

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по колоде: ОТК Паладин (Exodia Paladin)

22.02.2018

Гайды

Гайды по классам Кобольды и катакомбы

Гайд по колоде: ОТК Паладин

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru.

ОТК Паладин, иначе называемый Экзодиа Паладин или ДК Паладин, уже не новый архетип, впервые он появился в Рыцарях Ледяного Трона вместе с ключевой картой, которая и позволила проворачивать убийственную комбинацию, - Утером Черным Клинком. Но только после нерфа карт и выхода патча 10.2 ОТК Паладин стал встречаться в ладдере, в том числе и на высших позициях ранговой лестницы.

Конечно, герой сегодняшней статьи не претендует на первенство ни в мете, ни внутри своего класса. Куда популярнее и статистически сильнее Мурлок Паладин и даже Агро Паладин, но на ОТК Паладина следует обратить свое внимание.

Во-первых, это классическая контроль колода, возвращающая вас в далекие и кажущиеся сейчас простыми времена. Вы не только почувствуете ностальгию, если имеете давний опыт игры в Hearthstone, но и попросту испытаете в деле размеренную,

хорошо сбалансированную и невероятно трудную колоду, побеждать которой – и испытание, и удовольствие.

Во-вторых, Blizzard славится своим отношением к ОТК архетипам, все старые представители (ОТК Воин с картой [Разъяренный ворген](#), Фриз Маг, [Малигос](#) Чернокнижник, Патрон Воин и многие-многие другие) этого вида были безжалостно понерфлены или отправлены в Вольный режим. И сейчас в Стандартном режиме сохранились лишь два архетипа, которые могут легко и стабильно уничтожать противника с пустого стола, нанося ему огромное количество урона: Квест Маг и ОТК Паладин. Если вы никогда не использовали в деле ОТК колоды, то, пожалуй, многое упустили: это и совершенно особенный геймплей, и совершенно особое видение матчапов в целом, да и, как уже было сказано, попросту источник новых положительных эмоций.

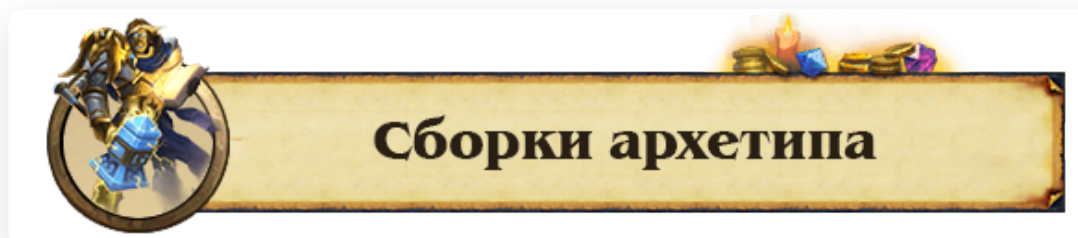
В-третьих, если Квест Магом вы еще сможете, вероятно, поиграть в Стандартном режиме в течение следующего года, то ОТК Паладин, по крайней мере, в нынешнем своем виде, проживет недолго: уже очень скоро несколько ключевых карт отправятся в Вольный формат: [Аукционист Вихлюн](#) и [Вороватый задира](#). Без этой пары уничтожить противника за один ход вы не сможете. Для кого-то это, однако, как раз контраргумент, ведь создавать то, что уже в апреле станет неактуальным, не хочется, но вот если у вас есть данные карты или желание вершить апокалипсис слишком велико – ОТК Паладин для вас.

Стоит, разумеется, отметить невероятно важный момент отдельно, пусть о нем уже было сказано косвенно выше: не стоит пылить всю вашу коллекцию карт или вкладывать последние деньги для того, чтобы собрать ОТК Паладина. Да, это хорошая колода, с помощью которой можно подниматься по ладдеру вплоть до высших позиций Легенды, но сделать это будет намного труднее, чем какими-нибудь Секрет Магами или Мурлок Паладинами. Если вы ищете легкий путь к желаемому рангу, ОТК Паладин не для вас. Если у вас скромная коллекция карт и желание играть в Вольном режиме отсутствует, ОТК Паладин, опять же, не для вас. Всем остальным – садитесь поудобнее и приготовьтесь узнать все самое важное об этом удивительном открытии патча 10.2, имя которому ОТК Паладин.

В гайде вы найдете следующие разделы:

- • [Сборки архетипа](#)
- • [Основные карты](#)
- • [Опциональные и технические карты](#)
- • [Проблема крафта карт, возможные замены](#)
- • [Где был ОТК Паладин раньше?](#)
- • [Муллиган](#)
- • [Стратегия игры](#)
- [- Выживание](#)
- [Полная ОТК комбинация](#)
- [- Частичная ОТК комбинация](#)
- [- 4 всадника за 4 хода или переигрывание по выгоде](#)

- - *Давление выставленными существами и оружием*
- - *Советы*
- • *Важные советы и механики*
- • *Карты со случайным эффектом*
- • *Матч-апы*
- • *Заключение*

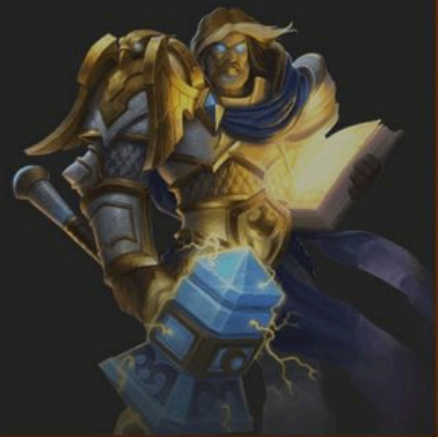


ОТК Паладин - не самый разнообразный архетип, сборки его мало чем отличаются друг от друга, разница обычно заключается в 2-3 картах. У этого есть несколько причин. Во-первых, специфика колоды вынуждает брать очень широкий набор карт для реализации ОТК комбинации. Во-вторых, у ОТК Паладина в частности и у Контроль Паладина в принципе ограниченное количество опций, колода не может обойтись без карт *Равенство*, *Освящение* и *Яростный пиромант*, например, потому что других АоЕ ремувалов попросту не существует. Это не Жрец или Чернокнижник, у которых можно долго размышлять над разными опциями. В-третьих, ключевая карта для класса в целом – *К оружию!* – подразумевает особенную сборку, обязательно включающую некоторые мощнейшие вторые дропы, как *Собиратель сокровищ*, *Грязная крыса*, *Праведная защитница* и другие.

В итоге, у ОТК Паладина остается скромное число опций, так что у декбилдеров не очень много пространства для маневров и адаптации колоды под текущую мету. Впрочем, не все потеряно, и ниже представленные сборки все-таки отличны друг от друга, есть из чего выбрать.

ОТК Паладин от Rage

ОТК Паладин от Rage






















НАЖМИ И СКОПИРУЙ


КОД КОЛОДЫ

Версия Rage – одна из первых, хотя ее едва ли можно назвать стандартной. Главная особенность – замена Гидролога на другой второй дроп, Плотоядный жук. Зверь, конечно, куда лучше синергирует с **К оружию!**, да и против агрессии он намного действеннее, но у Гидролога свои преимущества. И главный – это даже не гибкость и вариативность, а возможность обыграть карту **Крадущийся упырь**. Подробнее об этом читайте в разделе «Опциональные и технические карты».


ОТК Паладин от Asmodai

ОТК Паладин от Asmodai


 <p>1 Мечты мудрости Выберите существо. Когда оно атакует, вы берете карту.</p>	 <p>1 Праведная защита Провокация. Божественный щит. x2</p>	 <p>2 Магический туман Урон от заклинаний +1. Предсмертный крик: вы берете карту.</p>	 <p>2 Гидролог Боевой крик: вы раскрываете секрет. Миррак</p>	 <p>2 Сблизить границы Предсмертный крик: вы берете карту. x2</p>	 <p>2 Равенство Здоровье ВСЕХ существ становится равно 1. x2</p>	 <p>2 Яростный циркамаг После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам. x2</p>
 <p>2 Грязная крыса Провокация. Боевой крик: противник призывает случайное существо из своей руки. x2</p>	 <p>2 Зелье стрелы Выбранное существо получает «Божественный щит». Вы берете карту. x2</p>	 <p>3 Объединяющий клинок Боевой крик: если вы атакуете существо, имеющее «Божественный щит», получаете +1 • +1. x2</p>	 <p>3 Атакованье вихрями Когда вы разыгрываете заклинание, вы можете снова использовать силу героя. x2</p>	 <p>4 Овечьими Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника. x2</p>	 <p>4 Разрушитель чар Боевой крик: снимает эффект чары с выбранного существа. x2</p>	 <p>4 К оружию! Вербует 3 существа стоимостью (2) или меньше. x2</p>
 <p>5 Бороватый задира Когда противник разыгрывает заклинание, вы кладете в руку «Монету». x2</p>	 <p>6 Архивариус башни Провокация. Боевой крик: атака и здоровье всех прочих существ становятся равны 3. x2</p>	 <p>6 Гребнистый вояка Выбранное существо получает +2 • +6 и «Божественный щит». Когда оно погибнет, вы получаете монету. x2</p>	 <p>7 Лисса-Презабоботница Боевой крик: если существо противника владеет заклинанием, которое вы разыграли за этот ход, выберите одного своего существа. x2</p>	 <p>9 Утер-Черный Алхимик Боевой крик: снижает вас оружием 5/3 • «Получившие вызов». x2</p>		

