

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновленный) Гайд по колодам Ведьмин Лес: Четный Генн Паладин.

02.05.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Гайд по колодам Ведьмин Лес: Четный Генн Паладин.
Сильнейшая колода новой меты.

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ










Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Прошло несколько недель с выхода дополнения Ведьмин лес, и мета непрерывно менялась в течение этого времени. Создавались новые архетипы, возвращались к жизни давно забытые, и каждая колода совершенствовалась, находясь в поиске своего оптимального варианта. Этот процесс, впрочем, продолжается и сейчас и вряд ли скоро завершится.

Тем не менее, можно выделить некоторых лидеров среди всего многообразия новых колод. К ним определенно относится Четный Паладин – очень яркая и мощная колода сегодняшней меты. Он несколько напоминает своего классового собрата – Нечетного Паладина, однако стиль Утера с Генном Седогривом чуть менее агрессивный, и архетип в целом можно охарактеризовать скорее словом "мидрейндж". В самом начале развития

меты Ведьминого леса колод Четного Паладина было великое множество, и опции варьировались в очень большой амплитуде, создавая разнообразие и даже несколько типов колод внутри одного архетипа. Это были и быстрые, агрессивные Четные Паладины, и медленные сборки с тяжелыми существами. Сейчас игроки постепенно приходят к компромиссу, и среди сборок Генн Паладина уже нет такого широкого разнообразия. Но вы всегда можете выбрать версию, которая подойдет именно вам.

Вы уже могли читать гайд по колоде Четного Паладина, перед вами обновленная версия, актуальная для текущих условий меты Ведьминого леса. Далее вы можете ознакомиться со списком изменений:

-  *Переработано вступление.*
-  *Убраны все неактуальные сборки Мурлок Паладина, добавлены новые колоды и описания к ним.*
-  *Изменения основы колоды и описания к ней.*
-  *Добавлены новые технические карты, изменены описания к некоторым старым.*
-  *Изменены нужные в стартовую руку карты против каждого класса.*
-  *Добавлены и изменены описания матч-апов в соответствующем разделе.*
-  *Минорные изменения и исправления ошибок в статье в целом.*

В данном руководстве по архетипу вы, как и всегда, узнаете не только о версиях колоды и опциях, которые Нечетный Паладин может выбрать, но и ознакомитесь с грамотным муллиганом и советами по общей стратегии игры и поведению в конкретных матч-апах.

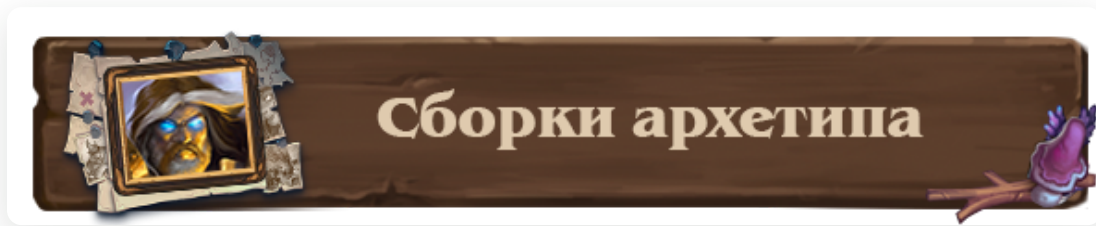
Разделы гайда:

-  *Сборки архетипа*
-  *Основа колоды*
-  *Опциональные и технические карты*
-  *Замены карт, бюджетная версия колоды*
-  *Муллиган*
-  *Стратегия игры*
-  *- Специфика быстрых матч-апов*
- *- Специфика медленных матч-апов*
- *- Позиционирование существ*
- *- Порядок действий*
- *- Общие советы*
-  *Карты со случайным эффектом*
- *Матч-апы*

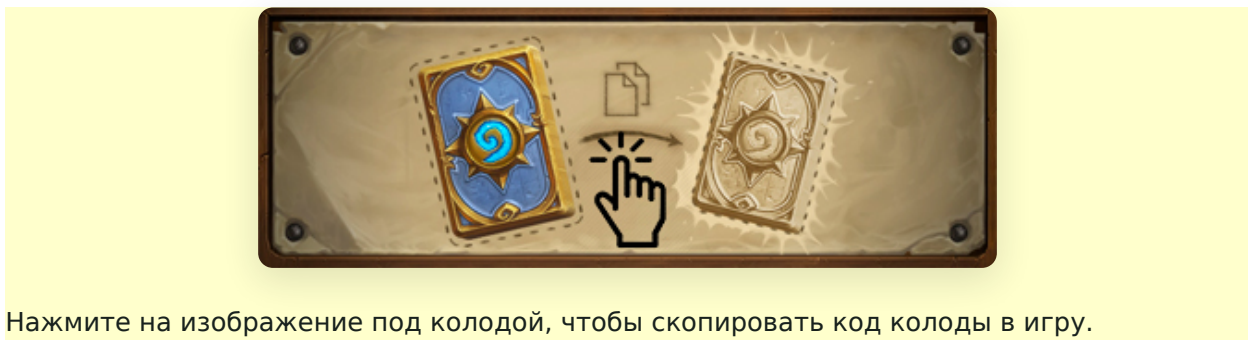


Как играть против Четного Паладина

Заключение



По прошествии некоторого времени с выхода Ведьминоного леса различные версии архетипа стали все больше походить друг на друга и постепенно приобрели некоторую единообразную форму. И все же различий между ними не может не быть, и ниже представлены самые популярные сборки на сегодняшний день.



Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

Четный Паладин от Ginky

Четный Паладин от Ginky




















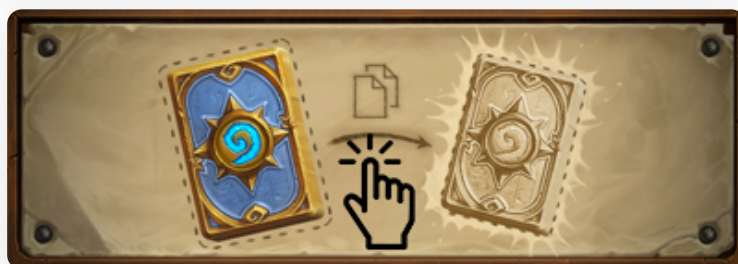


Пожалуй, самая типовая сборка на сегодняшний день – это представленная выше версия от игрока Ginky. Колода прекрасно справляется с агрессией, здесь множество инструментов, направленных именно на это. **Равенство + Освящение, Злобный чешуйник, Дренеи-каторжники** и даже **Гнев карателя**, ставший очень популярным в последнее время – всё это превосходные механизмы для контроля вражеского стола. **Кобольд-тюремщик** и **Сияющий стегодон** позволяют осуществлять старые добрые синергии с Паладинами-рекрутами. **Король-лич** хорош сам по себе во многих матч-апах, хотя в медленных, конечно, может лучше раскрыть свой потенциал.

Четный Паладин от Narra

Четный Паладин от Narra

 <p>Кислотный слизняк Боевой клич уничтожает оружие противника.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	 <p>Равенство Здоровье ВСЕХ существ становится равно 1.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Собратель сокровищ Предсмертный крик: вы берете карту.</p> <p>2 1</p> <p>x2</p>	 <p>Жонглер кинжалами После того, как вы призвали из колоды существо, нанесите 1 ед. урона случайному персонажу противника.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	 <p>Вожаки горных воинов Находясь по обе стороны существа призывает +1 к атаке.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	 <p>Алхимический баркет Истумение: +3 к атаке.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>
 <p>Коружно! Вербует 3 существа стоимостью (2) или меньше.</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Печать королеи Выбранное существо получает +4/+4 (+4 к атаке/+4 к здоровью).</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Серебряный клинок Каждый раз, когда ваш герой атакует, восстанавливает ему 2 ед. здоровья.</p> <p>4 2</p> <p>x2</p>	 <p>Освящение Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Древо-паторганин Провокация. Боевой клич призывает копия этого существа.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Разрушить чар Боевой клич накладывает эффект немoty на выбранное существо.</p> <p>4 3</p> <p>x2</p>
 <p>Валандр Предсмертный крик: существо возвращается в руку игрока +4/+2. Когда оно умирает, снова появляется через Вак'ангор.</p> <p>6 2</p> <p>4</p>	 <p>Хранитель солнца Гарин Провокация. Боевой клич: атака и здоровье всех прочих существ становятся равны 3.</p> <p>6 3</p> <p>7</p>	 <p>Гейн Седогрив Начало матча: если в колоде нет карт с мечевой стоимостью, ваша начальная сила героя становится (1).</p> <p>6 5</p> <p>6</p>	 <p>Гнев карателя Наносит 8 ед. урона, случайно распределенного между персонажами противника.</p> <p>6</p> <p>x2</p>	 <p>Командир Авангарда Рывок. Божественный щит.</p> <p>6 2</p> <p>4</p> <p>x2</p>	



Эта сборка чуть медленнее и лучше показывает себя именно в тяжелых контроль матчапах. Здесь присутствует Вал'анир, прекрасное оружие против контроль колод, обеспечивающее как потенциально бесконечный бафф существ, так и моментальный урон не от стола, которого у Четного Паладина не так много. Командир Авангарда находится здесь по этой же причине, как своеобразная замена Лирою Дженкинсу, которого, увы никак нельзя добавить в колоду.

Четный Паладин от Куоута

Четный Паладин от Куоута

 Предсмертный крик: вы берете карту. 2/1	 Предсмертный крик: вы кладете в руку 3 палладио-рекрутов. 2/1	 Похищение жизни. Нанес. 2/3	 Здоровье ВСЕХ существ становится равно 1. x2	 Испуганные: +3 к атаке. 2/3	 Боевой клич: уничтожает оружие противника. 3/2	 После того, как вы кричите на поле боя существ, нанесите 1 ед. урона случайному персонажу противника. 2/2
 Боевой клич: накладывает эффект неманы на выбранное существо. 4/3	 Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника. x2	 Каждый раз, когда ваш герой атакует, восстанавливает ему 2 ед. здоровья. 4/2	 Выбранное существо получает +4/+4. (+4 к атаке, +4 к здоровью) x2	 Боевой клич: ваши палладио-рекруты адаптируются. 3/4	 Провокация. Боевой клич: призывает козлю этого существа. 2/3	 Вербует 3 существ стоимостью (2) или меньше. x2
 Провокация. Боевой клич: атака и здоровье всех прочих существ становится равны 3. 6/7	 Начало матча: если в колоде нет карт с нечетной стоимостью, ваша начальная сила героя становится (1). 6/5	 Наносит 8 ед. урона, случайно разбрызгивая мекку персонажам противника. x2	 Атака и здоровье выбранного существа становятся равны 10. 8/8	 Провокация. В начале каждого хода вы кладете в руку случайную карту Рыцаря Авангарда. 8/8		

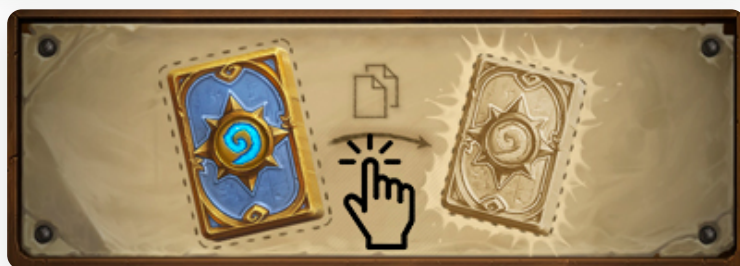
MANACOST
 kolodahearthstone.ru



Интересная универсальная сборка, направленная на борьбу с медленными архетипами, но вполне способная дать отпор и быстрым. Примечательней всего здесь наличие гигантского баффа **Динозаврение**, который прекрасно сочетается с мелкими существами на столе, а недостатка в них вы точно не должны испытывать. **Кобольд-тюремщик** обеспечит вас «мелочью», а **Сияющий стегодон** защитит их. **Динозаврение** – прекрасный выбор против медленных колод, к тому же, этот бафф может сыграть на эффекте неожиданности, ведь мало кто будет готов к нему. В остальном сборка довольно типична.

