор не рекомендовал бы эту карту к добавлению в колоду, так как усиления руки приходят не всегда, а без них **Страж порядка** абсолютно бесполезен.

**Гидролог** – почти обязательная карта в сборке с Торговцами из трущоб. Великолепное существо за два кристалла маны, обладает огромной вариативностью и полезно практически в любом матч-апе.

**Меч справедливости** – весьма интересная карта для добавления в колоду, так как фактически является еще одним инструментом для усиления существ, но при этом работает иначе, чем карты с механикой Ржавых Бугаев, прокачивающих всю руку. Это оружие, пожалуй, работает стабильнее баффов руки, но в большинстве случаев гораздо медленнее любого из них и при этом занимает место в колоде, не являясь существом, а этот фактор тоже довольно важен для архетипа. По мнению автора, карта недостаточно сильна для того, чтобы включать ее в колоду, но, возможно, именно в вашей сборке она будет выглядеть хорошо, так что поэкспериментировать с Мечом справедливости можно.

**Миротворец Алдор** – так как в эту колоду вы не можете положить заклинания вроде Равенства, это существо — единственное спасение от больших угроз противника (особенно против популярной нынче Гидры Горьких Волн). Замечательная карта с прекрасным боевым кличем и хорошими характеристиками, причем невероятно важная конкретно для этой колоды. Она помогает практически в любом матч-апе (против **Казакус Жреца** бывает трудновато найти ей применение), поэтому рекомендуется добавить ее в сборку.

**Рыцарь Ледяного Клинка** – в этом и только в этом архетипе Паладина данная карта действительно хороша чисто из-за своих свойств: рывок и похищение жизни прекрасно

сочетаются с эффектами баффа руки. Она также передает **Похитительнице** трупов свой эффект похищения жизни, что является очень важным моментом, если у вас вдруг нет Сенопала Огнеуса. Именно из-за крутых синергий это с виду плохое и неказистое существо берет во многие сборки Паладина на баффах. **Рыцарь Ледяного Клинка** лучше всего играет против темпо и агро колод, так как позволяет и забрать какое-то важное существо оппонента, и восстановить здоровье сразу же после выхода на поле. Против **Казакус Жреца** и **Джейд Друида** он не так силен, ибо довольно редко будет восстанавливать вам здоровье и будет представлять серьезную угрозу для оппонента только после двух-трех усилений.

**Болвар Опаленный** – необычный выбор для включения в колоду, но все же довольно интересный вариант для сборок, использующих большое количество карт с божественным щитом. **Болвар Опаленный** лучше показывает себя в играх против медленных колод (**Казакус Жреца**, **Джейд Друида**, **Контроль Мага** и **Контроль Лока**), против всех остальных архетипов он сам слишком медленный. Очень часто выставление этой карты на пятый ход против Темпо Разбойника и Токен Шамана может привести вас к поражению, поскольку такой ход будет являться очень слабым по темпу. Впрочем, и против контроль колод это существо не так сильно, так как уничтожается практически любым ремувалом, становится бесполезным 1/7 после наложения немоты и вообще не является очень опасным, из-за чего некоторое время Болвара Опаленного и вовсе можно игнорировать. Брать в колоду эту карту не рекомендуется.

**Белый конь** – так как в вашей колоде практически все карты являются существами, а для многих хороших, но ситуативных заклинаний просто не нашлось места, эта карта — единственный способ получить **Освящение**, **Печать королей**, **Возложение рук**, **Равенство** или даже **Смирение**, Божественную милость и **Неправедный суд**, восстановив при этом несколько единиц здоровья. Проблема карты в том, что у Паладина очень много дешевых и довольно бесполезных заклинаний, от раскопки которых вам не будет ни тепло, ни холодно, а лечение от них будет минимальным. Стоит сказать, что карта довольно интересна, а ее эффективность будет во многом зависеть конкретно от вашей сборки и вашего стиля игры. Но все же в текущих реалиях **Белый конь** не очень хорош еще и потому, что карты с похищением жизни гораздо лучше для исцеления вашего героя. **Гидролог** и **Защитник холмов**, в отличие от шахматной фигуры, обладают лучшими характеристиками и зачастую могут принести более эффективные и полезные карты, так что **Белый конь** проигрывает как по лечению, так и по добору, а скрещивание этих двух эффектов сейчас не так уж и важно для архетипа.

**Рагнарос Слуга Света** – одна из сильнейших карт для исцеления героя в игре, наиболее эффективна против колод с большим количеством взрывного урона (**Берн** и **Фриз Маг**, **Миракл Разбойник**), а также против агрессивных архетипов (конечно, если вам удастся дожить до восьмого хода, что, впрочем, для Паладина на баффах не должно быть проблемой). Разыграв **Рагнароса** Слугу Света на определенном этапе против всех этих колод, вы, скорее всего, моментально выиграете игру, но беда в том, что на данный момент **Берн Маг** и **Фриз Маг** не играют вовсе, **Миракл Разбойник** встречается очень редко, а агрессивные колоды теперь все чаще причисляются к темпо и ориентируются на контроль стола. **Рагнарос Слуга Света** — прекрасная карта, но в текущей мете она не очень актуальна, так что берите ее в свою сборку, только если вам не хватает какого-то мгновенного исцеления, которое похищение жизни далеко не

всегда может предоставить. Но не забывайте о том, что «светлый» **Рагнарос** может восстанавливать здоровье не только герою, так что если у вас на столе есть раненые существа, то желанное лечение Утеру может не достаться. Хороша эта карта против Охотников, ведь пока **Рагнарос Слуга Света** находится на столе, способность Рексара становится почти бесполезной и ему приходится, сломя голову, убивать легендарного элементаля, что далеко не всегда бывает удобным и даже возможным.



### Нейтральные карты

**Кровожадный корсар + Пират Глазастик** - эта знаменитая связка сделает вашу колоду несколько более агрессивной и легкой, а также позволит вам оказывать давление на оппонента уже с первых ходов. Особенно хороша, если вы используете Принца Келесета. В таком случае можно будет призвать Пирата Глазастика 2/2, что сделает из него уже более серьезную угрозу. В обычную (мидрейндж) версию Паладина на баффах этих пиратов чаще всего не берут, зато они занимают почетное место в Агро Паладине с Принцем Келесетом, но это уже совершенно другой архетип.

**Мастерица микстур** - техническая карта против агрессии. Учитывая количество различных провокаций и карт с похищением жизни, имеющих в арсенале Паладина на баффах, у него не бывает особых проблем с выживаемостью, но если уж вы встречаете слишком много агрессивных колод и часто им проигрываете, то можете смело добавить в колоду Мастерницу микстур.

**Огневичок** - почти обязательная карта в сборках Паладина на баффах, использующих Принца Келесета. Ничего другого путного за один кристалл маны у архетипа нет (кроме вышеупомянутых карт), а это существо и против агрессии прекрасно, и контроль может понемногу продавливать, еще и с механикой баффа руки сочетается. Прекрасное дополнение к любой сборке с Принцем Келесетом.

**Служитель боли** - в Паладине на баффах отсутствует какой-либо добор, поэтому существа, позволяющие перебирать колоду, довольно эффективны для архетипа. А **Служитель боли**, в отличие от других хороших существ, добирающих карты, еще и великолепно взаимодействует с механикой усиления руки и иногда может добрать очень много карт. Это делает Служителя хорошим дополнением к колоде, и хотя он несколько тяжеловат, автор рекомендует использовать хотя бы одну копию этой карты.

**Собиратель сокровищ** – о проблемах с добором у Паладина на баффах уже было сказано выше. Самым лучшим подобным инструментом будет **Служитель боли**, а **Собиратель сокровищ**, на первый взгляд, проигрывает ему во всем, но он лучше показывает себя против агрессивных колод, так как обладает более высокими характеристиками за свою стоимость и является более «темповой» картой. Так что если **Служитель боли** вам кажется слишком медленным в колоде без Принца Келесета, то смело берите эту карту.

**Ползун Голакка** – еще одна техническая карта против агрессивных колод. Правда он более специфичен и значительно слабее против контроля, что делает его не самым лучшим претендентом на место в колоде. Но если вам попадается много Разбойников и Шаманов, а также Пират Воинов, возможно, имеет смысл взять одну копию этой карты, ведь, съев Капитана Южных морей, вы почти гарантированно побеждаете, а полакомившись пиратом поменьше, все равно неплохо вырываетесь вперед по темпу.

**Коварный птенец** – очень неплохо смотрится в сборках Паладина на баффах, которые используют Принца Келесета. Если же в вашей колоде его нет, то лучше взять каких-нибудь существ за два кристалла для более плавной кривой маны. Основной плюс этой карты для рассматриваемого архетипа в том, что **Коварный птенец** прекрасно синергирует с механикой усиления руки, ведь основная его задача — продержаться на столе как минимум один ход, а затем «сходить в лицо» оппонента, а дальше уже вашему противнику придется тратить на него какие-то серьезные ресурсы или сразу же смириться с поражением. С характеристиками 4/4 вместо 3/3 Коварного птенца гораздо сложнее убить, потому он имеет больше шансов атаковать вашего противника и начать «цепь» адаптаций, превращаясь во все более и более опасное существо.

**Смоляной страж** – очень сильная карта против агрессивных колод, которая еще и неплохо синергирует с баффами руки. Даже после одного увеличения характеристик она уже может хорошо размениваться и оказывать давление на оппонента. Но, как уже было сказано несколько раз, Паладин на баффах и без этого силен против агрессивных колод, так что добавлять в сборку Смоляного стража стоит только в том случае, если вы встречаете ну очень много быстрых архетипов и по какой-то причине часто им проигрываете.

**Дренеи-каторжники** – хорошая карта как против контроля, так и против агрессии, ведь она великолепно сочетается с усилением руки, поскольку второй призванный Дрней-каторжник будет иметь такие же характеристики, как и первый. Единственный ее минус — некоторая нестабильность, ведь без увеличенных характеристик карта может показать себя довольно-таки посредственно, и потому некоторые предпочитают какие-то более надежные варианты.