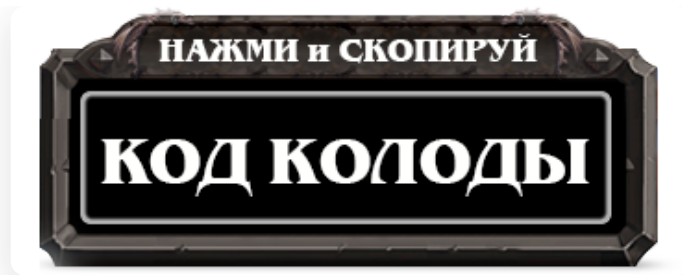


HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru



11500

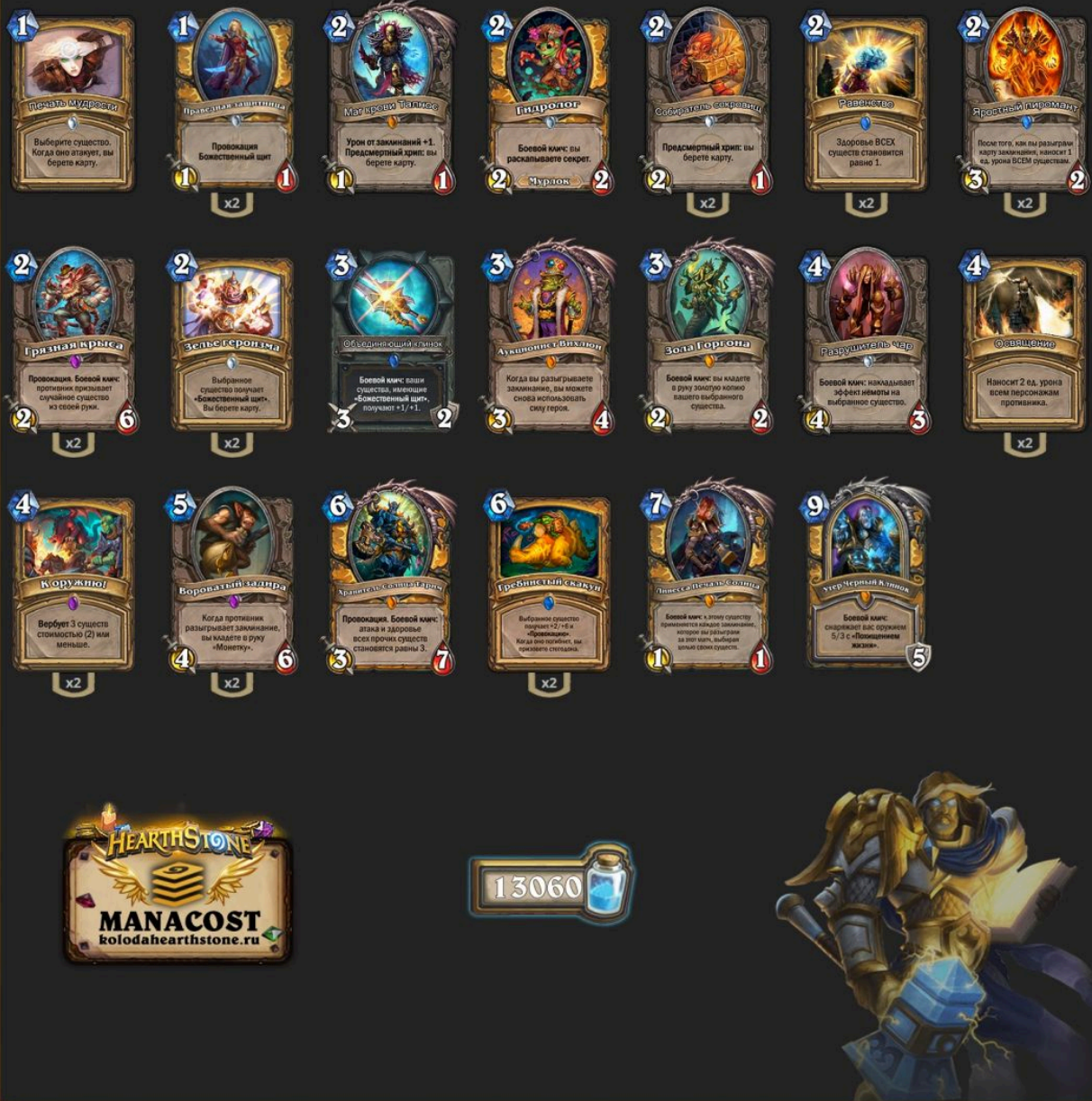




Версия от Asmo незначительно отличается от представленной выше: в ней появляется **Гидролог**, а также уже привычный всем **Разрушитель чар**. Такие новшества должны помогать, разумеется, в первую очередь в матч-апе с Контроль Чернокнижником и Куболоком. Если вы часто встречаете эти колоды, лучше брать именно сборку от Asmodai, а версия от Rage чуть надежнее в агрессивных матч-апах.

ОТК Паладин от Chunchunner

ОТК Паладин от Chunchunner



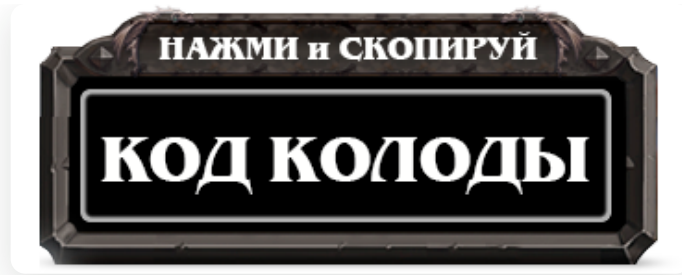
НАЖМИ И СКОПИРУЙ

КОД КОЛОДЫ

Отличается от колоды Astro буквально одной картой, но она примечательна и важна. Зола Горгона – отличный источник интереснейших комбинаций и синергий. Вы едва ли будете против получить в руку вторую копию карт Линесса Печаль Солнца или Аукционист Вихлюн, хотя и многие другие опции могут быть полезны. Особенно хороша Зола Горгона в медленных матч-апах с такими колодами, которые используют Грязную крысу.

ОТК Паладин от Hotform





Канадский игрок представляет нестандартную версию ОТК Паладина, в которой нет карт [Линесса Печаль Солнца](#), [Зелье героизма](#) (без легендарного существа за 7 маны этот бафф не так уж и хорош), [Маг крови Талнос](#) и [Объединяющий клинок](#). Оружие, впрочем, присутствует другое, чуть более медленное – [Серебряный клинок](#), а оставшиеся вакантные места заполняются картами [Защитник холмов](#) и [Тирион Фордринг](#).

Такая сборка может действовать уже не только как ОТК Паладин, но в большей степени перенять стиль Контроль Паладина, то есть пытаться переиграть противника по выгоде, задавить его тяжелыми угрозами со стола. [Тирион Фордринг](#), может быть, в нынешней мете и не столь действенен из-за огромного количества эффектов немоты, но то же можно сказать и про [Линессу Печаль Солнца](#).

Контроль Паладин от TempoStorm

Контроль Паладин от TempoStorm



НАЖМИ И СКОПИРУЙ

КОД КОЛОДЫ

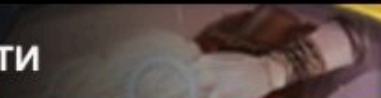
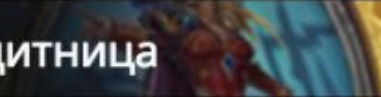
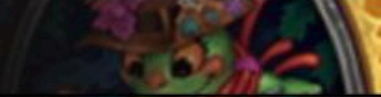
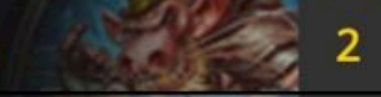

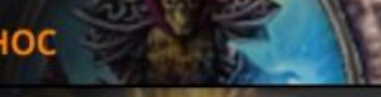
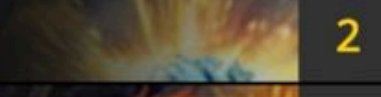
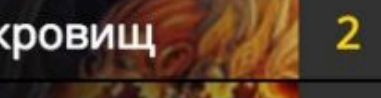
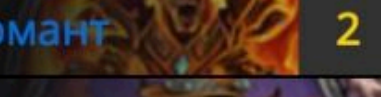
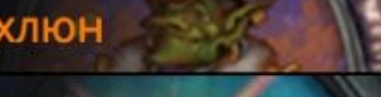
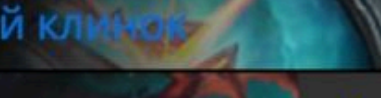
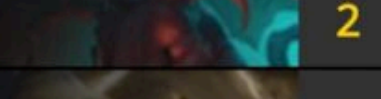
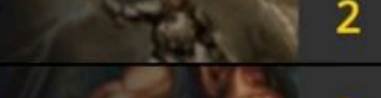
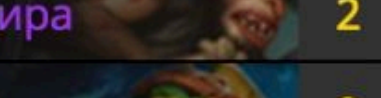
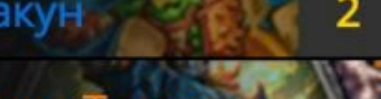
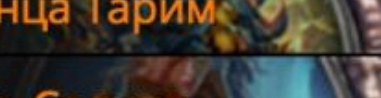
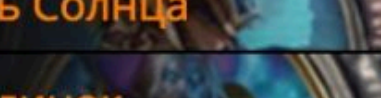
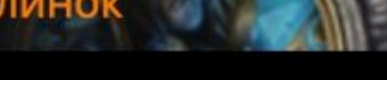
Кстати о Контроль Паладинах, они тоже существуют, пусть и в еще меньшем количестве, чем ОТК версии класса. Важно и то, что на высших позициях Легенды Контроль Паладин замечен не был, в то время как главный герой статьи появляется там время от времени.

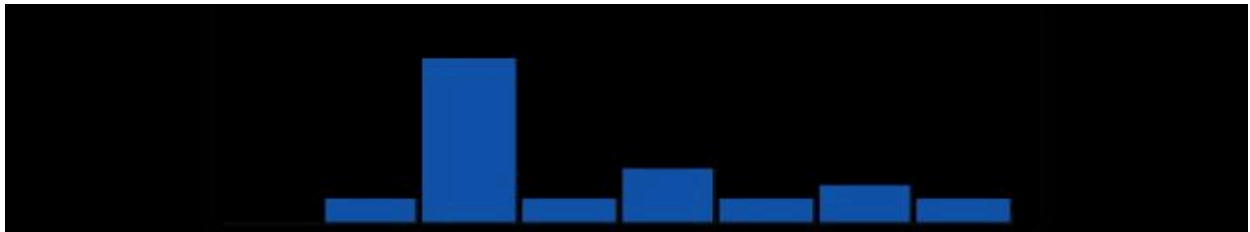
Продемонстрировать данную колоду все-таки стоит, пусть речь о ней и не пойдет далее.



Основа колоды - это карты, встречающиеся во всех или почти во всех сборках класса. У ОТК Паладина в данном разделе целых 27 карт, что невероятно много. Впрочем, проблема разнообразия и вариативности архетипа уже поднималась в предыдущем разделе, здесь же стоит остановиться на другом моменте.

Выбрано 27 / 30 карт

1	Печать мудрости	
1	Праведная защитница	
2	Гидролог	
2	Грязная крыса	2 
2	Зелье героизма	2 
2	Маг крови Талнос	
2	Равенство	2 
2	Собиратель сокровищ	2 
2	Яростный пиромант	2 
3	Аукционист Вихлюн	
3	Объединяющий клинок	
4	К оружию!	2 
4	Освящение	2 
5	Вороватый задира	2 
6	Гребнистый скакун	2 
6	Хранитель Солнца Тарим	
7	Линесса Печаль Солнца	
9	Утер Черный Клинок	



Из-за такой обширной основы в вашу сборку могут не влезть некоторые опциональные карты, которые вы захотите взять, и это может стать серьезной проблемой. Что же можно заменить и исключить на крайний случай, а что, наоборот, следует добавить?

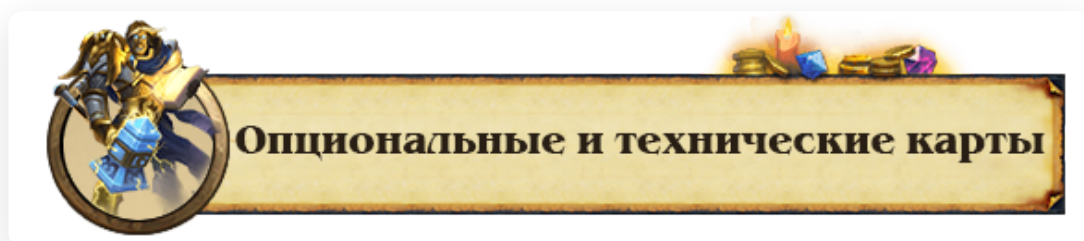
Медленному Паладину очень хочется рано бороться за стол и не отдавать инициативу в руки противника. В этом помогает **К оружию!** и AoE зачистки, но и то, и другое, доступно только на четвертом ходу. До этого у вас есть не особо мощные вторые дропы и оружие (чаще всего - **Объединяющий клинок**), которое невероятно важно практически в каждом матч-апе с быстрой колодой. Поэтому вам очень хотелось бы взять в вашу колоду две копии оружия.

Также добавить стоит и вторую копию какой-то карты за 1 кристалл маны: **Праведная защитница** или **Печать мудрости**. Существо поможет вам защищать ваши ключевые угрозы или вашего героя, оно хорошо синергирует с **К оружию!**, а заклинание незаменимо для реализации ОТК комбинации, да и дополнительный добор лишним никогда не бывает. По той же причине вы можете захотеть взять **Гидролога**.

И вот ваша колода уже состоит из 30 или даже более карт, и для технических замен места не осталось. Что же можно убрать?

В первую очередь избавляются от одной копии оружия, о чем уже было сказано, также вы можете задуматься об исключении таких карт, как **Гидролог** или **Собиратель сокровищ** (одна копия). Можете воспользоваться подходом Noform'a, исключившего связку **Линесса Печаль Солнца** + **Зелье героизма**, а вместо них взять какие-то другие карты на ваше усмотрение. Было бы неплохо, чтобы среди них был дополнительный перебор колоды, иначе с этим могут возникнуть проблемы.

Все остальные основные карты исключать из вашей колоды не стоит. Если же у вас чего-то нет, собрать ОТК Паладина будет непросто, но подробнее об этом в разделе «Проблема крафта карт, возможные замены».



