

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Холи Паладин — топ колода класса. Гайд по архетипу.

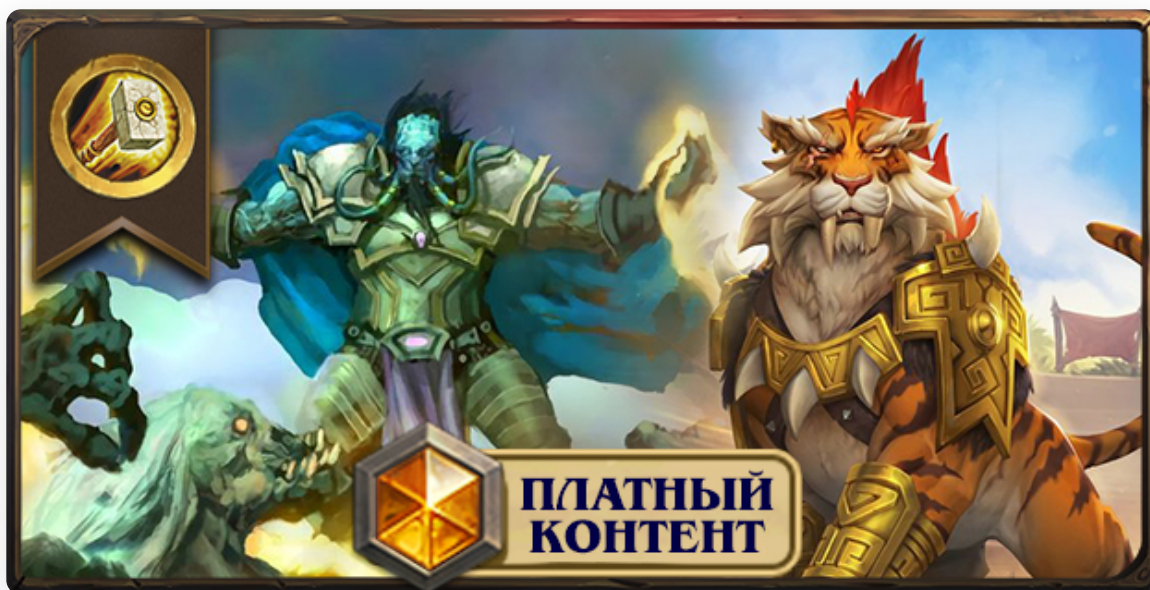
30.05.2019

Гайды

Гайды Возмездие теней

ОТК Холи Паладин Возмездия теней

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Паладин — один из аутсайдеров меты Возмездия теней. Несмотря на это, в распоряжении фанатов много интересных и необычных архетипов класса. Самый популярный из них — Холи ОТК Паладин. О нем и пойдет речь в сегодняшнем гайде.

Холи Паладин — одна из немногочисленных ОТК-колод. Он может нанести 25 или 50 единиц урона за ход с пустого стола, чего хватит для большинства матч-апов ладдера. Архетип особенно хорош против Спелл Магов, Контроль Воинов, Разбойников, Зоолоков и Секрет Охотников. Самые сложные противники — Мех Охотник, Токен Друид, Мурлок Шаман и Бомб Воин. С остальными Утер играет на равных.

Холи Паладин — необычная колода не только из-за своей ОТК-комбинации. Поклонников контрольных колод порадуют традиционные защитные инструменты архетипа, мощные исцеляющие способности и способы возвращения в игру. [Ширвалла лоя-тигрица](#) —

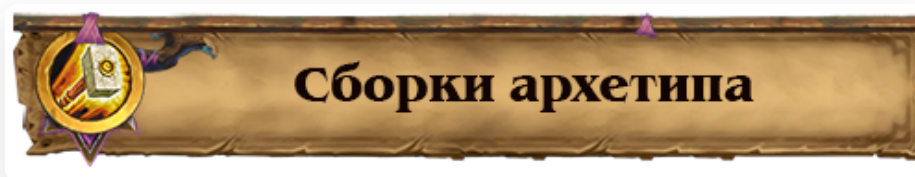
великолепная карта, которая станет ключевой опцией в быстрых и медленных поединках.

После баффов карт Холи Паладин станет только сильнее: Кристаллология будет стоить не 2, а 1 кристалл маны. Но уже сейчас это хороший выбор для ладдера, если вы готовы к сложному и напряженному геймплею.

Гайд поможет освоить Холи Паладина. Вы найдете оптимальные сборки, узнаете, как собрать собственную. Речь пойдет о муллигане, стратегии игры и специфике популярных матч-апов меты.

