

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Стартовые колоды Дуэлей - оптимальные, бюджетные и без Вольных карт

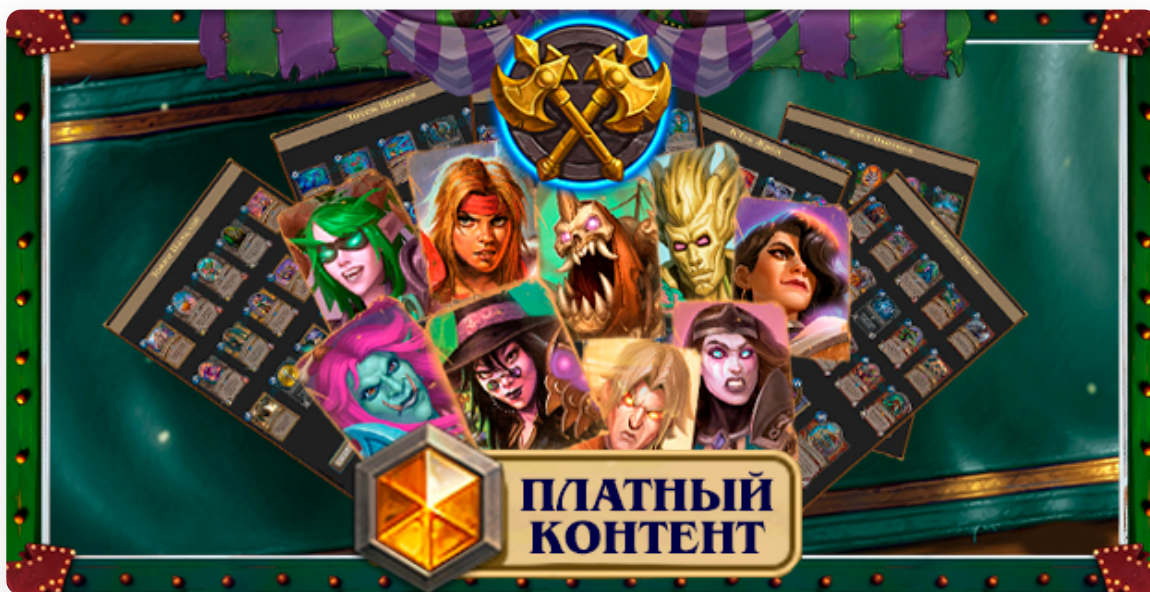
26.02.2021

Другие режимы

Другие режимы

(Обновлено) Стартовые колоды Дуэлей - оптимальные, бюджетные и без Вольных карт

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ







Первый сезон Дуэлей официально стартовал с выходом Ярмарки безумия.

Эта статья — большая подборка стартовых колод Дуэлей для всех классов. Вы найдете тир-лист классов, их оптимальные сборки, бюджетные версии с Вольными картами и без них. Каждый сможет подобрать колоду для Дуэлей с учетом своих коллекции и предпочтений.

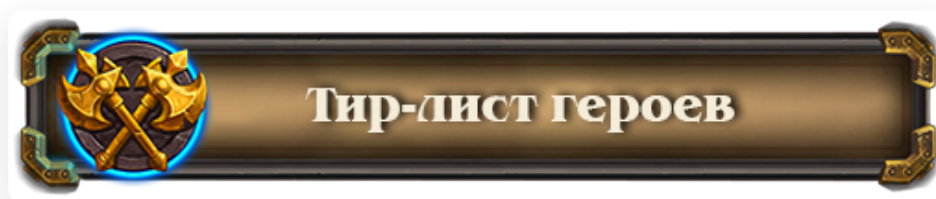
Обновленный гайд по Дуэлям (29 августа 2021) читайте тут

Гайд обновлен 26 февраля 2021 года. Далее полный список изменений:

-  Добавлены новые стартовые колоды, актуальные в новом патче. Они отмечены специальным знаком 
-  Дополнены описания классов и их колод
-  Изменены силы героя и стартовые сокровища классов с учетом последнего патча.

Разделы гайда:

- Тир-лист героев
- Стартовые колоды
- - Чернокнижник
- ○ - Маг
- ○ - Охотник на демонов
- ○ - Разбойник
- ○ - Друид
- ○ - Воин
- ○ - Охотник
- ○ - Шаман
- ○ - Жрец
-  - Паладин



До того, как обсудить классы, стоит отметить, что настоящая звезда Дуэлей — **К'Тун Расколотый**. Легендарку можно взять в стартовые колоды большинства классов. Она станет лучшим вложением 1600 пыли, если вы играете в Дуэли.