Поскольку в основе целых 27 карт, у вас остается не так уж много опций. В данном разделе все они будут рассмотрены.

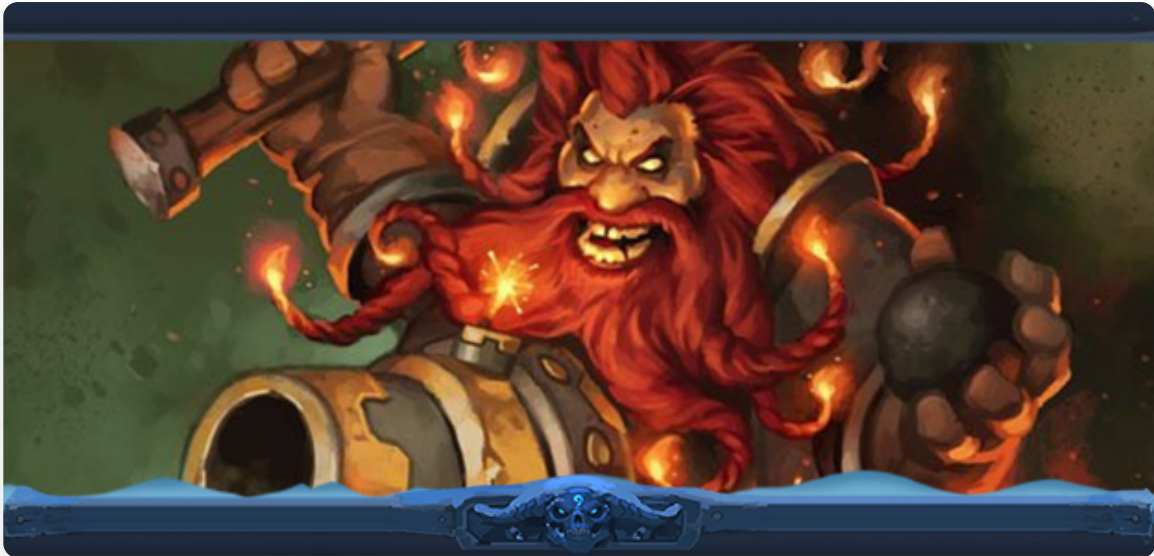
Запретное исцеление - у ОТК Паладина очень мало источников исцеления, вспомнить можно разве что рыцаря смерти с его +5 единицами брони и оружием с похищением жизни, но на этом обычно все. И пусть в колоде есть масса провокаций, порой это недостаточно хороший защитный механизм, что отчетливо чувствуется в матч-апах с

Секрет Магом, Охотником или если оппонент нашел двух Разрушителей чар. Но вот оптимальный источник исцеления для ОТК Паладина – едва ли **Запретное исцеление**. Да, это гибкое заклинание, которое может дать вам максимум 20 единиц здоровья, но оно, возможно, недостаточно действенно и стабильно. Вы, впрочем, можете попробовать обратиться именно к нему, если на вашем пути много Секрет Магов. Это действительно трудный матч-ап.

Гидролог – этот мурлок невероятно плохо сочетается с **К оружию!**, а полученный секрет, конечно, может пригодиться для борьбы за стол или извлечения выгоды, но едва ли его воздействие будет столь уж эффективным. Действительно ценным это существо становится в матч-апах с колодами, использующими карту **Крадущийся упырь**. Дело в том, что ОТК Паладину важны заклинания за 1 кристалл маны именно для того, чтобы проще реализовать ОТК комбинацию. И пусть у него уже есть **Печать мудрости**, ее можно или потратить ранее, или ее может уничтожить вражеский **Крадущийся упырь**. Такая же судьба может постигнуть и раскопанный **Гидрологом** секрет – кто-то может возразить, но в том-то и дело, что секрета в колоде у вас изначально нет. Так **Гидролог** дает вам крайне важный ресурс, но в спящем, неактивном состоянии. Вы можете попросту не выставлять мурлока на стол, пока не будет разыгран **Крадущийся упырь**. Разумеется, важно понимать, в каких колодах этот шестой дроп используется (Контроль Чернокнижник, Биг Спелл Маг, Контроль Паладин и редко – Биг Спелл Жрец), всегда играть аккуратно и держать в руке мурлока до последнего не стоит. Возьмите хотя бы одного **Гидролога**, если вы не планируете использовать две копии Печати мудрости.

Палеомурлок-защитник – казалось бы, это идеальная карта для колоды, в которой много точечных баффов, но на деле все оказывается не совсем так. Во-первых, в мете очень много эффектов немоты, а этот мурлок получит ее первым делом. Во-вторых, он ужасно синергирует с заклинанием **К оружию!**, а поскольку все Паладины используют эту карту, Палеомурлок-разведчик остается не у дел. Карта приведена здесь для того, чтобы вы не заблуждались на ее счет и не крафтили, считая, что она того стоит.

Объединяющий клинок или Серебряный клинок – можно много говорить о том, что важнее: бафф +1/+1 существ с божественными щитом или исцеление на 2 единицы, но главное отличие двух оружия совсем не в этом. Действительно важный вопрос: больше ли в мете угроз с 3 единицами здоровья или с 4? Пока так популярны Секрет Маг, Комбо Жрец на драконах и Биг Спелл Жрец, **Объединяющий клинок** выигрывает соревнование, хотя **Серебряный клинок** и бывает чуть более действенным в матч-апах с, например, Мурлок Паладином, Охотником или Зоолоком.



Сенопал Огнеус – и источник исцеления, и провокатор, надолго задерживающий противника, но все же популярным выбором Сенопала Огнеуса не назвать. Дело все в том же заклинании **К оружию!**, которое делает куда более эффективными 1-2 дропы, а третьи оставляет за бортом. Уже не первое существо, косвенно испорченное не очень хорошей синергией с **К оружию!**, что, пожалуй, должно вызвать некоторую обеспокоенность у разработчиков.

Тирион Фордринг – не вписывается в основной план на игру ОТК Паладином, так что встречается не так уж и часто. Вдобавок к этому снова можно вспомнить проблемы немоты в нынешней мете, хотя на все ваши угрозы противник едва ли запасется техническими картами. **Тирион Фордринг** – все еще одна из сильнейших классических легендарных карт, так что вы можете брать его в свою сборку, если там, конечно, найдется место для легендарного Воителя Света.

Голодный краб – Мурлок Паладины могут стать серьезной проблемой, если это так, нет лучше способа остановить их. Как и многие другие существа, это плохо синергирует с **К оружию!**, так что берите его лишь тогда, когда Мурлок Паладинов невероятно много на вашем ранговом промежутке.

Бронированный жук – а это существо, наоборот, отлично сочетается с **К оружию!**, да и обеспечивает вас необходимым источником исцеления, пусть и не особенно серьезным. Отличная опция против любой агрессивной колоды.

Зола Горгона/Молодой хмелевар – конечно, **Зола Горгона** эффективнее и полезнее Молодого хмелевара, но не у всех есть эта редкая и не особо популярная легендарная карта, так что обойтись можно и более дешевым аналогом. Одно из этих существ в вашей колоде поможет справиться с проблемой немоты, да и в целом извлекать намного больше выгоды из ваших угроз.

Пожиратель секретов – эта техническая карта уже не так плоха для колоды, как другие, так как синергию **К оружию!** она не портит, вот только у вас редко найдется место для того, чтобы взять Пожирателя секретов. Делайте это лишь в случаях, когда Секрет Магов очень много.

Разрушитель чар – вы можете не только страдать от проблемы немоты в нынешней мете, но и усугубить ее, взяв в сборку эту карту. Конечно, в первую очередь она хороша

против Контроль Чернокнижника и Куболока, что важно понимать. Не берите Разрушителя чар в сборку слепо, не проанализировав ситуацию в ладдере. Да, медленные архетипы Чернокнижника сильны, но их может быть не так уж и много на вашем ранговом промежутке. А если так, **Разрушитель чар** вам совсем не поможет. Встречая Контроль Чернокнижника и Куболока реже, чем в 25-30% партий, откажитесь от этой технической карты.

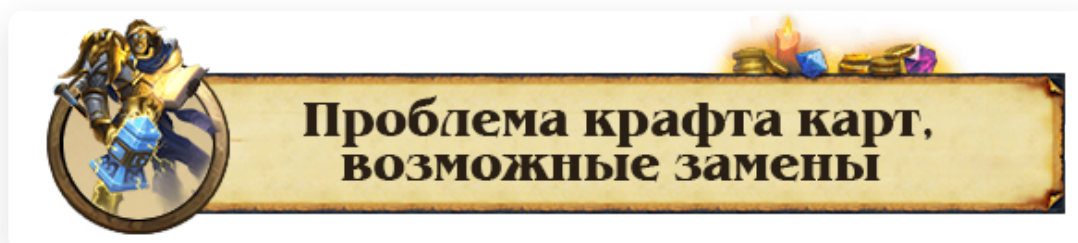
Харрисон Джонс – если вам захочется взять какой-то ремувал оружия, то этот, пожалуй, будет оптимальным вариантом, хотя и **Прожорливая слизь**, и **Кислотный слизнюк** имеют право на существование, если легендарной карты у вас нет. Беда, опять же, в том, что для ремувала оружия редко находится место в сборке ОТК Паладина.



Вопрос: могу ли я взять в колоду карту **Вестник рока**?

Ответ: его синергия с **К оружиею!** не особенно хороша, часто вам хочется после применения этого заклинания занять стол, а не просто зачистить его. Хотя иногда связка **Праведная защитница** + **Вестник рока** и очень хороша, так как провокация защищает 0/7 существо.

Вы можете попробовать сборку ОТК Паладина с **Вестником рока**, все-таки он может быть полезным довольно часто без синергии **К оружиею!**, но в целом архетип обладает другими неплохими защитными опциями, так что эта может быть лишней.



Колода ОТК Паладина стоит более 10 тысяч единиц чародейной пыли, что, разумеется, немало для любого игрока в Hearthstone. Куда важнее, однако, то, что некоторые дорогостоящие карты архетипа не встречаются в других колодах, то есть, и в коллекции опытных игроков их может не оказаться. В данном разделе речь пойдет именно о таких дорогостоящих картах: можно ли их заменить и что с ними будет, когда случится весенняя ротация Стандартного режима?

Сразу стоит сказать, что нынешняя версия ОТК Паладина покинет Стандартный формат через несколько месяцев, едва ли сама концепция архетипа останется в живых, если, конечно, разработчики не решат дать ей какие-то новые альтернативные карты.



Как вы понимаете, крафтить сейчас такие карты, как **Грязная крыса**, **Аукционист Вихлюн** и **Вороватый задир** – затея рискованная, особенно если у вас нет лишней чародейной пыли. Вы, конечно, все еще можете сделать это, если вам очень хочется поиграть ОТК Паладином или если вы планируете наслаждаться архетипом в Вольном формате.

Что до других дорогостоящих карт, крафтить их сравнительно безопасно не только потому, что с ротацией они не покидают Стандартный режим, но и потому, что в будущем они вполне могут пригодиться вам и в других колодах.

