

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Чистый Паладин — легкий путь в Легенду. Большой гайд по архетипу

10.07.2023

Гайды

Фестиваль легенд

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

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ








Герой гайда — Чистый Паладин в мете Фестиваля легенд. Архетип встречается в ладдере с первых дней дополнения. И Пал всегда показывал хорошие результаты, правда чаще всего вне Легендарного ранга.

Как и всегда, архетип куда чаще встречается вне Легенды — и тут же показывает хорошие результаты. Это не лучшая колода меты, но всё равно стабильная и результативная. А еще достаточно бюджетная, с простым и понятным геймплеем.

Главная сила Чистого Паладина в нынешней мете — хороший матч-ап с лидером меты Биг Бист Хантом. Радуют результаты при встрече с Контроль Жрецами и другими тяжелыми колодами.

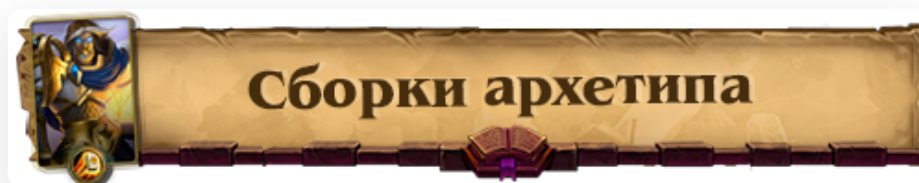
Большой гайд по Чистому Паладину расскажет, как работает этот архетип во всех игровых аспектах — от декбилдинга до муллигана и основного геймплея. Мы приведем лучшие колоды Паладина и составим бюджетную деку за 3260 пыли, обсудим типовые матч-апы и другие тонкости игры.

Обновили гайд 10 июля. Полный список изменений:

-  *Обновили вступление*
-  *Добавили новые колоды и описания к ним*
-  *Дополнили раздел "Вопросы декбилдинга"*
-  *Изменили карты, нужные в стартовую руку против некоторых классов*
-  *Дополнили описания матч-апов.*

### 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



Сборки Чистого Паладина устоялись и практически ничем не отличаются. Обычно между топовыми деками разница только в 1 карте. Далее приведем оптимальные версии для июльского рейтингового сезона.



Классический Чистый Паладин



















# Чистый Паладин




Особенность этой деки — наличие одной копии **Порядка в зале суда**. Заклинание в первую очередь создано для медленных матч-апов, а в быстрых может даже навредить Паладину, если сыграть его слишком рано. В сборке нет **Котори Клинка Света** — карта приятная, но не обязательная.


### Чистый Паладин с Котори

## Чистый Паладин


 <b>Принцесса-защитница</b> Провокация Божественный щит 1/1	 <b>Грumpyный гном</b> Предсмертный крик: вы кладете в руку 2 палладио-рекрута. Нежить 1/2	 <b>Кровавый солдат</b> Божественный щит Боевой клич: наносит 2 ед. урона вашему герою. 2/2	 <b>Котори Клинка Света</b> После того как вы примените заклинание Света к этому существу, оно превращается в другого бывшего существа. 2/3	 <b>Матриарх армян Паладин</b> Когда вы призываете существо с лаской немале, чем у этого существа, оно получает «Божественный щит» и «Нелесно». 3/2	 <b>Паладин Святого Света</b> Боевой клич: если в вашей колоде нет общих карт, атака и здоровье существа становится равны 1. 2/3
 <b>Захель Талас</b> Ваше существо получает +3 к атаке. Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. Свет 2/2	 <b>Гном и ширшество</b> Ваш герой получает +3 к атаке до конца хода. Жаданья (4) и «Повелевание жизни» 2/2	 <b>Адам</b> Существо получает +2/+1. Вы берете карту. Свет 2/2	 <b>Граворожденный судья</b> Провокация. Боевой клич: вы раскрываете карту палладина. 2/4	 <b>Диско-молот</b> Предсмертный крик: если счастливое существо получает +1/+1 (Добыча, иллюзия, увеличение при разбуривании существ?) 3/2	 <b>Паладин</b> Призывает дух существа на (1) из ваших колод. Финал: это существо получает «Провокация». Свет 3/2
 <b>Очиститель</b> Провокация. Боевой клич: если в вашей колоде нет общих карт, вы берете по одному существу каждого типа. Механизм 4/6	 <b>Гном Владыки Ветра</b> Мгновение ветра Когда ваш герой призывает существо, это заклинание становится равны 3/3. 3/4	 <b>Левифан</b> Гигант +1. Натиск. Божественный щит. Улов после смерти этого существа. Механизм 4/5	 <b>Графиня</b> Боевой клич: если в вашей колоде нет нейтральных карт, вы кладете в руку 2 магические заклинания. 7/7	 <b>Анахронос</b> Боевой клич: отправляет всех других существ на 2 хода в будущее. Дракон 8/8	 <b>Световой скат</b> Провокация. Стоит на (1) меньше за каждую карту палладина, разыгранную вами в этом матче. Элементарь 5/5



