

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Обновленный (июль) Нечетный Баку Паладин. Гайд по колодам Ведьмин Лес.

24.07.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Гайд по колодам Ведьмин Лес: Нечетный Паладин

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ











Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Сегодня в центре внимания Нечетный Паладин – один из самых агрессивных персонажей ладдера. Он собрал о себе множество мнений и отзывов, ибо ненавистников таких быстрых колод так же много, как и поклонников (если не больше). Но как бы вы ни относились к Нечетному Паладину, ничто не отменяет тот факт, что это крайне результативная колода с достойным процентом побед. Нечетный Паладин – это эффективная колода, которая подойдет для тех, кому важен результат. С ним вы достаточно **быстро можете подняться по ранговой лестнице до Легенды и выше**. Примечательно и то, что Нечетный Паладин достаточно бюджетен, позволить себе создать его могут и новички.









Сегодня популярность Нечетного Паладина немного упала, так как ладдер целиком и полностью захватил другой агрессор - Зоолок. Это несколько убавило количество Паладинов в мете, однако архетип по-прежнему остается шикарным вариантом для тех, кто любит быстрые победы. К тому же рост популярности Куб Охотника уравнивает чашу весов, ведь для Нечетного Паладина это прекрасная возможность реабилитироваться.

Как и всегда, в гайде будет проведен анализ архетипа на всех его уровнях, начиная с этапа создания сборки и заканчивая тактическими тонкостями в конкретных матч-апах. Особое внимание будет уделено заменам и бюджетным вариантам колоды, дабы даже не располагающие значительной коллекцией игроки смогли попробовать Нечетного Паладина в деле. Что ж, сказано было уже многое, пора начинать!

Вы уже могли читать гайд по колоде Нечетного Паладина ранее. Перед вами обновленная версия, актуальная для нынешних реалий меты. Далее вы найдете полный список изменений.

-  Переработаны вступление и заключение
 -  В разделе "Сборки архетипа" появились новые колоды и описание к ним
 -  Расширен раздел "Нечетный Паладин в мете Ведьминоного леса"
 -  Добавлены и изменены некоторые опциональные карты и их описания
 -  Изменена основа колоды
 -  Изменены карты, необходимые на муллигане
 -  Раздел "Матч-апы" дополнен описаниями противостояний с новыми метовыми колодами
- Ведьминоного леса
-  Исправлены мелкие ошибки в тексте и опечатки

Разделы статьи:

-  *Нечетный Паладин в мете Ведьминоного леса*
 -  *Сборки архетипа*
 -  *Основа колоды*
 -  *Опциональные и технические карты*
 -  *Замены, бюджетная колода*
 -  *Муллиган*
 -  *Стратегия игры*
 -  *Когда обыгрывать AoE*
- *- Когда размениваться?*
 - *- Важные игровые советы*
 - *Матч-апы*



Как играть против Нечетного Паладина



Заключение



Краткое содержание раздела

Нечетный Паладин чувствует себя весьма уверенно в нынешней мете, правда, немного сдал позиции из-за появления Зоолоков. Теперь он уступает Гул'дану лидерство среди агрессивнейших колод ладдера. Однако появление Куб Охотников не может не радовать героя статьи. У архетипа много выгодных матч-апов, самые благоприятные – это все архетипы Охотника, Разбойника, Таунт Друиды, все колоды Шамана. Из тяжелых можно выделить Биг Спелл Мага, Квест Воина, Токен Друида, Контроль Жреца.

Важно сказать несколько слов о положении Нечетного Паладина в нынешней мете. Во вступлении уже говорилось о том, что его показатели немного упали по сравнению с несколькими неделями ранее. Причина очевидна: возвышение Зоолока отрицательно сказалось на герое статьи. Беда в том, что Зоолок прекрасно справляется с Нечетным Паладином благодаря [Гадкому натрезиму](#) – эта карта, можно сказать, в одиночку способна разрушить все планы Утера и лишить его стола в один момент. Конечно, не все сборки Зоолока используют [Гадкого натрезима](#), но большинство от него все же не отказываются.

Рядом с печальными известиями есть и хорошее – все более нарастающая популярность Куб Охотника или, как его еще называют, Охотника на яйцах. Это весьма медленная для Нечетного Паладина комбо колода, с которой он может легко разобраться благодаря своему молниеносному стилю игры.

Нечетный Паладин – неоспоримый лидер среди архетипов своего класса. По правде сказать, он единственный представитель Утера, кто сейчас действительно может показывать достойные результаты. Изредка можно встретить Четного Паладина, но это скорее исключение из правил.

В мете и по сей день достаточно архетипов, которые являются благоприятными соперниками для Нечетного Паладина. К ним можно отнести все архетипы Охотника и Разбойника, также неплохие результаты Утер показывает против Шаманов, часто оказывается намного расторопней Таунт Друида. Самые тяжелые для него соперники – те, которые располагают множеством AoE зачисток или провокаторов. Это Четный Чернокнижник, Биг Спелл Маг, Таунт Друид, Контроль Жрец, [Малигос Друид](#). Все архетипы Друида, кроме Таунт Друида, опасны тем, что используют [Ползучую чуму](#) и [Малфуриона Пагубного](#). Очень часто Паладин не может быстро справиться с серьезной преградой в виде полного стола существ 1/5 с провокацией и замедляется слишком сильно, пока Друид перехватывает инициативу.

Сборки Нечетного Паладина продолжают эволюционировать. Сейчас [Потрошитель Бездны](#) стал уже обязательной картой для архетипа, так как помогает в самых разных

матч-апах. Шаманы с его тотемами, Друиды с [Ползучей чумой](#), Комбо Жрецы – все это хорошие причины для того, чтобы добавить демона в колоду. В конце концов, это отличная управа на [Вестника рока](#).

Нечетный Паладин – это потрясающая колода для быстрых побед. Он чувствует себя довольно комфортно в нынешней мете, пусть уже и не является самой популярной агрессивной колодой ладдера. Если вам нравится быстрый стиль игры, легкие победы, и вам не хочется тратить много времени на каждый матч – это то, что вам нужно. Нечетный Паладин прекрасно подходит для тех, кто хочет быстро взять Легенду и продвигаться еще дальше.

Вашему вниманию будут представлены самые популярные, интересные и результативные сборки Нечетного Паладина.

Стандартный Нечетный Паладин

Нечетный Паладин (Стандартная сборка)

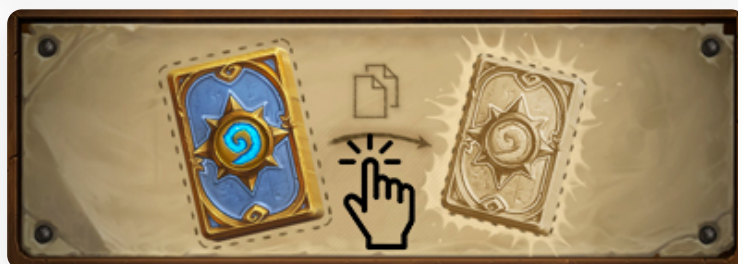
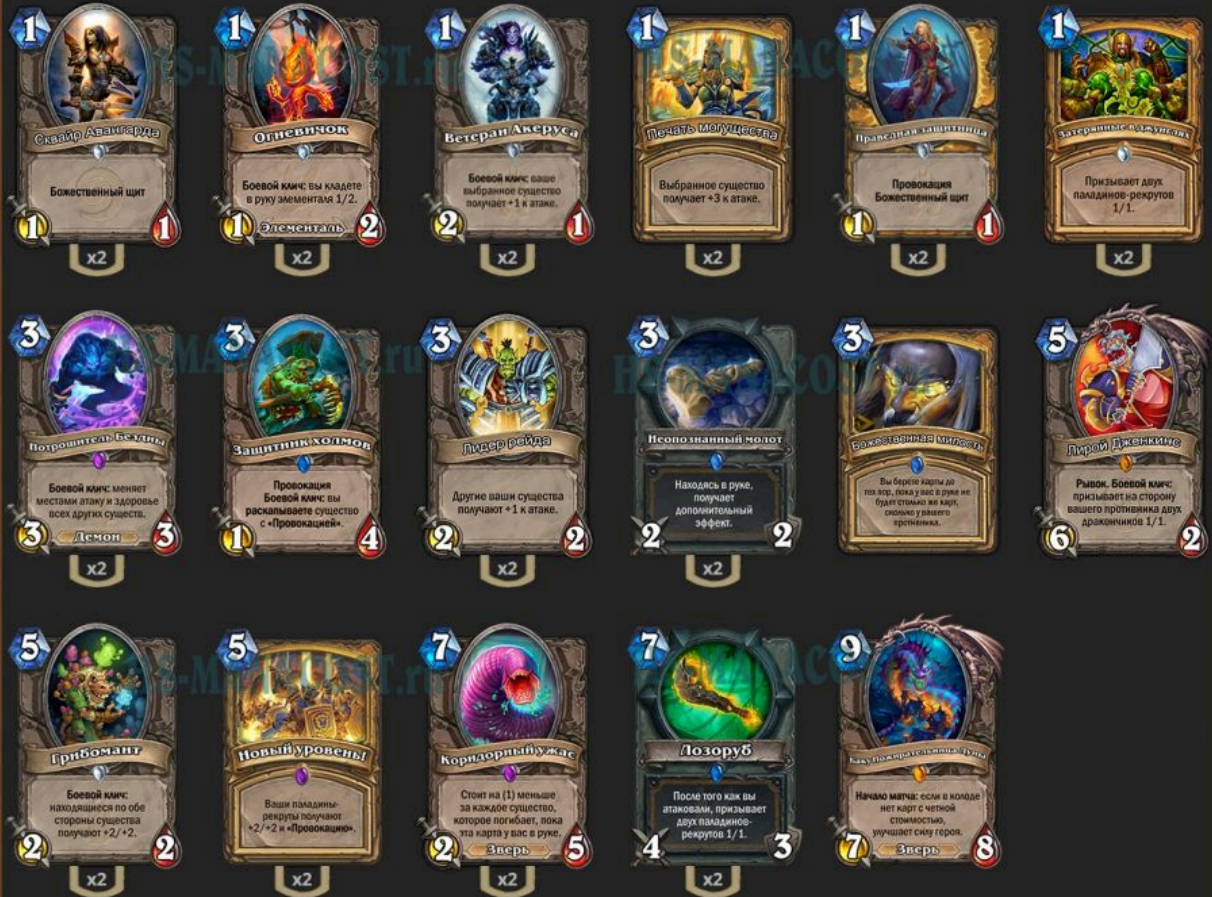