Патч 19.6 подправил баланс Дуэлей: слишком сильные Маг и Чернокнижник стали чуть сбалансированнее. Игроки проявляют какой-то интерес к Паладину после изменений баланса. Появляются колоды класса, которые берут 11-12 побед. Пока что примеров немного, так что точно сказать о силе Паладина сложно.

Самый сильный и стабильный класс в мете Дуэлей — все еще **Чернокнижник**, несмотря на нерф Килмокса Изгнанника. Он лучше всех реализует **К'Туна Расколотого**, а также использует имбалансную комбинацию первой силы героя и третьего базового сокровища. В целом Чернокнижник приблизился по силе к другим классам Дуэлей, но всё еще показывает отличные результаты.

Второй по силе класс — **Маг**. После нерфа Осколков льда — третьей силы героя — он возвращается к классической первой способности, которая призывает **Маназмеев**. В остальном баланс класса не меняется: он все еще гибок, вариативен и крайне силен. Здорово, что Маг может адаптироваться под разные заходы карт, активных и пассивных сокровищ.

Разбойник, **Воин** и **Шаман** — отличные классы режима. В последнем патче они стали ближе по силе к Магу и Чернокнижнику. Взять 12 побед с любым из них не так уж сложно, особенно с хорошим заходом пассивных сокровищ.

Шаман обращается к новой силе героя, которая отменяет перегрузку. В момент сбора колоды и между играми он старается взять как можно больше карт, которые эту перегрузку дают.

Разбойник играет преимущественно в сверхагрессивном стиле, хотя экспериментируют и с более медленными миракл сборками.

Воин остался без изменений и отлично показывает себя в мете режима. Скорее всего, он ближе всех к тир-1 персонажам.

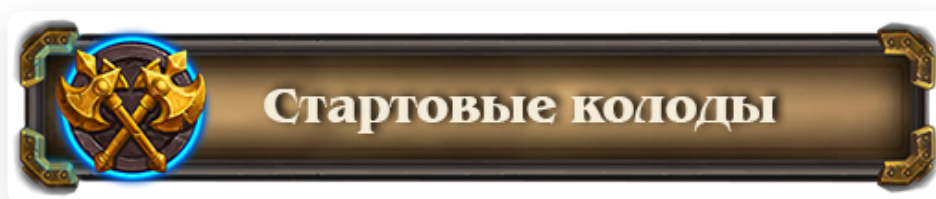
Друид, **Жрец**, **Охотник на демонов** и **Охотник** не так безнадежны, как может показаться. Но классы ограничены своими стилями игры. ДХ и Охотник вынуждены

играть сверхагрессивно, надеяться на хорошие пассивки и карты, а также на удачный заход карт. Жрец, наоборот, играет очень медленно, но делает это хуже других медленных классов. Друид более вариативен и теперь чаще играет в сверхагрессивном стиле. Хотя и медленные версии Друида имеют право на существование.

Эта четверка классов все же может сыграть на 12 побед, но обычно для этого нужен хороший заход карт.

Паладин жив! Или по крайней мере подает признаки жизни. Класс вряд ли так уж силен, но теперь им по крайней мере можно поиграть. Пока что сложно сказать, какая стартовая колода оптимальна. Есть выбор и среди сил героя, и среди стартовых сокровищ.

[к разделам гайда](#)



Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.





Что бы посмотреть колоду, нажмите на ссылку с ее названием.

Классы отсортированы от сильнейшего к слабейшему





Несмотря на нерф Килмокса Изгнанника, есть большая вероятность, что **К'Тун Чернокнижник сохранит лидерство** как внутри своего класса, так и в мете в целом. Конкурентов у него станет, безусловно, больше. Но К'Тун Лок все еще должен показывать достойные результаты.

Колода может играть в стиле Зоолока со старта, но всегда может победить в лейтгейме с помощью **К'Туна Расколотого**. Сила героя на добор помогает Чернокнижнику быстро перебрать колоду и найти все четыре части расколотого К'Туна.

