

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Контроль Паладин - подробный гайд

29.06.2017

Гайды

Гайды Экспедиции в Ун'Горо

Контроль Паладин - подробный гайд

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Вашему вниманию представляется очередной гайд на интересный и потенциальный архетип, имя которому Контроль Паладин. Он существует в Hearthstone уже очень много лет, первые его версии появились еще до выхода Проклятия Наксарамаса. Впрочем, сейчас это совершенно другая колода, хоть она и вызывает ностальгические чувства у «олдскульных» игроков. Долго в мете не было видно Паладина, но в Экспедиции в Ун'Горо сразу три архетипа класса засияли в мете. И если Агро Паладин и Мидрейндж Паладин долгое время были чуть ли не самыми популярными колодами, то с Контроль Паладином судьба обошлась иначе. Лишь в последний месяц он стал появляться в ладдере, но всё еще уступает другим конкурирующим архетипам класса.

Цель этого гайда – донести до вас, что Контроль Паладин является недооцененной колодой, сильной, потенциальной, но достаточно трудной в исполнении, и именно эта трудность и мешает Контроль Паладину стать распространенным и популярным. А

между тем благоприятные матч-апы с лидерами меты не могут не радовать игроков за этот архетип, еще одна приятная новость – небольшое количество совершенно проигрышных матч-апов, которые невозможно выиграть. На самом деле такой безысходный матч-ап всего лишь один – Квест Разбойник. Остальные колеблются от равных до положительных, но важно, что достойные шансы есть совершенно во всех.

Содержание:

-  *Вариации колоды*
-  *Выбор карт*
-  *Муллиган*
-  *Стратегия игры*
-  *Обсуждение карт с рандомным эффектом*
-  *Матч-апы*
-  *Заключение*



Вариации колоды

В этом гайде будет не так много вариаций колод как обычно, поскольку особых и принципиально различных вариаций сборок Контроль Паладина не так уж и много. А еще, что важно, есть одна самая популярная «дефолтная» сборка от Underscore, которую вы чаще всего будете встречать в ладдере с небольшими изменениями.

Колода от Underscore

щелкните по колоде, чтобы скопировать ее код в буфер обмена

Контроль Паладин от underscore



ТОП
10

11480

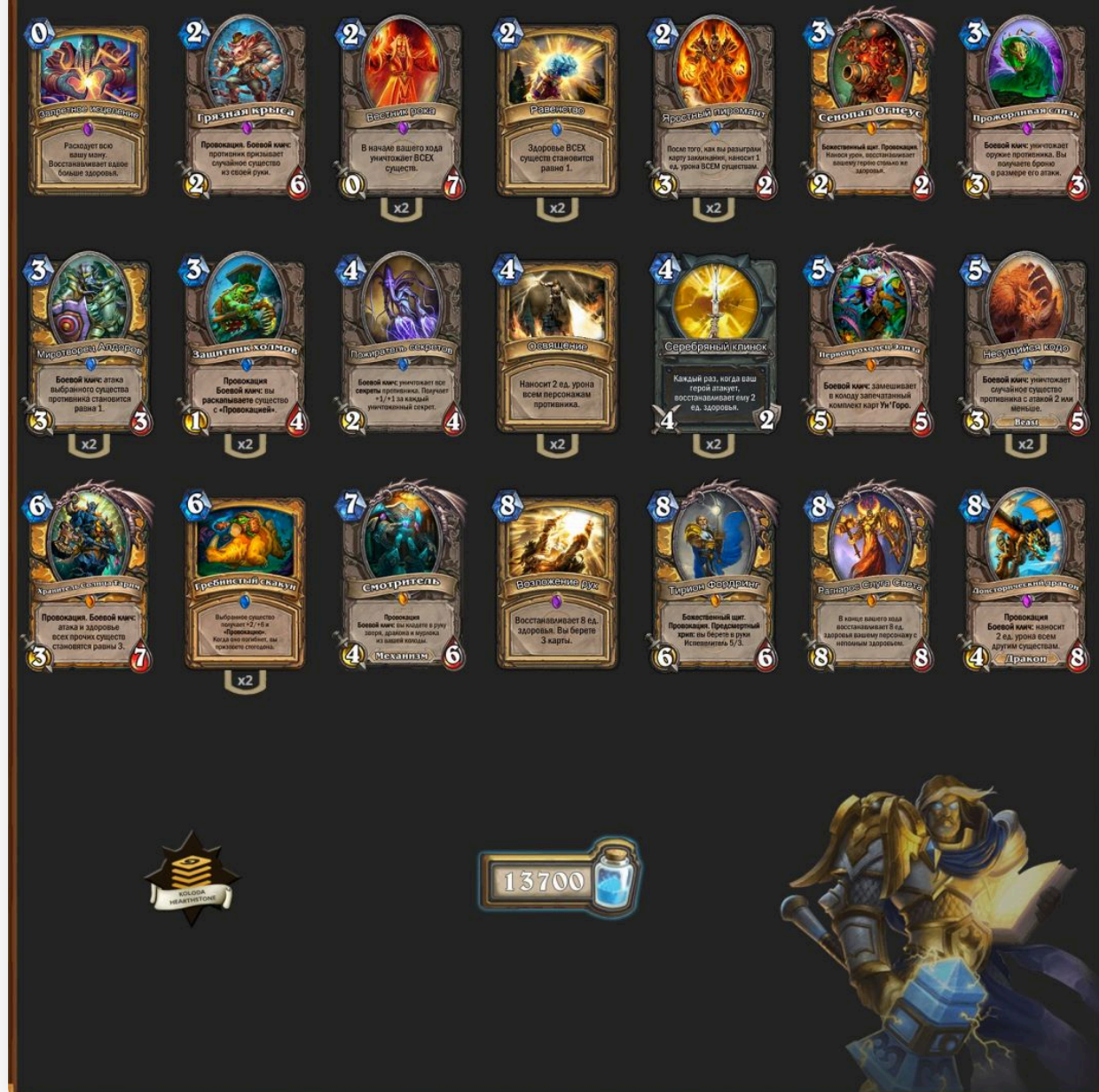


Та самая классическая колода Контроль Паладина. Все при ней, и это всё отлично сбалансировано. Если вы не уверены в ваших талантах декбилдера, выбирайте эту сборку без каких-либо изменений, она достаточно хороша для карабканья по ладдеру в нынешней мете. Впрочем, что-то изменить в ней можно, но этому будет посвящен следующий раздел.

Контроль Паладин от Khalen

щелкните по колоде, чтобы скопировать ее код в буфер обмена

Контроль Паладин от Khalen



Альтернативная сборка Контроль Паладина от малоизвестного игрока Khalen помогла ему достичь легенды в этом сезоне. Интересна она некоторыми техническими заменами: очевидные способы борьбы с секретами, оружием не нуждаются в комментариях. Куда интереснее **Грязная крыса**, отлично синергирующая с AoE зачистками класса, а также **Возложение рук**, являющееся редким гостем в нынешних версиях архетипа, эта карта появляется в сборке в качестве своеобразной альтернативы Белому коню. Следует отметить и источник огромной выгоды - Первопроходца Элизу - которая улучшает самые медленные противостояния на истощение ресурсов оппонента: с таким количеством технических карт план по извлечению большой выгоды может пострадать (нет, например, тех же Белых коней), а Элиза Первопроходец великолепно нивелирует эту слабость.

