

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Чистый Паладин — лучшая колода Бесплодных земель. Большой гайд по архетипу

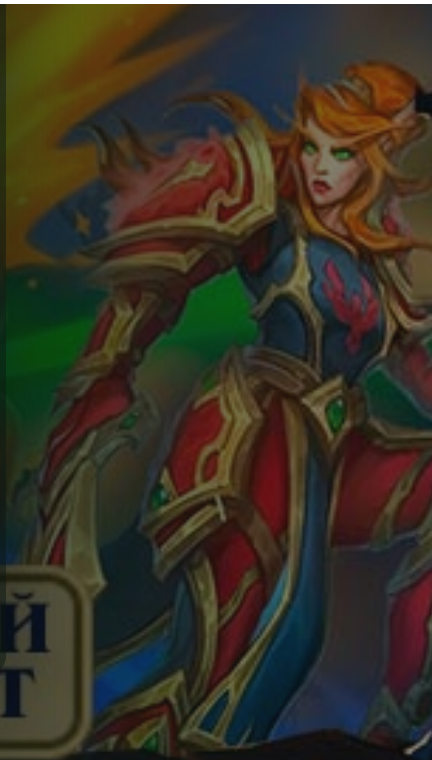
23.11.2023

Гайды

Битва в Бесплодных землях

Чистый Паладин — лучшая колода Бесплодных земель.
Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Чистый Паладин в мете Бесплодных земель. Архетип уже старый и давно известный, но в последнем дополнении он раскрылся в новом свете.

Чистый Паладин захватил ладдер Бесплодных земель на всех рангах: это самый популярный архетип с огромным винрейтом и отличным распределением матч-апов. Паладина можно назвать **лучшим классом нынешнего патча** — и одним из главных кандидатов на нерфы.

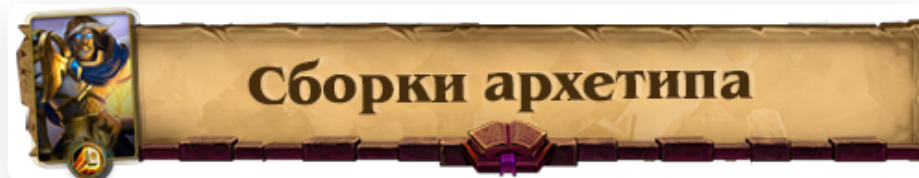
Интересно, что у Чистого Паладина есть два типа сборок — классические и с [Морскими великанами](#). Обе колоды показывают топовый процент побед, но сильны в разных игровых аспектах. Они отличаются по способам вернуться в игру и по возможностям

нарастить преимущество. Приятно то, что обе версии Чистого Паладина легко собрать: нужен минимум легендарок и эпиков.

В большом гайде разбираем все самое важное о геймплее Чистого Паладина во всех его вариациях. Вы найдете топовые колоды Паладина и возможности адаптировать собственную под мету и коллекцию карт. Как и всегда, мы разберем основы и тонкости муллигана, геймплея и популярные матч-апы Бесплодных земель.

Разделы гайда:

1. *Сборки архетипа*
2. *Вопросы декбилдинга*
3. *- Основа колоды*
4. *- Чем дополнить колоду*
5. *- Замены*
6. *- Максимально бюджетная версия*
7. *Выбор карт в стартовую руку*
8. *Общие правила муллигана*
9. *Муллиган против всех классов*
10. *Стратегия игры*
11. *- Как работает колода*
12. *- Ключевые комбинации и карты*
13. *- Полезные советы*
14. *Матч-апы*



Все колоды Чистого Паладина можно разделить на 2 большие группы — Великан Чистого Паладина и Бафф Чистого Паладина. И тот, и другой показывают хороший процент побед и вряд ли покинут мету до нерфов.

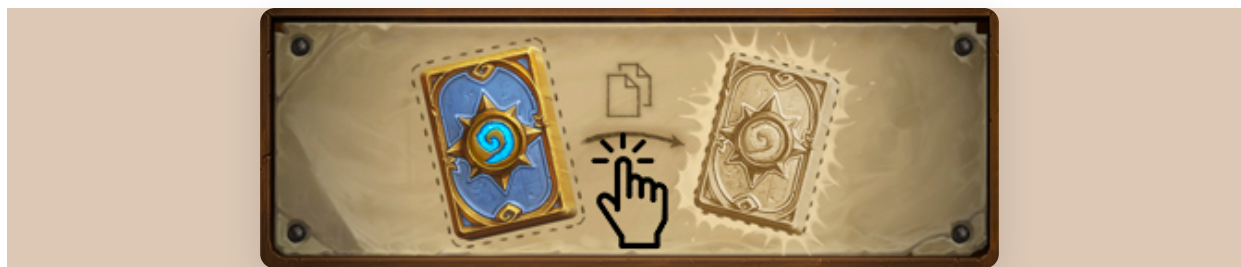
У этой пары большой набор отличающихся карт, есть свои особенности муллигана и геймплея. Но в первую очередь нужно отметить, чем они отличаются по результатам.