Эта сборка уже долгое время встречается в ладдере, но ранее она все же уступала Паладину с [Героем Штормграда](#) и [Защитником холмов](#). Сейчас большинство игроков перешли именно на эту версию с [Потрошителями Бездны](#) из-за обилия в мете существ с высоким показателем здоровья и маленькой атакой.

Нечетный Паладин от bloodyface

Нечетный Паладин от bloodyface



Версия от игрока bloodyface очень напоминает стандартную, но это и не удивительно: разнообразие в колодах Нечетного Паладина не велико. Отличие в том, что данная сборка использует одну копию **Божественной милости**, а вместо второй у него **Защитник холмов**. Это объясняется тем, что **Божественная милость** в нынешней мете уже не столь эффективна из-за растущего количества агрессивных колод (Зоолоки, Нечетные Разбойники), которые редко сидят с полной рукой. А вот **Защитник холмов** может пригодиться.

Нечетный Паладин от Gyong

Нечетный Паладин от Gyong

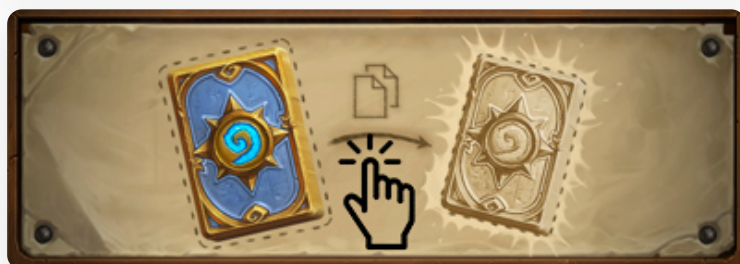
| | | | | | |
|---|---|--|--|---|---|
|  <p>Выбранное существо получает +3 к атаке.</p> <p>x2</p> |  <p>Божественный щит</p> <p>x2</p> |  <p>Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p> |  <p>Призывает дух паладинов-рекрутов 1/1.</p> <p>x2</p> |  <p>Провокация</p> <p>Божественный щит</p> <p>x2</p> |  <p>Боевой клич: ваше выбранное существо получает +1 к атаке.</p> <p>x2</p> |
|  <p>Зверь</p> <p>x2</p> |  <p>Вы берете карты до тех пор, пока у вас в руке не будет столько же карт, сколько у вашего противника.</p> <p>x2</p> |  <p>Находясь в руке, получает дополнительный эффект.</p> <p>x2</p> |  <p>Боевой клич: меняет местами атаку и здоровье всех других существ.</p> <p>Демон</p> <p>x2</p> |  <p>Рылок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> <p>x2</p> |  <p>Боевой клич: находящиеся по обе стороны существа получают +2/+2.</p> <p>x2</p> |
|  <p>Ваши паладины-рекруты получают +2/+2 и «Провокация».</p> <p>x2</p> |  <p>После того как вы атаковали, призывает дух паладинов-рекрутов 1/1.</p> <p>x2</p> |  <p>Стоит на (1) меньше за каждое существо, которое погибает, пока эта карта у вас в руке.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p> |  <p>Начало матча: если в колоде нет карт с четной стоимостью, улучшает силу героя.</p> <p>Зверь</p> | | |



6760








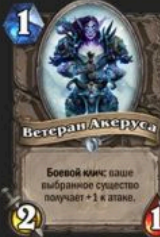


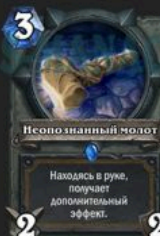










Жуткий крот - еще один прекрасный первый ход для Нечетного Паладина. Такое разнообразие первых дропов позволяет играть еще более агрессивно, плюс хороший запас здоровья Жуткого крота помогает сразу же закрепиться на столе. Сейчас Жуткий крот - популярная опция, в данном случае он заменил Защитника холмов.


Нечетный Паладин от Vardu

Нечетный Паладин от Vardu


| | | | | | |
|---|---|--|---|--|---|
|  <p>Печать мощества Выбранное существо получает +3 к атаке.</p> <p>x2</p> |  <p>Скайр Авангарда Божественный щит</p> <p>x2</p> |  <p>Оглеворок Боевой клич: вы кадете в руку зменталя 1/2.</p> <p>x2</p> |  <p>Затерянные в джунглях Призывает дух паладина-рекрутов 1/1.</p> <p>x2</p> |  <p>Православ защитница Провокация Божественный щит</p> <p>x2</p> |  <p>Ветеран Акеруса Боевой клич: выбранное существо получает +1 к атаке.</p> <p>x2</p> |
|  <p>Защитник холмов Провокация Боевой клич: вы раскалываете существо с «Провокацией».</p> <p>x2</p> |  <p>Божественная милость Вы берете карты деля коло, пока у вас в руке не будет столько же карт сколько у вашего противника.</p> <p>x2</p> |  <p>Лидер рейда Другие ваши существа получают +1 к атаке.</p> <p>x2</p> |  <p>Испопанный молот Находится в руке, получает дополнительный эффект.</p> <p>x2</p> |  <p>Потрошитель бездны Боевой клич: меняет местами атаку и здоровье всех других существ.</p> <p>x2</p> |  <p>Лирой Дженкинс Рывок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> <p>x2</p> |
|  <p>Грибомант Боевой клич: находящиеся по обе стороны существа получают +2/+2.</p> <p>x2</p> |  <p>Новый уровень Ваши паладины-рекруты получают +2/+2 и «Провокацию».</p> <p>x2</p> |  <p>Лозоруб После того как вы атаковали, призывает дух паладина-рекрутов 1/1.</p> <p>x2</p> |  <p>Коридорный ужас Стоит на (1) меньше за каждое существо, которое погибает, пока эта карта у вас в руке.</p> <p>x2</p> |  <p>Аку Пошара с длинными зубами Начало матча: если в колоде нет карт с четной стоимостью, улучшает силу героя.</p> <p>x2</p> |  <p>Зверь</p> |



MANACOST
kolodahearthstone.ru



6680






Ради двух [Божественных милостей](#) и [Защитника холмов](#) сборка жертвует одним [Лозорубом](#). Если испытываете необходимость в доборе и дополнительных ресурсах, тогда обратитесь к этому варианту Нечетного Паладина.

Нечетный Паладин с Hunterace

Нечетный Паладин от Hunterace

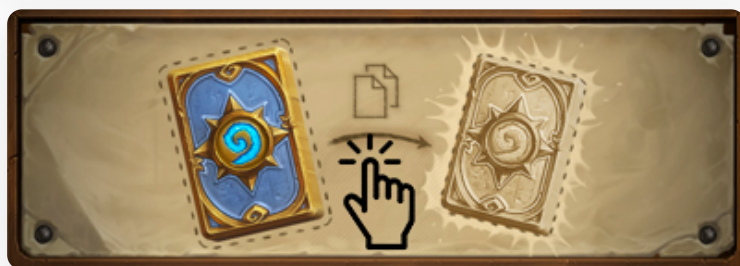
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|
|  <p>Огневичок Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2. Элементаль</p> |  <p>Печать молниеносности Выбранное существо получает +3 к атаке.</p> |  <p>Скайр Авангарда Божественный щит</p> |  <p>Затерянные в джунглях Призывает дух паладинов-рекрутов 1/1.</p> |  <p>Праведная защитница Провокация Божественный щит</p> |  <p>Ветеран Акеруса Боевой клич: ваше выбранное существо получает +1 к атаке.</p> |
|  <p>Жуткий крокодил Зверь</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>Потрошитель беззвонки Боевой клич: меняет местами атаку и здоровье всех других существ.</p> |  <p>Лидер рейда Другие ваши существа получают +1 к атаке.</p> |  <p>Защитник ольмов Провокация Боевой клич: вы раскалываете существо с «Провокацией».</p> |  <p>Испокоивший молот Находясь в руке, получает дополнительный эффект.</p> |
|  <p>Лирой Дженкинс Рыбак. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух драконишек 1/1.</p> |  <p>Грибомант Боевой клич: находясь на обеих сторонах существа получают +2/+2.</p> |  <p>Новый уровень! Ваши паладины-рекруты получают +2/+2 и «Провокация».</p> |  <p>Лозоруб После того как вы атаковали, призывает дух паладинов-рекрутов 1/1.</p> |  <p>Коридорный жука Стоит на (1) меньше за каждое существо, которое погибает, пока эта карта у вас в руке. Зверь</p> |  <p>Коллекционер Начиная матч: если в колоде нет карт с четной стоимостью, улучшает силу героя. Зверь</p> |



MANACOST
kolodahearthstone.ru

6320






















Здесь лишь один **Потрошитель Бездны** и одна копия **Божественной милости**, зато **Защитник холмов** присутствует сразу в двух экземплярах. Как вы уже успели убедиться, большинство сборок разнятся именно этими картами, именно они в первую очередь являются претендентами на замену. В остальном варианты колод Нечетного Паладина сходятся почти во всем. Также можно отметить две копии **Жуткого крота**.

