

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Лучшая колода ладдера: Нечетный Паладин. Гайд по архетипу.

24.02.2019

Гайды

Гайды Растахановы и грища

Нечетный Паладин

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой сегодняшней статьи — Нечетный Паладин - лучшая колода ладдера (по оценки всех ранговых промежутках, согласно [последнему мета отчету](#)). Колода с неоднозначной репутацией, практически не изменившаяся еще с момента своего появления в Ведьмином лесу. В декабре разработчики понерфили архетип, ослабив [Новый уровень!](#), и популярность Паладина значительно снизилась.






Однако в январском и февральском сезонах все больше игроков вновь обращаются к Нечетному Паладину. Колода стала значительно слабее с нерфами, но нашла альтернативу Новому уровню! — [Вождя Северного Волка](#).

Главная причина успеха героя статьи — популярность Мидрейндж Охотника. Нечетный Паладин без особых проблем справляется с самой популярной колодой мета. Также он легко переигрывает Нечетного Агро Мага и другие архетипы Охотника.

Сегодня Нечетный Паладин — тир-1 колода с целым рядом выгодных матч-апов. Его любят за достаточно простой и однообразный геймплей, быстрые партии и выгодные матч-апы. Это одна из лучших колод для новичков и игроков на низких рангах, которые хотят забраться повыше по ладдеру. Также он показывает отличный процент побед и в легенде: с Нечетным Паладином часто берут высшие строчки ладдера.

Из гайда вы узнаете все необходимое о Нечетном Паладине: какую сборку выбрать и почему, что искать на муллигане, как играет колода в целом и что делает в конкретных матч-апах.

Это обновленный гайд по Нечетному Паладину, актуальный для конца февральского рейтингового сезона. Далее подробный список изменений:

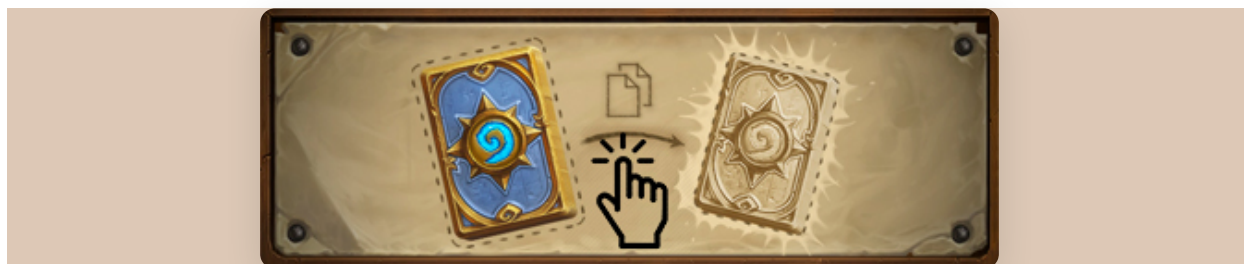
-  *Переработано вступление*
-  *Изменены сборки архетипа и описания к ним*
-  *Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга" и "Стратегия игры"*
-  *Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса*
-  *Дополнен раздел "Матч-апы"*

Разделы гайда:

- *Сборки архетипа*
- *Вопросы декбилдинга*
 - *- Основа колоды*
 - *- Общие опциональные карты*
 - *- Замены*
 - *- Бюджетные версии*
- *Муллиган*
- *Стратегия игры*
 - *- Агро и контроль матч-апы*
 - *- Как обыгрывают АоЕ*
 - *- Как размениваться*
 - *- Как сетупить летал*
 - *- Как играть провокации*
 - *- Позиционирование существ*
 - *- Важные игровые советы*
 - *Карты со случайным эффектом*
- *Матч-апы*
- *Заключение*




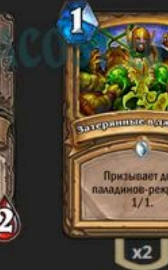

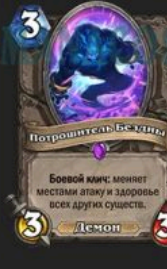
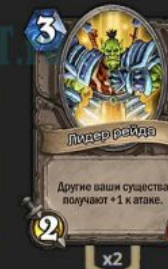
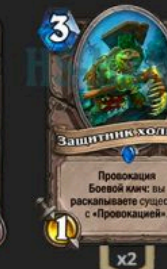
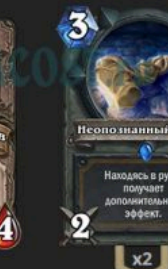
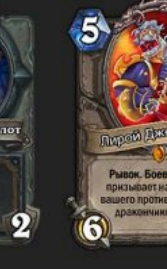