Немаловажную роль играет и **базовое сокровище** — **Килмокс Изгнанник**. Существо уже к мид, а тем более к лейтгейму получает огромные характеристики, если Чернокнижник постарается каждый ход играть силу героя и сбрасывать слабые карты из руки. С помощью Килмокса Чернокнижник получает источник исцеления до полного запаса здоровья. А в дополнение Килмокс и ремувал, и просто существо с огромными характеристиками, которые может самостоятельно победить в партии. Особенно сильна комбинация Килмокс Изгнанник + **Сквернософия**.

Сборки К'Тун Чернокнижника могут незначительно отличаться друг от друга, но они всегда используют ключевые способы победы, двигатели колоды и самые сильные карты класса. Все отличия в сборках могут сделать стартовую колоду чуть легче или тяжелее в зависимости от предпочтений игрока.





После нерфов Килмокса Изгнанника встречаются версии К'Тун Чернокнижника с другими стартовыми сокровищами. Хотя Килмокс все еще актуален и хорош. Но если раньше он был имбалансен, то тепеть стал чуть честнее.

Появляются и необычные версии Чернокнижников без К'Туна Расколотого, но с другими тяжелыми способами победы. Например, ниже представлен **И'Шарадж Чернокнижник**.

Удешевить колоду проще всего, убрав **Душеведа Коварнессу** и **Каскад бедствий**.

Постарайтесь играть Чернокнижником с **К'Туном Расколотым** и Килмоксом Изгнанником, потому что разница между сборками с ними и без них — огромная. С ними Чернокнижник — тир-1 класс, а без — близок к тир-4.

Топовые пассивные сокровища:


-  Ракетные ранцы (натиск первому разыгранному существу)
-  Удвоение (удвоение первого заклинание за ход)
-  Боевой тотем (удвоение боевых кличей)
-  Перстень пчел (яд для существ за 0-2 маны)




Колоды после патча 19.6:







-  **Контроль И'Шарадж Чернокнижник**
- 

Колоды после патча 19.4:

- **К'Тун Чернокнижник**
- 
- **Соул Чернокнижник**

- 
- **Колоды до патча 19.4:**

- **Тяжелый К'Тун И'Шарадж Чернокнижник**
- 
- **К'Тун Демон Чернокнижник**

-   **К'Тун Чернокнижник без вольных карт**
-   **Бюджетный Соул Зоолок**
-  

к разделам гайда



Нерф Осколков льда привел к тому, что все Маги вновь вернулись к Змеинной стреле — первой силе героя класса. Она уже доказала свою силу в прошлых патчах.

Есть несколько вопросов, на которые Маги могут ответить по-разному.

Первый — **какое базовое сокровище играть**. Хорошим выбором станут и Дуэльная палочка, и Бесконечная магия, и Призыватель искр, и Йоггошение. Пока что самым

многообещающим сокровищем выглядит Призыватель искр, но это не обязательный выбор.






Второй вопрос — **нужен ли самому Магу К'Тун Расколотый**. Древний бог не так хорош для Мага, как для Чернокнужника, но это все еще гарантированный способ победы в большинстве поединков. Другой вопрос, что часто Маг побеждает в ранних партиях за счет взрывного урона, а в поздних патриях класс находит другие способы победы.

Если Маг отказывается от К'Туна Расколотого, можно взять Бесконечную магию как другой медленный способ победы. Также есть версии с разными Йогг-Саронами.

Третий вопрос — **какие 15 карт брать в колоду**. Да, есть несколько универсальных опций. Почти везде появляются Стрелы инволюции, Воровка палочек, Ледяная стрела, Джандис Барова. Но другие опции могут меняться от вкусов игрока и его коллекции. Возможно, этот вопрос не так важен, потому что у Магу доступно много сильных карт, которые отлично играют с первой силой героя.

Некоторые сборки берут Провидца Ворожея, несмотря на отсутствие секретов в изначальной сборке. Они могут появиться позднее, а до этого момента с легендаркой синергирует **Метание колец**.

Топовые пассивные сокровища:

-  Ракетные ранцы (натиск первому разыгранному существу)
-  Удвоение (удвоение первого заклинание за ход)
-  Перстень пчел (яд для существ за 0-2 маны)
-  Гадальный шар **Ронина** и Гадальный шар **Кадгара** (удешевление заклинаний)
-  Одевание ученика и Одевание мага (урон от заклинаний)



- Колоды после патча 19.6:

-  **К'Тун Маг**



- Колоды после патча 19.4:

- **К'Тун Маг**



- **К'Тун Маг**



- **Темпо Маг**



- **Элем Маг**



- Колоды до патча 19.4:

- **Темпо Маг**



- **Темпо Маг**



- **К'Тун Маг**



- **Секрет Маг**



- **Бюджетный Темпо Маг**



к разделам гайда



Новое слово в стартовых сборках Охотника на демонов — **Токен версия** с Ударом Иллидари и Даром Легиона. Синергии простые: ДХ призывает много мелких существ, они размениваются, а затем в бой вступает Дар Легиона. Заклинание можно играть каждый ход и наносить значительный урон по оппоненту.