**Разрушитель чар** – сейчас в мете очень много существ с неприятными эффектами: это и Вестники рока Жреца, и тотемы Шамана, и усиленные существа Разбойника или Паладина, да и вообще много кто еще, поэтому Разрушителя чар или его аналоги берут практически во все успешные колоды современного ладдера. А поскольку Паладин на баффах не имеет заклинаний для контроля стола и больших существ, эта карта просто прекрасно впишется в его колоду, хоть и не имеет с ним непосредственной синергии. Поэтому одну копию автор рекомендует класть практически в любую сборку Паладина

на баффах, но две копии уже могут стать перебором: карта все же техническая и работает далеко не всегда.

**Доппельгангстер** – лучшее существо, которое вы можете использовать против медленных колод, и не такой плохой вариант против агрессии, хотя за быстрыми архетипами эта карта часто попросту «не успевает». Хорошо усиленный **Доппельгангстер** заставит любого Жреца, меленного Мага и Чернокнижника немедленно отдать сильный AoE ремувал, а если его не будет — уничтожит оппонента за 2-3 хода. Против агрессии же карта чуть медленна и не особо сильна, так вы часто будете ставить еще не сильно раскаченного **Доппельгангстера** в темп, что не покажется внушительной угрозой вашему сопернику. Для компромисса вы можете положить в колоду только одного **Доппельгангстера**, чтобы у вас было сильное существо против контроля, а сборка при этом не становилась сильно медленной и все так же уверенно выигрывала противостояния с агрессивными соперниками.

**Кобальтовый губитель** – еще более медленный и слабый против агрессивных колод, чем **Доппельгангстер**. Да и против медленных архетипов он, на первый взгляд, не так уж и силен. Но главная сила этой карты раскрывается в игре против Андуина, нынешнего короля ладдера, так как у него не получится зачистить стол на шестой ход Зельем драконьего огня. Точнее, он может его использовать, но опаснейший дракон будет жить и продолжит давить на Жреца, так что тому придется делать непростой выбор: отдавать AoE зачистку для уничтожения остальных существ или убить самого дракона Словом Тьмы: Смерть, но при этом оставить в живых других существ. Так что как меру против Андуина и неплохую карту для колоды на существах в целом можете смело добавлять Кобальтового губителя в свою сборку Паладина на баффах.

**Мастер грук-фу** – эту с виду слабую карту, как и Стража бурь, берут в колоду только для того, чтобы она отдала свой эффект неистовства ветра **Похитительницам** трупов. И хоть обычно с этой целью в колоду кладется **Страж бурь**, **Мастер грук-фу** является альтернативным вариантом с более агрессивными характеристиками и меньшей стоимостью, и, в отличие от элементаля, он не делает колоду чрезмерно тяжелой.

**Черный рыцарь** – безусловно, в последнее время в мете есть очень большое количество карт с провокацией, так что для этого существа почти всегда найдется цель, но в последнее время все эти провокации — карты, обладающие характеристиками существ за 2-3 кристалла маны. Да, можно легко убрать **Нечто из глубин** или даже Короля-лича, если сильно повезет, но в целом **Хранитель Солнца Тарим** будет работать лучше и помогать чаще, чем **Черный рыцарь**, что делает «охотника за провокациями» сомнительным выбором для добавления в колоду. Но если вам попадается много Шаманов и Паладинов, а Жрецов и Разбойников, наоборот, не видно (что, конечно, вряд ли случится), то можете попробовать поиграть с этой картой.

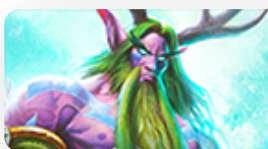
**Костяная кобыла** – замечательная карта практически для любой колоды с большим количеством существ, но в Паладине на баффах это существо используется не всегда. В данном архетипе и без того есть много тяжелых карт (**Доппельгангстер**, **Гребнистый скаун**, **Хранитель Солнца Тарим**, **Кобальтовый Губитель**, **Тирион Фордринг**, даже **Страж бурь**), потому Костяной кобыле не всегда находится место, особенно учитывая то, что она никак не взаимодействует с усилением руки. Но в этом и сила данной карты: она не зависит от других синергий и сильна сама по себе.

**Страж бурь** – сама по себе карта довольно плоха, но при этом она имеет много синергий в колодах Паладина, в связи с чем и играет только в них. Характеристики 4/8 очень хороши против Жрецов, и выставленный на 7-й ход элементаль может нанести Андуину очень много урона. Кроме того, **Страж бурь** хорошо взаимодействует с баффами руки, так как фактически получает не +1/+1, а +2/+1 из-за неистовства ветра. Ну и, конечно же, **Похитительницы трупов** будут очень рады наличию такой карты в колоде. Но не стоит забывать, что все-таки **Страж бурь** очень медленный, так что две копии в колоду класть не нужно, иначе вы будете сильно проседать по темпу и начнете проигрывать даже хорошие матч-апы против агрессивных колод.

Вообще все тяжелые карты для вашей сборки Паладина на баффах вам нужно будет выбрать самим, исходя из вашего стиля игры и предпочтений. Для тех, кто хочет извлекать из карт максимум выгоды и использовать механику Ржавых Бугаев на все сто, лучше всего будет использовать **Доппельгангстера** и **Дрениев-каторжников**. Тем, кто хочет иметь возможность переворачивать игру и хоть как-то контролировать стол — **Хранителя Солнца Тарима** и **Черного рыцаря**. Если хотите иметь взрывной урон и не зависеть от баффов руки — **Костяную кобылу**. А тем, кто готов положить не очень-то сильную карту в колоду, чтобы усилить сборку в целом или оптимизировать ее против какого-то конкретного архетипа — **Стража бурь** или **Кобальтового губителя**. Естественно, в зависимости от ваших личных предпочтений вы можете брать от каждого типа понемногу и смешивать их – главное, чтобы ваша колода не стала чересчур тяжелой.



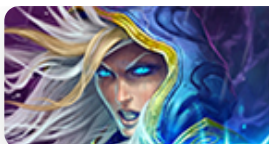
Муллиган



ДРУИД

**Друид.** После нерфа Озарения формировать стартовую руку стало гораздо проще, так как из двух сильнейших архетипов Друида остался лишь один (и то сильно ослабевший). Агро Друид ушел со сцены, теперь остался лишь его «нефритовый» брат, так что и заранее определить архетип Малфуриона стало полегче.

Против Джейд Друида вам нужен сильный старт, поэтому, как и в любом другом матче, ищите Праведную защитницу, **Незаконный ввоз**, Огневичка, Защитника холмов, Принца Келесета или Торговца из трущоб с **Гидрологом**. Если у вас есть хотя бы две карты для начальной игры, то можно взять что-нибудь более сильное на 4-5 ход вроде **Доппельгангстера** (против Друида стоит оставлять всегда при наличии любого баффа руки), **Дрениев-каторжников**, **Кобальтового губителя**, **Похитительницы трупов** (особенно если у вас есть **Страж бури**, тогда оставляйте в любом случае), и, конечно, **Громилу** из трущоб.



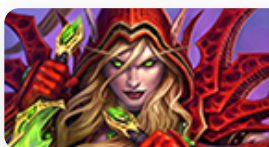
## МАГ

**Маг.** Вот с Магом все несколько сложнее. Если раньше можно было иметь дело в основном с медленными комбо и контроль версиями Мага, то теперь появился еще и довольно агрессивный Секрет Маг. В любом случае в стартовую руку следует искать Праведную защитницу, Незаконный ввоз, Огневичка, Защитника холмов, Принца Келесета или Торговца из трущоб с Гидрологом. Также оставляйте Сенопала Огнеуса, Объединяющий клинок, Похитительницу трупов. Если у вас очень хорошая рука, можно даже задуматься над тем, чтобы оставить Громилу из трущоб и Рыцаря Ледяного Клинка.



## ЖРЕЦ

**Жрец.** Сейчас наиболее популярны два вида Жрецов - Казакус Жрец и так называемый Биг Жрец. Обе колоды больше играют от обороны, поэтому можно не беспокоиться о ранней игре: лучше сразу искать побольше баффов руки. Насчет Праведной защитницы и Огневичка можно поразмыслить, иногда стоит их сбросить, оставлять следует Незаконный ввоз, Принца Келесета или Торговца из трущоб с Гидрологом, Защитника холмов, Громилу из трущоб, Доппельгангстера, можно подумать над тем, чтобы оставить Похитительницу трупов, Кобальтового губителя и Дренеев-каторжников (если есть пара существ за 2-3 маны).



## РАЗБОЙНИК

**Разбойник.** Сейчас очень популярен Темпо Разбойник, поэтому на стадии муллигана нужно готовиться именно к нему. Против этой колоды оставляйте карты для ранней игры: Праведную защитницу, Незаконный ввоз, Огневичка, Защитника холмов, Принца Келесета или Торговца из трущоб с Гидрологом. Можно еще оставить Объединяющий клинок, Миротворца Алдоров и Рыцаря Ледяного Клинка, при наличии баффов руки подумайте о Доппельгангстере.



## ПАЛАДИН

**Паладин.** Чаще всего ваш оппонент будет Мурлок Паладином, реже — Контроль Паладином. Против этого класса следует оставлять Праведную защитницу, Незаконный ввоз, Огневичка, Защитника холмов, Принца Келесета или Торговца из трущоб с Гидрологом. Также можете взять в стартовую руку Объединяющий клинок, Сенопала Огнеуса, Похитительницу трупов, Рыцаря Ледяного Клинка и Дренеев-каторжников.



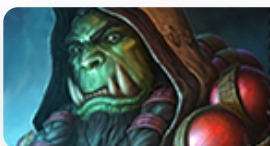
## ОХОТНИК

**Охотник.** Охотника вы сейчас встретите только одного — Мидрейндж Охотника. Набор обязательных карт стандартный: Праведная защитница, Незаконный ввоз, Огневичок, Защитник холмов, Принц Келесета или Торговца из трущоб с Гидрологом. При наличии 2-3 карт из этого списка можно также оставить Сенопала Огнеуса, Миротворца Алдоров, Объединяющий клинок и Похитительницу трупов. Если есть какие-то баффы руки, также берите Дренеи-каторжников и Рыцаря Ледяного Клинка.