### **Разделы гайда:**

1. *Сборки архетипа*
2. *Вопросы декбилдинга*
3.       - *Основа колоды*
4.       - *Оptionальные и технические карты*
5.       - *Замены*
6.       - *Максимально бюджетная версия*
7. *Муллиган*
8. *Стратегия игры*
9.       - *Суть архетипа*
10.      - *ОТК комбинация*
11.      - *Проблема 5 урона*
12.      - *Что делать до ОТК*
13.      - *Специфика агро матч-апов*
14.      - *Специфика контроль матч-апов*
15.      - *Общие полезные советы*
16. *Матч-апы*  
*Заключение*



Сборки Холи Паладина незначительно отличаются между собой. Все они построены вокруг Кристаллологии и существ с 1 единицей атаки. Также архетипу необходимы части комбинации и традиционные защитные инструменты Паладина.

Большинство версий Холи Паладина отличаются набором существ с 1 единицей атаки для синергии.



Холи Паладин от Odeiman

# Холи Паладин от Odeiman



Классическая сборка Холи Паладина. В сборке не так много существ с 1 единицей атаки, поэтому особенно важно рано найти и реализовать [Кристаллологию](#).

Добавлена одна копия [Равенства](#). Так проще бороться с Магами и другими играющими от стола колодами.

---

Холи Паладин от Meati

# Холи Паладин от Meati





Равенство





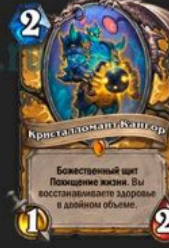


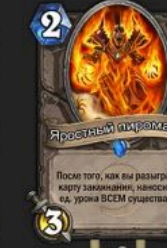


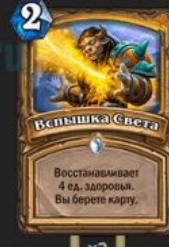

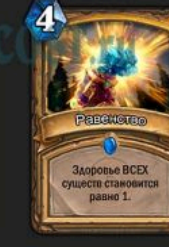
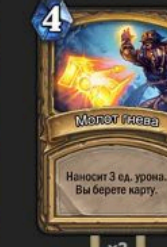
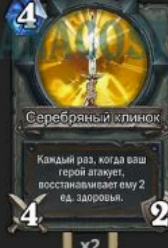

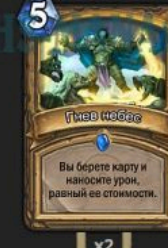
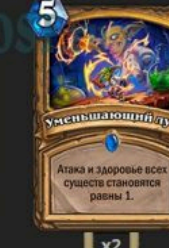

Молодой хмелевар

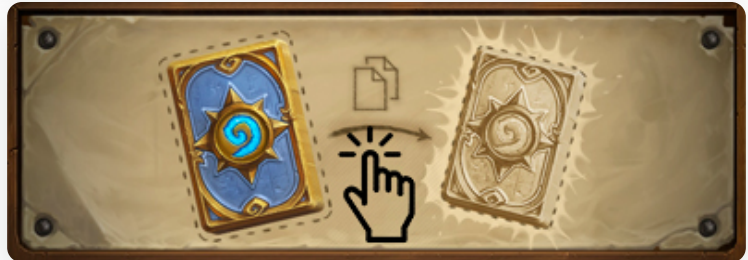
Версия от Meati примечательна из-за **Молодого хмелевара**. Благодаря нему вы сможете нанести 50 единиц урона за один ход. Также это существо подходит для возвращения в руку **Ширваллы loa-тигрицы** в агро матч-апах.

---


Холи Паладин от nantodemoia

# Ходы Паладин от nantodemoia

 <p><b>Кровавый карьер</b> Боевой клич: уменьшает прочность оружия противника на 1. Pirate</p>	 <p><b>Мат крови Талиса</b> Урон от заклинаний +1. Предсмертный хрип: вы берете карту.</p>	 <p><b>Кристалл-баннер</b> Божественный щит. Пожидание жизни. Вы восстанавливаете здоровье в двойном объеме.</p>	 <p><b>Торговец супом</b> Вы берете карту, когда восстанавливаете своему герою 3 ед. здоровья или более.</p>	 <p><b>Инженер-новичок</b> Боевой клич: вы берете карту.</p>	 <p><b>Яростный пирамиант</b> После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p>
 <p><b>Гибельный банкир</b> Боевой клич: замешивает в колоду копию вашего выбранного существа.</p>	 <p><b>Кристаллология</b> Вы берете из колоды двух существ с атакой 1.</p>	 <p><b>Вспышка Света</b> Восстанавливает 4 ед. здоровья. Вы берете карту.</p>	 <p><b>Таймаут!</b> Ваш герой неуязвим до вашего следующего хода.</p>	 <p><b>Равенство</b> Здоровье ВСЕХ существ становится равно 1.</p>	 <p><b>Молот гнева</b> Наносит 3 ед. урона. Вы берете карту.</p>
 <p><b>Освящение</b> Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p>	 <p><b>Серебряный клинок</b> Каждый раз, когда ваш герой атакует, восстанавливает ему 2 ед. здоровья.</p>	 <p><b>Приматическая дилита</b> Вы берете из колоды существо и заклинание. Их стоимость меняется местами.</p>	 <p><b>Гнев небес</b> Вы берете карту и наносите урон, равный ее стоимости.</p>	 <p><b>Успешающий дум</b> Атака и здоровье всех существ становится равно 1.</p>	 <p><b>Широта толпы</b> Божественный щит. Матис. Пожидание жизни. Стоит на (1) меньше за каждую единицу маны, которую вы взяли на заклинаниях Зверь.</p>



