

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Обновлено) Контроль Паладин — разрушитель меты недели. Большой гайд по архетипу

26.06.2022

Гайды

Путешествие в Затонувший город

Контроль Паладин — разрушитель меты недели. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ






Герой гайда — Контроль Паладин или Холи Паладин в мете Путешествия в Затонувший город в июньском рейтинговом сезоне. Это не самая популярная колода класса и даже не самая популярная контроль колода, но все-таки важная. Контроль Паладин показывает хороший винрейт и недооценен многими игроками. С ним часто берут топовые строчки Легенды в этом месяце, а **последний мета-отчет от Vicious Syndicate** даже назвал Холи Паладина разрушителем меты недели.

Контроль Пал не боится агрессивных Разбойников и Охотников на демонов — а это значительная часть текущей меты. К тому же он хорошо играет с Биг Бист Охотниками и Мех Паладинами, почему на архетип и стоит обратить внимание. Есть у Контроль Паладина и недостатки: ему сложно играть с Магами.

После выхода Трона Приливов Контроль Паладин обзавелся двумя новыми картами. Световой скат полезен просто как хороший темповый инструмент, который позволяет играть от защиты. Существо легко баффнуть, оно защищает ваших персонажей — и часто за низкую стоимость или совсем бесплатно. Вторая новинка — Мирмидон. Эта нага отлично работает с [Роллом из рыбосвета](#) и позволяет добрать все необходимые карты из колоды. Последний балансный патч с нерфами слегка ослабил героя гайда: [Озаренная Кариэль](#) и [Мистер Каюк](#) теперь стоят на одну маны больше, но все же эти изменения не так сильно отразились на архетипе. Он все еще силен.

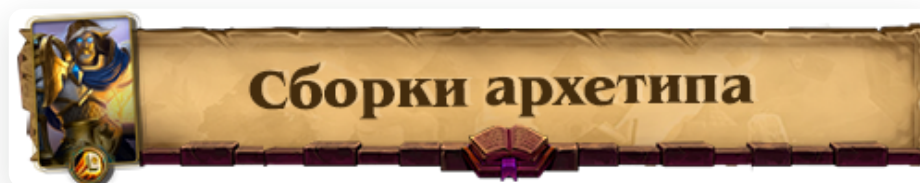
Большой гайд по Контроль Паладину расскажет все о геймплее этого архетипа. Вы найдете топовые сборки, узнаете, как собрать собственную с учетом коллекции и локальной меты. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и типовые матч-апы в июньском рейтинговом сезоне.

Гайд обновлен 26 июня. Далее полный список изменений:

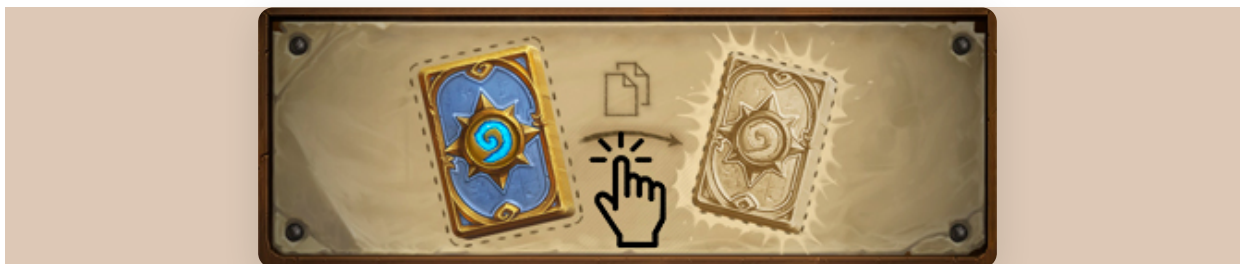
-  Обновлены колоды и описания к ним
-  Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга", "Выбор карт в стартовую руку" и "Стратегия игры"
-  Добавлены описания новых матч-апов, дополнены старые.

### Разделы гайда:

1. [Сборки архетипа](#)
2. [Вопросы декбилдинга](#)
3.       - [Основа колоды](#)
4.       - [Чем дополнить колоду](#)
5.       - [Замены](#)
6.       - [Максимально бюджетная версия](#)
7. [Выбор карт в стартовую руку](#)
8. [Общие правила муллигана](#)
9. [Муллиган против всех классов](#)
10. [Стратегия игры](#)
11.       - [Основа геймплея](#)
12.       - [Способы победы](#)
13.       - [Ключевые комбинации и карты](#)
14.       - [Полезные советы](#)
15. [Матч-апы](#)



Сборки Контроль Паладина много, но отличаются они чаще всего лишь несколькими картами — почти всегда не самыми важными и определяющими геймплей. Далее самые интересные и важные колоды, которые мы рекомендуем для игры в ладдере.



Контроль Паладин от VS

# Холи Паладин

<p><b>1</b></p> <p><b>Рыцарь-капеллан</b></p> <p>Боевой клич: вы берете заклинание Света.</p> <p><b>1</b></p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Ролл из рыбобвета</b></p> <p>Восстанавливает 2 ед. здоровья. Можно разыграть многократно на этом ходу.</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Городской налог</b></p> <p>Можно обменять. Позволяет нанести 1 ед. урона существам противника.</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Призывание жюльетты</b></p> <p>Вы берете существо. Ваш герой восстанавливает здоровье в размере его стоимости.</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Равенство</b></p> <p>Здоровье ВСЕХ существ становится равно 1.</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Боевой выкрик</b></p> <p>Боевой клич: вы раскалываете заклинание магии Света.</p> <p><b>1</b></p> <p>x2</p> <p><b>3</b></p>
<p><b>2</b></p> <p><b>Вспышка Света</b></p> <p>Восстанавливает 4 ед. здоровья. Вы берете карту.</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Яростный пиромант</b></p> <p>После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p><b>3</b></p> <p>x2</p> <p><b>2</b></p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Праведная защита</b></p> <p>Атака и здоровье существ становится равны 1. Передает все остальные характеристики существу в вашей руке.</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Знаменосец Альянса</b></p> <p>Боевой клич: вы берете существо. Существа у вас в руке получают +1/+1.</p> <p><b>2</b></p> <p>x2</p> <p><b>1</b></p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Блестящая рыба-луна</b></p> <p>Боевой клич: если у вас в руке есть заклинание магии Света, получаете «Промолвить» и «Божественный щит».</p> <p><b>2</b></p> <p>x2</p> <p><b>5</b></p> <p><b>Зверь</b></p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Мастер тинто-самураи</b></p> <p>Натиск. Божественно: наносит урон, равный атаке этого существа, всем существам противника.</p> <p><b>1</b></p> <p>x2</p> <p><b>6</b></p>
<p><b>4</b></p> <p><b>Каризль Роум</b></p> <p>Натиск. Божественный щит. Когда это существо атакует, уменьшает стоимость заклинаний Света в руке на (1).</p> <p><b>4</b></p> <p>x2</p> <p><b>3</b></p>	<p><b>7</b></p> <p><b>Мистер Каюк</b></p> <p>Ваши пираты получают «Рыбок».</p> <p><b>6</b></p> <p>x2</p> <p><b>5</b></p> <p><b>Пират</b></p>	<p><b>7</b></p> <p><b>Левнафан</b></p> <p>Гигант +1. Натиск. Божественный щит. Улов после атаки этого существа.</p> <p><b>4</b></p> <p>x2</p> <p><b>5</b></p> <p><b>Механизм</b></p>	<p><b>8</b></p> <p><b>Озаренная Каризль</b></p> <p>Боевой клич: наносит 2 ед. урона противнику и возвращает вас издежатель обвалом 2/5.</p> <p><b>5</b></p> <p>x2</p>	<p><b>9</b></p> <p><b>Световой скаут</b></p> <p>Провокация. Стоит на (1) меньше за каждую карту паладина, разыгранную вами в этой игре.</p> <p><b>5</b></p> <p>x2</p> <p><b>5</b></p> <p><b>Элементаль</b></p>	<p><b>10</b></p> <p><b>Благодать садов</b></p> <p>Существо получает +5/+5 и «Божественный щит». Стоит на (1) меньше за каждую карту магии, разыгранную на заклинании Света.</p> <p><b>5</b></p> <p>x2</p>



Та самая классическая и универсальная сборка Контроль Паладина после выхода патча 23.4.3. Едва ли уже сильно поменяется, если мета останется примерно такой же.

