

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Паладин на механизмах. Гайд Проект Бумного дня.

09.08.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Паладин на механизмах

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Мета Проекта Бумного дня в самом разгаре, и девять классов с целым рядом мощнейших инструментов начали борьбу за звание тир-1 колод дополнения. В первые сутки состояние ладдера хаотично и непредсказуемо: все побеждают всех, игроки экспериментируют и пробуют “сырые” колоды.

В этом хаосе выделяются несколько классов и их архетипов. И сегодня речь пойдет об одном из них. Мех Паладин или Паладин на механизмах показывает достойные результаты, радуя фанатов и популярностью, и результатами. Синергия механизмов оправдывает ожидания игроков, но непонятно, в каком именно виде она приживется.

Вы можете встретить непохожих друг на друга Мех Паладинов: агрессивные, контроль и мидрейндж версии, сборки с секретами, Баку Пожирательницей Луны, Механояйцами, мурлоками или Призматической линзой.

В данном руководстве вы узнаете обо всех вариациях Мех Паладина, найдете успешные и экспериментальные сборки архетипа, научитесь собирать собственную колоду. Внимание будет уделено вопросам муллигана, стратегии игры и нюансам механики и обыгрывания сложных карт. Вы узнаете, как Мех Паладин чувствует себя при встрече с другими классами и архетипами меты Проекта Бумного дня.

Мех Паладин хорошо справляется с Зоолоком — популярным и сильным архетипом по итогам первого дня новой меты. И уже хотя бы поэтому Утер заслуживает внимания. Может быть, в будущем именно он спасет ладдер от доминации Гул'дана.

Разделы гайда:

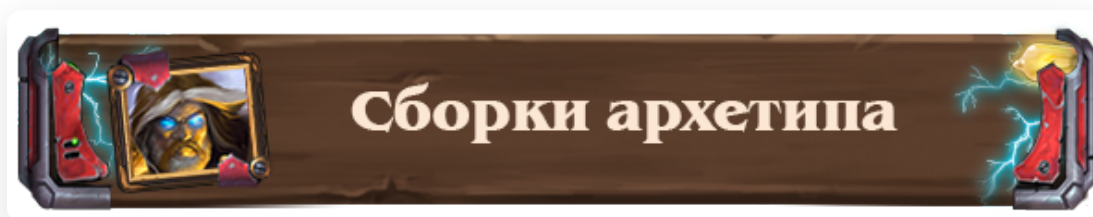


•

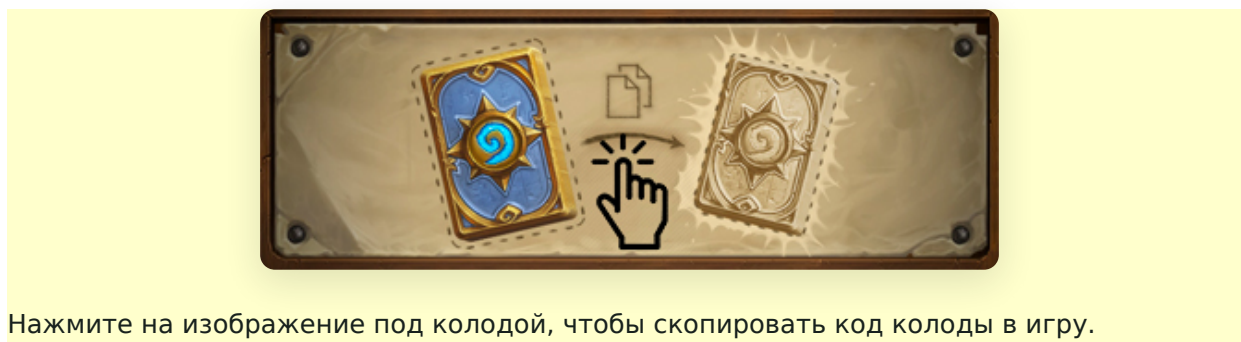
Сборки архетипа

- *Вопросы декбилдинга*
 - *- Выбор механизмов*
 - *- Бюджетный Мех Паладин*
- *Муллиган*
- *Стратегия игры*
 - *- Основы геймплея*
 - *- Как играть против агро*
 - *- Как играть против контроля*
 - *- Правильное использование магнетизма*
 - *- Реализация провокаций*
 - *- Важные советы*
- *Карты со случайными эффектами*

- *Матч-апы*
- *Заключение*



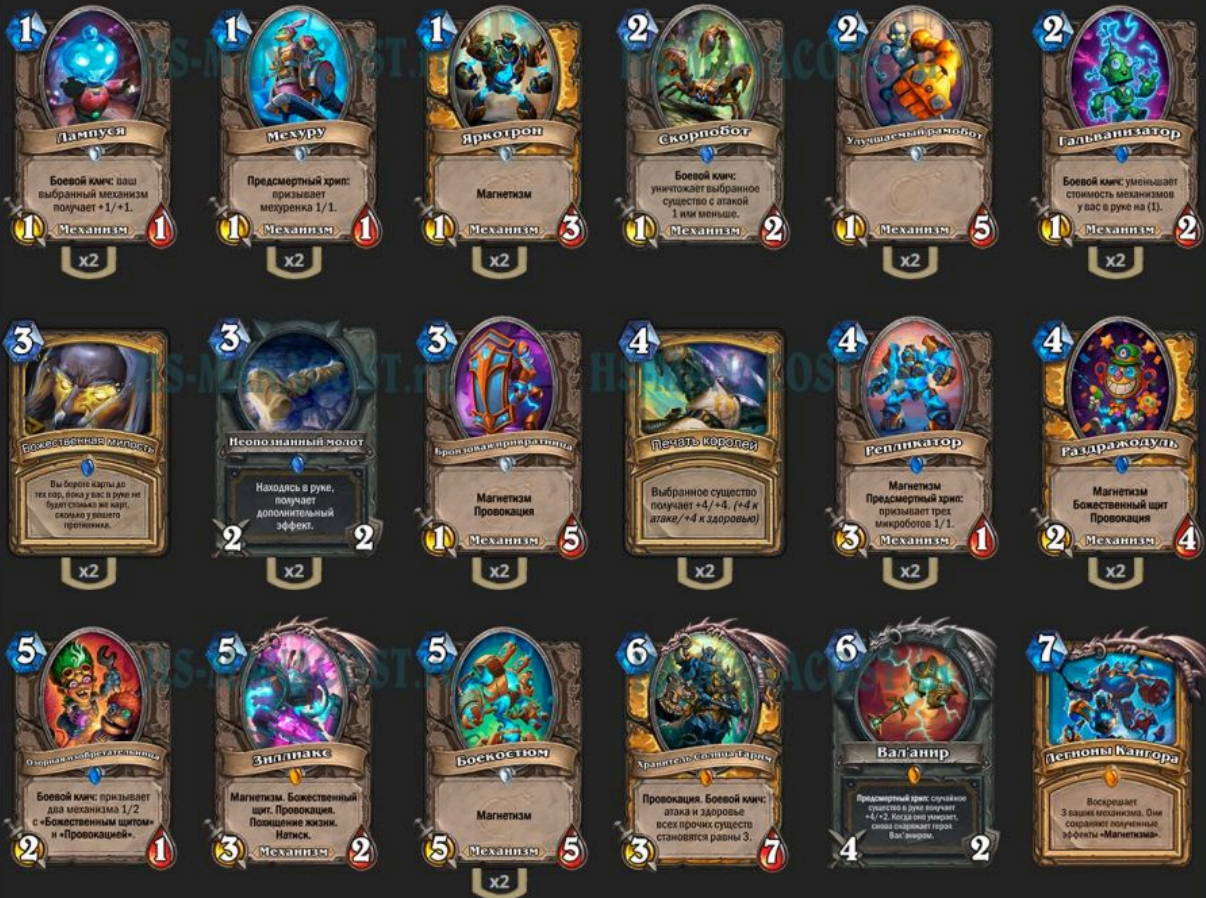
Сборок Мех Паладина много, и каждая по-своему уникальна и отлична от других. Сейчас непросто определить сильнейшую: хорошие результаты показывают Нечетные Мех Паладины, незначительно отстают и другие.



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

Мех Паладин от Edowyth



















Мех Паладин от Edowyth




В сборке много мелких существ: Мехару, Лампуся, Яркотрон и другие. Скорпобот – опция для зеркальных и агрессивных матч-апов, где важно играть первым номером. В колоде несколько «липких» существ (Мехару, Репликатор). Они помогают держаться за стол и заставляют противника тратить больше ресурсов.