## Служитель боли, Зиллиакс

-  Кровожадный корсар, Торговец супом

В сборке больше существ с 1 единицей атаки для синергии с Кристаллологией. Интересные опции — Кровожадный корсар для ответа на оружие противника и Торговец супом. Второй дроп хорошо синергирует с Вспышкой света, Ширваллой лоа-тигрицей и некоторыми другими картами.

## Холи Паладин с Эльфийской лучницей

Холи Паладин с Эльфийской лучницей

1 Печать мудрости  
Выберите существо. Когда оно атакует, вы берете карту.

1 Эльфийская лучница  
Боевой клич наносит 1 ед. урона.

2 Кристаллология  
Божественный щит. Позволяет нанести урон. Вы восстанавливаете здоровье в двойном объеме.

2 Торговец супом  
Вы берете карту, когда восстанавливаете своему герою 3 ед. здоровья или более.

2 Инженерный кот  
Боевой клич: вы берете карту.

2 Яростный аргумент  
После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.

2 Гибельный банкир  
Боевой клич заманивает в колоду копию вашего выбранного существа.

2 Кристаллология  
Вы берете из колоды дух существ с атакой 1.

2 Вспышка света  
Восстанавливает 4 ед. здоровья. Вы берете карту.

3 Служитель боли  
Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.

3 Таймпауз!  
Ваш герой неуязвим до вашего следующего хода.

4 Равенство  
Здоровье ВСЕХ существ становится равным 1.

4 Серебряный клинок  
Каждый раз, когда ваш герой атакует, восстанавливает ему 2 ед. здоровья.

4 Молот меча  
Наносит 3 ед. урона. Вы берете карту.

4 Оказание  
Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.

4 Призрачные валькирии  
Вы берете из колоды существо и заманиваете. Их стоимость меняется местами.

5 Уменьшающий дум  
Атака и здоровье всех существ становится равны 1.

5 Гнев небес  
Вы берете карту и наносите урон, равный ее стоимости.

25 Ширвалла, лоа-тигрица  
Божественный щит. Клич. Позволяет нанести урон. Стоит на (1) меньше за каждую единицу маны, которую вы взяли из заклинания.


7 Зверь  
5

HEARTHSTONE  
MANACOST  
kolodahearthstone.ru

5940



Серебряный клинок, Маг крови Талнос, Зиллиакс, x1 Уменьшающий луч

-  Печать мудрости, Эльфийская лучница, Торговец супом
- Особенность этой версии — Эльфийская лучница. Существо позволяет лучше реализовать Кристаллологию, но также оно станет важным минорным источником урона, чтобы добить угрозы под Равенством или Уменьшающим лучом.

В сборке только одна копия Уменьшающего луча и одна — Равенства.

•

[к оглавлению](#)



В основе колоды Холи Паладина 26 карт — ОТК-комбинация, Кристаллология и синергия с ней, источники добора и ключевые защитные опции.



## Основа колоды Холи Паладина



Чаще всего четыре оставшихся слота дополняют дополнительными существами с 1 единицей атаки для синергии с Кристаллологией (Маг крови Талнос, Служитель боли), Равенством и Зиллиаксом.

Далее — подробнее об опциональных и технических картах Холи Паладина.



### Существа с 1 единицей атаки

**Маг крови Талнос** — берут в большинство сборок, поскольку это и хороший источник добора, и способ баффнуть Освящение, Гнев небес и Молот гнева.

**Служитель боли** — дополнительный способ добора, который можно "раскрутить" под Яростным пиромантом, если в руке много дешевых заклинаний, а у вас много маны. Чаще всего он ставится в темп в надежде, что противник не убьет его с одного удара или не даст немоту/превращение.

**Кровожадный корсар** — в мете после нерфов оружия стало меньше, но оно все еще есть у Бомб Воинов, Секрет Охотников и других. Берите эту опцию, а не **Кислотного слизнюка**, чтобы найти ее с **Кристаллологии**.

