

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Свободный просмотр) Чистый и Манускрипт Паладины — лидеры меты после нерфа Мага. Гайд по архетипу

30.10.2020

Гайды

Некроситет

(Обновлено) Чистый и Манускрипт Паладины — лидеры меты после нерфа Мага. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Манускрипт Паладин. Архетип можно разбить на два больших подвида: Чистый Паладин играет только карты своего класса, Паладин с [Метателем перьев](#) обращается к нейтральным существам. Гайд расскажет и о первом, и о втором.

Обе колоды показывают отличные результаты в мете Некроситета. Ими много играют, они показывают высокий винрейт. Намного популярнее Чистый Паладин: им играют преимущественно вне Легенды, а на высших строчках Легенды чаще обращаются к Манускрипт Паладину с [Метателем перьев](#).





Чистый Паладин относительно прост в исполнении: его геймплей понятен и часто прямолинеен. Это хорошая колода для новичков, хотя она не из дешевых. Но удешевить ее можно — в гайде вы найдете бюджетную сборку и советы по заменам.

Манускрипт Паладин с **Метателем перьев** намного сложнее в исполнении, но из-за этого и потенциал у него выше. Эта колода подойдет для опытных игроков и тех, кто хочет раскрыть потенциал класса на максимум.

Нерфы Мага упрочили позиции и без того не слабого класса. Ранее Маг был главным противником Утера. Теперь же Джайна стала слабее, а как следствие и встречается в ладдере реже. Все это создало отличные условия для Паладинов: так хорошо в ладдере они еще не выступали.

В гайде вы найдете актуальные сборки Чистого и Манускрипт Паладинов, советы по декбилдингу и муллигану, основы и тонкости геймплея, а также разбор популярных матч-апов. Приятного чтения.

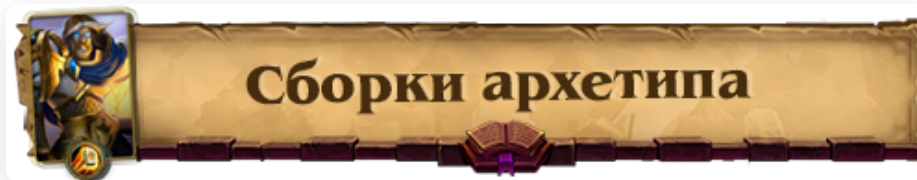
Гайд обновлен 30 октября. Далее полный список изменений:

-  Дополнены вступление и заключение
 -  В "Сборках архетипа" появились новые колоды и описания к ним
 -  Доработаны разделы "Вопросы декбилдинга", "Муллиган", "Стратегия игры Манускрипт Паладином"
 -  Добавлены описания новых поединков в раздел "Матч-апы", дополнены старые

Разделы гайда:

1. Сборки архетипа
2. - Чистый Паладин
3. - Манускрипт Паладин
4. Вопросы декбилдинга
5. - Основа колоды
6. - Опциональные и технические карты
7. - Замены и вопросы крафта
8. - Максимально бюджетная версия
9. Муллиган
10. Стратегия игры Чистым Паладином
11. - Суть архетипа
12. - Как побеждает Чистый Паладин
13. - Агро и контроль матч-апы
14. - Как играть ключевые карты
15. - Полезные советы
16. Стратегия игры Манускрипт Паладином
17. - Отличия от Чистого Паладина

18. - *Выживание и защита*
19. - *Давление со стола*
20. - *Комбинации с Метателем перьев*
21. *Матч-апы*
Заключение

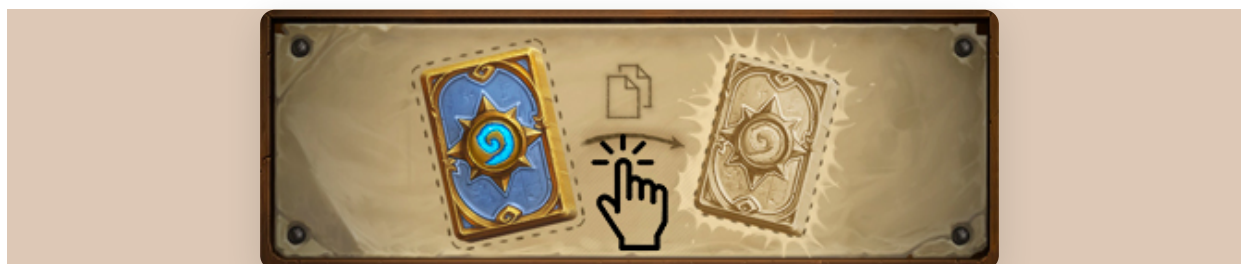


Архетип можно разделить на два вида: Чистый Паладин и Манускрипт Паладин.

Чистый Паладин играет только классовые карты. Поэтому ему доступны *Озаренный-ревнитель* и *Озаренная-паладин*.

Манускрипт Паладин отказывается от этих карт в пользу нейтральных существ. Самое важное из них — *Метатель перьев*, хотя в колоде есть и другие сильные карты, например, *Ожившая метла*. Манускрипт Паладин может взять больше способов добора и зачисток стола, но он отказывается от некоторых бафферов.

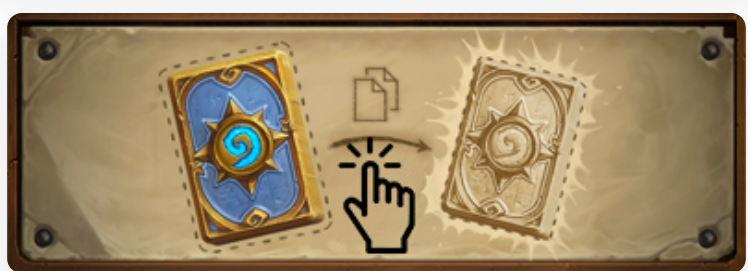
Чистый Паладин



Классический Чистый Паладин

Чистый Паладин



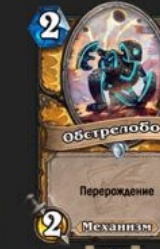


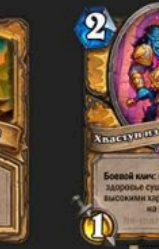

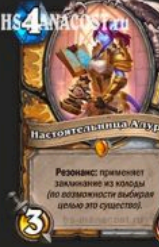
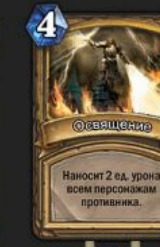

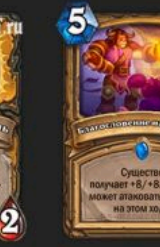
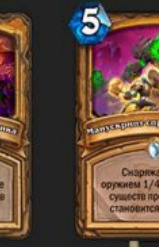





 <p>Вы кладете в руку 2 случайных существа за (1).</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич увеличивает стоимость ваших манускриптов на (1) до конца матча.</p> <p>x2</p>	 <p>Перерождение</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Существо получает +1/+1 и «Присмертный хрип» вы кладете в руку «Манускрипт мудрости».</p> <p>x2</p>	 <p>Существо получает +2/+2. Вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич получает атаку и здоровье существ с самыми высокими характеристиками на поле.</p> <p>x2</p>
 <p>Божественный щит Резонис: получает «Божественный щит».</p> <p>x2</p>	 <p>Резонис применяет заклинание из колоды (по возможности выбирая целью это существо).</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич если в вашей колоде нет монетарных карт, снижает вас серебряными монетами 4/2.</p> <p>x2</p>	 <p>Существо получает +8/+8. Оно не может атаковать героев на этом ходу.</p> <p>x2</p>	 <p>Снижает вас оружием 1/4. Здоровье существ противника становится равно 1.</p> <p>x2</p>
 <p>Провокация. Боевой клич уменьшает стоимость ваших манускриптов на (2) до конца матча.</p> <p>x2</p>	 <p>Божественный щит. Провокация. Стоит на (1) минута за каждое заклинание, что вы применяли к вашим персонажам в этом матче.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич если в вашей колоде нет монетарных карт, кладет вам в руку 3 случайных карт из колоды.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич вы кладете в руку каждую из ваших карт, примененного воле к вашим персонажам в этом матче.</p> <p>x2</p>	 <p>Восстанавливает 8 ед. здоровья. Прозывает заклинателя 5/8 с «Провокацией» и «Божественным щитом».</p> <p>x2</p>	




Чистый Паладин — уже не новый архетип, который быстро нашел оптимальный набор карт. Его сборки меняются редко и чаще всего незначительно. Выше представлена оптимальная версия Чистого Паладина, которая подойдет для игры на любых рангах.