Контроль Паладин от Ostkaka

щелкните по колоде, чтобы скопировать ее код в буфер обмена



Важный вопрос Контроль Паладина относится к Н'Зоту: быть или не быть этой карте в сборке? Ostkaka показывает, что для эффективной реализации этой карты не нужно очень много карт с предсмертным хрипом (в сборке нет даже Кэрна Кровавого Копыта), а вместо этого могут использоваться другие более классические инструменты архетипа, а также некоторые технические карты: та же Грязная крыса, противодействие оружию, дополнительный добор.

Обратите внимание на выбор оружия: многие Контроль Паладины предпочитают использовать не два Серебряных клинка, а связку из одного Серебряного клинка и

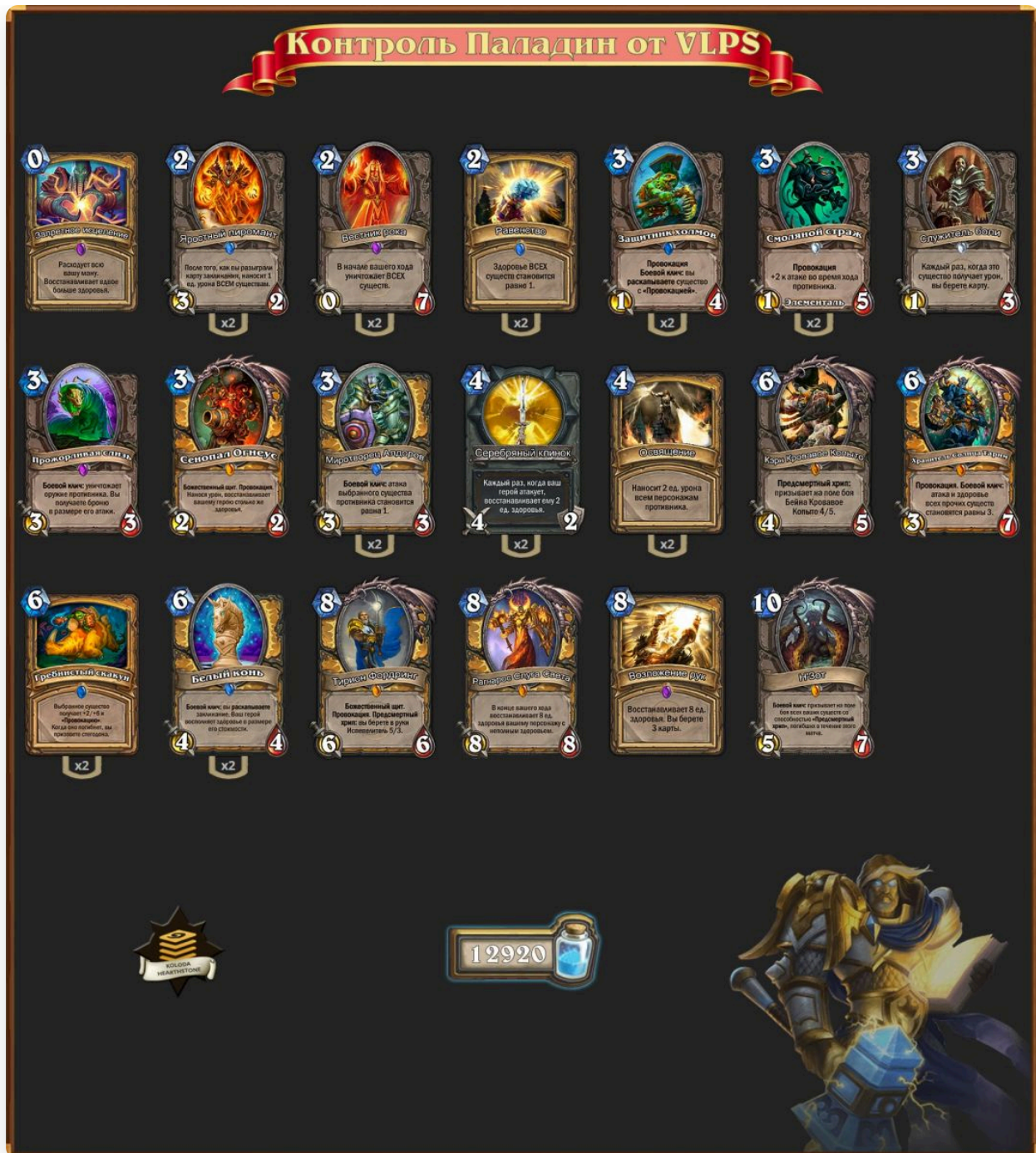
одного Объединяющего клинка. О том, почему такой набор оружий имеет место и лучше ли он классического, вы сможете прочитать в следующем разделе.

Вопрос: Разве не глупо, что в колоде всего лишь два существа с предсмертным хрипом?

Самые первые Н'Зот Паладины времен Пробуждения древних богов бы ужаснулись, взглянув на нынешние версии архетипа со всего лишь двумя существами с предсмертным хрипом, однако на деле вам и не понадобится больше. Часто даже одного воскрешенного Тириона Фордринга будет достаточно, чтобы использование Н'Зота было оправдано. Добавьте сюда и доступ к Искуплению и Побегу на кодо благодаря Гидрологу, а также дополнительные раскопки существ с провокацией с Защитника холмов (больше о том, почему он так часто дает Тирионов Фордрингов в разделе «Обсуждение карт с рандомным эффектом») и вы получите невероятный потенциал Н'Зота, способного в медленных противостояниях заполнить стол Тирионами Фордрингами.

Контроль Паладин от VLPS

щелкните по колоде, чтобы скопировать ее код в буфер обмена



Если убеждения или принципиальность не позволяют вам играть Н'Зота без Кэрна Кровавого Копыта, вот сборка с этой парой. Примечательно в ней обилие защитных инструментов на ранней стадии игры, дабы агрессивные колоды не смогли наказать Контроль Паладина за жадность сборки с Н'Зотом. Присутствует и намного большее количество механики перебора колоды, однако в жертву принесены Смотритель и синергирующие с ним карты.



Выбор карт

Если вы хотите добиваться лучших результатов и показывать стабильную игру в ладдере, выбор какой-то определенной сборки – не ваш выбор, вы сможете куда эффективнее показать себя, если вашу колоду вы будете создавать самостоятельно, подстраивать ее под ваш ранг, стиль игры и локальную мету.