**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru



10880

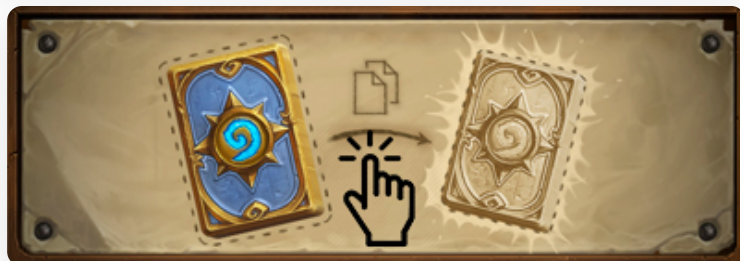




**Котори Клинок Света** — приятная карта, которая отлично работает с бафами. Но реализовать ее не всегда легко: обычно это получается сделать в ситуациях, когда вы уже ведете и победите в любом случае даже без Котори. Хотя бывают ситуации, когда эта лега может спасти положение.

Чистый Паладин с **Морским спасателем**

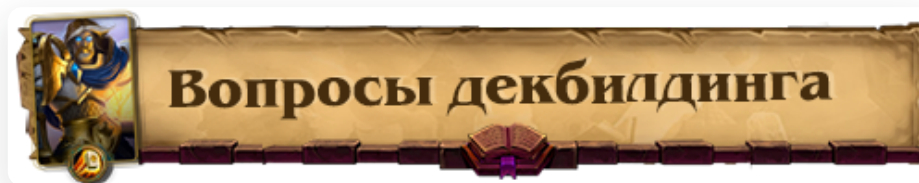
# Чистый Паладин



[Морской спасатель](#) — простая карта, которая делает Паладина гибче, а еще бюджетнее. С этим вторым дропом можно засноуболлить преимущество рано, хотя чаще всего ничего особенного он не сделает.

- 

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке архетипа. В основе Чистого Паладина 22 карты — ключевые "чистые" синергии, первые дропы под [На танцпол!](#), а также лучшие классовые карты Пала.

## Основа колоды (22 из 30)



Код основы колоды:

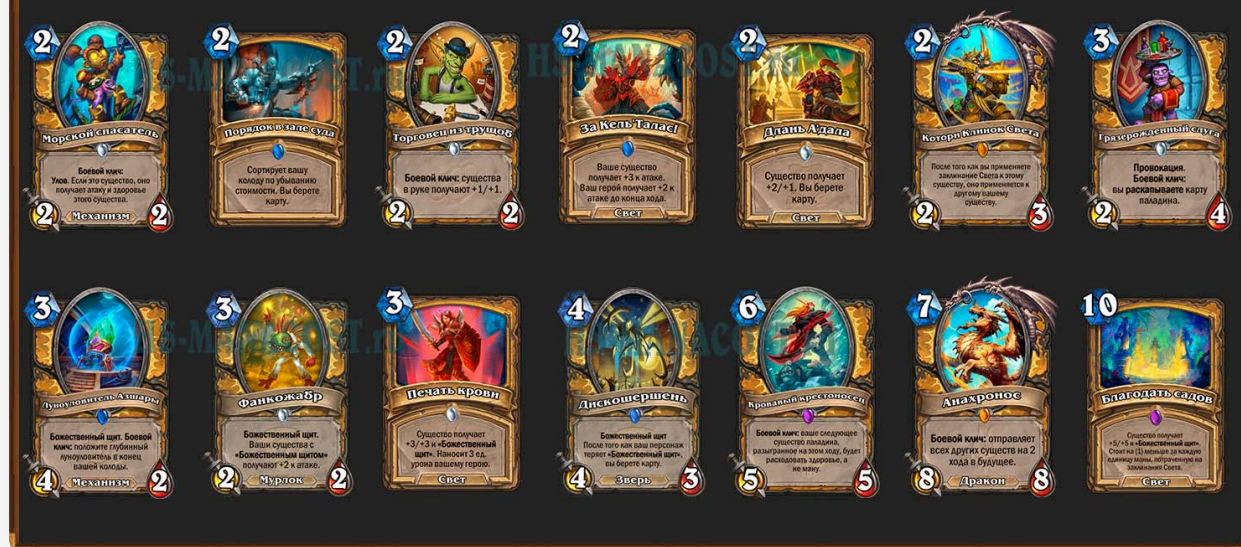


Из основы редко что-либо исключают: чаще всего какие-то легендарки по бюджетным соображениям. Проще всего отказаться от **Матриарха крови Лиадрин** и **Левиафана**.