Великан Паладин лучше играет с другими Паладинами и ДХ. Бафф Паладин лучше играет против остальных классов.

В идеале собрать обе деки Чистого Паладина и менять их в зависимости от ранга и локальной меты. Чем чаще вы встречаете других Палов и ДХ, тем лучше покажет себя Великан Паладин. А если в мете больше других противников, обращайтесь к Бафф Паладину.

В Легенде куда чаще играют Великан Паладином из-за популярности Охотника на демонов. Вне Легенды лидерство за Бафф Палом, но и там можно показать хорошие

результаты с Великан сборкой, если встречаете много представителей вашего же класса.



Великан Чистый Паладин

Великан Чистый Паладин

<p>1</p> <p>Приветная защитница</p> <p>Провокация Божественный щит</p> <p>1</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Грешный сушеф</p> <p>Предсмертный крик: вы кладете в руку 2 паладинов-рекрутов.</p> <p>Нежить</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Кровавый солдат</p> <p>Божественный щит Боевой коготь: наносит 2 ед. урона вашему герою.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Матрарь-ропи Паладин</p> <p>Когда вы призываете существо с атакой меньше, чем у этого существа, оно получает «Божественный щит» и «Натиск».</p> <p>3</p> <p>2</p>	<p>2</p> <p>Порядков талесуда</p> <p>Соприутует вашу колоду по убыванию стоимости. Вы берете карту.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Голем-обладатель щита</p> <p>В конце вашего хода призывает паладина-рекрута 1/1.</p> <p>Челангит</p> <p>4</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>Хелкс Серебряное Крыло</p> <p>Божественный щит. Предсмертный крик: вы берете заклинание Света.</p> <p>Дракон</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Последний бой</p> <p>Оба игрока призывают по три бондата 2/2. Ваши бондаты получают «Натиск».</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Боевой берейтор</p> <p>Ваши паладины-рекруты получают +2 к атаке и «Провокацию».</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>На танцпол</p> <p>Призывает двух существ на (1) из вашей колоды. Атакуют «Провокацию».</p> <p>Свет</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Призыв в бой</p> <p>Призывает на поле боя три паладина-рекрута 1/1. Вы берете в руки оружие 1/4.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Здоровый официант</p> <p>Боевой коготь: призывает двух паладинов-рекрутов.</p> <p>Насильник (2): они получают +2 к атаке и «Божественный щит».</p> <p>2</p> <p>4</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Аура рыцаря</p> <p>Когда ваше существо атакует, оно получает +2/+1. Действует 3 хода.</p> <p>Свет</p> <p>4</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Графиня</p> <p>Боевой коготь: если в вашей колоде нет неизбранных карт, вы кладете в руку 3 легендарных призывателя.</p> <p>7</p> <p>7</p>	<p>7</p> <p>Призматический дум</p> <p>Наносит призывателю 3 ед. урона. Стоит на (1) меньше за каждое существо призывателя.</p> <p>7</p> <p>x2</p>	<p>10</p> <p>Морской великан</p> <p>Стоит на (1) ману меньше за каждое другое существо на поле боя.</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>x2</p>		



Самая результативная сборка Великан Паладина, нацеленная на матч-ап с другими Паладинами и Охотниками на демонов. Отметим, что тут есть две нейтральные карты — **Морские великаны**, из-за которых может не работать **Графиня**. Но вы часто достанете **Морских великанов** из колоды благодаря **Порядку в зале суда**.

Топовые комбинации Великан Паладин реализует за счет комбинации карт **Последний бой!** + **Морской великан** + **Призматический луч**. Помимо этого **Последний бой!** отлично работает с Аурой рыцаря. Всё это особенно важно в матч-апах с классами, которые играют от стола — Паладином и Охотником на демонов.

Что можно убрать: Боевой берейтор, Тотем-музыкальный автомат, Матриарх крови Лиадрин.

Что можно добавить: Амитус Миротворица, Длань Адала, Астральная змея, **Круг света**, Аура помощника шерифа, **Морской спасатель**, **Сила Хранителя**.



Бафф Чистый Паладин

Агро Паладин



Сборка Бафф Чистого Паладина может вернуть контроль над столом за счет [Силы Хранителя](#), пусть карта достаточно дорогая — и в среднем такой Паладин хуже возвращается в игру, если преимущество уже потеряно.

Зато Бафф Паладину проще закончить партию, если инициатива за ним. В деке больше точечных баффов ([Печать крови](#), [Длань Адала](#), [За КельТалас](#), [Благодать садов](#)), так что вы сможете неожиданно нанести оппоненту много урона, что особенно полезно в медленных матч-апах. Там же отлично смотрится и [Горн Владыки Ветра](#) сам по себе или вместе с [За КельТалас](#).