Если вы встанете на этот путь, обязательным станет понимание ключевых, опциональных и технических карт архетипа. О них подробнее ниже:



Ключевые карты – ядро колоды, которое очень редко или совсем никогда возможно исключить. В «ядре» не так уж и много карт: Запретное исцеление, Вестник рока, Равенство, Гидролог, Яростный пиромант, Миротворец Алдорев, Защитник холмов, Освящение, Гребнистый скакун, Хранитель Солнца Тарим, Рагнарос Слуга Света и Тирион Фордринг. Также сюда добавляется пара оружий, но об этом вопросе чуть позже. Некоторые даже ключевые карты могут быть исключены из сборок, но делать это надо крайне внимательно. Например, вы можете решить убрать Гидролога, как сделал это VLPS, но необходимо понимать для чего это сделано и почему: дабы лучше бороться с агрессией, а с другой стороны, чтобы действовать как можно более агрессивно в медленных матч-апах. Если такой план не кажется вам удачным или вы по другим причинам не планируете придерживаться его, лучше не рискуйте, исключая столь сильный второй дроп, который отлично синергирует со многими картами колоды.

Другая карта, которая может быть исключена – Яростный пиромант. С одной стороны, это великолепное анти-агро существо, которое еще и позволяет реализовать комбинацию с Равенством, но она возможна и с Освящением и с Доисторическим драконом, так что если у вас есть по паре этих существ в сборке, возможно, еще и два Яростных пироманта – слишком. Это, впрочем, всё еще хороший инструмент зачистки токенов и без Равенства, но, например, если вам чаще попадаются Пират Воины, чем Агро Друиды, лучше взять другой второй дроп вместо одного Яростного пироманта – Ползуна Голакка.



Оptionальные карты – это набор почти всегда использующихся существ и заклинаний, которые не всегда хороши в конкретных противостояниях, но являются важным элементом колоды, впрочем, заменяемым в разных ситуациях на другие опциональные карты. В эту группу можно отнести Смотрителя и синергирующих с ним существ (звери – Несущийся кодо, Ползун Голакка, Голодный краб, иногда даже Сытый жесткозуб для синергии и с Н’Зотом), (драконы – Доисторический дракон, Ониксия, Смертокрыл), (мурлоки – Гидролог), механику перебора колоды (Служитель боли, Харрисон Джонс – чаще используются в сборках с Н’Зотом и/или Первопроходцем Элизой), Белого коня, Грязную крысу, Сенопала Огнеуса и некоторые другие карты (ШтанУдачи, например, использовал в своей сборке даже Лозоруб как альтернативный источник дополнительной выгоды в долгосрочной перспективе).



Технические карты – а эти карты созданы уже исключительно для борьбы с определенными архетипами или группой схожих по стилю игры архетипов. Сюда можно отнести карты, созданные для борьбы с оружием (Прожорливая слизь или Харрисон Джонс), карты против агрессии (Смоляной страж), карты для борьбы с определенными видами существ (Ползун Голакка (против Пират Воинов и Агро Друидов) и Голодный краб (против Паладинов, Чернокнижников, некоторых Агро Друидов)) и карты для борьбы с секретами (Пожиратель секретов в основном для противостояния Магам, но также может пригодиться и в матч-апе с Паладинами). Вы можете выбрать и некоторые другие необычные технические карты, например, Железноклюва, Разрушителя чар, Опытного охотника, Черного рыцаря.

Вопрос: выбрать Прожорливую слизь или Харрисона Джонса?

Это действительно непростой выбор, но роли у этих карт достаточно разные, несмотря на все свои сходства. Прожорливая слизь лучше показывает себя против Пират Воина, но, с другой стороны, она лучше и в ситуациях, когда вы играете до усталости с медленным оппонентом или у вас полная рука карт, в этих ситуациях лишний добор только помешает вам. Харрисон Джонс же медленнее, но чаще выгоднее, с исцелением у Контроль Паладина в целом проблем не так уж и много, так что дополнительная броня вам не всегда нужна, пусть и лишней никогда не будет. Если у вас есть какой-либо проактивный план на игру (Н’Зот, Первопроходец Элиза), лучше использовать Харрисона Джонса, если у вас уже достаточно анти-агро инструментов и вы чувствуете себя комфортно в этих матч-апах, выбирайте именно знаменитого археолога. В остальных ситуациях останавливайтесь на Прожорливой слизи. Хотя, возможно, выбор между двумя этими картами – дело вкуса, выбирайте то существо, с которым вам лично комфортнее играть.

Вопрос: какое оружие выбрать?

Все еще сложнее в этой ситуации. Если вы забыли, проблема следующая: или два Серебряных клинка или один **Серебряный клинок** и один **Объединяющий клинок**. Профессиональные игроки так и не смогли найти окончательный ответ на этот вопрос, так что вам придется выбирать: на чью сторону вы встанете. В вакууме, конечно же, два Серебряных клинка лучше, у них есть неплохой дополнительный эффект в виде исцеления, у них больше урона. Но выбор карт в данном случае определяет не ситуация в вакууме или рассуждения о выгоде, а мета. Да, **Объединяющий клинок** вы почти никогда не используете для баффа ваших существ с божественным щитом. Да, это просто ухудшенная версия Огненной секиры, но даже так он хорош сейчас, поскольку угроз с 2-3 единицами здоровья очень много в нынешней мете. Вы даже можете посчитать: Маназмеи, **Арканологи**, Маги Кирин-тора, Ученицы чародея, Коварные птенцы, Мурлоки-полководцы, Капитаны Южных морей, Сияющие элементали, Клирики североземья, Тотемы языка пламени, Тотемы прилива маны, токены Агро Друида и так далее – всех этих опаснейших существ очень важно уничтожить как можно раньше, но **Серебряный клинок** слишком медленный в данном случае, так как надеть его можно лишь с четырьмя кристаллами маны, порой ситуация уже выйдет из-под контроля. А сколько существ не убьет **Объединяющий клинок**? Из популярных можно найти разве что Жреца Когтя из «Кабала», Разъяренного берсерка, Мишу, **Леокка** – список куда скромнее.

Автор статьи пробовал даже сборки с двумя Объединяющими клинками, и он не был разочарован результатами: оружие с 3 единицами атаки – идеально для нынешней меты, если вы играете реакционной и медленной колодой, которая собирается отбиваться от агрессии на начальной стадии игры.



Вопрос: Смотритель – что взять вместе с ним?

Классический набор для Смотрителя: пары **Гидрологов**, **Доисторических драконов** и **Несущихся кодо**. Если с мурлоками все понятно, лучше вам не найти, то со зверьми и драконами все может быть иначе. Например, неплохие звери – **Ползун Голакка** или **Голодный краб**, которых можно взять вместо **Яростного пироманта** и **Несущегося кодо**, Senfglas предлагает вообще сборку с **Сытым жесткозубом**, которого может позже воскресить **Н'Зот**, еще один вариант – **Железноклюв**, этим зверем можно удивить

оппонента, нейтрализовав его ключевую угрозу. Среди драконов тоже есть некоторые опции: **Ониксия** поможет активнее действовать в медленных противостояниях, сборку с ней представляет *Rase*, вы можете взять и **Смертокрыла** для эффекта неожиданности и инструмента последней надежды к завершению игры, хотя для **Контроль Паладина** это, возможно, не самая удобная карта, так как архетип любит придержать некоторые ситуативные карты в руке (исцеление, AoE зачистки стола).