**Торговец супом** — необычный способ добора, который можно сочетать с **Зиллиаксом**, **Вспышкой Света**, **Ширваллой лоа-тигрицей** или почти всем под **Кристалломантом Кангором**. **Торговец супом** слаб самостоятельно, поэтому есть не во всех сборках.

**Эльфийская лучница** — также синергирует с **Кристаллологией**. Поможет добывать опасные вражеские угрозы под дебаффом **Равенства** или **Уменьшающего луча**, если в руке нет **Яростного пироманта**, или вы хотите приберечь его.

### Другие опциональные карты

**Печать мудрости** — дополнительный источник добора, который можно использовать на союзные или вражеские угрозы, если вы не можете или не хотите убирать их со стола.

**Равенство** можно взять вместо одной копии **Уменьшающего луча** или в дополнение к нему. Классический ремувал.

**Молодой хмелевар** — чаще всего полезен в агрессивных матч-апах. Можно разыграть **Ширваллу лоа-тигрицу** дважды за ход, однако реализовать этот второй дроп можно и для ОТК-комбинации на 50 единиц урона за один ход в самых медленных партиях.

**Верховный жрец Текал** — не так популярен, но все же полезен преимущественно в агрессивных матч-апах, а также в "миррорах".

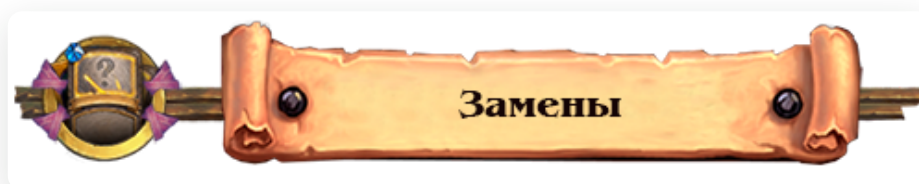
**Элекк-киборг** — у Холи Паладина есть другие более удобные и практичные способы повернуть ОТК-комбинацию, поэтому необходимости в **Элекке-киборге** нет.

**Зиллиакс** — универсальная карта для любой медленной колоды. Особо ни с чем не сочетается, но помогает сдерживать наступление противника и выгодно размениваться.






**Алекстраза** — есть в некоторых сборках, но карта достаточно тяжелая, так что часто будет лежать в руке мертвым грузом. Поэкспериментировать с этим существом можно, но едва ли сборка будет оптимальной.

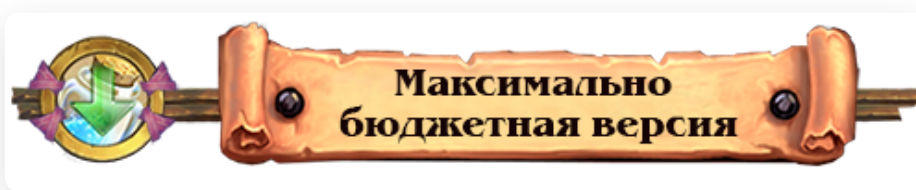
Другие **менее популярные технические опции**: **Смирение**, **Кислотный слизнюк**, **Вестник рока**, **Дар озаренных**, **Свет небес**, **Собиратель сокровищ**, **Возложение рук** и прочие.

[к оглавлению](#)