Чистый Паладин от Grapha

Чистый Паладин от Grapha


 Вы кладете в руку 2 случайных существа за (1). x2	 Боевой клич увеличивает стоимость ваших манускриптов на (1) до конца матча. HS-1 MANACOST.ru	 Перерождение Механизм	 Существо получает +1/+1 и «Предсмертный крик». Вы кладете в руку «Манускрипт мудрости». HS-MANACOST.ru	 Существо получает +2/+2. Вы берете карту.	 Боевой клич получает атаку и здоровье существ с самыми высокими характеристиками на поле. x2
 Божественный щит Резонанс: получает «Божественный щит». x2	 Резонанс: применяет заклинание из колоды (по возможности выбирая только это существо). HS-4 MANACOST.ru	 Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника. x2	 Боевой клич: если в вашей колоде нет низкассовых карт, снижает вас серебряным минам 4/2. HS-MANACOST.ru	 Существо получает +8/+8. Оно не может атаковать героев на этом ходу.	 Снижает вас оружием 1/4. Здоровье существ противника становится равно 1. x2
 Провокация. Боевой клич уменьшает стоимость ваших манускриптов на (2) до конца матча. x2	 Божественный щит. Провокация. Стоит на (1) меньше за каждую заклинание, что вы применили к вашим персонажам в этом матче. HS-6 MANACOST.ru	 Боевой клич: вы кладете в руку копию каждого заклинания, примененного вами к вашим персонажам в этом матче. x2	 Навес. Когда это существо атакует другое, атака и здоровье защитника становятся равны 3. HS-11 MANACOST.ru	 Восстанавливает 8 ед. здоровья. Позволяет защитника 8/8 с «Провокацией» и «Божественным щитом». x2	



MANACOST
kolodahearthstone.ru



8420





- Озаренная-паладин
- Профессор Туларион

Сборка отличается только одной картой. Вместо Озаренной-паладина вы можете взять в вашу колоду другие тяжелые опции на ваше усмотрение. Главное, чтобы они не были нейтральными.

Манускрипт Паладин

Классический Манускрипт Паладин


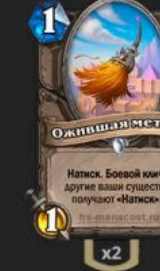
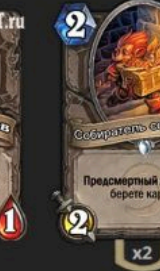

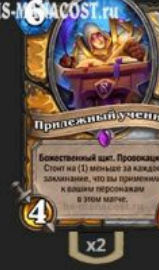
Манускрипт Паладин с Метателем перьев



Классическая сборка Манускрипт Паладина с **Метателем перьев**. Не единственная в ладдере, но доказавшая свою эффективность на высоких строчках Легенды и даже турнирах.

Манускрипт Паладин от Gle

Манускрипт Паладин от LiquidOX

 <p>0</p> <p>Вы кладете в руку 2 случайных существа за (1).</p> <p>x2</p>	 <p>1</p> <p>Боевой кинж: увеличивает стоимость ваших манускриптов на (1) до конца матча.</p> <p>x2</p>	 <p>1</p> <p>Натиск. Боевой кинж: другие ваши существа получают «Натиск».</p> <p>x2</p>	 <p>1</p> <p>Боевой кинж: наносит 1 ед. урона. Резонанс: возвращается в руку.</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Предсмертный хрип: вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Боевой кинж: вы берете карту.</p> <p>x2</p>
 <p>2</p> <p>Думлет. Призывает дух палача: ретурн 1/1 с «Провокацией».</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Существо получает +1/+1 и «Предсмертный хрип»: вы кладете в руку «Манускрипт мудрости».</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Существо получает +2/+2. Вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Боевой кинж: здоровье прочих существ становится равно 1. Предсмертный хрип: наносит 3 ед. урона всем существам.</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Предсмертный хрип: вы берете из колоды дух существа с 1 ед. здоровья. Зверь.</p> <p>x2</p>	 <p>5</p> <p>Сжигает вас оружием 1/4. Здоровье существа противника становится равно 1.</p> <p>x2</p>
 <p>5</p> <p>Провокация. Боевой кинж: уменьшает стоимость ваших манускриптов на (2) до конца матча.</p> <p>x2</p>	 <p>6</p> <p>Божественный шаг. Провокация. Стоит на (1) меньше за каждую заклинание, что вы примените к вашим персонажам в этом матче.</p> <p>x2</p>	 <p>7</p> <p>Боевой кинж: вы кладете в руку копию каждого заклинания, примененного вами к вашим персонажам в этом матче.</p> <p>x2</p>	 <p>9</p> <p>Восстанавливает 8 ед. здоровья. Призывает заклинания В.В. с «Провокацией» и «Божественным шагом».</p> <p>x2</p>		



MANACOST
kolodahearthstone.ru

5960





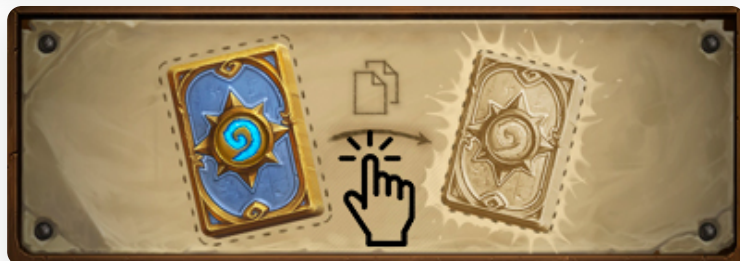


- [Мургур Моргаргл, Настоятельница Алура](#)
- [Авианалет](#)

Главное преимущество такой сборки — ее цена. Тут нет сразу двух легендарок, которые без особых проблем заменяются на [Авианалет](#) или другие опции. При это колода все еще сильна и конкурентоспособна.

Манускрипт Паладин с Сайласом Новолунием

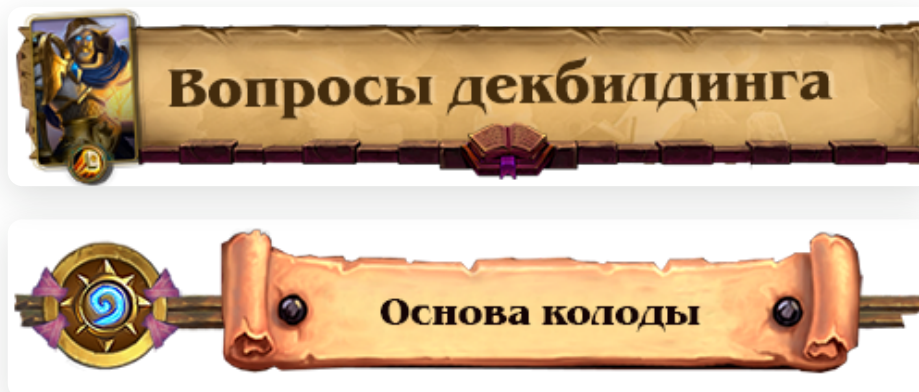
Манускрипт Паладин с Сайласом Новолунием



- x1 Инженер-новичок
- Сайлас Новолуний

Интересная сборка с новой легендаркой Сайласом Новолунием. Он хорошо работает в колоде Паладина из-за его силы героя, а также других дешевых карт вроде [Ожившей метлы](#). Легендарка особенно полезна в зеркальных поединках, а также против Жрецов.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — это карты, которые встречаются во всех или почти всех сборках архетипа.

Представленные ниже карты берут как Чистые, так и Манускрипт Паладины с [Метателем перьев](#). Это самые важные синергии манускриптов и просто сильные существа.

Из основы колоды можно убрать [Настоятельница Алуру](#), если у вас нет этой легендарки. Она сильная, но обойтись без нее все-таки можно, и специально тратить 1600 пыли для нее не стоит. Другие карты лучше не заменять.