Вопрос: какие легендарные карты обязательны для Контроль Паладина, а какие нет?

К обязательным картам, без которых собирать **Контроль Паладина** не стоит, можно отнести **Хранителя Солнца Тарима** и **Тириона Фордринга**. Но очень хороши будут и **Рагнарос Слуга Света** и **Смотритель**, без них тоже можно собрать колоду, но она явно будет не так хороша, хотя и играбельна. Вы со спокойной душой можете отказаться от **Сенопала Огнеуса**. Он, конечно, тоже неплох особенно в агро противостояниях, иногда и против Жрецов, но заменим. Вместо него вы можете взять почти любую опциональную или техническую карту, необязательно ту, что очень похожа на него по своей функции. Попробуйте, например, **Грязную крысу** или **Прожорливую слизь**, хотя можно взять и бюджетный аналог – **Смоляного стража**.



Муллиган

Стадия выбора карт может быть достаточно непростой при игре за данную колоду. Дело в том, что у **Контроль Паладина** не так много хороших карт для начальной стадии игры. Хотя и есть некоторые, особенно хорошие против определенных архетипов и стилей игры. Например, идеальной картой для старта против быстрых колод будет **Вестник рока**, против медленных – **Защитник холмов**. Подробнее о том, какие карты и при каких условиях выбрать против каждого класса – далее в гайде.



Воин: **Вестник рока**, **Гидролог** – всегда, **Яростный пиромант** – при наличии **Монетки** или **Равенства**, **Защитник холмов**, **Миротворец Алдоров**, **Сенопал Огнеус**, **оружие** – при наличии второго дропа или **Монетки**



Паладин: **Вестник рока**, **Гидролог** – всегда, **Защитник холмов**, **оружие** – при наличии второго дропа или **Монетки**



Охотник: **Вестник рока**, **Гидролог** – всегда, **Яростный пиромант** – при наличии **Монетки** или **Равенства**, **Миротворец Алдоров**, **Сенопал Огнеус**, **оружие**, **Освящение** – при наличии второго дропа или **Монетки**



Друид: **Вестник рока**, **Гидролог**, **Яростный пиромант**, **Объединяющий клинок** – всегда, **Сенопал Огнеус**, **Миротворец Алдоров** – при наличии второго дропа, **Освящение**, **Серебряный клинок** – при наличии второго дропа и **Монетки**



Шаман: **Вестник рока**, **Гидролог**, **Яростный пиромант**, **Объединяющий клинок** – всегда, **Сенопал Огнеус**, **Защитник холмов** – при наличии второго дропа, **Освящение**, **Серебряный клинок** – при наличии второго дропа и **Монетки**



Разбойник: Гидролог, Яростный пиромант – всегда, Вестник рока – с Монеткой, Защитник холмов, Сенопал Огнеус, Оружие – с Монеткой или вторым дропом



Маг: Вестник рока, Гидролог – всегда, Объединяющий клинок – с Монеткой или вторым дропом, Яростный пиромант – с Равенством, Сенопал Огнеус, Защитник холмов, Миротворец Алдоров – с Монеткой и вторым дропом



Жрец: Вестник рока, Гидролог, Объединяющий клинок – всегда, Равенство – с Яростным пиромантом или Монеткой, Защитник холмов, Миротворец Алдоров, Серебряный клинок – с Монеткой и вторым дропом



Чернокнижник: Вестник рока, Гидролог, Яростный пиромант, Объединяющий клинок – всегда, Сенопал Огнеус, Миротворец Алдоров – при наличии второго дрота, Освящение, Серебряный клинок – при наличии второго дрота и Монетки



Стратегия игры

Контроль Паладин – непростой в управлении архетип, поскольку у него редко бывает универсальная и неизменная программа действий на игру, чаще всего эта колода подстраивается под ситуацию: своего оппонента, текущие ресурсы и ситуацию на столе. Редко в вашем распоряжении будет один единственно правильный вариант действий, которому вы безоговорочно последуете, даже в матч-апе с агро колодами, где, казалось бы, многое зависит не от исполнителя, вы будете сталкиваться с трудными выборами уже с первых ходов, чего уж говорить о медленных матч-апах: вариаций ваших ходов – невероятное количество. Правильно выбрать каждый ход, понять способ победы в конкретном противостоянии, грамотно распорядиться ресурсами в вашей руке, оценить возможности оппонента – непростые, но необходимые задачи, которые нужно решить, дабы успешно пилотировать Контроль Паладином.

Ключевая и очень важная карта в большинстве противостояний – **Равенство**, это уникальное заклинание никогда не работает как самостоятельная боевая единица, его нужно комбинировать с Яростным пиромантом, **Освящением** или Доисторическим драконом, а на крайний случай с атакой ваших мелких существ. Пока в вашей руке есть **Равенство**, оппонент не может чувствовать себя комфортно, выставляясь на стол, так как почти все угрозы, которые он может создать, вам под силу уничтожить этим заклинанием.



Хотя в распоряжении Паладина есть еще несколько реакционных карт, способных справиться с любой угрозой, выставленной на стол, пусть и с некоторыми оговорками. Во-первых, это [Хранитель Солнца Тарим](#), создающий из любого существа на столе не такую опасную угрозу 3/3, которая невыгодно разменяется и с самим Хранителем Солнца Тарима и с вашими токенами или оружием. Во-вторых, вы можете нивелировать единичные угрозы с помощью Миротворца Алдоров, а если и с одной единицей атаки существо представляет угрозу, его можно добить Несущимся кодо, хотя тут возможны и некоторые риски.

Больше у Паладина простых и очевидных способов бороться с угрозами оппонента нет, и порой это проблема: архетип слаб во взаимодействии с вражескими существами без стола. С другой стороны, в распоряжении колоды множество провокаций, которые не дадут диктовать свои условия противнику, хотя если ему удастся грамотно обыграть эти провокации (выгодно разменяться с ними, уничтожить за незначительное количество маны), Паладину несдобровать.

Контроль Паладин может получать значительное количество урона, и часто он и будет его получать в особенности на начальной стадии игры, если нужные инструменты в руку не придут. Но в этом нет ничего критичного, архетипу доступно множество исцеляющих эффектов ([Запретное исцеление](#), [Белый конь](#), [Рагнарос Слуга Света](#) и другие мелкие источники исцеления), которые помогут выдержать самые тяжелые удары. Всё исцеление особенно эффективно в мете, где практически нет колод, способных убить вас с полным или почти полным количеством здоровья. Это значит, что вы часто сможете держать ваше здоровье на приемлемом уровне.

Вы можете задаться вопросом: как же побеждает такой Контроль Паладин. Если вы играете без Н'Зота, у вас действительно нет очевидного и явного способа победы, однако он есть в любом противостоянии, пусть и порой разный. Все совсем просто с агрессивными колодами, оказывающими давление, там сценарий классический: вы выживаете, закрепляетесь на столе провокациями, стабилизируете ситуацию с вашим здоровьем, оставляете оппонента без ресурсов и легко выигрываете. С медленными оппонентами чуть труднее, хотя вы точно так же оставляете противника без карт в руке и/или колоде, а после чего заканчиваете партию оставшимися существами и силой героя. Для того, чтобы побеждать таким образом, необходимы источники высокой выгоды, они есть у Контроль Паладина. Это в первую очередь [Тирион Фордринг](#),

которых можно призвать за ход несколько благодаря Защитнику холмов и секретов с Гидролога. Хотя иногда вам хватит выгоды и с других не таких сильных существ и ваших баффов.