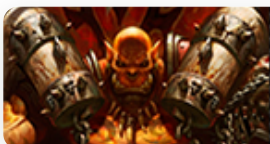
## ЧЕРНОКНИЖНИК

**Чернокнижник.** С этим классом все не так уж и просто, ожидайте увидеть как Зоолока, так и Контроль Лока. Оставляйте все хорошие для старта карты: Праведную защитницу, Незаконный ввоз, Огневичка, Защитника холмов, Принца Келесета или Торговца из трущоб с Гидрологом, но не больше 2-3. При наличии Стража бурь в колоде обязательно оставляйте Похитительницу трупов. Если у вас есть хотя бы 2 карты для ранней игры, то при наличии усиления руки можно рискнуть и оставить Доппельгангстера, хорошо сыграют против обеих версий Чернокнижника Дренеи-каторжники, Рыцарь Ледяного Клинка и Миротворец Алдоров.



## ШАМАН

**Шаман.** В мете сейчас только один архетип этого класса – Токен Шаман, против него оставляйте всю раннюю игру (Праведную защитницу, Незаконный ввоз, Огневичка, Защитника холмов, Принца Келесета или Торговца из трущоб с Гидрологом), имея несколько таких карт, можно оставить Объединяющий клинок и Разрушителя чар против тотемов. Если есть баффы, задумайтесь над Дренями-каторжниками и Доппельгангстером.



## ВОИН

**Воин.** Ожидайте увидеть Пират Воина, все стандартные ранние карты будут хороши против него. Отлично себя покажут Сенопал Огнеус, Миротворец Алдоров, Объединяющий клинок, Похитительница трупов, Рыцарь Ледяного Клинка, Дренеи-каторжники, но приоритет все равно отдавайте картам за 1-2 кристалла маны.



## Стратегия игры

Играть колодой Паладина на баффах на самом деле не так уж и просто из-за сложной в использовании механики прокачки руки. Иногда карты с механикой Ржавых Бугаев стоит придержать в руке в ожидании наиболее хорошего момента для их использования, а иногда стоит сыграть в темп и не жадничать. Сыграв 50-100 игра на этой колоде, вы научитесь понимать, когда наступит нужный момент для использования этих карт, но до тех пор часто будете ошибаться и играть либо слишком жадно, либо, наоборот, чересчур «темпово».

Вообще игра на таком Паладине похожа на игру за старого Мидрейндж Шамана: он постоянно оказывал давление на противника, но при этом всегда сохранял какие-то ресурсы в руке, чтобы не остаться без карт после одного вражеского AoE ремувала. В критической ситуации можно было рискнуть и выставиться на победу, уже не заботясь о последствиях (есть у оппонента массовая зачистка — проигрыш, нет такой — победа). Примерно так же стоит использовать механику Ржавых Бугаев: ждите, пока игровая ситуация позволяет, копите ресурсы и старайтесь как можно выгоднее разыграть баффы. Если же все плохо, то используйте все, что есть, и пытайтесь обогнать противника по темпу, при этом сильно рискуя остаться и без стола, и без карт.



Идет четвертый ход, Thijs может немного сильнее продавить Жреца, разыграв из руки все первые дропы, но тогда он лишится карт, из-за чего усиление руки на следующий ход Громилой из трущоб будет значительно слабее. К тому же, Thijs может лишиться и всего выставленного стола от одного AoE ремувала Жреца. Поэтому игрок решает выставить только двух самых сильных существ - 2/2 Праведную защитницу и Сквайра

Авангарда, что одновременно и создаст определенное давление на оппонента, и сохранит ресурсы в руке.

Казалось бы, все эти советы неактуальны против агрессивных колод, но кто сейчас представляет агро архетипы? Токен Шаман, Темпо Разбойник и Мурлок Паладин могут заканчивать игры быстро, но они могут отлично играть и в лейт гейме. Они способны не только нападать, но и обороняться, могут неплохо контролировать стол, имеют тяжелых «финишеров». Это все хоть и быстрые, но мидрейндж колоды, и если вы не будете задумываться об экономии ресурсов и извлечении максимальной выгоды из карт, то вас обгонят не только по темпу, но и по выгоде.

Играя на таком Паладине, просчитывайте свои ходы заранее. Иногда более хорошим и сильным ходом будет не сыграть **Незаконный ввоз** на первый ход (даже если кроме него у вас нет других карт за один кристалл маны), а немного подождать — вдруг придет **Доппельгангстер**, **Рыцарь Ледяного Клинка**, **Служитель боли**, **Дренеи-каторжники** или какая-то другая карта, прекрасно подходящая под бафф? С другой стороны, если у вас в руке уже есть одна или даже две таких карты, то сильно жадничать не нужно и лучше сразу разыграть этот самый **Незаконный ввоз** или **Торговца из трущоб**, ведь потом вам может быть уже не до этого.



Первый ход, начало партии, Thijs играет против Темпо Разбойника. Конечно, можно прямо сейчас разыграть **Незаконный ввоз** или **Праведную защитницу**, таким образом сыграв в темп, но бафф руки принесет слишком мало выгоды в данной ситуации, а **Праведная защитница** умрет от двух ударов силы героя Разбойника и сильного давления не окажет. Поэтому самым разумным в данной ситуации будет просто пропустить первый ход, а уже на втором получить больше выгоды от **Незаконного ввоза**, следом же выставив на стол **Праведную защитницу 2/2**, которая теперь уже лучше сыграет против оппонента. Такой вариант и выбирает профессиональный игрок.

Против действительно агрессивных колод (вроде **Пират Воина**) сильно экономить не стоит, просто выкидывайте на стол все, что есть, при этом отдавайте приоритет картам

с провокацией и похищением жизни. Тогда вы выиграете без особых проблем (кроме тех случаев, когда вам действительно очень сильно не повезет с заходом карт).

Против остальных же архетипов ресурсы следует экономить, но все равно старайтесь сохранять присутствие на столе. В Паладине на баффах нет никаких AoE ремувалов, так что если противник выставит сильный стол, вы ничего не можете с ним сделать. Против мелочи еще можно защититься с помощью многочисленных провокаций и Гребнистого скакуна, но большой стол оппонента для вас практически всегда равносильно проигрышу, поэтому не играйте чересчур жадно, пытайтесь найти баланс между выгодой и темпом, не теряя ни в том, ни в другом. Ищите слабые стороны противника: Жрецу, к примеру, очень тяжело бороться с существами, которые имеют божественный щит или чей показатель атаки равен 4. Поэтому если у вас есть возможность, то старайтесь доводить атаку своих существ ([Доппельгангстеров](#) и [Дренеев-каторжников](#)) именно до этого значения.

В большинстве случаев сложная ситуация для этой колоды наступит тогда, когда в руке у Паладина на баффах не окажется либо этих самых баффов, либо существ, которых можно усилить. Тут ваши действия должны будут зависеть от многих факторов. Если у вас в руке есть [Доппельгангстер](#) или [Дренеи-каторжники](#), вам все же следует использовать бафф руки (даже если это единственное имеющееся у вас существо на данный момент). Если у вас в руке другое существо, то вариант использования усиления тоже можно рассматривать, но совсем в проигрышной ситуации лучше этого не делать. Когда стол у вас с оппонентом примерно равный, а карт в руке у него намного больше, следует придержать бафф и подождать пару ходов, ведь если вы получите [Доппельгангстера](#), усилите его и выставите на стол, то сможете существенно улучшить свою игровую ситуацию. Если же с существами у вас все в порядке, а вот баффы руки из колоды не приходят, ваши действия преимущественно будут зависеть от архетипа оппонента. Против контроль колоды в этом случае нужно играть жадно, стараться каждый ход использовать силу героя и разыгрывать либо те карты, что дают вам дополнительные опции ([Гидролог](#), [Защитник холмов](#) и [Белый конь](#)), либо тех существ, что сильны и без сторонних баффов ([Тирион Фордринг](#), [Костяная кобыла](#), [Страж бурь](#)), либо же использовать карты, которые и вовсе не являются существами ([Объединяющий клинок](#), [Гребнистый скакун](#)). Против совсем агрессивных колод лучше не жадничать и выставлять все, что есть, против темпо архетипов вам самим следует играть в темп, при этом извлекая максимум пользы из [Дренеев-каторжников](#), [Доппельгангстера](#) и [Стража порядка](#).



Также очень важным аспектом игры за Паладина на баффах является техника выманивания ресурсов у противника, работающая и использующаяся только против контроль колод. Овладеть этим приемом не так просто, ведь правильное его использование требует большого опыта игры данным архетипом. Если вы никогда не играли колодой Паладина на баффах и похожими, то вам не так просто будет научиться «разводить» оппонентов на нужные вам карты. Собственно, смысл этой тактики заключается в том, что практически все контроль колоды имеют ограниченный запас точечных и AoE ремувалов и если они отдадут важные карты на не то существо или не тот стол, то на более опасные угрозы ответа у них уже не найдется. Например, вы играете против [Казакус Жреца](#), он пока не использовал своего рыцаря смерти, но выставил [Разу Плененного](#), разыграл комбинацию [Гномозелье](#) + [Слово Тьмы: Ужас](#) и [Мага крови Талноса](#) с [Астральной плетью](#), но при этом еще не отдавал [Зелье драконьего огня](#). У вас в руке есть [Доппельгангстер 5/5](#), а у Жреца осталось всего 14 ед. здоровья, при этом у вас на столе стоит [Рыцарь Ледяного Клинка 4/3](#) с похищением жизни. Если [Доппельгангстеры](#) не умрут, то на следующем ходу вы, скорее всего, добьете оппонента и выиграете игру, но Жрец играл пассивно, практически не выставлял существ, из чего можно сделать вывод, что большинство карт в его руке — заклинания, причем довольно ситуативные и, возможно, даже тяжелые, а [Зелье драконьего огня](#) как раз является таковым.