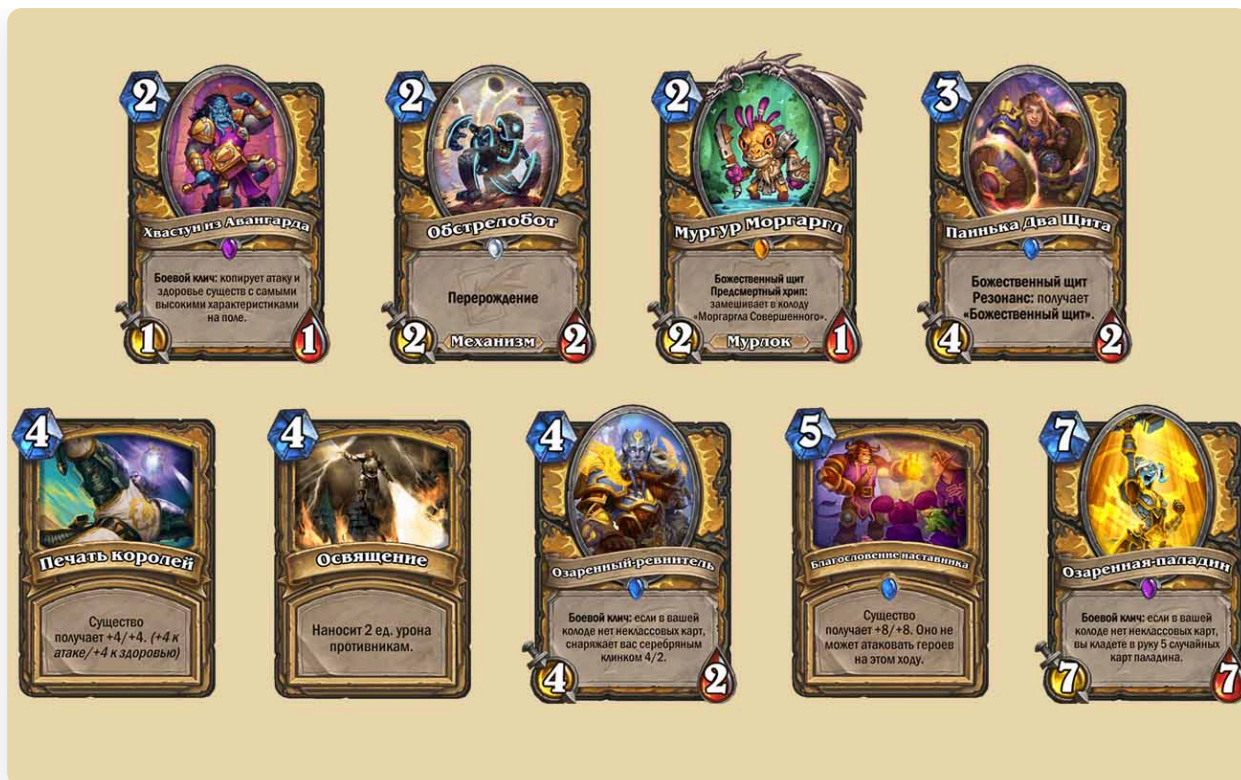
Основа колоды Паладина



В основе только 18 карт. Остальные 12 слотов заполняют опциями, специфичными для отдельных колод. У Чистого Паладина они свои, а у Манускрипт Паладина другие. Подробнее об этом в следующем разделе.



Набор карт Чистого Паладина



Эти карты появляются в большинстве сборок Чистых Паладинов. Хотя есть версии, которые отказываются от **Мургура Моргаргла**, **Печати королей** или **Освящения**. Реже убирают **Хвастуна из Авангарда**, **Озаренную-паладина** и другие карты.

Вместо них в сборку берут вторые копии представленных карт, реже **Янтарного дозорного** и другие классовые опции.

Набор карт Манускрипт Паладина

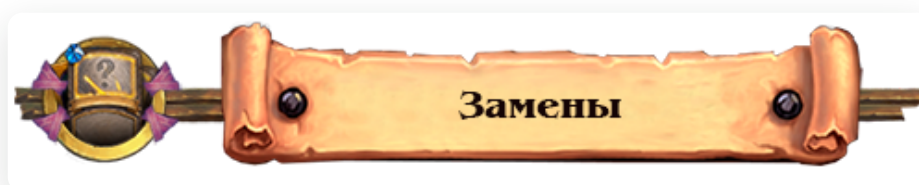


Самые важные карты для Манускрипт Паладина без чистых синергий: **Метатель перьев**, **Ожившая метла** и **Прайд Салхета**. Чаще всего их дополняют **Инженером-новичком**, **Собирателем сокровищ**, **Даром озаренных**, **Лордом Баровым** и **Яростным пиромантом**. В сборку могут попасть не все из названных карт, например, **Яростный пиромант** встречается реже из-за изменений в мете.

Встречаются версии с **Главой культа**, **Пленными лучежабрами**, **Авианалетом** и даже **Сайласом Новолунием**. Колоду могут дополнить **Живым пламенем**, **Мургуром Моргарглом** и другими картами.

Менее популярные опциональные карты для Чистого и Манускрипт Паладинов: **Заступник Авангарда**, **Подчинение**, **Бронзовый исследователь**, **Дар сияния**, **Миротворец Алдоров**, **Удочка Темносвета**, **Благословение фараона**, **Тирион Фордринг**.

[к оглавлению](#)



Манускрипт Паладин и Чистый Паладин — дорогие колоды, причем некоторые легендарки и эпики заменять нельзя. Но при желании сборки можно удешевить.

- **Леди Лиадрин** — обязательная легендарка, без которой архетипом будет играть сложно
- **Манускрипт надежды** — обязательная эпическая карта: на ней строится вся колода, поэтому без нее не обойтись никак. Не создавайте Манускрипт Паладина или Чистого Паладина, если у вас нет этой карты.
- **Настоятельница Алура** — сильная легендарка, но Паладин может обойтись без нее, пусть и слегка ослабнет.
- **Озаренная-паладин** — даже Чистый Паладин может обойтись без этого эпика, хотя с ним он станет сильнее. Лучше создать одну копию.
- **Прилежный ученик** — еще один важный эпик, который не нужно заменять. Обойтись без него в теории можно, но ваша колода станет намного слабее.
- **Хвостун из Авангарда** — временно можно заменить на **Янтарного дозорного**, **Обстрелобота** и другие карты.
- **Мургур Моргаргл** — необязательная опция для Чистого и Манускрипт Паладина, можно легко обойтись без него.
- **Лорд Баров** — играют только Манускрипт Паладины, но они могут без особых проблем обойтись без этой легендарки. Главное, чтобы в колоде остались **Манускрипт справедливости** и **Яростный пиромант**.

Максимально бюджетная версия

Максимально бюджетный Манускрипт Паладин

<p>0</p> <p>Первый учебный день</p> <p>Вы кладете в руку 2 случайных существ за (1).</p> <p>x2</p>	<p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Алдор - служительница</p> <p>Боевой клич: уменьшает стоимость ваших манускриптов на (1) до конца матча.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Огнивая метла</p> <p>Натиск. Боевой клич: другие ваши существа получают «Натиск».</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Метатель перьев</p> <p>Боевой клич: наносит 1 ед. урона. Резонанс: возвращается в руку.</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Дарозаренных</p> <p>Дулет. Ваше выбранное существо получает «Позиционные жизни».</p> <p>2 1</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Собирающий сокровища</p> <p>Предсмертный хрип: вы берете карту.</p> <p>2 1</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>Яростный пиромаг</p> <p>После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	<p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Манускрипт мудрости</p> <p>Существо получает +1/+1 и «Предсмертный хрип» вы кладете в руку «Манускрипт мудрости».</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Длань Адада</p> <p>Существо получает +2/+2. Вы берете карту.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Прайд Салхеста</p> <p>Предсмертный хрип: вы берете из колоды двух существ с 1 ед. здоровья.</p> <p>3 1</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Обвещаемы</p> <p>Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p> <p>4 2</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Глава суудыта</p> <p>Когда другое ваше существо умирает, вы берете карту.</p> <p>4 2</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Манускрипт правды</p> <p>Снижает вас оружием 1/4. Здоровье существ противника становится равно 1.</p> <p>5 2</p> <p>x2</p>	<p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Алдор - защитница</p> <p>Провокация. Боевой клич: уменьшает стоимость ваших манускриптов на (2) до конца матча.</p> <p>5 6</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Приезжий ученик</p> <p>Божественный щит. Провокация. Стоит на (1) меньше за каждое заклинание, что вы применили к своим персонажам в этом матче.</p> <p>6 5</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Леди Андри</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку колоду каждого заклинания, примененного вами к вашим персонажам в этом матче.</p> <p>7 6</p> <p>x2</p>	<p>9</p> <p>Манускрипт надежды</p> <p>Восстанавливает 8 ед. здоровья. Провокация заклинания 8/8 с «Провокацией» и «Божественным щитом».</p> <p>9 2</p> <p>x2</p>	





Проще всего собрать колоду Манускрипт Паладина с **Метателем перьев**, хотя она и сложнее классических Чистых Паладинов. Попробуйте ее, даже если вы не уверены в своих силах: если не получится, начинайте крафтить дорогие карты для Чистого Паладина — он намного проще в геймплее. Но сделать его значительно дешевле не получится.

[к оглавлению](#)



На муллигане обращайте внимание на кривую маны: в идеале вы должны найти хороший первый ход, а после хороший второй ход и так далее. Но иногда стоит оставлять карты за 4-5 маны, даже если они не идеально вписываются в кривую маны.



Всегда оставляйте **Алдора-служительницу**. Вторую копию можно оставить с Монеткой и хорошей рукой. Например, если есть **Длань А'дала**. Так вы сможете на 1 ходу поставить двух **Алдоров-служительниц**, а на 2 ходу баффнуть одну из них заклинанием.