Ситуация становится чуть труднее, если вы встречаетесь с колодой, которую по выгоде трудно или вовсе невозможно переиграть (например, Джейд Друид). Тогда в какой-то момент, а иногда и с самого начала партии, вам необходимо переключиться на давление и агрессию. Сделать это куда труднее, чем в случае с Мурлок Паладином, однако возможно. Важную роль здесь опять же будет играть [Тирион Фордринг](#), только теперь благодаря Испепелителю, способному очень на многое. Во-первых, это источник 15 единиц урона по вражескому герою, если этот урон необходим. Во-вторых, это источник так называемых «темпо свингов» то есть очень темповых ходов, ведь вы по сути бесплатно наносите 5 единиц урона в течение трех ходов, если в это же время выставлять другие ваши серьезные угрозы и помогать зачищать стол другими картами, вы можете значительно опередить вашего оппонента по темпу, а в результате и победить.

Прочитав текст выше, у вас может сложиться впечатление, что Контроль Паладин – непобедимый и лучший архетип в Hearthstone. Это, конечно же, не совсем так, хотя, казалось бы, у колоды действительно есть все, что нужно: гибкие зачистки, источники огромной выгоды, масса защитных инструментов, исцеление, способы давления. Но главная проблема архетипа – цена всех этих инструментов очень высока. Да, вы можете полностью зачистить стол, восстановить практически все здоровье, выставить опаснейших провокаторов, но редко это все можно сделать одновременно. Чаще всего вы будете вставать перед выбором, что же сделать: восстановить здоровье, выставить угрозы или зачистить стол. Редко получается сделать хотя бы два аспекта сразу. Это значит, что Контроль Паладина можно опередить по темпу, поставить в неудобную ситуацию, когда он будет вынужден решать сразу несколько проблем. Многие заклинания и существа архетипа слишком дороги, у него нет никаких Подготовок или других источников дополнительного темпа. Пожалуй, самый эффективный темповый ход, решающий сразу несколько проблем, — это [Равенство](#) + [Доисторический дракон](#), вы и зачищаете весь стол, и выставляете сильное существо, и защищаетесь от оружия и рывков оппонента. В большинстве других случаев вам придется выбирать: какой игровой аспект важнее в конкретный момент? И часто это будет трудный выбор.



Играя против Берн Мага, вам необходимо иметь хороший источник исцеления, дабы реализовать его после использования Алекстразы на вашего героя. Но вот беда – сама **Алекстраза** тоже является угрозой, с которой следует считаться. Идеальный ответ на нее – **Миротворец Алдор**, но, если его нет, придется импровизировать. В данной ситуации вы можете рискнуть и предположить, что 15 единиц урона у Мага в руке нет (такой вывод можно сделать лишь с учетом ранее использованных карт оппонента), тогда сейчас можно разыграть **Смодержателя** и **Объединяющий клинок**. Если же угроза смерти с 15 единицами здоровья актуальна, лучше дать **Равенство**, разменяться с Алекстразой и применить **Запретное исцеление** для восстановления полного здоровья.

Еще несколько советов для Контроль Паладинов:

- **Равенство** не очень хорошо работает против Мурлока-полководца и Капитана Южных морей, точнее против них самих-то оно работает хорошо, но вот против усиленных ими существами – нет, у них останется 2 единицы здоровья после применения Равенства (так как и **Мурлок-полководец** и **Капитан Южных морей** дают +2/+1 характеристики), а значит комбинация **Яростный пиромант** + **Равенство** не сработает. Хотя **Освящение** или **Доисторический дракон** справятся с зачисткой стола.
- Аналогично **Яростный пиромант** и **Равенство** не помогут против существ с божественным щитом, нужно постараться сначала снять его, например, используя комбинацию **Яростный пиромант** + **Монетка** + **Равенство**.
- Яростный пиромант может быть хорош и без Равенства, так как в распоряжении Паладина есть несколько дешевых заклинаний. Особенно действенна связка **Яростный пиромант** + **Освящение**, которая поможет избавиться от существ с 3 единицами здоровья (а их вы встретите часто благодаря Хранителю Солнца Тариму).
- **Рагнарос Слуга Света** часто выходит на стол для того, чтобы восстановит здоровье вашему герою, но, если у вас есть поврежденные существа, это случится не со 100% вероятностью. Дабы обращенный к Свету Огненный лорд исцелил именно вас, вы

можете использовать **Равенство**, которое нивелирует повреждения всех ваших существ, пусть и сделав их очень уязвимыми.

- **Вестник рока** – отличная карта не только в первые несколько ходов. В любом противостоянии вы можете разыграть его после массовой зачистки, дабы выиграть время и предотвратить выставление угроз оппонента. Иногда вы можете выставлять Вестника рока вместе с другими вашими существами, защищая его таким образом, для тех же целей.
- Следите за тем, сколько карт даст вам **Смотритель** и какие именно это будут карты, не допускайте переполнения руки, запоминайте, сколько мурлоков, драконов и зверей уже «выходило» из колоды в конкретной партии.
- **Запретное исцеление** – не всегда источник огромного здоровья для вашего героя, карта намного гибче: ее можно применять для «прока» Яростного пироманта, даже не имея неиспользованных кристаллов маны, для добора карт вашему оппоненту-Жрецу, если на его столе стоит **Клирик Североземья**, для исцеления ваших существ (например, чтобы **Рагнарос Слуга Света** не исцелил их или просто для выгодных разменов) и так далее.
- **Миротворец Алдор** – отличный аналог точечного ремувала, однако в некоторых матч-апах (чаще быстрых) не стоит бояться ставить его в темп на пустой стол просто как угрозу 3/3.



Обсуждение карт с рандомным эффектом

Еще один важный аспект в колоде Контроль Паладина – карты со случайным эффектом, обеспечивающие архетип гибкостью и вариативностью. В колоде их несколько, так что разнообразные варианты действий ей доступны, что не может не радовать игроков.