Контроль Паладин с Мирмидоном

## Мирмидон Холи Паладин

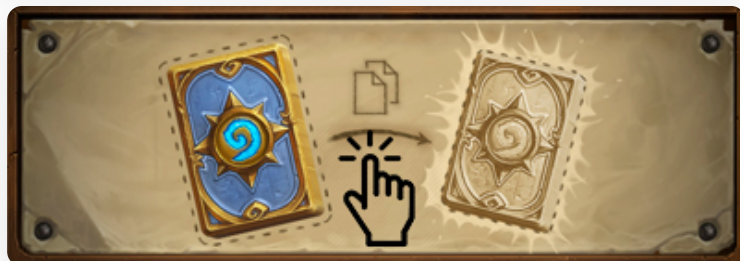
<p><b>1</b></p> <p><b>Рыцарь-капеллан</b> Боевой клич: вы берете заклинание Света.</p> <p>1   1</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Роль из рыбосвета</b> Восстанавливает 2 ед. здоровья. Можно разыграть, игнорируя на этом ходу.</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Городской налог</b> Можно обменять. Позицию жизни. Каждые 1 ед. урона существам противника.</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Равенство</b> Здоровье ВСЕХ существ становится равно 1.</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Боевой выкари</b> Боевой клич: вы раскапываете заклинание магии Света.</p> <p>1   3</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Вспышка Света</b> Восстанавливает 4 ед. здоровья. Вы берете карту.</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>
<p><b>2</b></p> <p><b>Яростный пиромант</b> После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>3   2</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Мирмидон</b> После того как вы применяете заклинание к этому существу, вы берете карту.</p> <p>Паладин</p> <p>3   4</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Знамя пещер Альянса</b> Боевой клич: вы берете существо. Существа у вас в руке получают +1/-1.</p> <p>2   1</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Праведная защита</b> Атака и здоровье существа становятся равны 1. Превращает все остальные существа в вашей руке.</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Блестящая рыба-луна</b> Боевой клич: если у вас в руке есть заклинание магии Света, получаете «Проклятие» и «Божественный щит».</p> <p>2   5</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Мастер-машинист Самуро</b> Наносит. Божественный щит. Когда это существо атакует, увеличивает стоимость заклинаний Света в руке на (1).</p> <p>1   6</p>
<p><b>4</b></p> <p><b>Каризль Роум</b> Наносит. Божественный щит. Когда это существо атакует, увеличивает стоимость заклинаний Света в руке на (1).</p> <p>4   3</p>	<p><b>7</b></p> <p><b>Мистер Каюк</b> Ваши пираты получают «Рывок».</p> <p>Пират</p> <p>6   5</p>	<p><b>7</b></p> <p><b>Левифан</b> Гигант +1. Натиск. Божественный щит. Улов после атаки этого существа.</p> <p>4   5</p> <p>Механизм</p>	<p><b>8</b></p> <p><b>Озаренная Каризль</b> Боевой клич: наносит 2 ед. урона противнику и снижает все максимальные значения 2/5.</p> <p>5</p>	<p><b>9</b></p> <p><b>Световой скак</b> Провокация. Стоит на (1) меньше за каждую карту паладина, разыгранную вами в этом матче.</p> <p>5   5</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	<p><b>10</b></p> <p><b>Благодать садов</b> Существа получают +1/+1 и «Божественный щит». Стоит на (1) меньше за каждую разыгранную карту заклинания Света.</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>



- Особенность этой сборки — наличие Мирмидона. Карта отлично работает с дешевыми бафами, но порой ее можно играть и в темп. Это самая популярная колода Холи Паладина в нынешней мете.

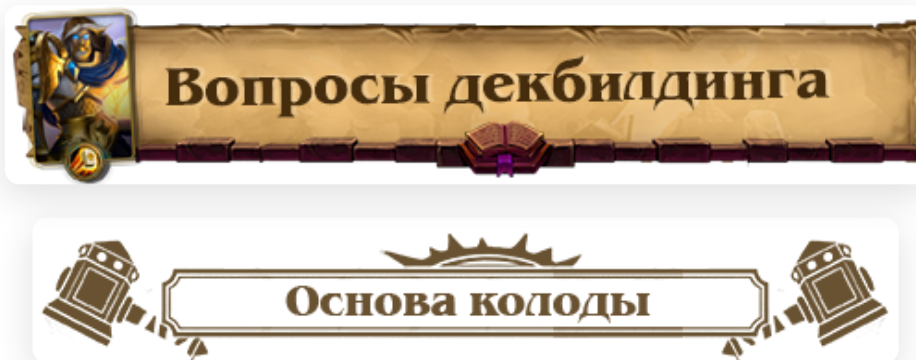
Вариант Контроль Паладин

# Вариан Холи Паладин



В этой колоде появляется **Вариант король Штормграда**. Карта тяжелая, но эффективная и сильная. Сборка показывает самый высокий процент побед по статистике, но, возможно, только потому, что ею и играли реже.

[К оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые использует каждая или почти каждая версия архетипа. У Контроль Паладина 20 карт в основе — самые сильные и универсальные защитные и наступательные карты. Порой в основе есть только одна копия каких-то карт: есть ситуации, в которых берут только одну копию, а реже исключают карту вовсе.

### Основа колоды Паладина (20 из 30)



Код основы колоды:



Дополнить основу можно целым рядом опциональных карт. Они не изменят суть архетипа, но сделают его сильнее или слабее в конкретных матч-апах. А еще помогут адаптировать сборку к небогатой коллекции или локальной мете. Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.

# Чем дополнить колоду



**Рыцарь-капеллан** — берут в большинство сборок Контроль Паладина, потому что это практически гарантированный добор карты, неплохой первый дроп и просто карта, которую хочется увидеть на муллигане. Исключают только из сборок с **Приливом жизненной силы**, потому что карты плохо работают друг с другом.

**Прилив жизненной силы** — альтернатива **Рыцаря-капеллана**, которая достанет из колоды случайное существо и может восстановить приличный запас здоровья. Карта особенно полезна против Охотника на демонов и Фейс Хантов, но во всех других матчапах уступает **Рыцарю-капеллану** — во многом потому, что ее не хочется оставлять в стартовой руке.

**Котори Клинок Света** — сильная легендарка, но не самостоятельная. Ее нужно комбинировать с какими-либо точечными бафами, а обычные версии играют только **Благодать садов**. Чтобы легендарка заработала, возьмите дополнительные баффы в колоду.

**Коррозионная гадюка** — ремувал оружия для зеркальных матч-апов, Контроль Воинов и реже других оппонентов. Сейчас в мете не так много оружия, так что эту карту включают редко.