Всегда оставляйте **Первый учебный день**. Вторая копия обычно не нужна, но в агро матч-апе можно взять с хорошей рукой.



Настоятельница Алура полезна в некоторых матч-апах с любой рукой, а в других она совсем не нужна или нужна только с хорошей рукой.



Озаренного-ревнителя можно оставлять в большинстве ситуаций. Он не так хорош только против Друидов.



Длань А'дала оставляйте с **Алдором-служительницей** или **Первым учебным днем**, или со вторым дропом и Монеткой.



Обстрелобота оставляйте, если есть хороший первый дроп или **Первый учебный день**. Можно оставить две копии, если вы начинаете с Монеткой. Но тогда существ за 1 маны можно скидывать.



Паиньку Два Щита можно оставить, если у вас хорошая кривая маны (первый и второй дроп), а также против уязвимых к божественным щитам классам.



Манускрипт мудрости можно оставлять с **Алдором-служительницей** или хорошей рукой.



Если вы играете **Манускрипт Паладином** с **Метателем перьев**, муллиганить можно чуть жаднее, то есть чаще оставлять не идеальную кривую маны со старта, а хорошие карты в целом.



За Манускрипт Паладина всегда оставляйте в руке следующие карты:

Первый учебный день, Алдор-служительница, Длань А'дала, Манускрипт мудрости, Собиратель сокровищ, Прайд Салхета и Мургур Моргаргл



Алдор-искатель истины полезен с Монеткой против медленных оппонентов или всегда с очень хорошей рукой



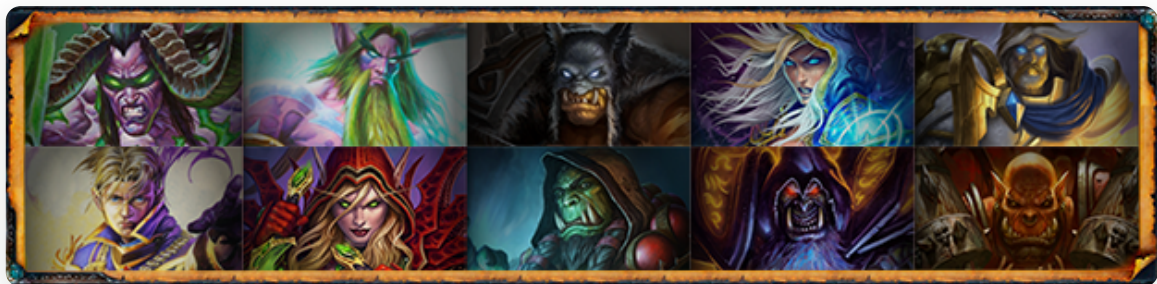
Манускрипт надежды можно оставить в руке против агро колод или в других матч-апах с хорошими картами для старта и Монеткой.



Дар озаренных нужен в агрессивных матч-апах против Охотника на демонов, Разбойника и Охотника



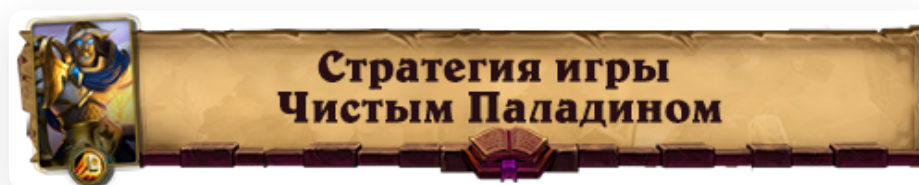
Яростный пиромант также нужен в агрессивных матч-апах, но только если в руке есть дешевое заклинание за 0-1 маны



- **Охотник на демонов:** Первый учебный день, Длань А'дала, Алдор-служительница, Манускрипт мудрости, Озаренный-ревнитель, Дар озаренных, . С хорошей рукой — Паинька Два Щита, Настоятельница Алура.
- **Воин:** Первый учебный день, Длань А'дала, Алдор-служительница, Манускрипт мудрости, Озаренный-ревнитель, Настоятельница Алура, Алдор - искатель истины, Мургур Моргаргл.
- **Паладин:** Первый учебный день, Длань А'дала, Алдор-служительница, Манускрипт мудрости, Озаренный-ревнитель, Мургур Моргаргл, Паинька Два Щита.

- **Охотник:** Первый учебный день, Длань А'дала, Алдор-служительница, Озаренный-ревнитель, Дар озаренных. С хорошей рукой — Манускрипт надежды.
- **Друид:** Первый учебный день, Длань А'дала, Алдор-служительница, Манускрипт мудрости, Паинька Два Щита, Благословление наставника. С хорошей рукой — Манускрипт справедливости.
- **Разбойник:** Первый учебный день, Длань А'дала, Алдор-служительница, Манускрипт мудрости, Озаренный-ревнитель
- **Шаман:** Первый учебный день, Длань А'дала, Алдор-служительница, Манускрипт мудрости, Озаренный-ревнитель, Дар озаренных.
- **Маг:** Первый учебный день, Длань А'дала, Алдор-служительница, Манускрипт мудрости, Озаренный-ревнитель, Настоятельница Алура. С хорошей рукой — Алдор - искатель истины.
- **Жрец:** Первый учебный день, Длань А'дала, Алдор-служительница, Манускрипт мудрости, Озаренный-ревнитель, Паинька Два Щита, Мургур Моргаргл, Настоятельница Алура. С хорошей рукой — Алдор - искатель истины.
- **Чернокнижник:** Первый учебный день, Длань А'дала, Алдор-служительница, Манускрипт мудрости, Озаренный-ревнитель, Настоятельница Алура.

[к оглавлению](#)



Суть архетипа

Чистый Паладин — простая колода, которая действует прямолинейно. У него нет сложных комбинаций и мало генерации случайных ресурсов. Он просто ставит существ и бафкает их, а победу приносят мощные существа на столе.

Большие характеристики — ключ к победе. Соперникам тяжело отбиваться от них, если у них нет ремувалов, которые можно использовать на всех стадиях игры — крупные существа Паладина выходят достаточно рано.

Синергия манускриптов — одна из самых важных. Она позволяет играть темпово, ведь многие манускрипты при удачном раскладе можно удешевить до 0-1 маны. Манускрипт надежды стоит 9 кристаллов, но если сыграть все 4 карты на удешевление (Алдора-служительницу и Алдора-искателя истины), его стоимость опустится до трех маны. Это мощный темповый ход — вы сможете и поставить 8/8, и сыграть что-то еще, и исцелиться, и вырваться далеко вперед оппонента.

Паладин комфортно чувствует себя, играя первым номером — так ему легче реализовать баффы: Длань А'дала, Манускрипт мудрости, Благословение наставника — их получится сыграть, только если на столе есть хоть что-то. А для этого нужно, чтобы ваши существа переживали ход оппонента.

Играйте баффы на тех существ, которые уже могут атаковать. Так вы нанесете больше урона и не будете рисковать: если сыграть усиление на существо, которое только что вышло на стол, можно потерять и существо, и сам бафф, если у соперника будет мгновенный ответ. Исключение — **Манускрипт надежды**: это бесконечный ресурс, который можно накладывать сразу же после выхода существа (особенно если он бесплатный).

У Паладина есть карта на генерацию ресурсов, которые помогают ему во всех матч-апах — это **Леди Лиадрин**. С ее помощью вы получите назад почти все манускрипты, которые сможете сразу сыграть и снова закрепиться на столе **Манускриптом надежды**. **Леди Лиадрин** компенсирует нехватку добора, а бесплатные **Манускрипты надежды** сделают вашу руку практически бесконечной.

Озаренная-паладин выполняет похожую функцию: восполняет ресурсы в руке, но случайными картами. **Озаренная-паладин** не так стабильна, но все еще сильна.

[к оглавлению](#)



Как побеждает Чистый Паладин

У Паладина нет ярко выраженных способов победы. Он просто ставит существ и бьет ими по "лицу" оппонента. Для него важна хорошая кривая маны, чтобы каждый ход ставить что-то на стол, а затем разыгрывать баффы.

Цель колоды — дождаться, пока существо переживет ход оппонента. Даже если противник играет ремувалы и чистит каждую волну угроз, рано или поздно вы все равно сможете закрепиться на столе, если будете грамотно обыгрывать опасные заклинания соперника. Когда это произойдет, бафайте существо и атакуйте. Баффы характеристик и божественные щиты помогут совершить выгодные размены или просто обезопасят ваши угрозы от источников урона оппонента.

В агрессивных матч-апах Чистый Паладин часто побеждает просто из-за большого количества исцеления и провокаций. Хотя контроль стола все еще важен на всех этапах. В лейтгейме занять его просто, но это нужно делать со старта, чтобы не получить слишком много урона.