Нечетный Паладин от Control


Нечетный Паладин от Control


| | | | | | |
|--|---|---|---|--|--|
|  <p>Скайр Авангарда 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>1 2</p> <p>x2</p> |  <p>Ветеран Аверуса Боевой клич: ваше выбранное существо получает +1 к атаке.</p> <p>1 1</p> <p>2 1</p> <p>x2</p> |  <p>Праведная защитница Провокация Божественный щит</p> <p>1 1</p> <p>1 1</p> <p>x2</p> |  <p>Печать Мощества Выбранное существо получает +3 к атаке.</p> <p>1 1</p> <p>x2</p> |  <p>Защитник-огневушка Призывает двух паладинов-рекрутов 1/1.</p> <p>1 1</p> <p>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.</p> <p>3 1</p> <p>2 1</p> |  <p>Потрошитель бездны Боевой клич: меняет местами атаку и здоровье всех других существ.</p> <p>3 3</p> <p>3 3</p> <p>x2</p> |  <p>Лидер рейда Другие ваши существа получают +1 к атаке.</p> <p>3 2</p> <p>2 2</p> |  <p>Громкоговорительный бард Боевой клич: другие ваши существа получают +1 к здоровью.</p> <p>3 2</p> <p>3 2</p> <p>x2</p> |  <p>Неопознанный молот Находясь в руке, получает дополнительный эффект.</p> <p>3 2</p> <p>2 2</p> <p>x2</p> |  <p>Лидер Джанглей Рывок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> <p>5 2</p> <p>6 2</p> |
|  <p>Грибомант Боевой клич: находящиеся по обе стороны существа получают +2/+2.</p> <p>5 2</p> <p>2 2</p> <p>x2</p> |  <p>Новый уровень! Ваши паладины-рекруты получают +2/+2 и «Провокация».</p> <p>5 1</p> <p>x2</p> |  <p>Коридорный ужас Стоит на (1) меньше за каждое существо, которое погибает, пока эта карта у вас в руке.</p> <p>7 5</p> <p>2 5</p> <p>x2</p> |  <p>Лозоруб После того как вы атакуете, призывает двух паладинов-рекрутов 1/1.</p> <p>7 3</p> <p>4 3</p> <p>x2</p> |  <p>Как померещившаяся туча Начало матча: если в колоде нет карт с метой стоимости, улучшает силу героя.</p> <p>9 8</p> <p>7 8</p> <p>Зверь</p> | |

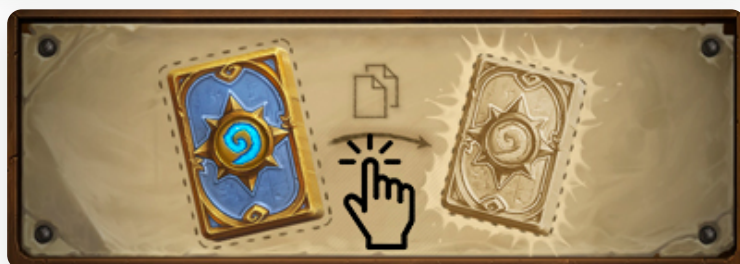


MANACOST
kolodahearthstone.ru

6660







Самая интересная из всех представленных колод, а все благодаря **Громкоголосому барду**. Бафф к здоровью не мешает существам Паладина, так как оно зачастую не превышает у них единицы. Также прослеживается интересная синергия с **Потрошителем Бездны**, который трансформирует увеличенное здоровье в атаку.



| | | |
|---|--------------------------|---|
| 1 | Ветеран Акеруса | 2 |
| 1 | Затерянные в джунглях | 2 |
| 1 | Огневичок | 2 |
| 1 | Печать могущества | 2 |
| 1 | Праведная защитница | 2 |
| 1 | Сквайр Авангарда | 2 |
| 3 | Лидер рейда | |
| 3 | Неопознанный молот | 2 |
| 3 | Потрошитель Бездны | 2 |
| 5 | Грибомант | 2 |
| 5 | Лирой Дженкинс | |
| 5 | Новый уровень! | 2 |
| 7 | Коридорный ужас | 2 |
| 7 | Лозоруб | |
| 9 | Баку Пожирательница Луны | |

Основа колоды стала очень обширной, и разнообразие в сборках теперь минимальное. В основу колоды попал **Потрошитель Бездны**, так как без него теперь не обходится ни один уважающий себя Нечетный Паладин, зато ушел **Защитник холмов** – теперь в нем уже нет острой необходимости, хотя это по-прежнему популярная карта в арсенале Утера. Все-таки **Хранителя Солнца Тарима** очень не хватает в такой агрессивной колоде, а **Защитник холмов** – неплохой способ его заполучить.

Божественная милость выступает как единственное средство добора, но все-таки далеко не везде. Это популярная, но скорее опциональная карта, тем более сейчас, когда контрольные колоды чуть отошли назад, дав дорогу сильным агрессорам. Как известно, **Божественная милость** в агрессивных поединках часто лежит мертвым грузом либо добирает максимум одну-две карты.

Часто можно встретить **Жуткого крота** – как уже говорилось, это отличное дополнение к набору первых дропов Нечетного Паладина.



Правосудие Света – оружие неплохо покажет себя в зеркальном противостоянии. Благодаря ему, вы сможете разменивать вражеских существ (у многих из которых, скорее всего, будет 1 ед. здоровья) без потери ваших собственных.

Меч справедливости – еще одно оружие Паладина, но предназначено оно не для атаки, а для баффов ваших существ. Должно усилить скорее тяжелые контроль матчапы, помогая существам выйти из зоны поражения AoE эффектов. А вот против агрессивных противников оно, пожалуй, слишком медленно. Впрочем, может довольно неплохо показать себя и в таких матчапах, так как ваши существа получают способность осуществлять выгодные размены.

Ледниковый осколок – темповая угроза, которая мешает оппоненту выгодно размениваться, так что вам будет проще реализовать какие-либо свои угрозы и защищать их.

Жуткий крот – иногда используется вместо **Огневичка**, дает вам больше темпа с первых ходов, что важно в быстрых противостояниях, но не так хорош в долгосрочной перспективе, пожалуй, в практически каждом противостоянии за исключением поединка со Спелл Хантом.

Защитник холмов – это существо хоть и обладает провокацией, но предназначено скорее не для защиты, а для получения дополнительных ресурсов, в частности, самая желаемая добыча с раскопки – это **Хранитель Солнца Тарим**. Таким образом, данная опция гораздо лучше смотрится в медленных матчапах, нежели в быстрых.

Смоляной страж – инструмент защиты от агрессивных противников, которые очень уязвимы к существам с провокацией. Паладину, Чернокнижнику и Охотнику придется потратить много своих мелких угроз, чтобы избавиться от **Смоляного стража**, так вы мешаете оппоненту совершать выгодные для него размены.

Коварный птенец – отличная опция для улучшения медленных матчапов, этот третий дроп не захочет игнорировать ни один оппонент.

Железноклюв – единственный доступный вам инструмент наложения немоты. Сегодня немота уже не так популярна, как когда в мете властвовали Куболоки и Контроль Чернокнижники, однако хорошую цель можно найти практически всегда у любого архетипа. Если чувствуете, что вам нужно как-то избавляться от неприятных провокаций, предсмертных хрипов и других раздражающих эффектов – берите **Железноклюва**.

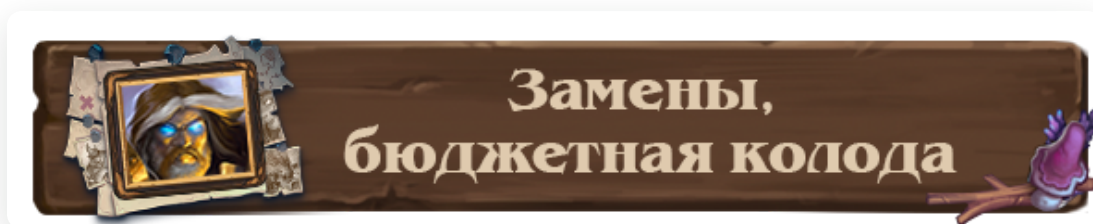
Прожорливая слизь – поможет в противостоянии с агрессивными Паладинами, Разбойниками и Охотниками, а также против Куболока, если вам повезет его встретить.

Громкоголосый бард – веселая опция, предназначенная для баффа ваших существ. Неплохо синергирует с **Потрошителем Бездны**, такая комбинация сразу же увеличит

количество урона со стола, что особенно приятно делать в медленных поединках.