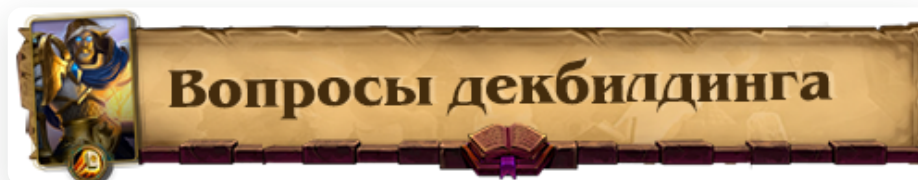
Что можно убрать: Представительница коллегии, [Призыв в бой](#), [Здоровяк-официант](#), [Матриарх крови](#) [Лиадрин](#), [Горн Владыки Ветра](#).

Что можно добавить: [Котори Клинок Света](#), [Хейхо Серебряное Крыло](#), [Тотем-музыкальный автомат](#), [Молот гнева](#), [Аура помощника шерифа](#), [Круг света](#).



•

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке архетипа. В основе Чистого Паладина 18 карт — ключевые "чистые" синергии, первые дропы под [На танцпол!](#), а также лучшие классовые карты Пала. Отметим, что эта основа колоды для любой версии Чистого Пала — как Бафф, так и Великана. Поэтому тут всего лишь 18 опций. Выбрав конкретную сборку вы заполните еще 8-10 обязательных слотов, так что возможностей для модификации сборки будет не так много.



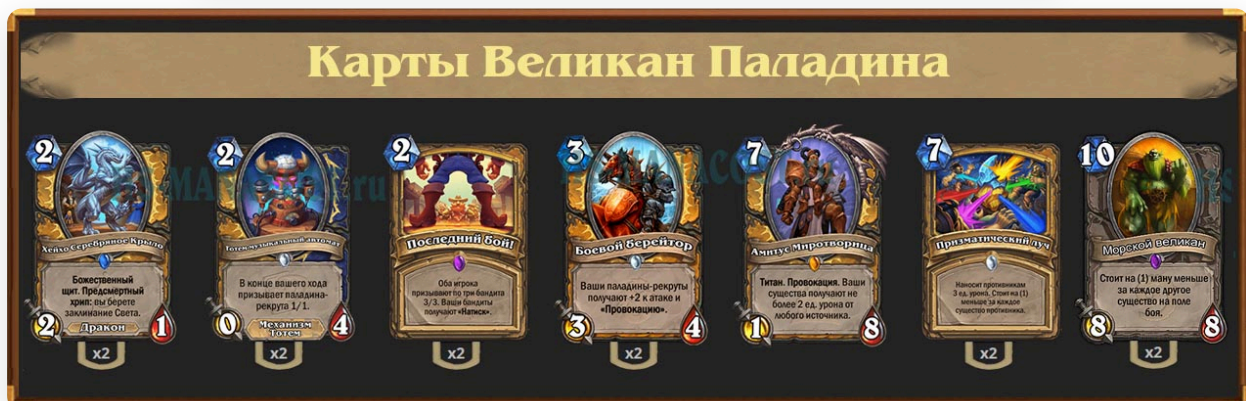


Код основы колоды:



Из основы редко что-либо исключают: можно задуматься о замене Матриарха крови Лиадрин, если ее нет в коллекции. Редко убирают Здоровяка-официанта и Призыв в бой, но эта пара все же слишком хороша.

Далее о том, чем можно дополнить основу колоды.



Чаще всего Великан Чистый Паладин играет все карты в этом списке, хотя можно задуматься об исключении Амитус, Хейхо Серебряное Крыло, Боевого берейтора и Тотема музыкального-автомата. Но это все же хорошие карты для того, чтобы сделать дешевле Морского великана, так что обычно их тоже берут в сборку.

Этот набор карт сделает Паладина сильнее при встрече с другими Паладинами, а также против Охотника на демонов. Пострадают в первую очередь медленные матч-апы — с Рено Шаманом, Контроль Жрецом, Контроль Воином и другими.



Агро Паладин или Бафф Паладин обязательно берет все карты из этого списка. Тут есть ключевые баффы существ, а также **Горн Владыки Ветра**, который станет и топовым источником урона, и возможностью ответа на крупные угрозы противника. Есть здесь и **Сила Хранителя**, с которой можно вернуться в игру или зачистить опасный стол противника.

Баффы существ и взрывной урон особенно хорошо покажут себя в медленных матч-апах, но сложности возникнут в матч-апе с Великан Паладином, да и против Нага ДХ часто придется искать какой-то способ ответить на 1/5 Слепого стрелка, потеряв весь стол.

Другие опциональные карты Чистого Паладина: Котори Клинок Света, Аура помощника шерифа, Молот гнева, Круг света, Морской спасатель, Астральная змея, Звонок вызова прислуги,

Менее популярные опциональные карты: Световой скат, Анахронос, Клевый вурдалак, Грязерожденный слуга, Блестящая рыба-луна, Благословенный ковбой, Голод и пиршество, Большой зал.