Мех Паладин от BoarControl


Мех Паладин от BoarControl


 <p>Секрет: когда одно из ваших существ умирает, вы возвращаете его на поле боя с 1 ед. здоровья.</p> <p>1 Механизм</p>	 <p>Провокация Божественный щит</p> <p>1 Механизм</p>	 <p>Магнетизм</p> <p>1 Механизм</p>	 <p>Секрет: когда ваше существо атакует, оно получает «Божественный щит».</p> <p>1 Механизм</p>	 <p>Вы берете из колоды двух существ с атакой 1.</p> <p>2 Механизм</p>	 <p>1 Механизм</p>
 <p>Находясь в руке, получает дополнительный эффект.</p> <p>3 Механизм</p>	 <p>Магнетизм Провокация</p> <p>3 Механизм</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p> <p>4 Механизм</p>	 <p>Боевой клич и предсмертный крик: вы выкладываете секрет из колоды.</p> <p>4 Механизм</p>	 <p>Магнетизм Божественный щит Провокация</p> <p>4 Механизм</p>	 <p>Ворбует 3 существ стоимостью (2) или меньше.</p> <p>5 Механизм</p>
 <p>Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Похищение жизни. Натиск.</p> <p>5 Механизм</p>	 <p>Боевой клич: призывает два механизма 1/2 с «Божественным щитом» и «Провокацией».</p> <p>5 Механизм</p>	 <p>Магнетизм</p> <p>5 Механизм</p>	 <p>Провокация. Боевой клич: атака и здоровье всех прочих существ становятся равны 3.</p> <p>6 Механизм</p>	 <p>Воскрешает 3 своих механизма. Они сохраняют полученные эффекты «Магнетизма».</p> <p>7 Механизм</p>	 <p>После того как вы атаковали, призывает двух паладинов-рекрутов 1/1.</p> <p>7 Механизм</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru

6820



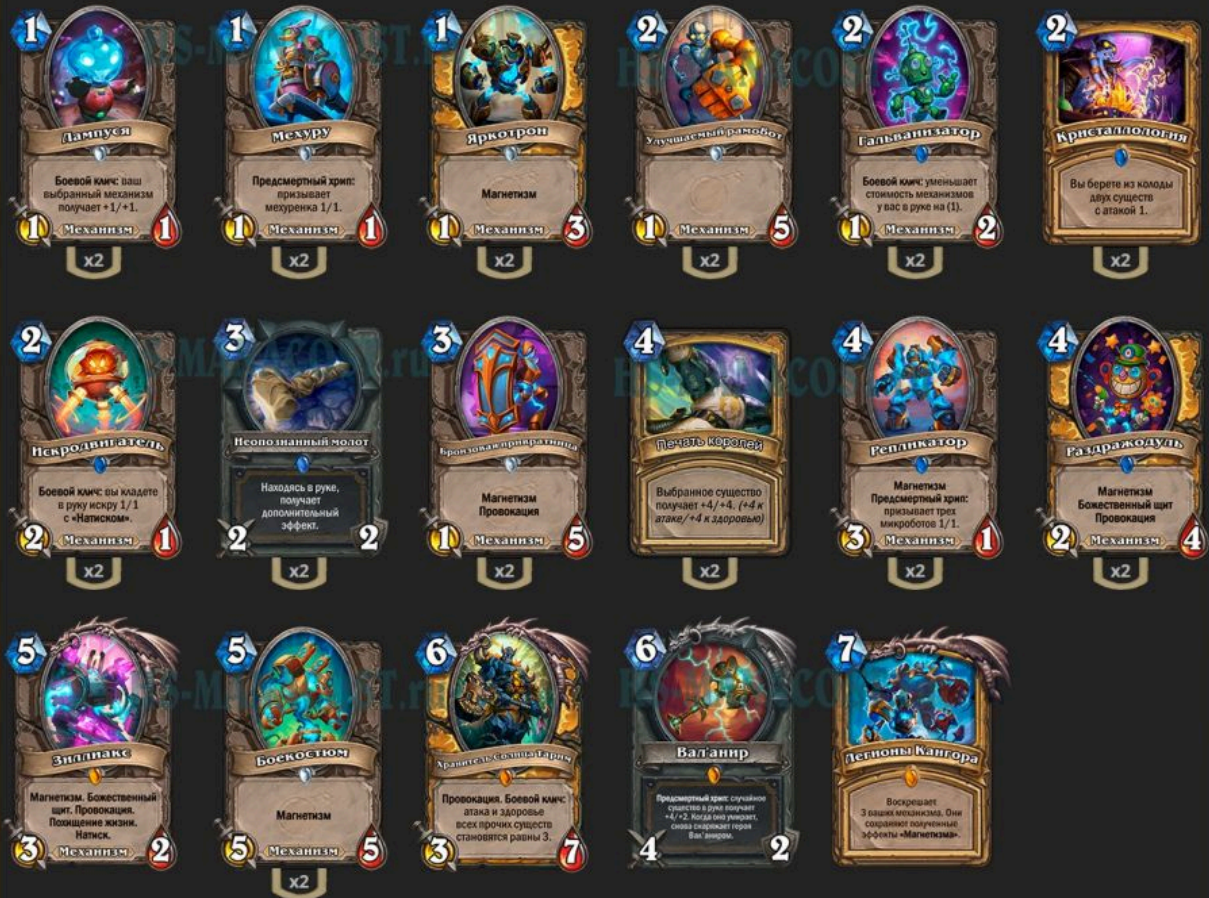




Искупление и Защитная матрица мешают противнику легко устранять ваших существ. Набор секретов дополняет Часовой с колоколом. К оружию! освободит колоду от мелких существ к середине игры и улучшит «топдеки». Лозоруб дает дополнительную возможность нанести прямой урон оппоненту. Освящение особенно полезно и в агро матч-апах, но вы найдете ему применение и в других поединках.

Мех Паладин от Sjow


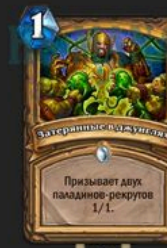
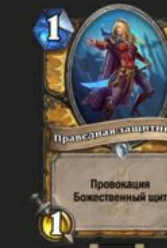

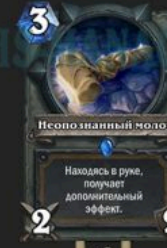
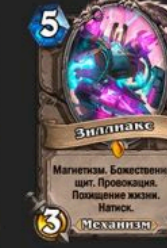

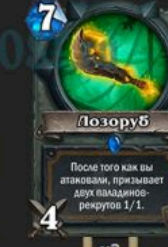
Мех Паладин от Sjow



Сборка напоминает версию от Edowyth, однако в ней нет Божественной милости и Скорпобота. В качестве добора выступает Кристаллология – в колоде 6 разных существ с единицей атаки. Примечательно наличие Искродвигателя. Не забывайте, что Искра является элементом, а не механизмом.

Нечетный Мех Паладин от Narra

Нечетный Мех Паладин от Narra

 <p>Лампуся Боевой клич: ваш выбранный механизм получает +1/+1. Механизм</p>	 <p>Мехуру Предсмертный хрип: призывает мехуренка 1/1. Механизм</p>	 <p>Сквард Авангарда Божественный щит</p>	 <p>Застаренный аджунгала Призывает дух палладино-рекрутов 1/1.</p>	 <p>Яркогитрон Магнетизм</p>	 <p>Православная защитница Провокация Божественный щит</p>
 <p>Печатка мощи Выбранное существо получает +3 к атаке.</p>	 <p>Потрошитель бездны Боевой клич: меняет местами атаку и здоровье всех других существ. Демон</p>	 <p>Божественная милость Вы берете карты до тех пор, пока у вас в руке не будет столько же карт, сколько у вашего противника.</p>	 <p>Неопознанный молот Находясь в руке, получает дополнительный эффект.</p>	 <p>Определитель расы Боевой клич: призывает два механизма 1/2 с «Божественным щитом» и «Провокацией».</p>	 <p>Зиппакс Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Пожизненные жизни. Механизм</p>
 <p>Боскостон Магнетизм</p>	 <p>Грибомант Боевой клич: находясь по обе стороны существа получают +2/+2.</p>	 <p>Новый уровень! Ваши палладино-рекруты получают +2/+2 и «Провокацию».</p>	 <p>Коридорный ужас Стоит на (1) меньше за каждое существо, которое погибает, пока эта карта у вас в руке. Зверь</p>	 <p>Лозоруб После того как вы атаковали, призывает дух палладино-рекрутов 1/1.</p>	 <p>Ваша Паладина-защитница Начало матча: если в колоде нет карт с четной стоимостью, увеличивает силу героя. Зверь</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru



6400

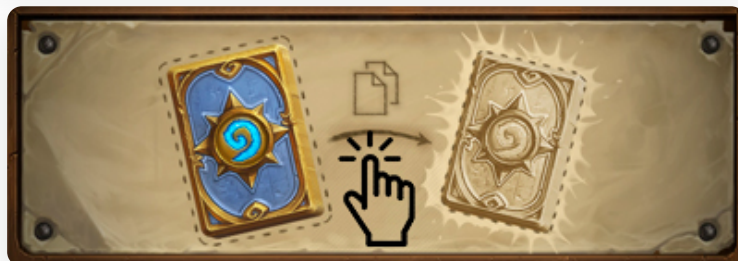
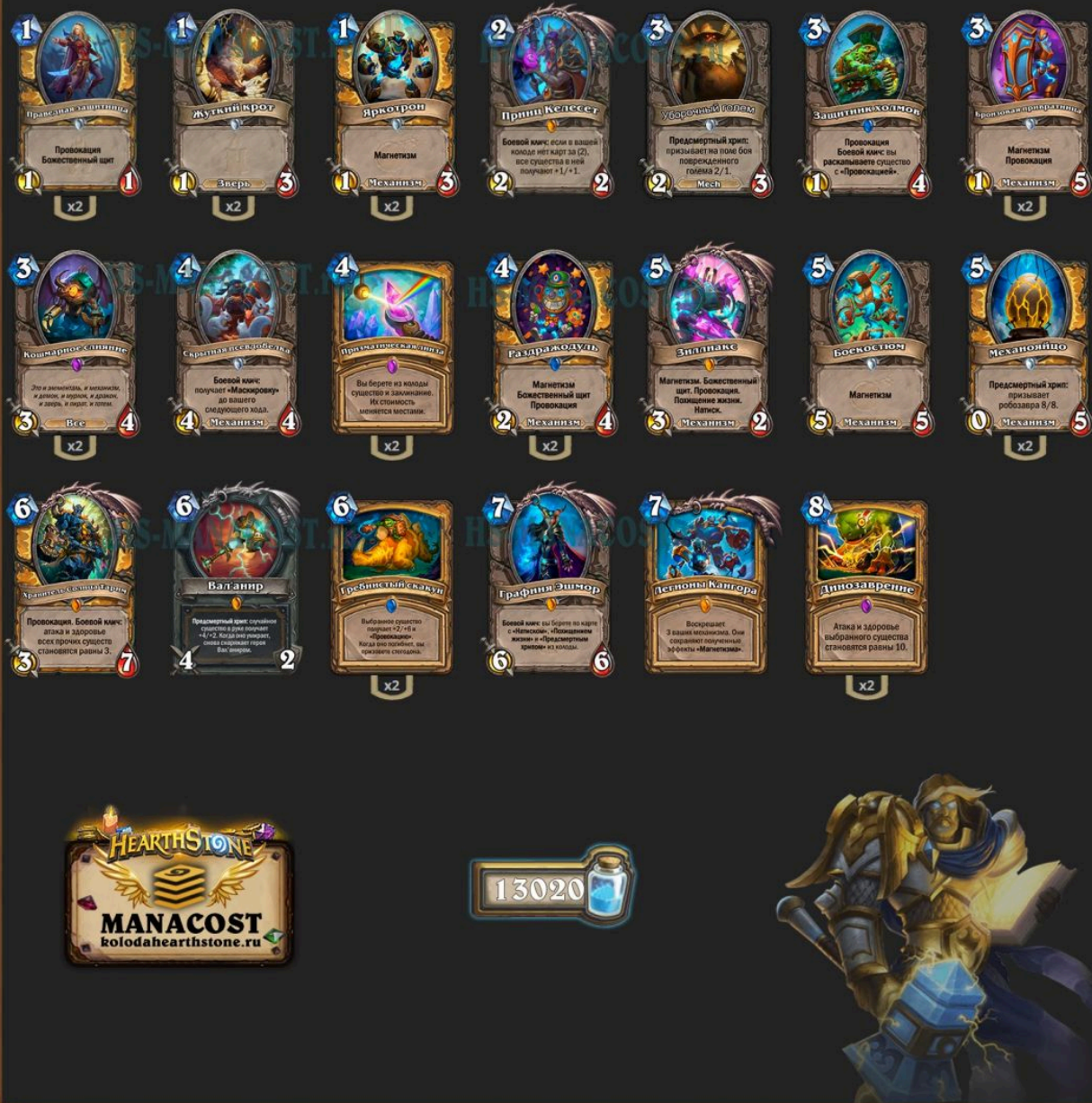




Этот Мех Паладин больше напоминает старого Нечетного Паладина, чем принципиально новый архетип. Колода лишается четных механизмов ([Улучшаемый рамабот](#), [Раздраждоуль](#)), зато ей доступны улучшенная сила героя и масса дешевых карт. [Легионы Кангора](#) отсутствуют из-за риска воскресить мелких существ. Заклинание выглядит тяжелым для такой сборки.


Мех Паладин с [Принцем Келесетом](#)

Мех Паладин с Принцем Келесетом




Мех Паладины могут отказаться от всех вторых дропов в пользу **Принца Келесета**, но в этом случае им придется взять больше существ за 1 и 3 маны. Данная сборка, как и предыдущая, обращается к синергии **Призматической линзы** и дорогих заклинаний. Поскольку многие способы добора невозможны из-за **Призматической линзы**, Мех Паладин обращается к **Графине Эшмор**.

Мурлок Мех Паладин от Zeh

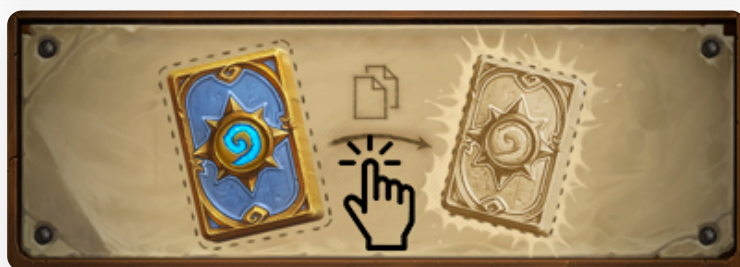
 <p>Мурлок-волшебник Каждый раз, когда на поле боя призывается мурлок, это существо получает +1 к атаке. 1 Мурлок 2 x2</p>	 <p>Праведная защитница Провокация Божественный щит 1 1 x2</p>	 <p>Яркотрон Магнетизм 1 Механизм 3 x2</p>	 <p>Гидролог Боевой клич: вы раскрываете секрет. 2 Мурлок 2 x2</p>	 <p>Озерный охотник Боевой клич: ваш выбранный мурлок получает +1/+1. 2 Мурлок 3 x2</p>	 <p>Божественная милость Вы берете карты до тех пор, пока у вас в руке не будет столько же карт, сколько у вашего противника. 3</p>
 <p>Мурлок-полководец Другие ваши мурлоки получают +2 к атаке. 3 Мурлок 3 x2</p>	 <p>Неопознанный молот Находясь в руке, получает дополнительный эффект. 3 2 x2</p>	 <p>Кошмарное санниче Это и дракониды, и молвины, и дельфины, и крокодилы, и змеи, и лягушки, и пауки. 3 Все 4 x2</p>	 <p>Кроткий мститель Боевой клич: ваши мурлоки адаптируются. 4 Мурлок 4 x2</p>	 <p>Раздражающий Магнетизм Божественный щит Провокация 4 Механизм 4 x2</p>	 <p>Коружинка Вербует 3 существ стоимостью (2) или меньше. 5</p>
 <p>Грибомант Боевой клич: находящиеся по обе стороны существа получают +2/+2. 5 2 x2</p>	 <p>Озёрная истребительница Боевой клич: призывает два механизма 1/2 с «Божественным щитом» и «Провокацией». 5 2 x2</p>	 <p>Боскопцион Магнетизм 5 Механизм 5 x2</p>	 <p>Аранис, Сказочный Гигант Провокация. Боевой клич: атака и здоровье всех прочих существ становятся равны 3. 6 3 7</p>		



HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru



6180

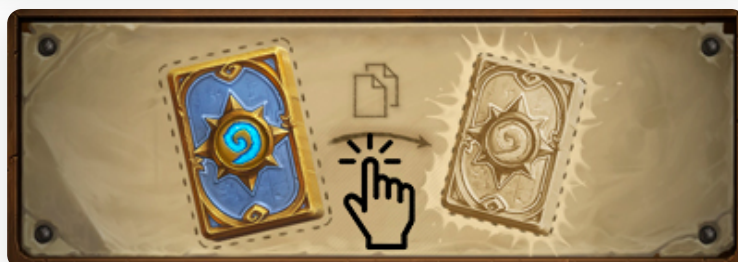


Гибрид Мурлок Паладина и Мех Паладина. Сборка склоняется в сторону мурлоков, из механизмов здесь Яркотрон, Раздражодуль, Боекостюм и Кошмарное слияние. Последний замечательно вписывается в колоду: это и мурлок, и механизм. Озорная изобретательница также призывает механизмы. Оставшаяся колода – это мурлоки, синергии с ними, баффы и добор.