[к оглавлению](#)



Агро и контроль матч-апы

В агро матч-апах важно ходить первым. Если вы начинаете без Монетки и у вас хорошая кривая, полдела уже сделано. С другой стороны, агро матч-апы сложнее медленных: у вас не всегда будет хороший старт, рука может быть заполнена бафами без единого существа, а соперник при этом каждый ход ставит что-то на стол.

В быстрых поединках важно играть от ситуации и не рассчитывать на долгосрочные планы. Ваша надежда — на [Прилежного ученика](#) и [Манускрипт надежды](#). Существа с провокацией и божественным щитом замедлят любого соперника, если у него нет уже разбаффанного стола, немоты или ремувалов. Особенно здорово, если вам удастся удешевить эти карты и поставить их вместе с чем-то еще.

Сила [Манускрипта надежды](#) и [Прилежного ученика](#) в том, что они помогают перехватывать темп. Если вы отставали с первых ходов партии, эти карты помогут вам вернуться в игру. Сопернику придется искать ответ, и если он его не найдет, вы сможете навязать ему свои правила игры и перейти в положение нападающего. [Манускрипт надежды](#) еще и исцеляет вас, поэтому он может спасти вашего героя в последний момент. Обычно розыгрыш этого заклинания ставит точку в агрессивных противостояниях.

К медленным матч-апам относятся не только контроль архетипы, которые играют очень много ремувалов. Сюда можно отнести и темповые мидрейндж колоды: Бист Друид, Бомб Воин, Темпо Маг Галакронд Жрец и даже зеркальный матч-ап. Во всех этих матч-апах Чистый Паладин будет (или должен) играть первым номером, а не возвращаться в игру после отставания.

В начале партии можно играть так же, как в агро матч-апе: искать хороший старт и играть первым номером. Не стесняйтесь атаковать героя противника рано, но и о разменах не забывайте, если вашим ключевым угрозам угрожают вражеские. Защищайте своих существ бафмами, используйте [Манускрипт мудрости](#), чтобы портить сопернику размены, не позволяя делать их слишком легко. Очень полезны божественные щиты — они обеспечат как минимум один выгодный размен для вас без потери здоровья существа.

В медленных противостояниях вы можете попытаться сами играть медленно, но это будет непросто. Паладину тяжело ничего не делать или только отбиваться. К тому же у вас мало добора, так что копить карты получится с трудом. Такой способ лучше избрать, если в руке с ранних ходов лежит **Леди Лиадрин**, которая поможет компенсировать нехватку добора и даст дополнительные ресурсы. Без нее лучше просто рассчитывать на баффы и характеристики.

Манускрипт надежды — важнейшая карта в колоде: она позволяет призвать самое мощное существо из всех. Большие характеристики можно получить и с **Хвастуна из Авангарда** — держите его, чтобы скопировать лучшие атаку и здоровье на столе. В начале его играть чаще всего не нужно в отличие от агро матч-апов.

Старайтесь выгодно реализовать каждое существо, грамотно защищать его баффами, выводя из зоны поражения AoE способностей, и не подставлять слишком много под ключевые ходы оппонента. Играть смелее можно, если **Леди Лиадрин** или **Озаренная-паладин** уже пришли в руку. В этом случае у вас будет много ресурсов, которые позволят переиграть оппонента по выгоде.

Нужно знать, какие AoE способности и точечные ремувалы есть у соперника и играть от них. Против Воина, например, лучше всего держать на столе 2-3 сильные угрозы, чтобы ему было невыгодно играть и **Потасовку**, и **Мощный удар щитом**. А если у оппонента есть только наносящие урон заклинания, то важно защищать существ исцелением, баффами и божественными щитами.

[к оглавлению](#)



Как играть ключевые карты



Первый учебный день — отличная карта для любого матч-апа, если вы не нашли *Алдора-служительницу*. В быстрых поединках она позволит сразу же занять позиции. Недостаток — рандом. Вы получите любых существ любого класса, а среди первых дропов очень много бесполезных существ.

Примечательные первые дропы



Выше представлены лучшие существа, которых вы можете получить с **Первого учебного дня**. Какие-то обладают сильными характеристиками, другие примечательны эффектами. Обратите внимание на **Метателя перьев** и **Эльфийскую лучницу**: они синергируют с **Манускриптом справедливости**.

Отметьте и синергию с **Настоятельницей Алуры**. **Первый учебный день** позволяет быстро реализовать резонанс легендарки. Можно сыграть комбинацию уже на третьем ходу: Монетка + **Настоятельница Алура** + **Первый учебный день**. Вы и без карт не останетесь благодаря первым дропам, и получите дополнительный бафф (в большинстве случаев). В агро матч-апе комбинацию лучше в руке не держать, особенно если у вас нет других хороших ходов. Играйте **Первый учебный день** на первом ходу, даже если в руке есть **Настоятельница Алура**. В медленных же можно придержать **Первый учебный день**, даже если у вас нет другого первого дропа — **Алдора-служительницы**.



Хвастун из Авангарда — в контроль матч-апах играйте его, когда на столе будут большие существа, в агро — в любой удобный момент. Существо может скопировать не самые высокие характеристики, но при этом создать темп, который так важен. Помните, что **Хвастун из Авангарда** копирует характеристики, а не прибавляет их к своим. Если вы поставите его с **Алдором-служительницей** на столе, он станет существом 1/3, а не 2/4.



Паинька Два Щита — не нужно прикладывать массу усилий, чтобы реализовать резонанс карты. Паинька силен сам по себе, а резонанс — просто приятное, но сложно реализуемое дополнение. Но если у вас получится совершить выгодный размен, затем реализовать резонанс и снова разменяться — это будет сильный ход. Но для такого хода нужно слишком много условий: чтобы **Паинька Два Щита** не умер и не потерял божественный щит к вашему следующему ходу и чтобы у вас в руке было заклинание.



Манускрипт мудрости — у карты множество нюансов. Во-первых, это единственный бафф, который можно играть каждый ход на любые цели, даже если они не могут атаковать (но лучше, если могут). Во-вторых, она удешевляет **Прилежного ученика**. Если **Манускрипт мудрости** стоит 0 маны, **Прилежный ученик** станет дешевым очень быстро. В-третьих, у него есть недостаток: его копии могут быстро заполнить вашу руку, особенно если вы играете **Леди Лиадрин**. В-четвертых, **Манускрипт мудрости** может ухудшить саму **Леди Лиадрин** и не оставить места для **Манускрипта надежды** и других более полезных баффов. Часто будет происходить так, что на поздней стадии игры вы будете сидеть с полной рукой **Манускриптов мудрости**, но без целей на столе. Всегда можно призвать Паладина-рекрута и кинуть все баффы на него, но противник может легко избавиться от него или просто проигнорировать. Но в тяжелых ситуациях нужно действовать так и рассчитывать, что вам повезет.

Если вы не хотите, чтобы все копии заклинания сразу же возвращались вам в руку и заполняли ее, распределяйте баффы по разным существам, а не закидывайте все в одно. Да, соперник может убить весь стол и копии манускрипта все равно попадут в руку, но если все баффы будут на одной угрозе, это случится с большей вероятностью. Много копий **Манускрипта мудрости** пригодятся, если вы сидите с пустой рукой, зато ведете в партии по столу: тогда заклинание можно считать массовым баффом на +1/+1 (или больше), и так можно засетапить летал, то есть подготовить его заранее — поставить существо (существ) и рассчитывать после баффнуть их так, чтобы они нанесли летальный урон сопернику.