Четный Паладин от Lavvek



















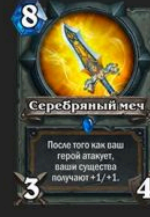

Четный Паладин от Lavvek




Колода примечательна разве что тяжелым оружием **Серебряный меч**. Это замечательный способ усилить свой стол и получить возможность для выгодных разменов либо для увеличения урона по герою противника. Минус его только в том, что он очень тяжел, но успешно реализованный эффект оружия может затмить все его недостатки.


Четный Паладин от Нурпо


Четный Паладин от Нурпо

 <p>Кобольд-горещник Предсмертный хрип: вы кладете в руку 3 ледяные-рекуты.</p>	 <p>Злобный чешуйник Позиция жизни Натиск Зверь</p>	 <p>Собирающий сокровища Предсмертный хрип: вы берете карту.</p>	 <p>Равенство Здоровье ВСЕХ существ становится равно 1.</p>	 <p>Клетчатый глинок Боевой клич уничтожает оружие противника.</p>	 <p>Женгерлики-алами После того, как вы присыпаете поле боя существ, нанесит 1 на урон случайному персонажу противника.</p>	 <p>Хрустальный рыцарь Боевой клич: Получает боевой клич, когда вы восстанавливаете здоровье.</p>
 <p>Овечьи Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p>	 <p>Разрушитель чар Боевой клич накладывает эффект немoty на выбранное существо.</p>	 <p>Серебряный глинок Каждый раз, когда ваш герой атакует, восстанавливает ему 2 ед. здоровья.</p>	 <p>Печать смерти Выбранное существо получает +4/+4, (-4 и атака/+4 к здоровью)</p>	 <p>Спящий стелсман Боевой клич: ваши паладины-рекуты адаптируются. Зверь</p>	 <p>Оружие! Вернет 3 существ стоимостью (2) или меньше.</p>	 <p>Гнев карателя Наносит 8 ед. урона, случайно распределяемого между персонажами противника.</p>
 <p>Аристократ-скаут Провокация. Боевой клич: атака и здоровье всех прочих существ становится равны 3.</p>	 <p>Бребики-эльфы Выбранное существо получает +2/+2 и «Провокация». Когда оно погибнет, вы получаете способность.</p>	 <p>Генд Седоврин Начало матча: если в колоде нет карт с мечевой стоимостью, ваша начальная сила героя стоит (1).</p>	 <p>Костяная кобыла Боевой клич: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокация».</p>	 <p>Король-птица Провокация. В начале вашего хода вы кладете в руку случайную карту рыцаря смерти.</p>	 <p>Серебряный меч После того как ваш герой атакует, ваше существо получает +1/+1.</p>	



MANACOST
kolodahearthstone.ru



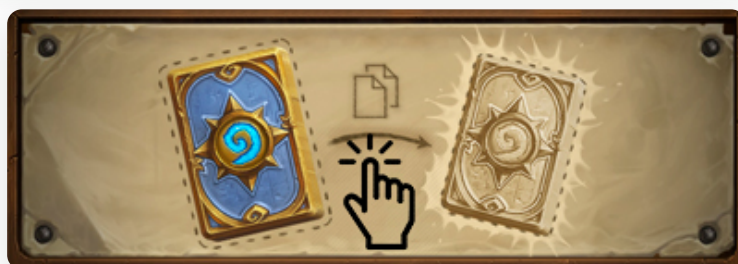




Сборка необычна несколькими опциями: это [Хрустальный рыцарь](#), [Гребнистый скакун](#), [Костяная кобыла](#) и [Серебряный меч](#). Все эти карты делают колоду довольно тяжелой и нацеленной на борьбу с медленными архетипами. Для быстрых матч-апов, впрочем, есть сильный старт и обилие провокаторов, а также несколько способов их получить – [Гребнистый скакун](#) и [Костяная кобыла](#) прекрасно в этом помогают. [Хрустальный рыцарь](#) находится в колоде в основном из-за [Злобного чешуйника](#) и Серебряного клинка, но это очень ситуативная карта, и только вам решать, добавлять ее или нет.

Четный Паладин от Burr0

Четный Паладин от Burr0



А эта колода подойдет тем, кто устал от однообразия и хочет поэкспериментировать с чем-нибудь необычным. Этот Четный Паладин может также претендовать на звание Биг Спелл Паладина, хотя в сборке все же присутствуют две копии не такого уж большого заклинания **К оружию!** Но на этом дешевые заклинания заканчиваются, остается только **Динозаврение**, ради которого и добавляется **Злая призывательница**. Сборка очень темповая и способна оказывать сильнейшее давление при хорошем старте. Правда она серьезно уступает агро колодам из-за отсутствия Освящения и других AoE инструментов, зато на помощь приходит **Защитник Аргуса** и **Жизнесос**, способные замедлить ваших быстрых оппонентов и восстановить немного здоровья. **Морской великан** – еще одна редкая опция, о которой многие забыли, также присутствует здесь.



Выбрано 20 / 30 карт		
2	Аманийский берсерк	
2	Жонглер кинжалами	2
2	Кобольд-тюремщик	
2	Равенство	2
4	К оружию!	2
4	Освящение	2
4	Печать королей	2
4	Разрушитель чар	2
4	Серебряный клинок	2
4	Сияющий стегодон	
6	Генн Седогрив	
6	Гнев карателя	
6	Хранитель Солнца Тарим	

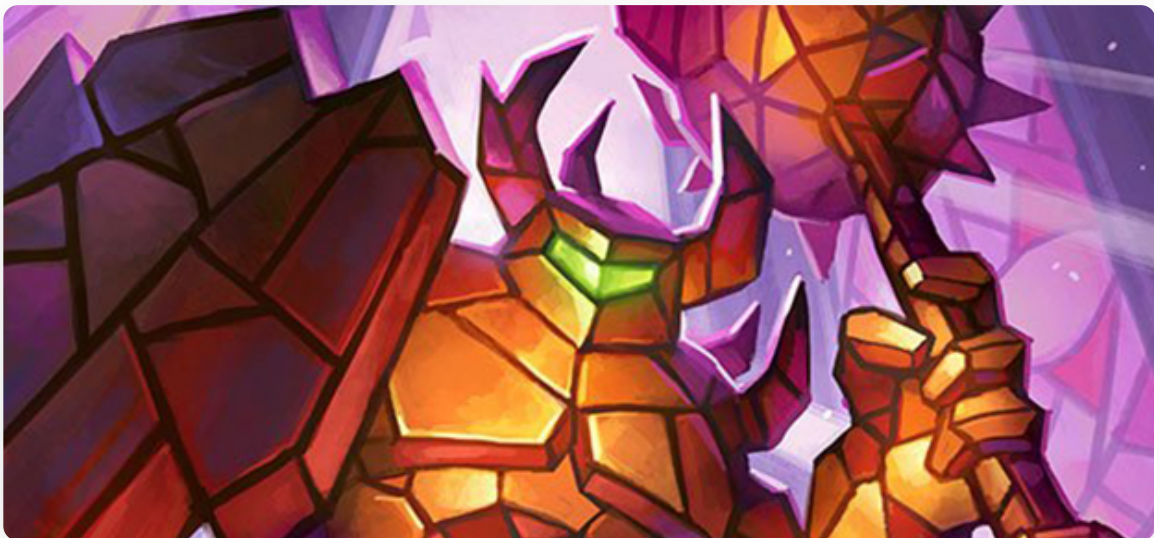
Основа колоды успела немного измениться с течением времени, игроки отказались от нескольких карт вроде Хрустального льва, которые раньше участвовали практически везде. Теперь того же Хрустального льва практически не используют. Зато все колоды Четного Паладина (не считая фановых и особенно оригинальных) с уверенностью добавляют по две копии Равенства и Освящения, а также Печати королей, хотя раньше последнее заклинание относилось скорее к опциональным картам, нежели к основным. Удивляет и заклинание **Гнев карателя**, теперь для него стараются обязательно выделить место.

Помимо указанных выше карт, большой популярностью пользуются существа **Вожак лютых волков**, **Аманийский берсерк** и **Злобный чешуйник**. Среди тяжелых карт нельзя не выделить **Короля-лича**, **Четный Паладин** в последнее время все чаще отдает ему предпочтение.



Список опциональных и технических карт заметно уменьшился с течением последних недель, игроки постепенно приходят к единогласию, и уже нет такого широкого разнообразия в сборках **Четного Паладина**. Многие опции перестали встречаться вовсе, хотя ранее игроки экспериментировали с самыми разными из них. Ниже приведен список наиболее популярных технических карт на сегодняшний день.

Кобольд-тюремщик (вторая копия) - добавляется с целью улучшить синергии с Паладинами-рекрутами, хорошее средство для быстрого "заспама" стола. В агрессивных матч-апах будет способствовать борьбе за стол, а в медленных создаст почву для нанесения большого урона со стола. Как правило, достаточно и одной копии, но встречаются сборки, где участвуют два этих существа, в таких колодах обязательно присутствие двух **Сияющих стегодонов**.



Хрустальный рыцарь - если у вас нет этого легендарного существа, создавать его ради **Четного Паладина** не нужно. Он, может быть, и хорош в некоторых ситуациях, но не настолько, чтобы тратить вашу драгоценную чародейную пыль. Если **Хрустальный рыцарь** у вас все-таки есть, его можно положить в сборку, где также есть **Серебряный клинок** и **Злобный чешуйник**.

Вал'анир - оружие никогда не бывает лишним, особенно бесконечное. Может хорошо сыграть, если в вашей сборке есть **Дренеи-каторжники**. Подойдет для борьбы с медленными противниками, выступая в качестве инструмента моментального урона, которых у Паладина не так много, ведь играет он преимущественно от стола.

Гребнистый скакун – тяжелый бафф, хорошо показывает себя против агро колод. Зачастую угроза, усиленная Гребнистым скакуном, становится для них непреодолимой преградой, однако не забывайте, что почти все быстрые архетипы играют эффект немоты.

Динозаврение чаще всего играетя вместе со Злой призывательницей для осуществления Биг Спелл синергии, но иногда может быть добавлено и не только ради этого, если вы хотите удивить противника сильным баффом. Заклинание тяжело для быстрых матч-апов, но в медленных может здорово проявить себя. Но опять же, не забывайте об эффектах немоты.

Серебряный меч – тяжелое оружие, которое, тем не менее, может прекрасно послужить в самых разных ситуациях. В медленных противостояниях это мгновенное увеличение урона со стола и, собственно, с помощью самого оружия, а в быстрых – замечательная возможность осуществить выгодные размены. Правда к восьмому ходу в быстрых поединках уже может не остаться целей для разменов, да и исход партии зачастую будет уже известен.

Тирион Фордринг – добавляется в самые медленные сборки Четного Паладина, которые ориентированы на контроль вражеского стола и действуют неспешно. **Тирион Фордринг** прекрасно покажет себя как в быстрых, так и в контрольных матч-апах. Провокатор б/б с божественным щитом серьезно замедлит первых, а Испепелитель 5/3, полученный с предсмертного хрипа легендарного существа, отлично сыграет против вторых. Однако не забывайте о том, что, опять же, в мете до сих пор популярны карты с эффектом немоты.

Вожак лютых волков – претендующий на попадание в основной состав второй дроп, прекрасный инструмент для увеличения атаки со стола. При правильном позиционировании может оказаться неопенимый вклад и даже перевернуть игровую ситуацию. Хорош в агро матч-апах как средство для реализации хороших разменов, а в медленных поединках увеличит наносимый урон по герою противника.

