

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

ОТК Холи Паладин — топ колода высоких рангов. Гайд по архетипу

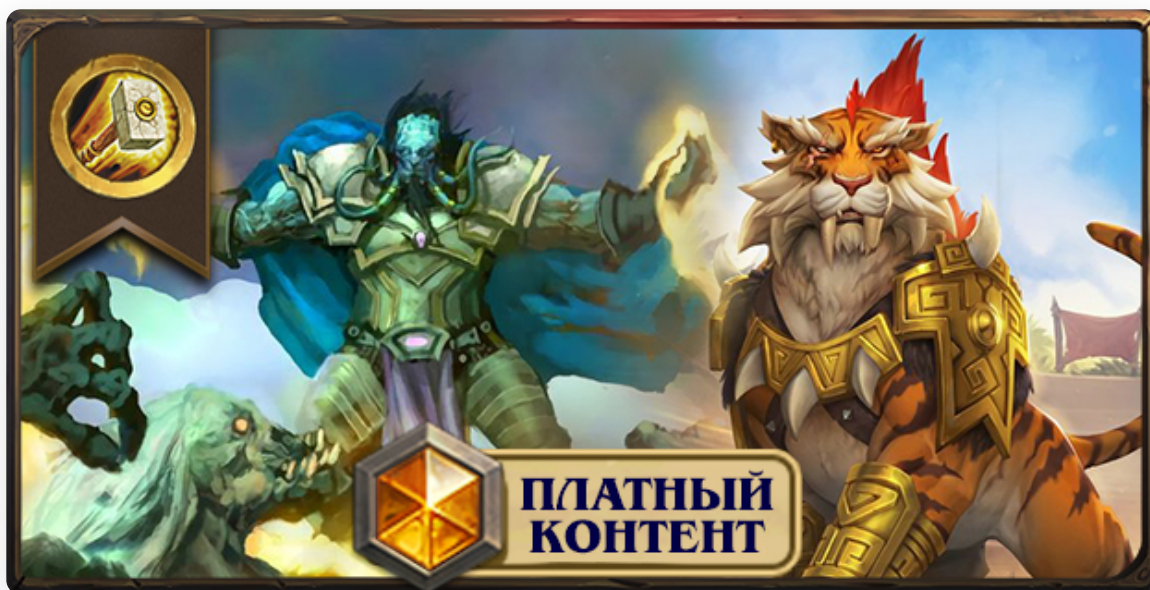
03.10.2019

Гайды

Гайды Спасители Ульдума

ОТК Холи Паладин

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Холи Паладин или ОТК Паладин. Архетип уже не новый, но в Спасителях Ульдума в его распоряжении появилось больше мощных карт и синергий. Долгое время в мете Холи Паладин уступал другим представителям своего класса, но в конце сентября и начале октября он становится популярнее.

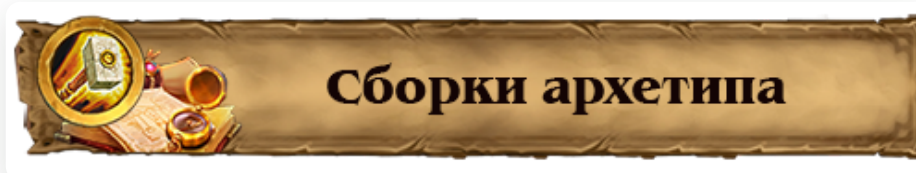
Вы намного чаще встретите Холи Паладина на высоких рангах и в Легенде — здесь Холи Паладин намного популярнее и результативнее Мурлок Паладина или Квест Паладина. Герой статьи требователен к хорошему уровню игры и знанию матч-апов, поэтому он и становится успешнее среди опытных пользователей.

Холи Паладин успешен в ладдере: с его помощью берут высшие строчки Легенды Imfiredup, Furyhunter, Схууу, DarkCalculus, RDU и другие. Также Холи Паладина часто выбирают для турниров: эта колода популярна в лайнапах игроков на Hearthstone Grandmasters.

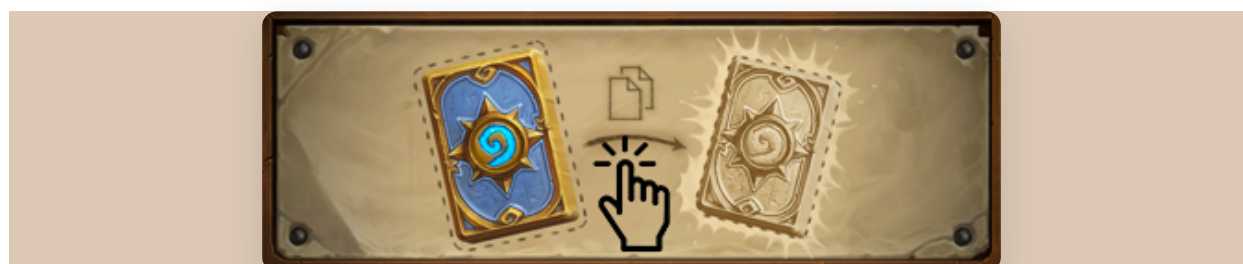
Из гайда вы узнаете, какую сборку Холи Паладина выбрать и как собрать собственную. Вы найдете подробный разбор муллигана, геймплея и популярных матч-апов меты Спасителей Ульдума до патча с вольными картами.

Разделы гайда:

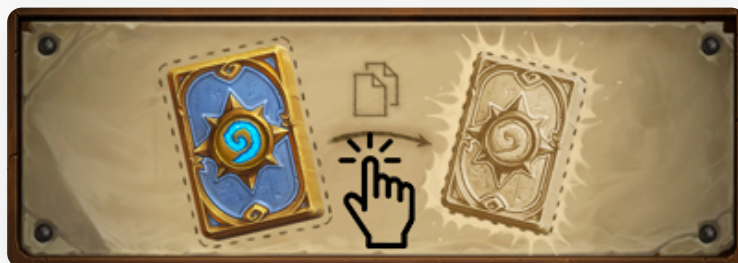
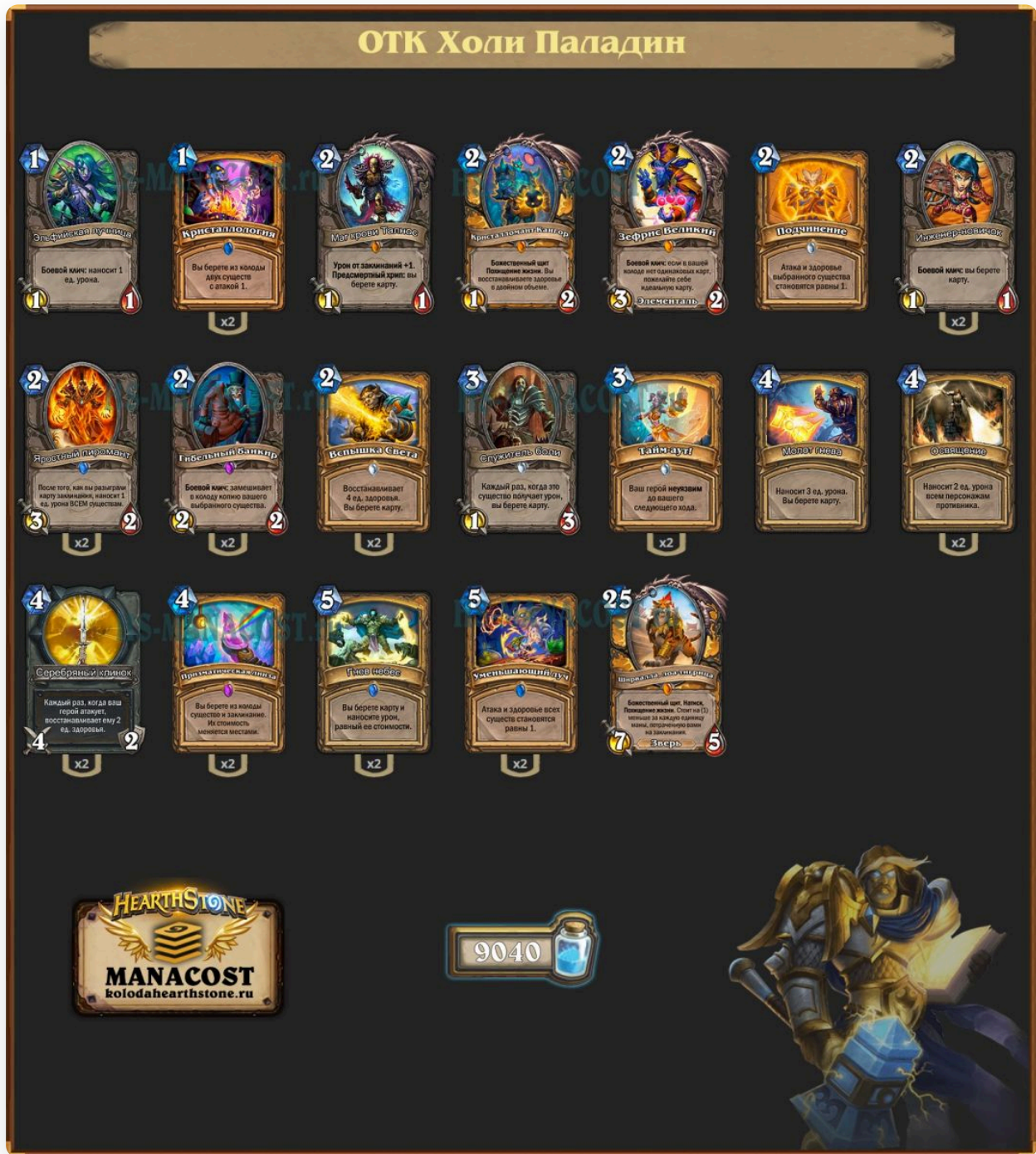
1. *Сборки архетипа*
2. *Вопросы декбилдинга*
3. - *Основа колоды*
4. - *Опциональные и технические карты*
5. - *Замены*
6. - *Максимально бюджетная версия*
7. *Муллиган*
8. *Стратегия игры*
 1. - *Суть архетипа*
 2. - *ОТК комбинация*
 3. - *Проблема 5 урона*
 4. - *Что делать до ОТК*
 5. - *Как играть против агро*
 6. - *Как играть против контроля*
 7. *Как играть Зефриса Великого*
 8. - *Общие полезные советы*
9. *Матч-апы*
Заключение



Холи Паладин — старая и стабильная колода. Игроки нашли оптимальную версию архетипа, так что особого простора для декбилдинга нет. Хотите необычную версию Холи Паладина — обратитесь к сборке с минимумом вторых копий карт, но с [Сэром Финли из Песков](#). Такую колоду можно было бы называть Зефрис Холи Паладин, но [Зефриса Великого](#) берут все представители архетипа, даже если в колоде много вторых копий карт.

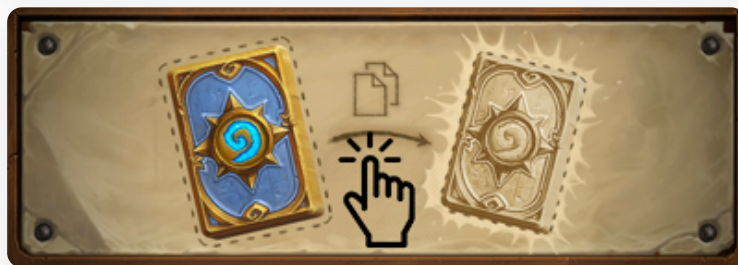


Классический Холи Паладин



Классическая версия Холи Паладина, в которой можно выделить только одну особенность: здесь две копии Уменьшающего луча, но нет Равенства. Часто в сборки могут брать оба заклинания в одном экземпляре. Такой подход слегка улучшает матч-ап Паладина с Квест Шаманом.

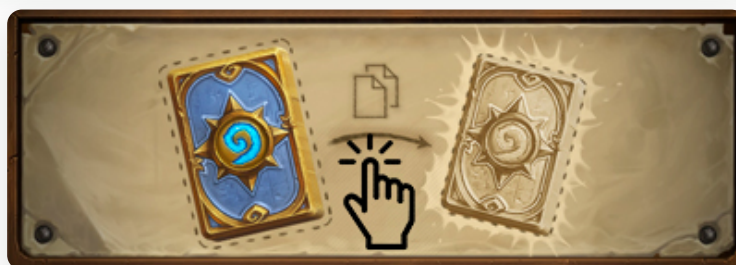
Холи Паладин от Схуу



- Служитель боли, x1 Молот гнева, x1 Освящение, x1 Призматическая линза, x1 Серебряный клинок, Подчинение
- Прайд Салхета, Торговец супом, Печать мудрости, Собиратель сокровищ, Равенство

Сборка от Схуу жертвует вторыми копиями некоторых защитных опций, но берет больше способов перебора колоды, пусть иногда и специфичных. Такой Холи Паладин рассчитывает агрессивно перебирать колоду со старта.

Холи Паладин с Сэром Финли из Песков



Необычная версия Холи Паладина с минимумом вторых копий карт. Такая колода едва ли сильнее классических, но веселее и интереснее. **Сэр Финли из Песков** поможет адаптировать геймплей под конкретный матч-ап: особенно хороши силы героя Воина, Чернокнижника, Жреца и Мага. Также вы намного раньше сможете сыграть **Зеффриса Великого**: иногда уже на второй ход.

Недостаток колоды — некоторая нестабильность: здесь только одна копия **Тайм-аута!** и других важных защитных инструментов.

[К оглавлению](#)

Вопросы декбилдинга

Основа колоды

В основе колоды Холи Паладина много карт, поскольку архетип устоялся и игроки нашли оптимальный набор карт еще в Возмездии теней. Из новинок Спасителей Ульдума здесь только **Зефрис Великий**, который отлично вписался в колоду, несмотря на большое количество дубликатов.