Полезны и многие синергии токенов в стартовой колоде: **Жонглер кинжалами**, **Псы Скверны** и **Нага** из Зловещей Чешуи.








Здорово, что Токен ДХ стоит всего лишь 860 чародейной пыли. Собрать его сможет каждый, у кого есть доступ к конкретным силе героя и стартовому сокровищу. Без них, к сожалению, Токен ДХ потеряет всякий смысл.

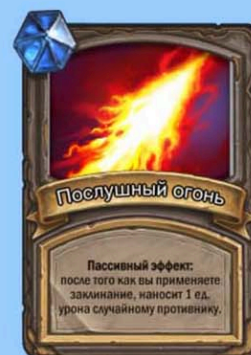
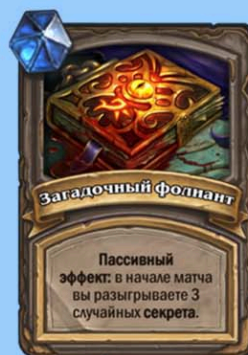
Агро колода стала слабее из-за нерфа Силы Запределья, но это все равно достойный способ сбора колоды. Класс значительно замедлился, но все еще может неплохо выступить с хорошим заходом.

Агро ДХ старается играть все карты из позиции изгоя, чтобы получать + к атаке. Благо, все карты в колоде дешевые, так что сделать это просто. В первых поединках Агро ДХ не остановить, но позднее могут возникнуть проблемы: высокий запас здоровья противников, а также неудачный заход тяжелых карт.

Преимущество Агро ДХ — колода очень дешевая, для нее не нужны легендарные карты.

Топовые пассивные сокровища:

-  Ракетные ранцы (натиск первому разыгранному существу)
 -  Удвоение (удвоение первого заклинание за ход)
 -  Перстень пчел (яд для существ за 0-2 маны)
-  Загадочный фолиант (розыгрыш секретов в начале партии)
 -  Послушный огонь (1 ед. урона случайному противнику после розыгрыша заклинаний)
 -  Обитатель топи (призыв зомби 1/1)
 -  Каннибализм (бафф атаки своих существ после смерти союзного существа)



• Колоды после патча 19.6:

-  **Токен Охотник на демонов**

- Колоды после патча 19.4:
- **Агро Охотник на демонов**



к разделам гайда











Все еще актуальны **сверхагрессивные Разбойники**. Они полагаются на первые силу героя и сокровище, то есть на синергии оружия. Агро стратегия особенно результативна в первых поединках, но может подвести в середине и в последних поединках. Поэтому и Агро Разбойника могут утяжелить с помощью **К'Туна Расколотого**, хотя чаще всего его не используют.

В теории Агро Разбойник может вовсе обойтись без легендарок и эпиков, но наличие **Тайного хода** значительно усилит колоду. Если его нет, нужно рассчитывать на удачный заход сокровищ и карт между боями.

Нерф Эдвина ван Клифа привел к тому, что легендарку больше не играют в стартовых колодах Дуэлей. Класс слегка ослаб, но все еще может показать отличные результаты со своей сверхагрессивной сборкой.







Благодаря новым стартовым сокровищам есть надежда на возрождение **Миракл Разбойника**. Стартовые колоды напоминают Миракл Разбойников из Стандарта.

Топовые пассивные сокровища:

-  Ракетные ранцы (натиск первому разыгранному существу)
-  Удвоение (удвоение первого заклинание за ход)
-  Перстень пчел (яд для существ за 0-2 маны)
-  Загадочный фолиант (розыгрыш секретов в начале партии)
-  Послушный огонь (1 ед. урона случайному противнику после розыгрыша заклинаний)
-  Обитатель топи (призыв зомби 1/1)
-  Каннибализм (бафф атаки своих существ после смерти союзного существа)
-  Гадальный шар Ронина и Гадальный шар Кадгара (удешевление заклинаний)



Колоды после патча 19.4:

- **Агро Разбойник**
-  →  • **Миракл Разбойник**
-  →  • **Агро Разбойник**
-  → 



Популярен **Токен Друид** с Урожаем!. Преимущество таких сборок — низкая стоимость, быстрые партии и понятный геймплей. Как и со всеми другими агро колодами, эта тоже может столкнуться с проблемами на поздних этапах захода. Но Друиду чуть проще, потому что он играет со стола, а не полагается на взрывной урон. К тому же Токен Друида намного проще утяжелить сокровищами и дополнительными картами.