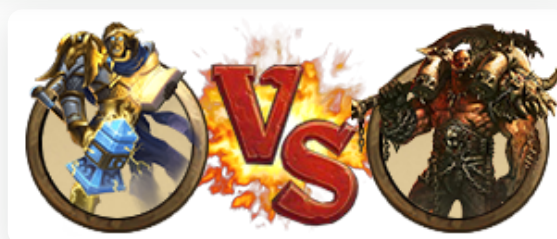


Гидролог – в Стандартном режиме может раскопать вам 5 секретов: **Искушение**, **Побег на кодо**, **Око за око**, **Покаяние** и **Самопожертвование**. Шанс найти конкретный секрет – 60%. Чаще всего вы будете выбирать **Побег на кодо** особенно в медленных противостояниях, дабы вернуть в руку важнейших существ (**Тирион Фордринг**, **Рагнарос Слуга Света**, **Хранитель Солнца Тарим**, **Доисторический дракон**), хорошей опцией будет и **Искушение**, но оно хорошо взаимодействует лишь с **Тирионом Фордрингом**, а еще обеспечивает вас большим темпом, но меньшей выгодой в сравнении с **Побегом на кодо**. Совсем темповый секрет – **Самопожертвование**, поможет в быстрых матч-апах или для

защиты от ключевых единичных угроз (например, от Алекстразы). **Покаяние** – ситуативный секрет, полезный почти всегда лишь против Квест Воина, в остальных случаях при использовании вы или будете сильно рисковать не извлечь из него выгоды, или вы должны быть уверены в следующем ходе вашего противника, дабы ослабить его ключевое существо. Последний секрет – **Око за око**, его можно применять в конкретных ситуациях для нанесения летального урона, а более-менее универсальным он становится лишь в матч-апе с Магами, так как помогает убить оппонента под Ледяной глыбой.

Защитник холмов – вы можете раскопать 43 существа с провокацией с помощью Защитника холмов, однако не всех с одинаковым шансом. Так вы намного чаще будете видеть Тириона Фордринга, Хранителя Солнца Тарима, Сенопала Огнеуса и Защитника трущоб, так как это классовые карты, а при раскопке шансы найти их увеличены в четыре раза. И это очень хорошие новости для Контроль Паладина, так как трех из четырех классовых провокаторов он и так использует в своей колоде. И редко когда дополнительные копии ваших классовых провокаторов будут для вас лишними.

Белый конь – вы можете раскопать 30 заклинаний благодаря этой карте (легендарная задача класса недоступна для получения с помощью Белого коня или других источников генерации карт). Шанс раскопать конкретное заклинание равен 10%, однако, к сожалению, далеко не все из них достаточно хороши. У Паладина очень много дешевых и ситуативных заклинаний, которые не обеспечат вас значительным исцелением или выгодой, что, конечно же, плохая новость. Не забывайте, что ваш оппонент сможет определить стоимость раскопанного вами заклинания, если у вас не будет максимального количества здоровья к концу действия эффекта.



Воин

Квест Воин – не самый удобный, однако вполне реализуемый матч-ап, который скорее всего перейдет в позднюю стадию игры, где Воин заполучит силу героя **Рагнароса**. Она, конечно же, доставит вам много проблем, так как никакое существо кроме Тириона Фордринга не может пережить получение 8 единиц урона, однако ваша сила героя, отводящая огонь, и значительные источники исцеления позволят долгое время играть уже и после выполнения легендарной задачи оппонентом. Не забывайте о пользе Покаяния в этом матч-апе, этот секрет поможет ослаблять провокаторов оппонента. Очень полезна будет **Грязная крыса**, если вы решите взять ее в вашу сборку, так как она

замедлит выполнение задачи вашим оппонентом, а если вы вытащите Защитника холмов или Смотрителя, то значительно приблизите свою победу.

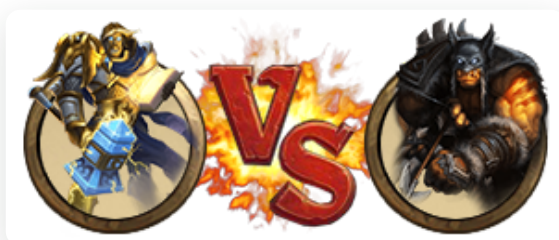
Пират Воин – напряженный, но положительный матч-ап для вашей колоды, в котором всё внимание будет уделено темпу, скорости и вашей способности реализовать защитные инструменты. Старайтесь выставить как можно больше существ, особенно к шестому ходу, дабы у вас появилась цель для Гребнистого скакуна, если вы примените это заклинание, скорее всего, Пират Воин уже не победит. Не забывайте о том, что **Капитан Южных морей** не позволит вам убить всех пиратов связкой **Яростный пиромант** + **Равенство**, а также о том, что исцеление лучше применять тогда, когда вы нивелируете угрозу от существ оппонента.



Паладин

Интересно то, что со всеми Паладинами у вас совершенно равный матч-ап, хотя и архетипы класса совершенно разные. С **Паладинами на мурлоках** будет трудно только со старта, далее затруднения могут вызвать разве что мурлоки под божественным щитом, коих может быть непросто уничтожить. А вообще по выгоде вы должны опережать эти колоды, так как шансы оппонента победить вас будут лишь при вашей неосторожности или при отсутствии ответов на ключевые угрозы.

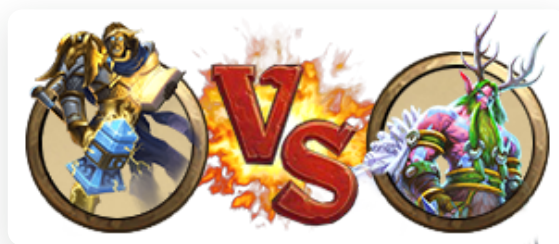
Если Паладин использовал комбинацию **Тирион Фордринг** + секрет, не спешите убивать вражеское существо. Сделайте так, чтобы оппонент был вынужден разыграть других существ, чтобы он не смог атаковать Тирионом Фордрингом по герою и был вынужден убить его в свой ход. Так вы не позволите реализовать **Побег на кодо** или **Искупление**, что очень важно в этом противостоянии.



Охотник

Мидрейндж Охотник всегда был крайне трудным противником для Контроль Паладинов, однако в последнее время Рексары стали очень агрессивными, так что даже Мидрейндж Охотник напоминает скорее агро колоду, что хорошо для Утера. Сценарий действий против Мидрейндж Охотника очень простой: выживайте, зачищайте стол. Если вы переживете первые шесть ходов, игра должна закончиться хорошо для вас, так как далее оппонент не сможет оказывать должное давление, а ваши защитные инструменты будут слишком хороши.

Очень ценной картой в противостоянии является **Яростный пиромант**, он в комбинации с несколькими дешевыми заклинаниями может выиграть партию уже на начальной стадии игры.



Друид

Агро Друид – простой оппонент, что очень хорошая новость для Контроль Паладина, поскольку именно Агро Друидов вы часто будете встречать в текущей мете. Как и в случае с Охотником, вам очень поможет **Яростный пиромант**, да и все AoE ремувалы в целом. Угрозу может представлять несколько карт оппонента. Во-первых, рано выставленный **Коварный птенец**, на которого можно ответить только Вестником рока. Во-вторых, **Гидра Горьких Волн**, которую нейтрализовать помогут **Миротворец Алдор** или **Хранитель Солнца Тарим**. В-третьих, **Живая мана**, которая выйдет на стол уже после использования вами AoE эффектов. В принципе у вас в колоде будут ответы на все угрозы, другое дело, что не всегда они вовремя придут в вашу руку. Как и в случае с Пират Воином, постарайтесь к шестому ходу закрепить на столе, дабы у вас была цель для Гребнистого скакуна. Если вы ожидаете Гидру Горьких Волн к пятому ходу, попробуйте найти **Покаяние** и активировать его, хотя высоки шансы, что секрет сработает на какой-то слабый токен.