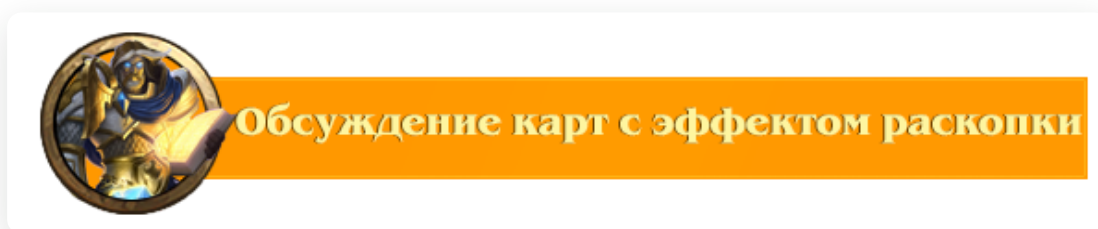
Поэтому если вы прямо сейчас выставите [Доппельгангстера](#), то рискуете проиграть сразу же, как только Жрец использует [Зелье драконьего огня](#). И даже если у него не окажется этого заклинания, он добрать его из колоды своими дешевыми инструментами. Кроме этого у вас в руке есть [Громила из трущоб 4/4](#) и [Защитник холмов 2/5](#), разыграв которых, вы сможете выманить у Жреца зачистку, если он пожадничает и разберется с существами каким-то другим способом, то ваш [Доппельгангстер](#) будет уже 6/6 и не умрет от [Зелья драконьего огня](#), и тогда единственной картой, которая спасет вашего оппонента в данной ситуации, останется [Темный жнец Андуин](#). А раз противник еще не разыграл его, то велика вероятность, что рыцаря смерти попросту нет в его руке. Таким образом, если у оппонента есть [Зелье драконьего огня](#), он будет вынужден отдать его сразу же, после того как вы выставите «приманку», а даже если он пожадничает и не использует его, разобравшись с одним из ваших существ другим способом, то все равно не сможет уничтожить [Доппельгангстеров](#) и проиграет. Как

видно из примера, для успешного применения такой тактики нужно очень хорошо разбираться в игре и иметь определенный опыт игры Паладином на баффах, так что прием этот не из простых, и новичок его вряд ли осилит. Порой такая может принести вам победу во всей партии (довольно редко, к сожалению), так что если вы хотите попробовать серьезно поиграть на Паладине на баффах, то постарайтесь освоить ее.



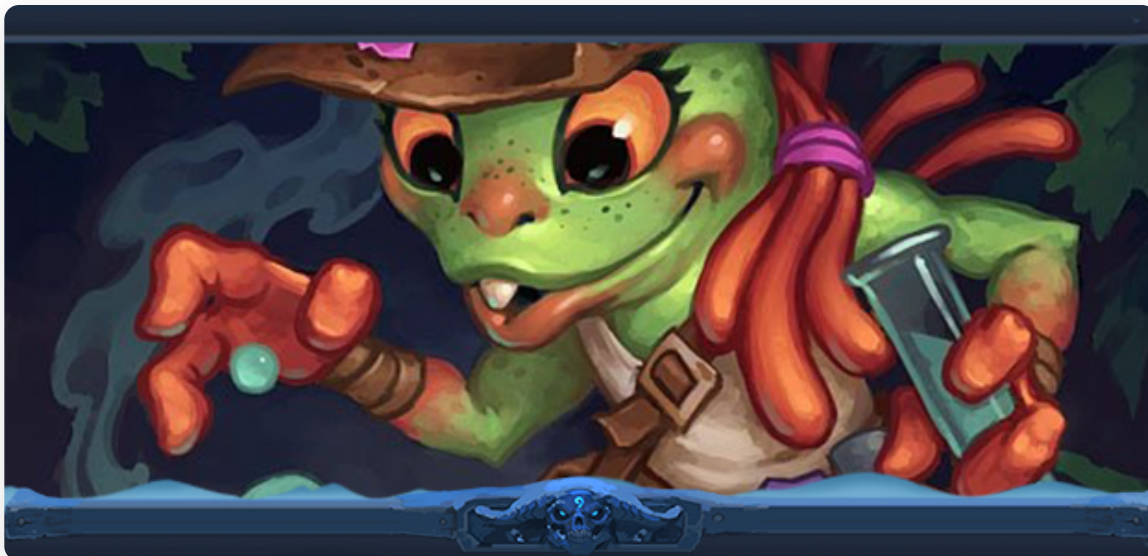
Savjz, конечно, играет на немного другом архетипе —Элем Паладине —, но, тем не менее, эта ситуация хорошо отражает технику выманивания ресурсов противника и вполне может быть применима и к рассматриваемому Паладину на баффах. Стример играет против Жреца и выставляет на стол небольших существ, при этом сохраняя в руке усиленных до чудовищных размеров Тириона Фордринга и Хранителя Солнца Тарима, чтобы после потери стола от возможного AoE ремувала или Темного жнеца Андуина практически сразу же создать новый и продолжить оказывать давление на оппонента с помощью сильных легендарных карт.

Основная сила Паладина на баффах в его гибкости: вы можете по-разному играть против разных оппонентов, используя карты с механикой усиления руки и универсальных существ. Главное — научиться правильно использовать все ваши ресурсы, в чем и поможет вам этот гайд. Однако, некоторые сложные моменты при игре на этой колоде вы сможете понять, лишь сыграв много игр и набравшись опыта.



На фоне других тем данного гайда этот раздел выглядит не очень серьезно, но зачастую именно правильными картами из раскопок вы сможете выиграть игру.

Всего в вашей сборке Паладина могут присутствовать максимум 3 карты с эффектом раскопки (естественно, если брать только из представленного здесь списка, при этом только одна карта в колоде обязательна): **Гидролог**, **Защитник холмов**, **Белый конь**. Следует отдельно обсудить каждую из них:



**Гидролог** - как только вы разыгрываете этого мурлока, вам на выбор предлагается взять один из трех секретов Паладина. Всего на данный момент у Утера в Стандартном режиме пять секретов, так что шанс получить какой-то определенный из них - 60%. И это довольно большое число, поэтому вы часто можете рассчитывать на получение чего-то конкретного.



**Самопожертвование** - один из секретов, выбираемых наиболее часто, так как он универсален и помогает очень во многих ситуациях. Чаще всего этот секрет берут, чтобы заблокировать какое-нибудь большое существо, не дав ему сходить вам «в лицо» или разменяться, и при этом нанести ему две единицы урона, что облегчит дальнейшую нейтрализацию угрозы. Иногда какое-то существо специально «подводят» под отметку в две единицы здоровья, чтобы оно само умерло при атаке. Также этот секрет используют, чтобы защитить каких-то важных существ, к примеру, Громилу из трущоб или Кобальтового губителя. Помните, что Разбойник и Друид могут активировать секрет своей силой героя и нарушить ваши планы.

**Побег на кодо** - пожалуй, наиболее популярный выбор особенно в этой колоде, так как многих существ (**Доппельгангстера**, **Защитника холмов**, **Дрениев-каторжников**, **Принца**

Келесета, Торговца из трущоб, Тириона Фордринга, Хранителя Солнца Тарима) очень выгодно и эффективно возвращать в руку, к тому же это позволяет не проседать по картам и иметь цели для раскачек руки. Всегда выбирайте этот секрет против медленных колод, иногда можно брать и против агрессии.

**Искупление** – в большинстве случаев гораздо лучше будет взять **Побег на кодо**, а не этот секрет, но в начале партии и против агрессивной или мидрейндж колоды **Искупление** может показать себя сильнее, особенно в сочетании с такими картами, как **Праведная защитница** и **Сенопал Огнеус**. В других ситуациях данный секрет брать не стоит.

**Покаяние** – этот секрет зачастую проигрывать другим вариантам, но в некоторых матчапах будет неплох в качестве превентивной меры против ключевых существ противника. К примеру, это очень хорошая карта против Демон Лока перед четвертым или пятым ходом. Либо он поставит сильную карту, и она практически сразу же будет нейтрализована, либо обыграет секрет, но при этом уже не выставит ничего сильного и будет вынужден фактически пропустить ход. Эта карта в целом показывает себя довольно неплохо против многих колод на 4-6 ходах, и если у вас на столе не стоит ничего хорошего для воскрешения или возвращения в руку, то можете попробовать взять этот секрет. Еще одним плюсом Покаяния является то, что многие игроки не обыгрывают этот секрет или вообще забывают о нем.

**Око за око** – абсолютно бесполезная карта против восьми классов в игре и потрясающая против одного. Против любого медленного Мага — будь то Контроль, Квест, Берн или даже **Казакус** Маг — эта карта практически выигрывает игру. Почему? Все эти колоды используют Ледяную глыбу, которая дает герою неуязвимость именно в тот момент, когда враг наносит смертельный урон. Данный секрет делает Мага невероятно живучим и дает уйму времени для сбора взрывного урона, смертельной комбинации или какого-то лечения. **Око за око** – идеальная контрмера против Ледяной глыбы. Вам просто нужно довести здоровье Мага до 1, а затем использовать этот секрет, и победа будет у вас в кармане, ведь любой урон, который противник нанесет вашему герою, сразу же «прилетит» обратно, и **Ледяная глыба** тут уже не поможет, ведь урон Магу будет нанесен в его ход. Обязательно берите эту карту против любой медленной версии Мага (да и более агрессивные Секрет Маги тоже используют Ледяную глыбу) и никогда (за редчайшими исключениями) не берите эту карту против любого другого класса.



**Защитник холмов** - невероятно сильная карта в любой колоде Паладина, часто раскапывающая нереально сильные карты и позволяющая иметь до 3(!) Тирионов Фордрингов или Хранителей Солнца Таримов. При раскопке карт шанс получить классовую карту в 4 раза выше, чем нейтральную, так что почти из каждой раскопки вы будете получать одну, а иногда две и даже три карты Паладина. А самое приятное в этом то, что все классовые провокации Утера очень хороши и вам практически всегда будут предлагать сильную карту. Несколько слов о самых хороших вариантах.

**Праведная защитница** - одно из самых лучших существ за один кристалл маны как в Стандартном, так и в Вольном формате. Великолепный выбор против агрессивных колод, но если ваш противник играет контроль архетипом, то можно задуматься над более серьезными угрозами, даже если карты будут предлагать по соотношению характеристики/стоимость хуже, чем у Праведной защитницы.

**Сенопал Огнеус** - замечательный выбор против агрессивных колод или в том случае, если на вас оказывают давление. Но не самый лучший вариант для развития преимущества.