Пока что весь интерес сосредоточен на Токен Друиде, хотя и некоторые медленные версии есть. Но ни одна из них не зарекомендовала себя как универсальная и сильнейшая. Какие-то успехи игроки делают, но обращаются к разным способам победы и синергиям. Какие из них лучшие — сказать трудно. Тем более в отличие от Токен Друидов, все медленные стартовые колоды класса достаточно дорогие и требуют специфичных и часто редких карт.

Топовые пассивные сокровища:

- Ракетные ранцы (натиск первому разыгранному существу)
- Удвоение (удвоение первого заклинание за ход)
- Гадальный шар Ронины и Гадальный шар Кадгара (удешевление заклинаний)
- Одевание ученика и Одевание мага (урон от заклинаний)
- Изумрудные очки (удешевление самой левой карты в руке)





Колоды после патча 19.4:

- **Агро Токен Друид**
-  → 
- **Агро Токен Друид вторая версия**

-  → 
- **К'Тун Друид**

-  → 
- **Колоды до патча 19.4:**

- **К'Тун Друид**
-  → 
- **Клоун К'Тун Друид**

-  → 
- **Клоун Йогг Друид**

-  → 



Любопытной новинкой стал **Бомб Воин**. Идея колоды интересная, но не обязательно такая сборка станет самой сильной внутри класса. Источники брони у Воина в руке есть далеко не всегда, да и в лейтгейме в колоде врага будет слишком много других карт.

Старые сборки Воина все еще конкурентоспособны и могут показать отличные результаты.

В сборках Воина обязательно появился **Мечеед**, а также часто, но не всегда, берут **К'Туна Расколотого**. В отличие от многих других классов, Воин вполне может найти тяжелый способ победы и без этого древнего бога. Многие партии вы закончите с помощью **Громмаша Адского Крика**, а также других дорогих карт вроде **Громоклина**.







Встречаются и более темповые сборки, ориентированные на средние этапы игры. Они не играют **К'Туна Расколотого**, но обязательно используют **Громмаша Адского Крика**.

Как и раньше, Воины чаще всего обращаются к **первым силе героя и базовому сокровищу**. Кишки и слава и Автовооружение слишком сильны, чтобы брать вместо них что-то другое. Хотя версии с другими наборами силы героя и сокровища встречаются.

Воины чаще всего играют в **медленном контроль стиле**: у них много ранних ремувалов, способов накопления брони. С ними Воин терпит до 8-10 маны, а после в бой вступают тяжелые угрозы. Они разные в зависимости от сборки. В ранних поединках Воин часто побеждает с помощью мощных атак оружием, а также комбинации **Громмаш Адского Крика** + сила героя.

Сделать Воина бюджетным не получится: классу нужен какой-то тяжелый способ победы в лице легендарных карт. Проще всего скрафтить **К'Туна Расколотого** — с ним одним у Воина будет тяжелый источник победы, да и легендарка подойдет почти всем другим классам в Дуэлях. Другой вариант — **Громмаш Адский Крик**. С ним можно собрать темповую версию, но для нее понадобится несколько карт из Вольного.

Топовые пассивные сокровища:

-  Ракетные ранцы (натиск первому разыгранному существу)
-  Удвоение (удвоение первого заклинание за ход)
-  Раскрытый потенциал (уравнение атаки и здоровья существ)
-  Боевые трофеи (снаряжение оружием после уничтожения)
-  Легендарные диски (копия легендарных существ)
-  Объятия Хагаты (бафф +1/+1 существа в руке)



• Колоды после патча 19.6:

-  **Манажери Воин**
 -  →  **Колоды после патча 19.4:**
- **Темпо Воин**
-  →  **Бомб Воин**
-  →  **К'Тун Контроль Воин**
-  →  **Недорогой Темпо Воин**
-  →  **Колоды до патча 19.4:**
- **Контроль Воин**
-  →  **Манажери Воин**
-  →  **Н'Зот Воин**
-  →  **К'Тун Контроль Воин без вольных карт**
-  →  **Бюджетный К'Тун Контроль Воин**
-  → 