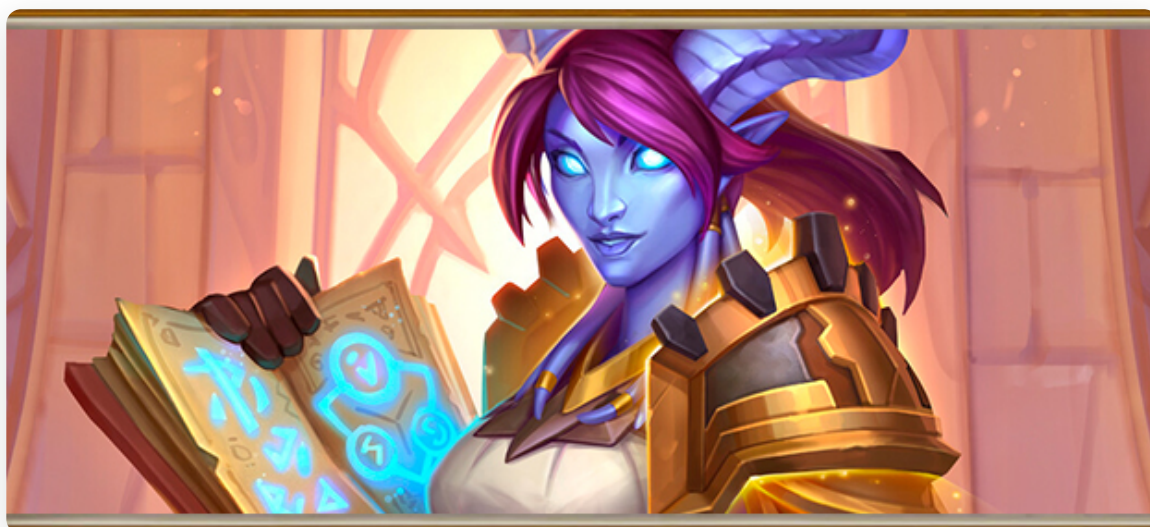
Леди Лиадрин — чаще всего ее нужно играть жадно в медленных матч-апах и не держать слишком долго в агро. Хотя если у вас нет других хороших ходов или вы уже сыграли полезные баффы, можно ставить ее и рано. **Леди Лиадрин** сильна, если даст вам **Манускрипт надежды**, хотя и другие баффы будут полезны. Старайтесь освободить руку настолько, чтобы повисить шанс получения лучших баффов. Это важно, если до этого вы сыграли кучу **Манускриптов мудрости**. В агро матч-апах достаточно будет нескольких баффов и манускриптов, которые вы сможете применить быстро. Желательно, чтобы вы вели в партии к выходу **Леди Лиадрин**: ее собственные характеристики слишком малы, а вот если рядом будут стоять другие существа — ее эффект станет приятным бонусом. Можно сыграть **Прилежного ученика** и **Леди Лиадрин** на одном ходу, если первый будет удешевлен достаточно. Главное, что может дать **Леди Лиадрин** — **Манускрипт надежды**. В идеале сыграть его 4 раза, хотя часто достаточно и меньшего количества раз.



Настоятельница Алура — играя ее, смотрите, что осталось в колоде из полезных заклинаний. Не рассчитывайте всегда получать **Манускрипт надежды** — в большинстве случаев вас ждет не такой шикарный исход. Но в тяжелых ситуациях нужно играть именно от лучших вариантов и рассчитывать на спасение. Если соперник уже почти победил вас, не пытайтесь играть осторожно. Рассчитывайте на удачу и играйте **Настоятельница Алуру**, чтобы получить **Манускрипт надежды**. Не сдавайтесь раньше времени, если есть хотя бы малейший шанс на возвращение в игру. Отметьте, что если у вас экипировано сильное оружие, нужно ударить им ДО резонанса **Настоятельница Алуры**. Она может сыграть **Манускрипт справедливости** и сломать ваше оружие клинком 1/4.



Озаренная-паладин — еще одна карта, которая спасет вас от истощения руки, но не такая сильная, как *Леди Лиадрин*. Недостаток в рандоме: у класса много ситуативных и слабых карт. Лучшие карты, которые вы можете получить — это те, которые уже есть в колоде. В идеале — очередные манускрипты, которые можно будет сразу же разыграть за малое количество маны. Пригодятся баффы, исцеление в тяжелых случаях, еще одна *Леди Лиадрин*, *Прилежный ученик* и так далее. Считайте, что это просто дополнительные ресурсы, а не панацея от всех бед или моментальная заявка на победу.



Полезные советы



Если у вас много **Манускриптов мудрости**, следите за рукой, чтобы не сжечь полезные топдеки. Иногда лучше вовсе не играть баффы, чтобы не плодить дополнительные копии и не ухудшать **Леди Лиадрин**.



Следите за колодой, чтобы знать, что сделает **Настоятельница Алура**, какие манускрипты остались в колоде и какие карты помогут победить в ближайшее время. В тяжелых случаях можно рассчитывать на лучшие топдеки и баффы.



Баффы помогают готовить летальный урон в течение нескольких ходов. Если в колоде осталось много полезных баффов, а на столе есть существа, вы можете рассчитывать вскоре топдекнуть их и добить оппонента. Опять же, нужно следить за колодой, чтобы примерно представлять, с каким шансом вы можете взять нужную карту.



Сетапить летал нужно не только в тяжелых случаях, когда нет других вариантов, но и когда вы ведете в партии. Если вы уже закрепились на столе и / или защитили себя и важных существ провокацией, переходите от разменов к атаке по герою и старайтесь быстро завершить партию. Иначе вы рискуете дать ему время на возвращение в игру, пока возитесь с его существами. Часто за то время, что игрок тратит на размены и осторожность, он мог бы уже несколько раз нанести летальный урон. Не зацикливайтесь на контроле.

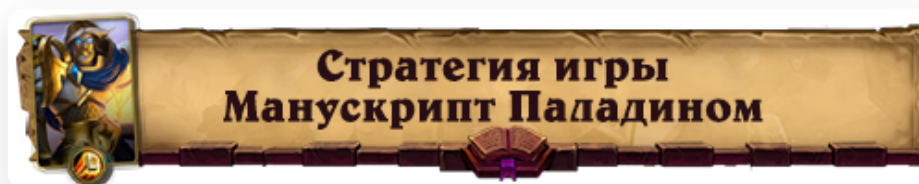


Манускрипт надежды не обязательно играть только на те цели, которым нужно восстановить 8 здоровья. Можно применять его на своего героя, даже если у вас 30 единиц. Чаще всего цель манускрипта — поставить 8/8 с таунтом и божественным щитом, а не исцелиться. Хотя в агро матч-апах вам удастся и то, и другое.



Синергии Чистого Паладина могут испортить эффекты, которые замешивают в колоду какие-то карты вне вашего класса: в первую очередь **Гайкалибур Бомб Воина**.

[к оглавлению](#)



Отличия от Чистого Паладина

Пусть у Чистого Паладина и Манускрипт Паладина с **Метателем перьев** много общих карт, они значительно отличаются друг от друга.

Чистый Паладин хочет играть от кривой маны, каждый ход наращивать преимущество, совершать выгодные размены и атаки по противнику с помощью пробафванных существ. А Манускрипт Паладин не против поиграть с отставанием в контроле стола от оппонента. Он куда жаднее, медленнее, но при этом и гибче, чем Чистый Паладин.

Единственный способ Чистого Паладина совершить темповый переворот — **Озаренный-ревнитель**, который дает мощное оружие. У Манускрипт Паладина способов вернуться в

игру намного больше благодаря комбинациям с **Манускриптом справедливости** и **Ожившей метлой**.

Слабость Чистого Паладина — добор карт. В этом амплуа **Манускрипт Паладин** намного сильнее: у него есть не только **Длань А'дала**, но и **Прайд Салхета**, который добирает **Собирателя сокровищ** и **Инженера-новичка** — а это еще больше добора. В некоторых сборках для добора есть и мощный **Глава культа**.

Большое количество добора позволяет **Манускрипт Паладину** быстрее перебирать колоду и находить ключевые способы победы. Он в большинстве ситуаций вовремя отыщет сильнейшие карты: **Манускрипт надежды**, **Леди Лиадрин**, а также комбинации с **Метателем перьев**.

В лейтгейме **Манускрипт Паладин** очень силен из-за трех уже названных выше карт: **Леди Лиадрин**, **Манускрипта надежды** и почти бесконечных комбинаций с **Метателем перьев**.



Выживание и защита

Манускрипт Паладин великолепен в игре от обороны. В колоде есть масса разнообразных способов защиты: провокации, AoE и точечные зачистки, мощные эффекты исцеления.

С **провокациями** все просто: они те же, что и у Чистого Паладина: **Прилежный ученик** и **Манускрипт надежды**. Дать таунтам дополнительное здоровье сложнее, потому что баффов в колоде меньше, но все же они есть.

У **Манускрипт Паладина** много **способов ответить на любой стол противника**. **Манускрипт справедливости** и **Лорд Баров** — целых три эффекта **Равенства**, которые есть в колоде. Здорово то, что в колоде намного больше способов нанести 1 урона существам: **Яростный пиромант**, **Метатель перьев**, оружие с **Манускрипта справедливости**, предсмертный хрип **Лорда Барова** и просто мелкие угрозы вроде **Ожившей метлы**.

Не обязательно комбинировать наносящие урон эффекты вместе с **Манускриптом справедливости** или **Лордом Баровым**. **Яростный пиромант** хорошо работает с **Манускриптами надежды** и другими дешевыми заклинаниями, а **Ожившая метра**

помогает размениваться и только что поставленными крупными угрозами. Например, [Ожившую метлу](#) часто сочетают вместе с [Манускриптом надежды](#).

Хороши и **эффекты исцеления**. Помимо мощнейшего [Манускрипта надежды](#), у Паладина в некоторых сборках есть и [Дар озаренных](#). Заклинание хорошо сочетается не только с крупными существами, но и с [Яростным пиромантом](#) или [Лордом Баровым](#). Их массовые эффекты сочетаются с похищением жизни и восстановят много здоровья.