[к оглавлению](#)



Любая версия Чистого Паладина стоит не так много чародейной пыли, но все же не обходится совсем без эпиков и легендарок. Далее о том, как их можно заменить и возможно ли это в принципе.



Графиня — ключевая карта для Паладина, без которой архетип потеряет всякий смысл. Крафтите обязательно, если хотите играть Чистым Паладином.



Матриарх крови Лиадрин — сильная легендарка, но не обязательная. Вместо нее можно взять Длань Адала, Амитус Миротворицу, **Морского спасателя**, Астральную змею, **Котори Клинок Света**, Хейхо Серебряное Крыло, **Тотем-музыкальный автомат**, **Молот гнева** и другие опциональные карты.



Аура рыцаря — обязательный эпик в двух копиях для любой версии Чистого Паладина.



Благодать садов — эта карта обязательна только для Бафф Чистого Паладина. Если ее нет, создавайте Великан Пала, но там нужно скрафтить две пары **Последнего боя!**.



Последний бой! — эта карта обязательна только для Великан Чистого Паладина. Если ее нет, создавайте Чистого Пала, но там нужно крафтить две пары **Благодати садов**.

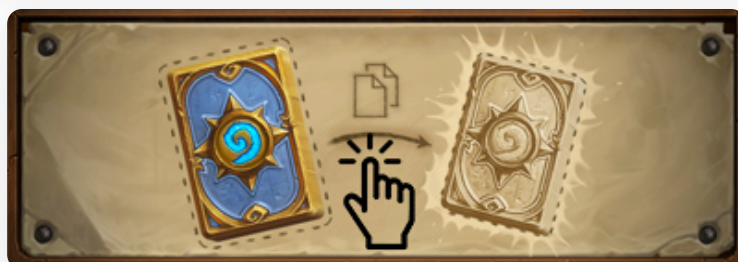


Морской великан — есть в коллекции всех игроков бесплатно.



Максимально бюджетная версия

Бюджетный Чистый Паладин



Такая колода Чистого Паладина не сильно дешевле оптимальной, но при этом и держится на том же уровне по силе. С такой колодой можно уверенно бить Легенду. Дополнительные карты можно не крафтить.

[к оглавлению](#)

Выбор карт в стартовую руку

Муллиган Чистого Паладина достаточно простой: он почти не отличается при встрече с разными классами. Но важно понимать его основные принципы с учетом выбранной вами деки, а порой и матч-апа.

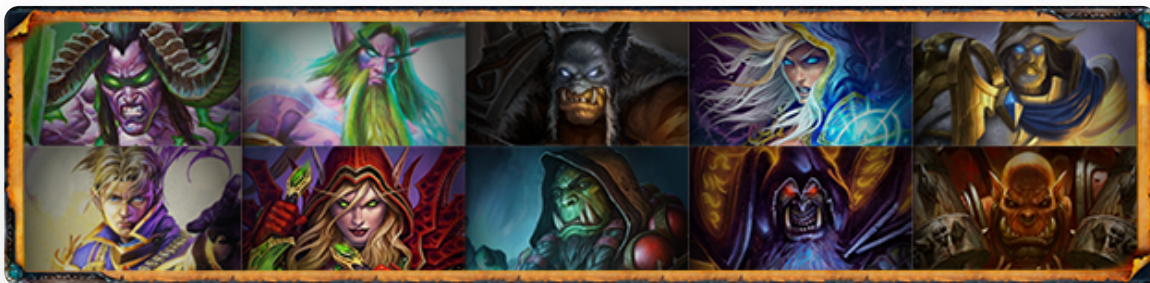


Общие правила муллигана

➤ **Первый приоритет — найти карту для первого хода.** Ею может быть любое существо за 1 маны. Оставляя в руке несколько первых дропов не стоит — достаточно чего-то одного из тройки **Кровавый солдат**, **Грешный сушеф** и **Праведная защитница**. Лучшими первым дропами станут **Грешный сушеф** (без других хороших карт со старта) или **Кровавый солдат** (с хорошим вторым дропом).

➤ **На танцпол** — оставляйте всегда и в любых количествах.

- **Призыв в бой** — сильная карта, если в руке уже есть что-то для первого хода. Всегда можно оставить одну копию при наличии Монетки.
- **Здоровяк-официант** — обычно оставляют с хорошей рукой, где уже есть ходы на 1-3 маны. Если есть Монетка, можно оставить и просто с первым дропом.
- **Матриарх крови Лиадрин** — обычно оставляют в матч-апах, где важно рано зацепиться за стол, а возможно и вернуть себе инициативу. Хороший первый ход с Монеткой.
- **Аура рыцаря** — оставляют только с идеальной рукой и в медленных поединках — или с Последним боем!.
- **Последний бой!** — Великан Паладин оставляет это заклинание всегда в одной копии. Но не спешите играть карту рано.
- **Призматический луч** — можно оставить против других Паладинов, особенно с Монеткой или с хорошей рукой.
- **Хейхо Серебряное Крыло** — не спешите оставлять эту карту во всех матч-апах и ситуациях. Карта хороша только в медленных поединках, если у вас уже есть хорошие карты в руке.
- **Длань Адала** — оставляйте без Монетки при наличии первого дрота с божественным щитом.
- **Сила Хранителя** — оставляйте при встрече с Паладином, если у вас есть Монетка или очень хорошая рука для старта.