[к разделам гайда](#)










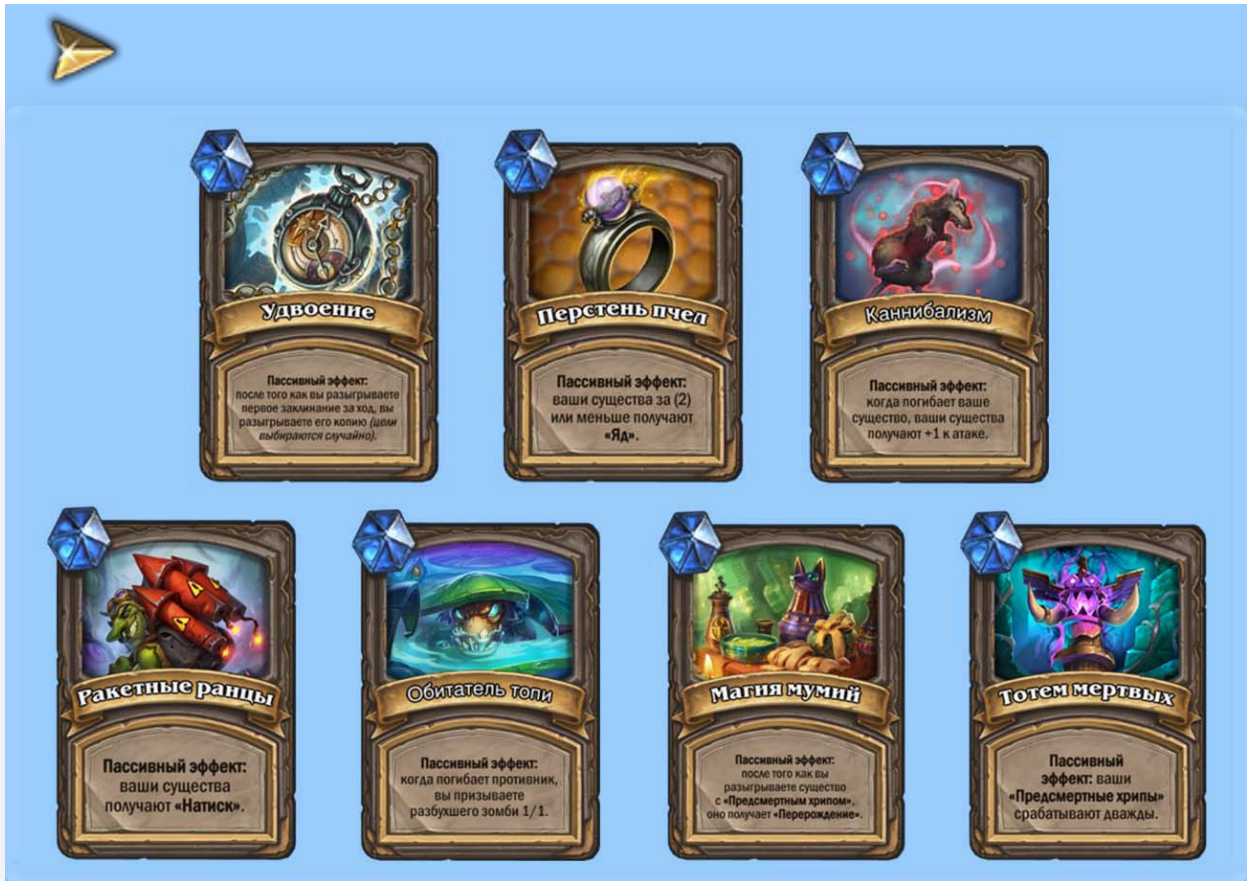


Большинство сборок Охотника полагаются на **синергии предсмертных хрипов**, пусть их и ослабили с предпоследним патчем. Охотники все еще берут Игры со смертью как силу героя, а вот среди сокровищ все не так просто. Костекрушитель стал дороже, так что все чаще вместо него берут Гонца смерти или другие стартовые сокровища.

Чаще всего Охотники берут и некоторые синергии секретов. Они делают Рексара более темповым, тем более **Безумный ученый** — сильнейший второй дроп сам по себе, а в сочетании с силой героя он становится еще лучше.