Если Манускрипт Паладин играет от защиты в агро матч-апах, часто ему достаточно захватить стол несколькими существами и обезопасить свой запас здоровья от взрывного урона. После этого партия завершается сама в течение нескольких ходов.



Давление со стола

Как и Чистый Паладин, Манускрипт Паладин может победить просто крупными существами на столе. У него меньше точечных баффов, но все еще есть способы генерации больших характеристик с помощью [Манускрипта надежды](#) и тяжелых существ.

Сила колоды в том, что все сгенерированные тяжелые угрозы могут тут же ответить на стол противника с помощью [Ожившей метлы](#). Это сильнейшая карта с огромным потенциалом, несмотря на свою низкую стоимость. [Ожившая метла](#) раскрывает себя на разных этапах партии и в комбинации с большинством других карт в колоде.

Примечателен [Мургур Моргаргл](#). В отличие от Чистого Паладина, Манускрипт Паладин быстро перебирает колоду, так что и быстрее находит совершенную копию мурлока.



Моргаргл Совершенный призывает четырех случайных мурлоков. Не рассчитывайте на огромные характеристики этих мурлоков и сильные комбинации с [Мурлоком-полководцем](#). Они возможны, но далеко не всегда. Главное преимущество мурлоков — божественные щиты. Из-за них стол Паладина сложно зачистить, а сам Утер может выгодно разменяться, особенно если скомбинирует Моргаргла Совершенного с [Ожившей метлой](#).



Комбинации с [Метателем перьев](#)

Самая интересная карта колоды — [Метатель перьев](#). Это еще один первый друп с огромным потенциалом как в защите, так и в нападении.

В большинстве ситуаций **Метателя перьев** нужно возвращать в руку в конце хода. Не позволяйте противнику убить этот первый дроп. Исключение — сверхагрессивные матч-апы.

Метатель перьев силен в обороне. Это хороший источник 1 единицы урона для того, чтобы добить существ врага после **Манускрипта справедливости** или **Лорда Барова**. Он же может просто зачистить несколько мелких и средних существ своим боевым кличем, если несколько раз вернуть его в руку с помощью дешевых заклинаний.

Но с этим существом можно наносить много урона и по герою противника. Лучший способ сыграть его много раз за ход — удешевленный до 0 **Манускрипт мудрости**. В руке может быть много копий этого заклинания из-за **Леди Лиадрин**. Главное каждый ход баффать какое-то существо **Манускриптом мудрости** и размениваться им с вражескими угрозами или давать оппоненту самому убрать со стола пробаффанное существо. В этом случае каждый ход вы сможете играть **Метателя перьев** много раз, нанося урон герою противника или его самым опасным угрозам.

Возвращать **Метателя перьев** в руку можно и другими заклинаниями, но все они рано или поздно закончатся за исключением **Манускрипта мудрости**.

Важный элемент геймплея — понимать, может ли противник как-то избавиться вас от **Манускриптов мудрости**. Вы не получите бафф в руку, если усиленное им существо превратили во что-то другое или сыграли на него **Ошеломление** и подобные эффекты. Если это произойдет, то и комбинации с **Метателем перьев** станут слабее.

Если в руке есть Метатель перьев, в начале хода подумайте, **сколько заклинаний вы сыграете**, сколько **свободной маны останется**. Если есть хотя бы 1 лишняя мана и вы сыграете заклинание, используйте **Метателя перьев** в начале хода, чтобы нанести 1 дополнительную единицу урона герою или существам противника. Неопытные игроки часто забывают про **Метателя перьев** и упускают урон. А он может решить исход партии.



Муллиган: Первый учебный день, Длань А'дала, Алдор-служительница, Манускрипт мудрости, Озаренный-ревнитель, Дар озаренных, . С хорошей рукой — Паинька Два Щита, Настоятельница Алура.

Соул Охотник на демонов — хороший матч-ап, в котором вы должны воспользоваться ограниченным количеством взрывного урона в колоде оппонента. Его много, но у Паладина исцеления больше, а еще есть провокации. На них противник сможет

ответить Кайном Яростью Солнца и **Поглощением магии**, так что держите запас здоровья вашего героя на высокой отметке, если эти карты еще не сыграны.

Не забывайте про **Танец клинков**. Обыгрывайте его с помощью божественных щитов или держите на столе 4+ угрозы.

Не спешите действовать в атаке: многие ресурсы в этом поединке можно отдать для борьбы за стол и просто дождаться, когда ДХ исчерпает все свои наступательные инструменты. Хотя и быстрая контратака возможно, если Охотник на демонов замешкается. Но у него есть способы исцеления (комбинации с **Альдрахийскими клинками**), так что лучше играть надежнее.

Агро Охотник на демонов чуть сложнее, особенно если вы не найдете ранние угрозы и способы зачистки стола. Важно не дать ДХ закрепиться со стола на старте и мешать ему всеми способами. Не играйте слишком жадно и отдавайте все ресурсы для борьбы за стол, в том числе **Ожившую метлу** и **Метателя перьев**. Партия закончится после розыгрыша крупных провокаций и эффектов исцеления, хотя ДХ все еще попытается пробить вас с помощью Кайна Ярости Солнца или **Алтруиса Изгоя**.



Муллиган: Первый учебный день, Длань А'дала, Алдор-служительница, Манускрипт мудрости, Озаренный-ревнитель, Настоятельница Алура, Алдор - искатель истины, Мургур Моргаргл.

Бомб Воин — замешивает бомбы в колоду, которые испортят боевые кличи **Озаренного-ревнителя** и **Озаренной-паладина**. Старайтесь реализовать эти карты до того, как Воин наденет **Гайкалибур**. Часто для этого нужно сыграть **Озаренного-ревнителя** на 3 маны с Монеткой.

В матч-апе с Бомб Воином нужно играть первым номером и агрессивно, потому что рано или поздно бомбы убьют Утера. Старайтесь обыграть **Вихрь клинков** с помощью грамотного распределения баффов и своевременного розыгрыша существ: если на столе несколько угроз, у них должно быть разное количество здоровья.

Старайтесь выманить **Потасовку** на много мелких угроз к 5-7 мане, а уже после этого играйте крупных существ.



Муллиган: Первый учебный день, Длань А'дала, Алдор-служительница, Манускрипт мудрости, Озаренный-ревнитель, Мургур Моргаргл, Паинька Два Щита.

В зеркальном матч-апе все решают характеристики и темп. Хороший первый ход даст вам сильное преимущество, если вы начинаете без Монетки. Ищите хорошую кривую

маны. Если играете с Монеткой, используйте ее, чтобы заполнить пробелы в мане и поставить крупных существ раньше. Хвастуна из Авангарда можно приберечь для Манускрипта надежды оппонента или другой крупной угрозы на столе.

Старайтесь не оставлять оппоненту целей для баффов и разменивайтесь. Когда закрепитесь на столе или защитите ключевых существ провокациями и божественными щитами, переходите к атаке по герою противника.

Манускрипт Паладин намного сильнее Чистого Паладина при очной встрече. Многие делают комбинации с Ожившей метлой, а также связки вроде Лорд Баров + Метатель перьев. Манускрипт Паладину куда проще держать стол оппонента пустым и диктовать свои размены, а это самое важное в поединке.



Муллиган: Первый учебный день, Длань А'дала, Алдор-служительница, Озаренный-ревнитель, Дар озаренных. С хорошей рукой — Манускрипт надежды.

Фейс Охотник — классическое агро противостояние, в котором нужно играть максимально темпово. Не жалейте любые ранние дропы для борьбы за стол и его захвата, а баффы можно играть на провокации даже до того, как они атакуют. Скорее всего вы получите много урона в начале и середине партии, так что ситуацию спасут многочисленные эффекты исцеления.

Если играете Манускрипт Паладином, не жалейте Ожившую метлу и Метателя перьев в начале игры для борьбы за стол. Ожившая метла станет отличным способом борьбы с Морозной ловушкой.

Зефрис Охотник — опаснее, потому что может неприятно удивить и Зефрисом Великим, и Укротителем ящеров Бранном. Вам нужно вовремя понять, что вы играете именно против Зефрис Охотника, а после ожидать самые сильные легендарки от него. С Зефриса противник может найти ремувалы крупных провокаций, а также дополнительный взрывной урон.



Муллиган: Первый учебный день, Длань А'дала, Алдор-служительница, Манускрипт мудрости, Паинька Два Щита, Благословление наставника. С хорошей рукой — Манускрипт справедливости.

В матч-апе с **Бист Друидом** полезные крупные существа и баффы: у Малфуриона нет точечных ремувалов, а против провокаций с божественными щитами он вообще бессилён. Размениваться он может только столом. Если у вас будет угроза с 10+

здоровья и божественным щитом, она сможет разменяться с кем угодно. Давить нужно рано, пока оппонент не нашел ключевые карты и сильные комбинации со зверями.