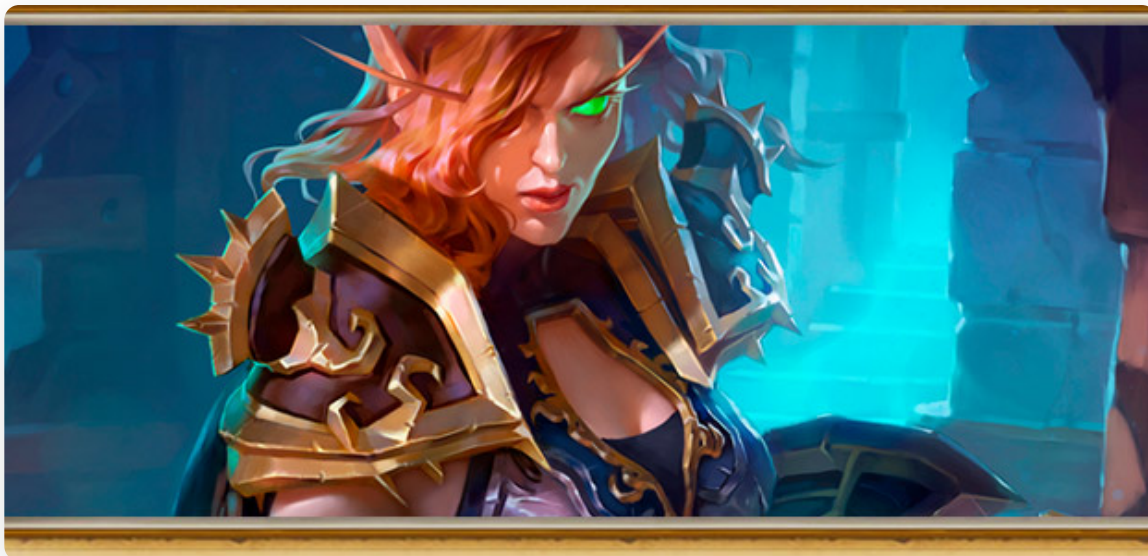
Что до замен карт, о которых шла речь выше, то их, увы, не существует: **Аукционист Вихлюн** и **Вороватый задир** – основа ОТК комбинации архетипа, а **Грязная крыса** – важнейшая синергия с **К оружию!**. **Объединяющий клинок**, конечно, заменить можно Серебряным клинком, но карта редкого качества едва ли станет главной проблемой для вас.

Маг крови Талнос – одна из лучших общих легендарных карт из классического набора, можете, не задумываясь, создавать ее, так как применение ей находится в колодах почти всех классов и в любой мете. Если у вас нет этого существа, вы все еще сможете создать ОТК Паладина, просто у него будет чуть меньше источников перебора колоды. Вы можете взять, как альтернативу, **Руническое яйцо**, хотя, возможно, вторая копия оружия или какая-то техническая карта из раздела выше подошла бы лучше.

К оружию! – нынче нет Паладина, не использующего это заклинание. Именно из-за него так сильны не только ОТК Паладин, но и агрессивные колоды класса. Заменить его невозможно, не потеряв основной потенциал колоды.

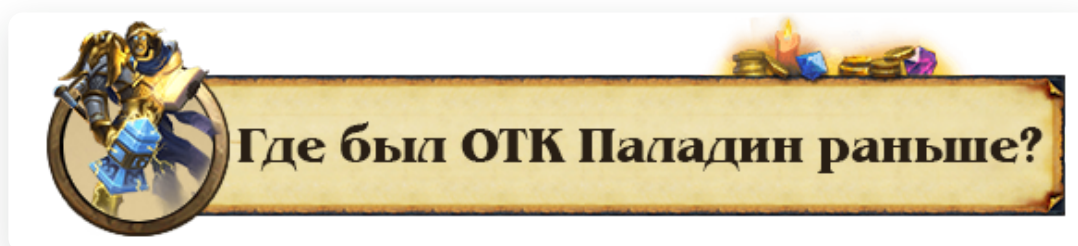
Хранитель Солнца Тарим – то же самое можно сказать и об этой легендарной карте. С момента, как она была выпущена, ни один Паладин не мог от нее отказаться, что говорит о многом. Вы, в теории, можете сделать ОТК Паладина без Хранителя Солнца

Тарима, а вместо него взять какую-либо техническую карту (прямых альтернатив у него нет) для трудного матч-апа.



Линесса Печаль Солнца – а вот эта легендарная карта еще не встречалась в серьезных сборках Паладина ранее, хотя и времени у нее было не так много. Синергия баффов развита, возможно, еще не так хорошо, но в течение следующего года Hearthstone это, вероятно, изменится. Если вы сомневаетесь в целесообразности крафта этой легендарной карты, можно взять вместо нее Тириона Фордринга, тогда вам не придется в сборке **Зелье героизма**.

Утер Черный Клинок – использовался ранее не в столь сильных, но всё же актуальных сборках Контроль Паладина, так что, пожалуй, и в будущем найдет место в данной колоде, пусть даже ОТК Паладин и перестанет существовать. Никак заменить этого рыцаря смерти вы не сможете, ведь это главная часть ОТК комбинации.



Действительно, вы могли задаться подобным вопросом: почему ОТК Паладин обрел популярность только в патче 10.2, а до этого никто о нем и не слышал? И почему никто не играл ОТК Паладином еще в Рыцарях Ледяного Трона, ведь в игре были уже почти все карты архетипа.

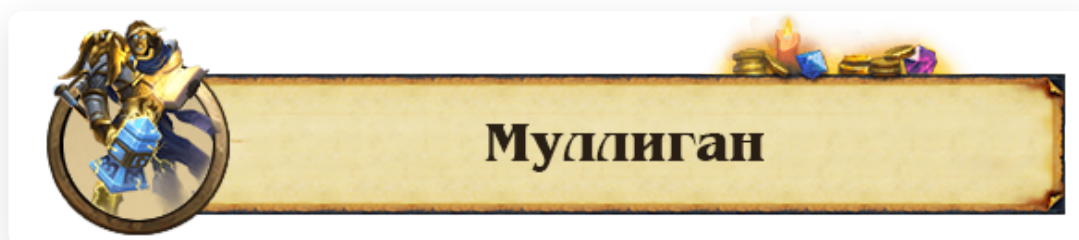
На второй вопрос ответить проще, у Паладина не было **К оружию!**, а эта карта, мягко выражаясь, безумно сильна. Преимущество ее не только в том, что вы создаете мощнейшее присутствие на столе, особенно если вам повезет с Грязными крысами, но и в том, что вы уменьшаете вашу колоду, что крайне важно для ОТК Паладина, который хочет как можно быстрее найти части своей комбинации, да и в целом другие дорогостоящие защитные инструменты, как **Гребнистый скакун**. В результате, архетип определяет не столько сама ОТК комбинация, сколько возможность стабильно пережить самую уязвимую стадию игры – первые несколько ходов. И именно с этим **К оружию!**

помогает справиться, как никакая другая карта. Если вы следите за своей статистикой, вы можете заметить, что намного чаще вы будете выигрывать тогда, когда **К оружию!** окажется в вашей руке к 3-4 ходам, чем когда этого заклинания нет. Хорошо это или плохо, но влияние на исход партии можно сравнить с влиянием **Барнса** в колоде Биг Жреца или **Спелл Охотника**.

Впрочем, как только ОТК Паладин получил **К оружию!**, он не стал показывать достойных результатов: в декабре-январе вы едва ли встретили данный архетип в ладдере, играли им единицы. В феврале случилось судьбоносное для архетипа событие – изменения баланса. Напрямую они, конечно, никак не повлияли на ОТК Паладина, но вот его противников существенно ослабили. Главным задирой для колоды был, пожалуй, **Казакус Жрец**, который без проблем убивал Утера до того, как тот реализует свои медлительные комбинации. Неприятный это был матч-ап и из-за наличия у Андуина таких карт, как **Немота**, **Массовое рассеивание** и **Ментальный крик** – свои угрозы и баффы Паладину было реализовать невероятно сложно.

Другие популярные колоды тоже были сильнее, чем сейчас: некоторые ненамного, как Секрет Маг или Мурлок Паладин, другие же ранее доставляли намного больше проблем: Темпо Разбойник, Агро Паладин, да и все колоды с Пиратом Глазастиком в целом.

Нерфы карт не только ослабили прежних лидеров, но и подтолкнули игроков к экспериментам и новым открытиям. Ранее ОТК Паладина могли счесть забавной диковинкой, никуда не годной в мете **Казакус Жрецов**, Темпо Разбойников и Агро Паладинов, но в феврале и такие необычные представители Hearthstone нашли свое место под солнцем, что, бесспорно, радует.



Когда речь заходит о выборе карт, обязательно нужно отметить одну принципиальную особенность ОТК Паладина, которая отличает его от многих других архетипов. Часто у вас будет ощущение, что исход партии во многом зависит от карты **К оружию!** – если она пришла в вашу руку к четвертому ходу, все отлично, а если нет – ужасно.

Действительно, на стадии выбора карт именно **К оружию!** – **ваша основная цель практически всегда**, именно у этого заклинания самая высокая результативность в колоде. Если вы находите его на муллигане, процент побед значительно возрастает.

Поэтому часто выбирать карты в стартовую руку достаточно просто: вы можете сбрасывать все, дабы с большей вероятностью найти **К оружию!**, если в руке его еще нет. Даже вторую копию этого заклинания можно оставлять почти всегда, особенно если у вас уже есть Монетка.

Есть, однако, и некоторые другие карты, о которых вы можете задуматься на стадии муллигана в конкретных матч-апах: **Грязная крыса**, **Гидролог**, **Праведная защитница**, **Собиратель сокровищ**, **Яростный пиромант**, **Равенство**, **Объединяющий клинок** и **Вороватый задир**. О каждой карте следует поговорить в отдельности.

Грязная крыса – очень редко вы будете оставлять данный второй дроп в стартовой руке, так как намного лучше проявляет он себя на поздних стадиях игры. Есть, однако, одно исключение – агрессивно ищите Грязную крысу, встретившись с Магом в ладдере. Вы ожидаете Секрет Мага, и вам хочется разыгрывать данное существо на второй ход.

Гидролог – помимо того, что это существо выравнивает кривую маны и как-никак борется за стол на начальных этапах, особой пользы от него нет, однако и этого может быть достаточно. Оставляйте Гидролога при встрече с Паладином, Охотником и Шаманом. Также мурлок хорош в матч-апе с Секрет Магом, правда, у вас другие приоритеты на муллигане в этом поединке (**Грязная крыса** и **К оружию!**), и пока важнейшие карты не найдены, оставлять эту не имеет смысла.

Праведная защитница – этот дроп не всегда особенно полезен при выставлении на первый ход: урона от него немного, защищать особо некого, да и разменяться 1/1 угроза способна далеко не со всеми ранними дропами противника. Поэтому часто **Праведная защитница** хороша позднее, например, при выставлении с **К оружию!**, все же вы можете оставить ее, встретив Охотника, Шамана и Воина.

Собиратель сокровищ – можно оставить в стартовой руке этот второй дроп, хотя порой лучше сконцентрироваться на поиске **К оружию!**.

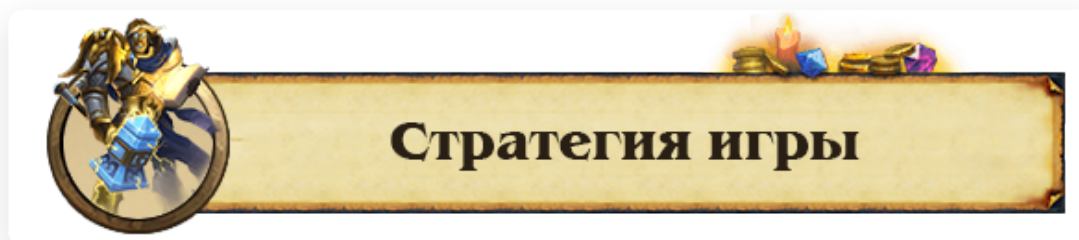
Яростный пиромант – хорош при наличии Монетки в матч-апах с Воином, Охотником, Паладином и Шаманом.

Равенство – если у вас уже есть **Яростный пиромант** и Монетка, можно оставить и это заклинание. Без Монетки связку данных карт оставляйте или при наличии **К оружию!**, или если вы точно уверены, что вас ждет противостояние с большим количеством опаснейших угроз на старте (Охотник, Паладин, Шаман, Жрец)

Объединяющий клинок – отличная карта в любом матч-апе, в котором вы ожидаете ранние угрозы с 3 единицами здоровья. Оставляйте ее всегда против Паладина, Охотника, Шамана, Жреца и Мага.

Вороватый задир – можете оставить при встрече с Чернокнижником и Друидом, если у вас уже есть Монетка или **К оружию!**.

Другие карты в стартовой руке оставлять не рекомендуется практически никогда.