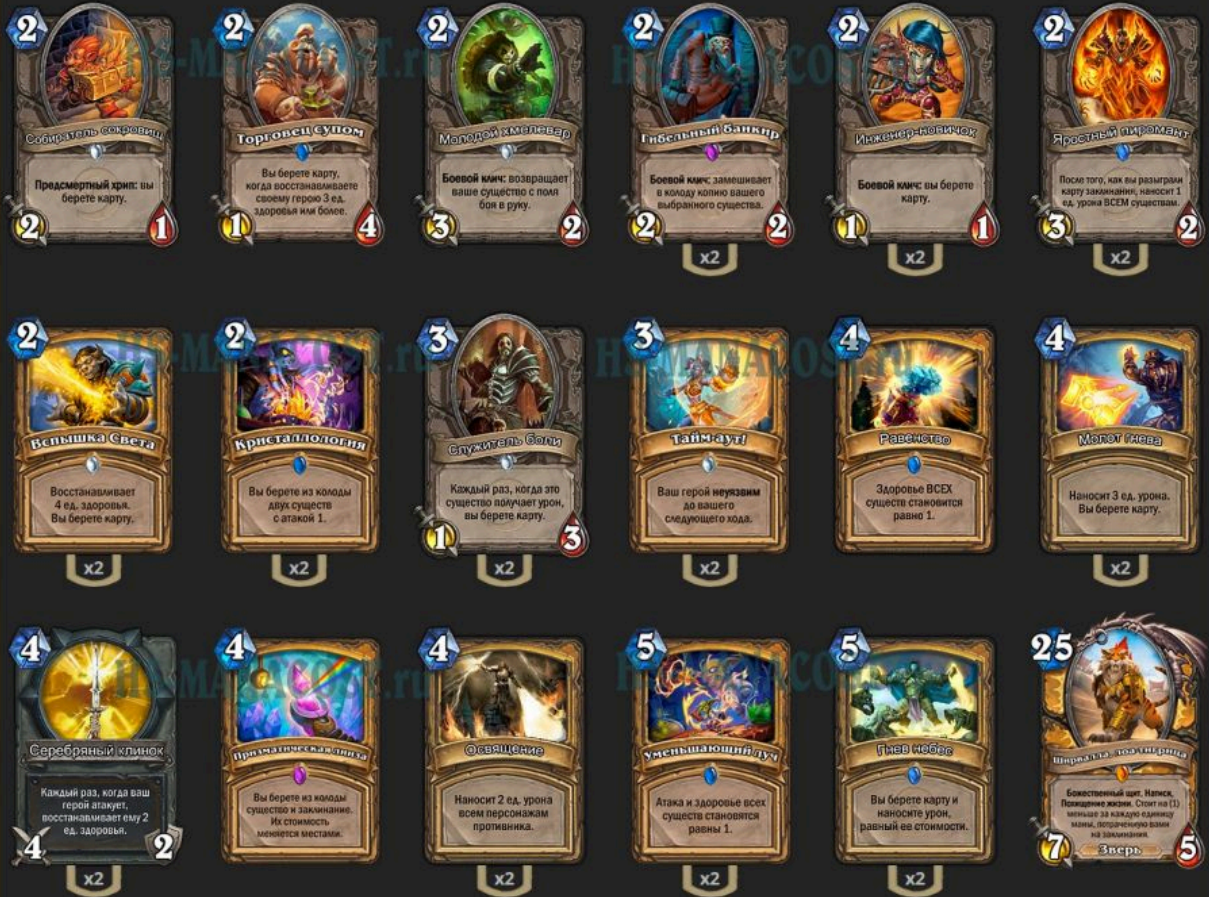


Полноценная колода Холи Паладина стоит приличное количество чародейной пыли, но почти все дорогостоящие карты можно без проблем заменить.

-  **Ширвалла лоя-тигрица, Гибельный банкир** — обязательные карты, без которых Холи Паладина не собрать.
-  **Маг крови Талнос** — легко заменить на **Собирателя сокровищ**, **Служителя боли** или любой другой источник добора. Сборка станет незначительно слабее.
-  **Кристалломант Кангор** — нет равноценных замен, но можно вовсе убрать из сборки. Берите вместо любую опциональную карту на ваше усмотрение: дополнительный способ добора или ремувал.
-  **Призматическая линза** — желательно взять хотя бы одну копию этого “эпика” в сборку. Чаще всего это заклинание — просто плохая копия **Интеллекта чародея**, но и этого хватает, поскольку Холи Паладин отчаянно нуждается в доборе. Вместо **Призматической линзы** можно взять **Служителя боли** или другой способ добора.
-  **Зиллиакс** — нет прямых замен, но от карты легко можно отказаться, если вы не хотите брать ее в сборку, или ее нет в коллекции. Однако в последнем случае **Зиллиакса** все равно лучше скрафтить — это одна из лучших легендарных карт в игре.



# Максимально бюджетный Холи Паладин



Максимально бюджетная версия обойдется в 4120 чародейной пыли, но не будет существенно отличаться от классических сборок архетипа. В первую очередь создайте вторую копию **Призматической линзы**. Затем по приоритету — **Мага крови Талноса** и **Кристалломанта Кангора**.

[к оглавлению](#)



Для начала несколько общих правил муллигана Холи Паладина:

**Кристаллология** — лучшая карта в колоде со старта, всегда оставляйте одну или две копии заклинания.

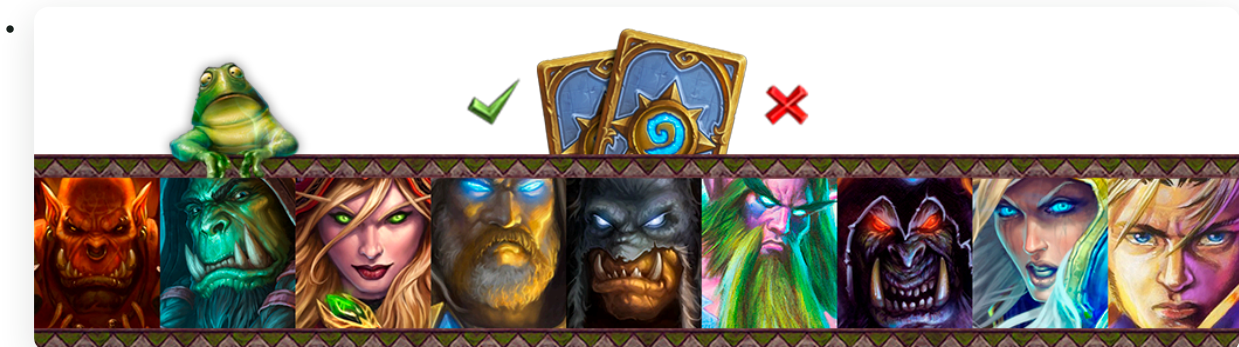
**Призматическая линза** — хорошая опция в медленных матч-апах. В быстрых стоит оставлять только с хорошей рукой.