Король Мукла – великолепная угроза в большинстве медленных матч-апов, которая хорошо синергирует с **Божественной милостью**, но и самостоятельно смотрится неплохо. В быстрых поединках **Король Мукла** достаточно слаб, несмотря на свои темповые характеристики. **Бананы** в руках многих агрессивных колод – страшное оружие! Это редкая опция, специально создавать **Короля Муклу** для Нечетного Паладина, конечно, не нужно, однако если он у вас есть, можно и повеселиться.

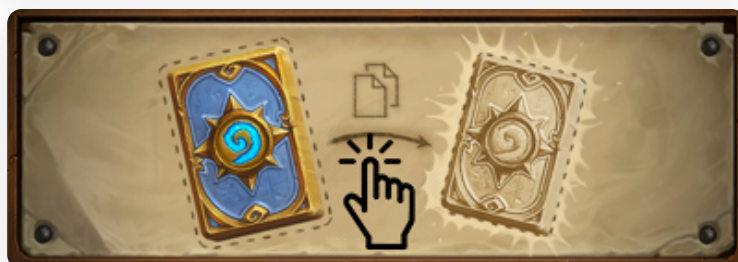
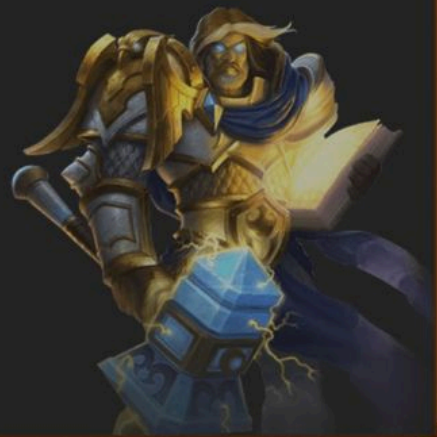
Герой Штурмграда – тяжелая угроза, хорошо работающая лишь тогда, когда Нечетный Паладин впереди, и у него и так все хорошо. Может использоваться в одном экземпляре в сборках, если им не хватает потенциала для реализации преимущества и наращивания эффекта снежного кома. Ранее **Герой Штурмграда** был очень популярен и входил в основу колоды, теперь же его вытеснили **Потрошители Бездны**, которым необходимо было предоставить место в колоде.



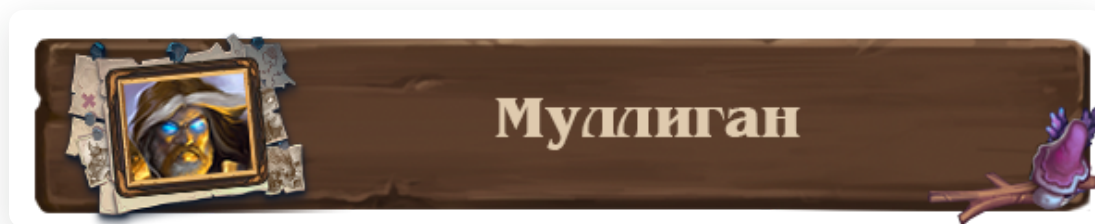
Нечетный Паладин уже сам по себе является недорогой колодой, поэтому уменьшить его стоимость будет довольно непросто. Самые дорогие карты здесь – это **Коридорный ужас**, **Новый уровень!** и, собственно, **Баку Пожирательница Луны**. В последнее время к этому списку добавился и **Потрошитель Бездны** – еще одна эпическая карта. И если **Коридорный ужас** и **Потрошитель Бездны** еще могут быть заменены, то вот с **Новым уровнем!** и **Баку Пожирательницей Луны** все куда сложнее. Очевидно, что без последней колода вообще перестает иметь какой-либо смысл. **Новый уровень!** – это еще одна основополагающая карта архетипа, своеобразный **Хранитель Солнца Тарим** для Паладинов-рекрутов. Это сильнейшее заклинание, которого боятся все, кто встречает Нечетного Паладина на своем пути, поэтому отказываться от него крайне не рекомендуется.

Ниже представлена максимально бюджетная сборка Нечетного Паладина.

Максимально бюджетный Нечетный Паладин



Такая сборка выглядит вполне достойно и не намного слабее тех, что представлены в разделе Сборки архетипа. Однако если у вас все-таки нет лишней пыли на [Новый уровень!](#), а поиграть Нечетным Паладином очень хочется, попробуйте добавить Героя [Штурмграда](#) или какую-либо другую карту из списка опциональных.



Краткое содержание раздела

| Всегда | |
|---------------------------------|-----------------------|
| 1 | Жуткий крот |
| 1 | Затерянные в джунглях |
| 1 | Огневичок |
| 1 | Праведная защитница |
| 1 | Сквайр Авангарда |
| 7 | Коридорный ужас |
| С хорошей рукой против контроля | |
| 3 | Защитник холмов |
| 3 | Неопознанный молот |
| 5 | Новый уровень! |

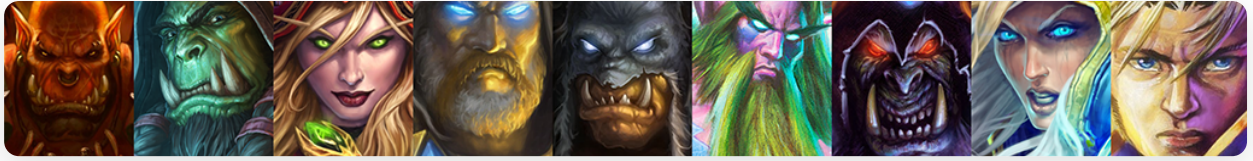
В данном разделе будут приведены некоторые общие моменты, актуальные для любого Нечетного Паладина. Также будут указаны нюансы муллигана против каждого класса.

Ваша первоочередная задача на стадии выбора карт – **найти первый дроп**. В идеале это, конечно же, [Затерянные в джунглях](#), [Жуткий крот](#), [Праведная защитница](#), [Огневичок](#) или [Сквайр Авангарда](#), то есть все самостоятельные и сильные “единицы”. Не так сильны сами по себе [Ветеран Акеруса](#) или [Ледниковый осколок](#), если он есть в вашей колоде, их лучше всего оставлять в комбинации с другими самостоятельными первыми дропами или тогда, когда у вас есть Монетка.

Если достойный первый дроп найден, позаботиться необходимо **о третьем**. На второй ход вы чаще всего будете использовать силу героя, и такая перспектива вполне вас устроит. Исключение – агрессивнейшие матч-апы с жесткой борьбой за стол с первых ходов, где лучшим вторым ходом, возможно, станет выставление двух [Огневичков](#) или что-то в таком духе.

Ваш третий ход тоже может быть разным в зависимости от обстоятельств. Не всегда это должно быть существо или оружие за три кристалла, порой сила героя + первый дроп – лучше решение. Впрочем, хорош будет и [Неопознанный молот](#), оставлять его можно или с Монеткой или тогда, когда вы уверены, что сможете реализовать бафф оружия на третий ход.

Если у вас есть **Коридорный ужас**, оставляйте его в вашей стартовой руке всегда. Вторую копию держите только при наличии Монетки.



Следует рассмотреть подробнее **классовую специфику муллигана**.



Воин: Сквайр Авангарда, Затерянные в джунглях, Коридорный ужас, Ветеран Акеруса, Неопознанный молот. С Монеткой – Потрошитель Бездны. С хорошей рукой – Грибомант и Новый уровень!. С Праведной защитницей или Сквайром Авангарда – Печать могущества.



Паладин: Коридорный ужас, Затерянные в джунглях, Огневичок, Сквайр Авангарда, Ветеран Акеруса, Праведная защитница.



Охотник: Коридорный ужас, Затерянные в джунглях, Огневичок, Неопознанный молот, Праведная защитница. С хорошей рукой – Новый уровень!.



Друид: Коридорный ужас, Затерянные в джунглях, Праведная защитница, Огневичок, Сквайр Авангарда. С хорошей рукой – Грибомант, Новый уровень!, Лидер рейда.



Разбойник: Коридорный ужас, Затерянные в джунглях, Печать могущества, Огневичок, Праведная защитница, Сквайр Авангарда, Неопознанный молот.



Шаман: Затерянные в джунглях, Праведная защитница, Ветеран Акеруса, Сквайр Авангарда, Печать могущества, с Монеткой и хорошей рукой – Потрошитель Бездны.



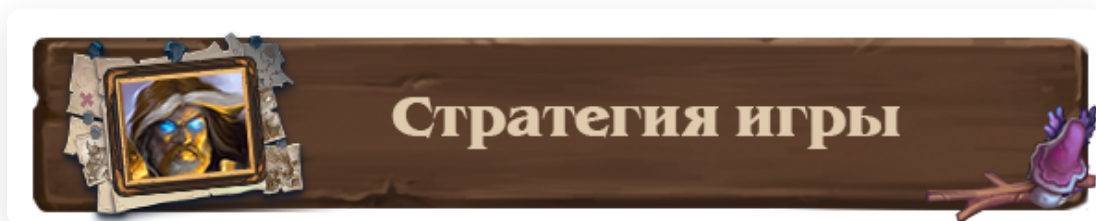
Маг: Коридорный ужас, Затерянные в джунглях, Ветеран Акеруса, Праведная защитница, Неопознанный молот. С хорошей рукой – Потрошитель Бездны, Грибомант, Божественная милость.



Жрец: Неопознанный молот, Затерянные в джунглях, Ветеран Акеруса, Коридорный ужас, Печать могущества. С хорошей рукой – Божественная милость, Новый уровень!.С Монеткой – Лидер рейда.