Дополнить основу нужно 8 картами: разумеется, только классовыми, иначе сломаются все чистые синергии и архетип потеряет всю свою суть. Далее обсудим самые популярные опции.



## Оptionальные карты



**Котори Клинок Света + За Кель Талас! + Длань А'дала + Печать крови + Благодать садов** — набор баффов, из которого вы можете взять не все карты, а лишь несколько. Обязателен только Котори Живой Клинок, если вы собираетесь взять дополнительные способы дать характеристики вашим юнитам. Такой набор хорош в том, чтобы наращивать преимущество, но если вы отстаёте, то баффы слабы. Поэтому почти всегда набор баффов берут в деку с Анахроносом.

**Морской спасатель, Торговец из трущоб, Луноуловитель**

**Азшары, Фанкожабр, Дискошершень** — обычно эти карты берут вместе, потому что они работают с другими существами. **Морской спасатель** хорош только в сборках с дополнительными юнитами, как и **Торговец из трущоб**. Если существ мало, то и баффы давать будет некому. То же и с **Фанкожабром** и **Дискошершнем**, но только на столе: они дают много выгоды только в случае, если у вас много других юнитов.

**Порядок в зале суда** — карта хорошо вписывается в колоду Чистого Паладина, но сейчас в ней нет необходимости: **Графиня** и так часто заходит к 7-9 ходам, потому что Паладин активно перебирает колоду. Выгоднее просто взять дополнительные синергии под вспомогательные способы победы, чем тратить время на розыгрыш **Порядка в зале суда**, который ничего не делает сам по себе. А Чистый Пал все-таки темповая дека, ему важно каждый ход играть характеристики на стол.

**Грязерожденный слуга** — обычно появляется в сборках с **Анахроносом**: помогает затянуть партию из-за провокации до реализации ключевой легендарки за 7 маны. К тому же **Грязерожденный слуга** дает дополнительную карту в руку, то есть обеспечивает вас гибкостью: можно найти баффы, способы давления и т.д.

**Кровавый крестоносец** — еще одна сильная карта в синергии с **Графиней**, но опять же не ключевая: **Графиню** вполне можно сыграть и за 7 маны, да и вместе **Кровавый крестоносец** и **Графиня** заходят в руку не так часто.

**Анахронос** — отличная карта для зеркальных матч-апов и любых поединков, где идет активная борьба за стол. Рекомендуем брать всегда, если есть в коллекции.

**Менее популярные опциональные карты:** Бронзовая стая, Ролл из рыбосвета, Заступник Авангарда, Равенство, Танцпол, Тотем-музыкальный автомат, Боевой берейтор, Бронзовый исследователь, Освящение, Призыв в бой, Присяжные, Здоровьяк-официант, Клёвый вурдалак и другие.

[к оглавлению](#)

## Замены карт

Изначально Чистый Паладин — достаточно дорогая колода, в которой используют много легендарок. Благо многие из них можно заменить, существенно не просадив Паладина по силе.



**Котори Клинок Света** — если отказываетесь от этой легендарки, не берите и дополнительные баффы, описанные в разделе выше. Вместо этого делайте ставку на дополнительных юнитов.



**Матриарх крови Лиадрин** — хорошая легендарка, но не обязательная. Вместо нее можно взять **Порядок в зале суда**, **Грязерожденного слугу**, **Длань А'дала** и другие опциональные карты: не обязательно за ту же стоимость.



**Очиститель** — важная карта в колоде, но все же без нее Паладин может обойтись. Если **Очистителя** нет, можно задуматься о **Порядке в зале суда**. Другой вариант: взять **Грязерожденного слугу** или любую карту без генерации ресурсов или добора.



**Левиафан** — без легендарки можно легко обойтись, особенно если в деке есть **Порядок в зале суда**. **Левиафан** хорошо работает с **Очистителем**, но все же обязательным для крафта его не назвать. Вместо берите карты дешевле: ничего хорошего за 6+ маны у Паладина нет.