- **Муллиган против всех классов**

Рыцарь смерти: любой первый дроп, Призыв в бой, На танцпол, Последний бой!. С хорошей рукой — Здоровяк-официант.

Охотник на демонов: любой первый дроп, На танцпол, Матриарх крови Лиадрин. Последний бой!.

Воин: любой первый дроп, На танцпол, Хейхо Серебряное Крыло, Последний бой!, Длань Адала, Печать крови.

Паладин: любой первый дроп, На танцпол, Призыв в бой, Последний бой!, Призматический луч, Матриарх Крови Лиадри. С Монеткой или хорошей рукой — Сила Хранителя, Здоровяк-официант.

Охотник: любой первый дроп, На танцпол, Последний бой!, Матриарх крови Лиадрин, Длань Адала. С хорошей рукой — Здоровяк-официант.

Друид: любой первый дроп, На танцпол, Последний бой!, Призыв в бой. С хорошей рукой — Аура рыцаря.

Разбойник: любой первый дроп, На танцпол, Последний бой!, Матриарх крови Лиадрин. С хорошей рукой — Призыв в бой, Здоровяк-официант.

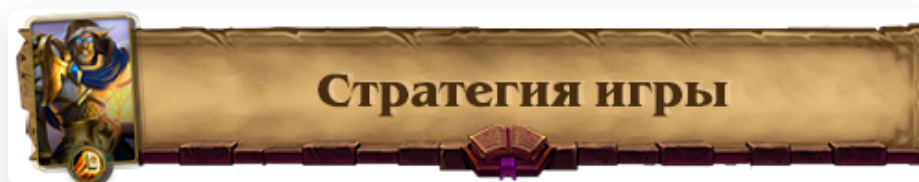
Шаман: любой первый дроп, На танцпол, Последний бой!, Матриарх крови Лиадрин. С хорошей рукой — Длань Адала, Порядок в зале суда, Здоровяк-официант.

Маг: любой первый дроп, На танцпол, Хейхо Серебряное Крыло, Последний бой!. С хорошей рукой — Здоровяк-официант.

Жрец: любой первый дроп, На танцпол, Последний бой!, Аура рыцаря. С хорошей рукой — Здоровяк-официант.

Чернокнижник: любой первый дроп, На танцпол, Последний бой!. С хорошей рукой — Здоровяк-официант.

[к оглавлению](#)



Как работает колода

Чистый Паладин — уже старый архетип, который есть в Стандартном режиме несколько лет. Названа так эта дека потому, что в ней совсем нет нейтральных карт — только классовые карты Паладина. Единственная цель такого декбилдинга — активировать особый эффект **Графини**, а реже и **Представителя коллегии**. Только сборка Великан Паладина играет две нейтральные карты — **Морских великанов**. Но они редко портят боевой клич **Графини**, потому что их можно легко достать из колоды **Порядком в зале суда**.

Чистый Паладин — темповая колода, которая рассчитывает на захват стола и давление в первую очередь существами. Пика своей силы Чистый Пал достигает в мидгейме с розыгрышем Ауры рыцаря, баффов, комбинаций с **Морскими великанами** или с **Графинею**. Пал способен победить и без **Графини** и уже в начале партии задать высокий темп.

Чистый Паладин хорош во всем, что касается **наступления**. У него есть липкие юниты, которых сложно зачистить из-за божественных щитов. Паладин баффает им огромные характеристики разными способами. Помимо этого в деке есть маначит карты — **Благодать садов**, **Морской великан** и **Призматический луч** — их можно сыграть рано и одновременно с другими картами. Некоторые сборки дополняют колоду Горном Повелителя Ветра. Само по себе это оружие уже наносит 12 урона в течение двух ходов, но Паладин может нанести куда больше за счет заклинания **За КельТалас** — эффект этого баффа становится в два раза лучше из-за неистовства ветра.



В Бесплодных землях Паладин обзавелся и сильными **оборонительными опциями**. Они разные в зависимости от сборки: Бафф Чистый Паладин использует Силу Хранителя и Горн Владыки Ветра, часто берет и Представителя коллегии. А Великан Паладин обращается к Призматическому лучу и Последнему бою!. Все эти карты помогают вернуться в игру на разных игровых этапах, убрать со стола как мелкие, так и средние угрозы. В лейтгейме вернуться в игру помогает и Графиня, особенно если вам повезет с раскопками легендарок. Помимо этого Графиня сильна и в наступлении, а еще это просто веселая карта, которую всегда интересно использовать.