Чернокнижник: Коридорный ужас, Печать могущества, Ветеран Акеруса, Праведная защитница, Неопознанный молот, Затерянные в джунглях, Огневичок. С хорошей рукой – Потрошитель Бездны.



Краткое содержание раздела

Важнейшие элементы геймплея Нечетного Паладина: обыгрывание AoE эффектов противника, вопрос разменов и возможность сетапа летального урона с учетом карт в

руке и потенциальных топдеков.

Не обыгрывайте AoE, если у вас все не очень хорошо, но узнайте, какие именно массовые ремувалы и в каком количестве есть у архетипа вашего оппонента.

Не разменивайтесь с угрозами врага, если это невыгодно и он сам совершит те же самые размены. А вот если нужно защитить какое-то мощное существо, размены приемлемы, но лучше просто закрыть его провокацией.

Помните про позиционирование вокруг **Грибоманта**.

Теперь, когда всё со стадией сборки колоды и муллиганом понятно, можно перейти непосредственно к игре. Да, Нечетный Паладин – агрессивная колода, но не такая простая и прямолинейная, как кому-то может показаться.

Да, Нечетный Паладин хочет как можно быстрее уничтожить своего оппонента, но у него нет **Огненных шаров** или силы героя, наносящей 3 ед. урона каждый ход, это спам колода, играющая исключительно от стола и побеждающая исключительно тогда, когда стол за нею. А как этот стол сохранить? Как всегда обладать возможностью вернуться в игру? Как действовать первым номером? Очень многое, конечно же, зависит от матч-апа и конкретной игровой ситуации: что есть у вас в руке, что уже было разыграно противником, а что нет, но какие-то общие для всех основы все-таки есть.

Играя Нечетным Паладином, вы должны задаваться в первую очередь двумя вопросами: “стоит ли мне размениваться?” и “как много существ я могу поставить на стол?”.

Отвечая на них правильно, вы обеспечите себе победу во многих поединках, а если ошибетесь, рискуете упустить матч.

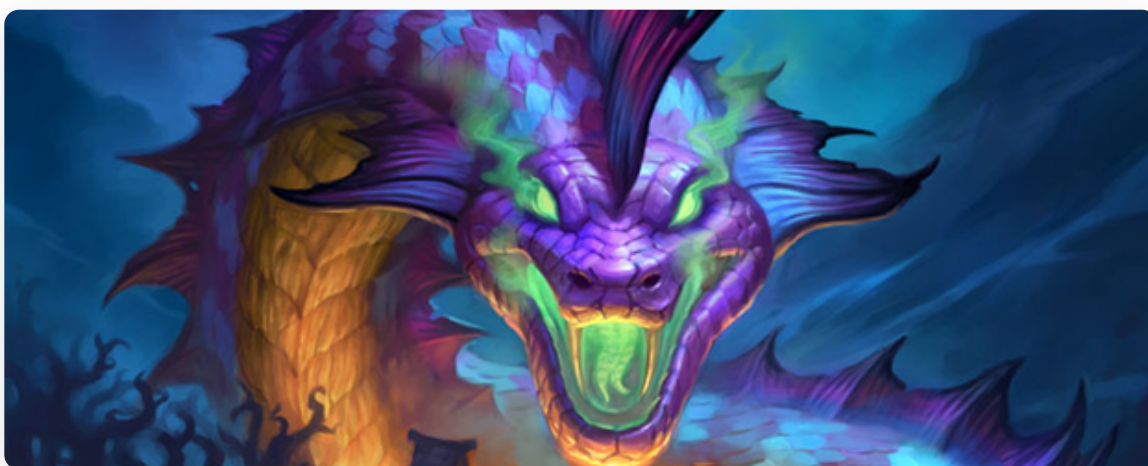
Сперва следует ответить на вопрос **“как много существ я могу поставить на стол, дабы обыграть AoE эффекты?”** Актуален этот вопрос будет, конечно же, далеко не всегда, например, в зеркальном матч-апе вы можете ставить на стол столько угроз, сколько захотите, не беспокоясь о том, что все они умрут от одной карты.

Но в большинстве матч-апов какие-то массовые способности у оппонента все-таки будут. Вам важно в первую очередь знать о них всех. У Охотника может быть **Спустить собак**, у Жреца – **Вестник заката**, у Чернокнижника целый веер карт, способных “вайпнуть” ваш стол.

Если AoE эффектов в колоде оппонента немного (как в случае с Охотником), вы вполне можете допускать, что в настоящий момент их попросту нет в его руке, а значит ничего не бояться и выставляться по полной. Разумеется, всегда есть вероятность “топдека” нужной карты, но обыгрывать подобное вы можете не всегда. Также вам важно учитывать и руку оппонента: какие карты он оставил на муллигане, какие скинул, что держит уже давно и почему не разыгрывает? Если у оппонента уже был удобный случай, дабы дать AoE эффект, но он этого не сделал, вы должны прийти к выводу, что нужной карты у него нет прямо сейчас, то есть, опять же, действовать раскрепощенно.

Важно отметить сам принцип, по которому вы решаете, обыгрывать или не обыгрывать ту или иную карту. Очень многое зависит от текущей игровой ситуации. Чем она тяжелее для вас, тем смелее вы должны становиться. Если вы встретились с, например, неудобнейшим Четным Чернокнижником, вы просто не можете обыгрывать все имеющиеся в его арсенале карты, начиная с **Осквернения**, заканчивая **Жутким**

инферналом – проще сразу же сдаться. Но шансы на победу все-таки есть, и главный их источник – незаход нужных карт в руку оппонента вовремя. Рассчитывайте на то, что у Чернокнижника не будет второго **Осквернения**, если первое он уже отдал, а карт в его колоде еще много. Аналогично и с **Адским пламенем**. Если все совсем плохо, у вас осталось мало ресурсов и вы чувствуете, что ситуация безвыходная, рассчитывайте на то, что AoE эффектов у врага в руке попросту нет, забудьте о них, действуйте максимально нагло и агрессивно. Порой за это вы будете наказаны, но все же вы попытались и поставили на ваш единственный способ победить. Не забывайте, что играть нужно так, чтобы победить, а не так, чтобы не проиграть.



Соответственно, чем ваша игровая ситуация лучше, тем более осторожно вы можете позволить себе действовать. Если в руке оппонента может быть какая-то карта (пусть даже полученная каким-то случайным источником генерации карт), которая может наказать вас в выигрышной и благоприятной ситуации, старайтесь обыграть ее. Но тут есть угроза “переосторожничать”, то есть сыграть слишком защитно и дать оппоненту время вернуться в игру. Не допускайте и этого, найдите нужный баланс между агрессией и осторожностью. Сделать это непросто, но все же реально.

Что же делать, если вы все-таки решили обыгрывать какой-то AoE эффект? Все очень просто: вы стараетесь по максимуму использовать вашу силу героя. Два Паладина-рекрута – уже невероятно неприятные существа для большинства оппонентов, а вы для их создания не потратили ни карты. Вдобавок к ним можно выставить еще одну угрозу, например, **Заблудившиеся в джунглях** или **Коридорный ужас**. Если оппонент решит отдать AoE эффект на такой стол, вы разменяетесь 1 к 1 с ним по картам, что вас устраивает. Если он пожадничает, вы на следующий ход сможете разыграть какой-либо бафф, дабы нанести значительное количество урона по герою оппонента.

Раз уж речь зашла о доступных вам баффах, следует сказать о них еще немного. Всегда старайтесь усилить тех существ, которые сразу же смогут после этого атаковать вражеские цели. Если это агрессивный противник – то его существ, а если медленный – или провокаторов, или вражеского героя. Все ваши баффы – неожиданный для оппонента источник дополнительных характеристик, это скрытый потенциал ваших токенов, которые из безобидных 1/1 угроз могут превратиться в смертельное оружие. Поэтому старайтесь пользоваться эффектом неожиданности и реализовывать баффы непосредственно перед атакой усиленных существ.

Еще один очень частый вопрос, который вы будете себе задавать, звучит так: **“стоит ли мне размениваться или бить по герою противника?”**. Ответить на него порой бывает непросто, ведь, опять же, очень многое зависит и от оппонента, и от сложившейся игровой ситуации. В первую очередь подумайте о том, что может случиться, если вы будете действовать агрессивно и не станете размениваться. Если вы этими действиями вынудите совершить те же самые размены вашего врага, то бейте по герою противника без раздумий. Если же у него есть какой-то способ наказать вас за агрессию (баффы, AoE эффекты, другой порядок размена), возможно, бить по герою противника – не лучшая идея.

Часто с помощью разменов вы можете защищать ваши сильные угрозы, например, **Героя Штурмграда** или **Лидера рейда**, принося в жертву что-то мелкое. Не пренебрегайте размениваться небольшими существами, которые временно получили бафф, если в этом, конечно, есть смысл и необходимость.

Также отличный кандидат для разменов — ваша угроза с божественным щитом, хотя здесь все не так однозначно. Порой божественный щит лучше не сбивать, дабы ваше существо смогло пережить какой-то AoE эффект врага, но для этого, разумеется, его половина стола должна быть пустым, то есть вам нужно совершить размены другими угрозами. Решайте, когда вам важен божественный щит, а когда его можно отдать ради выгодного размена.