Собиратель сокровищ – дешевое существо с добором опять же подойдет для менее агрессивных сборок, где у вас будет время и желание добирать карты.

Злобный чешуйник – ставший популярным в последние дни способ борьбы с агро колодами. Может размениваться с мелкими существами Нечетного Паладина и Охотника (и не только), при этом восстанавливая вам здоровье. Скорее всего, вы захотите призвать его заклинанием **К оружию!** и моментально разменяться с мелкой угрозой оппонента, оставив за собой преимущество на столе.

Дренеи-каторжники – популярная карта в сборках Четного Паладина, лучше всего заходит против агро колод, существенно замедляя их. **Дренеи-каторжники** хорошо синергируют с Вал’аниром, но легендарное оружие не является обязательным условием использования этого четвертого дропа.

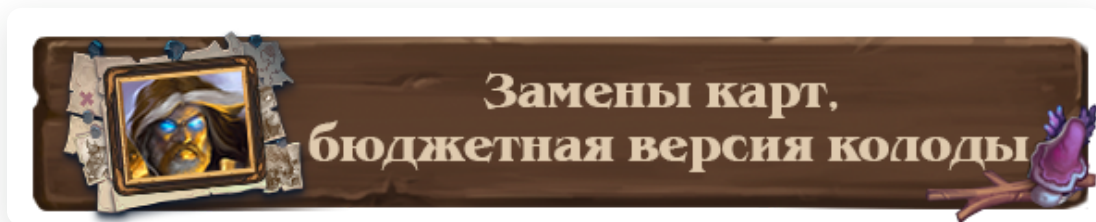
Биг Спелл набор (Злая призывательница, Динозаврение) – вы берете данный набор и убираете из колоды все прочие заклинания, кроме **К оружию!**, если хотите уничтожать медленных противников. Ваш Четный Биг Спелл Паладин, конечно же, будет куда более уязвимым в быстрых поединках.

Командир Авангарда – альтернатива Лирою Дженкинсу с четной стоимостью, подойдет для медленных поединков в качестве инструмента для добивания соперника. В некоторых случаях поможет и с разменами с крупными существами на вражеском столе.

Доисторический дракон - антиагро опция для самых тяжелых сборок, которые планируют затягивать партии до поздних этапов игры.

Король-лич – становится все популярнее среди Четных Паладинов в последнее время. Всем известны достоинства Короля-лича: это и провокатор 8/8, и источник ценных ресурсов. Пригодятся эти ресурсы, вероятнее всего, в затяжных противостояниях, где у вас будет время их применить. К тому же не все оппоненты сразу смогут найти ответ на это легендарное существо. В любом случае оно невероятно сильно и моментально может перевернуть ход игры независимо от матч-апа.

Морской великан – может стать неожиданным поворотом для любого противника. В медленных поединках он особенно хорош, ведь этот гигант способен за несколько ходов опустить здоровье оппонента до критической отметки, если тот быстро не найдет ремувал. В быстрых матч-апах вам на руку сыграет то, что Морского великана можно будет выпустить за очень низкую стоимость, ведь, скорее всего, обе половины стола часто будут заполнены.



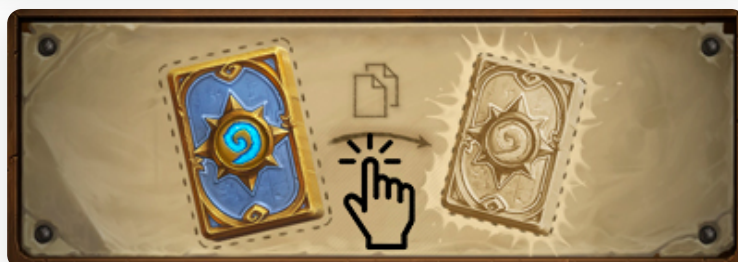
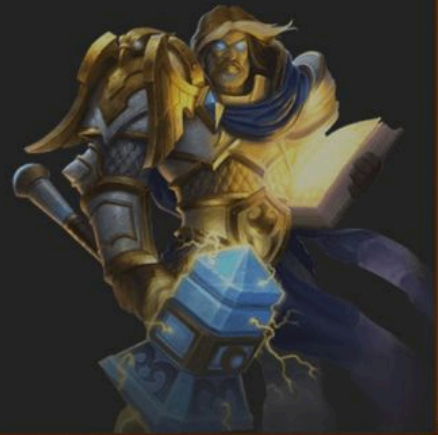
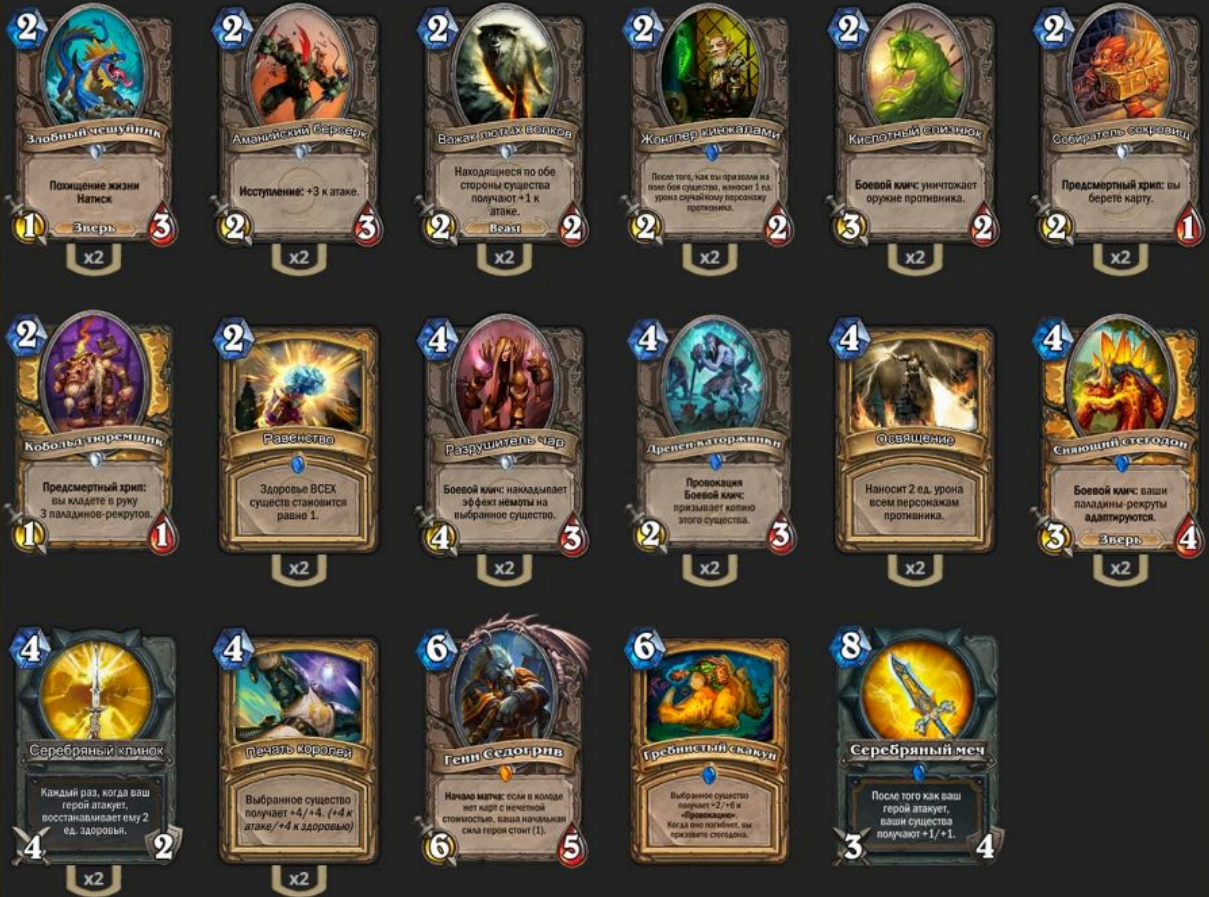
Основа колоды содержит несколько дорогих карт, это **Генн Седогрив**, **Хранитель Солнца Тарим**, **К оружию!** и **Гнев карателя**. Большинство из них очень полезны, разве что **Гнев карателя** можно без особых потерь заменить на что-нибудь более бюджетное.

Генн Седогрив – обязательная и незаменимая часть любой четной колоды. Если у вас нет этой карты, и вы не хотите ее создавать, то лучше просто отказаться от идеи играть на Четном Паладине и собрать обыкновенного Агро Паладина, Секрет Паладина или Мурлок Паладина, где могут присутствовать карты любой стоимости.

При сильном желании играть на Четном Паладине и при особенно скудном бюджете можно отказаться и от Хранителя Солнца Тарима, и от двух эпических карт **К оружию!**. Но будьте готовы к тому, что такая сборка не сможет выдерживать серьезной конкуренции в ладдере. Постарайтесь как можно быстрее создать эти карты, если хотите достичь высоких результатов этим архетипом.

Ниже представлена максимально бюджетная сборка Четного Паладина. Обязательно постарайтесь сделать Хранителя Солнца Тарима, без него ваша колода теряет многое.

Максимально бюджетный Четный Паладин















Муллиган – ответственный игровой этап, от которого будет многое зависеть, иногда и исход целых партий. Вам важно знать, что вы ищете и почему, учитывая в первую очередь класс вашего противника, но также и такие факторы, как наличие-отсутствие Монетки и другие имеющиеся карты в руке.

Для начала вам будет предложено разобраться с некоторыми конкретными картами (как входящими в основу колоды, так и опциональными), а затем речь пойдет о классовой специфике выбора карт в стартовую руку.

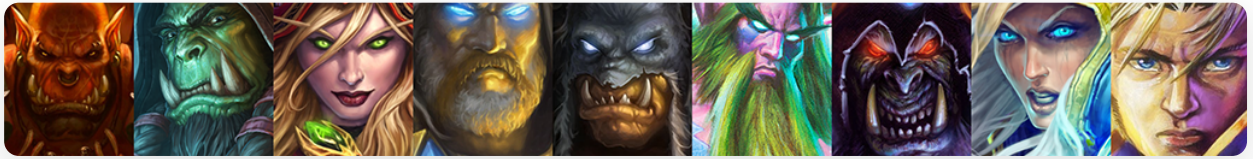
СОВЕТЫ

-  Всегда оставляйте в вашей стартовой руке **К оружию!**. Не важно, есть у вас Монетка или нет, против кого вы играете, это заклинание великолепно всегда. Даже если у вас в руке две копии, оставляйте их и радуйтесь.
-  **Кобольд-тюремщик** – опять же, полезнейшая карта в большинстве матч-апов, это существо поможет выровнять вашу кривую маны, а всех ваших мелких токенов в будущем можно будет усилить.
-  **Жонглер кинжалами** – хороший второй дроп, если вы встретились с Паладином, Воином, Шаманом и Жрецом. В остальных матч-апах оставлять его можно только с очень хорошей рукой.
-  **Аманийский берсерк** – универсальный второй дроп для любых противостояний.
-  **Серебряный клинок** – хорошая опция для темповых противостояний, если у вас уже есть другие хорошие карты в руке, а еще, желательно, и Монетка.
-  **Злобный чешуйник** – отличный выбор для матч-апов с Охотником и Паладином, ради которых этот второй дроп и берется в колоду.
-  **Разрушитель чар** – многое зависит от того, сколько именно копий этой карты есть в вашей колоде. Если Разрушителей чар два, вы можете сбрасывать их на стадии муллигана всегда, а вот если этот четвертый дроп у вас лишь в одной копии, оставляйте его, встретившись с Чернокнижником.
-  **Печать королей** – важная карта в медленных противостояниях, оставить ее можно против Чернокнижника, Воина, Друида, Шамана.
-  **Сияющий стегодон** – можно оставить в стартовой руке при наличии Кобольда-тюремщика в матч-апе с Чернокнижником, Шаманом и Воином.
-  **Хранитель Солнца Тарим** – можно оставить в матч-апе с Воином, если у вас есть Монетка. С идеальной рукой и Монеткой можно оставлять и в других

медленных матч-апах.