Не самый известный профессиональный игрок с ником Saavaggio не так давно отметил, что ОТК Паладин – колода с самым вариативным способом победы в игре. Действительно, одна из самых трудных задач играющего ОТК Паладином – определить, каким именно образом он планирует одержать победу в конкретном матч-апе. Неопытный игрок может решить, что раз в его руках ОТК колода, всегда нужно «ОТК-шить» противника сверхсложной, но красивейшей комбинацией силы героя Утера Черного Клинка, Аукциониста Вихлюна и горой Монеток. На деле же все совсем не

так просто. Да, в некоторых матч-апах и некоторых ситуациях вы будете выигрывать именно так, но намного чаще победу могут принести более простые средства и способы, не пользоваться которыми было бы неосмотрительно.

Поэтому в данном разделе важно уделить внимания всем способам победы, доступным ОТК Паладину, а также ситуациям, в которых каждый из данных способов может найти применение.

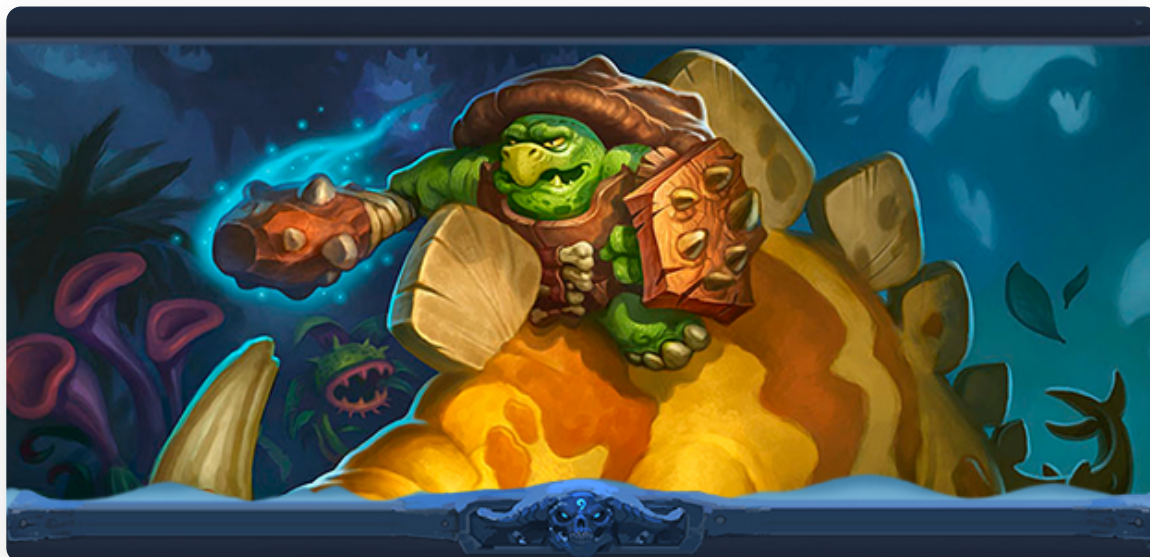


Выживание

Практически в каждом матч-апе вопрос выживания встанет перед вами в какой-то момент времени, но самоцелью оно будет тогда, когда вы встретитесь с агрессивными противниками, начинающими давить с первых же ходов.

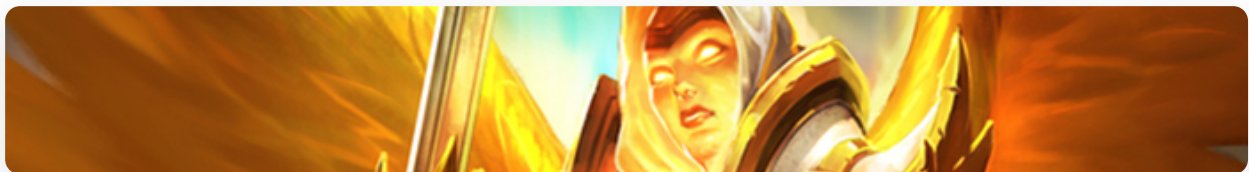
В этом случае все ваши части ОТК комбинации станут простыми темповыми инструментами, нужными для борьбы за стол: [Аукционист Вихлюн](#) - отличный третий дроп, а [Вороватый задира](#) - пятый. Не страшно, что их особые эффекты могут быть и не активированы вовсе. [Утер Черный Клинок](#) в такой ситуации важен как источник брони и оружия с похищением жизни, часто только эта карта позволит восполнить ваши потери здоровья.

Раз исцеления у вас нет, надеяться остается на другие защитные механики: провокации и AoE эффекты. И с тем, и с другим, проблем у вас нет. Связка [Яростный пиромант](#) + [Равенство](#) или [Яростный пиромант](#) + [Освящение](#) известна всем, но есть и некоторые другие, доступные ОТК Паладину. Например, [Яростный пиромант](#) хорошо сочетается с любым дешевым заклинанием, а если баффнуть его Зельем героизма, он сможет нанести за свою жизнь не 2 единицы урона всем вокруг, а 3. Также неожиданной для противника может стать связка [Маг крови Талнос](#) + [Освящение](#), собственно, это заклинание - единственный способ реализовать урон от Мага крови Талноса. Однако не значит, что нужен он только для этого. В сборках используется [Маг крови Талнос](#) в большей степени потому, что дает вам дополнительную карту.



Доступные вам провокаторы – первая линия обороны, с которой придется столкнуться агрессивной колоде. Самая мощная из них – **Гребнистый скакун**, и часто вам важно позаботиться о том, чтобы к моменту розыгрыша этого заклинания противник потратил имеющийся у него эффект немоты, будь то **Разрушитель чар** или что-то еще. Впрочем, бояться немоты не стоит, в трудных ситуациях лучше уповать на то, что оппонент попросту не нашел ее еще или в его сборке ее совсем нет (это маловероятно). Не страшно, если одно ваше существо под баффом Гребнистого скакуна получило эффект немоты, у вас есть вторая копия этого заклинания, а еще невероятно мощная **Линесса Печаль Солнца** и другие провокаторы, так что на каждого из них противник едва ли напасется Разрушителями чар.

Часто партия с агрессивным оппонентом будет предрешена сразу после того, как вы поставите на стол мощную провокацию, как **Гребнистый скакун**, или же **Грязная крыса** (или даже две), призванную заклинанием **К оружию!**. Однако некоторые агрессивные противники смогут выиграть вас даже тогда, когда вы закроетесь непроникаемой стеной провокаторов. В первую очередь речь о Секрет Маге и Охотнике любого вида. В данных матч-апах нужно будет стараться завершить партию самостоятельно как можно быстрее сразу же после того, как провокации захватят стол. Хотя можно понадеяться на Утера Черного Клинка, который в течение трех ходов даст вам суммарно 20 единиц здоровья.



Полная ОТК комбинация

ОТК комбинация применяется в первую очередь в медленных матч-апах с такими противниками, которых вы не можете переиграть по выгоде и от которых недостаточно закрыться провокаторами или это попросту невозможно из-за огромного количества угроз в арсенале врага.

Важно отметить то, что, призвав четырех всадников апокалипсиса, вы тут же выиграете партию вне зависимости от здоровья вражеского героя и других его защитных механик. Например, Магу не поможет **Ледяная глыба**, Разбойнику – **Ускользание**, а Джейд Друиду – 100 единиц накопленной брони. Аналогично и вражеское **Око за око** не уничтожит вас, и даже постоянный эффект неуязвимости (который может дать, правда, только в Вольном режиме **Мал'Ганис**) не спасет героя противника. 4 всадника на столе с разными именами (!) – победа ваша, несмотря ни на что. Впрочем, одно обстоятельство все же необходимо – вы должны быть в форме Утера Черного Клинка, а, точнее, именно с его силой героя. Да, вы в 99.9% ситуаций и будете именно им и именно с его силой героя, но бывает всякое. Если Жрец украдет четырех всадников с вашей половины стола в течение нескольких ходов, он не одержит моментальную победу.

Перед тем, как реализовать ОТК комбинацию, необходимо совершить несколько действий. Во-первых, стать Утером Черным Клинком, конечно же. Во-вторых, получить в руку несколько Монеток (в этом помогает **Вороватый задира**) или сохранить ту, что дана

вам в самом начале партии. В-третьих, найти ключевые карты для комбинации: **Аукционист Вихлюн** и, возможно, дешевое заклинание за 1-2 кристалла маны.

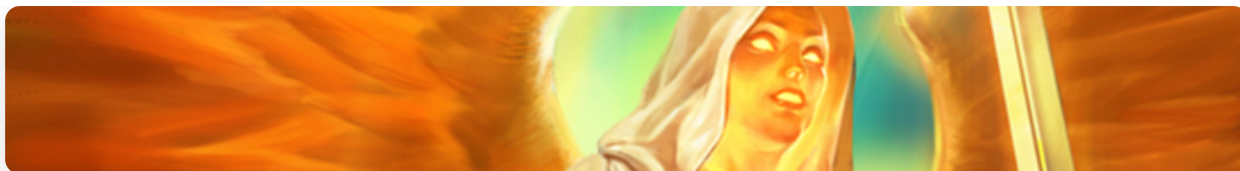
В идеале для того, чтобы реализовать полную ОТК комбинацию, вам потребуется 4 раза использовать силу героя (8 маны), для чего необходимо поставить Аукциониста Вихлюна (3 маны) и разыграть 3 заклинания (преимущественно Монетки, так как только они дадут вам более 10 кристаллов маны, что необходимо). Итак, минимальный набор – 3 Монетки (или 2 Монетки и 1 заклинание за 1 кристалл маны), **Аукционист Вихлюн** и разыгранный ранее **Утер Черный Клинок**. Также, разумеется, вам потребуется 5 свободных мест на игровом поле.



Самое непростое во всем этом предприятии, пожалуй, получение Монеток. Гарантированно у вас их не будет никогда, Вороватого задиру еще нужно правильно реализовать, то есть, поставить противника в такую ситуацию, в которой тот разыграет заклинание. Начать следует с того, что не у всех оппонентов они вообще будут в большом количестве: у Зоолока есть только **Ожог души**, а у Биг Спелл Жреца – только **Нечто из янтаря** и **Контроль разума**. Разумеется, любой оппонент предпочтет уничтожить Вороватого задиру оружием или существами на своей половине, ведь он знает, какую именно ОТК комбинацию вы задумали.

Поэтому правильно разыграть Вороватого задиру крайне важно. В идеале ставить его нужно на пустой стол или тогда, когда у противника нет 6 единиц атаки его существами, а дать им дополнительную он способен только с помощью заклинания. Также вам важно удерживать Монетки в руке, когда они будут получены. Тут препятствием станет размер руки, в ней будут не только Монетки и части ОТК комбинации, но и другие ситуативные карты, баффы, добор, AoE эффекты и так далее.

Наконец, важно отметить, что данный способ победы – полная ОТК комбинация – невероятно редкий и трудный. Вы очень редко будете прибегать именно к нему даже в самых медленных матч-апах, вместо этого используя следующий способ победы.



Частичная ОТК комбинация

По-сути, все то же самое: вы разыгрываете Утера Черный Клинок, затем ставите Аукциониста Вихлюна и убиваете вашего оппонента, заполучив 4 разных всадников апокалипсиса на вашей половине игрового поля.

Важно только то, что вам не всегда нужно разыгрывать силу героя 4 раза за ход, потому что часто несколько всадников апокалипсиса переживут ход вашего оппонента. Реализовать ОТК комбинацию частично намного проще, вам будет нужна только одна Монетка, Аукционист Вихлюн и любое заклинание за 1 или 2 кристалла маны, чтобы призвать трех всадников апокалипсиса. Призвать двух еще легче, тут комбинаций может быть огромное количество.