**Оборона моста** — чаще всего берут в сборки вместе с Котори Клык Света для дополнительной синергии точечных баффов. Без этой легендарки места в колоде для Обороны моста нет.

**Удушающая звезда** — техническая карта для борьбы с Паладинами и Охотниками в первую очередь. Поможет и против Шаманов. Сейчас эти классы не так популярны, так что Удушающую звезду используют редко.



Мирмидон — одна копия есть в большинстве сборок из-за топовых синергий с **Роллом из рыбосвета** и других одноразовых точечных заклинаний. Порой берут и две копии Мирмидона, но встречаются колоды и вовсе без этой наги.

**Блестящая рыба-луна** — простая защитная карта, которая полезна в первую очередь против Охотников на демонов, но не будет лежать мертвым грузом и в других матч-апах. Ее приятно баффать в руке, а заклинание Света для активации боевого клича будет в большинстве ситуаций.

**Мастер клинка Окани** — хорошая и универсальная легендарка, но без каких-то синергий в колоде. Берут не так часто, потому что слотов для Окани не хватает.

**Школьный учитель** — еще одна хорошая и универсальная карта, но недостаточно сильная для Контроль Паладина. Порой включают в сборку вместе с Бранном

Бронзобородом, но у такой комбинации не так много альтернативных синергий.

**Посол Фаэлин** — простой способ утяжелить колоду, улучшив матч-апы с другими контролем колодами. Пока что мета достаточно агрессивная, так что **Посла Фаэлина** используют редко.

Телан Фордринг — простая карта, которая достанет из колоды Светового ската или **Левиафана**. Порой берут вместе с **Варианом королем Штормграда**, а иногда и самостоятельно, если нужно заполнить последний слот чем-то бюджетным.

**Королева Азшара** — универсальная и гибкая карта, которую часто играют старые сборки Контроль Паладина. Помогает нанести больше урона, извлечь больше выгоды и т.д. В передовых колодах для **Королевы Азшары** не находится места.

**Мутанус Пожиратель** — улучшит матч-апы с другими Паладинами и Воинами, но все же без Бранна Бронзоборода этот мурлок работает не так хорошо, а брать две эти карты — открывать серьезную уязвимость для темповых колод. Поэтому Мутануса берут редко.

**Вечная жизнь в камне** — дополнительная антиагро опция, которую стоит брать, если Охотники на демонов и Разбойники встречаются слишком часто.

**Вариан король Штормграда** — используется реже в последнее время, потому что в колоде есть другой способ добора — Мирмидон. Но порой есть сборки и с Варианом: он проще и самостоятельнее. Особенно хорош против Биг Спелл Магов, так что о легендарке стоит задуматься.

Световой скат — есть в большинстве сборок Контроль Паладина, мы рекомендуем взять две копии этого элементаля. Однако пока что в основу колоды он не попал, хотя и близок к этому


**Казакусан** и драконы (**Рейдовый босс Ониксия**, **Бронзовый дозорный**, **Бронзовый исследователь**, **Кошмарное слияние**) — включение **Казакусана** и драконов для синергии сделает новую версию Контроль Паладина с альтернативным способом победы. Подход интересный, но слишком неуклюжий, медленный и негибкий. Обычно такие Контроль Паладины слабее классических.

**Рено Джексон** — можно собрать Контроль Паладина вокруг **Рено Джексона**, используя по одной копии всех карт. Но пока что в Стандарте нет 30 хороших карт для архетипа: дождитесь следующих дополнений, с которыми у Рено Пала появится больше шансов.






[к оглавлению](#)



Контроль Паладин — достаточно дорогая колода с рядом легендарок и эпиков, без которых архетип потеряет всякий смысл. И все же дешевле его можно сделать. Далее обсудим все дорогие карты и возможности их замены.

-  **Мастер клинка Самуро** — важная легендарка для контроля стола, которая есть у многих игроков бесплатно. Если у вас ее нет, старайтесь скрафтить как

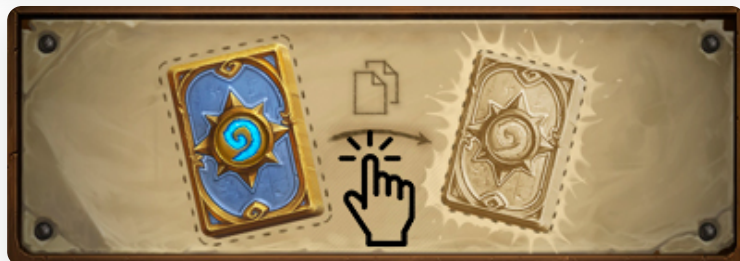
можно быстрее. Без нее Контроль Паладин может играть, но чистить стол — особенно против Разбойников — будет сложно.

-  **Кариэль Роум** — еще одна важная в темповых матч-апах карта, но без нее Паладин может продержаться, если ее в коллекции нет. Заменить можно любой картой из списка опциональных.
-  **Мистер Каюк** — слишком важная карта в медленных матч-апах, которую вы должны скрафтить обязательно для игры Контроль Паладином.
  -  **Озаренная Кариэль** — самая сильная легендарка и приоритет №1 для архетипа. Без нее не собирайте колоду Контроль Паладина.
    -  **Левиафан** — карта сильная, но не ключевая. Можно заменить на **Вариана короля Штурмграда**, **Вечную жизнь в камне** или **Королеву Азшару**.
-  **Благодать садов** — обязательный эпик в двух экземплярах, заменить не получится.



**Максимально бюджетная версия**

# Максимально бюджетный Паладин

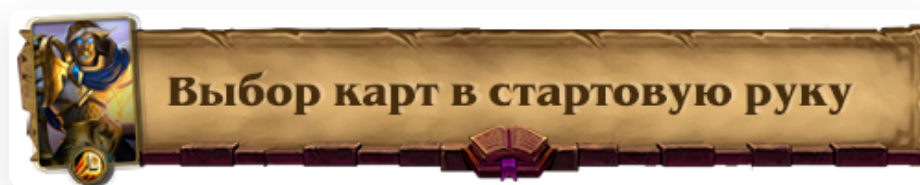


Максимально бюджетная версия все еще использует несколько легендарок: совсем без них не обойтись. В теории можно временно отказаться и от [Мастера клинка Самуро](#), но вот без [Озаренной Кариэль](#) и [Мистера Каюка](#) Контроль Пал потеряет слишком многое и станет уже другим архетипом.

Приоритет крафта легендарок:

1. [Озаренная Кариэль](#)
2. [Мистер Каюк](#)
3. [Мастер клинка Самуро](#)
4. [Кариэль Роум](#)
5. [Левиафан](#).

[к оглавлению](#)



#### *Общие правила муллигана*

На стадии выбора карт в стартовую руку Паладин действует достаточно шаблонно и однообразно вне зависимости от класса, с которым столкнулся. Это хорошо потому, что так не страдает матч-ап с Разбойником, который притворяется другим классом из-за [Маэстро маскарада](#).

Далее об общих правилах муллигана Контроль Паладина.