Не оставляйте в руке слишком много карт, которые не перебирают колоду, даже если все эти карты хороши.

Против агрессивных и “спам”-колод полезны **Освящение** и **Яростный пиромант**, даже если в руке нет Монетки.

**Серебряный клинок** нужен против темповых оппонентов, а порой и в более медленных поединках, если у вас хорошая рука.

**Инженер-новичок** и **Маг крови Талнос** — не всегда хорошие карты на муллигане, вместо которых часто лучше агрессивно искать **Кристаллологию**.



**Воин:** Кристаллология, Призматическая линза. С хорошей рукой или Монеткой — Молот гнева.

**Паладин:** Кристаллология, Призматическая линза, Маг крови Талнос.

**Охотник:** Кристаллология, Призматическая линза, Серебряный клинок, Освящение. С хорошей рукой — Серебряный клинок.

**Друид:** Кристаллология, Освящение, Яростный пиромант, Инженер-новичок. С хорошей рукой — Серебряный клинок.

**Разбойник:** Кристаллология, Серебряный клинок, Молот гнева.

**Шаман:** Кристаллология, Яростный пиромант, Серебряный клинок, Молот гнева, Освящение. С хорошей рукой — Призматическая линза.

**Маг:** Кристаллология, Призматическая линза, Уменьшающий луч, Инженер-новичок. С хорошей рукой — Равенство, Серебряный клинок.

**Жрец:** Кристаллология, Призматическая линза, Молот гнева, Инженер-новичок, Уменьшающий луч.

**Чернокнижник:** Кристаллология, Освящение, Яростный пиромант, Маг крови Талнос. С Монеткой — Серебряный клинок.

•

[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.

Специфичны способы добора карт Холи Паладина. Кристаллология — лучшая карта еще до баффов карт, 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, что важно 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 лоа-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.

[к оглавлению](#)



### ОТК комбинация

ОТК-комбинация Холи Паладина завязана на синергии **Гнева небес** и **Ширваллы лоа-тигрицы**. Цель — сыграть **Гнев небес** в героя противника, вытащив из колоды **Ширваллу лоа-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 кристалла маны на заклинания, чтобы *Ширвалла лоя-тигрица* стоила 3 и менее кристалла 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:**

- 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.

[к оглавлению](#)



#### **Проблема 5 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. 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**).
- 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.

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 после нерфов стало существенно меньше ремувалов оружия, так что надетый **Серебряный клинок** будет в безопасности во многих матч-апах.

[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 Мага или Токен Друида.

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.

[к оглавлению](#)



### Специфика агро матч-апов

Холи Паладин по-разному ведет себя в агрессивных и контрольных 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 лоа-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 лоа-тигрицу](#) в колоду, даже если там остались карты, и играть [Гнев небес](#) в надежде, что вы "топдекнете" нужное существо и нанесете 25 единиц урона.

[к оглавлению](#)



### Специфика контроль матч-апов

В контрольных 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 колоды — накопить массу брони, восстановить здоровье в большом объеме или убить вас раньше.

Обычно против контрольных 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.

[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**.
-  Аккуратнее играйте **Призматическую линзу**, если вы избавились от одной копии **Гибельного банкира** или **Гнева небес**. **Призматическая линза** может поднять стоимость этих карт вплоть до 25 маны, если вы достанете **Ширваллу лоя-тигрицу** и **Гнев небес**.
-  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, оппонент не будет бояться ставить на стол много угроз.
-  Не бойтесь идти на риски, если ситуация критическая. Нанести 25 урона с **Гнева небес** можно уже на 4-5 ход, правда с небольшим шансом. Но если все плохо и вы точно проиграете, рассчитывать стоит и на такие маловероятные исходы.

[к оглавлению](#)



**Контроль Воин** — достаточно простой поединок. У оппонента нет проактивного способа победы, он может только копить броню и надеяться, что выйдет из зоны поражения двух **Гневов небес** по 25 урона каждая.