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



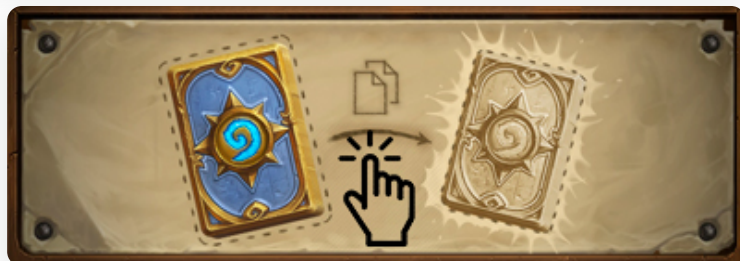
**Анахронос** — отличная карта для зеркальных матч-апов, но все же от нее можно отказаться. Вместо **Анахроноса** берите другие опциональные карты из списка выше: не обязательно дорогостоящие. Можно взять карту за 2-3 маны.

## Бюджетная версия

**Максимально бюджетная версия**

# Чистый Паладин

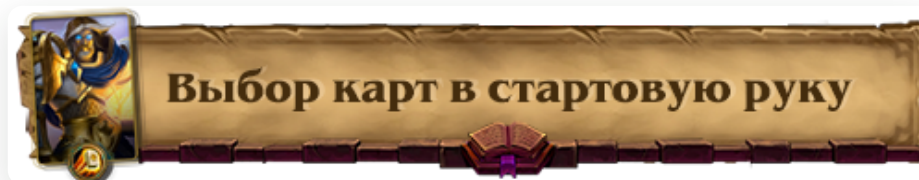
<p><b>1</b></p> <p>Праведная защитница</p> <p>Провокация Божественный щит</p> <p><b>1</b></p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p>Грешный сушеф</p> <p>Предсмертный крик: вы кладете в руку 2 паладинов-рекрутов.</p> <p>Нежить</p> <p><b>2</b></p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p>Кровавый солдат</p> <p>Божественный щит. Боевой клич наносит 2 ед. урона вашему герою.</p> <p><b>2</b></p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p>Порценовый титан</p> <p>Соприкасает вашу команду со убывающей стоимостью. Вы берете карту.</p> <p><b>2</b></p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p>Морской спасатель</p> <p>Боевой клич. Уже! Если это существо, оно получает атаку и здоровье этого существа.</p> <p><b>2</b></p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p>Представитель высшего</p> <p>Боевой клич: если в вашей колоде нет общих карт, атака и здоровье существа становятся равны 1.</p> <p><b>2</b></p> <p>x2</p>
<p><b>2</b></p> <p>Голод и пршество</p> <p>Ваш герой получает +3 к атаке до конца хода. Жадны маны (6) и «Позиция жадны».</p> <p><b>2</b></p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p>Горючие и грушое</p> <p>Боевой клич: существа в руке получают +1/+1.</p> <p><b>2</b></p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p>Лютый лопотильщик Ашари</p> <p>Божественный щит. Боевой клич: подкиньте глубинный лопотильщика в конец вашей колоды.</p> <p><b>4</b></p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p>Диско-молот</p> <p>Предсмертный крик: вылетает колода из убывающей стоимости +1/+1. (Полн используется, увеличивает при дальнейшем существе)</p> <p><b>3</b></p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p>На танцпол</p> <p>Привлекает друга существа вы (1) из вашей колоды. Атака: эти существа получают «Провокация».</p> <p><b>3</b></p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p>Фанкожабр</p> <p>Божественный щит. Ваши существа с «Божественным щитом» получают +2 к атаке.</p> <p><b>2</b></p> <p>Мирлок</p> <p>x2</p>
<p><b>4</b></p> <p>Дискошершень</p> <p>Божественный щит. После того как ваш персонаж терпит «Божественный щит», вы берете карту.</p> <p><b>4</b></p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	<p><b>6</b></p> <p>Горы владыки встра</p> <p>Минимумо вера. Когда ваш герой атакует существо, вы получаете 1 очко здоровья.</p> <p><b>3</b></p> <p>x2</p>	<p><b>7</b></p> <p>Графиня</p> <p>Боевой клич: если в вашей колоде нет нейтральных карт, вы кладете в руку 3 легендарных персонажей.</p> <p><b>7</b></p> <p>x2</p>	<p><b>10</b></p> <p>Световой скаг</p> <p>Провокация. Стоит на (1) меньше за каждую карту паладина, разыгранную вами в этой игре.</p> <p><b>5</b></p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>		



Такая колода Чистого Паладина намного дешевле оптимальной, но по силе не так уж сильно проседает. С ней можно взять Алмаз, а в конце месяца даже пробиться в Легенду. Важно не играть [Порядок в зале суда](#) слишком рано: особенно в темповых матч-апах.

В первую очередь создайте [Левиафана](#) и [Анахроноса](#). После задумайтесь о крафте [Очистителя](#).