# Оставлять ВСЕГДА









против Агро



с хорошей игрой

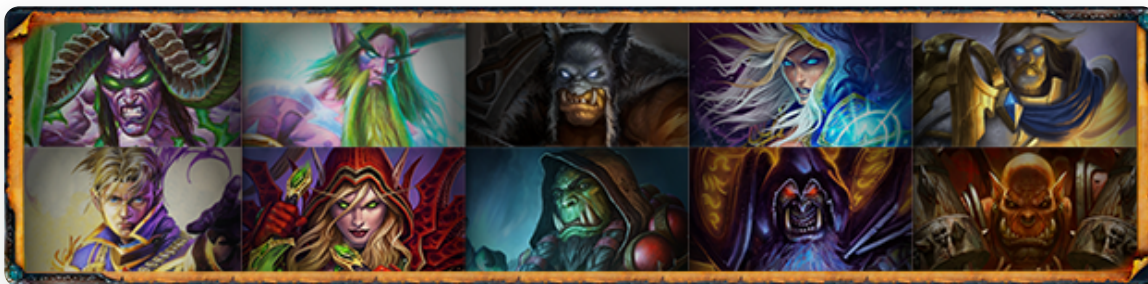
против Контроля



- 
**Озаренная Кариэль** — лучшая карта в любом матч-апе, которую стоит оставлять всегда, несмотря на высокую стоимость.
  - 
**Рыцарь-капеллан** — единственный первый ход Контроль Паладина. Оставляйте одну копию всегда, а вторую только с Монеткой и хорошей рукой.
- 
**Боевой викарий** — неплохой второй дроп, который оставляют во многих матч-апах. Он не нужен только против самых медленных классов. Вторую копию оставляйте только с Монеткой.
- 
**Кариэль Роум** — оставляйте при встрече с темповыми противниками и Друидами. В других медленных матч-апах можно скидывать из руки.
  - 
**Знаменосец Альянса** — обычно оставляют или с хорошей рукой или при встрече с медленными оппонентами. Две копии нужны только с Монеткой.
- 
**Мастер клинка Самуро** — оставляйте только с хорошей рукой при встрече с темповыми противниками
  - 
**Яростный пиромант** — оставляют против Охотников и Шаманов с хорошей рукой и Монеткой. Можно задуматься о кипе и в других темповых матч-апах при тех же условиях.
- 
**Мирмидон** — можно оставить с хорошей рукой в медленных поединках, но не ошибка и всегда скидывать эту карту в поисках чего-то получше.

-  **Другие карты** оставляют на муллигане редко.

Далее о том, что Контроль Паладин ищет при встрече с конкретными классами.



- **Муллиган против всех классов**

**Охотник на демонов:** Озаренная Кариэль, Рыцарь-капеллан, Боевой викарий, Кариэль Роум. С хорошей рукой — Мастер клинка Самуро, Знаменосец Альянса.

**Воин:** Озаренная Кариэль, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса. С хорошей рукой — Мирмидон.

**Паладин:** Озаренная Кариэль, Рыцарь-капеллан, Боевой викарий, Кариэль Роум. С хорошей рукой — Мастер клинка Самуро, Мирмидон.

**Охотник:** Озаренная Кариэль, Рыцарь-капеллан, Боевой викарий, Кариэль Роум. С хорошей рукой — Вспышка Света, Ролл из рыбосвета, Яростный пиромант.

**Друид:** Озаренная Кариэль, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса, Мирмидон, Кариэль Роум.

**Разбойник:** Озаренная Кариэль, Рыцарь-капеллан, Кариэль Роум, Знаменосец Альянса. С хорошей рукой — Равенство.

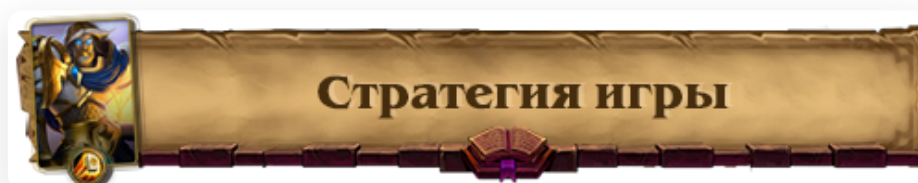
**Шаман:** Озаренная Кариэль, Рыцарь-капеллан, Боевой викарий, Кариэль Роум. С хорошей рукой — Яростный пиромант, Равенство, Мастер клинка Самуро.

**Маг:** Озаренная Кариэль, Рыцарь-капеллан, Боевой викарий, Знаменосец Альянса. С хорошей рукой — Мирмидон.

**Жрец:** Озаренная Кариэль, Рыцарь-капеллан, Боевой викарий, Кариэль Роум, Знаменосец Альянса, Равенство.

**Чернокнижник:** Озаренная Кариэль, Рыцарь-капеллан, Боевой викарий, Знаменосец Альянса.

[к оглавлению](#)



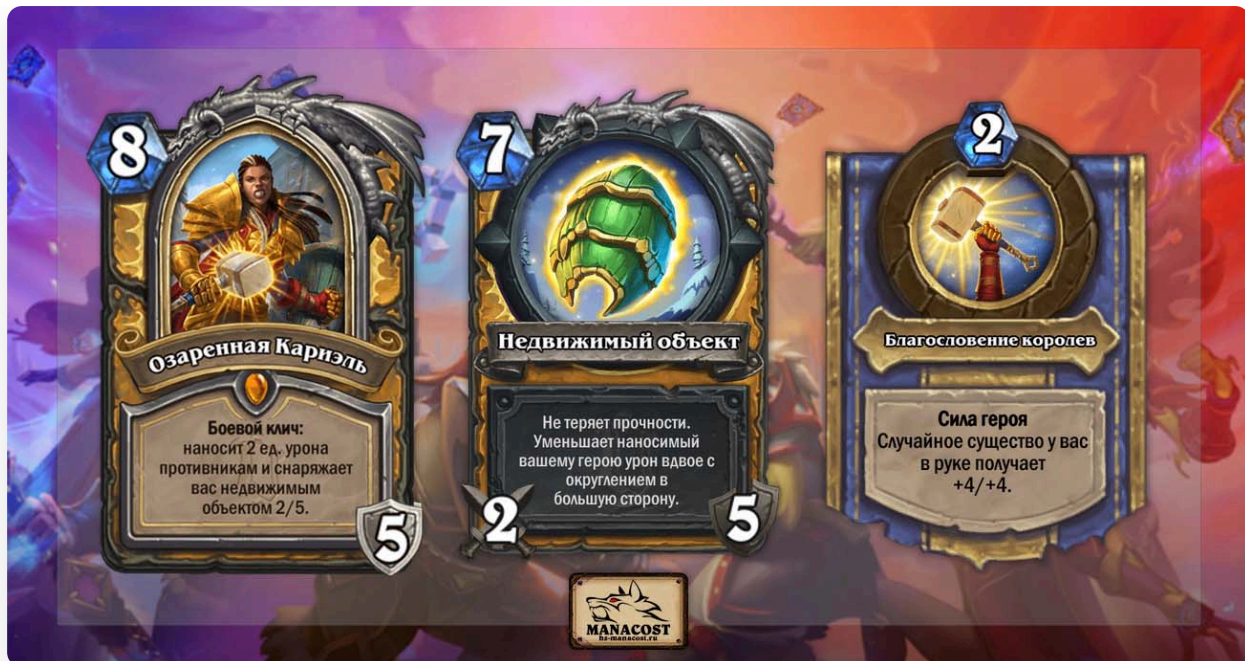


## Основы геймплея

Контроль Паладин — классическая контроль колода, которая полагается на зачистки стола, способы исцеления и очень тяжелый лейтгейм способ победы. Такой подход эффективен в текущей мете из-за популярности Разбойников и Охотников на демонов — пара играет агрессивно и часто старается продавить оппонента со стола и взрывным уроном из руки. Утер легко отвечает на существ оппонента, а после без проблем восстанавливает здоровье, так что добить его взрывным уроном не получается.