Джейд Друид – не такой простой оппонент, как раз-таки с ним Контроль Паладину очень нелегко, так как затягивать игру просто нельзя. Ваша цель в этом матч-апе – продавить оппонента раньше, чем у вас закончатся ответы на Нефритовых големов оппонента. А ответов у вас, между прочим, прилично. Это и **Равенство** с AoE эффектами, и **Хранитель Солнца Тарим** – какое-то время вы способны легко справляться с Нефритовыми големами любого калибра. Реализовывать давление вы будете во многом с помощью Тириона Фордринга, которого Джейд Друиду невероятно трудно уничтожить. Отлично, если у вас есть сборка с Н'Зотом, также неплохо, если у вас будут дополнительные источники перебора колоды. Вы должны постараться осушить руку вашего оппонента, заставить его невыгодно размениваться и отбиваться от ваших угроз. Пользуйтесь отсутствием хороших AoE и точечных ремувалов Джейд Друида, который часто будет вынужден бороться с вашими существами своими существами. Если же вы будете своевременно отвечать на них, параллельно оказывая давление, игра будет за вами.

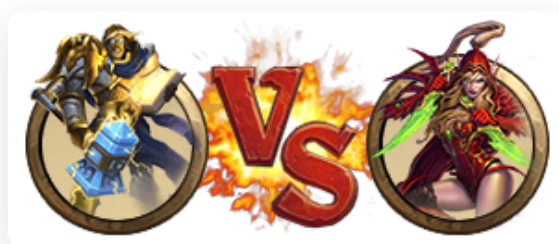


Шаман

Токен Шаман – еще один выгодный матч-ап для вас, что опять же обуславливает благоприятность меты для Контроль Паладина. В этом противостоянии важно иметь ответы на **Тотем языка пламени** и **Тотем прилива маны**, кроме того нужно быть готовым к Эволюции. Угрозы Токен Шамана очень маленькие, их легко уничтожить, однако ресурсы необходимо расходовать грамотно, если вы отдадите все AoE эффекты, Шаман просто в очередной раз заполнит стол и убьет вас с Жаждой крови. Просчитывайте сколько урона нанесет вам это заклинание с добавлением 3-4 дополнительных единиц урона от оружия, заклинаний, Пирата Глазастика, если полученный урон не станет летальным, не используйте зачистку, если она всего лишь одна в вашей руке, лучше избавьтесь от одиночной угрозы ремувалом или выставите провокатора.

Но не делайте ставку на то, что, например, **Тирион Фордринг** спасет вас от получения урона и «впитает» более 6 единиц урона, так как Токен Шаманы используют или Инволюцию или **Сглаз**, а значит ваш мощный провокатор может превратиться во что-то не такое мощное.

Чем медленнее архетип Шамана, тем труднее вам будет с ним бороться. **Контроль Шаман** или **Джейд Шаман** уже не такие удобные противники, хотя всё равно бороться с ними можно, пусть и истощить их ресурсы очень непросто из-за Отголосков духов.

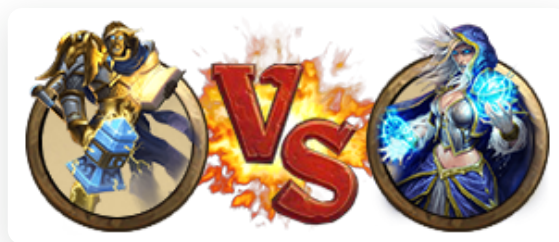


Разбойник

Квест Разбойник – самый неудобный оппонент в нынешней мете для Контроль Паладина. Победить его крайне трудно, так как должного давления на Валиру со Средоточием кристалла вы не сможете оказывать со старта игры. Скорее всего оппонент быстро выполнит задачу и начнет давить вас массой дешевых существ 5/5, а вы будете вынуждены отбиваться. Это в принципе возможно сделать с помощью и Тириона Фордринга и Хранителя Солнца Тарима, однако угроза Исчезновения может испортить ваши планы. Будет здорово, если в вашей сборке есть **Грязная крыса**, так вы сможете замедлить оппонента и выиграть время, дабы найти Тириона Фордринга, убить его и победить Разбойника Испепелителем вкуче с несколькими атаками ваших существ.

Миракл Разбойник – не такой безысходный, однако всё равно неудобный матч-ап. Дело в том, что Миракл Разбойник очень хорош в нейтрализации одиночных угроз, а вся ваша колода только из них и состоит. Очень трудно будет реализовать Тириона Фордринга или Гребнистого скакуна, да и найти ответы на все угрозы оппонента, который очень быстро переберет колоду и получит все, что нужно, в свою руку. Используйте ваши ресурсы с умом, старайтесь выиграть максимум времени, играть в темп и грамотно реализовать защитные инструменты в особенности ремувалы. Конечно

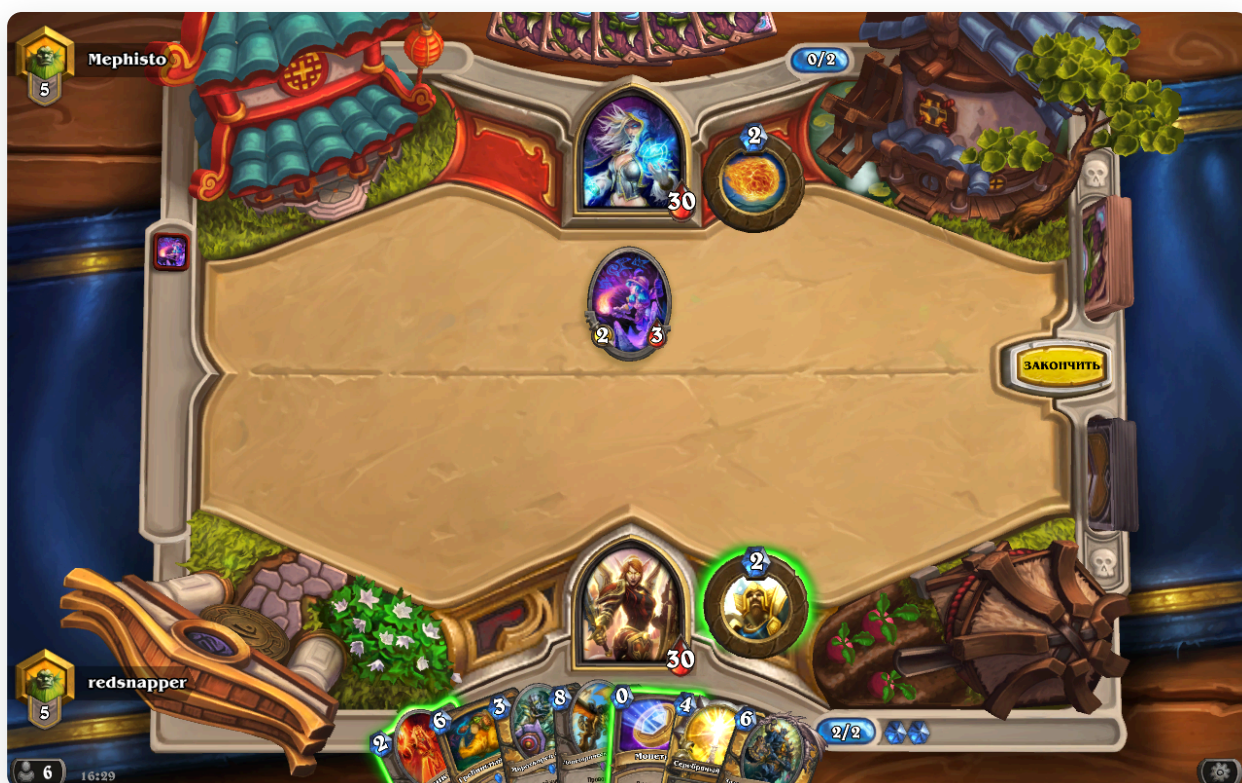
же, необходимо всегда иметь ответ на Гоблина-аукциониста, в идеале это Серебряный защитник.