Собиратель сокровищ – неплохой второй дроп в матч-апах с Жрецом. Во всех других поединках лучше поискать в стартовую руку другие опции получше.



Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

Расшифровка условных обозначений*

<p>Очень важная карта, постарайтесь найти ее</p>	<p>Оставляйте эту карту лишь при наличии хорошего первого хода</p>	<p>Карта первого приоритета, оставляйте в руке всегда</p>	<p>Оставляйте эту карту лишь при наличии хороших первого и второго ходов</p>
<p>Оставляйте эту карту лишь с Монеткой в руке</p>	<p>Оставляйте эту карту, только если у вас нет Монетки</p>	<p>Оставляйте эту карту лишь тогда, когда у вас есть та, что показана над ней</p>	<p>Оставляйте эту карту, если у вас есть хотя бы одна из карт выше</p>

*все карты на картинке взяты случайно и исключительно для наглядной демонстрации условных обозначений

Муллиган против Воина

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Паладина



Муллиган против Охотника

Муллиган против Охотника



Муллиган против Друида

Муллиган против Друида



Муллиган против Разбойника

Муллиган против Разбойника



Муллиган против Шамана

Муллиган против Шамана



Муллиган против Мага

Муллиган против Мага

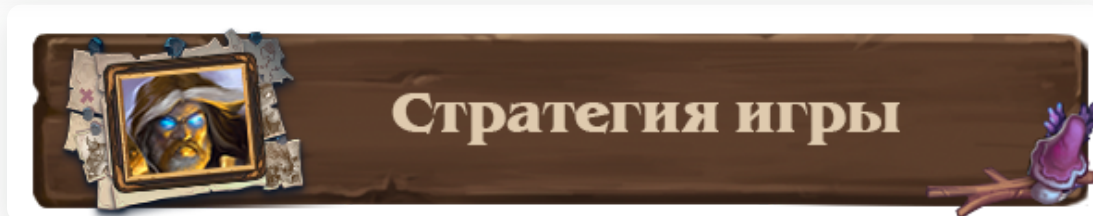
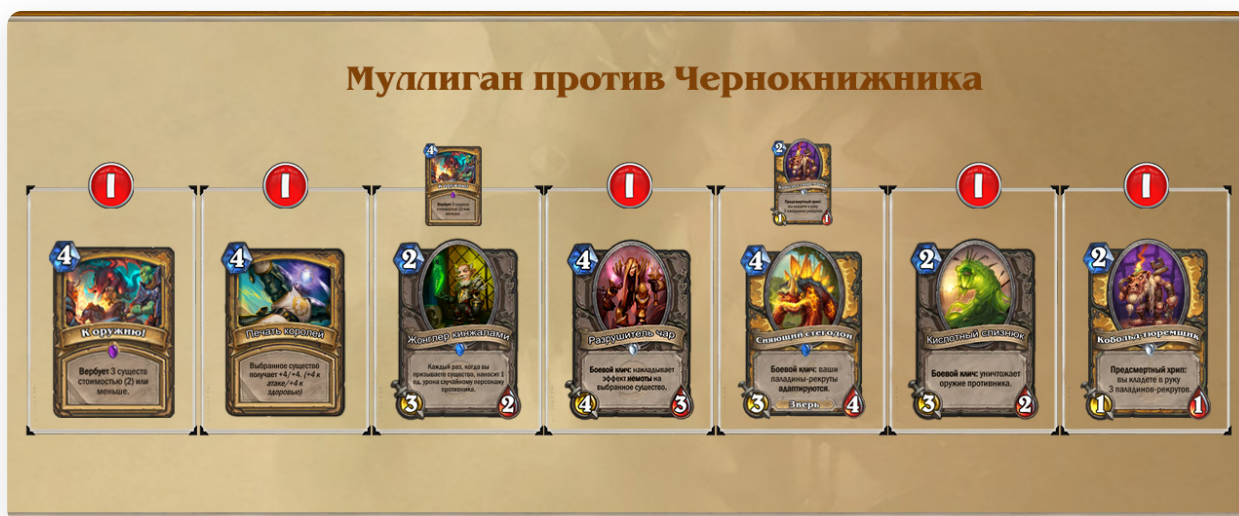


Муллиган против Жреца

Муллиган против Жреца

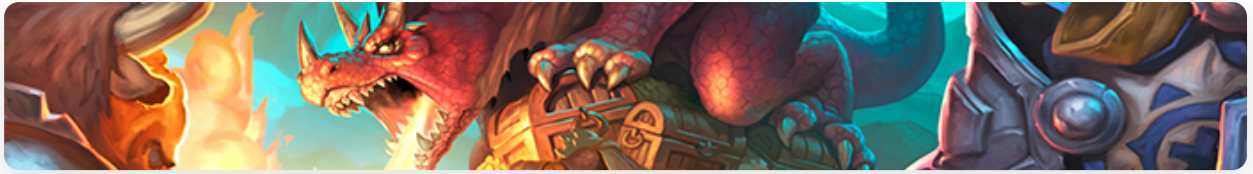


Муллиган против Чернокнижника



Пора поговорить о том, что же происходит непосредственно в самих партиях. Геймплей Четного Паладина нельзя назвать простым и однообразным, на своем пути вы встретитесь с массой неоднозначных ситуаций, вам придется ответить на множество трудных вопросов. Про этот архетип точно нельзя сказать, что игра идет на автопилоте, и действия совершаются автоматически. Это, конечно, может происходить, но или при идеальном заходе карт, или при неопытном «пилотировании» колоды игроком, который не задумывается о многих важных стратегических аспектах.

Для начала следует отметить, что существенно по-разному Четный Паладин будет играть в разных типах матч-апов.



В темповых и быстрых поединках Четный Паладин часто занимает оборонительную позицию, так как старт его порой не столь взрывной, как у Нечетного Паладина, Нечетного Охотника или Нечетного Разбойника. Отставания на первых ходах, конечно же, нужно постараться по возможности не допустить или свести к минимуму, у вас для этого есть неплохие ранние дропы.

Ключевое значение маны для вас – четыре кристалла. Именно с этим количеством данного ресурса вы сможете совершить первые действительно мощные ходы. **К оружию!** – идеальный кандидат, но также у вас есть **Серебряный клинок**, **Дренеи-каторжники** или **Освящение** – все эти «четверки» тоже могут иметь место. С помощью данных карт вы и должны добиться перелома в игре, захватить стол в течение нескольких ходов и начать самостоятельное наступление с оглядкой на инструменты переворота игровой ситуации оппонента, если такие, конечно, вообще могут появиться в его колоде.

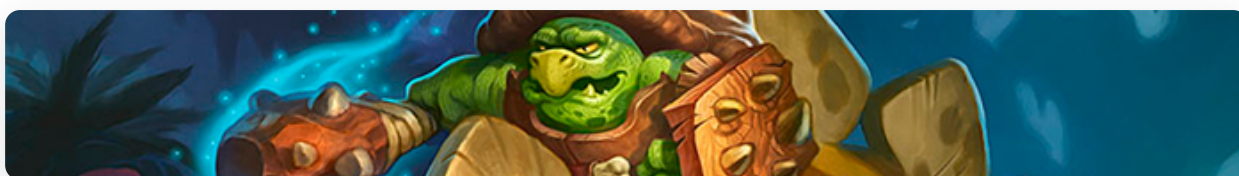
Разумеется, все не всегда идет по плану: порой нужной карты не оказывается в вашей руке вовремя, порой ее не хватает, так как оппонент захватил стол и сумел выгодно разменяться с вашими угрозами. В этих случаях придется играть дальше, пытаясь совершить желанный темповый переворот любой ценой. В процессе у вас, возможно, начнет иссякать запас здоровья, все-таки агрессивные и быстрые колоды хороши в атаке по герою противника. Рассматривайте ваше здоровье в данном матч-апе, как ресурс, которым можно жертвовать до какой-то степени для разменов и захвата стола, но не доходите до критических значений, разных в том или ином матч-апе. Подумайте о том, сколько урона вам сможет нанести оппонент, если потеряет стол. Нечетный Паладин, например, не сможет сделать почти ничего, кроме нескольких ударов оружием, а вот Нечетный Охотник способен и без стола нанести огромное количество урона в течение нескольких ходов. Соответственно, безопасный для вас запас здоровья будет разным в каждом конкретном матч-апе.



Конечно, Груула хочется остановить, но в данной ситуации получение 14 ед. урона не столь страшно, так что StrifeCro просто выставляет пять Паладинов-рекрутов и адаптирует их Сияющим стегодоном.

Нельзя не сказать еще об одной чрезвычайно важной в агрессивных матч-апах карте. Жонглер кинжалами тоже способен переворачивать партии и совершать невероятное, но, разумеется, не в одиночку. В агрессивных матч-апах ставить его в темп на второй ход очень не хочется, уже на следующий третий его можно скомбинировать хотя бы с силой героя, дабы нанести 1 ед. урона случайной цели противника, что очень важно. Особенно важно делать это тогда, когда другого третьего хода у вас нет.

Естественно, чем позднее вы выставите на стол Жонглера кинжалами, тем больше выгоды сможете из него извлечь. Особенно хорош он в сочетании с вашей силой героя и Паладинами-рекрутами, полученными в руку с помощью Кобольда-тюремщика.



Совсем другим будет ваше противостояние с медленными колодами. В этом типе поединков вы станете агрессором, а оппонент будет отбиваться от вас всеми возможными способами.

В первую очередь вам нужно думать об AoE способностях противника: какие есть в его колоде, какие могут быть в его руке, какие уже были разыграны и так далее. Хотя много мелких угроз будет в вашем арсенале только на начальной стадии, ближе к середине и «лейту» вы можете угрожать контроль колодам единичными крупными угрозами, дополняя их несколькими Паладинами-рекрутами. Важно, что даже стол, полный Паладинов-рекрутов 1/1 крайне опасен для вашего противника, и он будет стараться убрать со стола и их, дабы вы не смогли усилить их такими картами, как Сияющий

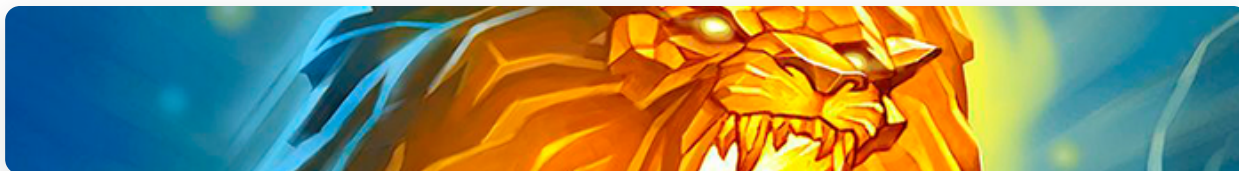
стегодон и Хранитель Солнца Тарим. И даже если в вашей руке их нет, противник об этом не знает и, соответственно, будет бояться. Пользуйтесь этим, дабы выманить AoE эффекты на незначительный стол, а уже после разыгрывайте крупные угрозы.

Действуйте методично и не спешите, вы играете мидрейндж колодой, а не агрессивно, и к поздним этапам игры Четный Паладин так же силен, как и в середине игры. Конечно, совсем увлекаться разменами или держать карты в руке слишком долго не стоит, ведь у условного Куболока или Квест Воина есть невероятно мощные инструменты на поздней стадии, но вам важно обыграть их AoE способности, не ставить все на кон в надежде, что вам повезет.