Основа колоды - Холи Паладин (27/30)

Стоимость основы - 8960 пыли

 <p>Эльфийская лучница Боевой клич: наносит 1 ед. урона.</p> <p>1 1</p>	 <p>Кристаллолоня Вы берете из колоды двух существ с атакой 1.</p> <p>1 x2</p>	 <p>Яростный пиромант После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>2 3 2</p>	 <p>Инженер-новичок Боевой клич: вы берете карту.</p> <p>2 1 1 x2</p>	 <p>Гибельный банкир Боевой клич: замешивает в колоду копию вашего выбранного существа.</p> <p>2 2 2 x2</p>	 <p>Маг крови Цапынос Урон от заклинаний +1. Предсмертный хрип: вы берете карту.</p> <p>2 1 1</p>
 <p>Зефрис Великий Боевой клич: если в вашей колоде нет одинаковых карт, пожелайте себе идеальную карту.</p> <p>2 3 2</p>	 <p>Вспышка Света Восстанавливает 4 ед. здоровья. Вы берете карту.</p> <p>2 1 2 x2</p>	 <p>Кристалломант Кангер Божественный шаг. Пожизненно жизни. Вы восстанавливаете здоровье в двойном объеме.</p> <p>2 1 2</p>	 <p>Тайм-аут! Ваш герой неуязвим до вашего следующего хода.</p> <p>3 1 2 x2</p>	 <p>Призматическая луня Вы берете из колоды существо и заклинание. Их стоимость меняется местами.</p> <p>4 1 2 x2</p>	 <p>Молот гнева Наносит 3 ед. урона. Вы берете карту.</p> <p>4 1 2</p>
 <p>Равенство Здоровье ВСЕХ существ становится равно 1.</p> <p>4 1 2</p>	 <p>Серебряный клинок Каждый раз, когда ваш герой атакует, восстанавливает ему 2 ед. здоровья.</p> <p>4 1 2</p>	 <p>Освятие Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p> <p>4 1 2 x2</p>	 <p>Уменьшающий луч Атака и здоровье всех существ становятся равны 1.</p> <p>5 1 2</p>	 <p>Гнев небес Вы берете карту и наносите урон, равный ее стоимости.</p> <p>5 1 2 x2</p>	 <p>Шпираль отчаяния Божественный шаг. Наносит. Пожизненно жизни. Стоит на (1) меньше за каждую единицу маны, потраченную вами на заклинание.</p> <p>25 7 5</p>

Обратите внимание на Равенство — иногда эту карту заменяют на вторую копию **Уменьшающего луча**. Также в сборки часто берут вторые копии **Серебряного клинка** или **Молота гнева**.

В основе только одна копия **Серебряного клинка**, поскольку вторую не достать из колоды **Призматической линзой**. В некоторых ситуациях это помешает раньше разыграть **Зефриса Великого**.

Больше об опциональных и технических картах Холи Паладина далее.



Печать мудрости — дополнительный необычный способ добора. Можно баффнуть свою цель, если вы закрепились на столе, а можно заблокировать атаки небольшой или средней угрозы противника.

Торговец супом — синергирует со **Вспышкой Света**, а также с исцеляющими эффектами под **Кристалломантом Кангором**. Это достаточно ситуативный источник добора, так что встречается не во всех сборках.

Молодой хмелевар — хорошо работает с Ширваллой лоа-тигрицей на поздних этапах. Также с его помощью можно вернуть **Гибельного банкира** в руку, чтобы провернуть более мощную ОТК комбинацию на 50 урона за один ход.

Подчинение — есть во многих сборках Холи Паладина в одном экземпляре. Хорошо синергирует с Эльфийской лучницей, помогает ослабить раннюю крупную угрозу вроде **Эдвина ван Клифа**, **Морского великана**, **Горного великана** и так далее.

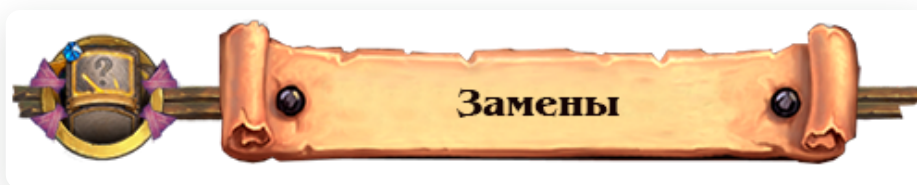
Прайд Салхета + Собиратель сокровищ — эти карты хорошо работают вместе, но по отдельности брать их не стоит. **Прайд Салхета** станет хорошей картой в стартовой руке.

Служитель боли — дополнительный стабильный и всегда работающий источник добора. Одна копия есть во многих сборках, можно взять и две.

Верховный жрец Текал — если в коллекции есть эта легендарка, можете составить колоду с ней. **Верховный жрец Текал** полезен в первую очередь в медленных матч-апах, а в особенности против другого Холи Паладина.

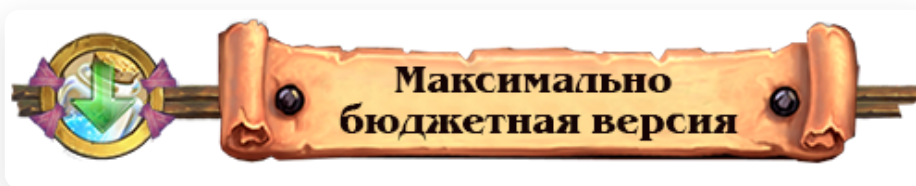
Зиллиакс — не знаете, что взять в колоду тридцатой картой, обратитесь к **Зиллиаксу** — он хорош всегда. Хорошо синергирует с **Торговцем супом**.

[к оглавлению](#)