**Ключевые зачистки стола** — Яростный пиромант и Равенство. Классический набор карт прекрасно работает друг с другом, но это не единственные хорошие синергии в колоде. Можно сыграть комбо Равенство + Городской налог или Яростный пиромант + Ролл из рыбосвета. Еще один способ убрать сразу несколько угроз со стола: Мастер клинка Самуро под баффами. Есть и точечный ремувал — Праведная защита.

Главный источник **исцеления** Контроль Пала — Ролл из рыбосвета, но есть и другие карты: Городской налог, Вспышка света, а в некоторых сборках и Прилив жизненной силы. Закрыться от взрывного урона можно провокациями (Световой скат, Блестящая рыба-луна) или разыграв Озаренную Кариэль. Это одна из самых сильных карт в колоде, которая позволяет играть и от обороны, и от защиты.



Контроль Паладин может долго играть пассивно, но таким образом в партии не победить. Чаще всего архетип давит на противников в лейтгейме с помощью своих **существ под бафами** или просто с полезными свойствами. Баффнуть угрозы в руке или на столе Паладину легко. В этом помогут [Знаменосец Альянса](#), сила героя [Озаренной Кариэль](#), [Праведная защита](#) и [Благодать садов](#). Таким образом даже из 1/1 существа можно получить огромную угрозу.

Важно, что Паладин наносит урон не только со стола: [Озаренная Кариэль](#) своими боевым кличем и оружием наносит по 2 урона, а [Мистер Какк](#) под бафами и вообще может отнять и 30+ здоровья оппонента.



Как и любимы контроль колодами, этой достаточно **сложно играть**. Не потому, что тут есть какие-то замысловатые комбинации или неочевидные способы победы. Наоборот карты по большей части простые, как и взаимодействия между ними. Сложно от того, что партии затягиваются: каждый ход важно использовать правильные карты, в правильном порядке и с учетом возможностей оппонента. Порой **Мистер Каюк** — ключевой способ победы, а порой просто ответ на угрозу противника с 6 здоровья. То же и с целым рядом других карт: их можно сыграть в разных комбинациях и в разное время. Например, **Равенство** — ключевая карта во многих матч-апах, потому что дает возможность зачистить практически любой стол. Отдав пару этих заклинаний слишком рано, вы позволите противнику хозяйничать на своей половине поля и ставить любые крупные характеристики — наказать его **Равенством** вы не сможете. Но и держать слишком долго эти заклинания часто нельзя: вас попросту залетают существами и взрывным уроном. Важно понимать, когда отдавать **Равенство**, сколько взрывного урона может нанести оппонент, какие еще тяжелые угрозы есть в его руке и в колоде. Всему этому гайд научить не может: поможет только ваш игровой опыт.

[к оглавлению](#)



## Способы победы

Способы победы Контроль Паладина не всегда универсальны и разделены друг от друга. Их можно комбинировать и менять по ходу партии. Многие зависят не только от матч-апа, но и от игровой ситуации, в которой вы находитесь.

### 1. 1. Защита и исцеление



Обычно в агрессивных матч-апах все, что нужно сделать Контроль Паладину, — зачистить стол и восстановить достаточное количество здоровья. Преуспев в этих двух задачах, вы оставите оппонента без наступательных ресурсов и чуть ли не автоматически преуспеете. Как только противник ослабит давление, Паладин сможет выставить свои тяжелые угрозы, восстановить еще больше здоровья, сыграть [Озаренную Кариэль](#) или повернуть комбинации на пополнение руки.

Правильно выбирайте приоритеты, когда защищаетесь. В первую очередь убирайте существ со стола противника, а только потом восстанавливайте здоровье. Сделав все в обратном порядке, вы получите больше урона и потратите исцеление впустую — всё здоровье тут же сойдет.

Если у противника уже есть существа на столе, провокации не так полезны: с ними можно разменяться натисками, заклинаниями и т.д. Порой куда выгоднее на 3 маны сыграть в темп [Мирмидона](#) или [Знаменосца Альянса](#), а не [Блестящую рыбу-луну](#). Третий дроп с провокацией пригодится позднее, когда вы уже зачистите стол. А до этого

момента можно сыграть что-то и без таунта. По крайней мере это справедливо в начале игры и пока вы не находитесь при смерти.

В обороте куда полезнее существа с натиском, которым можно дать и точечные баффы характеристик. Хотя баффы многое сделают и для провокаторов.

### 1. 2. Давление существами

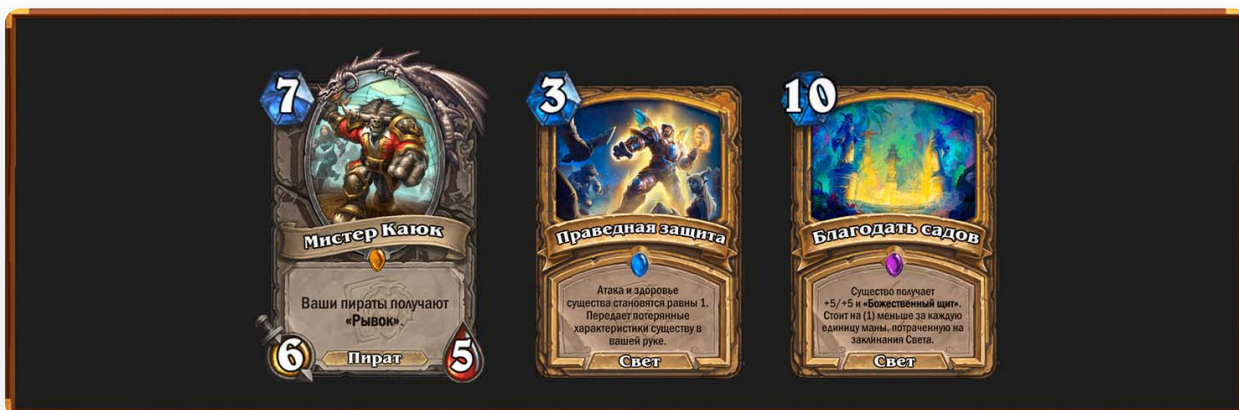


Контроль Паладин может эффективно играть от стола в мид и лейтгейме, давить существами с большими характеристиками и мощными свойствами. Активирует этот способ победы не только [Озаренная Кариэль](#) со своей силой героя, хотя это идеальный вариант. Но можно обойтись и без нее: любое существо под парой баффов [Благодати садов](#) станет опаснейшей угрозой, если противник на нее не ответит.

В наступлении полезные любые существа и источники баффов, а порой существ можно и полечить с помощью [Вспышки света](#) или [Ролла из рыбосвета](#), чтобы они выгоднее разменивались или не умирали от ожидаемых массовых зачисток. Бафф божественного щита от [Благодати садов](#) тоже поможет в этом.

Если вы захватили стол и наступаете, применение можно найти и для [Равенства](#). Играть заклинание с [Яростным пиромантом](#) не стоит, зато комбо [Равенство](#) + [Городской налог](#) полностью зачистит стол противника и избавит вас от необходимости разменов. Порой так Паладины наносят летальный урон. До летала комбинация опасная, потому что оставит ваших существ с 1 здоровья.