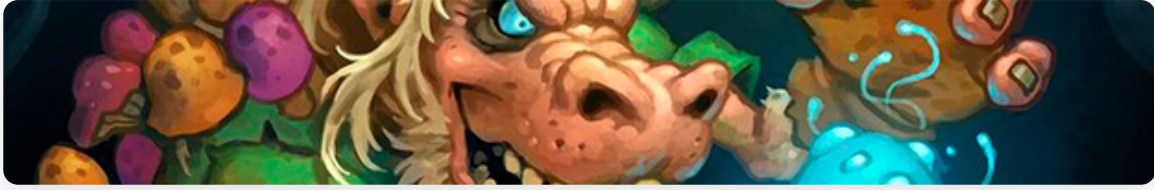
В Hearthstone также есть такое понятие, как **“сетап летального урона”**, то есть планирование убить оппонента в течение нескольких ходов (от двух и больше) за счет угроз не только со стола, но и из руки. В идеальной ситуации на данный “сетап” оппонент должен быть не в состоянии ответить или же ответ потребует от него идеальных карт в руке и лучших стечений случайных эффектов.

Нечетный Паладин, конечно, не Темпо Маг с массой взрывного урона из руки, но планировать нанести летальный урон в течение нескольких ходов он вполне способен. В его распоряжении есть оружие (которым можно атаковать несколько ходов подряд) и **Лирой Дженкинс**, которого можно баффнуть **Печатью могущества**, **Грибомантом**, **Ветераном Акеруса** и некоторыми другими способами.

Но самое важно, пожалуй, это то, что вы должны учитывать не только имеющиеся в вашей руке карты, но и потенциальные “топдеки”, с которых вам могут прийти все вышеперечисленные способы нанести необходимое количество урона.

Особенно важно рассчитывать на “топдеки” в трудных ситуациях, когда только с определенным набором карт в руке вы будете способны убить вашего оппонента, а иначе (при дальнейших разменах и затягивании партии) вас ждет неминуемое поражение.

Затрагивая данную тему, достаточно сложно дать конкретные советы, когда поступать так, а когда иначе, поскольку важных переменных очень много, а определить их все и принять верное решение могут только самые опытные игроки.



Еще несколько коротких, но **важных игровых советов**, которые помогут вам освоить Нечетного Паладина:

- ❖ Если в вашей колоде есть **Грибомант**, важно задумываться о правильном позиционировании ваших существ. В первую очередь бафф +2/+2 вы хотите дать угрозам с божественным щитом, так что ставьте их вместе всегда. Другой вариант – усилить существо с большим количеством здоровья, но маленьким показателем атаки, например, **Защитника холмов**, **Смоляного стража** или **Огневичка**. Также думайте о том, что поставит ваш оппонент на следующий ход и как вы сможете с этими угрозами разменяться с помощью ваших, когда они получают бонусные характеристики от **Грибоманта**. И пусть часто на вашем столе будут только существа 1/1 и никакой разницы в их позиционировании не будет, иногда неправильное расположение угрозы будет стоить вам целой партии.
- ❖ Паладины-рекруты намного ценнее, чем все другие ваши существа с аналогичными характеристиками, так что разменивайтесь в первую очередь последними, то есть теми, кого вы не сможете усилить заклинанием **Новый уровень!**.
- ❖ Если у вас в руке есть **Печать могущества**, не экономьте ее и не жалейте. Используйте этот бафф всегда, если у усиленного существа есть хоть какой-то шанс пережить ход оппонента, так вы принудите его отвечать на вашу угрозу, а не разыгрывать то, что хочет противник. Конечно же, **Печать могущества** лучше всего давать на угрозы с божественным щитом или большим запасом здоровья.
- ❖ Очень часто у вас не будет хватать места на игровом поле. Считайте, сколько осталось свободно и старайтесь размениваться слабейшим существом, если можете призвать аналогичное, например, с помощью силы героя или удара **Лозоруба**.
- ❖ Если у вас есть **Железноклюв**, подумайте о том, какую именно угрозу вы хотите обезвредить этим зверем. Цели для него могут быть совершенно разные и зависят от матч-апа. Против Чернокнижников, например, вам крайне важно обезвредить **Повелителя Бездны**.
- ❖ Если в вашей колоде есть **Защитник холмов**, не забывайте о том, что раскапывать он предлагает в 4 раза чаще классовые карты. Таким образом, вы с очень высокой вероятностью сможете найти такие угрозы, как **Праведная защитница**, **Хранитель Солнца Тарим** и **Тирион Фордринг**. Обычно легендарное существо за 6 маны – “автопик” всех Нечетных Паладинов, хотя не мыслите шаблонно и думайте, что именно лучше подойдет под вашу игровую ситуацию.
- ❖ Еще одна карта со случайным эффектом, доступная вам: **Неопознанный молот**. Все четыре вариации этого оружия выбираются случайно и вы никак не можете на это повлиять, как бы ни уверяли многие, что им постоянно дается

Неопознанный молот с баффом провокации. Но даже ее можно выгодно реализовать, хотя, разумеется, в большинстве ситуаций другие варианты оказываются предпочтительнее.



- ❖ **Праведная защитница** – не только и не столько хороший первый дроп, сколько невероятно полезная и гибкая карта на поздних этапах, ведь она способна надежно защитить ваши уязвимые угрозы, например, **Лидера рейда**, **Героя Штормграда** и так далее, при этом еще и получая от них бафф. Если это возможно, постарайтесь приберечь **Праведную защитницу** в руке именно для такого случая.
- ❖ Если на первый ход у вас в руке есть две опции: **Сквайр Авангарда** и **Праведная защитница**, предпочитайте ставить первый дроп без провокации, поскольку так рано защищать “таунтом” вам некого. Приберегите **Праведную защитницу** для более поздних этапов игры, где она станет намного полезнее Сквайра Авангарда.



Краткое содержание раздела

Встретив **медленную колоду**, изучите все ее AoE способности и внимательно следите за муллиганом: какие-то он может оставить в стартовой руке.

Не обыгрывайте абсолютно все ремувалы врага, особенно если их очень много. Каких-то в руке точно не будет, если противник не перебрал всю колоду.

Играйте внимательно и разводите врага на АоЕ, чаще используя силу героя и не выставляя все ваши угрозы за раз.

В **агро матч-апах** часто не нужно заботиться от АоЕ, то есть выставлять на стол можно все, что пожелаете, при этом важно не просесть по темпу. Не будьте слишком агрессивными, вы вполне можете размениваться в течение долгого времени, особенно при поддержке вашей силы героя.

Предпочитайте совершать размены оружием, а не существами, если проблема здоровья вашего героя не стоит остро.

Не жадничайте с **Божественной милостью**, Новым уровнем! и другими картами, часто их можно отдавать, не рассчитывая на максимум выгоды. Также и многие ваши несамостоятельные угрозы часто можно отдавать в темп, если альтернативного хода у вас нет.



Матч-ап с **Квест Воином** совсем нельзя назвать простым, в арсенале оппонента огромное количество неприятных карт: **Кровавый клинок**, **Потасовка**, иногда **Шквал гнева** и **Вихрь**, и это не считая провокаторов и **Сухоуса-бронника**. Ваша задача – медленно, но верно истощать руку Воина, заставляя его невыгодно расходовать свои ресурсы. Используйте силу героя каждый ход, это главный козырь в данном матч-апе.



Если вы встретили Паладина, тогда вас, с большой вероятностью, ожидает зеркальный матч-ап. В противостоянии с **Нечетным Паладином** очень важно получить преимущество на столе. Как и в любом другом поединке двух быстрых колод, ключ к победе – выгодные размены. Прекрасно, если в вашей сборке есть инструменты для этого – **Жуткий крот**, **Огневичок** и другие. Старайтесь искать их и не жадничайте: иногда условного **Грибоманта** можно применить и на одно существо, лишь бы это помогло моментально избавиться от неприятной угрозы на стороне противника. Впрочем, проблем с «заспамом» стола у вас быть не должно. Оружие в целом очень поможет, ведь с его помощью можно размениваться без потери существ. А главная ваша угроза – это **Новый уровень!**, часто в зеркальном матч-апе Нечетных Паладинов будет побеждать тот, кто найдет и сможет применить это заклинание раньше.

Четный Паладин



Спелл Охотник сможет доставить вам неудобства из-за своих AoE способностей: **Спустить собак**, **Взрывная ловушка**, **Ловчий смерти Рексар**, а иногда и **Болезненный укус**. Помогают их обыгрывать ваши баффы – **Новый уровень!** и **Грибомант**, которые вы должны использовать или тогда, когда ожидаете **Взрывную ловушку** (секрет уже разыгран), или когда вероятен выход рыцаря смерти Охотника.

Правильно обыгрывая секреты, Нечетный Паладин должен чувствовать себя достаточно комфортно. Будьте аккуратны с **Блуждающим монстром**, не атакуйте на второй ход каким-то вашим первым дропом, если ожидаете данный секрет: 1 ед. урона по Рексару мало что решит, а если тот получит мощный третий дроп, вам будет непросто закрепиться на столе.

Рекрут Охотник не использует никакие AoE способности помимо **Ловчего смерти Рексара**, которого вы часто можете вовсе не обыгрывать, так как это единственная подобная карта в колоде и Охотник редко сможет вовремя найти ее.