Впрочем, это не совсем так, рисковать и рассчитывать, что у противника нет какой-то ключевой карты, иногда тоже можно, но лишь в тяжелых игровых ситуациях, когда ваши шансы на победу блекнут. Если же все хорошо, и вы можете размеренно давить и методично заканчивать игру, постарайтесь обыграть все возможные варианты.



Есть ли смысл ставить Жонглера кинжалами сейчас? У Паладина нет никакого третьего хода, так почему бы сейчас не использовать силу героя, а на следующий ход поставить второй дроп и разыграть силу героя вновь? Так стример и поступает.



Четный Паладин – еще одна колода, в которой важную роль играет **правильное позиционирование ваших угроз на столе**. Правда, это относится только к тем сборкам, в которых есть **Вожак лютых волков**. И не важно, если этого существа нет в вашей руке в настоящий момент, думать о расположении ваших угроз нужно всегда, ведь не исключена возможность «топдека» данного зверя, а еще его может достать из колоды **К оружию!**. Причина, конечно же, проста: вы хотите получить максимум выгоды

от Вожака лютых волков, то есть сделать так, чтобы он дал +1 ед. атаки максимальному количеству целей.

Как же располагать ваши угрозы правильно? Очень трудно сформулировать какие-то конкретные правила, ведь все зависит от конкретной ситуации. Эти ситуации могут быть и не особенно сложными, но думать о позиционировании нужно всегда, а не просто кидать существ справа от всех остальных.

Все же какие-то универсальные положения по позиционированию есть. Например, всех крупных и трудно убиваемых существ ([Хранитель Солнца Тарим](#), [Хрустальный лев](#), [Тирион Фордринг](#) и так далее) лучше всего ставить максимально слева, дабы они последними получили усиление от Вожака лютых волков и не мешали получать бафф Паладином-рекрутам, которые призываются вашей силой героя всегда максимально справа от других существ. Соответственно, чем существо меньше, тем ближе к центру или правее вы можете его располагать. Если на вашем столе уже много угроз, и прожимать силу героя вы более не планируете, крупное трудно убиваемое существо можно расположить и максимально справа.

Не забывайте обыгрывать и способности, действующие по области, доступные вашему противнику. Это, например, [Метеорит](#) и [Конус холода](#), если вы столкнулись с любым Магом. Все другие вражеские карты, которые заставляют вас думать о позиционировании, сейчас не столь популярны.



Немаловажный элемент геймплея – **правильная последовательность действий**. Здесь не всегда легко установить конкретные правила: делайте сначала то, а потом другое – при этом не уходя в перечисление банальных вещей, как, например, «ставьте сначала Жонглера кинжалами, а уже потом других существ». Проблема в том, что пусть подобные правила и слишком просты и очевидны, игроки, даже опытные, все равно забывают о них и очень часто. Возможно, они думают о другом, возможно, правил становится слишком много, и трудно учесть все.

Как бы то ни было, думайте о вашем ходе до того, как совершить его. Рассчитывайте, сколько маны и на что вы потратите, какие эффекты вызовут те или иные событие (например, атака вашим [Серебряным мечом](#) или применение Освящения).

Все эти вычисления нужно комбинировать одновременно с размышлениями и о правильном позиционировании, и о ключевых ходах противника, и о ваших планах на ближайшие ходы, и о попытках прочесть вражескую руку, и о многом-многом другом, в результате геймплей Четного Паладина становится более, чем напряженным, причём уже с первых ходов.



Жонглер кинжалами не всегда должен стрелять первым. В данной ситуации лучше сначала убить 3/2 угрозу, а уже потом использовать **К оружию!**. Если на столе появится Жонглер кинжалами, он не потратит свой выстрел (если выстрелы в принципе будут) на 3/2 угрозу, которая и так обречена умереть от оружия. Шансы, что появившийся Жонглер кинжалами убьет Эльфа-менестреля ничтожно малы.

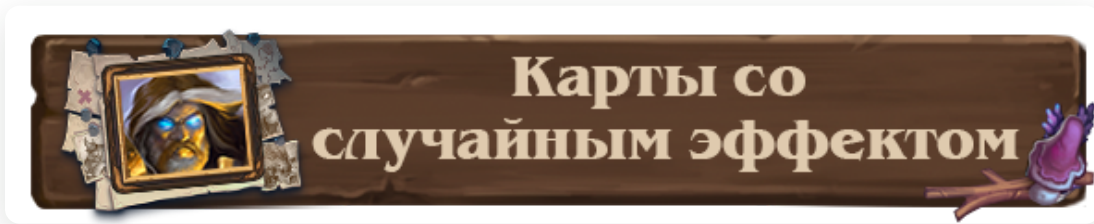
Небольшие, но **важные советы**, которые помогут вам **освоить Четного Паладина**:

- У некоторых карт есть масса применений, например, **Равенство**, **Освящение**, **Разрушитель чар** и так далее. Вам важно понять, когда и для чего они вам понадобятся в каждом конкретном поединке. Эти карты можно не жалеть и играть хоть в темп, если особо важной задачи у них нет, и, наоборот, держать их в руке до последнего, если только они станут вашим единственным ответом на какое-то действие противника.
- У Четного Паладина нет или почти нет источника перебора колоды. Это значит, что каждую вашу карту нужно ценить и заботиться о том, чтобы она не пропала просто так. Позволить себе разбрасываться ими вы не можете.
- Использование **К оружию!** значительно улучшит ваш среднестатистический «топдек», так как из колоды пропадут многие или все вторые дропы. Следите за тем, сколько их осталось в колоде и какие именно. Если там нет никаких существ за два кристалла маны, **К оружию!** превращается в мертвую и мало на что годную карту. Ей можно разве что сбить вражеский секрет **Антимагия**.
- В вашей руке могут быть Паладины-рекруты, полученные с помощью Кобольда-тюремщика. Это важнейший ресурс, который лучше всего скомбинировать с какими-либо прочими картами (**Жонглер кинжалами**, **Хранитель Солнца Тарим**, **Серебряный меч**, **Сияющий стегодон**). Не забывайте, что вместо того, чтобы ставить

одного Паладина-рекрута, вы можете использовать вашу силу героя. Их эффекты практически равны.



Не забывайте о картах со случайным эффектом, которые вам доступны. Предполагайте и учитывайте все исходы перед их розыгрышем. Ничего не должно вас удивлять. Подробнее об этом читайте в следующем разделе.



У Четного Паладина не так много карт со случайным эффектом, но каждая из них крайне интересна и делает архетип куда более разнообразным и функциональным.



Жонглер кинжалами – часто вам не следует надеяться на то, что вы получите сверхъестественную и особенно значимую пользу от кинжалов этого существа, если разыграете его рано. Редко **Жонглер кинжалами** – лучший второй ход, куда эффективнее он позднее, хотя бы с третьего хода, когда вам будет доступна также и ваша сила героя.

Для оппонента **Жонглер кинжалами** – первоочередная цель для убийства, так что он редко доживет до вашего следующего хода. А если да, тогда-то вы, вероятно, уже не отпустите данное противостояние.

Помните о правильном порядке действий: сначала нужно поставить Жонглера кинжалами и выставить на стол других существ, а затем совершить атаку вашими угрозами, исходя из раскиданных кинжалов, хотя иногда атаковать следует и до розыгрыша существ, такие ситуации встречаются время от времени.



К оружию! – интересно в первую очередь то, как именно работает заклинание с упомянутым выше Жонглером кинжалами. Все зависит от порядка вытягивания существ из колоды. Если Жонглер кинжалами был вытянут первым (вы никак не можете повлиять на это), и после него появятся два существа, он сделает два выстрела. Если же Жонглер кинжалом выйдет последним, не будет ни одного выстрела. Шансы сделать ноль, один и два выстрела Жонглером кинжалами, если это существо будет вытянуто из колоды – 33,3% в каждом из случаев.

Важно следить, сколько именно вторых дропов осталось в колоде, часто ко второму **К оружию!** их может быть уже не три штуки. Практически в любой сборке Четного Паладина их десять, многих из них вы в большом количестве «намуллиганите» и разыграете ранее. Не тратьте вашу ману, если «двоек» в колоде не осталось, старайтесь применить **К оружию!** до этого момента.

О том, что будет, если вытащить с помощью **К оружию!** Жонглера кинжалами, вы читали чуть выше. Если же в вашей колоде есть **Вожак лютых волков**, он также может быть призван этим заклинанием на стол в любое место (разумеется, не левее, чем уже находящиеся на столе существа). Поэтому обязательно сначала разыгрывайте эпическое заклинание, а уже потом атакуйте существами, ведь они могут получить бафф от Вожака лютых волков.

В вашей колоде также есть **Злобный чешуйник**, который может появиться на столе вместе с Вожаком лютых волков. Если же вы хотите разыграть этот второй дроп из руки, делайте это после того, как будет использовано **К оружию!**.



Сияющий стегодон – вы должны знать о том, как именно может помочь вам Сияющий стегодон. Он может представить вам раскопкой три из десяти вариантов адаптации, чаще всего вам будут интересны:

+3 к атаке – отличный способ закончить партию или совершить невероятно выгодные размены вашими 4/1 угрозами. Лучше всего выбирать эту Адаптацию тогда, когда ваши Паладины-рекруты могут атаковать в текущий ход.

Яд – аналогично эту опцию полезнее брать тогда, когда Паладины-рекруты тут же могут атаковать. Яд не поможет вам найти летальный урон, зато вы можете совершить те же выгодные размены, а порой даже более выгодные, чем при баффе атаки.

Неизвестство ветра – обычно этот вариант адаптации выбирается только тогда, когда вы находите «летал». Реже бывают ситуации, когда Паладинов-рекрутов можно баффнуть и другими способами (**Хранитель Солнца Тарим**, второй **Сияющий стегодон**), или они уже были баффнуты, тогда с неизвестством ветра можно совершить выгодные размены. А вот 1/1 существа едва ли смогут атаковать какое-то существо врага дважды.

+1/+1 – неплохая опция для разменов, обыгрывания минорных AoE эффектов и поиска летального урона. Дать даже минимальную прибавку характеристик угрозам 1/1 намного выгоднее, чем угрозам с более высокими характеристиками, так что для Паладинов-рекрутов данная адаптация очень даже хороша.

Божественный щит – сам по себе бафф 1/1 Паладинов-рекрутов не особенно хорош, так как с минимальными характеристиками они порой не оказывают достаточного давления. Зато ваши угрозы с большей вероятностью переживут ход противника, а значит, совершат дополнительные атаки и, что важнее, их можно будет баффнуть другими источниками. В темповых матч-апах бафф Божественным щитом даже 1/1 угроз достаточно эффективен сам по себе.

Предсмертный хрип: призывает 1/1 растения – особенно полезная опция в темповых матч-апах или тогда, когда у вас есть **Жонглер кинжалами**, **Хранитель Солнца Тарим** и так далее.



Вал'анир – если вы используете это оружие, помните о том, что оно своим предсмертным хрипом баффает случайное существо в руке. Старайтесь не тратить последнюю прочность Вал'анира, если в вашей руке нет существ, так вы потеряете возможность заново им вооружиться и баффнуть другие цели. Если вы хотите усилить кого-то конкретного в вашей руке, постарайтесь увеличить шансы, выставляя других существ перед тем, как будете атаковать.

Гнев карателя - случайный AoE эффект, который может отправить 8 единиц урона по совершенно случайным целям. Лучше всего, если ремувал поразит множество мелких существ на столе противника, но есть риск, что пострадает герой оппонента, что не всегда нужно. Впрочем, если вы играете с медленной колодой, **Гнев карателя** может даже выступить в качестве инструмента для добивания, если на вражеском столе не будет сильных существ с большим запасом здоровья. Повлиять на эффект **Гнева карателя** вы никак не можете.



Король-лич – в конце вашего хода **Король-лич** будет давать вам карту рыцаря смерти. Всего в игре их восемь штук, то есть шанс найти конкретную равен 1 к 8. Читателю предлагается ознакомиться с комментариями к каждой карте рыцаря смерти по отдельности, дабы понять их потенциал.