Последний бой!

Оба игрока
призывают по три бандита
3/3. Ваши бандиты
получают «Натиск».





Великан Паладин делает акцент на заспаме стола. Он может легко призвать **Морских великанов** с помощью **Последнего боя!**, Призыва в бой и других карт. Помимо этого **Последний бой** помогает в реализации Призматического луча, а еще здорово работает с Аурой рыцаря. Заклинание полезно и самостоятельно, если на столе противника есть мелкие юниты с 1-2 атаки, с которыми можно разменяться натисками. В этом главная особенность колоды по сравнению с другими версиями Чистого Паладина. Великан Пал так хорош во многом из-за популярности Паладина, потому что чем активнее противник спамит стол, тем выгоднее становятся все отмеченные выше ключевые карты.



Горн Владыки Ветра

Неистовство ветра
Когда ваш герой атакует существо, его характеристики становятся равны 3/3.

10



Благодать садов



Существо получает +5/+5 и «Божественный щит». Стоит на (1) меньше за каждую единицу маны, потраченную на заклинания Света.

Свет



Бафф Паладин играет больше заклинаний Света для того, чтобы реализовать **Благодать садов**. В колоде больше и других точечных баффов, особенно полезных в медленных матч-апах. Вернуться в игру или убрать стол противника помогает **Сила Хранителя** — карта отлично работает с бесплатными легендарками с **Графини**, а также с **Благодатью садов**.

Горн Владыки Ветра станет универсальной картой, которая и чистит стол от больших юнитов, и наносит урон по герою противника с пустого стола. Оружие отлично работает с баффом **За КельТалас!**.

Ключевые комбинации и карты

Колода Чистого Паладина построена вокруг нескольких особенностей декбилдинга помимо основных чистых синергий.



Заклинание, которое достает из колоды первые дропы. В любой деке их будет 6 штук: по паре **Праведных защитниц**, **Грешных су-шефов** и **Кровавых солдат**. Несмотря на то, что Паладин оставляет первый дроп на муллигане, в колоде наверняка останутся еще даже в мид и лейтгейме, так что **На танцпол** всегда будет полезен. Пусть статьи первых дропов не так хороши, вы получите провокации, то есть закроете от атак вашего героя или других юнитов — это почти всегда важно и полезно.

Неочевидная сила **На танцпол** — заклинание достает из колоды плохие топдеки, так что в будущем в руку с большей вероятностью зайдут топовые карты.

Стоит ли играть **Танцпол** с эффектом финала или нет — зависит от ситуации. Это редко бывает вредно, но порой и необходимости в этом нет.



Порядок в зале суда — ключевое заклинание в сборке любого Чистого Паладина. Благодаря этому спеллу ваша колода станет стабильной и предсказуемой, вы сразу же получите ключевые тяжелые карты — **Морских великанов** или **Благодать садов**. А после быстро зайдет и **Графиня**, особенно если вы играете Бафф Паладином. Великан Паладин может перед **Графиней** добрать Призматический луч.

Обычно **Порядок в зале суда** Паладин хочет сыграть к 4-5 ходам. В это время можно и легко реализовать тяжелую карту (**Морской великан** или **Благодать садов**), и гарантировать заход **Графини** к 7 ходу.

Играть раньше **Порядок в зале суда** опасно, особенно если у вас не так много недорогих карт в руке. Есть риск, что вы испортите свои топдеки и застрянете с тяжелыми картами в руке. Особенно критично это в темповых матч-апах.



Матриарх крови Лиадрин — легендарка с огромным потенциалом, хотя Паладин не всегда его реализует. Порой Лиадрин играют и просто в темп для того, чтобы заставить противника что-то делать с этой картой. Конечно, это имеет смысл, только если очевидного ответа на половине оппонента на 3/2 юнита нет.

Можно оставить Лиадрин и для мид/лейтгейма. Карта работает с любыми мелкими дропами, а еще ее можно баффнуть, например [Благодатью садов](#), так что натиск и божественный щит получат уже почти все юниты на вашей половине стола.

Разумеется, бафф божественного щита и натиска — очень сильная комбинация, с которой Паладин вернет стол и перехватит инициативу в партии.



Аура рыцаря чаще всего раскрывает себя в ситуациях, когда Паладин уже ведет в инициативе и темпе. Тогда ваши юниты могут без проблем атаковать, а значит получают полезные +2/+1 статы. Но Аура рыцаря мало что делает, если Паладин позади и его стол пуст. Но ее все еще можно играть, если есть какой-то способ сыграть натиски на следующий ход — это или комбинации с [Матриархом крови Лиадрин](#), или [Последний бой!](#).

Графиня



Это самая сильная легендарка в колоде, которую Паладин хочет как можно быстрее сыграть, а после реализовать и Легендарные приглашения. Заклинания открывают доступ ко всем легендаркам других классов, доступным в Стандартном режиме. Выбор очень большой — разбирать каждую смысла нет, тем более выбор Паладина почти всегда очевиден. Обычно Паладин раскапывает самые дорогостоящие опции, которые предлагает заклинание. Обратите внимание на особые свойства: есть как полезные бонусы, так и вредные.