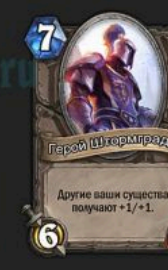
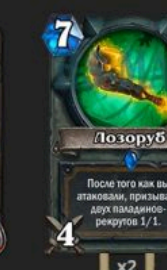
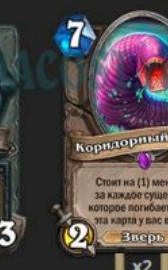

Сборки архетипа

Нечетный Паладин — старая и давно устоявшаяся колода, которая незначительно поменялась за время своего существования. В мете много Жрецов с тяжелыми провокаторами, поэтому Паладины часто обращаются к [Потрошителю Бездны](#). Также встречаются версии с [Принцем Лиамом](#) и [Ведьминым котлом](#).



Нечетный Паладин от pore

Нечетный Паладин от pore

| | | | | | |
|--|---|--|--|---|---|
|  <p>Ветеран Азеруса Боевой клич: ваше выбранное существо получает +1 к атаке.</p> <p>1 2 1</p> <p>x2</p> |  <p>Печать мощества Выбранное существо получает +3 к атаке.</p> <p>1 1</p> <p>x2</p> |  <p>Скайр Авангарда Божественный щит</p> <p>1 1 1</p> <p>x2</p> |  <p>Элементаль Боевой клич: вы кладете в руку элементаль 1/2.</p> <p>1 1 2</p> <p>x2</p> |  <p>Затраченное пожелание Призывает двух паладинов-рекрутов 1/1.</p> <p>1 1</p> <p>x2</p> |  <p>Праведная защитница Провокация Божественный щит</p> <p>1 1 1</p> <p>x2</p> |
|  <p>Божественная милость Вы берете карты до тех пор, пока у вас в руке не будет столько же карт, сколько у вашего противника.</p> <p>3 3</p> |  <p>Потрошитель бездн Боевой клич: меняет местами атаку и здоровье всех других существ.</p> <p>3 3 3</p> <p>Лемон</p> |  <p>Лидер рейда Другие ваши существа получают +1 к атаке.</p> <p>3 2 2</p> <p>x2</p> |  <p>Защитник ольмов Провокация Боевой клич: вы раскалываете существо с «Провокацией».</p> <p>3 1 4</p> <p>x2</p> |  <p>Неопознанный молот Находясь в руке, получает дополнительный эффект.</p> <p>3 2 2</p> <p>x2</p> |  <p>Лидер Дженкинса Рывок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> <p>5 6 2</p> |
|  <p>Владыка Святилища Веллика Боевой клич: получает +1/+1 за каждое другое ваше существо на поле боя.</p> <p>5 4 4</p> <p>x2</p> |  <p>Грибоянт Боевой клич: находящиеся по обе стороны существа получают +2/+2.</p> <p>5 2 2</p> <p>x2</p> |  <p>Герой Штермграда Другие ваши существа получают +1/+1.</p> <p>7 6 6</p> |  <p>Лозоруб После того как вы атакуете, призывает двух паладинов-рекрутов 1/1.</p> <p>7 4 3</p> <p>x2</p> |  <p>Коридорный жук Стоит на (1) меньше за каждое существо, которое погибает, пока эта карта у вас в руке.</p> <p>7 2 5</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p> |  <p>Лидер Дженкинса Начало матча: если в колоде нет карт с четной стоимостью, улучшает силу героя.</p> <p>9 7 8</p> <p>Зверь</p> |



5540 



Версия от pore похожа на классическую и самую популярную версию архетипа, но в ней появляется один Потрошитель Бездны как ответ на тяжелых провокаторов Жрецов и других классов.

Сборка от pore взяла топ-10 легенды со счетом 101-54 в этом сезоне.

Нечетный Паладин с Принцем Лиамом

Нечетный Паладин РИ (Liam)












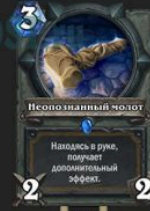










Достаточно популярной технической картой стал **Принц Лиам**. Легендарное существо улучшает в первую очередь контроль матч-апы, но карта достаточно нестабильная: она может сделать и очень многое, и практически ничего в зависимости от ситуации. Лучше всего раскрывает себя **Принц Лиам** в затяжных матч-апах с Воинами и Жрецами.