Маг

Маги – самый популярный класс в нынешней мете, и это тоже хорошие новости для Контроль Паладина, так как главная сила Магов – огромное количество взрывного урона из руки – можно легко нивелировать массой исцеляющих эффектов. Проблема лишь в том, что часто Маги комбинируют угрозу взрывного урона с угрозами от существ, а как было сказано выше: Паладину трудно решить сразу две задачи. Угрозы на столе Мага могут доставить вам массу проблем, так что старайтесь не допустить захвата игрового поля этим классом. Самый простой оппонент, следовательно, для вас – **Фриз Маг**, так как он действует от стола не так активно, как остальные архетипы. А восстановить здоровье после взрывного урона и Алекстрызы – дело не очень трудное.

Очень хорошей картой в противостоянии является **Рагнарос Слуга Света**, так как нанести 8 единиц урона Магу очень трудно, но допустить исцеление вашего героя каждый ход он тоже не может. Еще одна очень хорошая карта особенно против **Секрет Мага** – **Гидролог**. Этот маленький мурлок может легко деактивировать и Антимагию и Отраженную сущность (ожидайте Антимагию и в сборках **Берн Магов**) всего лишь за 3 кристалла маны в сумме. Аналогично хорошо противодействуют этим секретам **Вестник рока** и **Запретное исцеление**.



В этом игровом моменте, например, очень хочется выставить Вестника рока, так как он очень замедлит оппонента. С другой стороны, если бы вы были уверены, что это Секрет Маг, Вестника рока можно было бы оставить, дабы деактивировать Отраженную сущность (такой ход, вероятно, принесет вам победу). С другой стороны, сейчас Берн Маги встречаются все-таки чаще Секрет Магов, но **Вестник рока** может быть хорош и в этом противостоянии чуть позднее. Учитывая все эти обстоятельства Вестника рока было решено оставить на потом, а сейчас разыграть лишь силу героя.

Единственный способ Берн Мага одолеть вас – **Хранитель Медив**, если вы не сможете ответить на Атиеш или появившиеся с его помощью угрозы, стол будет захвачен Магом, так ему будет очень просто закончить партию. В противном случае продавить вас будет очень трудно. Конечно же, помните об Алекстразе, которую надо моментально обезвредить, а после желательно восстановить здоровье хотя бы на несколько единиц, так как 15 урона – не большая проблема для Мага с двумя Огненными шарами.

Будьте готовы к Превращению, особенно если играете против Берн Мага, хотя и другие архетипы могут раскопать эту карту с **Петроглифа**. Еще одно неприятное заклинание – **Чароплет**, так как Маг украдет вашего Гребнистого скакуна. Если вы подозреваете этот секрет, лучше не используйте ваш бафф, а постарайтесь раскопать с Белого коня другое заклинание, которое воздействует на существ.

Вы можете задуматься о секрете **Око за око**, если ваш план на игру – продавить Мага и оставить ему 1 единицу здоровья, хотя чаще всего именно Контроль Паладин будет переживать весь урон оппонента с помощью эффектов исцеления, а не давить на оппонента.



Жрец

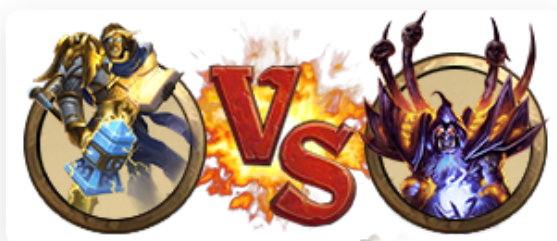
Архетипов Жреца очень много, но всех их определяет одно: специфика точечных ремувалов. Вы можете вовсе о них не переживать, если играете против Жреца на немоте, у этого архетипа есть только **Зелье безумия**, а вот другие архетипы класса пользуются и Словом Тьмы: Боль и Словом Тьмы: Смерть. Конечно же в этом случае вы должны делать ставку на существ с 4 единицами атаки. У вас есть и **Доисторический дракон**, и **Смотритель**, и **Белый конь**, но так же можно сделать и других существ с 4 единицами атаки с помощью Гребнистого скакуна. Целей для него против Жреца у вас будет всего лишь три: два **Гидролога** и **Сенопал Огнеус** – их лучше приберечь именно для комбинации с этим заклинанием. Хотя вы можете использовать его и в случае, если два конкретных точечных ремувала уже вышли (только следите, чтобы одно из них не было раскопано с Темных видений).

Ситуация, конечно, маловероятно, но знать о ней стоит. Если на вашей половине стола будет **Аукенайская жрица**, ни в коем случае не атакуйте Сенопалом Огнеусом, так как

вы тут же погибните. С другой стороны, вы можете попробовать дать Сенопала Огнеуса вашему оппоненту, который может украсть его на один ход Зельем безумия.



Альтернативный способ получить существо с 4 единицами атаки представлен на вашем экране. Ситуация, конечно, очень редкая, так как двух Гребнистых скакунов нельзя использовать в один ход, однако и такое может случиться. Теперь ответить на такое существо Жрец может лишь с помощью Немоты или Контроля разума, и ту и другую карту используют не так часто.



Чернокнижник

Чернокнижник – очень редкий класс в нынешней мете, так что рассказать в этом разделе можно не многое. Зоолок – очень легкий оппонент, играйте так же, как и против любой другой агрессивной колоды, но будет даже легче, так как потенциала взрывного урона как у Токен Шамана, Агро Друида или Пират Воина у Зоолока нет. Если вы встретите Чернокнижника с мурлоками, помните о слабости Яростного пироманта + Равенства против мурлоков под баффом Мурлока-полководца.



Заклучение

Контроль Паладин – интересный и удивительный архетип, который очень комфортно чувствует себя в нынешней агрессивной мете. Приятно, что у игроков есть возможность значительно менять сборку этой колоды, дабы адаптироваться под текущие реалии и улучшать самые проблемные матч-апы. Благо, потенциал у Контроль Паладина очень высокий и при правильной сборке и грамотной игре добиться успеха в ладдере вполне реально.

Спасибо за прочтение данного гайда, удачи в ладдере!