### 1. 3. ОТК комбинация



У Контроль Паладина есть возможность провернуть ОТК комбинацию, то есть нанести 30+ урона за ход с пустого стола. Для этого нужен [Мистер Каюк](#) под всеми возможными

баффами характеристик. Проще всего дать **Благодать садов** — такие комбинации можно повернуть уже в мидгейме, чтобы добить противника с неполным здоровьем.

Можно ждать до лейтгейма, чтобы **Мистер Каюк** получил характеристики в руке за счет **Праведной защиты** и силы героя **Озаренной Кариэль**. В этом случае **Мистер Каюк** может вырасти до любых характеристик, нужных вам для летала. Но важно, что в этом случае вы будете готовить ОТК комбо очень медленно: ее остановят **Мутанус Пожиратель**, провокации или контрлетал противника.

Обычно в ОТК ход у Паладина будет еще 3 маны после розыгрыша **Мистера Каюка** и **Благодати садов**. Их можно потратить на силу героя **Озаренной Кариэль** или на комбинацию с **Равенством** для зачистки провокаций.

[к оглавлению](#)



### Ключевые комбинации и карты

Далее о самых важных комбинациях и картах, которыми пользуется Контроль Паладин практически в каждой игре.



Комбо еще из 2014 года вновь такое же сильное, как и ранее. Все существа без божественных щитов умрут, если сыграть эту пару карт. Чтобы убрать и угрозы с божественными щитами, сначала нужно сбить заклинание одним проком **Яростного пироманта** в синергии с любым другим заклинанием.

Аккуратнее с **Капитаном Южных морей** противника. Если он есть на столе противника с другими пиратами, то после равенства у всех пиратов будет 2 единицы здоровья (одна своя и одна от **Капитана Южных морей**). В результате комбо **Яростный пиромант** + **Равенство** не зачистит существ противника.



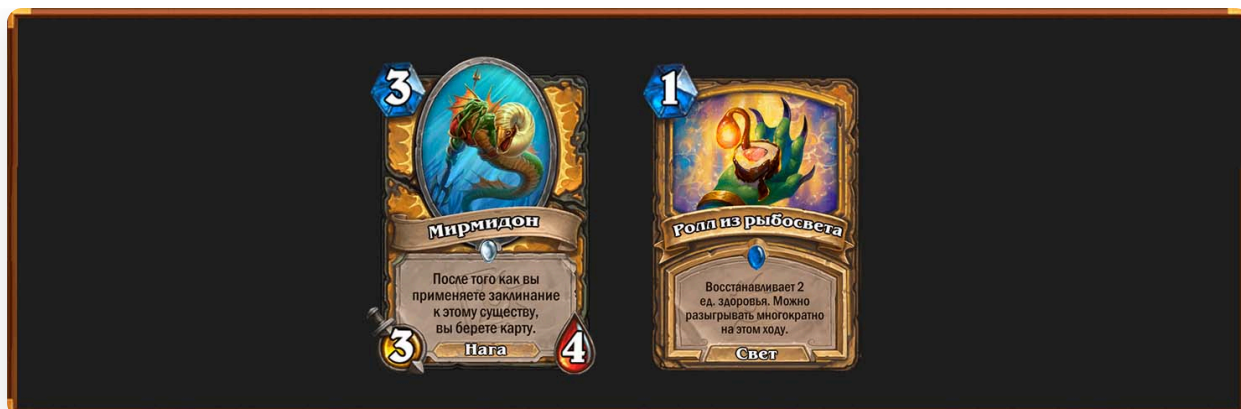
Сила этой комбинации в том, что она работает только на вражескую половину стола. Ваши существа останутся живыми, хотя **Равенство** и опустит их здоровье до 1 единицы. Но они точно переживут ваш ход и смогут атаковать по герою противника — порой так можно нанести летал.

Приятный бонус — исцеление с **Городского налога**. Вы не получите бонусного здоровья, если заклинание собьет божественный щит.



Эта комбинация не убьет огромных существ, но справится с мелкими и средними. В обычных условиях и с 10 маны **Яростный пиромант** может активировать свое свойство 8 раз после активации **Ролла из рыбосвета**. Первым кастом заклинания можно выбрать любого персонажа, а затем нужно лечить только **Яростного пироманта**, чтобы тот не умер от своего же эффекта.

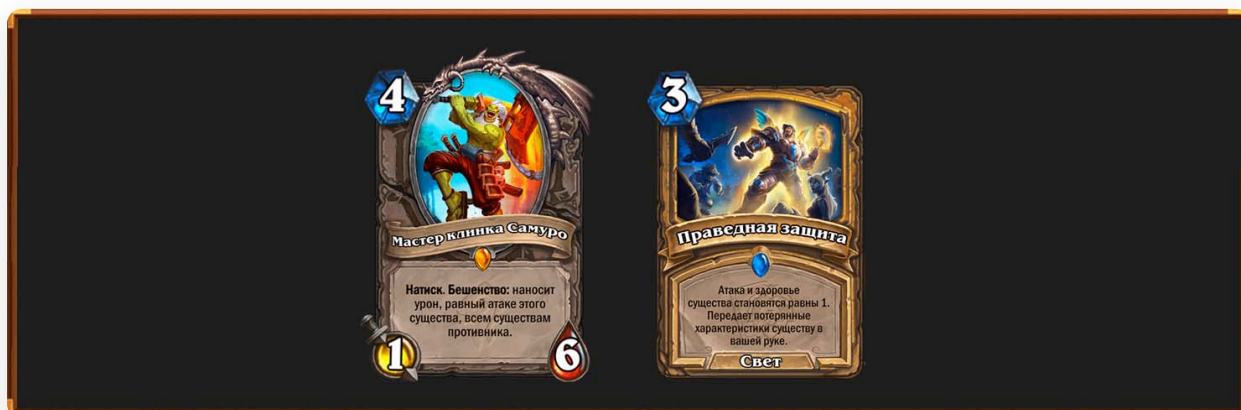
К комбинации можно добавить и **Благодать садов** — до или после кастов **Ролла из рыбосвета**. Божественный щит с себя **Яростный пиромант** собьет, но высокие характеристики получит.



Еще один способ реализации **Ролла из рыбосвета**. Эта комбинация позволит заполнить руку картами: тут важно не перестараться: сжигать просто так топдеки не нужно. Не забывайте, что до конца хода один слот всегда будет занимать используемый **Ролл из рыбосвета**.

Как и всегда, Мирмидона можно активировать не только **Роллом из рыбосвета**, но и другими заклинаниями — как платными (**Вспышка света**), так и бесплатными (**Благодать садов**). А еще Мирмидона можно ставить в темп на пустой стол в надежде, что оппонент не уберет его со стола. Это особенно полезно в агрессивных матч-апах, хотя можно повернуть такой ход и в медленных — особенно если Мирмидон получил какие-то дополнительные характеристики.

В тяжелых ситуациях вы можете играть на Мирмидона и **Праведную защиту**, хотя идея далеко не всегда хорошая: карту вы доберете и баффнете чему-то в руке дополнительные статы, но вот **Праведную защиту** потеряете, а у заклинания почти всегда есть хорошие цели на половине противника — если не сейчас, то в будущем.



**Мастер клинка Самуро** делает очень многое под большими характеристиками. Самое сложное — баффнуть их. Вы не можете играть **Благодать садов** на **Мастера клинка Самуро** (если на столе нет **Яростного пироманта**), потому что в этом случае Самуро получит божественный щит и не активирует бешенство при атаке. Зато вы можете нанести 1 единицу урона по Самуро даже без его атаки с помощью **Яростного пироманта** и любого заклинания, хотя такой трюк редко будет полезным.