Мех Паладин с Призматической линзой от Wortaxx

Мех Паладин от Wortaxx

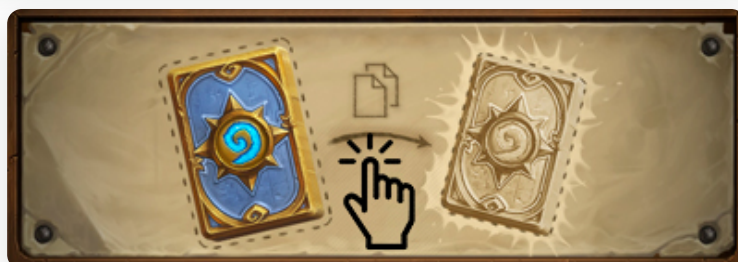
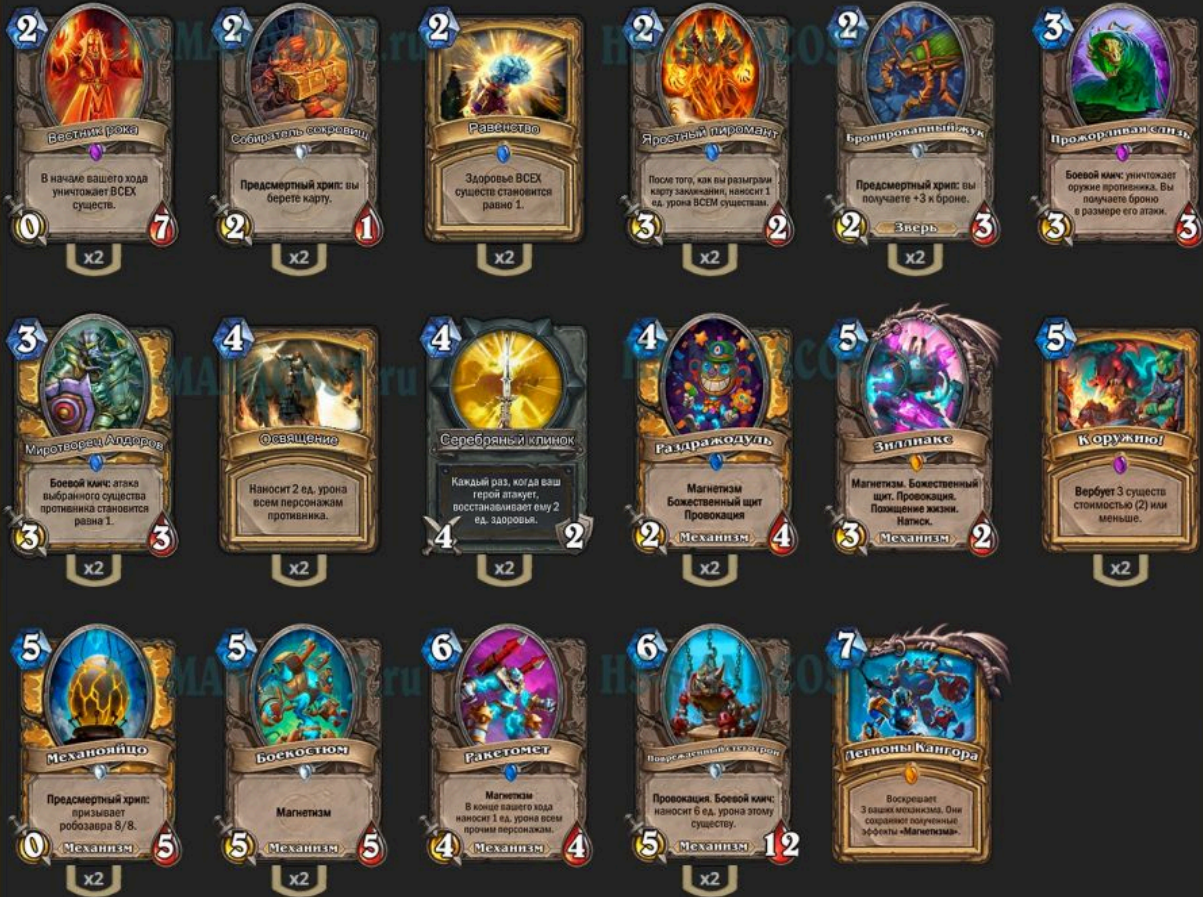
 <p>Скайр Авангард Божественный щит</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	 <p>Огневичок Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2.</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	 <p>Дампуся Боевой клич: ваш выбранный механизм получает +1/+1.</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	 <p>Мехуру Предсмертный хрип: призывает мехуренка 1/1.</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	 <p>Кровожадный корсар Боевой клич: уменьшает прочность оружия противника на 1.</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	 <p>Яркогрон Магнетизм</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>
 <p>Праведная защитница Провокация Божественный щит</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	 <p>Кислотный слизняк Боевой клич: уничтожает оружие противника.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	 <p>Кошмарное плавание Это и элементалей, и механизмы, и демонов, и курток, и драконов, и догерь, и лоргов, и лотгов.</p> <p>3 4</p> <p>x2</p>	 <p>Неопознанный молот Находясь в руке, получает дополнительный эффект.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	 <p>Саргатай всеядовед Боевой клич: получает «Маскировку» до начала следующего хода.</p> <p>4 4</p> <p>x2</p>	 <p>Пилот призрачного жнец Предсмертный хрип: призывает случайное существо из руки за (2) или меньше.</p> <p>4 3</p> <p>x2</p>
 <p>Раздражающая Магнетизм Божественный щит Провокация</p> <p>4 4</p> <p>x2</p>	 <p>Приманка славянина Вы берете из колоды существо и заклинание. Их стоимость меняется местами.</p> <p>4 2</p> <p>x2</p>	 <p>Принц Адам Боевой клич: превращает все карты за (1) в колоде в легендарных существ.</p> <p>5 5</p>	 <p>Хранитель славных традиций Провокация. Боевой клич: атака и здоровье всех прочих существ становятся равны 3.</p> <p>6 7</p>	 <p>Динозавренте Атака и здоровье выбранного существа становятся равны 10.</p> <p>8 2</p> <p>x2</p>	



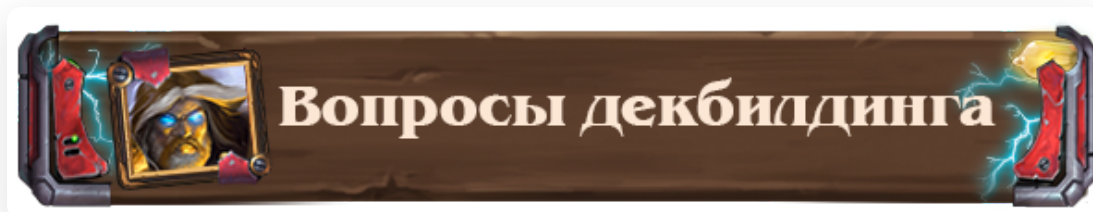
Из заклинаний здесь только [Призматическая линза](#) и [Динозаврение](#), все остальное – существа, причем стоимость большинства из них не превышает 2 кристалла маны. [Призматическая линза](#) при лучшем исходе поменяет местами стоимость [Динозаврения](#) и существа за 1-2 маны. [Принц Лиам](#) пригодится в середине игры, когда надобность в дешевых картах отпадет. Среди необычных механизмов можно выделить [Пилотируемого жнеца](#) и [Скрытную псевдобелку](#).

Мех Паладин от Tom60299

Мех Паладин от Tom60299



Самая медленная версия Мех Паладина. Механизмы здесь тяжелые, самый дешевый – Раздраждоуль, а дальше в бой идут существа помощнее: Механояйцо, Боекостюм, Ракетомет, Поврежденный стеготрон. Эта версия Мех Паладина реализует Легионы Кангора намного эффективнее.



Проект Бумного дня только начался, поэтому сложно выделить лучшую сборку Мех Паладина. Трудно определить и основу колоды, ведь сборки отличаются друг от друга кардинально. Мех Паладин ассоциируется с агрессией, но есть и медленные версии архетипа. Все они используют механизмы, и ниже вы можете ознакомиться с их перечнем.



Яркотрон — аналог **Жуткого крота**, если разыгрывать его на первом ходу. Силен и в качестве баффа, ибо обладает большим запасом здоровья для своей стоимости. Объединение его с другим механизмом позволит осуществить выгодный обмен или защитить последнего от смерти. Одна из сильнейших карт в колоде.

Раздраждоуль — пригодится в любой колоде Мех Паладина. Используется чаще в качестве баффа. Высокий запас здоровья, провокация и божественный щит – великолепные эффекты, которые защитят и усилят другой ваш механизм. Можете использовать его и в качестве самостоятельной липкой угрозы.

Механояйцо — добавляется чаще в медленные сборки Мех Паладина, нацеленные на борьбу с контролем колодами.

Лампюся — темповая карта для первых ходов, особенно полезная в агро матч-апах. У ваших ранних дропов мало атаки, **Лампюся** исправит ситуацию.

Мехуру — механизм для агрессивных сборок. Раздражающее существо, от которого не так просто избавиться. И **Мехуру**, и Мехуренок – механизмы, так что оба они могут стать целью для магнетизма.