Выбирайте эту сборку, если хотите разнообразить свой геймплей. Но если у вас нет **Принца Лиамы**, крафтить его не обязательно: Паладин силен и без него.


Нечетный Паладин от AndreHiker

Нечетный Паладин от AndreHiker


| | | | | | | |
|---|---|--|---|---|--|--|
|  Ледяной осколок Боевой клич: замораживает противника. 2 Элементарь 1 |  Ветеран Аверуса Боевой клич: ваше выбранное существо получает +3 к атаке. 2 |  Печка изумрудов Выбранное существо получает +3 к атаке. x2 |  Сквард Авангарда Божественный щит. x2 |  Огневик Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2. 2 Элементарь |  Защитный магический щит Призывает двух паладинов-рекрутов 1/1. x2 |  Проклятая священная Провокация Божественный щит. x2 |
|  Боевой клич: мимикрия Вы берете карты до тех пор, пока у вас 3 маны. Берите столько же карт, сколько у вашего противника. 3 |  Ведьминкотел После того как ваше существо погибает, вы кладете в руку случайное заклинание из колоды. 0 4 |  Лидер рейда Другие ваши существа получают +1 к атаке. 2 x2 |  Защитный холм Провокация Боевой клич: вы рассматриваете существо с «Провокацией». 1 4 x2 |  Неопытный чо-то Находясь в руке, получает дополнительный эффект. 2 x2 |  Лорд Джанкинс Рынок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1. 5 6 2 |  Боевой клич: разрыв Боевой клич: получает +1/+1 за каждое другое ваше существо на поле боя. 5 4 x2 |
|  Грибмант Боевой клич: восстанавливает по обе стороны существа получает +2/+2. 5 2 x2 |  Герой Штурмовая Другие ваши существа получают +1/+1. 7 6 6 |  Лозоруб После того как вы атакуете, призывает двух паладинов-рекрутов 1/1. 7 4 3 |  Коридорный ужас Стоит на (1) меньше за каждое существо, которое погибает, пока эта карта у вас в руке. 7 2 5 x2 |  Начало матча Если в колоде нет карт с черной стоимостью, увеличивает силу героя. 9 7 8 | | |



MANACOST
kolodahearthstone.ru



5480





Порой вместо **Божественной милости** Паладины берут **Ведьмин котел**. Это существо также дает дополнительные ресурсы в руку, но хорошо показывает себя не только в медленных матч-апах, но и в быстрых. В этом преимущество **Ведьминоного котла** над **Божественной милостью**: заклинание слабо в агро матч-апах.