Топовые пассивные сокровища:

-  Ракетные ранцы (натиск первому разыгранному существу)
-  Удвоение (удвоение первого заклинание за ход)
-  Перстень пчел (яд для существ за 0-2 маны)
-  Магия мумий (перерождение для предсмертных хрипов)
-  Тотем мертвых (двойные предсмертные хрипы)
-  Обитатель топи (призыв зомби 1/1)
-  Канныализм (бафф атаки своих существ после смерти союзного существа)



- Колоды после патча 19.6:

-  Охотник с предсмертными хрипами



- Колоды после патча 19.4:

- Охотник с предсмертными хрипами



- Колоды до патча 19.4:

- Охотник с предсмертными хрипами



- Фейс Хант



- Секрет Охотник



- Секрет Охотник с предсмертными хрипами



- Бюджетный Бист Охотник



к разделам гайда



Игроки проявляют активный интерес **к новой силе героя**. Собрать колоду с большим количеством перегрузок не так уж трудно: она может быть и агрессивной, и сосредоточиться на захвате стола в мидгейме.

Интересен выбор стартового сокровища для сборки с перегрузкой. И Буря Хаоса, и Воззвание к Бездне хорошо работают с новой силой героя. Буря Хаоса станет сильнее в поздних поединках, а Воззвание к Бездне полезнее в ранних.










Реже, но все же собирают и **Агро Шамана вокруг взрывного урона и оружия**. Этот стиль игры поддерживают вторые сила героя и сокровище.

Точно неизвестно, как лучше всего собрать Агро Шамана: примерно половина карт из представленного ниже листа можно заменить на другие со схожей функцией. Приветствуется много взрывного урона — Шаман редко играет от стола в первых поединках, но старается закончить партию в мидгейме с помощью силы героя, оружия, баффов атаки и взрывного урона.

Утяжелить такого Шамана к мид и лейт стадиям захода трудно: нужен хороший заход пассивок и дополнительных карт.














Сделать **бюджетного Агро Шамана** не так уж трудно. В оптимальной колоде много дорогих карт, но все они заменяемы. У класса много неплохих опций на выбор среди обычных и редких карт. В сборку можно взять **Тотема-голиафа + Жажду крови** — они станут заделом на мидгейм, а также дополнительным способом победы. По той же причине используется и **Приливная волна**: заклинание не так полезно в первых поединках, но сделает многое позже, если найдут синергирующие пассивные сокровища.

Топовые пассивные сокровища:

-  Ракетные ранцы (натиск первому разыгранному существу)
-  Удвоение (удвоение первого заклинания за ход)
-  Перстень пчел (яд для существ за 0-2 маны)
-  **Переработка** (броня после смерти своих существ)
-  Раскрытый потенциал (уравнение атаки и здоровья существ) — для Тотем Шаманов
-  Обитатель топи (призыв зомби 1/1)
-  Каннибализм (бафф атаки своих существ после смерти союзного существа)
-  Послушный огонь (1 ед. урона случайному противнику после розыгрыша заклинаний)
-  Боевые трофеи (снаряжение оружием после уничтожения)



- Колоды после патча 19.6:

-  **Шаман на перегрузке**
 -  →  **Колоды после патча 19.4:**
- **Шаман на перегрузке**
-  → 
 - **Шаман на перегрузке вторая версия**
-  → 
 - **Колоды до патча 19.4:**
- **Агро Шаман**
-  → 
 - **Тотем Шаман**
-  → 
 - **Бюджетный Агро Шаман без вольных карт**
-  → 

[к разделам гайда](#)





Жрец не показывает выдающихся результатов в Дуэлях. Класс очень медленный и пассивный, а его единственным стабильным источником победы становится **К'Тун Расколотый**.





Все сборки обращаются к **первой силе героя**. Она позволяет бороться со взрывным уроном, а также быстро перебирать колоду в поисках всех частей К'Туна.

Выбор базового сокровища зависит от предпочтений игрока. У Жреца много средних опций, но нет чего-то слишком сильного и имбалансного.

Главный вопрос — **как дожить до лейтгейма?** У класса много ремувалов и исцеления, которые могут помочь, но реализовать их сложно в первых поединках. Собственно первые бои и станут самой трудной частью захода — пока у Жреца мало здоровья, его просто пробить любой агрессивной или темповой колоде со стола или за счет взрывного урона.