Данный матч-ап очень прост для вас, поскольку Рекрут Охотник невероятно медлителен, а его провокаторы часто не смогут остановить вас. Помните, что у оппонента есть **Метка охотника** и **Гризли из Ведьминого леса**. На последнего можно наложить эффект немоты (существо получит максимальный запас здоровья в 12 ед.), убить его пробаффаными угрозами или разыграть **Потрошителя Бездны**.

С **Куб Охотником** действовать нужно примерно по той же схеме. Важное правило в данном матч-апе: старайтесь убивать **Яйца дьявозавра** всегда, даже несмотря на то, что из него выйдет существо 5/5. Оставив его на столе, вы рискуете получить гораздо больше зверей 5/5 из-за **Ложной смерти**, **Плотоядного куба** и **Ловчего злобноплава**.



Таунт Дриид станет непростым соперником для вас, если вы позволите ему затянуть игру. Подготавливать почву для агрессивнейшего нападения нужно уже с самых первых ходов, когда Дриид будет лишь разгоняться по мане либо вообще пропускать ходы. Оппонент сложен тем, что имеет огромное количество инструментов для накопления брони и массу провокаторов, которые будут вас серьезно замедлять. Как и в матче с Нечетным Воином, ваша задача – медленно истощать ресурсы Дриида, при этом постоянно выставляя все новые и новые угрозы. Из AoE ремувалов у Таунт Дриида имеются **Размах** и **Доисторический дракон**, весьма неприятные зачистки. Опять же, на помощь придет улучшенная сила героя, благодаря ей вы будете заново заполнять стол, грозя потенциальными баффами и большим количеством урона. Играйте быстро и очень агрессивно. Кстати, **Железноклюва**, скорее всего, придется отдать на сложного провокатора.

В матч-апе с Таунт Дриидом вы можете не опасаться **Ползучей чумы**, чего нельзя сказать о противостоянии с **Токен Дриидом**, где данное заклинание может запросто наказать вас. Обыграть **Ползучую чуму** невероятно сложно, и ваш выход в данной ситуации – массовые баффы ваших угроз, с помощью которых вы сможете достаточно

безболезненно разменяться с 1/5 Скарабееми, если Токен Друид, конечно, не усилит их **Развилкой**, Силой дикой природы или другими постоянными массовыми бафами.

Старайтесь играть агрессивно с первых ходов, не давая Друиду времени для разгона по мане и для поиска ключевых защитных инструментов.

Малигос Друид опасен потому, что использует все виды защитных опций, которые только доступны классу: **Размах**, **Ползучая чума**, **Малфурион Пагубный** и всевозможные способы накопления брони.

Потрошитель Бездны помогает ответить на **Ползучую чуму** или выставленного в темп **Малигоса**, хотя выиграть вам нужно постараться до этого момента, все-таки на поздних этапах бороться с **Малигос Друидом** будет крайне трудно.

Этот матч-ап невыгоден для вас, так что действуйте агрессивно и рискованно, но в меру. Отдавать все под **Размах** на четвертый ход Друида – почти всегда не лучшее решение.



Есть высокий шанс наткнуться на **Нечетного Разбойника** – еще одну агрессивную колоду с **Баку Пожирательницей Луны**. Неприятно улучшенное оружие Валиры, оно будет постоянно помогать ей размениваться с вашим столом, но вы все же должны оказаться сильнее. Ключ к победе – выгодные размены и захват стола с первых ходов партии. Ваша сила героя должна блестяще проявить себя в этом матч-апе, ведь никаких массовых ремувалов у **Нечетного Разбойника** нет, лишь изредка можно увидеть **Веер клинков**, но восстановиться после него вы уж точно в состоянии. В любом случае обыгрывать данное заклинание не нужно. Давите столом, ищите **Новый уровень!** – вероятно, партия закончится сразу же после применения этого баффа на несколько угроз. Вам можно не опасаться **Ошеломления** или **Исчезновения**, их вы точно не встретите ни в одной **Нечетной** колоде Валиры.

Миракл Разбойник медленнее своего визави, зато в его арсенале есть два неприятных для вас **Веера клинка**. Это не должно останавливать вас от максимального заспама стола мелкими угрозами, с которыми Валире традиционно непросто справиться. Оставляйте размены для **Миракл Разбойника**, единственная его угроза, которую часто не нужно игнорировать — **Гоблин-аукционист**.

Разбойник с Погибелью королей – еще более медлительный, чем **Миракл Разбойник**, но при удачном заходе может потрепать вам нервы. Главная опасность – это **Погибель королей** с похищением жизни и AoE эффекты (**Веер клинков**, **Шквал клинков**, **Исчезновение**). Старайтесь действовать максимально агрессивно, постоянно угрожая оппоненту, мешая ему выставить свои угрозы и выманивая массовые зачистки. Не позволяйте ему истощить вашу руку, почаще прожимайте силу героя. Лучшие ваши помощники – это баффы и всевозможные усиления существ. Если противник разыграл **Похищающий жизнь яд**, старайтесь снимать ему больше здоровья, чем он восстанавливает.



Дрыжеглот Шаман крайне слаб на старте, его единственные ранние защитные опции – **Гроза**, **Яростный пиромант** и **Вестник рока**. Часто Следите за муллиганом вашего оппонента, если он оставил в руке какие-либо карты, вероятнее всего, это что-то из этой тройки. На **Вестника рока** превосходно отвечает **Железноклюв** и **Потрошитель Бездны** (последний, кстати, отлично подходит и для всех тотемов Шамана, включая **Тотем прилива маны**), а вот с **Грозой**, как и с выходящим чуть позднее **Вулканом** будет непросто. Зато на следующий ход Шамана ждет перегрузка, за время которой вы сможете реабилитироваться и вновь начать давление.

Железноклюва вы можете отдать и на других существ, которые помогают Шаману добирать карты: **Служитель боли**, **Собиратель сокровищ**, **Тотем прилива маны** – отличные цели для немоты. Если у вас есть **Потрошитель Бездны**, его можно приберечь на тот же **Тотем прилива маны** или на **Вестника рока**, хотя можно разыгрывать вашу 3/3 угрозу и попросту для улучшения ваших существ, дабы обыграть AoE или нанести больше урона.

Четный Шаман явно противопоставляет себя агрессии, в его арсенале множество существ с провокацией, а также неприятнейшие баффы и карты с рывком и натиском. Шаман будет пытаться оставлять право разменов за собой, и если вовремя не перехватить инициативу, ему это удастся. Заполняйте стол и выманивайте ресурсы Шамана, сила героя опять выступит в качестве отличного инструмента для заспама. Никаких массовых ремувалов у Тралла, помимо дорогостоящей **Ведьмы Хагаты** и **Калимоса первородного**, нет, так что до восьмого хода можете выставляться по полной, а после внимательно следить за разыгрываемыми ранее элементами — вычислить ход с **Калимосом Первородным** достаточно просто, хотя с **Ведьмой Хагатой** уже труднее.

Вам очень помогут баффы (**Печать могущества**, **Лидер рейда**, **Грибомант**) и оружие, благодаря им размены станет осуществлять легче и выгоднее. **Потрошитель Бездны** поможет нейтрализовать **Тотем языка пламени**, от которого, кстати, нужно избавляться всегда как можно быстрее.

В целом данный матч-ап будет напряженным и трудным, но небольшой перевес все же на вашей стороне.



Биг Спелл Маг рассчитывает на сильнейшие AoE эффекты (**Ярость дракона**, **Снежная буря**, **Волна огня**), так что, начиная с пятого хода, вы должны действовать аккуратно и внимательно. Чаще используйте вашу силу героя, методично истощайте ресурсы оппонента и надейтесь, что тот не найдет идеальных защитных инструментов, так как в этом случае совладать с Джайной будет крайне сложно. **Потрошитель Бездны** подойдет в качестве ответа на **Вестника рока**.



Контроль Жрец обладает массой неприятнейших AoE заклинаний: и **Вестник заката**, и **Доисторический дракон**, и **Ментальный крик**, всё в двух экземплярах. Как в любом неблагоприятном матч-апе, часто вам придется идти на риск, ибо времени обыгрывать все зачистки попросту не будет. Играйте агрессивно и нагло, только так вы можете разобраться с Контроль Жрецом, хотя, конечно, есть высокая вероятность быть наказанным.

Пользуйтесь уязвимостью Жреца на начальных стадиях игры. Лучше всего найти какие-либо баффы, как **Печать могущества**, и использовать их на угрозу с божественным щитом, дабы обезопасить себя от **Вестника заката**.

Следите за муллиганом оппонента, если тот оставил какую-то карту в руке и не разыграл ее до четвертого хода, это с высокой долей вероятности именно **Вестник заката**. Если же Жрец сбросил все или разыграл ранее, вы вполне можете не обыгрывать данный AoE эффект к четырем кристаллам маны.

Матч-ап с **Квест Жрецом** во многом похож, вы также обыгрываете **Ментальный крик**, **Вестника заката**, **Доисторического дракона**, но на этот раз еще и стараетесь закончить партию до завершения легендарной задачи. Впрочем, даже если Хранительница Амара уже разыграна, вы можете попробовать переиграть Андуина по количеству ресурсов в руке, это вполне реальная задача.