[к оглавлению](#)



Муллиган Чистого Паладина достаточно простой: он почти не отличается при встрече с разными классами, да и между картами будет не такой большой выбор. И все же основные принципы и лучшие карты муллигана усвоить стоит.

# Оставляйте всегда



# С хорошей рукой





**Ваш первый приоритет — найти карту для первого хода.** Ею может быть как существо за 1 маны, так и существо за 2 маны, если вы начинаете с Монеткой. Оставляя в руке несколько первых дропов не стоит — достаточно чего-то одного из тройки **Кровавый солдат**, **Грешный су-шеф** и **Праведная защитница**. Лучшими первым дропами станут **Грешный су-шеф** (без других хороших карт со старта) или **Кровавый солдат** (с хорошим вторым дропом).



Далее Паладин ищет **карту для второго хода**. В идеале это **Длань А'дала**, которая продолжит ваш прошлый ход. Особенно хорош этот бафф, если вы начинаете без Монетки. Если же Монетка есть, против темповых противников часто лучше поискать другой второй ход.

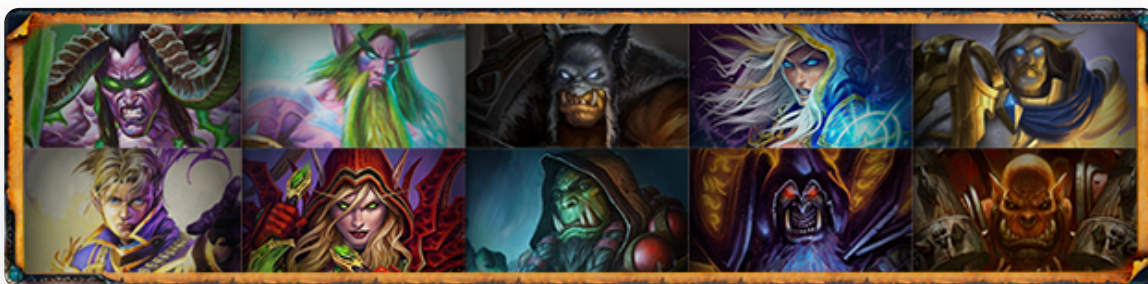
На второй ход можно сыграть одну из легендарок за 2 маны, **Диско-молот** за 3 маны с Монеткой.



Всегда оставляйте **На танцпол**, **Диско-молот** и **Очистителя**. Это топовые карты, которые сделают вашу игру куда проще.



Редко на муллигане можно оставить **другие карты**. Например, **Представитель коллегии** хороша при встрече с Воинами и Разбойниками.



- **Муллиган против всех классов**

**Рыцарь смерти:** любой первый дроп, **Диско-молот**, **На танцпол**, **Очиститель**. С хорошей рукой — **Длань А'дала**, **Котори Клинок Света**.

**Охотник на демонов:** любой первый дроп, **Диско-молот**, **На танцпол**, **Очиститель**. С хорошей рукой — **Длань А'дала**.

**Воин:** любой первый дроп, **Диско-молот**, **На танцпол**, **Очиститель**. С хорошей рукой — **Длань А'дала**, **Матриарх крови Лиадрин**, **Представитель коллегии**.

**Паладин:** любой первый дроп, **Диско-молот**, **На танцпол**, **Очиститель**. С хорошей рукой — **Длань А'дала**, **Матриарх крови Лиадрин**, **Котори Клинок Света**.

**Охотник:** любой первый дроп, **Диско-молот**, **На танцпол**, **Очиститель**. С хорошей рукой — **Длань А'дала**.

**Друид:** любой первый дроп, **Диско-молот**, **На танцпол**, **Очиститель**. С хорошей рукой — **Длань А'дала**, **Матриарх крови Лиадрин**, **Горн Владыки Ветра**.

**Разбойник:** любой первый дроп, **Диско-молот**, **На танцпол**, **Очиститель**. С хорошей рукой — **Представитель коллегии**, **Грязерожденный слуга**.

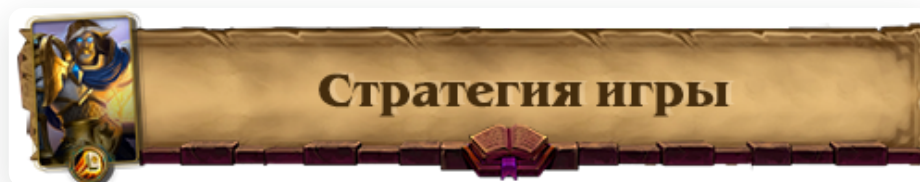
**Шаман:** любой первый дроп, **Диско-молот**, **На танцпол**, **Очиститель**. С хорошей рукой — **Длань А'дала**, **Матриарх крови Лиадрин**, **Котори Клинок Света**, **Представитель коллегии**.