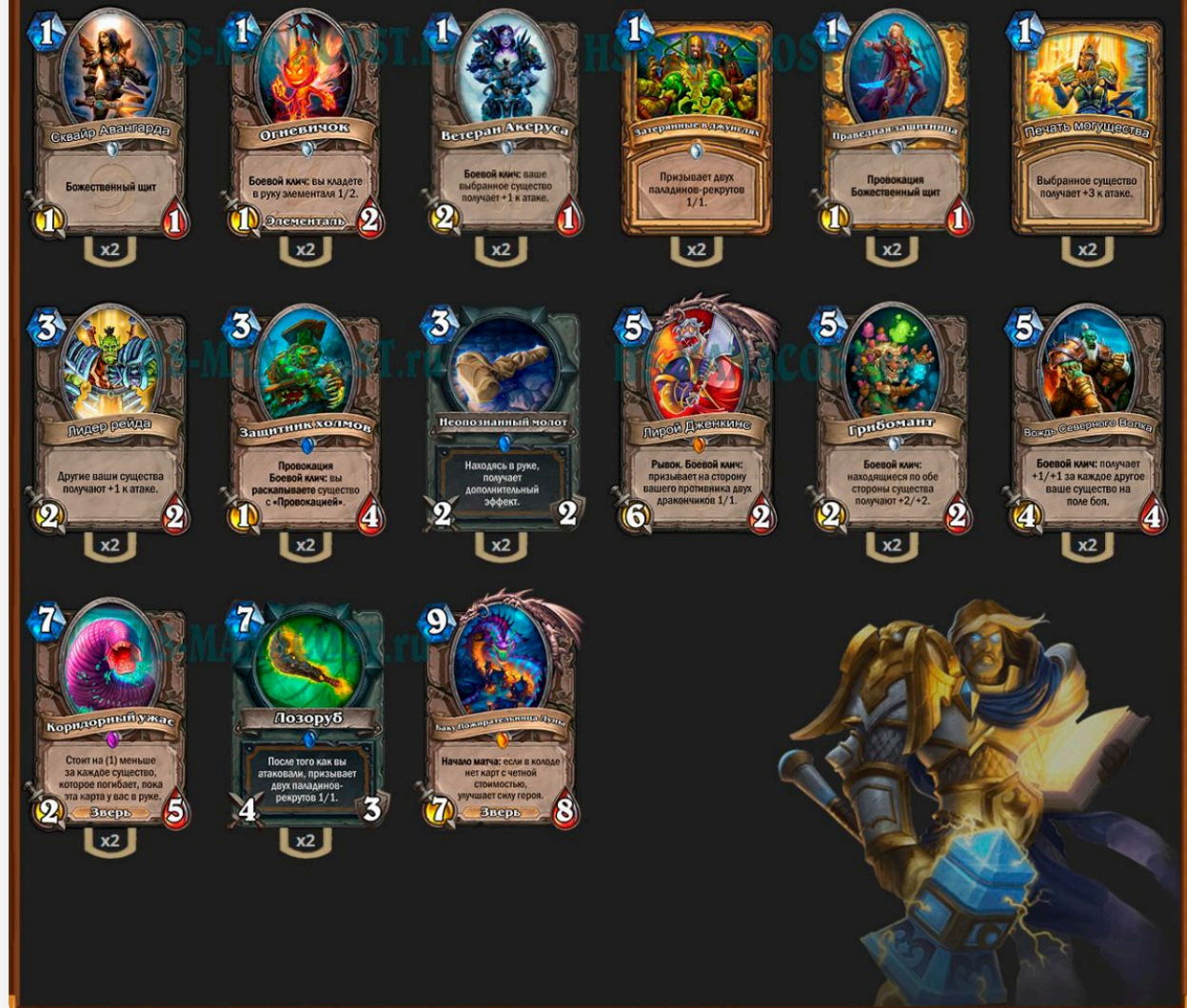
Еще одна необычная опция в колоде — **Ледниковый осколок**.

[наверх](#)



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

Нечетный Паладин - основа колоды (28/30)



Основа Нечетного Паладина очень обширна: колода сформировалась давно, да и у любого нечетного архетипа не так много простора для экспериментов.

Вождь Северного Волка отлично вписался в архетип, теперь это обязательная карта для всех Нечетных Паладинов.

Игроки в основном экспериментируют с картами **Божественная милость**, **Потрошитель Бездны**, **Герой Штурмграда**. Недавно этот список пополнил **Ведьмин котел**. Выбор опциональных карт зависит от вашей локальной меты и самых частых противников. Подробнее о популярных опциях читайте далее.

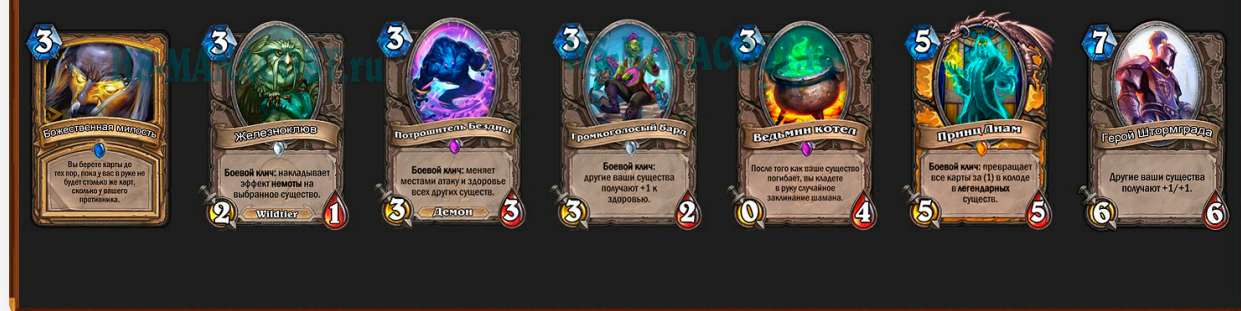


Опциональные и технические карты



Популярные технические карты

Популярные технические карты



Божественная милость — привычный Нечетному Паладину инструмент добора. Эффективен в контрольных матч-апах, когда у противника много карт, но в агрессивных поединках редко удастся реализовать ее выгодно. Обезопасит от истощения руки. Одной копии точно будет достаточно.