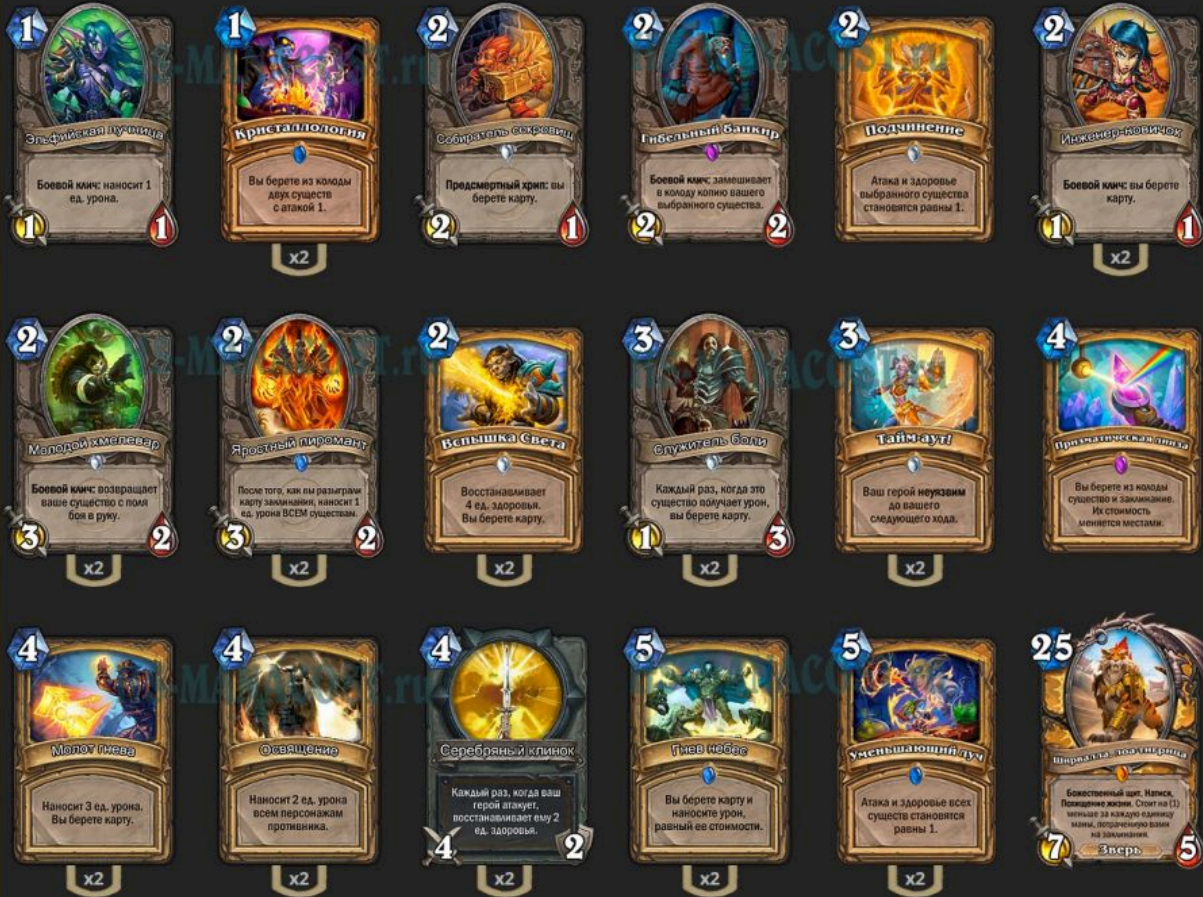
Классические сборки Холи Паладина стоят 9 тысяч чародейной пыли, но их можно сделать значительно дешевле, при этом не сильно потеряв в силе колоды. Далее список дорогих карт и способы заменить их, если это возможно.

- Ширвалла loa-тигрица — обязательная карта, без которой Холи Паладин потеряет всякий смысл.
- Гибельный банкир — одна копия обязательна, вместо второй можно взять Молодого хмелевара.
- Призматическая линза — постарайтесь взять одну копию Призматической линзы в сборку, но в крайнем случае ее можно заменить другими источниками добора.
- Зефрис Великий — мощная карта, которая существенно усиливает архетип, но без нее можно обойтись. Прямых замен Зефрису Великому нет, так что возьмите в сборку дополнительную копию Уменьшающего луча или Равенства.
- Маг крови Талнос — существенно сильнее Собирателя сокровищ, так как синергирует с Кристаллологией и Освящением, но можно заменить на любой другой источник добора.
- Кристалломант Кангор — можно представить Холи Паладина без этого существа, но его возможности в исцелении и возвращению в игру станут слабее. Также в сборке будет на одно существо с 1 атаки меньше, что сделает Кристаллологию слабее. Но все же Холи Паладин может обойтись без этой легендарки: возьмите вместо нее Служителя боли.



Максимально бюджетный Холи Паладин

Максимально бюджетный Холи Паладин



Максимально бюджетный Холи Паладин стоит 3600 чародейной пыли, хотя его можно сделать еще дешевле, заменив **Призматическую линзу** и **Молот гнева** на связку **Прайд Салхета** + второй собиратель сокровищ.

Такой Холи Паладин слабее классической версии, но даст вам представление об архетипе. В первую очередь дополните сборку вторым **Гибельным банкиром** и **Зефрисом Великим**. Далее крафтите **Кристалломанта Кангора** и **Мага крови Талноса**.

В колоду всегда можно взять **Зиллиакса**, который должен быть в коллекции каждого.

[к оглавлению](#)



Далее несколько общих правил муллигана Холи Паладина:

- Всегда оставляйте **Кристаллологию** в любом количестве. Это лучшая карта в колоде, которую часто нужно искать агрессивно, то есть скидывать все другие карты в поисках этой.
- С хорошей рукой оставляйте **Призматическую линзу**. Она особенно полезна в медленных матч-апах.
- Если в колоде есть **Верховный жрец Текал**, оставляйте его всегда
- **Яростный пиромант** нужен с **Монеткой** в темповых матч-апах
- **Освящение**, **Серебряный клинок** — также полезные опции в темповых матч-апах. Часто их оставляют только с хорошей рукой, хотя есть случаи, когда они нужны всегда.
- **Служитель боли** полезен против классов, которым сложно нанести 3 урона за один удар с помощью существ или заклинаний
- **Равенство**, **Подчинение** и **Уменьшающий луч** — ключевые способы борьбы с Комбо Жрецом



- **Воин**: агрессивный муллиган в поисках двух копий **Кристаллологии**. Если есть — **Серебряный клинок**, **Вспышка Света**, **Молот гнева**.

Паладин: Кристаллология, Призматическая линза, Инженер-новичок, Маг крови Талнос. С Монеткой — Яростный пиромант.

Охотник: Кристаллология, Служитель боли, Серебряный клинок. С Монеткой — Яростный пиромант. С хорошей рукой — Молот гнева, Подчинение.

Друид: Кристаллология, Служитель боли, Призматическая линза.

Разбойник: Кристаллология, Серебряный клинок. С Монеткой — Яростный пиромант. С хорошей рукой — Молот гнева, Маг крови Талнос.

Шаман: Кристаллология, Освящение, Служитель боли, Призматическая линза. С Монеткой — Яростный пиромант. С хорошей рукой — Серебряный клинок.

Маг: Кристаллология, Служитель боли, Инженер-новичок, Подчинение. С хорошей рукой — Серебряный клинок.

Жрец: Кристаллология, Равенство, Уменьшающий луч, Служитель боли, Подчинение. С Монеткой — Яростный пиромант. С хорошей рукой — Молот гнева.

Чернокнижник: Кристаллология, Серебряный клинок, Подчинение, Служитель боли, Освящение. С Монеткой — Яростный пиромант.

[к оглавлению](#)



Суть архетипа

Холи Паладин — ОТК колода, способная нанести за ход 25 или даже 50 единиц урона с пустого стола. Для комбинации нужны Ширвалла лоа-тигрица, Гибельный банкир и Гнев небес, а также некоторые другие дополнительные условия, о которых речь пойдет далее.

Помимо ОТК комбинации, у Холи Паладина есть традиционный набор защитных инструментов: **Равенство**, **Уменьшающий луч**, **Освящение** и **Яростный пиромант**. Также важен **Тайм-аут!** — способ не умереть от большинства угроз противника и взрывного урона.