**Хранитель Солнца Тарима** - в большинстве случаев эта карта будет самым оптимальным выбором. Практически всегда берите ее против колод, которые очень быстро могут занять стол сильными существами (Токен Шамана, Темпо Разбойника, Джейд Друида), и против архетипов, использующих одиночных сильных существ (Биг Жреца, Мурлок Паладина, Демон Лока). Также стоит выбрать Хранителя Солнца Тарима, если у вас на столе много небольших существ, чтобы на этот или на следующий ход одновременно и увеличить им характеристики, и разменяться с вражеской угрозой.

**Защитник трущоб** - пожалуй, самая слабая из всех классовых карт, которые вам могут предложить. **Защитник трущоб** слишком ситуативный и медленный, хоть и значительно лучше большинства нейтральных провокаций. Иногда можно взять его против какой-нибудь контроль колоды, но против быстрого оппонента лучше подумать о вариантах подешевле.

**Тирион Фордринг** - прекрасен и против контроля, и против агрессивных колод. По вышеизложенным причинам иногда будет лучше взять Хранителя Солнца Тарима (если,

конечно, вам предложат их обоих), но в остальных случаях хватайте эту карту, если вам посчастливилось ее раскопать.

**Смоляной страж** – прекрасная карта против любой быстрой колоды, если попадет под бафф, то станет проблемой и для **Казакус** Жреца. Одна из лучших нейтральных провокаций в игре.

**Дренеи-каторжники** – для этой колоды могут быть не хуже и некоторых классовых карт, очень сильный вариант (особенно при наличии баффов руки).

**Соггот** – очень интересный выбор против **Казакус** Жреца, ведь никаких нормальных вариантов убить эту карту у него нет (только Темным жнецом Андуином). К тому же **Соггот** неплохо взаимодействует с баффами руки, но все же против остальных популярных архетипов он не особо хорош.



**Белый конь** – сейчас эта карта довольно редко используется в Паладине на баффах, поэтому будут представлены только самые интересные варианты раскопки.

**Освящение** – так как «родных» AoE ремувалов Паладин на баффах не имеет, то против любой колоды, любящей занимать стол, эта карта выбирается сразу же. К тому же, она дает неплохое лечение. Если у вас 10 маны, то вы сможете разыграть это заклинание сразу же после раскопки, что может спасти вам жизнь против Токен Шамана или Зоолока.

**Равенство** – одна из лучших, если не лучшая карта из тех, что вы можете получить с Белого коня. Очень универсальна, полезна как против быстрых, так и против медленных колод, часто может перевернуть игру и вытащить вас даже из самой сложной ситуации.

**Печать королей** – очень хороший вариант для завершения игры и существенного усиления стола. Карта очень сильна против контроль колод, хотя и против агрессии может сильно помочь, будучи использованной на существо с провокацией.



## Матч-апы



### Друид

**Джейд Друид** – после нерфа Озарения и Ползучей чумы этот матч-ап снова стал положительным для Паладина на баффах, хотя простым назвать его нельзя. **Бесконечные големы** для этого архетипа никогда особой проблемой не были, а основной задачей для Паладина в этом противостоянии — сдерживать Друида, не давая ему перехватить инициативу.

**Доппельгангстер** с характеристиками 4/4, **Дренеи-каторжники** 4/5, **Тирион Фордринг**, **Похитительница трупов** с неистовством ветра и характеристиками хотя бы 4/4 — все это практически гарантированный проигрыш для Джейд Друида, хотя и без всех этих карт его вполне можно задавить.

В данном матч-апе можете играть жадно, но как только ваши существа будут усилены до +2/+2, лучше сразу переходить в атаку и выставлять все на стол, ведь у Друида все равно нет никаких AoE ремувалов (разве что **Размах** и **Доисторический дракон**, но первый ему не особо поможет), и с сильным столом он не справится никак. Очень важно помнить о Ползучей чуме и стараться разменивать слабых существ, даже если это не будет выглядеть очень выгодным ходом.



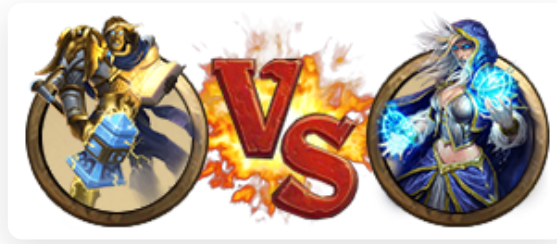
Вот в этой интересной ситуации чешский игрок StanCifka не атаковал героя оппонента существом 3/1, а совершил, казалось бы, невыгодный размен в 1/1. На самом же деле он в данной ситуации поступил очень правильно, обыграв не только Ползучую чуму, но и [Размах](#). К тому же, в его ситуации стол оставался сильным и без сомнительного 3/1, а убить оппонента на следующий ход у StanCifka даже с дополнительными 3 единицами урона не было никакой возможности.

Большие существа вроде Тириона Фордринга, Стража бурь или Костяной кобылы тоже являются очень большой проблемой для Джейд Друида – помешать вам может только немота, хотя большая «туша» на столе все равно останется. В общем, начинайте давление на 4-5 ходу и уже не ослабляйте его до конца матча, тогда победа будет за вами.

**Агро Друид** – данный архетип сейчас не очень популярен, но если вам встретится один такой, то будьте готовы к проигрышу. Сейчас, из-за изменения Озарения, Агро Друид в начале партии не так силен, как раньше, и раннюю игру вы вполне можете выиграть. Проблемы у вас начнутся не к 5-му ходу, когда Друид либо поставит Гидру Горьких Волн, либо использует Живую ману. И если в ответ на первую угрозу у вас есть [Миротворец Алдор](#) (плюс, вы можете как-то закрыться провокациями и подождать пару ходов), то против Живой маны нет вообще ничего, а пять существ 2/2 на столе могут очень быстро вас убить. В некоторых случаях у вас все же получится пережить и Живую ману за [Похитительницей трупов](#), [Сенопалом Огнеусом](#) или [Гребнистым скакуном](#), но, скорее всего, после розыгрыша заклинания на 5-6 ходу вы проиграете. Впрочем, если Друид не использует Живую ману, то тогда уже с большей вероятностью проиграет он, так что матч-ап остается положительным.

Против Агро Друида жадничать не нужно вовсе: старайтесь выставлять побольше карт с провокацией и похищением жизни, баффы руки используйте в первые два хода и

старайтесь сильно не заикливаться на них. В данном матч-апе вашей основной задачей будет выживание, а не соблюдение баланса между темпом и выгодой.



## Маг

**Секрет Маг** – очень хороший матч-ап для Паладина на баффах, просто отличный, один из самых лучших в игре. Этот архетип Мага построен на эффективном использовании секретов, но Паладин может спокойно обыгрывать их.

Отраженная сущность прекрасно нейтрализуется при помощи таких существ, как Торговец из трущоб, Принц Келесет, Гидролог, Огневичок, Защитник холмов – все они обладают боевым кличем и небольшими характеристиками, а такие карты являются идеальной контрмерой против Отраженной сущности.

Антимагия может доставить некоторые проблемы, но в большинстве случаев этот секрет не принесет вообще никакого эффекта, так как хоть заклинания в вашей колоде и очень хорошие, их у вас всего лишь четыре штуки, к тому же в версии без Принца Келесета вы всегда можете активировать Антимагию любым секретом от Гидролога.

С Ледяной глыбой прекрасно справляется Око за око, полученное, опять же, от Гидролога, но даже без него в этой версии Мага Ледяная глыба не так сильна и вряд ли вам очень сильно помешает.

Помните и о Чароплете: если секрет никакими способами не вскрывается, то старайтесь не разыгрывать Гребнистого скакуна и давить на Мага другими картами.

Не забывайте о взрывном уроне: если у вас меньше 15-ти единиц здоровья, то отдавайте приоритет картам с Похищением жизни, не разменивайте существ оппонента оружием и играйте осторожно, не рискуйте, особенно если видите, что противник не использует какие-то карты уже в течение нескольких ходов.

Правильно обыгрывайте секреты, помните о взрывном уроне, и победа практически всегда будет за вами.

**Квест Маг** – в этом матч-апе результат поединка будет зависеть в большей степени не от вас, а от самого Квест Мага. От того, найдет ли ваш оппонент в нужный момент заморозки и секреты, удастся ли ему при этом хорошо перебрать колоду и получить

полезные карты из раскопок и, наконец, зачистит ли Вестник рока стол или нет. На исход матча вы можете повлиять, только лишь правильно разыграв Око за око (это будет гарантированная победа) и еще сумев разобраться с 0/7 оппонента. Не разыгрывайте карты со взрывным уроном (оружие, рывки) и немотой просто так – первые нужны для снятия Ледяной глыбы, вторые — против Вестника рока. И все же вы немного медленнее других современных мидрейндж колод, в связи с чем Маг будет иметь над вами небольшое преимущество, ведь вы даете ему чуть больше времени на

сбор комбинации, а также вы более зависимы от заморозок и потери стола, чем некоторые другие схожие архетипы.