Принц Лиам — пригодится для контроль матч-апов, где существа за 1 ману не так сильны, а вот случайные легендарные карты могут сделать многое. Но эффект рандома никто не отменял: когда-то вам будут приходить совершенно ненужные легендарные карты.

Ведьмин котел — генератор дополнительных ресурсов, которые удивят вашего противника. **Ведьмин котел** силен лишь тогда, когда вы играете первым номером и диктуете размены. Он позволяет выиграть битву на истощение ресурсов, к которой обычно сводятся игры с агро колодами. Но и в медленных матч-апах **Ведьмин котел** силен, особенно если противник больше полагается на провокаторов, чем на AoE зачистки.

Громкоголосый бард — полезен в первую очередь в зеркальных матч-апах, но также помогает размениваться с другими агро колодами или обыгрывать AoE эффекты.

Железноклюв — эффект немоты может пригодиться в самых разных случаях: обойти провокацию, снять неприятный бафф, избавить вражеское существо от похищения жизни.

Потрошитель Бездны — предназначен для легкого уничтожения тяжелых провокаций (Гризли из Ведьминого леса, Арбитр Мош'Огг). Также неплохо работает с Лидером рейда и Героем Штормграда: сначала те усиливают атаку существам, а Потрошитель Бездны превращает ее в здоровье. При этом бафф атаки остается.

Герой Штормграда — тяжелая, но полезная опция. Создает массу урона на столе, если у вас много существ, помогает добивать противников и выгодно размениваться.

[наверх](#)



В колодах Нечетного Паладина не так много дорогих карт. Некоторые из них можно заменить.

Лирой Дженкинс — мощная опция, но не обязательная. Прямой нечетной альтернативы у этого существа нет, поэтому выберите другую мощную карту из ряда опциональных, например, вторую Божественную милость или **Героя Штурмграда**. Без **Лироя Дженкинса** Нечетный Паладин станет слабее, но незначительно: колодой все еще можно будет взять 5 ранг и даже легенду.

Принц Лиам, Потрошитель Бездны — совсем необязательные карты, замена которых не приведет к серьезному изменению процента побед.

Коридорный ужас — мощнейшая опция, без которой Нечетный Паладин существенно ослабнет. Колода не потеряет своей сути и вы все еще сможете успешно ею играть, но винрейт упадет намного сильнее, чем при замене вышеназванных карт.