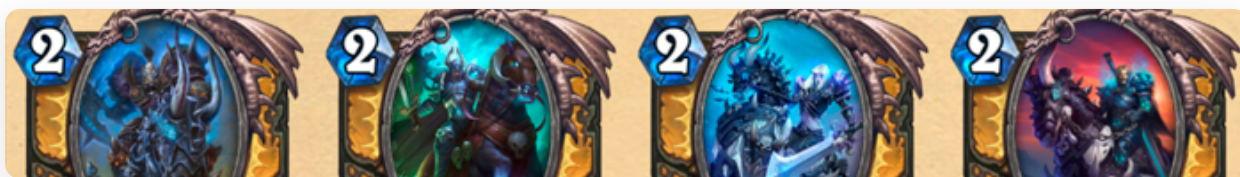
Если вы хотите, чтобы один всадник апокалипсиса пережил вражеский ход, нужно постараться защитить его. Тут вам помогут многочисленные провокаторы, [Зелье героизма](#), а также [Искупление](#), раскопанное с помощью [Гидролога](#). Из провокаций примечательны в первую очередь [Линесса Печаль Солнца](#), [Праведная защитница](#) или [Гребнистый скакун](#) сам по себе, которым можно усилить и всадника, и любую другую цель на вашей половине.

Естественно, противник постарается уничтожить каждого всадника апокалипсиса, но ваша задача – защитить его – вполне реальна почти всегда, даже если вы столкнулись с [Кровопийцей Гул'даном](#) или [Темным жнецом Андуином](#), которые легко уничтожают вашу угрозу с 2 единицами здоровья своей силой героя. Не важно, будет ли на вашего всадника наложен эффект немоты или нет, он всё равно будет смертоносным, если на вашей половине есть три других его соратника.

Чаще всего именно Частичная ОТК комбинация будет приносить вам победу в медленных, а порой и затянувшихся быстрых матч-апах, так что даже одной Монетки порой более, чем достаточно для завершения партии.



Порой «летал» заметить достаточно трудно, в данной ситуации, например, можно призвать всех четырех всадников, используя Монетку и [Равенство](#) для перезарядки силы героя.



4 всадника за 4 хода или переигрывание по выгоде

Монетки вам совсем не понадобятся, как и [Аукционист Вихлюн](#), если вы сможете четыре хода подряд призывать всадников апокалипсиса и защищать их. Сделать это в обычных условиях очень трудно, то есть тогда, когда у противника есть хоть какие-то карты в руке. А вот если вы смогли истощить его ресурсы и оставить без ответов на 2/2 угрозы, данный план на игру вполне имеет право на существование.

Разумеется, не лишним будет защищать уже имеющихся всадников апокалипсиса всеми доступными вам способами, ведь не исключена возможность «топдека» нужной карты противником. Естественно, о его потенциальных «топдеках» вы должны знать и ожидать их.

Редкую медленную колоду вы сможете переиграть по выгоде полностью, то есть, свести партию к усталости и моменту, когда все ресурсы противника и в руке, и в колоде закончатся. Совсем невозможно сделать это в матч-апе с [Джейд Друидом](#), крайне трудно и в остальных. Все-таки ваша колода ориентирована не на извлечение максимума выгоды, а на комбинацию и перебор колоды.

Впрочем, у вас есть источник невероятной выгоды – [Линесса Печаль Солнца](#) в комбинации с секретом [Побег на кодо](#). Трижды одолеть забэффанное множество заклинаний угрозу вашему противнику будет невероятно трудно. Прибавьте сюда и силу

героя Утера Черного Клинка, оппоненту всегда придется убирать со стола 2/2 всадника, пусть его характеристики и не столь грозные.



Давление выставленными существами и оружием

Иногда для победы даже в медленных матч-апах не нужны ни всадники апокалипсиса, ни [Аукционист Вихлюн](#), ни Монетки. У вас есть оружие, наносящее 15 единиц урона, сила героя, призывающая 2/2 угрозы, мощнейшие существа и баффы, а также [Хранитель Солнца Тарим](#). Если в сборке есть и такие карты, как [Разрушитель чар](#) и [Тирион Фордринг](#), дела обстоят еще лучше.

Все вышеназванное может не складываться ни в какие комбинации, а попросту идти «в лицо» противника до победного конца. Часто медленные противники не ожидают от ОТК Паладина агрессии и сконцентрированы на том, чтобы не дать ему заполучить в руку дополнительные Монетки, и тут-то вы можете их подловить. Добавьте сюда необходимость постоянно убивать 2/2 всадника апокалипсиса каждый ход, вашу способность уничтожать любые угрозы врага связкой [Равенство](#) + [Освящение](#) и возможность усилить мелкие угрозы до характеристик 3/3 Хранителем Солнца Таримом – проблем у противника может быть предостаточно.

Плюс ко всему, данный способ победы актуален тогда, когда по какой-либо причине вы потеряли ключевую часть вашей комбинации и реализовать ее невозможно. Вы можете комбинировать данный способ победы с предыдущим, какой-то из них, наверняка, может привести вас к успеху.

СОВЕТЫ

Теперь, когда все способы победы ОТК Паладина подробно разобраны, можно взглянуть на другие элементы геймплея, которые помогут вам лучше понять данный архетип.





Невероятно важное преимущество ОТК Паладина в ладдере – никто его не ожидает, все будут выстраивать муллиган так, будто встретились с Мурлок Паладином: все будут искать Голодного краба, Жрецы – Вестника заката, а Чернокнижники – [Осквернение](#) и [Адское пламя](#). Это дает вам огромное преимущество еще и потому, что вы часто будете знать, какие карты оставил ваш противник в стартовой руке, часто это будут плохие карты для матч-апа с вами, особенно когда речь заходит о контроле колодах.





[Печать мудрости](#) можно использовать разными способами. Первый и самый очевидный – усилить вашу угрозу, которая собирается атаковать. Хорошо, если она переживет эту атаку и вообще у нее будут солидные шансы пережить и вражеский ход. Но можно баффать Печатью мудрости и вражескую угрозу, при атаке именно вы будете получать дополнительную карту. Так можно использовать данное заклинание как своеобразный ремувал – порой противник не будет в принципе


атаковать своим существом, понимая, что дополнительная карта может очень помочь вам.


 Как понять, когда именно применять **Печать мудрости**? В первую очередь, нужно оценить шансы цели данного заклинания на атаку несколько раз. Если такой шанс есть – действуйте. Если ситуация очень трудная, и вам нужна хотя бы одна карта, можно применить **Печать мудрости** на цель, которая точно не сможет атаковать дважды.


 Если вы ранее разыгрывали **Зелье героизма**, при выставлении Линессы Печаль Солнца оно будет разыграно вновь, то есть, ваше легендарное существо получит божественный щит, а вы – дополнительную карту. Так, **Линесса Печаль Солнца** не только защитный инструмент, но и способ перебора колоды. Однако не во всех случаях это хорошо, порой ближе к концу партии вы не захотите добирать лишние карты из-за урона от усталости.

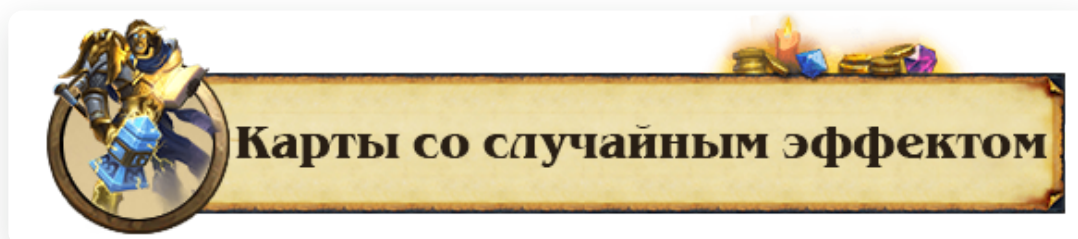
 Связка **Яростный пиромант** + **Равенство** уничтожит любое существо на столе за исключением тех, которые баффнуты божественным щитом или картами **Капитан Южных морей** и **Герой Штормграда** (эта пара дает +1 единицу здоровья существам, так что после Равенства у них будет не 1 здоровье, а 2)

 **Объединяющий клинок** – часто просто **Огненная секира** для Паладина, хотя у вас есть некоторые угрозы с божественным щитом: **Праведная защитница** или цель **Зелья героизма**. Не забывайте об этой синергии.

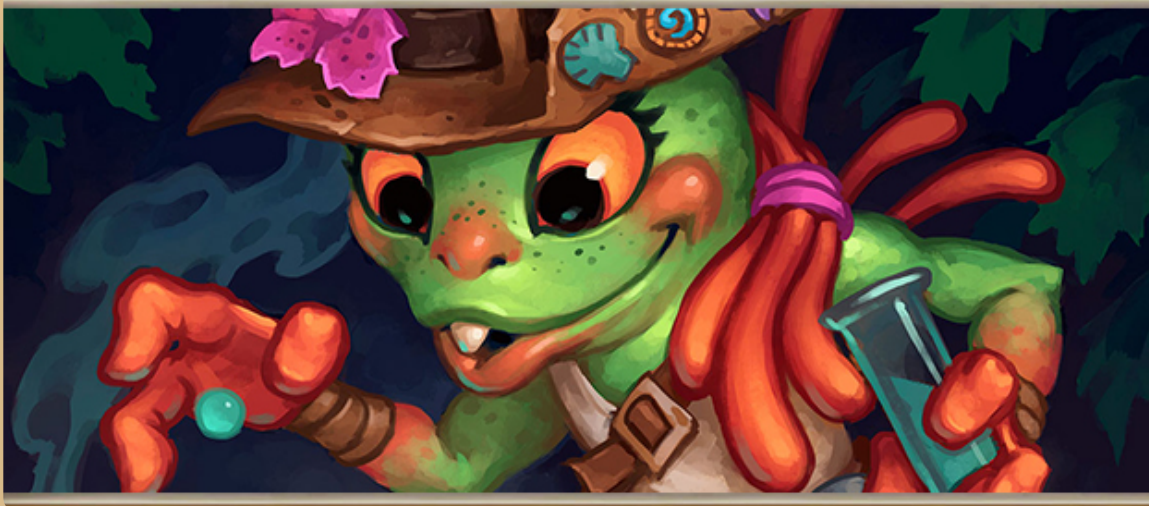
 В любом противостоянии у вас есть 3 способа что-то сделать с угрозой любого размера: две пары заклинания **Равенство** и **Хранитель Солнца Тарим**. Внимательно используйте данные карты, учитывая возможности оппонента. Как только эта тройка будет разыграна, у противника будут развязаны руки.

 Эффекты Гребнистых скакунов сочетаются друг с другом. Так, **Линесса Печаль Солнца**, дважды усиленная Гребнистым скакуном, после смерти призовет пару **Стегодонов** 2/6.

 Важно помнить о картах с эффектом случайности и возможными исходами, доступными при их розыгрыше. Подробнее об этом в следующем разделе.



У ОТК Паладина есть четыре карты с какими-либо эффектами случайности, и почти все из них ключевые, пусть не для реализации ОТК комбинации, а для геймплея в целом.



Гидролог – вы можете раскопать с помощью этого мурлока пять секретов: **Око за око**, **Самопожертвование**, **Побег на кодо**, **Искупление** и **Покаяние**. Шанс найти конкретный – 60%. О каждом секрете стоит поговорить в отдельности, так как их применение в колоде ОТК Паладина во многом отличается от применения в других архетипах класса.

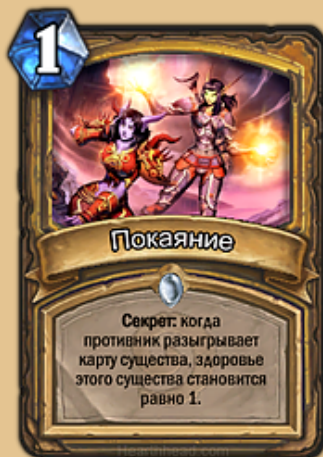


Око за око – порой наносить какой-либо урон по вражескому герою вообще не особо важно для вас, например, когда вы планируете попросту пережить стартовую агрессию противника или же уничтожить его четырьмя всадниками апокалипсиса. Только тогда, когда вы сами выступаете агрессором в матч-апе по какой-либо причине (вы потеряли часть комбинации или же планируете выиграть, действуя от стола) и уверены, что противник может каким-либо образом нанести урон по вашему герою в скором времени (например, чтобы добить вас), выбирайте данный секрет. Также он хорош в матч-апе с Квест Магом, если вам удалось довести его до 1 единицы здоровья, вот только в сборке противника может оказаться **Магический бронник**, так что шах и мат вы поставите Джайне не всегда, вовремя разыграв **Око за око**.