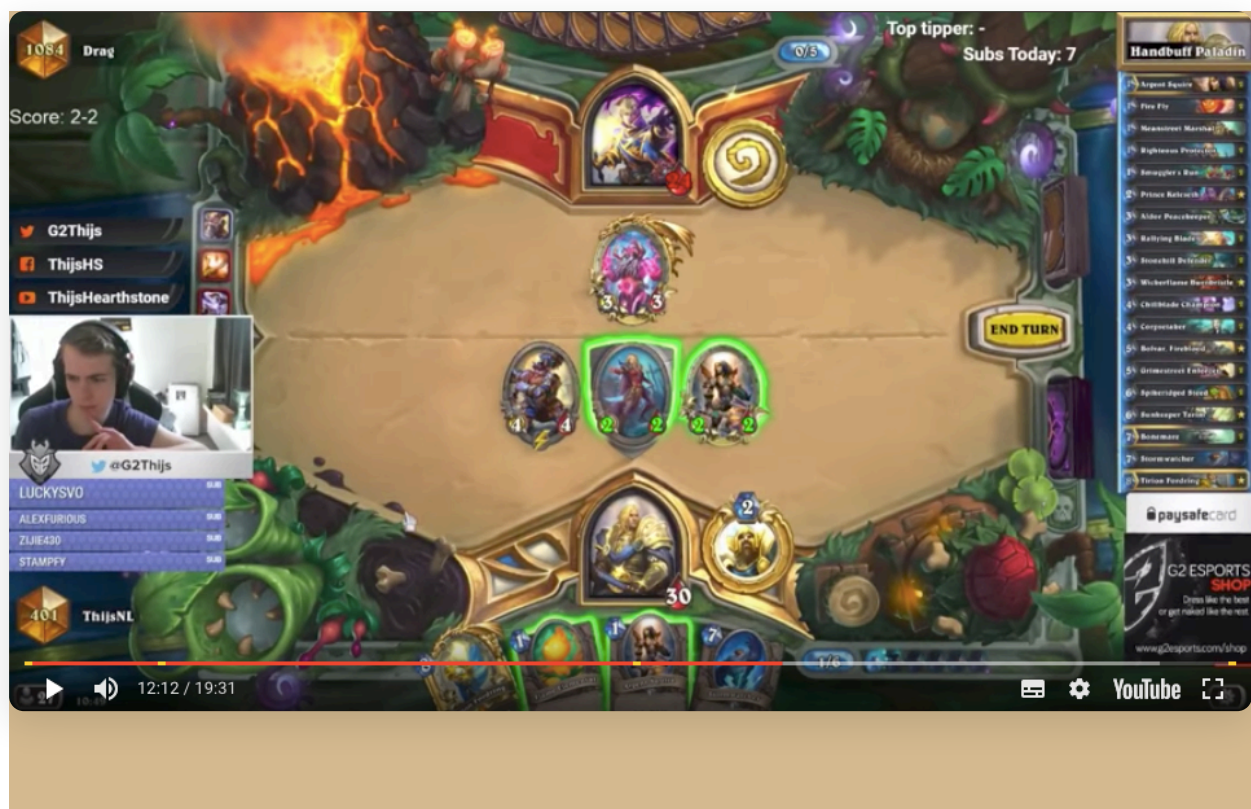
**Контроль Маг** – один из самых тяжелых и сложных матч-апов для Паладина на баффах. У этого архетипа обычно очень много AoE ремувалов, которыми Маг сможет уничтожить практически любой ваш стол, два Превращения против сильных одиночных угроз и Ледяной Лич Джайна, которая блокирует вашу силу героя. К тому же она позволит Магу вылечиться и не даст возможность закончить игру снижением здоровья оппонента до 1-й единицы здоровья и розыгрышем Ока за око. Единственный ваш путь к победе в партии против Контроль Мага — играть очень жадно и раскачать **Доппельгангстера** как минимум до размеров 6/6, надеясь, что с такими большими существами уже ничего не случится и никакое AoE Магу не поможет.



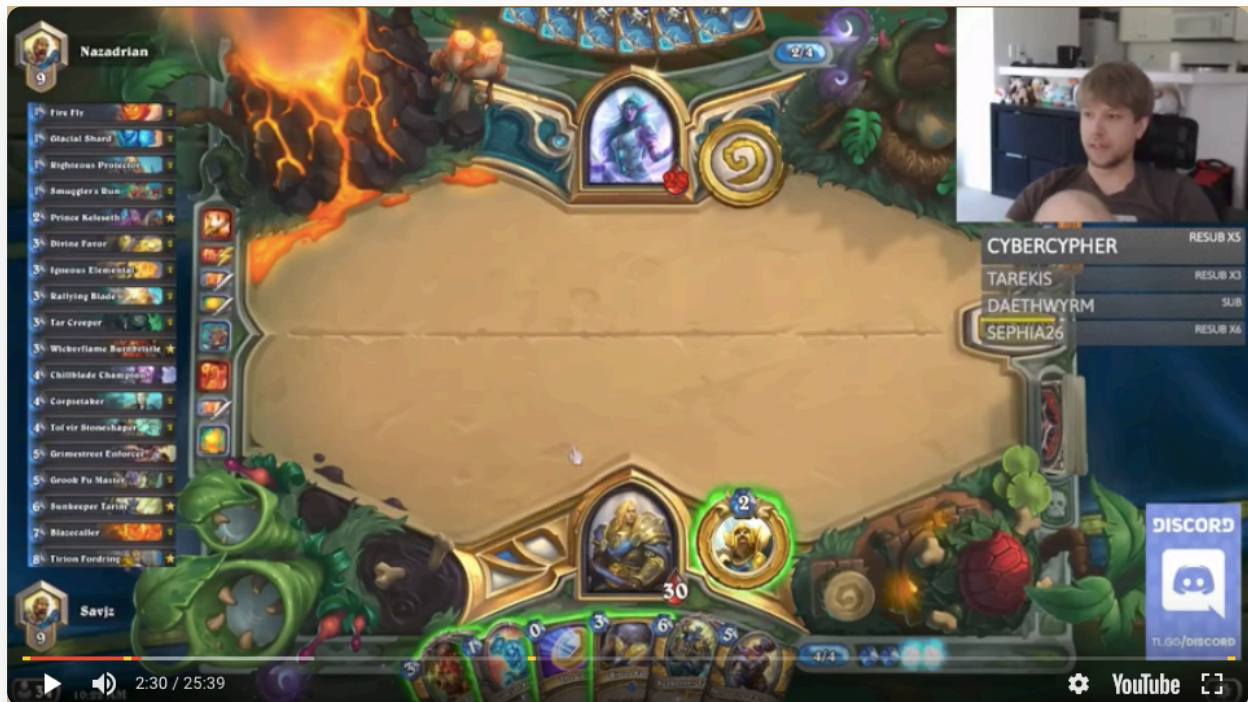
## Жрец.

**Казакус Жрец** – сложный матч-ап как для вас, так и для вашего оппонента. Если Жрецу в правильном порядке зайдут все AoE зачистки, точечные ремувалы и сильные существа, то вас спасет только чудо. Но если соперник будет не таким везучим, то при правильной игре у вас будут довольно большие шансы на победу.

Как уже говорилось в этом гайде, Жрец очень слаб против существ с 4-я единицами атаки и божественными щитами, так что старайтесь раскачивать существ именно до таких показателей, а основной упор делайте на угрозы с божественным щитом.



В этой ситуации Thijs разыгрывает Огневичка, а не Сквайра Авангарда. Вроде бы, решение довольно-таки незначительное, и вряд ли оно как-то сильно повлияет на партию в целом, но профессиональный игрок определенно делает ставку именно на карту с божественным щитом, которую [Казакус](#) Жрецу убить будет значительно сложнее. Помните, что даже такие мелочи изредка могут изменить игру, и потому, если возможно, старайтесь не использовать существ с божественными щитами до тех пор, пока они не будут хотя бы немного усилены.



В качестве примера опять будет рассматриваться Savjz со своим Элем Паладином, но в подобную ситуацию вы тоже вполне можете попасть, играя против [Казакус](#) Жреца. Казалось бы, в матч-апе с такой медленной колодой нужно извлекать максимум выгоды, и потому правильным ходом будет поставить Громилу из трущоб, но в данной ситуации [Сенопал Огнеус](#) и [Ледниковый осколок](#) имеют идеальные характеристики для противодействия Жрецу – 4/4 и 4/3 соответственно. Именно из-за этого Savjz решает поставить на стол этих двух существ, ведь в перспективе они могут нанести очень много урона Жрецу и принесут больше выгоды сейчас, а не после баффа от Громилы из трущоб.

Если у вас есть [Доппельгангстер](#), вы можете ставить его в темп с характеристиками 4/4, а можете разыграть его уже после Темного жнеца Андуина с характеристиками 6/6 и больше (если на 8-й ход Жрец не использует рыцаря смерти, то в большинстве случаев у него нет этой карты, так что вы можете рискнуть).

В основном играйте жадно, но для таких карт, как [Клирик Североземья](#) и [Служитель боли](#), не жалейте ресурсов и старайтесь убивать их как можно быстрее, поскольку ни в коем случае нельзя давать Жрецу добирать лишние карты.

Если у вас сильно плохой процент побед против этой колоды, и [Казакус](#) Жрец вообще попадаете вам в рейтинговой игре довольно часто, то можете добавить в колоду Кобальтового губителя. Но все же с этой версией Жреца Паладин на баффах может справляться и без каких-либо технических карт, ведь ваш оппонент далеко не всегда

сможет вовремя находить все нужные в этом противостоянии ресурсы из-за специфики своей колоды. Нестабильность [Казакус Жреца](#) — ваше главное преимущество.

**Биг Жрец** – отвратительный для вас матч-ап, который вы будете проигрывать практически всегда. Биг Жрец не страдает нестабильностью [Казакус Жреца](#), так как, в отличие от него, может иметь по две копии некоторых карт, так что и AoE зачисток, точечных ремувалов в такой версии Андуина будет вдвое больше.

И если у Биг Жреца есть очень много способов, при помощи которых он может справиться с вашими угрозами, то против больших существ оппонента у вас нет вообще ничего. [Миротворец Алдоров](#), конечно, уберет атаку, но здоровье и свойства И'Шараджа, Изеры, Короля-лича и Обсидиановой статуи останутся, так что они станут совсем немного менее опасными. В некоторых ситуациях может помочь [Хранитель Солнца Тарим](#), но его кладут не во все сборки.

Играйте против Биг Жреца как против [Казакус Жреца](#), но будьте готовы, что оппонент найдет ответы на любые ваши угрозы и уничтожит вас при помощи своих гигантских существ.



## Разбойник

**Темпо Разбойник** – одна из современных агро-мидрейндж колод, использующих Принца Келесета. Если Разбойник найдет его и сможет «прокрутить» через [Шаг сквозь тень](#), то вы практически гарантированно проиграете.

Против этого архетипа в течение 2-3-х первых ходов вы можете поднакопить карт в руке и баффов для них, а затем уже нужно начинать давить и пытаться переиграть оппонента в середине игры. Не делайте ставку на каких-то конкретных существ, поскольку у Разбойника есть множество способов уничтожать одиночные угрозы. Лучше старайтесь за один ход выставлять по несколько существ, особенно хороши будут [Дренеи-каторжники](#) и [Доппельгангстер](#), ведь у Темпо Разбойника нет никаких AoE зачисток, и сильный стол противника для этого архетипа равен поражению (так же, как и для вас).