Улучшаемый рамобот — часто слаб сам по себе, но высокий запас здоровья помогает существу пережить ход противника. Так вы дадите Улучшенному рамоботу магнетизм.

Искродвигатель — очередное мелкое существо для агро сборок Мех Паладина. Не забывайте, что Искра – элементаль и не может быть целью для магнетизма.

Бронзовая привратница — большой запас здоровья и провокация помогут защищать вашего героя и других существ и превратят любой механизм в серьезную угрозу. Достаточно медленная карта, поэтому не столь популярная.

Кошмарное слияние — уникальное существо с отличными характеристиками. Достойный вариант для Мурлок Мех Паладина, но и в сборках с одними механизмами лишним не будет.



Пилотируемый жнец — подойдет быстрым колодам с большим количеством существ за 1 и 2 кристалла маны. Возьмите в сборку больше добора, дабы не остаться без ресурсов в руке.

Репликатор — подобно Мехуру, заставляет противника тратить больше усилий для зачистки стола. Недостаток и Репликатора, и Мехуру в том, что они плохо сочетаются с Легионами Кангора: повышается шанс призвать мелких существ без магнетизма.

Боекостюм — универсальный механизм для разных сборок. Его можно сравнить с Печатью королей.

Зиллиакс — механизм для всех сборок Мех Паладина. Силен и как самостоятельная угроза, и как бафф.

Ракетомет и **Поврежденный стеготрон** — прекрасно впишутся в медленную версию архетипа. Ракетомет – маленький AoE ремувал, а Поврежденный стеготрон силен в сочетании с Легионами Кангора даже без эффектов магнетизма.

Легионы Кангора — несмотря на высокие ожидания, используются не всеми Мех Паладинами. Агрессивные версии отказываются от легендарного заклинания, поскольку оно тяжело и редко окупает затраты маны, призывая дешевые механизмы.



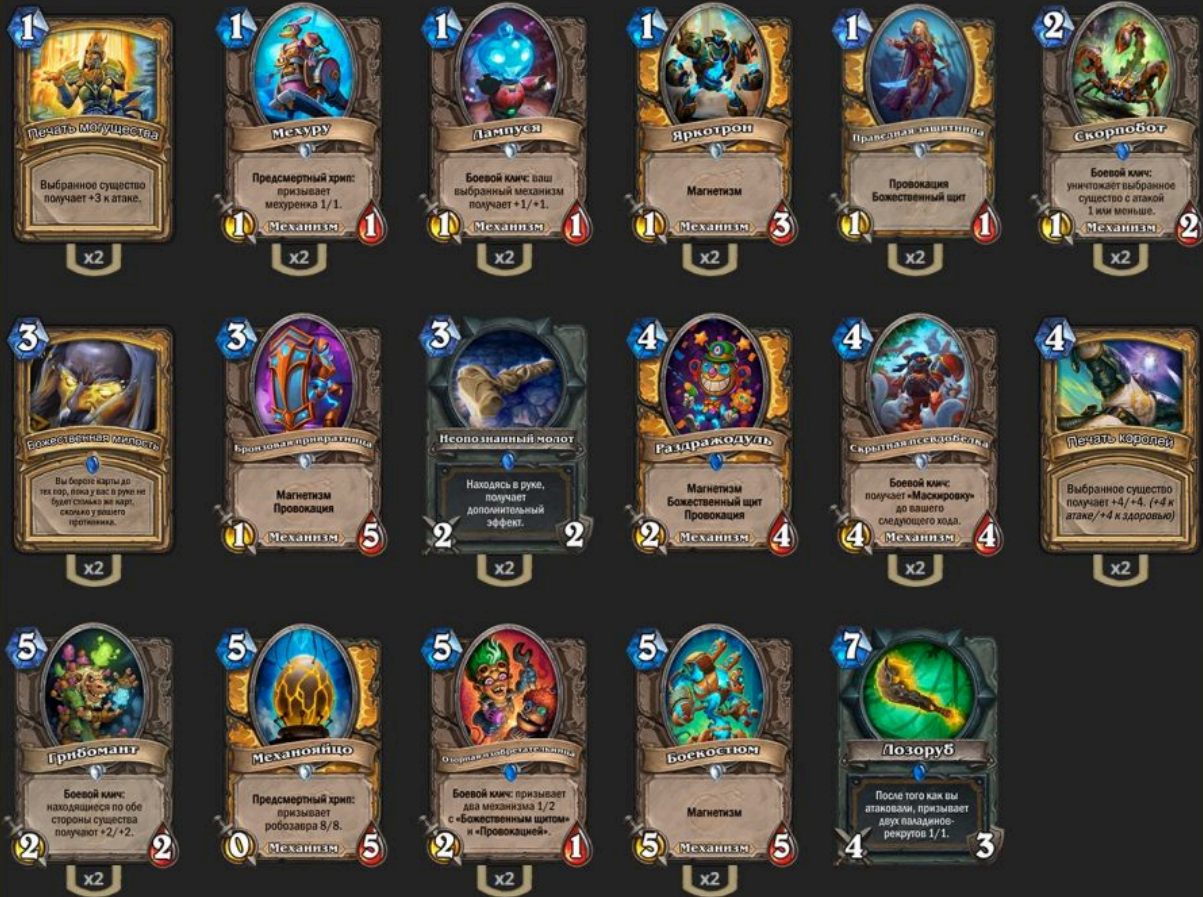
Вы можете отказаться от всех легендарных и эпических карт, если их нет в коллекции. Мех Паладин способен показывать достойные результаты с набором редких и обычных карт: среди них много механизмов, баффов и прочих опций.

Более того, даже бюджетный Мех Паладин опционален: добавьте секретов и [Часового с колоколом](#) или мурлоков. Задумайтесь о [Принце Келесете](#) или [Баку Пожирательнице Луны](#), если они есть в вашей коллекции.

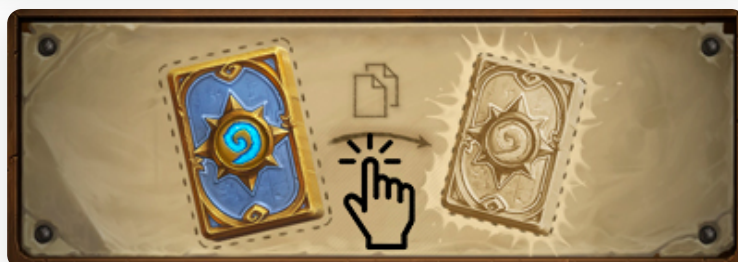
Даже с одной легендарной картой или совсем без них Мех Паладин приятно удивит. Бюджетной сборкой можно достичь десятого ранга и даже забраться еще выше.

Бюджетный Мех Паладин

Максимально бюджетный Мех Паладин



1640



Эта сборка стоит 1640 чародейской пыли. В ней много дешевых угроз и баффов, так что вы дадите бой и медленным, и быстрым оппонентам.

Если вы готовы создать одну легендарную или эпическую карту, задумайтесь о [Хранителе Солнца Тариме](#) или [К оружию!](#).



Каким бы Мех Паладином вы ни пользовались, на стадии выбора карт важны ранние дропы и хорошая кривая маны. Архетип играет темпово, ему важно зацепиться за стол, дабы эффективно реализовать баффы. Не пропускайте первые ходы и играйте агрессивно, в чем помогают ранние дропы.

Встретив любого противника, ищите какой-либо первый ход. [Яркотрон](#) и [Мехуру](#) — очевидные кандидаты. Не так сильны самостоятельно [Лампуся](#) и [Мехуру](#). Не оставляйте их в качестве отдельного первого хода.

С Монеткой растет количество опций: на первый ход можно поставить [Улучшаемого рамобота](#), дабы потом баффнуть его первыми дропами. С другим первым дропом и Монеткой отлично смотрятся [Лампуся](#) и [Яркотрон](#) — применить его можно в качестве баффа.



У Мех Паладина нет настолько сильных тяжелых карт, которые стоило бы оставить на муллигане без 1-2 дропов. Исключение, пожалуй, только [К оружию!](#) и [Часовой с колоколом](#) — оставляйте их всегда, если карты есть в колоде.

В агро матч-апах полезен [Скорпобот](#). Оставляйте его против Паладина, Чернокнижника, Охотника.

Если вы играете Нечетным Мех Паладином, ищите не только механизмы, но и другие мощные первые дропы: [Сквайр Авангарда](#), [Заблудившиеся в джунглях](#), [Праведная](#)

защитница. Если вы уверены, что столкнулись с медленной колодой, задумайтесь о Новом уровне!, Печати могущества. Всегда оставляйте Коридорный ужас.

Паладин ищет преимущественно одни и те же опции при встрече с любым классом. Вам не всегда нужен Скорпобот, а при встрече с контролем колодой муллиганить можно чуть жаднее: с хорошей рукой оставляйте Печать королей, Боекостюм, Хранителя Солнца Тарима и некоторые другие опции. Но вы должны быть уверены, что сможете выгодно реализовать их.