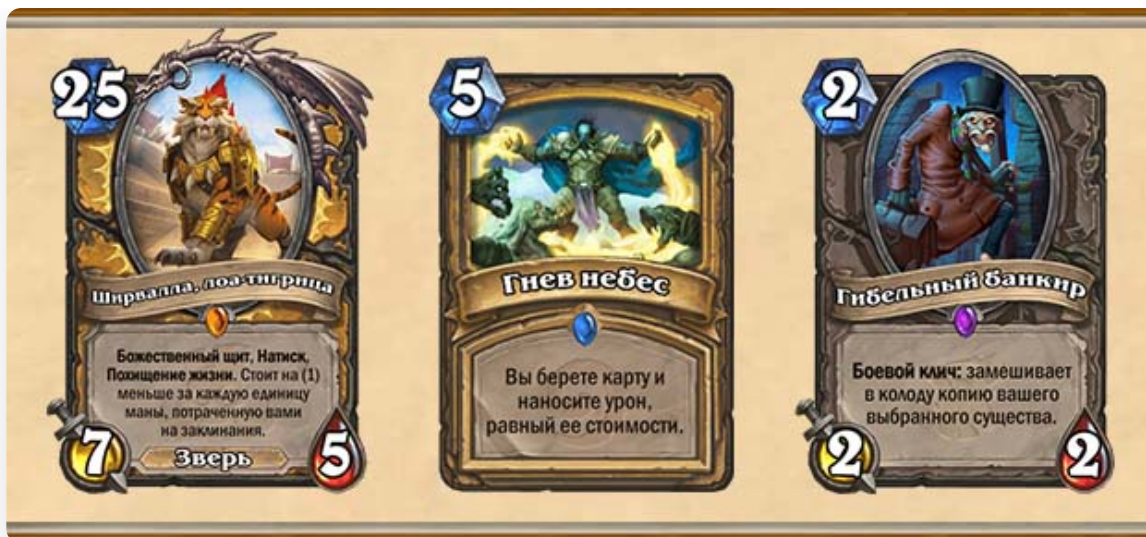
Специфичны способы добора карт Холи Паладина. **Кристаллология** — лучшая карта в колоде, но под нее нужно подстраивать сборку, обращаясь к существам с 1 единицей атаки — преимущественно другим источникам добора. Важно рано найти **Кристаллологию** в любом поединке, чтобы с ее помощью найти другие источники добора и быстро прийти к усталости для ОТК комбинации.

Остальные источники добора работают просто и заменяют себя новой картой из колоды. Исключение — **Призматическая линза**. Колода не построена так, чтобы вы извлекли небывалую выгоду из **Призматической линзы**, чаще это просто плохая копия **Интеллекта чародея**, то есть способа добрать две карты. Замена стоимости существа и заклинания не так важна, а порой даже вредна. Если вы вытащите **Ширваллу лоя-тигрицу**, она станет бесплатной сразу же, но заклинание подорожает до двадцати пяти кристаллов маны, что может быть неприятно, если это **Гнев небес** или **Тайм-аут!**. Бывают и позитивные сценарии, когда вы получите выгоду от смены манастоймости, но чаще всего особой роли эта особенность **Призматической линзы** не сыграет.



ОТК комбинация

ОТК комбинация Холи Паладина завязана на синергии **Гнева небес** и **Ширваллы лоя-тигрицы**. Цель — сыграть **Гнев небес** в героя противника, вытащив из колоды **Ширваллу лоя-тигрицу**. Так вы нанесете 25 единиц урона с пустого стола независимо от стоимости существа.



Чтобы повернуть такую комбинацию, нужно выполнить 3 условия:

- - Держать в руке необходимые карты (*Гнев небес*, *Ширвалла лоя-тигрица*, *Гибельный банкир*)
- - В течение партии потратить в сумме 22 или более маны на заклинания, чтобы *Ширвалла лоя-тигрица* стоила 3 и менее маны
- - В колоде не должно быть карт

Если все условия соблюдены, сыграйте *Ширваллу лоя-тигрицу* на стол, замешайте ее в колоду *Гибельным банкиром* и используйте *Гнев небес* в героя противника. Так вы нанесете 25 единиц урона.

Важные примечания к ОТК комбо:

Вы можете повторить ОТК комбинацию на следующий ход, если в руке есть вторые копии *Гибельного банкира* и *Гнева небес*.

Вы можете нанести 50 единиц урона за один ход, если в сборке есть *Молодой хмелевар*, или вам повезло удешевить *Гнев небес* с помощью *Призматической линзы*. Чтобы нанести 50 единиц урона за один ход, замешайте до этого три копии *Ширваллы лоя-тигрицы* в колоду (*Гибельный банкир* + *Гибельный банкир* + *Молодой хмелевар* на *Гибельного банкира* + *Гибельный банкир*). На следующий ход сыграйте два *Гнева небес*. Такая комбинация не нужна в большинстве ситуаций и матч-апов, но помнить о ней стоит.

25 единиц урона не всегда достаточно для победы. Добить оппонента можно *Серебряным клинком*, *Освящением*, *Молотом гнева*, существом на столе или второй копией *Гнева небес*. Читайте подробнее об этом далее.

Вы можете играть ОТК комбинацию в любой момент партии, не дожидаясь, пока в колоде не останется карт. Это ненадежный способ победы, но часто единственный. Если вы знаете, что умрете на следующий ход, замешивайте *Ширваллу лоя-тигрицу* в любой момент партии и надейтесь "топдекнуть" ее с *Гнева небес*. Если *Ширвалла лоя-тигрица* не пришла в руку, играйте просто *Гнев небес* в противника.

[к оглавлению](#)



Проблема 5 ед. урона

ОТК-комбинация наносит 25 единиц урона за ход. Противники знают это и постараются держать свое здоровье выше критической отметки. Перед Холи Паладином встанет проблема 5 единиц урона.

В колоде нет гарантированного способа нанести 5 единиц урона кроме **Зефриса Великого**. Все карты по отдельности наносят 2-4 единицы урона, а от существ на столе оппонент может достаточно просто избавиться.

Решить проблему можно несколькими способами:

Первый — Сочетать разные источники урона (ранее надетый **Серебряный клинок** + **Освящение** или **Серебряный клинок** + **Эльфийская лучница**).

Второй — Добить противника на следующий ход повторной ОТК-комбинацией (если у оппонента много исцеления) или другими мелкими источниками урона — **Гневом небес** с любым "топдеком", оружием, заклинаниями и существами.

Третий — после комбинации разыграть **Зефриса Великого**, который даст способ закончить партию

После ОТК-комбинации вы вынудите противника делать много действий: восстанавливать здоровье, убирать со стола одну или две **Ширваллы лоя-тигрицы** и **Гибельного банкира**, а также находить свои способы победы. Скорее всего, на все эти действия десяти кристаллов маны не хватит, чем и должен воспользоваться Паладин.

Не забывайте, что в мете мало ремувалов оружия, так что надетый **Серебряный клинок** будет в безопасности во многих матч-апах. Но его может разрушить **Зефрис Великий** противника, который даст оппоненту **Кислотного слизнюка** или **Харрисона Джонса**. Также **Зефрис Великий** может дать противнику дополнительные источники исцеления, если вы оставите его с 5 и менее здоровья.

[к оглавлению](#)



Что делать до ОТК

Помимо способов победы, есть другой важнейший аспект игры – как дожить до ОТК комбинации. Делать это вы будете в каждой партии в отличие от самой комбинации.

Главные приоритеты с первого же хода и до завершения партии:

- *Перебор колоды в поисках частей комбинации*
- *Защита героя при помощи зачисток, провокаций и исцеления.*

Количество защитных опций в колоде ограничено: вы сможете зачистить или существенно ослабить стол максимум три-четыре раза за игру с помощью АоЕ.