**Маг:** любой первый дроп, Диско-молот, На танцпол, Очиститель. С хорошей рукой — Длань А'дала, Графиня.

**Жрец:** любой первый дроп, Диско-молот, На танцпол, Очиститель. С хорошей рукой — Длань А'дала, Матриарх крови Лиадрин.

**Чернокнижник:** любой первый дроп, Диско-молот, На танцпол, Очиститель. С хорошей рукой — Длань А'дала.

[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 особые эффекты специальных карт — Графини, Очистителя и Представителя коллегии. Помимо них Паладин может максимально быстро удешевить Светового ската: каждая разыгранная карта удешевит эту провокацию. Особенно быстро получается сыграть Светового ската, если заходит Грешный су-шеф и дает Паладинов-рекрутов — они тоже считаются классовыми картами.

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 Графини. Хотя 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 с помощью Диско-молота и других способов. Помимо этого в деке есть маначит карты — Световые скаты, которых Пал может легко сыграть бесплатно уже в мидгейме. В дополнение к этому с выходом Аудиопокалипсиса у Чистого Паладина появилось и много взрывного урона: в первую очередь из-за Горна Повелителя Ветра. Само по себе это оружие уже наносит 12 урона в течение двух ходов, но Паладин может нанести куда больше за счет Голода и пиршества и За Кель'Талас! — их эффекты становятся в два раза сильнее из-за неистовства ветра.



При всех этих сильных сторонах у Чистого Паладина есть и **оборонительные опции**. Его не задавить тяжелыми юнитами и даже не закрыться большими провокациями, потому что в деке есть Горн Повелителя Ветра и Представительница коллегии. Паладина не задавить взрывным уроном из-за Голода и пиршества — spell может восстановить значительный запас здоровья. У Паладина сложно отнять стол и из-за натисков и провокаций, а нынешние сборки становятся еще сильнее в контроле стола из-за Анахроноса.

В результате Чистый Паладин сейчас — что-то вроде швейцарского ножа. Колода, которая умеет всё сразу — и лучше, чем какой-либо другой представитель ладдера.

В деке нет бесполезных карт: даже первые дропы можно выгодно использовать в мид и лейтгейме, потому что это хорошие цели для баффа, а также способ реализации На танцпол. Все хорошо с добором из-за Очистителя: с заходом этого пятого дропа Паладин обеспечит себе уверенную игру в мид и лейтгейме — и без особых проблем переиграет по выгоде даже медленных ДК Крови или Контроль Жреца.



Вишенкой на торте станет **Графиня** — ключевая карта в колоду, которую Паладин играет практически в каждом матч-апе. Случайные бесплатные легендарки обеспечивают Паладина не только огромным темпом, но и вариативностью. Плюс ко всему раскапывать случайные легендарки других классов — весело. Так можно поиграть редкими и эффектными картами, которые не попадают в топовые деки Стандарта. Поэтому Чистым Паладином просто приятно играть.

Еще одна причина успеха Чистого Паладина — **колода простая для использования**. У вас часто будет один очевидно правильный ход. Тут нет каких-то замысловатых комбинаций, все карты работают всегда — и почти всегда полезны. Даже с плохим исполнением Чистый Паладин будет показывать неплохой винрейт. Хотя свои особенности геймплея все-таки есть: и опытные игроки извлекут из колоды больше, чем те, кто просто кидает зеленые карты на поле.

[к оглавлению](#)

## Ключевые комбинации и карты

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

### На танцпол



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 оставлять 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 **Очиститель**, **Графиня**, **Горн Владыки Ветра** и другие 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.

### Очиститель



Часто розыгрыш этой легендарки полностью заполнит вашу руку. В колоде наверняка есть нежить, механизм, дракон и элементаль, а другие сборки могут открыть доступ и к другим расам. Очиститель достанет из колоды две копии Светового ската, потому что это одновременно и элементаль, и зверь. Часто вы сможете сыграть пару Световых скатов сразу же после Очистителя, то есть реализовать очень сильный ход.

Как и На танцпол, Очиститель достанет из колоды плохие топдеки, так что в будущем вы с высокой вероятностью найдете Графию.

### Котори Клинок Света



Легендарка станет лучшей целью для баффов, если на столе есть любой другой юнит. Все баффы в деке дают Паладину очень много выгоды: Длань А'дала добирает карты, За КельТалас дает атаку вашему герою, что здорово работает с неистовством ветра от Горна Владыки Ветра. Всё это победные комбинации, которые часто не оставят шансов оппоненту, если Паладин сможет их реализовать.