Самопожертвование – хороший темповый секрет, особенно в условиях, когда у противника одна крупная цель на столе и нет способа легко атаковать оружием или мелким существом с рывком. Выбирайте **Самопожертвование** для защиты вашей угрозы или вашего героя. Не забывайте, что секрет не сработает, если на вашей половине 7 существ.

Покаяние – грамотно реализовать этот секрет очень



трудно, и если вы точно не уверены, что противник собирается совершить какой-либо ход, включающий в себя крупную угрозу с большим количеством здоровья, выбирать его не следует. Такими типовыми ходами могут быть **Хранитель Солнца Тарим** на 6 кристаллах маны у любого Паладина, **Повелитель Бездны** на 9 кристаллах у Контроль Чернокнижника и Куболока и так далее.



Побег на кодо – медленный секрет, который великолепно синергирует с такими картами, как **Линесса Печаль Солнца**, **Хранитель Солнца Тарим** и **Грязная крыса**. Будьте осторожны, порой противник может обыграть этот секрет, убив другую вашу менее значительную угрозу, например, **Паладина-рекрута**.



Искушение – этот секрет быстрее, но его синергия с названными выше угрозами намного слабее (**Линесса Печаль Солнца** станет 1/1 существом после воскрешения), зато **Искушение** хорошо сочетается с картами **Собиратель сокровищ**, **Бронированный жук**, **Маг крови Талнос** и **Праведная защитница**. Также **Искушение** опасно против медленных противников, если на их половине ничего нет, а на вашей есть **Вороватый задира**.



Грязная крыса – случайный эффект данной карты очень важно контролировать, дабы не получить какой-то неприятный сюрприз. В этом помогают навыки чтения руки и знание всех существ в колоде противника. Если вы собираетесь выставить Грязную крысу в первые ходы, вспомните, какие карты оппонент сбросил на стадии муллигана, а какие оставил. Агрессивная колода едва ли оставит в стартовой руке Гидру Горьких Волн или Разносчицу кристаллов, так что, если враг не менял карты на муллиганае, разыгрывать Грязную крысу вы можете спокойно. Наоборот, если им сброшена вся стартовая рука, вероятность достать из нее что-то крупное намного выше. Помните о том, что все противники ищут карты в стартовую руку против Мурлок Паладина, а не ОТК Паладина.

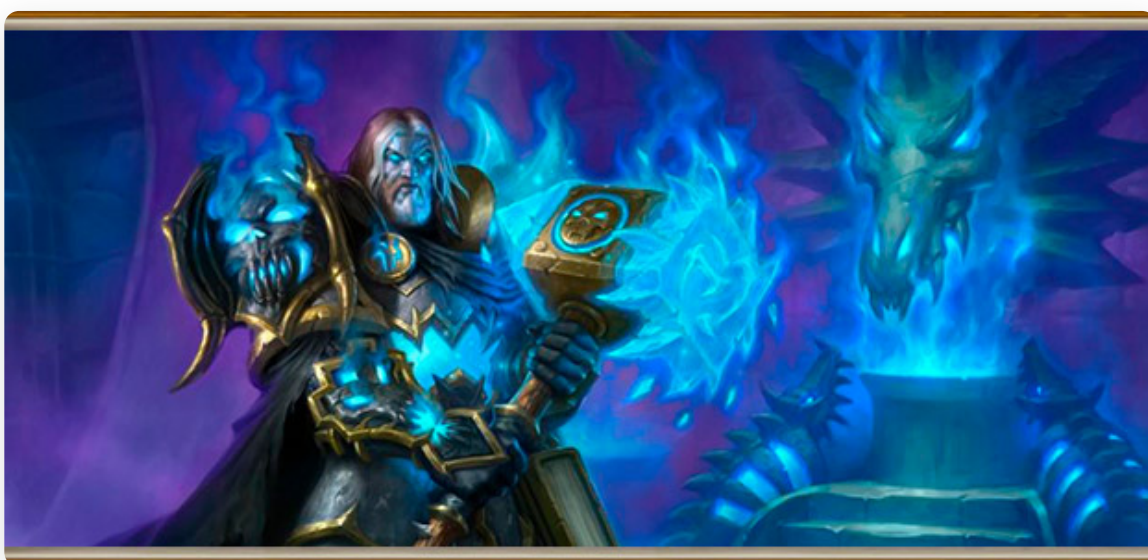
Если вы разыгрываете Грязную крысу на поздних этапах игры, шансы достать что-то крупное выше, хотя часто именно это вы и хотите сделать, дабы уничтожить все цели вашими AoE комбинациями. Отслеживание карт в руке противника все равно будет крайне полезно. Задавайте себе вопросы по типу «какое существо он может не разыгрывать долгое количество времени?», часто это может быть Разрушитель чар, сбереженный для ответа на Линессу Печаль Солнца, или же Грязная крыса оппонента.

Дабы больше узнать о чтении руки оппонента, ознакомьтесь со [специальным гайдом по данной непростой, но важной и интересной теме](#).

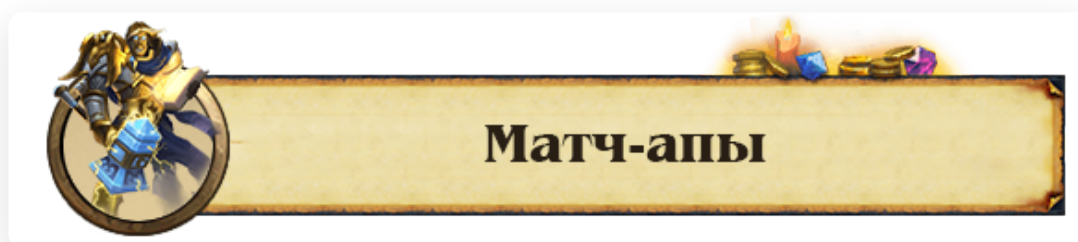


К оружию – в вашей колоде изначально примерно 10 существ, которых может достать данное заклинание. Разумеется, к четвертому ходу их, вероятно, останется намного меньше. Какие-то 1-2 дропы вы хотите получить на стол всегда, а какие-то предпочтительнее разыгрывать из руки в конкретный момент, но ничего изменить вы, увы, не можете, а разыгрывать **К оружию!** невероятно важно в любом противостоянии. Следите за оставшимся количеством существ в вашей колоде, дабы не передержать в руке **К оружию!** и чтобы точно знать, какой вероятный исход вас ждет.

Вы можете достать существо **Яростный пиромант**, затем скомбинировать его с **Равенством** или **Освящением**. Важно, что **Яростный пиромант** не «прокнет» (то есть не активирует свой особый эффект), как только будет разыгран на стол. Некоторые старые игроки могут ожидать, что игровая механика поведет себя именно так, потому что еще год назад **Яростный пиромант** использовал свой эффект, если его из доставали колоды заклинанием.



Утер Черный Клинок – случайный эффект этой карты непримечателен и часто в принципе не особо важен. Речь идет о силе героя рыцаря смерти, который призывает случайного всадника апокалипсиса. Разумеется, вы не можете призвать конкретного, если он уже находится на вашей половине игрового поля, но какой-то может оказаться в вашей руке в результате действий оппонента. Именно в этом случае случайный эффект силы героя Утера Черного Клинка может что-то изменить. Дабы увеличить ваши шансы на успех, постарайтесь сначала разыграть всадника апокалипсиса из руки, а потом призывать нового силой героя.



Разнообразные матч-апы не особо сильно влияют на стиль игры ОТК Паладина, если не учитывать выбор способа победы, о котором было сказано в разделе «Стратегия игры». Важную роль играет такой фактор, как наличие или отсутствия эффекта немоты, ультимативного ремувала (превращения в другое существо) или возврата угрозы в руку,

а также количество данных эффектов во вражеской колоде. Столкнувшись с любым оппонентом, именно это вам важно узнать в первую очередь, дабы правильно разыгрывать свои баффы. Также важно и количество крупных угроз в арсенале врага, с которыми совладать могут только [Равенство](#) или [Хранитель Солнца Тарим](#).



Воин нынче в незавидной ситуации, и даже трудно сказать, кого именно вы встретите: Рекрут Воина, Пират Воина, Фатиг Воина, Квест Воина или Контроль Воина. Во всем этом многообразии слабых и нежизнеспособных архетипов есть нечто общее – почти у всех будет [Разрушитель чар](#), а чаще даже две его копии. Исключение составит разве что Рекрут Воин или Биг Воин, так как в эту колоду по своей задумке не могут попасть дешевые существа.



Противостояние с Мурлок Паладином – классическая схватка с агрессивной колодой, в которой огромное значение будут иметь ваши AoE эффекты и провокаторы. Вторые надежно защитят вас от любого входящего урона по герою, вот только сами существа могут быть нейтрализованы Разрушителем чар или ослаблены Хранителем Солнца Таримом.

В данном противостоянии вам важно беспокоиться о возможности Паладина усиливать своих мурлоков картами [Мурлок-полководец](#) и [Кроткий мегазавр](#). Считайте количество урона, доступное Утеру с учетом данных баффов, и, если оно слишком высоко, защищайтесь провокатором. [Грязная крыса](#) послужит вам хорошо, приятно достать ей почти любое существо противника, включая Кроткого мегазавра и Хранителя Солнца Тарима – у них высокие характеристики, но боевые кличи опаснее.



Даже при наличии Гидролога в руке и пассивном первом ходе противника, Asmo решает поставить Грязную крысу на стол. На следующий ход, если окажется, что он играет агрессивный матч-ап, можно выставить и Аукциониста Вихлюна.

Также помните о вражеской карте Божественная милость, не держите в руке необоснованно долго различные карты, в данном матч-апе куда важнее темп, так что Монетка, Аукционист Вихлюн, Праведная защитница и Вороватый задира могут разыгрываться сразу же, как у вас появится такая возможность.

Часто одно только Освящение сделает немного в данном матч-апе, 2 единицы урона – совсем мало для большинства мурлоков. Лучше скомбинировать эту карту с Равенством, Яростным пиромантом или Магом крови Талносом.



Встретив Спелл Охотника или Охотника на заклинаниях, важно не только грамотно обыгрывать секреты, но и готовиться к самым опасным ходам противника. Первая опасность – Барнс, выставленный на четвертый ход. Тут, увы, помогает часто только Равенство, реже можно защититься от древнего бога 10/10 несколькими провокаторами. Далее угрозой станет Оберег: малый изумруд, справиться с которым можно только связкой двух карт (Освящение + Равенство/Яростный пиромант/Маг крови Талнос или Равенство + Яростный пиромант). Важно не получить слишком много лишнего урона в процессе защиты, потому что с исцелением у вас не важно. Кроме того, ваши ультимативные ремувалы в данном матч-апе невероятно важны, и тратить их необходимо осторожно.

Секреты, конечно же, обыгрываются, как и всегда: вы не атакуете по герою противника не при каких условиях на начальных этапах игры, если активированы потенциальные Блуждающий монстр и Взрывная ловушка. Если у вас есть провокация, можно не

атаковать ей и по существам, дабы обыграть секрет [Морозная ловушка](#). [Фокус-котус](#) остановить сложнее, заклинаний у вас не особо много, но часто избежать их розыгрыша нельзя. По возможности сначала активируйте [Фокус-котус](#), а потом используйте [Освящение](#), дабы убрать со стола угрозу 4/2.

Очень хороши в данном матч-апе [Вороватый задира](#) и [Гребнистый скакун](#). У Спелл Охотника нет возможности наложить немоту на существо, что очень хорошо для вас. [Вороватый задира](#) – идеальная карта против колоды, в которой 25 заклинаний.

Если вы встретили Фейс Охотника или Агро Охотника, тратить AoE ремувалы можно чуть свободнее, не особо жадничая с ними, все-таки этот противник намного быстрее и агрессивнее. Плохо то, что этот оппонент использует Разрушителя чар, так что [Гребнистый скакун](#) не всегда поставит точку в данном матч-апе.