Ледяная Скорбь – отличный источник выгоды или дополнительного урона по вражескому персонажу в медленных противостояниях. Не жадничайте, пытайтесь уничтожать только самых хороших существ, подойдет и что-то среднее. Не бойтесь также бить и по герою, дабы быстрее разрушить оружие и призвать даже одну неплохую угрозу или просто убить оппонента. Аккуратнее с добиванием этим оружием Вестников рока.



Хватка смерти – источник дополнительного существа, для вас не всегда, впрочем, нужного, ведь подавляющее количество архетипов используют и мелкие, и крупные угрозы в своих сборках, поэтому вы не будете всегда находить что-то великолепное. В любом случае, что-то лучше, чем ничего, особенно если вы забираете это из колоды оппонента. Можно и вовсе достать ключевую карту, например, Стража ужаса у Куболока или Хранителя Солнца Тарима у Четного Паладина.



Уничтожение – поможет быстро устранить неприятную угрозу, правда будьте аккуратны со своим здоровьем, этот ресурс у вас часто будет иссякать довольно быстро.



Проклятый договор – в некоторых случаях Проклятый договор способен выступить в роли последней надежды, если дела совсем плохи, хотя сжигать карты определенно неприятно, особенно если против вас Паладин с полным столом. Впрочем, у вас не так много ключевых карт, и некоторые из них могут быть уже не нужны к тому моменту, когда будет разыгран Проклятый договор (например, **К оружию!** на позднем этапе игры). Для уничтожения 2-3 опасных угроз заклинание вполне приемлемо.



Щит антимэгии – неплохой вариант для Четного Паладина, ведь он чаще всего имеет на столе приличное количество существ. Даже усиление нескольких Паладинов-рекрутов – уже очень мощно.



Лик смерти – относительно простое и универсальное заклинание, чаще всего оно будет использовано для нанесения 5 ед. урона, хотя исцеление вашего героя или существа – тоже хорошая опция.



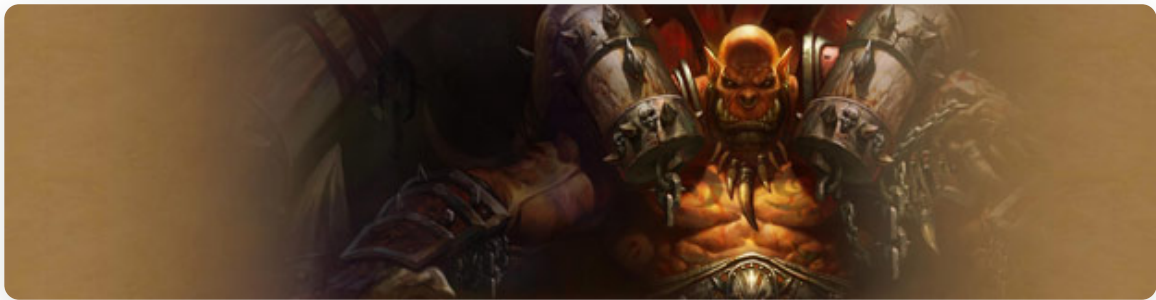
Смерть и разложение – еще один пример простой карты, которая пригодится в любом случае. Если не для зачистки от мелких угроз, то для добивания вашего оппонента взрывным уроном из руки. Великолепно против Паладинов и других агрессивных классов, играющих от стола.



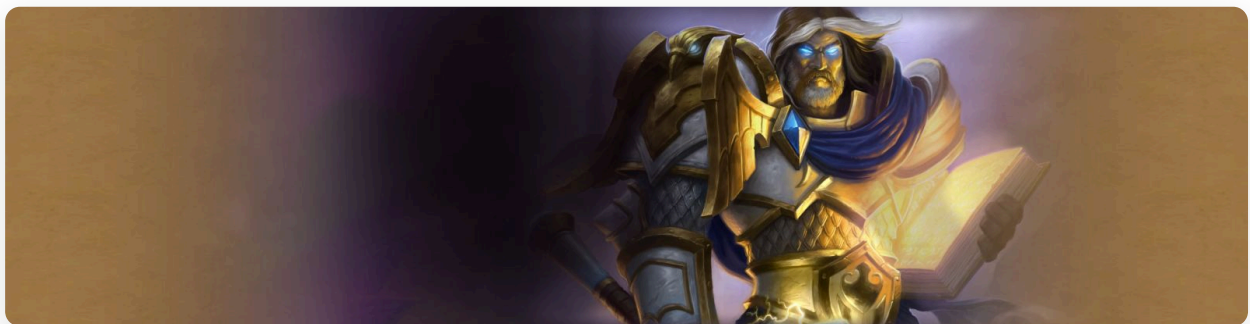
Армия мертвецов – весьма неплохой подарок от Короля-лича. В вашей колоде все-таки существа преобладают над заклинаниями и картами оружия, поэтому разыгрывать Армию мертвецов относительно безопасно. Можно расценивать как позднюю альтернативу **К оружию!**, только призываться могут совершенно любые существа. В некоторых случаях заклинание может спасти вам игру, призвав хороших существ, в других же – лишит возможности розыгрыша сильных боевых ключей (**Хранитель Солнца Тарим**, **Разрушитель чар**, **Дренеи-каторжники** и так далее). Старайтесь запоминать, какие именно существа остались в вашей колоде, чтобы не было сюрпризов.



Матч-апы

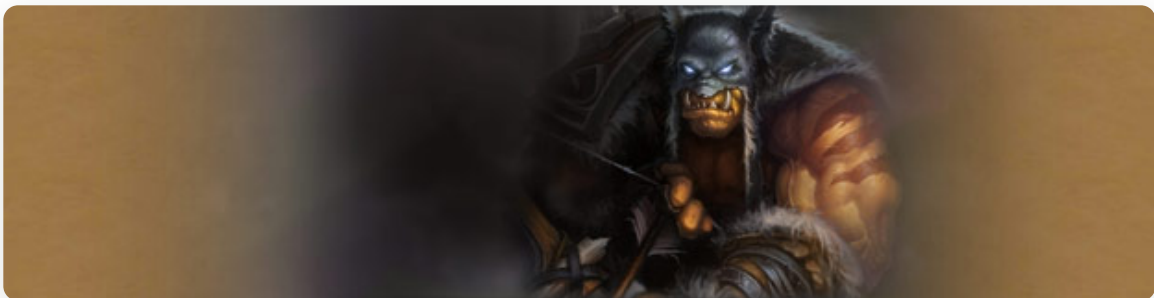


Поединок с **Нечетным Квест Воином** обещает быть напряженным и интересным, а шансы на победу будут чуть выше у вас, особенно если ваша сборка располагает тяжелыми угрозами. С этим противником нужно играть очень темпово, вынуждая его невыгодно тратить ресурсы. Хорошо, если в вашей колоде будут присутствовать такие карты, как **Морской великан**, **Тирион Фордринг** и **Король-лич**. Если вы рано истощите запас его ремувалов, то выход этих существ станет для Воина крайне неприятным. Следите за тем, какие АоЕ зачистки и в каком количестве выходят из колоды оппонента. Особенно опасна для вас **Потасовка**. Не стоит выставлять свои ключевые угрозы и применять сильные баффы, если ожидаете это заклинание от Гарроша. Разрушителя чар хорошо оставить на какого-либо провокатора, но и жадничать не стоит. Можно отдать его на Служителя боли или просто сыграть в темп. Главное – постоянно создавать для Воина новые и новые угрозы, вынуждая его отвечать на ваш стол снова и снова.



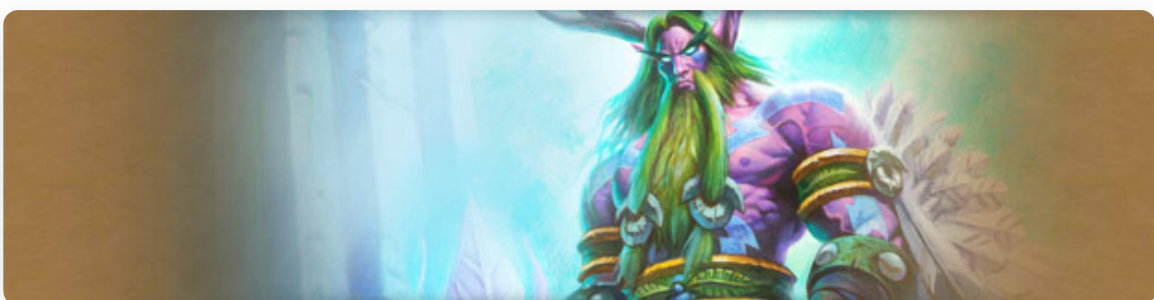
Повстречав Паладина, будьте готовы к **зеркальному матч-апу**. В этом случае было бы прекрасно ходить первым номером. Основной принцип – размены и захват стола. Преимущество получит тот, кто быстрее найдет карту **К оружию!** – это классическая ситуация в поединке любых архетипов этого класса. Берегите **Освящение** для вражеского **К оружию!**, а вот комбинацию с **Равенством** можно оставить, если ожидаете какой-либо серьезной угрозы вроде Морского великана. Немоту берегите для существ, баффнутых Гребнистым скакуном или Печатью королей, либо же на тяжелые угрозы вроде Короля-лича и Тириона Фордринга. Не забывайте, что и противник будет придерживаться всех этих правил. Обычно в данном матч-апе выигрывает тот, кто сможет первым выставить Жонглера кинжалами и сделать так, чтобы тот не был убит в ход оппонента.

Нечетный Паладин – один из немногих тяжелых матч-апов для Четного. Несмотря на ваши многочисленные инструменты обороны, ресурсы Нечетного Паладина практически неистощимы. Чего стоит только его улучшенная сила героя. Как и в зеркальном поединке, вам необходимо выгодно размениваться. В этом помогут баффы, AoE ремувалы и оружие. Старайтесь в первую очередь уничтожать именно Паладинов-рекрутов на половине врага, иначе можете нарваться на **Новый уровень!**. Не поддавайтесь на провокации Утера, если он пытается вынудить вас отдать **Освящение**, скорее всего, после этого он вновь накажет вас заполненным столом. Ключ к успеху – контроль существ и оборона. В этом матч-апе хороши **Дренеи-каторжники**, **Злобный чешуйник** и другие средства обороны. Постарайтесь не ставить Жонглера кинжалами на второй ход, а приберегите его до момента, когда вместе с ним вы сможете разыграть множество мелких существ.



Нечетный Охотник – еще один быстрый противник, который попытается убить вас на первых стадиях игры. Однако он легче, чем Нечетный Паладин, так как не имеет возможности бесконечно «спамить» существ 1/1. Его сила в прямом уроне по вашему герою. Часто Рексар вообще не захочет размениваться с вашим столом, и это вам на руку. У него мало AoE ремувалов, разве что **Спустить собак**, к тому же у него бывают серьезные проблемы с добором. Если вам удастся навязать Охотнику битву за стол с первых ходов и втянуть его в размены, партия, вероятно, будет за вами.