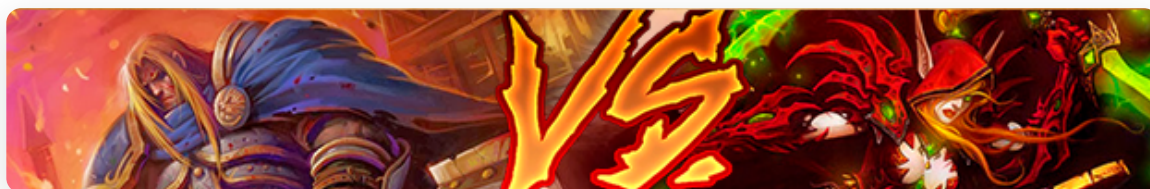


*Feno может сыграть **Паиньку Два Щита**, но вместо этого выбирает **Манускрипт мудрости** и **Длань А'дала**: он сразу же начинает баффать одну угрозу вместо того, чтобы ставить несколько. Это правильное решение в матч-апе с Друидом.*

Помните, что у Друида может быть **Озерный крепкозуб**, и он может призвать его **Зверьями-защитниками**. Обыгрывайте его правильной расстановкой — в идеале поставить с краю провокацию и рядом с ней — Паладина-рекрута.

Старайтесь сохранить пробаффанное и завершить им партию. Если не получилось, рассчитывайте на **Манускрипт справедливости** и другие ремувалы, если они есть. Они помогут вернуться в игру после мощных ходов Друида.

Манускрипт Паладин должен играть в матч-апе от защиты. В колоде есть достаточно ответов на все угрозы Малфуриона, включая драконов с **Изеры Освобожденной**. Главное правильно распределить ремувалы в течение партии. Старайтесь отвечать на раннее заполнение стола Друидом не ультимативными зачистками, а существами на столе и комбинациями с **Ожившей метлой**.



Муллиган: Первый учебный день, Длань А'дала, Алдор-служительница, Манускрипт мудрости, Озаренный-ревнитель.

Агро Разбойник — быстрая колода, которая попытается сначала заспамить стол мелкими угрозами, а потом добить соперника взрывным уроном. Опять же, ключевые карты Паладина: ранние дропы для борьбы за стол, а после провокации и исцеление.

Манускрипт Паладин намного увереннее в этом матч-апе, потому что может бороться с ранними угрозами с помощью **Яростного пироманта**, **Ожившей метлы** и **Метателя перьев**. Не жалейте их на начальных этапах, пусть вы и не извлечете максимум выгоды.

Секрет Миракл Разбойник — доставит много проблем из-за **Бандитки с дубинкой**: не рассчитывайте на то, что ваши крупные провокации продержатся на столе. Пытайтесь защищаться с помощью ремувалов, а после и исцеления. Истощайте руку противника и пытайтесь выйти в лейтгейм. Важно не просесть по количеству ресурсов в руке.

Вам рано понадобятся эффекты **Равенства**: **Манускрипт справедливости** и **Лорд Баров** вместе с минорными источниками урона. Эти комбинации станут ответом на **Эдвина ван Клифа** или **Авантюриста**.



Муллиган: **Первый учебный день**, **Длань А'дала**, **Алдор-служительница**, **Манускрипт мудрости**, **Озаренный-ревнитель**, **Дар озаренных**.

Тотем Шаман — быстрая колода, которая может доставить много проблем со старта. Ваша задача — избавляться от тотемов любой ценой. Разменивайтесь с ними даже 1 к 1. Важно, чтобы **Тралл** не реализовал **Тотемное отражение** и **Раскалывающий топор**.

Ближе к середине игры опасайтесь **Жажды крови**: не оставляйте много существ на столе оппонента. Защищайтесь провокациями с божественными щитами.

Разменивайтесь по максимуму, пока не истощите руку противника или не получите весомое преимущество на столе. После этого можно переходить в атаку. Тотем Шаману трудно вернуться в игру без стола.

Если не можете убрать четыре базовых тотема с **Тотема-голиафа**, предпочитайте не размениваться с этим пятым дропом, чтобы обыграть **Жажду крови**.



Муллиган: **Первый учебный день**, **Длань А'дала**, **Алдор-служительница**, **Манускрипт мудрости**, **Озаренный-ревнитель**, **Настоятельница Алура**. С хорошей рукой — **Алдор - искатель истины**.

Темпо Маг — несмотря на нерфы, сложный противник для Паладина, а в особенности для Чистого Паладина, потому что играет массу эффектов заморозки. Важно найти ответ на **Ученицу чародея**, даже если все ваши угрозы будут заморожены. Это намного проще сделать Манускрипт Паладину, хотя ответы есть и у Чистой версии.

Старайтесь распределять баффы по многочисленным существам, чтобы обыграть эффекты заморозки и **Стрелы инволюции**. Эти карты крайне опасны, и часто Паладин

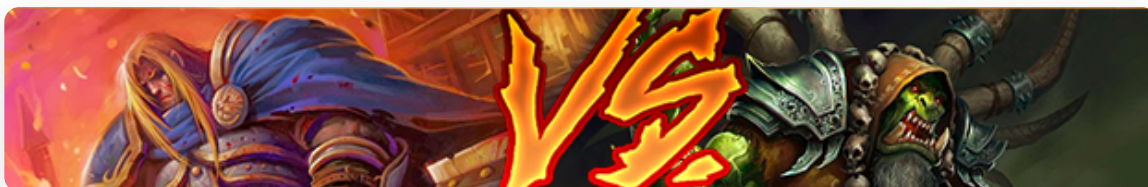
просто вынужден рисковать и рассчитывать на то, что они не зайдут в руку Мага вовремя.



Муллиган: Первый учебный день, Длань А'дала, Алдор-служительница, Манускрипт мудрости, Озаренный-ревнитель, Паинька Два Щита, Мургур Моргаргл, Настоятельница Алура. С хорошей рукой — Алдор - искатель истины.

Контроль Жрец играет много ремувалов и любит воровать существ со стола. Самые опасные ремувалы — **Слово Тьмы: Смерть**, а также комбинации с **Кабалистом-послушником** и **Жрицей тьмы**. Не пытайтесь обыграть все ремувалы, у вас все равно это не получится. Играйте чуть наглее и не бойтесь ставить существ. Подождать можно с **Манускриптом надежды** — играйте его, когда выйдет хотя бы 1-2 мощных ремувала. Распределяйте баффы между несколькими угрозами, чтобы лучше обыграть точечные ремувалы и эффекты воровства существ.

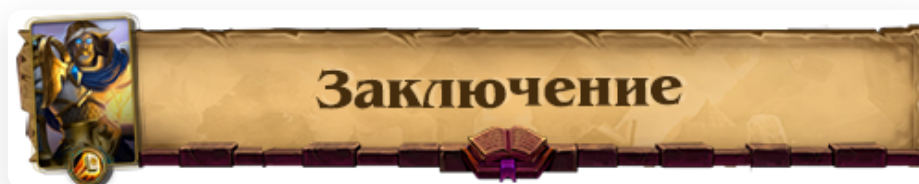
Манускрипт Паладин может переиграть оппонента по выгоде, если Жрецу не повезет с генерацией случайных карт. Рассчитывайте на **Леди Лиадри** и другие самые тяжелые карты. Старайтесь не отдавать Жрецу **Манускрипты мудрости** и не подставить существ с ними под эффекты немоты. Если потеряете все **Манускрипты мудрости**, не сможете реализовать **Метателя перьев** в лейтгейме.



Муллиган: Первый учебный день, Длань А'дала, Алдор-служительница, Манускрипт мудрости, Озаренный-ревнитель, Настоятельница Алура.

Зоолок наносите как можно больше урона по герою противника на всех этапах партии. В мидгейме Зоолоки смогут захватить стол с помощью своих мощных комбинаций и крупных существ: тут на помощь Утеру придут **Манускрипт справедливости**, **Лорд Баров** и способы добить вражеские угрозы.

[к оглавлению](#)



Паладин — один из самых сильных, если не самый сильный класс в мете Некроситета. Здорово, что у него есть два конкурентоспособных архетипа, которые, с одной стороны, похожи друг на друга, а с другой, сильно отличаются.

Чистый Паладин отлично подойдет для новичков и игры на низких рангах. Это простая, но эффективная колода, которая отлично чувствует себя в мете.

Манускрипт Паладин с [Метателем перьев](#) станет хорошей колодой для опытных игроков, которые не боятся сложного геймплея и не простых решений. Им лучше всего играть в Легенде, хотя можно проложить путь к ней хоть с Бронзы. Попробуйте эту необычную и интересную колоду в деле, если в коллекции есть все карты.

До скорых встреч!