Джейд Друид – медленная колода, против которой выигрывать необходимо проактивно, используя ОТК комбинацию или, что удастся реже, давление вашими угрозами. Ключевую роль играют [Равенство](#) и [Хранитель Солнца Тарим](#), чем позднее вы их используете, тем лучше. Как только эта троица будет потрачена, Джейд Друид почувствует, что призывать Нефритовых големов он может безнаказанно, и в течение 1-2 ходов создаст стол огромных масштабов. Выиграть время вам помогут ваши провокаторы, ценные потому, что выдерживают несколько ударов, каким бы показателем атаки не обладали угрозы Малфуриона. [Праведная защитница](#) и [Гребнистый скакун](#) – отличные защитные опции, которые помогут вам выиграть необходимое время.

Вороватых задир лучше ставить как можно раньше, потому что на поздних этапах будет непросто найти момент для их розыгрыша, то есть такой, когда на столе противника не будет 6 единиц атаки. Впрочем, такой момент можно найти всегда, разыграв за один ход связку [Яростный пиромант](#) + [Равенство](#) + [Вороватый задира](#). Джейд Друид не сможет устранить 4/6 угрозу без существ, но, скорее всего, он предпочтет не использовать заклинания вовсе, а выставить [Нефритовый дух](#) или [Нефритовое чудище](#). Важно как-то защитить Вороватого задир от этих угроз и вынуждать Друида дать вам Монетку.

Помните о том, что [Развилка](#) может дать мелким угрозам Друида +2 единицы атаки, также урон из руки могут обеспечить [Размах](#) и другие карты.



В противостоянии с Милл Разбойником важно не сжечь ключевые части вашей комбинации ([Аукционист Вихлюн](#) и [Утер Черный Клинок](#)) и обязательно заполучить Монетку в руку, а лучше две. Ключевую роль в данном противостоянии играет [Грязная](#)

крыса, с помощью которой вы будете вытаскивать из руки Валиры Вайш'ирских оракулов.

Из-за карт **Ошеломление** и **Исчезновение** вам будет трудно реализовать Гребнистого скакуна, попробуйте не использовать его вовсе, пока все копии заклинаний Разбойника не использованы. Также попробуйте сохранить до поздних этапов Праведную защитницу, она очень поможет защитить вашего героя от атак пробаффанной Погибелью королей.

Это трудный матч-ап, в котором вам поможет только очень хорошее стечением обстоятельств или ошибка противника.

Миракл Разбойник тоже доставит вам хлопоты из-за наличия Ошеломления как идеального ответа на Гребнистого скакуна. Пусть две цели с мощнейшим баффом и будут возвращены в руку, вы сможете отыгаться сполна, выставив Линессу Печаль Солнца. А пока этого не случилось, старайтесь баффать Гребнистым скакуном таких существ, которых вы хотите вернуть обратно в руку. Данный матч-ап можете рассматривать как агрессивный, вам важно попросту пережить все угрозы противника и оставить его без карт в руке и колоде. Позаботьтесь о наличии ответа на Гоблина-аукциониста, что может быть непросто без угроз на столе.



В огромном разнообразии плохих колод Шамана трудно найти одну, с которой вы будете встречаться чаще, чем с другими. Вероятно, это все-таки Токен Шаман, хотя сборки его могут быть разными.

В любом случае, угрозы для вас в матч-апе с любым Шаманом одинаковые: **Инволюция** и **Жажда крови**. Помните об этих картах и не подставляйтесь под них, тогда выиграть Тралла будет относительно легко.



Секрет Маг – невероятно невыгодный для вас матч-ап, в котором провокаторы не станут непреодолимым препятствием, а ваши способности к исцелению оставляют желать лучшего.

Надежда номер один для вас – **Грязная крыса**, разыгранная рано. Вы стараетесь вытащить **Арканолога**, хотя в целом почти все варианты вас устроят. Важно оставить Мага без ресурсов как можно раньше. Далее надеяться стоит на то, что Маг не найдет **Алунет**, а у вас будет достаточно времени, чтобы выставить значительное количество угроз и задавить противника раньше, чем это сделает он. Как вариант, задумайтесь о секрете **Око за око**, который поможет свести партию к ничьей в некоторых ситуациях, например, если вы ожидаете финишер **Огненная глыба** на десятый ход. Разумеется,

спасти вас может **Утер Черный Клинок**, который в момент своего розыгрыша даст вам 10 единиц здоровья (5 брони и 5 здоровья после атаки оружием).

Если у вас получится реализовать Вороватого задиру, потратьте Монетки для того, чтобы быстрее разыграть Утера Черный Клинок, не дожидаясь девятого хода.



Биг Спелл Жрец может стать трудным противником, учитывая наличие у него всего лишь 3-4 заклинаний, вам будет непросто реализовать Вороватого задиру. Сами эти заклинания невероятно опасны, вы не сможете позволить себе выставить Линессу Печаль Солнца до тех пор, пока не увидите хотя бы один **Контроль разума** (но чаще будут встречаться версии с двумя копиями этого заклинания). Гребнистого скакуна постарайтесь разыграть до десятого хода противника, хотя и в этом случае вы можете быть наказаны картами **Разрушитель чар** или **Песнекрад «Кабала»**.



Вам важно не давать Жрецу идеальный второй ход (атака и исцеление), так что в данной ситуации Asmo решает ничего не делать. Свои вторые дропы он разыграет на третий ход, если ничего не найдет. Жрец все еще сможет взять карту с помощью Клирика Североземья, но так он сыграет не манаэффективно, то есть, потратит на третий ход 3 кристалла маны и, вероятно, не сделает более ничего, не поставит, например, Жреца Когтя из «Кабала». Или Андуин может поставить его, но тогда он не доберет карту в этот же ход.

Как и в случае с Джейд Друидом, важно беречь троицу **Равенство** и **Хранитель Солнца Тарим** до последнего, все эти ультимативные ремувалы невероятно важны для ответа на крупные угрозы Жреца. Очень поможет **Грязная крыса**, часто боевые кличи угроз Жреца намного опаснее, чем они сами по себе.



Вороватый задира в данном матч-апе – просто 4/6 угроза, которая едва ли даст Паладину Монетку. Впрочем, ее можно усилить Гребнистым скакуном и получить опасную угрозу. Жрец же, возможно, будет вынужден разыграть Нечто из янтаря на 8-9 кристаллах маны.

Комбо Жрец, как и всегда, опасен для вас своей комбинацией Божественный дух + Внутренний огонь. Помогают защититься от нее, помимо ультимативных ремувалов, Праведная защитница и Гребнистый скакун. Очень опасна для вас ваша же Грязная крыса – идеальная цель для Зелье безумия и баффа Комбо Жреца.



Равенство – ключевая карта в данном матч-апе, которую стоит отдавать в такие моменты, пусть наличие в руке Жреца и Божественного духа, и Внутреннего огня маловероятно. Печать мудрости в данный ход использовать не стоит.



Матч-апы с **Куболоком** и **Контроль Чернокнижником** идеальны для попыток выиграть противника при помощи давления и агрессии на средних и поздних этапах, пока оппонент не разыграл свои мощнейшие десятые ходы - Кровопийцу Гул'дана и Н'Зота. Если же это случилось, у вас есть отличный ответ в виде связки **Равенство** + **Освящение**, правда в этом случае ваш стол будет очень легко зачистить даже минорным AoE эффектом противника.

Вороватый задира будет крайне неприятным существом для обоих архетипов класса, даже **Страж ужаса** не избавится от него в одиночку. Куболоку в принципе будет трудно ответить на 4/6 угрозу даже с помощью заклинаний (только улучшенный до максимума **Оберег: малый аметист** поможет в этом), а у Контроль Чернокнижника ответов куда больше.



Контроль Чернокнижник может лишить Паладина его комбинации, вытацив своей Грязной крысой Аукциониста Вихлюна. Обыграть это можно, не оставляя данное существо единственным в своей руке. Если все же вам не повезло, можно перейти к альтернативному плану на игру, то есть, действовать агрессивно. В данной ситуации, например, важно создать как можно больше угроз, чтобы добить Чернокнижника в течение нескольких ходов. Важно то, что у Паладина есть **Равенство** и **Освящение**, которое поможет избавиться от защитных существ Контроль Чернокнижника. Asmo решает разыграть Грязную крысу, так как дополнительная угроза на его половине ему понадобится в будущем. Помимо нее используются сила героя и **Гребнистый скакун**.

Матч-ап с **Куболоком** опасен наличием у противника Стражей ужаса, которых вам не превратить во что-то другое, то есть они будут воскрешены Кровопийцей Гул'даном впоследствии. В противостоянии с Контроль Чернокнижником опасна **Первоученица Рин**.

Вам нужно или обезвредить ее Разрушителем чар (часто Чернокнижник будет убивать ее сам, так что данный план не сработает), или найти ключевые карты до того, как Темный ритуал завершится и Азари будет разыгран. Благо, это вполне реально. Также вы можете попробовать выловить Азари Грязной крысой, а если не получится и этого, старайтесь не давать Чернокнижнику времени, чтобы поставить 10/10 за 10 маны, всегда грозите ему смертью или от стола, или от ваших всадников апокалипсиса и вынуждаете его тратить хотя бы 2 единицы маны за ход, дабы убрать какую-то вашу угрозу.

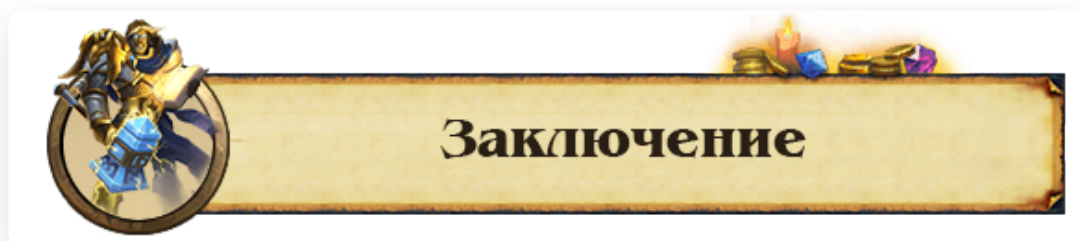


Если никакого ответа на Первоученицу Рин в руке нет, остается только искать их (с этим, однако, в данной ситуации тоже проблемы, никакого добора в руке Паладина нет) и не убивать 3/6 раньше времени.



Пусть **Разрушитель чар** не вписывается в кривую маны, поставить его сейчас все-таки стоит, дабы не дать Чернокнижнику получить выгоду от Одержимого лакея. **Вороватый задира** может подождать до шестого хода.

Зоолок – типичное агрессивное противостояние, в котором часто не обойдется без Разрушителей чар, но, кроме этого, действительно серьезных угроз не особо много. Провокации – ваши лучшие друзья, а проигнорировать их сможет только **Ожог души**. Задаваясь вопросом «играет ли Зоолок Кровопийцу Гул'дана?», отвечайте на него утвердительно лишь в хорошей для вас ситуации, в которой вы можете позволить себе приберечь **Равенство** для ответа на рыцаря смерти. Если же ваша ситуация незавидна и тяжела, надейтесь на то, что эта версия Зоолока обходится без данной карты, что вполне вероятно.



ОТК Паладин – невероятно трудная колода, но и сильная в умелых руках. Что уж говорить, только этот факт уже делает архетип недоступным для многих игроков. Прибавьте сюда то, что стоит он приличное количество чародейной пыли, а ключевые его карты в скором времени покинут Стандартный формат, и окажется, что немногие захотят и смогут поиграть ОТК Паладином в ладдере. Но точно можно сказать, что, если вы – из их числа, вам несказанно повезло.

ОТК Паладин подарит вам массу ярких эмоций и покажет Hearthstone таким, каким его видят немногие. Замечательно, что такие колоды есть в нашей любимой игре.

Спасибо за ознакомление с гайдом, до скорых встреч!