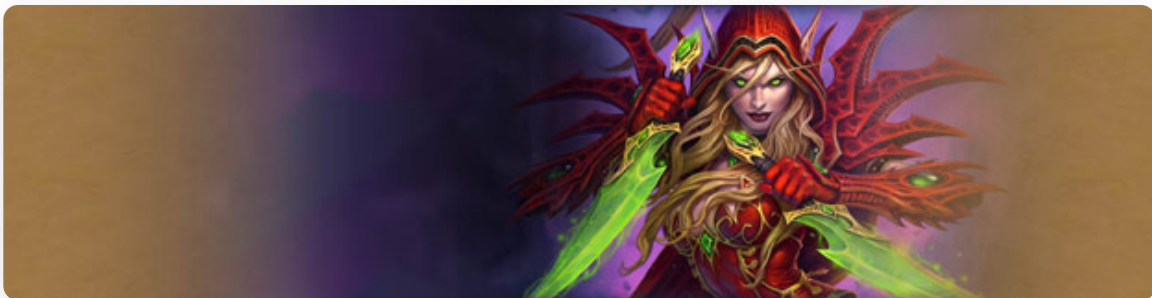
Впрочем, не расслабляйтесь раньше времени, Охотник будет каждый ход, начиная со средней стадии игры, прожимать силу героя, нанося вам по 3 ед. урона, а это не так уж мало. Не бойтесь получать лишний урон от существ противника на начальной стадии, если это поможет вам захватить стол, ведь именно это и станет для вас первоочередной задачей. Как только стол будет за вами, оградитесь от Рексара парой провокаций и начинайте наступление. Партию после этого нужно заканчивать быстро. Не оставляйте на столе зверей, если боитесь Команды «Взять!». Это заклинание Рексар, потеряв стол, вероятнее всего, отправит вам «в лицо».



Выиграть **Биг Спелл Друида** не составит для вас проблем. Этот противник гораздо медленней, чем вы, и в данном матч-апе лучше играть агрессивно. Некоторые Биг Спелл Друиды кладут в свои сборки одну копию Ползучей чумы, и это может стать неприятным

сюрпризом, но в целом матч-ап для вас выгодный. Когда в ход пойдут ваши баффы и сильные существа, Друид вряд ли сможет найти достойный ответ на все это. Кстати, Малфурион может держать в запасе Ментального техника, поэтому готовьтесь к неожиданным поворотам.

Таунт Друид с множеством провокаторов – неожиданный и серьезный противник. Впрочем, у вас есть шансы победить его, если грамотно использовать инструменты для зачистки стола и оказывать постоянное давление. Оружие поможет вам уничтожать провокаторов с минимальными потерями стола. А если дело зашло слишком далеко, и Друиду удалось реализовать **Хадронкса**, постарайтесь сохранить к этому времени **Равенство** и **Освящение**, иначе вы вряд ли пробьетесь через воскрешенных провокаторов.



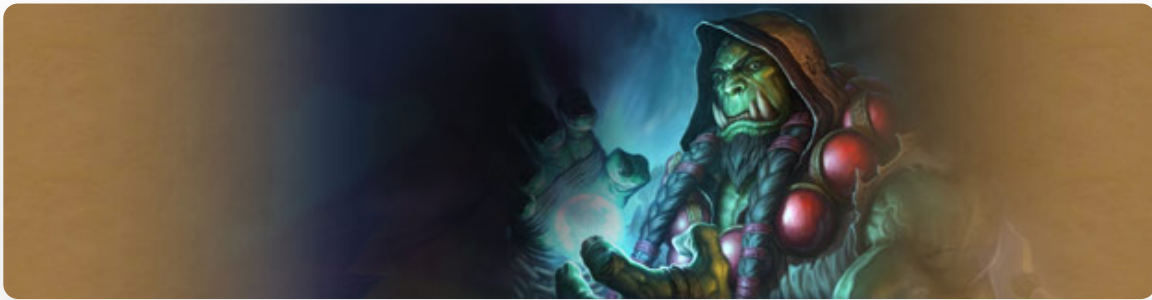
Темпо Разбойник – напряженный матч-ап, в котором будет не так-то и просто закрепиться на столе. С вашей силой героя отлично справляется вражеская, как и с большинством ранних дропов. Все крупные угрозы тоже могут быть легко устранены такими картами, как **Кровожадный злолист** или даже **Разрушитель чар** и **Ошеломление** (последнее заклинание может встречаться в некоторых версиях вместо Принца Келесета).

Ваша цель в данном поединке – заспамить стол, постараться выставить на него множественное количество угроз и вынудить Валиру разбираться с каждым из них. Вот увидите, у нее, скорее всего, не получится. С данной задачей лучше всех справляется, конечно же, **К оружию!**, хотя вам доступны и некоторые другие опции, например, адаптация Сияющего стегодона на призыв двух растений 1/1. Усилить можно и только одного Паладина-рекрута, если дела идут не совсем по вашему плану.

Ожидайте встретиться с агрессивнейшим **Нечетным Разбойником**. Эта колода вошла в моду в последние дни, и пусть там нет некоторых мощных вторых, четвертых и шестых дропов, заданный Валирой темп может быть просто невероятным. Здесь очень важны размены и борьба за стол, причем у Разбойника будет сильный инструмент в лице улучшенного оружия - им Валира и будет уничтожать некоторых ваших существ, сберегая при этом своих. **Кислотный слизнюк** несколько раз собьет ее планы, заставив потратить лишние 2 кристалла маны на розыгрыш силы героя. Разрушителя чар оставьте ради **Бандюги**, это существо может здорово навредить вам, если не разобраться с ним рано.

Квест Разбойник – простой для вас матч-ап, но расслабляться не стоит никогда. Главная проблема для вас, конечно же, **Исчезновение**, которое можно скомбинировать с **Подготовкой**. Лучше сделать так, чтобы на вашей половине было какое-то опасное существо, возвращать в руку которое не хочется (**Жонглер кинжалами**, например).

Будьте максимально агрессивны и старайтесь закончить партию раньше, чем Разбойник выполнит легендарную задачу. Помните, что у Валиры есть **Злобный чешуйник**, который поможет ему вернуться в игру и восстановить большое количество здоровья.

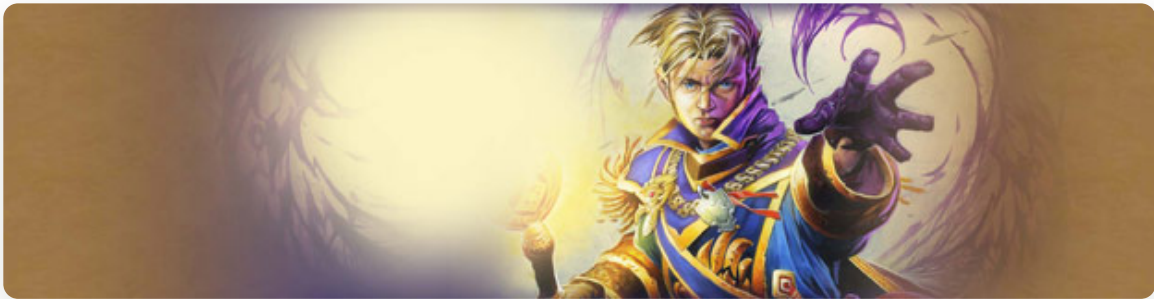


Дрыжеглот Шамана вы побеждаете с куда большей вероятностью, чем другие архетипы вашего класса: у вас есть множество тяжелых угроз, совладать с которыми противнику намного сложнее. Да, у Тралла есть и **Вулкан**, и **Сглаз**, и вам будет непросто обыгрывать данные заклинания, но все возможно. Стоит упомянуть не такую опасную, но все же значимую Грозу. Лучший способ противодействия AoE эффектам Шамана – адаптация предсмертного хрипа на призыв двух 1/1 растений Сияющим стегодоном. **Вулкан** – не **Осквернение**, и за время своего действия он не вызовет срабатывание ваших предсмертных хрипов. Методично выманивайте хотя бы одну копию **Сглаза** и **Вулкана**, а затем действуйте. Естественно, если противник не дает ни ту, ни другую карту, когда ему бы этого хотелось (этот момент нужно почувствовать), вы можете начинать «наглеть» и играть так, будто данных карт у Тралла нет. С наступлением восьмого хода **Дрыжеглот Шаман** может обзавестись еще двумя AoE эффектами. **Доисторический дракон** и **Ведьма Хагата** используются не всеми, но помнить о них стоит. Чаще всего, конечно же, в нынешних сборках встречается эпическое существо, а не новый классовый герой, ведь последний плохо синергирует с **Дрыжеглотом**.

Четный Шаман – непростой противник для героя статьи. Эта колода направлена на противостояние агрессии и полна инструментов для всевозможного контроля стола. При этом Шаман может так же активно заполнять и свой собственный стол. Его игра чем-то напоминает стиль самого Четного Паладина: в начале активный старт, а дальше – все более тяжелые существа, получающие различные баффы и увеличивающиеся в размерах с каждым ходом. Логично предположить, что в такой поединке очень важно не упустить стол – кто выиграет борьбу за него, тот победит и в самом матче. Выгодные размены необходимы как никогда. Пользуйтесь тем, что Четный Шаман не имеет никаких AoE ремувалов (**Гроза** и **Вулкан** ему недоступны), ищите оружие для разменов и всеми силами держитесь за стол. Из средств добора у Тралла только **Глава культа** – постарайтесь не позволить Шаману реализовать его потенциал, не оставляйте существ, которые могли бы разменяться и добрать ему карты. На **Главу культа** можно отдать и эффект немоты.

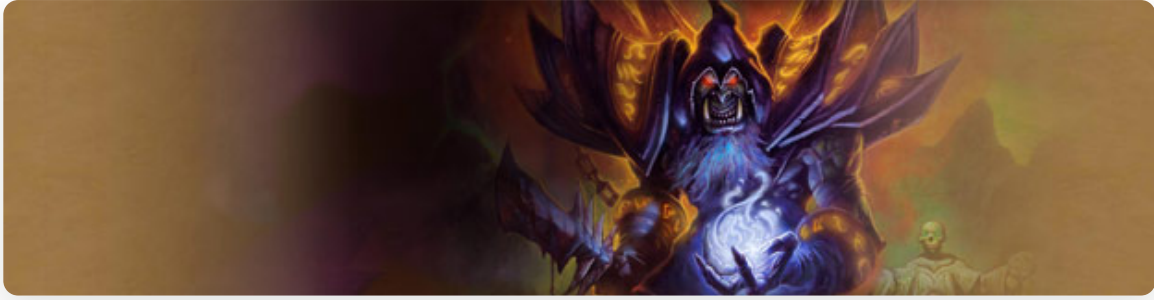


Секрет Маг – не самый страшный оппонент для вас, хотя и неприятный. Ожидайте набор дешевых заклинаний от оппонента, это могут быть и [Чародейские стрелы](#), и [Чародейский взрыв](#), и [Дыхание Синдрагосы](#). Все данные заклинания могут существенно испортить ваши планы. Как и всегда, обыгрывайте такие секреты, как [Антимагия](#) и [Взрывающиеся руны](#). Комбинация [Равенство](#) + [Освящение](#) поможет справиться с [Сердитой вороной](#), если она успела заполнить стол Мага. Помните про Архимага Антонидаса, хотя сейчас чаще встречаются сборки без этого легендарного существа.



Биг Спелл Жрец стал несколько опаснее для Паладина после ротации. Многие кладут в сборки сильных провокаторов вроде [Гризли из Ведьминого леса](#), [Сгнившей яблони](#) и [Обсидиановой статуи](#), но это не должно стать проблемой для Четного Паладина. Как раз на такой случай у вас есть эффекты немоты, [Хранитель Солнца Тарим](#) и комбинации с [Равенством](#). [Мшистое чудище](#) (иногда Жрецы используют и его) может испортить ваши планы, но к шестому ходу ваши существа уже должны быть слишком внушительными, чтобы бояться этого ремувала. Используйте баффы для обыгрывания таких карт. В целом, матч-ап благоприятный, вы должны быть намного быстрее своего оппонента.

Контроль Жрец может стать неприятностью для вас из-за обилия АоЕ зачисток и всевозможных ремувалов: [Вестник заката](#), [Ментальный крик](#), [Темный жнец Андуин](#), [Доисторический дракон](#) – и практически все это еще и в двух экземплярах. Многие играют Харрисона Джонса, а оружие всегда терять неприятно. Запоминайте, какие АоЕ зачистки выходили у Жреца, какие заклинания он раскапывал Темными видениями, а какие нет, и сколько самых нежелательных ремувалов осталось у него в колоде. Старайтесь обыгрывать их с помощью баффов и выманивать на незначительные угрозы. Но будьте аккуратны с баффами, если ожидаете [Ментальный крик](#). По возможности старайтесь действовать агрессивно и не давать Жрецу передышки.