Равенство — не самостоятельное заклинание, которое нужно обязательно сочетать с минорными источниками урона. **Уменьшающий луч** сильнее, однако порой цели все равно важно убирать со стола, несмотря на 1/1 характеристики. Например, это важно против Друида или Зоолока.

Дополнительный защитный инструмент помогает найти **Зефрис Великий**. Читайте подробнее о том, как играть эту карту, далее.

Перебирать колоду помогают простые, но эффективные инструменты: **Кристаллология**, **Инженер-новичок**, **Маг крови Талнос**, **Вспышка Света**, **Призматическая линза**, **Служитель боли**, **Молот гнева**, а порой и **Гнев небес**, если вам хватит одной копии этого заклинания. Добирайте карты всегда, когда на это есть мана, и вы не опасаетесь сжигания карт в руке или урона от усталости.

Играйте **Ширваллу лоа-тигрицу** для исцеления, если есть возможность замешать ее копию в колоду одним ненужным **Гибельным банкиром** из двух или вернуть в руку **Молодым хмелеваром**. Также играть **Ширваллу лоа-тигрицу** нужно всегда, если вы иначе умрете.



Как играть против агро

Холи Паладин по-разному ведет себя в агрессивных и контроль матч-апах.

Против агрессивных колод можно выиграть и без ОТК-комбинации, просто захватив стол и поймав противника на нехватке атакующих инструментов. Но Паладин не сможет безоговорочно захватить стол и удерживать его, постоянно наращивая преимущество, так что придется быстро заканчивать партию и переходить в контрнаступление.

Однако сразу же отказываться от комбинации не стоит. Порой вы сможете затянуть партию до истощения своей колоды и нанести 25 единиц урона — больше и не нужно. Раз так — не жалейте одну копию [Гибельного банкира](#) и [Гнева небес](#) для других целей. Вы можете рано сыграть [Ширваллу лоя-тигрицу](#), чтобы восстановить здоровье и выиграть время, и замешать в еще не опустошенную колоду ее копию [Гибельным банкиром](#). Один [Гнев небес](#) поможет перебирать колоду и бороться за стол, хотя это достаточно нестабильный инструмент.

Если все плохо и вы уверены, что не переживете ход противника, можно рисковать: замешивать [Ширваллу лоя-тигрицу](#) в колоду, даже если там остались карты, и играть [Гнев небес](#) в надежде, что вы "топдекнете" нужное существо и нанесете 25 единиц урона.

Часто вы сможете победить агро колоду, если не дадите ей закрепиться на столе и нанесете много урона по герою с помощью [Освящения](#), [Гнева небес](#), [Серебряного клинка](#) и переживших ход противника существ.

В агро матч-апах не бойтесь отдавать [Тайм-аут!](#) рано: пока у вас не хватает маны на ключевые ОТК комбинации. Заклинание выигрывает время и часто вынуждает противника ставить больше угроз на стол.

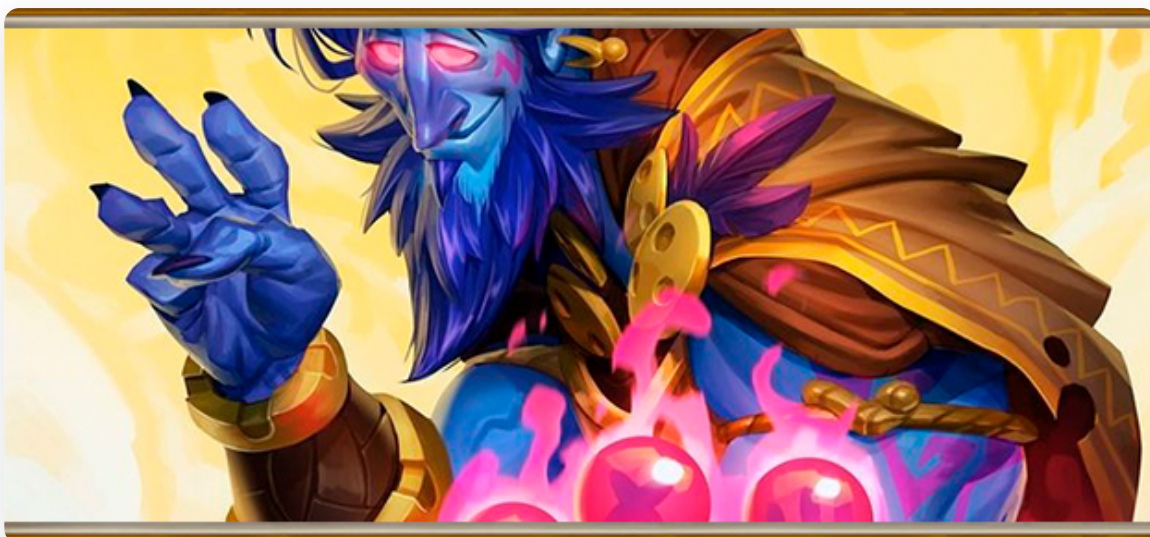


Как играть против контроля

В контроль матч-апах времени для перебора колоды будет намного больше. Задача Паладина — обеспечить себе безоговорочную победу и обойти все защитные инструменты противника. Для этого нужно знать, что может сделать контроль колода — накопить массу брони, восстановить здоровье в большом объеме или убить вас раньше.

Обычно против контроль колод придется играть две ОТК-комбинации в течение двух ходов. Реже — одну комбинацию на 50 единиц урона за ход, что могут позволить только сборки с [Молодым хмелеваром](#).

Против контроля вы всегда будете иметь дело или с исцеляющими эффектами, или с броней. Противник постарается всеми силами вырваться из зоны поражения ОТК-комбинации. Не позволяйте ему делать этого: наносите урон оружием и другими заклинаниями. Также постарайтесь раскопать [Тириона Фордринга](#) с [Зефриса Великого](#) — это мощное существо 6/6, а после смерти и источник 15 урона по герою противника.



Как играть Зефриса Великого

[Зефрис Великий](#) — сложная и многофункциональная карта со специфичной механикой. Чтобы правильно играть [Зефриса Великого](#), нужна знать, как он действует. Подробный

разбор механики карты читайте в [отдельном гайде по Зефрису Великому](#).

Холи Паладин не может разыграть [Зефриса Великого](#) рано, так как в колоде много вторых копий карт. Но у архетипа много источников добора, так что к 8-10 ходам он часто может перебрать всю колоду или хотя бы достать из нее все дубликаты. Тогда-то в бой и вступает [Зефрис Великий](#).

Чаще всего Холи Паладин ищет дополнительные AoE эффекты: [Круговерть Пустоты](#), [Потасовка](#), [Снежная буря](#), [Кольцо льда](#).

Также полезен [Вихрь](#). Чтобы получить его, сыграйте сначала [Равенство](#) или [Уменьшающий луч](#), а только после [Зефриса Великого](#).

С помощью [Зефриса Великого](#) можно найти мощные точечные ремувалы: [Слово Тьмы](#): [Смерть](#), [Немота](#), [Темная жрица](#), [Предательство](#), [Ошеломление](#) и т.д.