Перед 7-м ходом, если возможно, обыгрывайте Костяную кобылу, убивая даже маленьких существ. Помните о том, что Разбойник имеет взрывной урон, — практически во всех его сборках лежат [Лирой Дженкинс](#) и [Хладнокровие](#), так что, если у вас меньше 12-и единиц здоровья, старайтесь иметь на столе существ с провокацией.

В целом данный матч-ап является очень трудным для вас, потому что Разбойник все же в некоторых случаях может перевернуть ситуацию на столе с помощью ремувалов вроде Кровожадного злолиста и их «прокрутки» через [Шаг сквозь тень](#), а у вас такой возможности нет.



## Паладин

**Мурлок Паладин** – главное в сражении против этого архетипа — не потерять стол в начале партии, что довольно проблематично, ведь даже после нерфа Мурлока-полководца данная колода все еще великолепно занимает стол в первые несколько ходов.

В начале игры не жалеете ресурсов и старайтесь убивать всех мурлоков, которых Паладин выставляет на стол, иначе из безобидных «милашек» они могут быстро превратиться в серьезные угрозы после появления Мурлока-полководца или Кроткого мегазавра. Очень полезен в этом противостоянии будет ваш **Объединяющий клинок**, так как он убивает любого из мурлоков (со стандартными показателями здоровья). Помните о Хранителе Солнца Тариме, Костяной кобыле и Гребнистом скакуне, Печати королей, поэтому убирайте со стола даже мелких существ 1/1. В поздней игре старайтесь переходить в атаку, как-то пробивать оппонента и надеяться на то, что он сидит со слабыми картами в руке.

Но все же этот матч-ап для вас не очень хороший, ведь отвоевать стол на первых ходах у Мурлок Паладина очень сложно, а дальше уже никакой возможности перевернуть игру у вас нет.

**Контроль Паладин** – этот архетип вам будет встречаться очень редко, но в последнее время таких Паладинов стало немного больше, так что следует и о них сказать пару слов.

Против Контроль Паладина можно играть очень жадно, собирая максимальное количество ресурсов в руке и используя баффы руки с наибольшей эффективностью. Слишком долго ждать тоже не стоит, но 4-5 ходов спокойно можно играть медленно, а затем начинать переходить к более активным действиям.

Старайтесь каждый ход заполнять стол сильными существами, но при этом не разыгрывайте всю руку, чтобы в случае, если оппонент использует AoE ремувал, вы могли восстановить свое присутствие на столе. Нужно правильно выманивать у оппонента зачистки, а как только они у него закончатся (из хороших зачисток у Контроль Паладина есть только две копии Равенства), сразу же выставляться всем, что есть, и убивать противника.

Матч-ап против Контроль Паладина для этой колоды один из самых лучших, ведь против него можно не бояться играть максимально жадно, не сильно переживая о AoE ремувалах, которых у Контроль Паладина в лучшем случае будет всего лишь два.

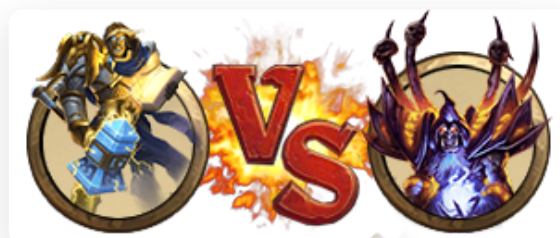


## Охотник

**Мидрейндж Охотник** – очень популярный архетип и очень хороший матч-ап для вас, что не может не радовать. У этой колоды не такое уж сильное начало игры, а в середине партии Паладин на баффах практически идеально настроен именно против Мидрейндж Охотника.

Божественный щит для Охотника — огромная проблема, ведь он не может снять его никаким не затратным образом. И ладно бы щит, существ с ним Рексар, в принципе, мог бы проигнорировать и пойти в атаку на вражеского героя, но все карты, обладающие Божественным щитом, в колоде Паладина на баффах обладают еще и провокацией, что заставляет Охотника по несколько раз биться в них и терять колоссальное количество урона. Таким образом, **Высокогрив саванны** и **Гидра Горьких Волн** будут вынуждены распыляться на всяких 2/2 и 3/3 с провокацией и божественным щитом, которые зачастую еще и будут восполнять Утеру здоровье. Даже **Ловчий смерти Рексар** не очень сильно поможет Охотнику, так как зачистка всего на 2 ед. урона мало что ему даст против раскаченных существ Паладина, а способность героя в данном противостоянии все же будет медленной.

Даже несмотря на то что против такого Охотника данная колода очень сильна, некоторые моменты все же надо обыгрывать для уверенной победы. Во-первых, если есть возможность, всегда убивайте всех зверей, иначе даже котик 1/1 может стать котиком 3/3 с провокацией или получить яд и размениться с одним из ваших существ. Во-вторых, следите за своим показателем здоровья. У Охотника все же есть некоторый потенциал взрывного урона, поэтому если ваше здоровье опустилось ниже 10-12 единиц, то старайтесь ставить карты с провокацией или похищением жизни, чтобы не дать оппоненту возможность закончить игру. В-третьих, играйте по темпу и не будьте жадными: иногда стоит использовать Миротворца Алдоров на небольшое существо, чтобы перехватить инициативу или поставить 2/2 или 3/3 **Доппельгангстера** просто для захвата стола.



## Чернокнижник

**Контроль Лок** – против медленной версии Чернокнижника вашей основной задачей будет закончить игру до выхода его Рыцаря Смерти, так как даже на 3-4-х воскрешенных демонов у вас нет никакого ответа (поможет только большой стол), к

тому же сила героя позволит Чернокнижнику быстро восстановить и эффективно контролировать стол.

Помните о том, что большинство зачисток Чернокнижника наносит ровно 3 ед. урона по всему столу, так что старайтесь раскачивать ваших существ так, чтобы вывести их из зоны поражения, иначе сразу же лишитесь стола. К тому же, не забывайте об Осквернении и разменивайтесь так, чтобы не оставлять на столе существ с 1 единицей здоровья, а если это невозможно, то, по крайней мере, не подставляйте ваших существ под вторую и третью «волну» этого заклинания.

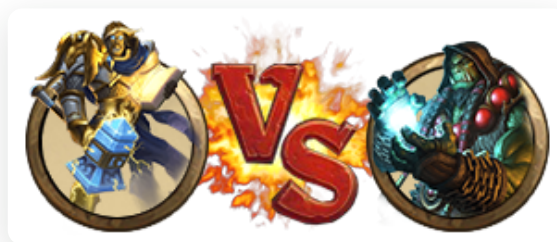
Так как у такого архетипа Чернокнижника нет ультимативных AoE ремувалов, забирающих стол любой «величины» (но все же стоит опасаться Круговерти Пустоты, так что не выставляйтесь слишком сильно, оставьте какие-то ресурсы в руке), в этом противостоянии будут очень сильны карты вроде [Доппельгангстера](#) или Дренеев-каторжников, поскольку с их помощью вы одновременно и выставляете сильный стол, и не тратите много ресурсов из руки. Да и вообще, выставляя по несколько сильных существ за ход, вы поставите Контроль Лока в затруднительное положение, так как он мастер в убийствах отдельных угроз, а если на столе будет стоять много сильных существ, то у Гул'дана начнутся проблемы.

В целом матч-ап для вас положительный, но легкой победы не ждите, против Контроль Лока партия будет долгой и сложной как для вас, так и для вашего оппонента.

**Зоолок** – против Зоолока играть Паладином на баффах очень сложно, так как быстрый архетип Чернокнижника очень хорошо контролирует стол и начинает агрессивнее, чем ваша колода, а возможности перевернуть игру у нас все равно нет из-за отсутствия AoE ремувалов.

Если вы сможете отнять у Зоолока стол к 4-5 ходу, то вы выиграете почти наверняка, проблема лишь в том, чтобы, собственно, сделать это. Провокации вам не сильно помогут в этом противостоянии, так как такой архетип Чернокнижника очень хорош в контроле стола и обычно старается убивать всех существ оппонента независимо от того, обладают ли они провокацией или нет.

Против Зоолока играйте максимально темпово, выкидывайте на стол и [Доппельгангстера](#) 2/2, и Дренеев-каторжников 2/3, и Миротворца Алдоров на существо 3/2. Не играйте жадно: если вы сумеете отнять стол у Зоолока, то победите почти сразу же, так что ждать каких-то космических комбинаций и 5/5 за 1 кристалл маны в этом матч-апе не следует.



## Шаман

**Токен Шаман** – эта колода на самом деле чем-то похожа ту, что рассматривается в этом гайде, только у Шамана все вертится вокруг эффекта Эволюции, а в Паладине на

баффах — вокруг баффов руки. Механика усиления руки в целом стабильнее, но **Эволюция** более непредсказуема, и иногда может принести принести значительно больше выгоды, к тому же она более быстро работает, ведь используется на существ, которые уже стоят на столе, а не которых вам еще надо будет разыграть из руки. Из-за этого матч-ап против Токен Шамана не очень хороший и во многом будет зависеть от успешности преобразований существ Тралла.

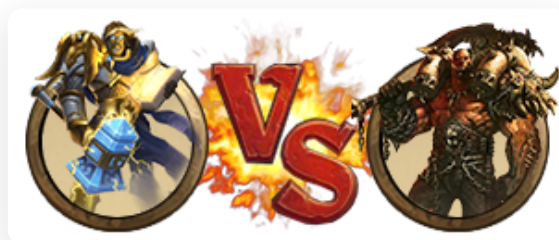
Проблемой в этом противостоянии для вас будет более сильная ранняя игра у Шамана за счет Тотема языка пламени и Тотема палеомурлоков, которых вам очень тяжело убирать.

Если вы отбились от ранней агрессии Токен Шамана и сами начинаете давление, то обыгрывайте Инволюцию и ставьте существ, которых вам под это заклинание отдать будет не жалко. **Доппельгангстер** и **Дренеи-каторжники** хорошо работают с Инволюцией, так как могут превратиться в существ не то что хуже, а даже лучше тех, какими были изначально.

Не оставляйте на столе Шамана даже тотемы 0/2, так как после Эволюции они могут превратиться в каких-нибудь более опасных существ или получить +3 к атаке от Жажды крови.

Обыгрывайте взрывной урон Шамана (Жажду крови), всегда считайте количество урона от этого заклинания и, если оно будет для вас летально, защищайтесь провокациями.