Контроль Чернокнижник – один из самых сложных матч-апов для Четного Паладина. Он обладает невероятной выносливостью, способен прятаться за провокаторами и защищаться массовыми зачистками на протяжении всей игры. Несмотря на то, что вы обладаете возможностью быстро восстанавливать стол и совершать темповые ходы, этого может быть недостаточно. Разрушителя чар по традиции следует беречь для Одержимого лакея или Повелителя Бездны. Используйте баффы для обыгрывания АоЕ ремувалов. Особенно важно обыгрывать ранние массовые зачистки, чтобы не потерять стол в самом начале, поэтому внимательно следите за здоровьем ваших существ, чтобы не подставить их под **Осквернение**. **Хранитель Солнца Тарим** и **Равенство** могут помочь против огромных Повелителей Бездны, в этом, кстати, ваш плюс по сравнению с Нечетным Паладином, который не имеет возможности использовать эти сильнейшие карты. Играйте размеренно, а рискуйте лишь тогда, когда ситуация критическая.

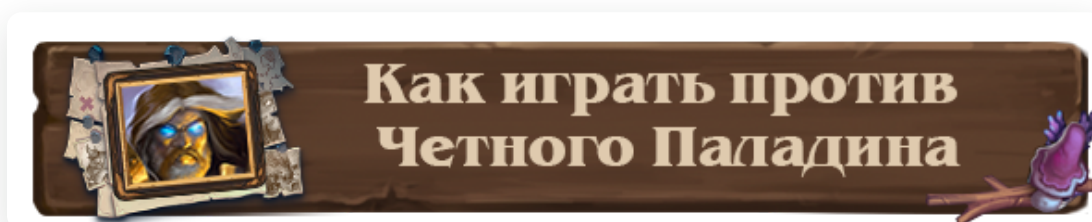
Куболок – может уступить вам из-за своего более агрессивного стиля игры. **Страж ужаса**, вытянутый Одержимым лакеем, не очень-то хорош в защите. Как и в случае с Контролем Чернокнижником, действуйте быстро и не бойтесь рисковать. **Разрушитель чар** берегите для Повелителя Бездны или Плотоядного куба с чем-то внутри.

Если вы встретили какого-либо медленного Чернокнижника, вам важно уже в первые три-четыре хода поставить на стол что-то такое, что не умрет от типовых АоЕ эффектов Гул'дана: Осквернения и Адского пламени. Это может быть любая угроза под баффом Печати королей или **Морской великан**. Именно эти карты в начале невероятно ценны и помогут вам нанести много урона по герою противника.



В данной ситуации StrifeCro использует силу героя, а не второй дроп, так как хочет как можно быстрее выставить трудно убиваемого Хрустального льва. Сила героя сейчас и на следующий ход позволят поставить данную 5/5 угрозу очень рано, что важнее темпового Бронированного жука.

Зоолок – еще один матч-ап, где крайне важны выгодные размены. Старайтесь не отставать по столу, истощайте запасы и руку противника и не торопитесь атаковать вражеского героя. Защищайте ваших Паладинов-рекрутов и других существ с 1 ед. здоровья с помощью баффов – это важно в данном матч-апе, так как Гул’дан может наказать вас Гадким натрезимом.



Когда вы встретите Четного Паладина, у вас не возникнет проблем с его идентификацией: в начале матча появится **Генн Седогрив** и удешевит его силу героя до 1 кристалла маны.

Итак, о каких же нюансах следует помнить, играя против Четного Паладина?

Во-первых, даже несмотря на то, что мета уже несколько стабилизировалась, конкретной классической сборки Четного Паладина все равно пока не существует, и это нужно учитывать. Часто вам придется обыгрывать карты, которых может и вовсе не быть в колоде Утера. Помните о самых популярных сборках и ожидайте в первую очередь именно их.

Четный Паладин – мидрейндж колода, которая сама по себе очень многофункциональна. Она может играть агрессивно или уйти в оборону, может давить вас «в лицо» и при этом контролировать ваш стол. Главная цель в таком поединке – не оставлять Паладину

целей для баффов и синергий, то есть, грубо говоря, избавляться от его стола всеми возможными способами. Игнорировать стол Четного Паладина было бы грубой ошибкой.

Эффекты немоты лучше приберечь для существ с сильными баффами ([Печать королей](#), существа с баффом, полученным от Вал'анира), а также ради Короля-лича, теперь это частый гость в сборках Четного Паладина.

Не забывайте, что все сборки героя статьи стали использовать по две копии карт [Равенство](#) и [Освящение](#), поэтому будьте аккуратны с выставлением существ и следите за тем, сколько карт с AoE эффектами уже вышло у Паладина. Если одна копия Освящения уже была сыграна – можете играть смелее, обыгрывать вторую было бы неправильно, особенно если у вас нет на это времени, и все складывается не в вашу пользу.

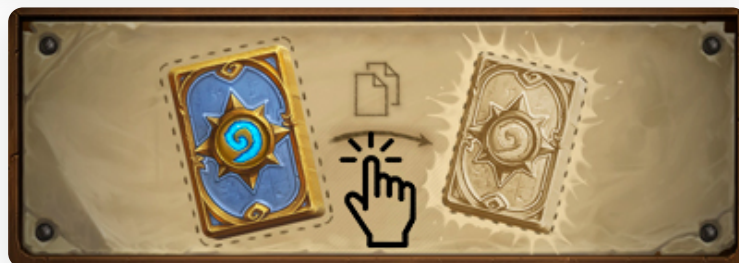
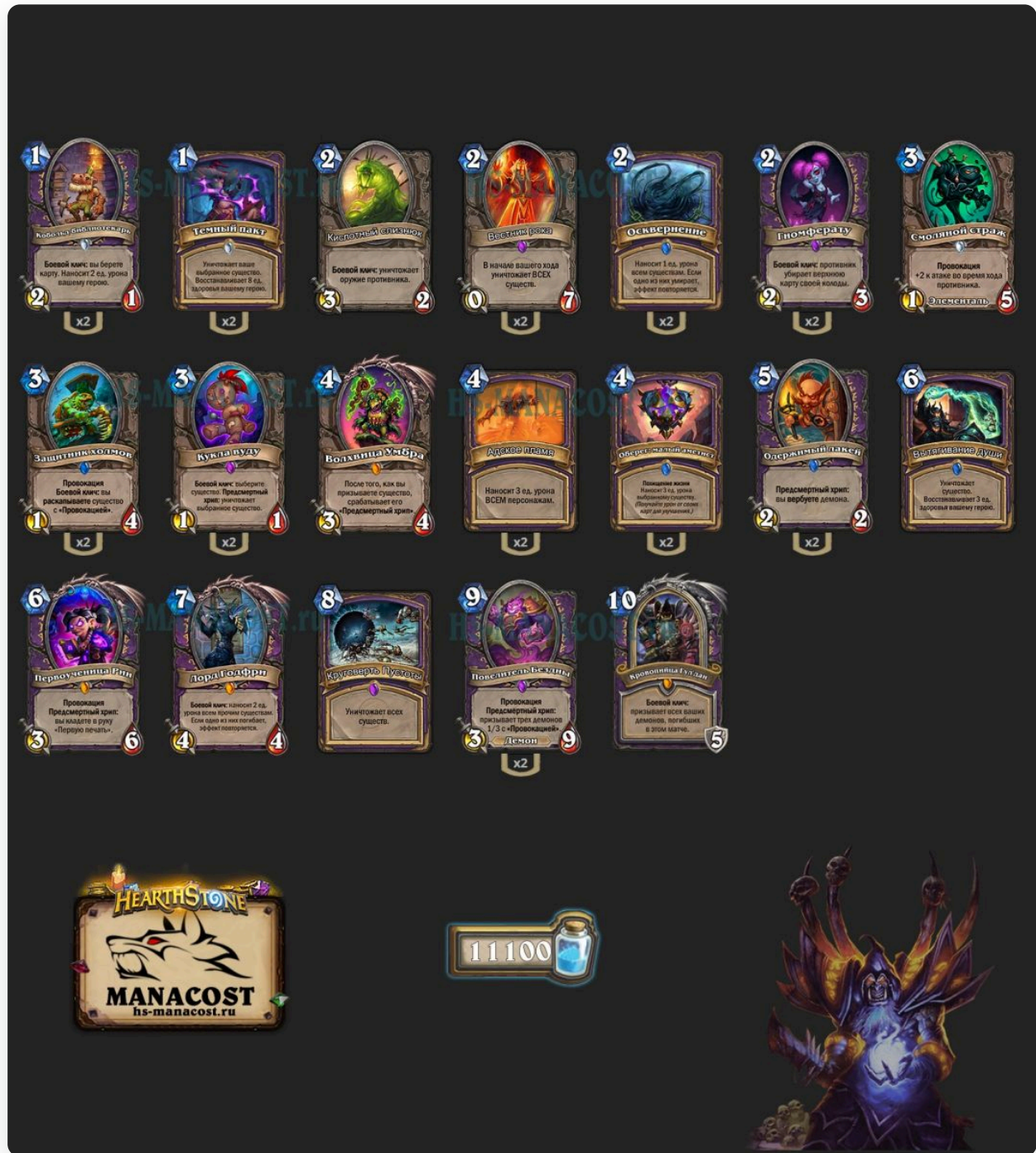
Сложно назвать конкретные технические карты, которые помогут вам справиться с героем статьи. С одной стороны, вам нужны какие-либо AoE эффекты, с другой, какие-то ремувалы оружия, дабы ответить на [Серебряный меч](#) или хотя бы [Серебряный клинок](#). Беда в том, что в данном матч-апе контроль колодам тоже не просто, ведь с ними Четный Паладин играет в неприятнейшем мидрейндж стиле, и только ремувалов и защитных инструментов здесь недостаточно.

Трудно сразу сказать, какие именно архетипы хорошо справляются с Четным Паладином, настолько он универсален и может адаптироваться к любым ситуациям. Не все агрессивные колоды могут противостоять ему, так как Паладин вполне способен их сдерживать благодаря инструментам контроля стола. Но и медленные архетипы не всегда могут сдержать напор темповых существ Четного Паладина, которые к середине игры будут все более грозными.

Пожалуй, лучшим выбором станут Контроль Чернокнижник и Нечетный Паладин. Первый обладает огромным запасом AoE атак и способен выживать практически в любых условиях. А Паладин с [Баку Пожирательницей Луны](#), напротив, способен оказывать сильное давление и быстро восстанавливать стол даже после зачисток Четного Паладина.

Сборки Нечетного Паладина (как и другую полезную информацию) вы можете найти в [отдельном гайде по архетипу](#).

Контроль Чернокнижник





Все уже привыкли к тому, что Паладин – это агрессивный класс, который рассчитывает на быстрые победы с помощью токенов или мурлоков, но при этом очень уязвим к AoE зачисткам и провокаторам контроль колод. Четный Паладин – архетип, который должен изменить это мнение. Его нельзя поставить в один ряд с медленными колодами вроде Контроль Чернокнижника, которые всю игру сидят в обороне. Нельзя и назвать агрессивным, ведь Четный Паладин ориентируется не только на активный прессинг и быстрые победы. Это та колода, которая сочетает в себе преимущества нескольких стилей игры и потому является крайне многофункциональной. Четный Паладин – мидрейндж архетип, способный приспосабливаться ко многим ситуациям. Под руководством хорошего игрока герой статьи может показывать исключительные результаты, именно поэтому он является одной из самых популярных и сильных колод меты Ведьминого леса.

Удачи на просторах ладдера!