Как можно быстрее перебирайте колоду и рассчитывайте, что убьете противника за два хода с помощью ОТК-комбинации. Старайтесь закрепить на столе мелкими угрозами и нанести ими немного урона. Также **Серебряный клинок**, **Освящение** и **Молот гнева** можно потратить, чтобы сбить Воину броню.

Берегите ответ на крупные угрозы оппонента. Опасайтесь **Этерниевского ровера** и **Злой металлолайки**. Если Воин намагнитит на них что-то, они дадут ему много брони. Берегите на них **Уменьшающий луч**, **Равенство** или убивайте рано.

**Бомб Воин** — трудный матч-ап из-за Бомб. Вы быстро перебираете колоду и приходите к усталости, а значит реализовать Бомбы Воину будет намного проще. Также противника не убить одним **Гневом небес**.

Ключевую роль в матч-апе играет **Тайм-аут!**. Приберегите его и способ добора (**Молот гнева**, **Призматическая линза**, **Вспышка Света**) для момента, когда в колоде останется мало карт и много бомб. Сыграйте сначала **Тайм-аут!**, а потом максимум добора в надежде, что вы вытащите большинство Бомб, которые уйдут в "молоко" из-за баффа **Тайм-аута!**. Другого способа обезвредить Бомбы нет.

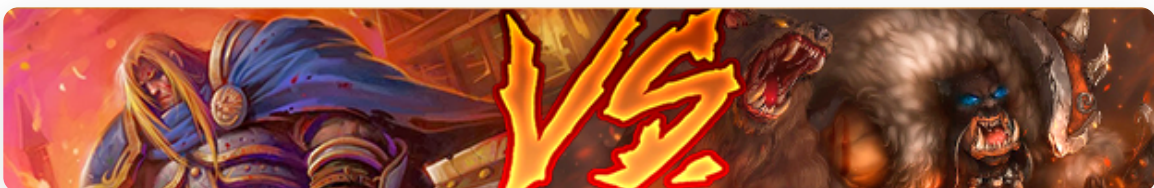
Берегите **Кристалломанта Кангора**, чтобы скомбинировать его с мощными источниками исцеления. Вам понадобится много здоровья.



**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 в руке **Серебряный клинок** на двух единицах прочности, чтобы обыграть **Кровожадного корсара**. Желательно оставить оружие до поздних этапов, чтобы добить противника.

Держите ваше здоровье на 30 единицах, чтобы оппоненту было сложнее убить вас комбинацией.



**Мех Охотник** — самый тяжелый матч-ап внутри своего класса. Мех Охотник быстро "сноуболлит", то есть набирает преимущество, если вы оставите механизмы без ответа. А отвечать Холи Паладину сложно в особенности без раннего **Серебряного клинка**.

**Уменьшающий луч** замедлит противника, но на 1/1 механизмы Рексар все еще сможет “намагнитить” что-то крупное.

Рассчитывайте, что оппоненту плохо зайдут карты, а вам, наоборот, удачно. Старайтесь как можно быстрее поставить **Ширваллу лоя-тигрицу** с одним **Гибельным банкиром**, чтобы вернуться в игру и восстановить много здоровья. Не бойтесь рано играть **Тайм-аут!**, если на половине Рексара много угроз.

**Мидрейндж Охотник** — намного проще. У него нет липких угроз и не так много баффов, хотя матч-ап все еще достаточно напряженный. Придерживайтесь той же тактики: рассчитывайте вернуться в игру с помощью **Ширваллы лоя-тигрицы**, не экономьте **Тайм-аут!**. **Уменьшающий луч** старайтесь разыграть после того, как Рексар использует **Ужасное бешенство**. Единственный опасный зверь даже с 1/1 характеристиками — **Тундровый люторог**, постарайтесь не оставлять его в живых. Попробуйте убрать его со стола **Гневом небес**, если других ремувалов нет.

**Секрет Охотник** — самый простой матч-ап внутри класса. Секреты мало что сделают вам, главное не попасть на Морозную ловушку каким-либо источником добора: **Служителем боли**, **Магом крови Талносом** и другими. Легко деактивировать Морозную ловушку с помощью **Ширваллы лоя-тигрицы** — она станет стоить на два кристалла маны дороже, что не критично. Не попадитесь на **Ловушку для крыс** особенно в ходы с АоЕ зачистками.



**Токен Друид** уязвим ко всем АоЕ зачисткам, доступным Паладину, однако способен генерировать много мелких угроз, на все зачисток хватит далеко не всегда.

**Уменьшающий луч** нужно комбинировать с АоЕ способностями: даже 1/1 угрозы опасны из-за массовых баффов.

Старайтесь бороться за стол не только с помощью АоЕ, но и с помощью существ. Все они способны размениваться с мелкими угрозами Токен Друида.