Мех Паладин — темповая и агрессивная колода в большинстве вариаций. Но не ждите, что играть ею будет просто. Архетип потребует от вас следующих знаний:

- Основные ремувалы противника (класса и предполагаемого архетипа)
 - Технические карты меты и колоды оппонента
 - Наличие в колоде противника исцеления и провокаторов (каких именно)
- Вероятность, что в руке противника есть та или иная карта
 - Какие карты противника (баффы существ, исцеление) накажут вас, если не разменяться
- Переломные моменты, когда можно перейти от разменов к агрессии
 - Какие “топдеки” помогут победить, какой шанс найти их
 - Каковы ваши шансы на победу. Стоит играть надежно, потому что они высоки, или наоборот.

Мех Паладин играет по-разному в зависимости от оппонента. Далее вы узнаете, как нужно правильно вести себя в агро и контроль матч-апах.



Начать стоит с популярных сейчас **агро поединков**. В ладдере вы можете встретить Зоолока, Темпо Мага, Нечетного Разбойника, Фейс и Мидрейндж Охотников, других Мех Паладинов и более экзотические агро колоды. Герой статьи чувствует себя комфортно в этом типе поединков.

В быстрых матч-апах важны первые ходы, в которые нельзя потерять контроль над столом. Мех Паладин использует сильнейшие 1-2 дропы, так что бой за стол вы навяжете наверняка при среднем или хорошем заходе карт.

Не пытайтесь действовать агрессивно на старте. Выгодные размены и сохранение присутствия на столе — ваши приоритеты. Только контролируя стол и сохраняя на нем присутствие, вы реализуете баффы, механизмы с магнетизмом, [Хранителя Солнца Тарима](#) и другие карты.

Не бойтесь затягивать партию, часто у Мех Паладина есть все необходимое, чтобы потягаться с агро колодами в долгосрочной перспективе.

Агро поединок может закончиться не только потому, что вы переиграли оппонента по выгоде и лишили ресурсов. Порой вы обгоняете противника по темпу, реализуя баффы и магнетизм. Почти всем быстрым противникам трудно ответить на крупную угрозу, особенно если вы защитите ее провокациями и божественным щитом. Сделать это достаточно просто, если начальная стадия прошла успешно.

[Хранитель Солнца Тарим](#) силен в любом быстром матч-апе при доминации или равной игре. Реализовать его при отставании сложнее, особенно если стол противника полон мелких угроз.

У Мех Паладина нет исцеления помимо [Зиллиакса](#), но оно ему и не нужно. В большинстве агро матч-апов не переживайте за ваше здоровье и разменивайтесь оружием с угрозами противника. Контроль стола важнее.



Стиль игры Мех Паладина меняется при встрече с **контроль колодами**. Борьба за стол на начальных и средних этапах теряет свою актуальность, но куда важнее вопросы

правильного распределения угроз и ресурсов, обыгрывания способностей оппонента.

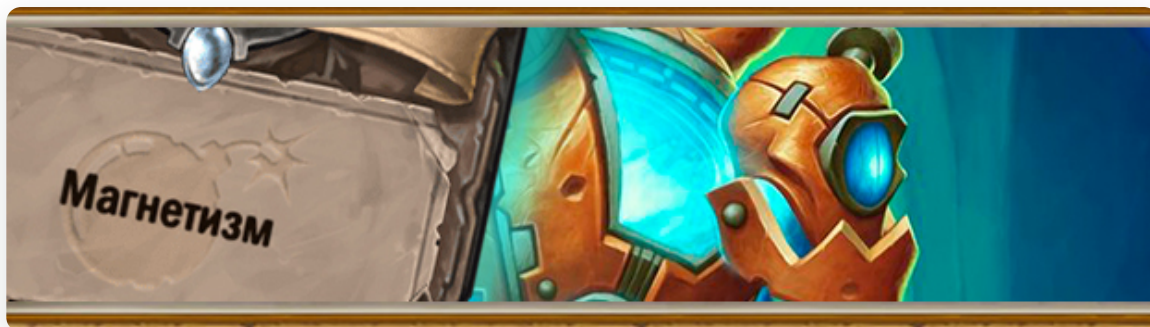
У любой колоды есть ремувалы: точечные и массовые. У каждого класса и архетипа они разные, важно знать каждый. У Шаманов есть **Сглаз**, **Вулкан**, **Гроза** и **Ведьма Хагата**. У Друидов — **Ползучая чума**, **Близость к природе**, **Размах** и **Оберег: малая яшма**. От количества и специфики ремувалов зависят ваши действия.

Например, у Миракл Разбойника есть целый арсенал точечных ремувалов, но ни одного массового (не путайте Миракл Разбойника и **Прыг-скокер** Разбойника, последние играют **Исчезновение**). В этом матч-апе выгоднее спамить стол мелкими угрозами, а не создавать одну сильную с помощью баффов и магнетизма.

Другой пример — Жрец. У любой колоды класса будет масса AoE способностей (все или что-то из списка: **Вестник заката**, **Темный жнец Андуин**, **Ментальный крик**, **Астральная плеть**), а из точечных ремувалов есть лишь **Слово Тьмы: Смерть** и **Слово Тьмы: Боль** и то не всегда. Спамить стол в этом противостоянии опасно. Правильная тактика — заставлять Андуина тратить точечные ремувалы на крупные одиночные цели.

Игра вокруг ремувалов оппонента — важная и сложная задача в любом медленном поединке. Не обыгрывайте все возможные ремувалы в любой ситуации. В тяжелых случаях рассчитывайте, что противник не найдет ответ на угрозу. Порой победить можно только так.

Читайте руку противника и определяйте примерную вероятность появления в ней нужной карты. Если Шаман уже использовал один **Сглаз**, второй будет в руке с невысоким шансом в начале партии. С другой стороны, если Шаман расстался со **Сглазом** слишком просто (**Сглаз** крайне силен в матч-апе с Мех Паладином), можно предположить, что сделано это из-за наличия в руке второй копии заклинания.



Магнетизм — новое свойство Проекта Бумного дня, о котором следует поговорить.

Ошибочно полагать, что существа с магнетизмом нужно использовать лишь в качестве баффов. Не держите их в руке долго в надежде усилить другой механизм, которым вы тут же атакуете. Да, это самое выгодное применение карты, но не всегда правильное. **Боекостюм** — неплохая угроза и сама по себе. 5/5 существо за 5 маны — не так страшно, куда опаснее тэг “механизм”. Противник должен уважать каждый механизм на вашем столе и ожидать, что в вашей руке есть что-то с магнетизмом.

Даже если под контролем Мех Паладина есть механизм, не всегда правильно давать ему бафф. Не стоит делать этого, если вы опасаетесь точечного ремувала или другого способа легко забрать единичную угрозу. Часто два средних существа опаснее одного крупного, тем более их в перспективе можно баффнуть.

Эффект магнетизма полезен перед разменом с угрозой оппонента: ваше существо получает дополнительные характеристики и/или божественный щит — так вы размениваетесь выгодно.

Также магнетизм полезен, если вы уверены, что противник не накажет вас за выставление одной крупной угрозы (у него кончились точечные ремувалы или их нет было вовсе).



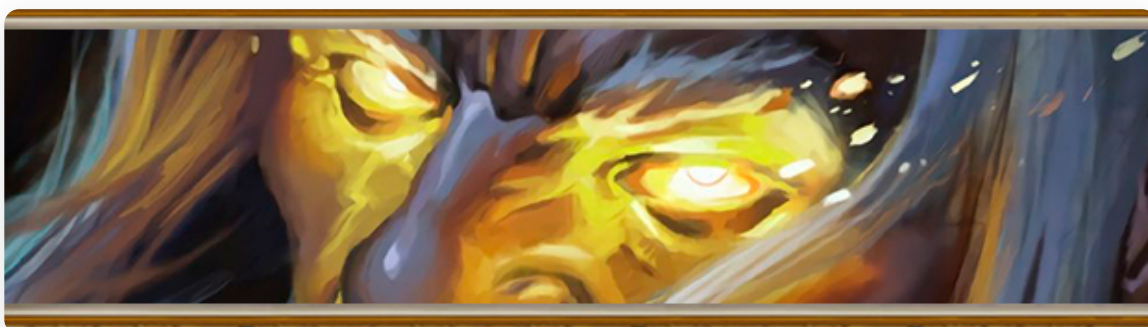
У Мех Паладинов много существ с провокацией: [Бронзовая привратница](#), [Праведная защитница](#), [Раздраждоуль](#), [Зиллиакс](#), [Озорная изобретательница](#), [Хранитель Солнца Тарим](#) и другие. **Используйте провокаторов** правильно.

Неопытные игроки полагают, что провокация хороша в агро матч-апах, поскольку защищает вашего героя. Действительно, такую функцию “таунты” выполняют, но не ограничиваются ею.