Сделать Жреца бюджетным сложно — без К'Туна Расколотого классу не обойтись. Это единственная обязательная дорогостоящая карта, но также полезны и некоторые другие: **Темная жрица**, **Кабалист-послушник**, в синергию к которым берут **Волну апатии**. Вместо Безумяного в сборку можно взять **Слово Тьмы: Ужас**, **Костлявого разрушителя** или **Яростного пироманта**.

Топовые пассивные сокровища:



-  Ракетные ранцы (натиск первому разыгранному существу)
-  Удвоение (удвоение первого заклинание за ход)
-  Гадальный шар Ронина и Гадальный шар Кадгара (удешевление заклинаний)
-  Послушный огонь (1 ед. урона случайному противнику после розыгрыша заклинаний)





Колоды после патча 19.6:

-  **К'Тун Дракон Жрец**
- 

Колоды после патча 19.4:

- **К'Тун Жрец**
-  **К'Тун Жрец**
-  **К'Тун Жрец**

Колоды до патча 19.4:

- **К'Тун Жрец**
-  **К'Тун Дракон Жрец**
- 

- **К'Тун Жрец**

-



- **Бюджетный К'Тун Жрец без вольных карт**

-



к разделам гайда









Паладин наконец-то ожил. Чтобы реабилитировать его, разработчикам понадобилось целых три балансных патча с бафами. Игроки проявляют значительный интерес к Паладину в актуальном патче, но заявлять о том, что он вырвался из топ-4, рано. Да, всё намного лучше, но насколько Паладин хорош в сравнении с другими классами — вопрос спорный. Если Жреца обогнать по силе не так уж трудно, другие классы способны на многое.

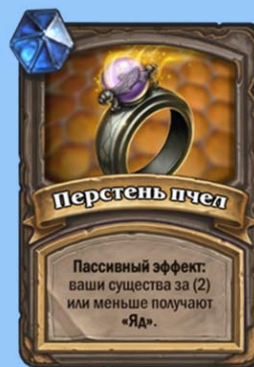
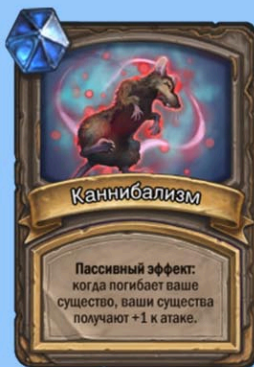
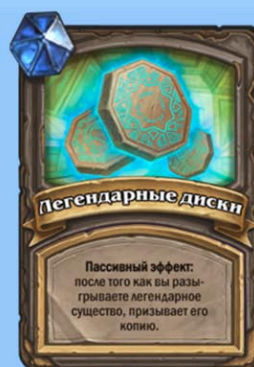
Идей для создания колод Паладина очень много. Есть классические **Биг Паладины** с тяжелыми легендарками, первыми силой героя и сокровищем. Как и всегда, они берут много легендарок и рассчитывают на заход стартового оружия за 5 маны. Отталкивает разве что стоимость таких сборок — позволить их себе сможет не каждый.

Много разных версий **Токен Паладинов**, которые построены вокруг стартового сокровища Смиренные благословения. Такие сборки, опять же, очень зависимы от раннего захода стартового сокровища. С ним они очень сильны, но без Смиренных благословений будет трудно.

Есть и новая версия **Рекрут Паладина** с синергиями Паладинов-рекрутов. Комбинации с 1/1 токенами достаточно медлительные, но они неплохо цепляются за стол, а сам Паладин может оказывать давление в течение долгого времени. Лишь бы не пришлось играть от защиты — в этом случае Рекрут Паладин не так силен.

Топовые пассивные сокровища:

-  Обитатель топи (призыв зомби 1/1)
-  Удвоение (удвоение первого заклинание за ход)
-  Легендарные диски (копия легендарных существ)
-  Ракетные ранцы (натиск первому разыгранному существу)
-  Каннибализм (бафф атаки своих существ после смерти союзного существа)
-  Перстень пчел (яд для существ за 0-2 маны)



Колоды после патча 19.6:

-  **Биг Дракон Паладин**
 -  → 
 -  **Токен Паладин**
 -  → 
 -  **Н'Зот Токен Паладин**
 -  → 
 -  **Рекрут Паладин**
 -  → 
 - **Колоды после патча 19.4:**

- **Биг Паладин**

-  → 
- **Колоды до патча 19.4:**

- **Токен Паладин**

-  → 
- **Биг Паладин**

-  → 
- **Бюджетный Токен Паладин**

-  → 
-

к разделам гайда