Вас могут интересовать способы добить противника после [Гнева небес](#): [Ожог души](#), [Выброс лавы](#), [Огненный шар](#), [Кровавый вой](#) и так далее.

В медленных поединках полезно раскапывать [Тириона Фордринга](#): это опасное существо, а также источник 15 урона после смерти.

[к оглавлению](#)



Общие полезные советы

Общие полезные советы, которые помогут вам лучше освоить геймплей Холи Паладина:





Не держите в руке ненужные части ОТК комбинации: вторые копии [Гибельного банкира](#) и [Гнева небес](#), если они не нужны для победы. Если не хотите ничего замешивать [Гибельным банкиром](#) в колоду, ставьте его на пустой стол.





Следите за оставшимися в колоде картами. Это важно для Холи Паладина, который почти всегда играет до стадии усталости и использует опасную [Призматическую линзу](#). Также "трек" колоды поможет лучше играть [Гнев небес](#).


Например, если в колоде остались две карты: [Ширвалла лоя-тигрица](#) и [Уменьшающий луч](#), две копии [Гнева небес](#) нанесут противнику 30 здоровья.


 Аккуратнее играйте **Призматическую линзу**, если вы избавились от одного **Гнева небес** или вам обязательно нужны две копии. **Призматическая линза** может поднять стоимость **Гнева небес** вплоть до 25 маны, если вы достанете это заклинание и **Ширваллу лоа-тигрицу**.


 Если в колоде не осталось заклинаний или существ, **Призматическая линза** доберет только что-то одно. Если остался только **Серебряный клинок**, **Призматическая линза** не сделает ничего.


 **Тайм-аут!** спасет ото всех источников урона, но вы все еще можете проиграть **Меха-К'Тун** колодам от их комбинации — ей **Тайм-аут!** не помешает.


 Играйте **Тайм-аут!** перед атакой оружием по крупной угрозе противника, если вы не хотите получить урон. Также вы сможете атаковать по угрозе с похищением жизни, не дав противнику восстановить здоровье.

 С помощью **Тайм-аута!** можно выманивать больше существ на половину противника, чтобы после забрать их всех с помощью АоЕ. Однако только неопытный игрок выставит слишком многое на стол.

 **Уменьшающий луч** и **Равенство** — ключевые и единственные ультимативные ремувалы в колоде, распорядитесь ими правильно и старайтесь беречь. Увидев, что вы отдали все АоЕ и **Зефриса Великого**, оппонент не будет бояться ставить на стол много угроз.

 **Кристалломант Кангор** силен в комбинациях, но иногда его нужно ставить в темп: он восстановит вам 2-4 здоровья в любом случае, а еще отвлечет внимание противника и выиграет время.

 Аккуратнее с базовой силой героя Паладина. Иногда из-за нее вы становитесь уязвимее к **Потасовке** или у противника появляется цель для атаки **Зиллиаксом** и исцеления.

 Не бойтесь идти на риски, если ситуация критическая. Часто Холи Паладин не может ждать до момента, когда доберет все карты из колоды, а вынужден замешивать **Ширваллу лоа-тигрицу** ранее и надеяться на удачный результат.

Опытные игроки стараются победить хоть бы с каким-то шансом в партии, если они близки к поражению. Сложно выбрать правильный момент, когда нужно рисковать: вам помогут знание архетипа противника, чтение его руки и просто подсчет вероятностей.

[к оглавлению](#)



Контроль Воин — поединок, в котором вам понадобятся две комбинации на 25 урона каждая, поскольку у противника можно исцеления и способов накопить броню. Старайтесь наносить урон по Гаррошу с помощью оружия и заклинаний. С **Зефриса Великого** ищите **Тириона Фордринга**.

Опасны механизмы Воина, которые дают исцеление и броню: **Зиллиакс**, **Злая металлолайка**, **Этерниевый ровер** — старайтесь убирать их со стола сразу же. Часто от этих угроз можно защититься с помощью **Тайм-аута!**: они не смогут атаковать по герою, но важно оставить свою половину поля без существ.

Агро Воин — забудьте об ОТК комбинации и активно боритесь за стол с самого старта. Поединок сложный, так что не бойтесь отдавать **Ширваллу лоя-тигрицу** в темп для защиты, а также тратить **Гнев небес** для борьбы за стол. Если вы близки к поражению, рискуйте с ранним ОТК комбо, даже если шансы проверить его малы.

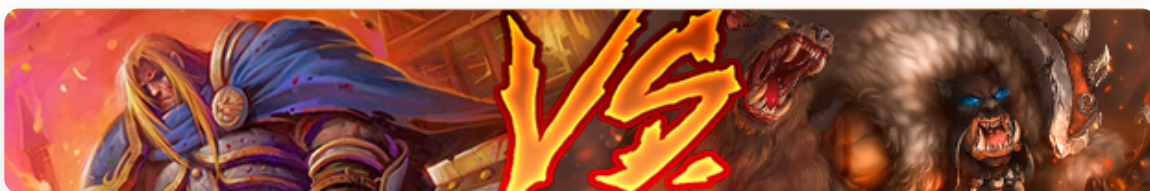


Мурлок Паладин — может доставить проблемы уже со старта, если ему повезет с ранними мурлоками. Ставьте на стол больше угроз, не жалейте рано отдавать **Яростного пироманта**, если он разменяется с опасным мурлоком противника. К выходу **Приманки для рыбы** нужно припасти какой-либо ответ на полный стол. **Уменьшающий луч** сам по себе не так хорош из-за **Мурлоков-полководцев** и **Оракулов Темной Чешуи**. Их можно убрать со стола оружием, Эльфийской лучницей и своими угрозами. Выиграет время для поиска дополнительных карт и накопления маны **Тайм-аут!** — не бойтесь играть его рано.

Если партия затянулась, не бойтесь отдавать **Ширваллу лоя-тигрицу** в темп. ОТК комбинация в этом поединке не нужна. Ваша цель — пережить все волны угроз Паладина, на что хватит АоЕ зачисток и исцеления.

Зеркальный матч-ап двух **Холи Паладинов** интересен из-за **Тайм-аута!**, который помешает противнику реализовать комбо. Важно быстрее прийти к усталости и вынудить противника разыграть Таум-аут! раньше, чем это сделаете вы. Когда две копии будут разыграны, используйте комбо.

Держите ваше здоровье на 30 единицах, чтобы оппоненту было сложнее убить вас комбинацией. Держите один заряд **Серебряного клинка** + Эльфийскую лучницу, чтобы нанести 5 урона после **Гнева небес**.



Зефрис Охотник — опасен тяжелыми угрозами, на которые нужно как можно быстрее ответить любыми способами. Не оставляйте на половине противника много угроз, любые атаки по вашему герою критичны в поединке, если вы вовремя не найдете исцеление.

Играйте от обороны, как будто вы столкнулись с темповой колодой, но не рассчитывайте захватить стол: вам помешают секреты и ремувалы Рексара.

Из секретов опасна в первую очередь **Ловушка для крыс**: старайтесь не активировать ее как можно дольше. **Морозная ловушка** может помешать **Ширвалле лоя-тигрице**, но зверя можно разыграть повторно после возвращения в руку, если на это хватит маны.