Выше уже было сказано, что Мех Паладин достаточно агрессивен и о своем здоровье в большинстве ситуаций он не задумывается. Поэтому функция “защитить лицо” нужна не всегда. Важнее то, что провокации защищают других существ без нее. Противник не сможет разменяться так, как ему удобно, с вашими основными угрозами, если на его пути стоит провокатор. Так вы защищаете не только механизмы — вакантные цели для баффов магнетизма, но и уже пробэффанные угрозы.

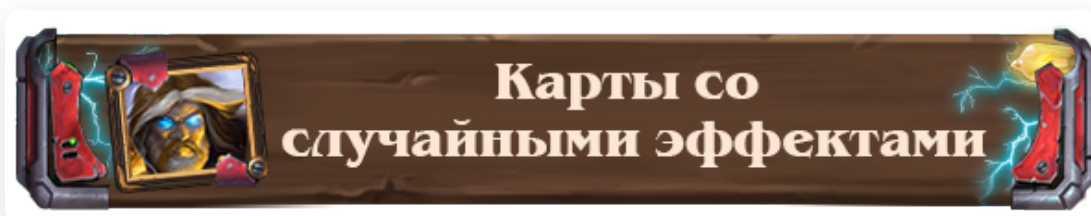
Обратите внимание на провокации с божественным щитом ([Праведная защитница](#), [Раздражаторы](#), призванные [Озорной изобретательницей](#)) — они создают особенно трудно проходимую стену на пути оппонента. За этой стеной легко прятать другие угрозы, пока они атакуют героя или существ противника.

Выход трудно убиваемой провокации часто становится сигналом к наступлению: ключевые существа защищены и готовы безнаказанно атаковать героя, игнорируя стол оппонента.



Важные советы для всех, кто хочет освоить Мех Паладина:

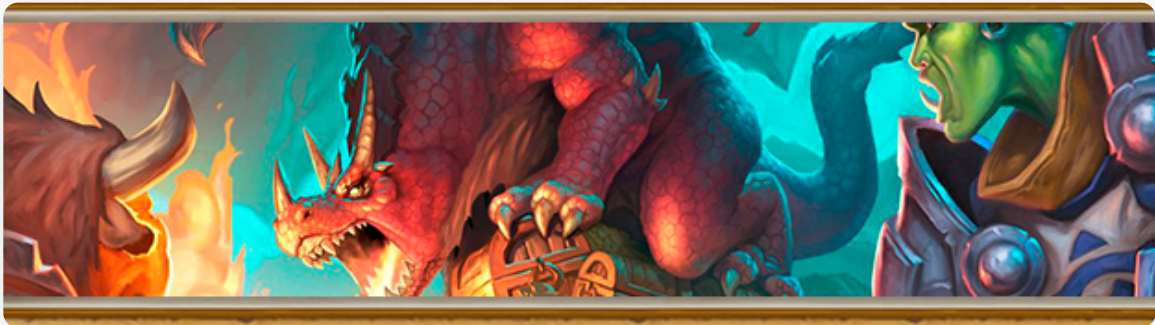
- У Мех Паладина не так много оружия. Не спешите тратить все заряды, если другого оружия в руке или колоде нет. Дождитесь действительно выгодного момента для его реализации.
- **Скорпобот** обязательно выберет цель для боевого клича, даже если эта цель — союзное существо. Если нужно поставить **Скорпобота** в темп, разыгрывайте его до применения силы героя и розыгрыша существ с 1 атакой.
- Не жадничайте с **Божественной милостью**. Мех Паладин не столь агрессивен и его карты не столь дешевы: вы не всегда сможете быстро избавиться от них. Взять две карты **Божественной милостью** — уже хороший результат, тем более в агро матч-апах.
- Выгоднее всего давать бафф угрозе с божественным щитом, которая сразу же после может атаковать. Но такие условия редки, не дожидайтесь их. Порой божественный щит можно дать существу не до размена, а после, чтобы противнику было труднее зачистить стол.
- Сила героя Паладина не столь мощна: в колоде мало общих баффов, действующих на не-механизмы, но все же они есть (**Неопознанный молот**, **Печать королей**, **Хранитель Солнца Тарим**). В медленных поединках использовать силу героя выгодно, если вы опасаетесь истощения руки и ожидаете длительный матч.
- Механизмы сохраняют расу даже после немоты: их всегда можно баффнуть магнетизмом или Лапмусей, воскресить **Легионами Кангора**.
- У Мех Паладина есть несколько карт со случайными эффектами. Ожидайте все исходы и обыгрывайте их. Подробнее об этом в следующем разделе.



Кристаллология — шанс вытянуть определенную карту зависит от того, сколько у вас в колоде существ с единицей атаки. В сборке от Sjow их 12. **Кристаллология** может вытащить и двух одинаковых существ. В этой колоде шанс найти нужное равен 1 к 6. Следите за оставшимися в колоде существами с нужными характеристиками. Реализовывайте **Кристаллологию** до того, как цели для нее закончатся.



Неопознанный молот — все четыре вариации оружия выбираются случайно, и вы никак не можете на это повлиять. Шанс получить нужный эффект равен 25%. Желаемые усиления - божественный щит и +1 к атаке, но и другие бывают полезны. Получив **Неопознанный молот** в руку, не наводите на него курсором сразу же, дабы не показывать оппоненту, что вы “топдекнули” это оружие.

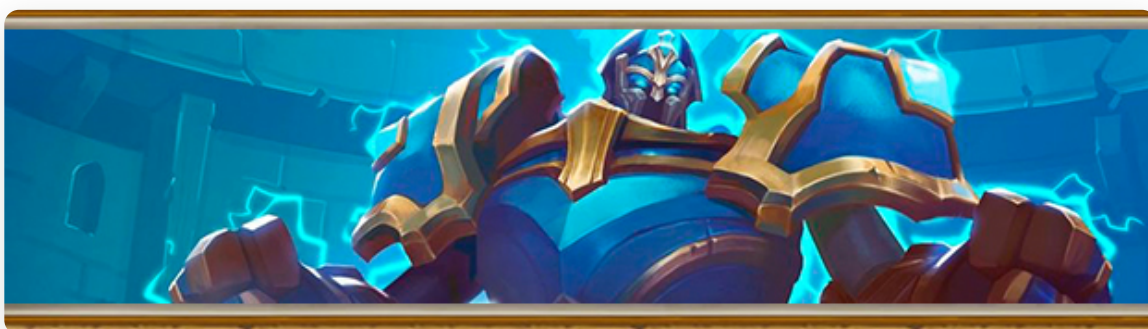


К оружию! — следите, сколько первых и вторых дропов осталось в колоде. Не используйте заклинание, если их больше нет. В сборке от Zeh их 10, в колоде Sjow - 6.

Шанс достать нужное – 20% и 33,3% соответственно. К оружию! может призвать и двух одинаковых существ.



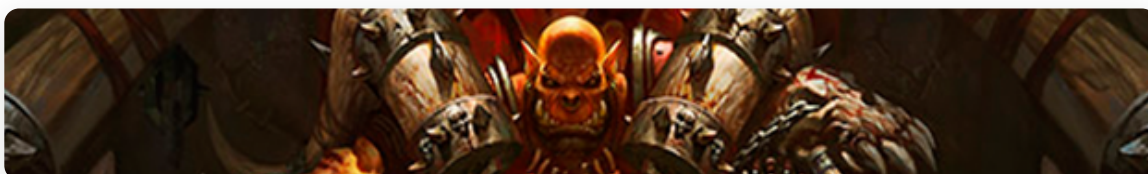
Вал'анир — бафф получит случайное существо в руке. Старайтесь дать усиление дешевому существу или **Зиллиаксу**. Разыгрывайте менее привлекательные опции до уничтожения Вал'анира.



Легионы Кангора — следите за тем, какие механизмы умерли. Заклинание не обязательно воскресит механизмы с бафами магнетизма, если умирали и другие.



Гайд по Мех Паладину пишется в первые дни после выхода Проекта Бумного дня. Мета нестабильна и точных данных о матч-апах нет. Часто неизвестны самые популярные архетипы класса. Готовьтесь к неожиданным архетипам и картам, а не только описанным далее.



У **Контроль Мех Воина** есть **Мощный удар щитом**, **Тропа войны**, **Потасовка**, **Владыка плети Гаррош**, **Кровавый клинок**, **Казнь**. Помните об этих ремувалах: они мощны, но всегда уничтожают ваши цели, активируя их предсмертные хрипы, в отличие от **Сглаза** или **Ошеломления**. Не бойтесь баффать ваши угрозы, давите существами с

предсмертными хрипами ([Механояйцо](#), [Репликатор](#)) и божественными щитами ([Раздражодуль](#), [Зиллиакс](#), [Раздражаторы](#)) — Воину сложно ответить на них.

Грамотно обыгрывайте Темную скорбь: существ с провокацией ставьте по краям, самых сильных – в центр.