Комбо Жрец – противник довольно слабый, опасаться следует в первую очередь Яростного пироманта в сочетании с дешевыми заклинаниями вроде Слова силы: Щит. Грамотный противник постарается сохранить Яростного пироманта в живых до вашего хода, чтобы вы потратили какой-либо ресурс для его устранения, и на эту провокацию лучше повестись. Яростного пироманта действительно нужно уничтожать любым способом. **Потрошитель Бездны** станет отличным ответом для существа с увеличенным показателем здоровья. Комбо Жрец может стать серьезной проблемой, если рано найдет все части комбинации, усилит существо до условных 10/10 на первых ходах и пойдет ва-банк, отправив его вам в лицо и игнорируя стол. В этом случае вся надежда на **Железноклюва** (если он у вас есть), либо на провокаторов, правда, у Жреца полно эффектов немоты в колоде.



Так как матч-ап с **Четным Чернокнижником** для вас тяжелый, вам изначально необходимо рисковать и играть авантюрно. Конечно, не стоит бездумно раскидываться существами, подставляя их под **Осквернение** или **Адское пламя**. В этом матч-апе важны баффы здоровья (**Грибомант**, **Новый уровень!**, **Герой Штурмграда**, **Громкоголосый бард**), ведь они помогут обыграть некоторые массовые ремувалы. Ни для кого не секрет, что существа с 1 ед. здоровья откровенно плохо играют против Чернокнижника. Усиливайте своих существ и давите ими оппонента.

Не забывайте, что у Четного Чернокнижника есть еще один AoE эффект – **Жуткий инфернал**. Он наносит всего лишь 1 ед. урона, но многим вашим угрозам и этого будет достаточно.

Эффект немоты приберегите для Сумеречного дракона или для какой-то тяжелой угрозы с провокацией.

Интересен матч-ап с **Куболоком**, в котором, опять же, вам нужно бояться **Осквернения** и **Адского пламени**, то есть уже со старта следует давить тяжелыми угрозами, до которых не дотянутся данные AoE, а еще стоит почаще использовать силу героя.

Эффект немоты или раскопанного **Хранителя Солнца Тарима** поберегите для **Повелителя Бездны**, который рано или поздно появится на столе Чернокнижника.

Вы можете попробовать как задавить Куболока рано, так и попробовать выманить из него все AoE способности и надеяться переиграть его по выгоде в долгосрочной перспективе, хотя в последнем случае вы рискуете быть остановленными **Кровопийцей Гул'даном**.

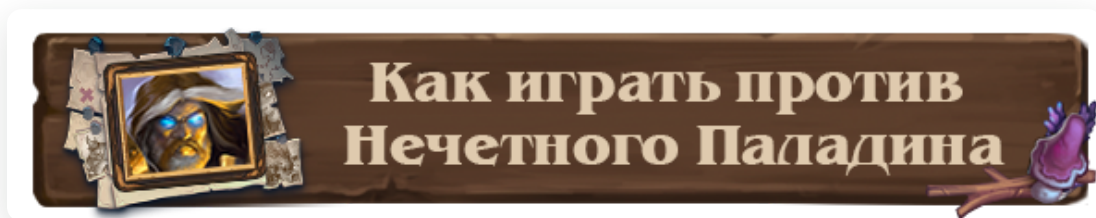
Зоолок – далеко не самый выгодный оппонент для вас сразу по нескольким причинам.

Во-первых, его ранние дропы обладают большим запасом здоровья, так что могут размениваться с вашими мелкими токенами выгодно. Но самое плохое то, что после разменов Чернокнижник способен исцелять своих поврежденных существ.

Во-вторых, у Зоолока есть **Гадкий натрезим** – действительно гадкая для вас карта, которую необходимо будет уничтожить сразу же, как только она будет разыграна, что сделать не так-то просто.

Дабы побороть Зоолока, нужно обеспечить себя уверенным стартом. Старайтесь не оставлять на половине оппонента существ, разменивайтесь с каждым из них, не давая Чернокнижнику лечить их. К пятому ходу постарайтесь обезопасить себя от **Гадкого натрезима**, сделав ставку на угрозы, которые этот пятый дроп не уничтожит.

Не забывайте, что у Зоолока есть и другие темповые инструменты: **Веселый вурдалак**, **Страж ужаса**, а еще **Грибомант**. Оставлять на половине стола Чернокнижника хоть что-то – крайне опасная затея.



Встретив в ладдере Паладина, вы можете почти наверняка быть уверенными в том, что перед вами герой сегодняшней статьи. Да, вы можете встретить помимо него Четного Паладина, но лишь в редких случаях.

Соответственно, ищите в стартовую руку такие карты, которые помогут вам победить именно Нечетного Паладина.

Когда муллиган закончится, вы тут же узнаете, оказались ли правы или нет. Если силу героя улучшит Баку Похитительница Луны, вы поймете, что это Нечетный Паладин. Если

ее удешевит Генн Седогнив — перед вами Четный Паладин. Если не произойдет ни одно из этих действий — вы столкнулись с Мурлок Паладином или какой-то редкой и экспериментальной версией Мидрейндж Паладина или Контроль Паладина, но последняя тройка крайне маловероятна.

Лучшие архетипы для борьбы с Нечетным Паладином: [Токен Друид](#), [Биг Спелл Маг](#), [Контроль Жрец](#), [Четный Чернокнижник](#), [Зоолок](#) и [Квест Воин](#). Все эти оппоненты обладают каким-либо способом наказать Утера за выставление массы мелких угроз, начиная с [Ползучей чумы](#), заканчивая [Сухоусом-бронником](#).

Следовательно, **идеальные технические карты** против Нечетного Паладина - это какие-либо AoE эффекты, даже самые минорные. Среди нейтральных карт не очень много подобных, это, например, [Мшистое чудище](#), [Ментальный техник](#), [Доисторический дракон](#), [Поганище](#).

Но, конечно, самые мощные AoE эффекты находятся в коллекции класса, за который вы играете. Если Нечетный Паладин станет действительно частым гостем в ладдере на вашем ранге, задумайтесь о дополнительных AoE способностях. Например, вы можете даже взять заклинание [Ползучая чума](#) в сборку Таунт Друида. Да, она невероятно плохо синергирует с [Хадроноксом](#), и со [Временем ведьмовства](#), но ее можно просто не играть в медленных матч-апах, зато при встрече с Нечетным Паладином и другими агро оппонентами у вас будет идеальный ответ на их мелкие угрозы.

Общие советы, которые помогут вас улучшить ваши результаты в борьбе с Нечетным Паладином:



Используйте ваши AoE эффекты с осторожностью, поскольку Нечетный Паладин будет выманивать их из вашей руки не столь значительными мелкими угрозами, постоянно используя силу героя. Очень сложно найти баланс, когда нужно отдать AoE, а когда лучше приберечь его до лучших времен, пока что ограничившись провокатором или несколькими точечными ответами. Играет важное значение и блеф, и количество карт в руке Паладина, и возможности оппонента нанести вам летальный урон, если вы не дадите AoE, и многие другие факторы. Учитывайте их все и думайте о имеющихся в вашей руке ресурсах.



Следите за тем, что именно раскопал Нечетный Паладин с помощью [Защитника холмов](#). С высокой вероятностью он найдет какую-либо классовую провокацию, как [Праведная защитница](#), [Хранитель Солнца Тарим](#) и [Тирион Фордринг](#). Если выбор нужной опции произошел слишком быстро, значит, скорее всего, Утер нашел [Хранителя Солнца Тарима](#), невероятно сильного в руках Нечетного Паладина.



Старайтесь уничтожать Паладинов-рекрутов в приоритете, а не других существ с аналогичными характеристиками, так как первых может баффнуть дополнительно и [Новый уровень!](#)



Нечетный Паладин играет преимущественно от стола и у него не так уж и много взрывного урона из руки, но все же он есть: это и его оружие, и [Лирой Дженкинс](#) в сочетании со всевозможными баффами ([Печать могущества](#), [Ветеран Акеруса](#), [Грибомант](#), [Неопознанный молот](#), и [Лидер рейда](#)). Обыгрывать данные комбинации стоит, конечно, не всегда, но часто в руке у Утера будет какой-то "берн" при приближении к усталости, а случаться подобное будет не так уж и редко.

- ⌵ **Божественная милость** — мощнейший инструмент Нечетного Паладина в медленных поединках, способный полностью восполнить его руку. Если вы подозреваете, что Утер намеревается использовать данное заклинание (он не особо жалеет карты в руке и старается как можно быстрее избавиться от них), обыгрывайте Божественную милость, делая аналогичные действия.
- ⌵ Если у вас есть какой-либо ремувал оружия, оставляйте его исключительно для **Лозоруба**. Эта карта почти наверняка будет в сборке вашего оппонента.
- ⌵ Существа с божественный щитом опасны потому, что их очень выгодно баффать всевозможными способами, так что по возможности сбивайте их.
- ⌵ Сейчас сложно точно сказать, стоит ли вам играть вокруг **Железноклюва** или нет. Обычно в сборках бывает одна копия данного существа, и вы наверняка можете чувствовать себя в безопасности, если она уже была разыграна.



Нечетный Паладин – хороший выбор для тех, кто любит играть ради победы и быстрых достижений. Он по-прежнему является одной из сильнейших агрессивных колод меты, поражая своим стремительным, молниеносным стилем игры. Благодаря ему можно в короткие сроки достичь высоких результатов, что немаловажно для многих игроков. Его преимущество еще и в стоимости – Нечетный Паладин подойдет тем, кто не хочет тратить чародейную пыль на очень дорогие карты и при этом стремится к высоким рангам.

Спасибо за ознакомление с гайдом, удачной игры!