Далее отметим несколько легендарок с неочевидными механиками:

- При раскопке **легендарок Рыцаря смерти** вы получите счетчик трупов: будут учитываться все юниты, которые погибли на вашей половине стола. Обычно там будет достаточно внушительное число. Вы можете раскопать легендарки ДК, которые требуют 3 Руны.
- **Верховный магистр Роммат** повторит все Легендарные приглашения, хотя их эффект будет случайным, а значит не всегда таким уж сильным.
- **Тесс Седогрив** будет повторять все карты не Паладина, сыгранные в бою: в том числе легендарки с Легендарных приглашений.
- **Фаноттем, повелитель оперы** — плохая раскопка, потому что легендарка не будет стоить 0 маны.

[к оглавлению](#)



Полезные советы

➤ Когда сыграть **Монетку** — вопрос сложный. В темповых матч-апах Паладин часто отдает ее рано, чтобы перехватить инициативу. Например, можно отдать ее для ранней реализации **На танцпол** или Призыва в бой. Реже играют Монетку на первый ход, чтобы сыграть два первых дропа или одно существо за 2 маны. делайте так, только если есть какое-то логичное продолжение на второй ход. Монетку можно оставить и для раннего розыгрыша мидгейм карт — **Графини**, комбинаций с **Морскими великанами**, **Благодатью садов** и т.д.

➤ **Здоровяка-официанта** почти всегда нужно играть только с активным эффектом насыщения.

➤ **Сила Хранителя** наносит урон в том числе и вашим юнитам. Вы можете защитить их с помощью божественных щитов. Перед реализацией **Силы Хранителя** можно дать цели и другие баффы, это может быть важно в матч-апе с **Дракон Дридом** и другими тяжелыми колодами.



Хейхо Серебряное Крыло чаще всего берут именно Великан Паладины,



потому что могут позволить себе играть меньше заклинаний Света. В этом случае предсмертный хрип Хейхо часто доберет из колоды [На танцпол](#), а значит даст лучший ход на 3 маны в продолжение Хейхо на 2 маны. Но помимо [На танцпол](#) Хейхо может добрать и Ауру рыцаря, что обычно не так хорошо в начале игры.



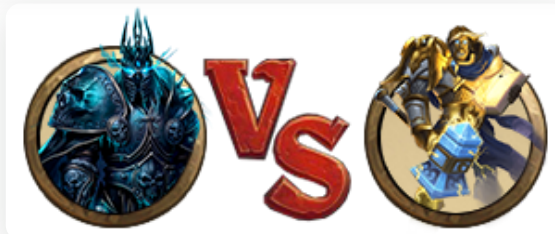
Всегда атакуйте оружием с Призыва в бой, пусть даже по герою противника, если нет хороших целей среди существ. Экономить заряды оружия не нужно, потому что может зайти вторая копия Призыва в бой или [Горн Владыки Ветра](#).



Тщательно продумывайте ходы с розыгрышем [Морских великанов](#) — математика там не всегда простая: нужно считать карты в руке, ману, место на столе и

другие факторы.

[К оглавлению](#)

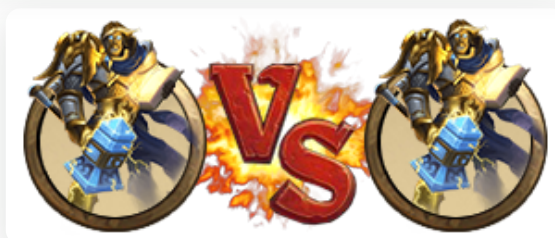


Чумной Рыцарь смерти

Легкий матч-ап для любой версии Паладина. Уверенно занимайте стол и вынуждайте ДК отбиваться. С его юнитами часто можно не размениваться без необходимости, если есть возможность бить по герою противника. Можно закрывать своих ценных существ провокациями или реализовывать натиски. У ДК есть массовая зачистка — Предатель из склепа. К тому же он может что-то сгенерировать. Но играть от этих карт обычно не стоит: они должны еще зайти в руку противника, что бывает не всегда.

Часто единственный способ победы для Рыцаря смерти — в начале партии найти пару массовых зачисток, а в мидгейме продолжить оборону с помощью [Осужденной Сильваны](#) или Бригадира Рески. Всё вместе это станет идеальным заходом для ДК, о чем вы можете не переживать. И даже в такой ситуации [Графиня](#) всё еще может принести вам победу.

Не беспокойтесь о картах Чумы — Паладин медленно перебирает колоду, так что в большинстве ситуаций эта механика вам никак не мешает или окажет минимальное воздействие. Заклинания Чумы не считаются нейтральными картами, так что [Графиня](#) и другие чистые синергии будут работать.