Токен Шаман все же является отрицательным матч-апом, и большинство игр против него вы будете проигрывать. Этот архетип просто агрессивнее на начальной стадии игры, а сама механика Эволюции более темповая, чем механика баффа руки у Паладина.



## Воин

**Пират Воин** – после изменений карт этот архетип стал значительно слабее, но не исчез из меты и все еще может встретиться вам в рейтинговой игре. К счастью. Ведь Паладин на баффах просто великолепно с ним справляется, и это один из лучших противников для него в игре.

Против Пират Воина играть очень просто – выставляйте всех существ на стол, баффы руки используйте сразу же, как только они придут, и отдавайте приоритет провокациям. Если вы можете поставить на стол существо с провокацией и существо без нее, просто всегда ставьте первое. Даже если вы отбились от ранней агрессии и идет 5-6-й ход, все равно всегда ставьте провокации, если, конечно, они у вас есть. Гребнистого скакуна старайтесь использовать на существо без провокации, чтобы не дать Воину возможность избавиться немотой от всех ваших защитников сразу. Миротворца Алдоров храните для Гидры Горьких Волн, немоту — для Разъяренного берсерка.

Конечно, в некоторых случаях Пират Воин сможет выиграть у вас, все же идеального захода у этой колоды никто не отменял, но в большинстве случаев вы просто не дадите ему пройти «в лицо», заставив биться в карты с провокацией, а когда у Воина закончатся ресурсы, выиграете за пару ходов.



## Как играть против Паладина на баффах

Если вам посчастливилось встретиться в ладдере именно с этим архетипом, то готовьтесь к непростой игре, как ни странно, именно на контроль колодах, против которых Паладин на баффах не так уж и силен. На агрессивных или темпо архетипах будет значительно легче, но некоторые основные карты и комбинации все равно лучше обыгрывать.

Если вы играете на любой агрессивной колоде, то готовьтесь к худшему – большинство сборок Паладина на баффах очень сильны именно против вашего стиля игры и способны крайне эффективно противостоять ранней агрессии благодаря большому количеству карт с провокацией и возможностью восстанавливать здоровье с помощью существ с похищением жизни.

Против такого Паладина помните о том, что ему очень трудно убивать существ с показателем здоровья 4 или выше, поэтому если у вас есть выбор, выставить ли существо с высокой атакой, но показателем здоровья 3 или меньше пусть даже и на пустой стол или разыграть менее агрессивную, но более живучую угрозу, то в большинстве случаев выбирайте второй вариант. Также помните, что Паладину на баффах часто легче справиться с одним опасным существом, нежели чем со слабым столом, поэтому, выбирая между Гидрой Горьких Волн и Живой маной, делайте ставку на «количество», а не на «качество». Если в вашей колоде есть карты с эффектом немоты, старайтесь не расходовать их понапрасну, ведь у Паладина на баффах есть много целей для них. К тому же, наложение немоты сводит на нет баффы, полученные при прокачке руки, а также может помочь против карт вроде Гребнистого скакуна или Костяной кобылы.



На темпо и мидрейндж колодах играйте против Паладина на баффах практически так же, как и на агрессивных архетипах, но помните, что теперь уже это противостояние будет в вашу пользу, ибо вы можете очень быстро создать опасный и сильный стол, с которым соперник никак не сможет справиться.

Играя на любой контроль колоде, знайте, что ваших AoE и точечных ремувалов вполне может хватить практически на все угрозы Паладина на баффах, нужно только играть как можно более жадно и не дать противнику себя обмануть.

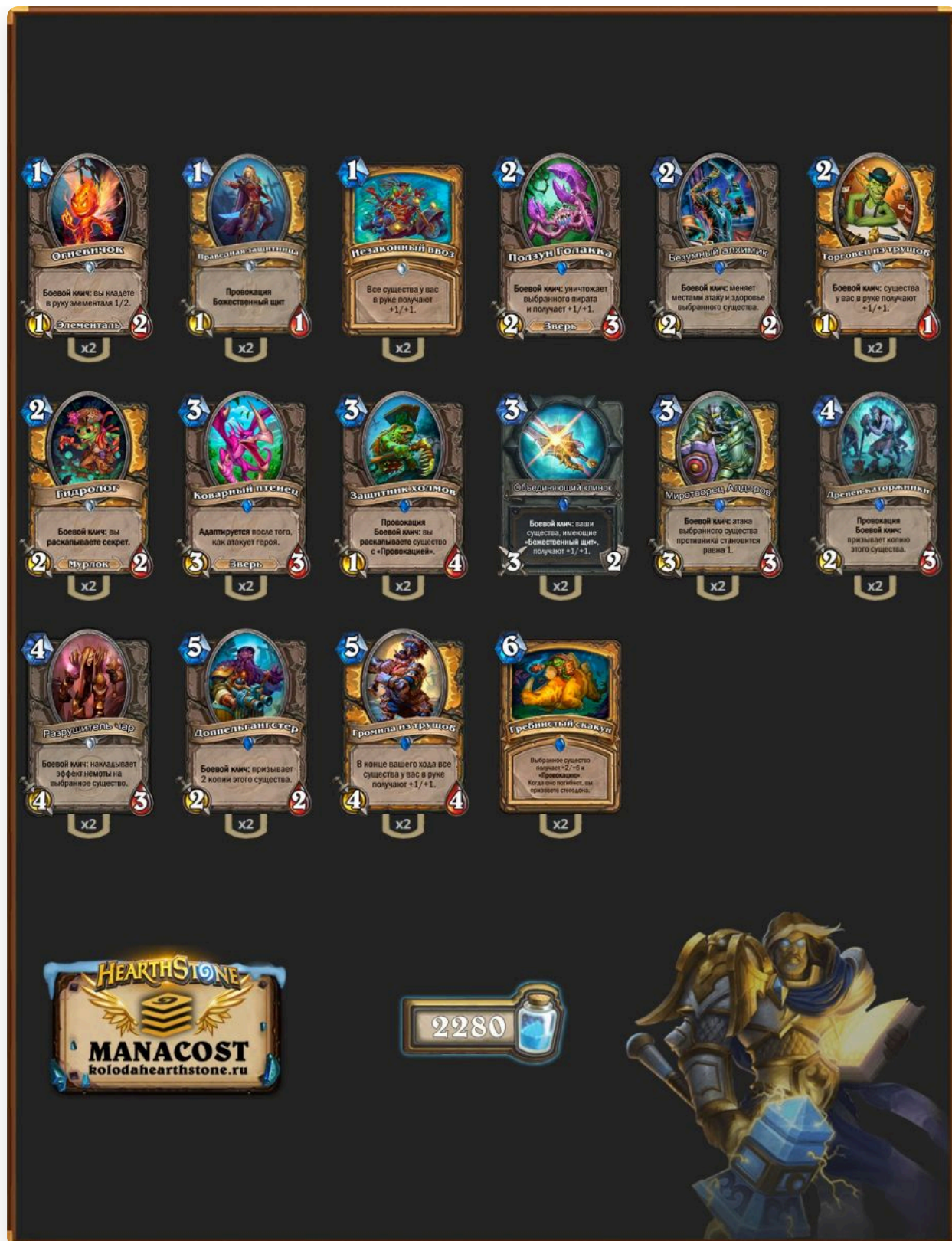
Всегда следите за тем, сколько конкретно и какие именно карты в руке Паладина уже были усилены. Если он явно бережет какую-то из них и при этом она прокачалась уже больше 2-3-х раз, опасайтесь мощного **Доппельгангстера** или Дренеев-каторжников и сохраняйте AoE эффекты настолько долго, насколько это возможно. Если же какая-то карта в руке не прокачивается вовсе и противник долго ее не использует, помните о Гребнистом скакуне и берегите карты с эффектом немоты или превращения.

Старайтесь расходовать свои ресурсы экономно и поддавайтесь на различные провокации Паладина на баффах, который будет пытаться лишить вас важных карт. Если его стол не очень сильный, а у вас много здоровья, то придержите AoE зачистки и точечные ремувалы и поиграйте несколько ходов пассивно.

Не бойтесь большого взрывного урона от оппонента, чаще всего больше 5-6-и единиц Паладин нанести не сможет. Но если в руке у соперника есть карта, которая уже много раз была пробафвана и которую он упорно не хочет выставлять на стол, то имеет смысл отыграть от Рыцаря Ледяного Клинка и немного стабилизироваться по здоровью или хотя бы защититься провокацией.



**Бюджетная версия колоды**



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**  
 нажми чтобы скопировать в буфер

Дешевая версия колоды, естественно, не включает в себя легендарного Принца Келесета, так что вам придется играть альтернативной версией колоды с Торговцем из трущоб и другими картами за два кристалла маны. Сборка бюджетного Паладина на баффах, представленная в статье, очень хорошо будет показывать себя против агрессивных сборок, так как имеет более плавную кривую маны, но при этом несколько

слабее против контроль и темпо колод, поскольку не имеет сильнейших легендарных карт вроде Тириона Фордринга и Хранителя Солнца Тарима и не обладает очень сильными **Похитительницами** трупов на средней стадии игры. Зачастую ваши 4-5 ходы будут довольно слабыми в этой версии архетипа. Также будет непросто против колод с взрывным уроном, ведь в бюджетной сборке картам с Похищением жизни места не нашлось (**Рыцарь Ледяного Клинка** недостаточно хорош сам по себе, чтобы играть в колоде без **Похитительницы** трупов)

Играйте этой колодой примерно так же, как и обычной сборкой Паладина на баффах, только против контроль колод еще больше ориентируйтесь на **Доппельгангстера** и Дренеев-каторжников, ведь теперь у вас будет меньше способов закончить игру без комбинаций с ними ввиду отсутствия некоторых дорогих карт. Против агрессивных колод тщательнее следите за своим здоровьем, ведь никаких способов восполнить потерянные очки жизни в бюджетной сборке у вас нет.



## Заклучение

Стоит сказать, что уже прошло довольно много времени после изменений карт, а Паладин на баффах пока так и остался редким гостем в ладдере, но если вы хотите поиграть интересной и непростой колодой, которая может побеждать и двигаться вперед, то этот архетип будет прекрасным выбором и, возможно, приятно удивит и обрадует вас.

На этом все, удачи в ладдере!