Особенно опасна **Душа леса**. Если Друид рано реализует заклинание на полный стол своих угроз, вы мало что сможете поделать с этим и, скорее всего, проиграете.

Старайтесь чистить стол до того, как Друид разыграет Душу леса или рассчитывайте, что он ее не нашел.



**Вихлелых Разбойник** не так агрессивен: у него мало взрывного урона, нет **Вихлекирки**, а часто и **Лироя Дженкинса**. Эти факторы делают матч-ап с ним достаточно простым. Ремувалы в этом матч-апе достаточно эффективны, как и исцеляющие эффекты Паладина.

Старайтесь чистить стол от Прихвостней к шестому ходу Разбойника, чтобы ему было сложнее реализовать **Короля воров Вихлепыха**. После старайтесь убить и его самого, чтобы Разбойник не вернул его в руку "топдекнутым" **Шагом сквозь тень**.

Дух акулы — опасная угроза, но вам не так-то просто справиться с этим существом в маскировке. Ничего не делайте, если на столе нет других опасных существ Разбойника. Если есть, можно дать связку **Маг крови Талнос** + **Освящение**.



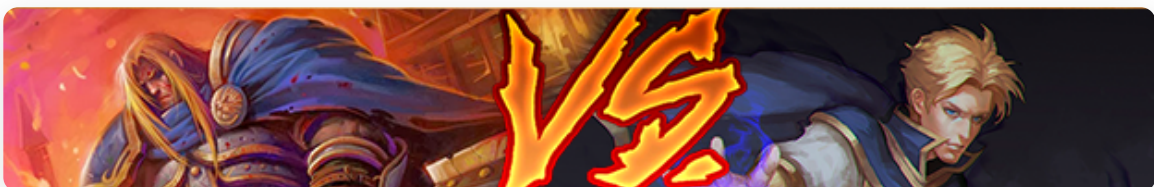
**Мурлок Шаман** — классический агро матч-ап, схожий с **Токен Друидом**. Также старайтесь бороться за стол рано с помощью существ и оружия, не позволяйте противнику захватывать безоговорочное преимущество и диктовать свои условия. Не стесняйтесь рано отдать **Тайм-аут!** — к пятому ходу, чтобы не умереть от **Жажды крови**. На 6 ход станут доступны первые АоЕ зачистки. Надеемся, что оппонент не найдет **Дух мурлока**.



**Спелл Маг** — напряженный матч-ап, но удачный. Если противник рано поставил и размножил **Горных великанов**, выигрывайте время с помощью **Тайм-аута!**, пока не найдете АоЕ для зачистки стола. Не используйте просто **Уменьшающий луч** на тяжелые угрозы противника, их важно сразу же убить, иначе Маг создаст новые копии с полноценными характеристиками **Волей призывателя**.

У Мага нет способов накопить брони или восстановить здоровье, так что одной копии **Гнева небес** будет достаточно для победы, если вы до этого отнимите 5 единиц здоровья оружием, **Освящением** или **Молотом гнева**. Только **Зиллиакс** сможет восстановить 3 единицы здоровья, его нужно сразу же убить, если вам важно держать противника не выше 25 единиц здоровья.

Не играйте мелких существ просто так, как и силу героя, если 1/1 Паладины-рекруты не помогут в борьбе за стол и умрут от силы героя Мага. Так оппоненту будет сложнее реализовать **Морского великана** и **Эльфийку-вышибалу**.



**Жрец на воскрешении**, как и почти любой другой архетип класса, уязвим к **Уменьшающему лучу** и **Равенству**, берегите эти АоЕ способности, чтобы ответить на серьезный стол противника. Вы можете также выигрывать время с помощью **Тайм-аута!**.

Все колоды класса уязвимы к одному [Гневу небес](#) и переигрываются достаточно просто, если действовать внимательно и не спешить с использованием ключевых защитных инструментов.



**Зоолок** — еще одна агрессивная спам колода, но на этот раз без способа сделать свой стол "липким", что хорошо для Паладина. Дотерпите до AoE способностей — справитесь с любыми угрозами Гул'дана.

Как и в случае с Магом, не играйте просто так силу героя, чтобы оппоненту было сложнее реализовать [Морских великанов](#). Обыгрывайте только один массовый бафф — [Жестокий обмен](#) и [Ожог души](#).

[к оглавлению](#)



Холи Паладин — яркая и сложная колода, способная показать высокий процент побед в ладдере. Архетип хорош в мете после нерфов, а после баффов карт станет еще сильнее, так как подешевеет [Кристаллология](#).

Если вам нравятся ОТК-колоды, Паладин и контрольный стиль игры в целом, обратитесь к Холи Паладину и не пожалеете.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!