Чистый Паладин

В зеркальном матч-апе двух Чистый Паладинов многое зависит от сборки противника. Куда лучше чувствует себя Великан Паладин, который может легко поставить [Морских великанов](#), сыграть Призматический луч для зачистки стола, да и очень легко реализовать [Последний бой!](#) для выгодных разменов. А Бафф Чистый Паладин может

вернуть контроль над столом только за счет **Силы Хранителя**, что обычно очень дорого, особенно если противник не оставляет цели для баффов — это важно делать.

В зеркальных поединках часто всё сводится к тому, кто останется при большем количестве ресурсов. Важно извлекать из каждой карты выгоду, искать больше добора и т.д. Сверхагрессия редко станет победной стратегией, хотя все-таки возможно и такое. Но если вы хотя бы на 1-2 хода отдадите инициативу в руки противника, то часто уже вовсе не сможете вернуться в игру даже с **Графиней** или другой сильной комбинацией карт — противник задавит вас быстрее.

Пользуйтесь знаниями о сборке противника, например отсутствием взрывного урона у Великан Паладина.



Нага Охотник на демонов

Захватить стол в начале обычно будет достаточно просто, но ДХ постарается вернуться в игру с помощью Слепого стрелка. Как-то остановить эту комбинацию вы вряд ли сможете, так что ваша цель — ответить на 1/5 юнита уже после его розыгрыша. Делать это обычно придется без стола, что особенно сложно для Бафф Паладина. Великан Паладин должен держать в руке **Последний бой!** для такого случае. И тот, и другой Пал смогут убрать Слепого стрелка с помощью **Матриарха крови Лиадрин**. Если вы сможете ответить на Слепого стрелка и тут же не получите второго, то чаще всего закончите партию в свою пользу.



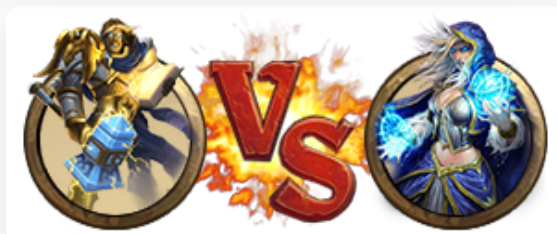
Дракон Друид

Давите Друида в начале партии максимумом характеристик и существ. Разменивайтесь только натисками и то в случае, если эти размены выгодны. В остальных случаях оставляйте трейды оппоненту. Если не получилось задавить Друида до его 6-7 маны, ожидайте Голема-дракона. Разные сборки Паладина могут по-разному ответить на этого юнита. Сделать это можно и заклинаниями, и со стола, если вы сможете выгодно разменяться с провокациями Малфуриона.



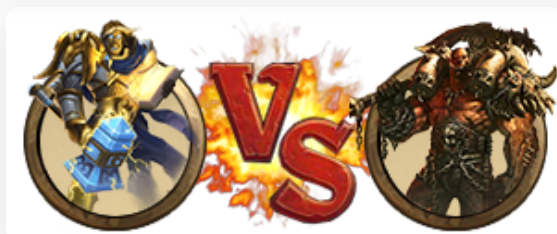
Бист Охотник

Задача в этом матч-апе — задавить противника как можно быстрее с помощью огромных статов и существ. С 5+ хода думайте о позиционировании, чтобы обыграть [Тощую Гончую](#) и [Гаргон камнерожденных](#). Ставьте провокации с краев стола, рядом располагайте божественные щиты. Так вы не дадите Ханту реализовать ключевые комбинации, а без них он не сможет вернуться в игру, восстановить здоровье или залеталить вас.



Сиф Маг

Равный матч-ап, во многом зависящий от захода карт противникам. Уверенно начать могут и Маг, и Паладин, но для Пала это особенно важно. Джайна же еще сможет вернуть контроль над игрой с помощью Любопытного создания, о котором вам важно помнить. Проблемой может стать и [Эхо](#), так что старайтесь не давать все баффы статов одному юниту, а распределяйте их между несколькими. Большинство существ Мага не так опасны сами по себе, так что размены можно оставить Джайне, если у вас нет оружия и натисков.



Воин на иступлении

Воин быстро развивает свое преимущество, если захватит его со старта. Паладину важно не допустить этого. Хорошими картами в начале станут [Представитель коллегии](#) и [Последний бой!](#), которыми можно ответить на [Экстрактора анимы](#) или любого юнита под баффами. Старайтесь не отстать от Воина в начале игры по темпу: важно дожить до тяжелых карт и комбинаций, под которые можно оставить в руке Монетку.

Мелкие провокации станут хорошей защитой ваших ценных юнитов, если вы сможете перехватить инициативу. Но Воин тоже хорош в темповых переворотах, особенно когда доберется до своих 6+ маны.

Как можно быстрее реализуйте свои божественные щиты, размениваясь с юнитами противника. Воин часто легко может сбить щиты в свой ход, например с помощью [Импровизации](#) или [Защитника Ярости Солнца](#).

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!