Бафф Диско-молота не работает с Котори, потому что это не точечное заклинание.

### Горн Владыки Ветра



Одна из самых сильных карт в колоде, которая делает практически всё, что вам нужно. Это и отличный способ размена с крупными юнитами противника, и источник массы взрывного урона. Паладин играет несколько баффов атаки, которые удваиваются из-за неистовства ветра [Горна Владыки Ветра](#). В результате за ход можно нанести 20+ урона с пустого стола только за счет оружия. И восстановить столько же здоровья, если сыграете [Голод и пиршество](#).



### Матриарх крови Лиадрин

Лиадрин станет отличной целью для любых баффов: как мелких, так и крупных. Но сама по себе Лиадрин не так хороша: ее еще нужно реализовать, сыграв других существ. Бафф щита и натиска получают только сыгранные вами юниты, но не призванные с силы героя и других источников.

### 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 очевидный. Обычно Паладин раскапывает самые дорогостоящие опции, которые предлагает заклинание. Обращайте 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 рандомным, 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. Но Монетку можно оставить и для раннего розыгрыша мидгейм карт — **Графини**, **Хронорму**, **Очистителя** и т.д.



**Диско-молотом** почти всегда можно тут же атаковать, как только вы сыграете его. А вот когда использовать вторую атаку: зависит от ряда обстоятельств. В теории Паладин может долго раскачивать это оружие, выжидая подходящего момента. Старайтесь баффать **Диско-молотом** юнита, который тут же может атаковать — желательно по герою противника.



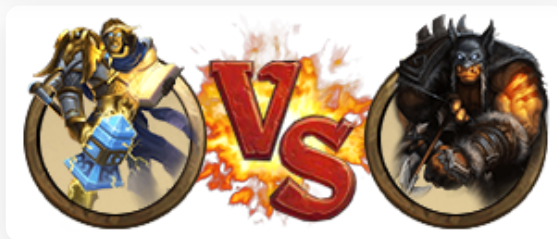
Вы можете атаковать **Диско-молотом**, а после сыграть **Горн Владыки Ветра** и атаковать еще раз. В обратном порядке комбинация не работает.

- **Голод и пиршество** почти всегда нужно играть с активной жадой маны: и в идеале с Горном Владыки Ветра, чтобы восстановить много здоровья. Такими комбинациями часто можно залеталить оппонента.
- **Представитель коллегии** — универсальный ответ на любого вражеского юнита. В разных матч-апах цели для Представителя коллегии будут разными. В темповых матч-апах (в том числе в зеркальных) можно выбирать целью даже ранние дропы, снимая несколько единиц здоровья и атаки — особенно если ходов лучше в руке не будет. Но Представитель коллегии сильна и в лейтгейме, так что по возможности постарайтесь сохранить ее в руке.
- Перед розыгрышем **Очистителя** проверьте, какие типы существ остались в колоде. В начале партии Очиститель почти всегда достанет много карт из колоды, но к лейтгейму никаких типов существ в деке может не оказаться, или там будет только что-то слабое.



- **Анахронос** — топовая карта почти во всех матч-апах. Легендарка не активирует предсмертные хрипы юнитов, не дает Рыцарю смерти и Андед Жрецу трупов для дальнейших махинаций. Не так страшно, что юниты вернутся через 2 хода — часто к этому моменту Паладин уже будет готовить свой летальный урон.

# Матч-апы



## Биг Бист Охотник

Пусть у Охотника очень много лейтгейм потенциала, победить Паладина получается не всегда. Пал играет агрессивнее в начале, так что вы часто будете уверенно выходить в мидгейм и заставлять Рексара отбиваться от ваших юнитов. Защитные инструменты у Ханта есть, но играть их не всегда удобно. Охотник может перевернуть игровую ситуацию и поставить высокие характеристики на свою половину: берегите [Горн Владыки Ветра](#) для ответа на крупных юнитов оппонента.

У Биг Бист Ханта нет массовых зачисток, так что можете уверенно бросать на стол любое количество характеристик.

Важно обыграть [Тощю Гончую](#): сделать это можно позиционированием. Ставьте с краев провокации, а рядом с ними юнитов с божественными щитами. Божественные щиты в целом станут отличным способом не дать Охотнику восстановить здоровье: на них похищение жизни не работает.

Помимо этого вы можете обыгрывать [Тощю Гончую](#), не разыгрывая юнитов вовсе: добить Охотника можно только взрывным уроном.

Если ситуация плохая, вашим спасением может стать [Анахронос](#). Это топовый юнит в матч-апе, после розыгрыша которого Паладин может задавить противника.