Если **Мастер клинка Самуро** уже получит значительные для матч-апа баффы характеристик, используйте его в решающий момент для того, чтобы совершить темповый переворот. Желательно атаковать так, чтобы Самуро сохранил высокий запас здоровья, но чтобы не осталось существ противника. Иногда ход с Самуро станет

неожиданностью для оппонента: особенно если вы уже отдали пару **Равенств** и оппонент начал действовать смелее.

**Мастер клинка Самуро** может зачистить стол и совсем без баффов к атаке, если поставить его после розыгрыша **Равенства**. Важно не дать дебафф **Равенства** самому Самуро, потому что тогда вы не активируете его бешенство.

[к оглавлению](#)



### Полезные советы

● **Монетку** можно использовать чуть ли не в любой ход — у Контроль Паладина нет какой-то колодообразующей и решающей комбинации. Если в руке пара **Знаменосцев Альянса**, одного из них можно сыграть на второй ход через Монетку. Другой вариант — держать Монетку для **Яростного пироманта** или для раннего розыгрыша **Озаренной Кариэль** и других тяжелых карт.

● **Рыцарь-капеллан** достанет из колоды случайное заклинание Света. Их в сборках много, так что вы редко останетесь без добора. Но все же этот момент нужно проверить, если **Рыцарь-капеллан** зашел только в лейтгейме. Заклинаний Света очень много, так что сложно точно предугадать, какое именно вам достанется.



- Уверенно обменивайте **Городской налог** при встрече с медленными колодами или при наличии **Яростного пироманта**. Само по себе заклинание очень слабое: почти всегда его используют только с **Равенством**. Но **Равенство** сочетается и с другими картами, так что **Городской налог** редко станет чем-то ключевым в руке Паладина.
- Боевой викарий** раскапывает одно из 16 заклинаний Света, доступных Паладину в Стандарте. Из них полезны в первую очередь те, что уже есть в вашей колоде или в списке опциональных карт. Часто идеальными раскопками станут **Равенство**, **Благодать садов** или **Ролл из рыбосвета**.

### Все заклинания магии Света



➤ Священные дары могут дать больше выгоды и гибкости, хотя редко сделают что-то невероятное.

➤ Расплата может нарушить планы противника, но в мете немного существ, которых законтрит этот секрет.

➤ Правосудие справедливости — неплохой ответ на Леди Стэно, ОТК комбинацию Паладина-противника или Короля Круша Биг Бист Охотника. Но секрет легко законтрить.

➤ Ободряющая проповедь — слишком медленное и слабое заклинание в большинстве ситуаций, даже рано разыгранное в контроле матч-апах.

➤ Печать королей — неплохая карта в дополнение к ОТК комбинации или просто способ выгодно разменяться / нанести больше урона противнику.

➤ Освящение — еще один массовый эффект для синергии с Равенством или Яростным пиромантом.

● Не бойтесь играть **Мирмидона** в темп, если стол оппонента пуст и у него нет очевидного ответа на 3/4 существо. Мирмидона далеко не всегда нужно комбинировать с **Роллом из рыбосвета** для добора половины колоды. Порой он не нужен вовсе, а порой достаточно добора 1-2 карт.

● **Кариэль Роум** полезна в первую очередь из-за своих характеристик, натиска и божественного щита, а удешевление заклинаний магии Света — только приятный бонус, который не нужно учитывать в большинстве ситуаций. Не бойтесь играть **Кариэль Роум** просто для того, чтобы выгодно разменяться с угрозой противника.

● Чаще всего **Левиафан** сначала атакует призванной 4/2 угрозой для добора, а уже основным существом, чтобы обеспечить себе хороший топдек в начале

следующего хода. Порой порядок можно менять, если важно топдекнуть карту, которую можно тут же разыграть. Но для этого у вас должна еще остаться мана.

● **Светового ската** и **Благодать садов** не обязательно играть за 0 маны. Карты сильны и за какую-то цену. Важно, что одна **Благодать садов** удешевит другую до максимума, а один Световой скат (как и любая карта Паладина) сделает другого на 1 маны дешевле. Учитывайте эти скидки при планировании ходов.

● Часто Контроль Паладин решает не очень сложные, но важные задачи по планированию хода и **реализации всех эффектов в нужной последовательности**. Все правила тут легкие и очевидные, но о них важно постоянно помнить. Например, если вы ходите баффнуть силой героя **Озаренной Кариэль** только конкретное существо, до силы героя сыграйте лишнее существо из руки. Другой пример: сначала обменяйте **Городской налог**, если в конце хода остается 1 мана. Может быть, полученный топдек изменит планы на ход.

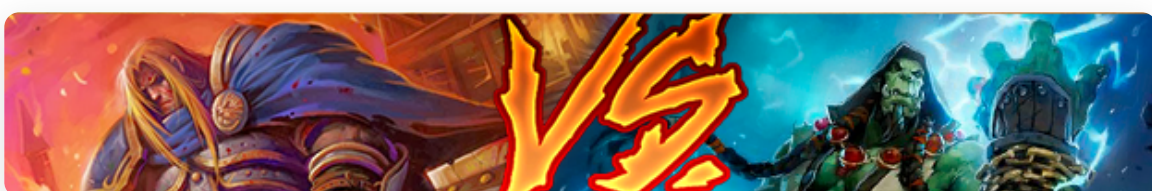
[к оглавлению](#)



### Биг Спелл Маг

Биг Спелл Маг — сложный матч-ап не столько из-за тяжелых заклинаний, сколько из-за **Чародейки-варвара**. У Паладина много дешевых заклинаний, с которыми легко обменяться. Будет совсем плохо, если **Чародейка-варвар** сделает **Равенство** за 9-10 маны. В идеале вовсе избавиться от заклинаний к 6 ходу Мага или держать только **Благодать садов**, которую вы все равно удешевите в течение партии. Но если в руке уже есть **Равенство** или **Праведная защита**, тратить их просто так нельзя. Держите вместе с ними и другие заклинания в надежде, что **Чародейка-варвар** попадет на них.

После этого ваша задача — ответить на несколько волн драконов с **Амулета пламени дракона**. Это заклинание повторит **Магистр Варден** и **Серый мудрец**, то есть в сумме возможны 5 кастов. **Руна верховного мага** доставит не так много проблем: она помогает Магу вернуть контроль над столом, но редко генерирует что-то на его половине или наносит много урона вашему герою. Хотя возможно и такое.



### Шаманы

**Мурлок Шаман** — выгодный противник. В этом матч-апе все за вас сделают ультимативные массовые зачистки: с ними легко чистить стол от угроз противника любого размера. Конечно, **Равенство** и способы нанесения урона под него важно беречь: с единичными угрозами справляйтесь существами и другими заклинаниями. Но не переусердствуйте: даже мелкие угрозы Шамана опасны из-за баффов мурлоков и **Жажды крови**.

**Контроль Шаман** может сгенерировать приличный стол с мурлоками и со **Стражем Снегопада**, но это не самые опасные угрозы в матч-апе. Ответить на них зачистками достаточно просто, а летальный урон они нанесут едва ли. Куда опаснее **Мутанус Пожиратель**, которого Шаман может комбинировать и с Бранном Бронзобородом, и с Болнером Ударом Клюва. Для этого противник должен удешевить **Мутануса Пожирателя** с помощью Рыбы-клоуна. Как-то остановить такое комбо трудно, но хорошо то, что Шаману достаточно сложно собрать его быстро. До этого момента его можно постараться продавить со стола или даже ОТК комбинацией, хотя второй вариант опаснее. Если противник еще не сыграл **Мутануса Пожирателя**, не оставляйте в руке единственного **Мистера Каюка** для баффов с силы героя **Озаренной Кариэль**. Всегда держите еще какую-то угрозу, которую съест Мутанус.