Почти наверняка Воины возьмут в сборку [Безумного гения Бума](#). В ваш ход посмотрите на силу героя оппонента. Вы узнаете, какой случайный эффект она получит после завершения вашего хода.



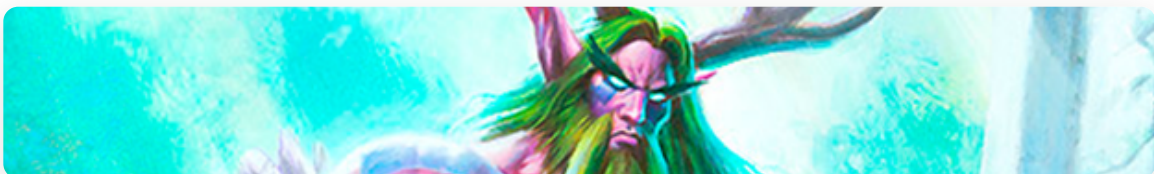
В **зеркальном поединке** избавляйтесь в первую очередь от механизмов. Усиливайте своих существ магнетизмом для выгодных разменов и мешайте делать то же самое оппоненту. Важно играть первым номером: перехватывайте инициативу любыми способами. Хорошая опция для зеркального матч-апа – [Скорпобот](#).

Полезны существа с провокацией и божественным щитом. Их можно оставить для защиты основных угроз, когда вы решите прекратить размены и начать действовать агрессивно.



В противостоянии с **Куб Охотником** или **Охотником с бомбами** сразу уничтожайте существ с предсмертным хрипом. Если этого не сделать, можно нарваться на [Ложную смерть](#), [Ловчего злобноплава](#), [Пиротехника](#), [Некротехника](#) и другие карты. Не позволяйте Рексару выгодно реализовывать их.

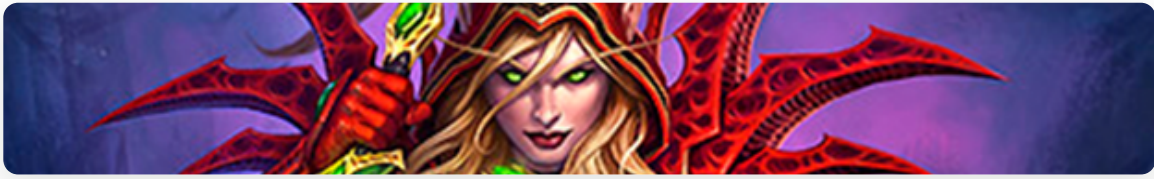
Мех Паладин быстрее большинства Охотников, так что все размены пройдут под вашу диктовку. Не увлекайтесь с контролем стола: на средней стадии, защитив основные угрозы провокаторами, переключайтесь на героя противника. Рексар слаб в защите, его угрозы достаточно неповоротливы, если на столе нет [Псаля Шоу](#). Уничтожайте его сразу же.



Все архетипы Друида медлительны, чем Мех Паладин и пользуется. Опасна [Ползучая чума](#), поэтому не заполняйте стол мелкими существами к 6 мане оппонента, а наращивайте мощь с помощью баффов.

У Друида есть [Близость к природе](#), не бросайте все силы на усиление только одного существа: несколько средних механизмов с 5+ атаки – идеальный расклад.

Как и Воин, Друид не любит угрозы с божественным щитом и предсмертными хрипами. Полезен Хранитель Солнца Тарим.

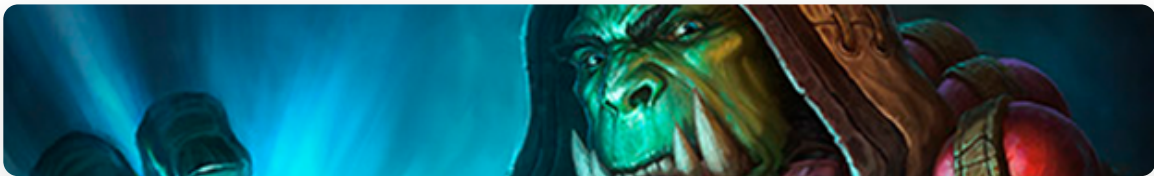


Разбойник по-прежнему уязвим к агро колодам. Но будьте осторожны, у Валиры много способов перевернуть ситуацию: Агент ШРУ, Удар в спину, Подготовка в сочетании с Ошеломлением или Потрошением, Кровожадный злолист.

Занимайте стол несколькими угрозами, не делайте ставку на одну большую.

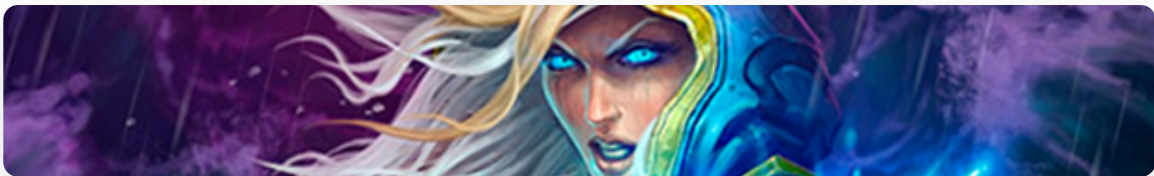
Пользуйтесь магнетизмом аккуратно: часто лучше поставить два механизма, а не баффнуть один.

Пользуйтесь отсутствием исцеления и провокаций в большинстве колод Разбойника. Вы можете “сетапить” летальный урон в течение нескольких ходов, если у вас достаточно урона оружием и другими источниками, которые Валире нечем остановить.



Дрыжеглот Шаман и **Шаман на перегрузке** играют Сглаз, Вулкан и Грозу. Помните про эти ремувалы.. Считайте общее количество здоровья ваших существ, если ожидаете Вулкан — часто его можно пережить.

У **Четного Шамана** нет Вулкана и Грозы, зато есть Калимос Первородный и Ведьма Хагата. Сглаз есть у всех архетипов, поэтому не баффайте бездумно одно существо.



При встрече с **медленным архетипом Мага**, ожидайте или что-то похожее на старого Биг Спелл Мага, или версии с Микрогалактикой Луны. Биг Спелл Маг опасен классическими тяжелыми ремувалами: Ярость дракона, Снежная буря, Волна огня, Метеорит, Превращение и другие. Версии с легендарным заклинанием используют меньше заклинаний.

Темпо Маг по-прежнему уязвим к быстрым колодам, играющим от стола. Не игнорируйте Звездочета Луну и Ученицу чародея. От других угроз закрывайтесь провокаторами — размениваться с ними не обязательно.

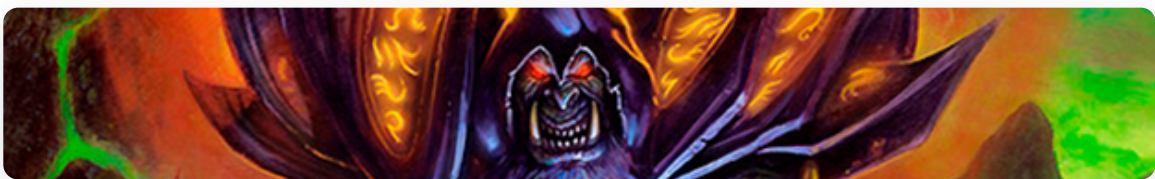
Обыгрывайте раскопки с Петроглифа: Конус холода, Метеорит и другие. Среди заклинаний Мага из Проекта Бумного дня нет ничего особенно опасного.

Взрывающиеся руны не срабатывают, если использовать существо с магнетизмом в качестве баффа — пользуйтесь этим.



ОТК Жреца с Переворотом старайтесь убивать до **Ментального крика**. Опасайтесь **Массового рассеивания**, **Немоты** и **Астральной плети** — едва ли вы столкнетесь с другими ремувалами. Держите в руке ответ на **Вестника рока**: **Скорпобот**, **Хранитель Солнца Тарим** или баффы.

Действуйте максимально агрессивно до седьмого хода. Затягивать партию в этом противостоянии нельзя.



Зоолок выставляет до 3 существ с первых ходов. Старайтесь перехватывать инициативу и играть первым номером. Объединяйте механизмы, чтобы выгодно размениваться — Зоолоку трудно убрать со стола крупную угрозу.

Уничтожайте существа противника, а не повреждайте их в надежде добить позднее — у Чернокнижника много исцеления. Не атакуйте без надобности по противнику с полным здоровьем на ранних этапах игры: вы дадите ему возможность исцелиться и бесплатно поставить **Веселого вурдалака**.



Мех Паладин – быстрая и эффективная колода для первых дней Проекта Бумного дня. С ее помощью вы сможете в короткие сроки добраться до высоких рангов. Неизвестно, как поведет себя архетип в будущем, но сейчас это достойный выбор. Колода легко поддается экспериментам: существуют быстрые, медленные и гибридные версии. Мех Паладин прост в исполнении и подойдет любителям легких матчей и побед.

Спасибо за прочтение гайда, удачи в игре!