## Рыцарь смерти Крови

Легкий противник — вы можете играть размеренно и никуда не спешить. Вряд ли получится закончить партию до 8 и тем более 5 ходов, так что какие-то из массовых зачисток Рыцаря смерти вы все-таки увидите. Важно не подставить под них слишком многое, а если возможно, то обыграть их и юнитами с высоким запасом здоровья (не актуально для [Душекрада](#)).

Извлекайте максимум выгоды с [Графини](#) и других карт с каким-то выбором. Пока в руке остаются ресурсы для давления, вы будете чувствовать себя комфортно.

Часто Рыцари смерти Крови играют Грязную крысу. Обыгрывайте ее, если в руке есть [Графиня](#). Старайтесь оставить хотя бы одного юнита в руке без боевого клича, в идеале Паладина-рекрута с [Грешного су-шефа](#).



### Контроль Жрец

Матч-ап в целом такой же, как и с Рыцарем смерти Крови. Вы можете играть размеренно и истощать руку противника. Массовых зачисток у Жреца много, но далеко не все из них зайдут в его руку. Выманивайте зачистки волнами угроз — и только когда убедитесь, что ответов у Жреца нет, переходите в финальную атаку.

У Жреца не так много исцеления, так что противника можно добить оружием под баффами, даже если он зачистит последних ваших существ.

У Андуина тоже могут быть Грязные крысы. А еще Жрец всегда играет [Осколок наару](#), так что баффы юнитов не так сильны в этом матч-апе.



### Чистый Паладин

В зеркальном матч-апе двух Чистый Паладинов многое зависит от сборки противника. Версии с [Анахроном](#) будут сильнее: обычно в них появляется и больше баффов, но используется меньше существ.

Как и всегда, уверенный старт — то, что важно для колоды. С хорошим первым дропом и его баффами можно уверенно выйти в мидгейм и задавить противника взрывным уроном с оружия или даже просто юнитами. Но если партия затягивается до 7 хода, всё может перевернуть вражеский [Анахрон](#). Если же отстаёте вы, но в руке есть [Анахрон](#) или [Очиститель](#), который его достанет, старайтесь всеми силами затягивать партию: помогут провокации, юнты с натиском и т.д. Делайте так, чтобы к моменту розыгрыша [Анахрона](#) (можно приберечь для него Монетку), у вас осталось какое-то здоровье: добить вас могут и без стола с помощью оружия.

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 это.

Пока в руке есть [Анахрон](#), вы можете играть очень жадно и выманивать из руки оппонента много ресурсов. Такой подход работает, пока у вас остается высокий запас

здоровья.

**Горн Владыки Ветра** — сильнейшая карта в зеркальном матч-апе. В первую очередь это способ размена с крупными юнитами вроде **Графини** и случайных легендарок. Но как и всегда Горном можно добить противника, особенно если вы играете несколько баффов атаки.

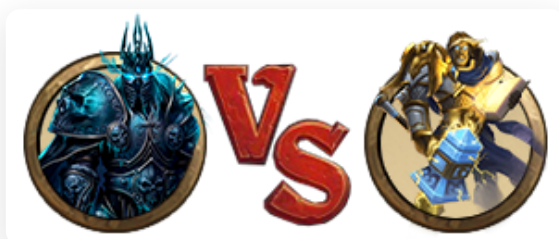


### Воин на исступлении

Воин быстро развивает свое преимущество, если захватит его со старта. Паладину важно не допустить этого. Топовой картой в начале станет **Представитель коллегии**, которой можно ответить на **Экстрактора анимы** или любого юнита под баффами. Старайтесь не отстать от Воина в начале игры по темпу: важно дожить до **Горна Владыки Ветра** или **Анахроноса**. Под них 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 **Кровавых катакомб**, **Импровизации** или **Защитника Ярости Солнца**.



### Рыцарь смерти Льда

Это равный поединок, в котором важно помнить о ключевой карте противника — **Ярости ледяного змея**. Как-то разморозить своих юнитов вы не сможете, но если призванный 5/5 дракон — единственная угроза ДК, от нее можно закрыться провокациями, разменяться оружием, ослабить **Представителем коллегии** или даже натисками, хотя их у Паладина немного. С любым столом Рыцаря смерти можно разобраться, используя **Анахроноса**, хотя он сам уязвим для заморозки в будущем.

Ключевой картой станет **Голод и пиршество**. Заклинание точно нужно играть с эффектом жажды маны, а желательно с оружием и другими баффами атаки. Восстановив достаточно здоровья, вы легко закроете этот поединок.

[К оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!