### Разбойники

Все Разбойники притворяются другим классом в начале партии, чтобы рано сыграть **Гнолла Дикой Лапы**. Самые опасные представители класса попытаются рано разыграть и **Судно Азшары**. Ответить на эти крупные угрозы можно или **Мастером клинка Самуро**, или комбинациями с **Равенством**, а реже **Яростным пиромантом** и дешевыми заклинаниями. Можно попытаться размениваться и существами, и другими заклинаниями, но в этом случае вы рискуете получить много урона со старта. Остановив раннее давление Разбойника, вы без проблем должны переиграть его в мид и лейтгейме.

**Классический Разбойник на воровстве** может переиграть опасные комбинации с **Мистером Каюком** и нанести массу взрывного урона. Тут помогут исцеление и, конечно же, **Озаренная Кариэль**.

**Джекпот Разбойник** может попытаться переиграть вас в мид и в лейтгейме с помощью случайной генерации. Тут пригодится **Мистер Каюк** и бесконечная выгода с силы героя **Озаренной Кариэль**. В этом матч-апе можно действовать жаднее и не спешить играть две копии **Равенства**.

**Разбойник на минах** доставит какие-то неудобства только в случае, если вы не найдете ни достаточного количества исцеления, ни **Озаренную Кариэль**, что достаточно сложно.



### Охотник на демонов Скверны

**Охотник на демонов Скверны** — выгодный матч-ап, хотя и не такой уж легкий. Оппонент давит преимущественно за счет взрывного урона: заклинаний, атак, **Силага из Бездны**, силы героя **Куртруса Убийцы Демонов**, комбинаций с **Леди Стэнно**. Ото всего из этого закроют **Озаренная Кариэль** и избыток исцеления. Важно не давать существам ДХ атаковать и наносить дополнительный урон за счет своих характеристик. В этом случае исцеления не хватит. Оставляйте комбинации с **Равенством** для **Силага из Бездны** или **Куртруса Убийцы Демонов**. Будут эффективны и другие зачистки — заклинания и существа. Если ДХ уже сыграл **Куртруса Убийцу Демонов**, постарайтесь захватить стол и не давать противнику атаковать даже мелкими угрозами — все они потенциально наносят много урона за счет перезарядки силы героя оппонента.

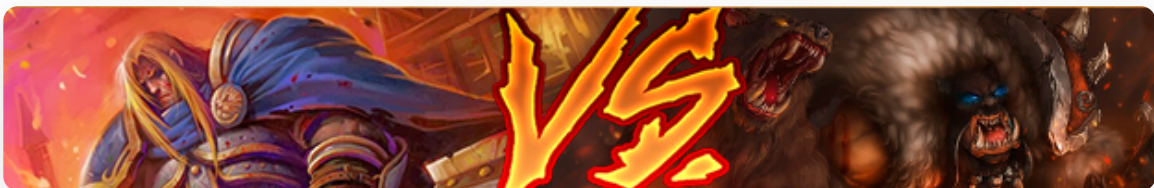
Захватив стол, Паладин чувствует себя комфортно в этом поединке, особенно если получится сыграть провокации и баффнуть их божественным щитом. С такими угрозами ДХ сложно справиться.



### Курс Чернокнижник

Противник наносит весь урон с помощью **Проклятий Глубин**. В мид и лейтгейме нужно держать много карт в руке, чтобы оппонент не заспамил вашу руку большим количеством негативных заклинаний. В этом случае вы сможете легко восстановить все потерянные хиты с помощью существ и заклинаний. Проблема только в том, что вы всегда будете начинать ход с 10 картами, так что будут сгорать все топдеки. Желательно найти комбинацию **Мирмидон** + **Ролл из рыбосвета**, чтобы восполнить ресурсы в руке после розыгрыша большого количества карт.

Победить противника можно двумя способами: ОТК комбинацией и просто выживанием. В обоих случаях важна ранняя **Озаренная Кариэль**, которая поможет как в защите, так и в нападении. Но не забывайте, что Курс Локи часто играют **Коррозионную гадюку**, из-за которой матч-ап и становится достаточно неприятным.



### Биг Бист Охотник

Выгодный для Контроль Паладина матч-ап, особенно если Охотник играет сверхагрессивной версией. В этом поединке достаточно просто чистить стол и восстанавливать здоровье: с этим у Паладина не должно возникнуть серьезных проблем.

Тяжелые версии Биг Бист Охотников могут переиграть Утера по выгоде, так что старайтесь экономнее пользоваться зачистками, не отдавать два Равенства слишком рано, а еще перебирать карты в колоде. Держите Праведную защиту для крупных зверей, проворачивайте комбинации с Мастером клинка Самуро. Закрывайтесь провокациями, чтобы выманить больше существ на половину противника и дать массовую зачистку.



### Паладины

**Мех Паладин** — матч-ап близкий к равному, хотя и не такой уж и простой. Главная опасность — вас переиграют по выгоде с помощью тяжелых и липких угроз, а главное из-за огромного количества добора с Механорадара. Старайтесь играть жадно, добирайте карты по максимуму, не тратьте слишком рано Равенство. Комбинации с Равенством не всегда можно повернуть из-за божественных щитов: тут поможет 2 массовых источника урона или Яростный пиромант в комбинации с любым заклинанием до розыгрыша Равенства.

Зеркальный матч-ап двух **Контроль Паладинов** во многом зависит от захода Озаренной Кариэль. Если оба Пала играют этого героя рано, начинается битва характеристик и выгодных разменов. Тут будут полезны Праведная защита, Благодать садов и другие способы выгодно разменяться. ОТК комбинацию с Мистером Каюком повернуть будет сложно, если у вас нет Коррозионной гадюки. В матч-апе куда больше пользы принесет огромный Мастер клинка Самуро или Левиафан. Не подставляйте ваши угрозы под массовые зачистки врага, держите на столе одну опасную цель. Старайтесь сгенерировать дополнительные копии Равенства и Праведной защиты с помощью Боевого викария.



### Контроль Воин

**Контроль Воин** — сложный матч-ап, но сдаваться сразу же в нем не стоит. Паладин все еще может переиграть противника просто за счет силы героя Озаренной Кариэль. Дополнительных характеристик хватит для продолжительного давления — у Воина могут закончиться ответы. Сам Воин продавить вас рано не сможет — порой даже с

сокровищами [Кзакусана](#). А без [Озаренной Кариэль](#) победить будет очень трудно: герой играет ключевую роль в матч-апе.

Важная карта противника — [Мутанус Пожиратель](#). Важно не подставить под него огромные цели под бафами силы героя [Озаренной Кариэль](#), а еще важно уберечь [Мистера Каюка](#). Обыгрывайте Мутануса, оставляя в руке не только сильное существо с большими стататами, но и что-то мелкое. А еще старайтесь держать на [Мутануса Пожирателя](#) ответ — в идеале [Праведную защиту](#).

Даже Контроль Воина с огромным количеством брони можно продавить ОТК комбинацией с [Мистером Каюком](#), если он получит достаточные характеристики со всех источников.

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!