Помните, что у противника также есть **Зефрис Великий**, с которого тот может найти **Тириона Фордринга**, исцеление или источники взрывного урона. Вашего **Зефриса Великого** можно использовать, чтобы убрать секреты Охотника **Осветительной ракетой**, хотя они не всегда так сильно мешают Холи Паладину.



Квест Друид — начинает партию медленно, так что вы сможете реализовать все способы добора и даже "раскрутить" **Служителя боли** с помощью Эльфийской лучницы или **Яростного пироманта** с заклинаниями.

Начиная с 5-6 ходов, переходите в режим защиты и боритесь за стол. Старайтесь комбинировать **Уменьшающий луч** с источниками урона, поскольку даже 1/1 угрозы опасны из-за **Кенария** и **Силы дикой природы**.

У Квест Друида есть два мощных исцеления (**Тайный оазис**), а также способы накопления брони (**Свирепый вой**), так что для победы понадобится два **Гнева небес** по 25 урона. Сборки с **Элизой Просвещенной** могут копировать два **Свирепых воя** и выйти за пределы двух ОТК комбо Холи Паладина, но обыгрывать подобное не стоит: не у всех Квест Друидов есть **Элиза Просвещенная**, да и не все знают об этом способе победы.



Квест Разбойник — простой матч-ап, так как оппонент достаточно медлителен, но не использует достаточного количества защитных инструментов: у него мало исцеления и нет способов накопления брони. Разбойник хорош в борьбе за стол, так что на существ полагаться нужно в меньшей степени: едва ли они переживут ход противника. Берегите исцеление и **Тайм-аут!** для поздних этапов, чтобы защититься от оружия, стола и взрывного урона оппонента.

Квест Разбойник может раскопать много мощных карт, но обыгрывать что-либо — ошибка.

Темпо Разбойник — опаснее, так как играет агрессивно с первых же ходов. Сконцентрируйтесь на защите и зачистке стола, после этого используйте исцеление. Не бойтесь играть **Ширваллу лоя-тигрицу** для защиты и исцеления. Не жадничайте с

исцелением и **Тайм-аутом!**, так как у оппонента много взрывного урона: оружие, **Лирой Дженкинс**, **Потрошение**, **Агенты ШРУ** и т.д.

Если **Темпо Разбойник** сыграл **Новый элемент Миры**, на следующий ход ожидайте **Повара Нови** — готовьте на него какой-либо ответ. Иногда полезно дать на полный стол **Уменьшающий луч**, но не чистить его, чтобы помешать **Разбойнику** разыграть **Лироя Дженкинса** и других опасных существ. **Делайте это**, если не умрете от 7 урона со стола.



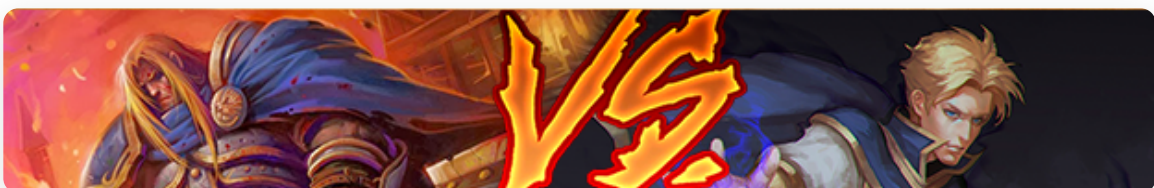
Квест Шаман — противник может как играть от стола, так и сконцентрироваться на взрывном уроне — второй вариант развития событий опаснее. Если Шаман заставил стол 7 уронками, а у вас много здоровья: играйте **Уменьшающий луч**, но не чистите стол и не выставляйте своих существ. Вы будете получать по 7 урона каждый ход, но никогда больше, так как у Шамана нет способов нанести взрывной урон заклинаниями или оружием, а также возможности убрать свою угрозу не другим существом из руки. В комбинации с исцелением и **Тайм-аутом!** это надежный способ затянуть партию и всегда получать предсказуемое количество урона, заблокировав большинство возможностей противника.

Часто вам не хватит 25 урона для завершения партии, так как у **Квест Шамана** есть **Жизнесосы**, а еще он может раскопать исцеление с помощью **Эфириала-прихвостня**. Раз так, готовьтесь нанести недостающие 5 урона каким-либо способом.



Рено Маг — медленный противник, у которого нет достаточного количества исцеления или способов накопления брони. Проблемы могут доставить секреты противника: **Антимагия** заблокирует **Гнев небес**, а **Ледяная преграда** даст броню. Проверяйте **Антимагию** другим заклинанием и не атакуйте по герою противника оружием и существами, чтобы обыграть **Ледяную преграду**. При этом желательно нанести 5-8 урона до **Ледяной преграды** или с помощью заклинаний.

Важно не умереть от стола Мага: старайтесь убирать со стола крупные угрозы Мага, а не просто ослаблять их **Уменьшающим лучом** и **Подчинением**. Так вы обыграете **Волю призывателя**.



Комбо Жрец — в этом поединке важны все способы ослабить вражескую угрозу: **Подчинение**, **Уменьшающий луч** и **Равенство**. Ослабленные до 1/1 угрозы не так опасны в большинстве случаев, так что их можно даже не убивать. Используйте все ультимативные зачистки с умом и бережно. Если есть возможность зачистить стол другим способом или закрыться **Тайм-аутом!** — делайте это.

ОТК комбинация не нужна в этом матч-апе, так что отдавайте **Ширваллу лоя-тигрицу** и **Гнев небес** для борьбы за стол. Задача Холи Паладина — контролировать стол и не позволять Жрецу закрепиться на нем. Не обращайте внимание на здоровье: пока на столе противника ничего нет, вы в безопасности и с 1 здоровьем.

Аккуратнее с исцеляющими эффектами: они баффнут **Стражницу Света**. Но если вы атакуете **Серебряным клинком** по **Стражнице Света**, она не успеет получить +2 к атаке от того, что ваш герой восстановил здоровье.



Зоолок — классический агрессивный матч-ап. В нем ОТК комбинация не нужна вовсе: вы сможете добить противника заклинаниями, оружием и пережившими ход существами. Играйте все части комбинации в темп, чтобы не потерять стол и навязать Зоолоку борьбу.

Все Зоолоки играют **Морских великанов**, так что постарайтесь сберечь **Уменьшающий луч** до момента, когда эта угроза выйдет на стол. Выиграет время и, возможно, выманит **Морского великана** противника **Тайм-аут!**. У Зоолока мало или совсем нет взрывного урона из руки, так что контроль стола в этом поединке часто обезопасит вас от смерти.

Как можно быстрее узнайте, играете ли вы с классическим Зоолоком или с Зефрис Зоолоком. В распоряжении последнего будет больше взрывного урона, массовые баффы, а также исцеление.

[к оглавлению](#)



Холи Паладин — сложная, необычная и уникальная колода, которая подойдет фанатам ОТК архетипов — их в Стандартном режиме осталось немного.

Возможно, скорый патч с Вольными картами изменит ситуацию. Ходят слухи, что в Стандарт вернется **Император Тауриссан**. Он поможет Холи Паладину, а также создаст другие ОТК колоды.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!