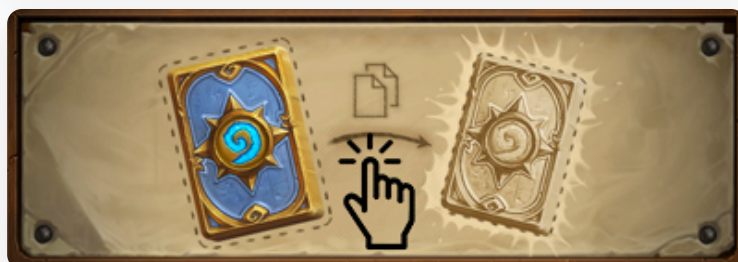
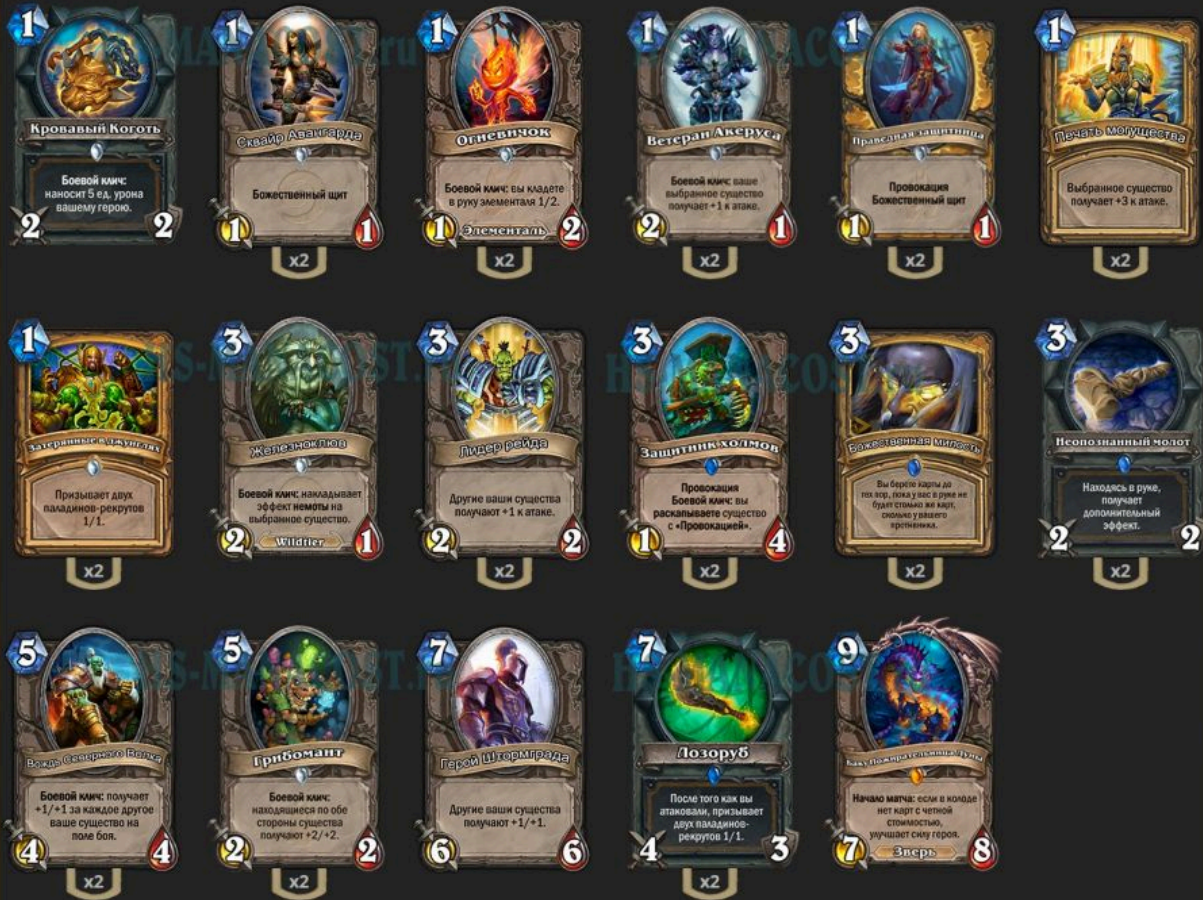
Баку Пожирательница Луны — обязательная легендарная карта, без которой архетип потеряет всякий смысл. Откажитесь от Нечетного Паладина, если в коллекции нет этого существа.

[наверх](#)



Максимально бюджетный Нечетный Паладин

Максимально бюджетный Нечетный Паладин







Максимально бюджетной версии Нечетного Паладина не достаёт в первую очередь [Коридорного ужаса](#). В первую очередь создайте эту эпическую карту. После задумайтесь о [Лирое Дженкинсе](#).

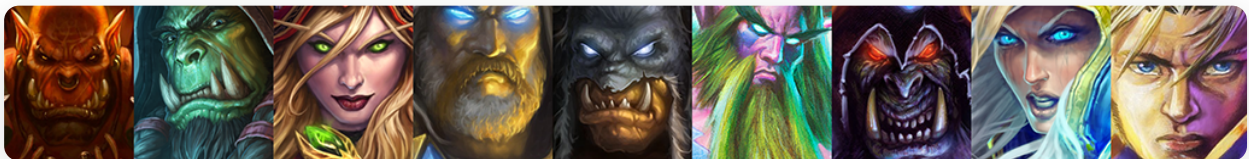
Такая сборка обойдётся всего лишь в 2960 чародейной пыли, зато с её помощью уже можно покорить 5 ранг и забраться даже выше. Пусть она и уступает по силе лучшим версиям архетипа, но не так сильно, как некоторые другие максимально бюджетные сборки.

[наверх](#)



Многие игроки оставляют неправильные карты, играя Нечетным Паладином. Из этого раздела вы узнаете, что нужно искать на муллигане в общем и против каждого класса по отдельности.

-  *Нечетный Паладин в почти любом матч-апе в первую очередь ищет один хороший первый дроп: [Огневичок](#), [Сквайр Авангарда](#), [Праведная защитница](#) или [Затерянные в джунглях](#) в зависимости от матч-апа.*
-  *Всегда оставляйте в руке [Коридорного ужаса](#) и даже две копии этого существа.*
-  *Обратите внимание на [Ветерана Акеруса](#) и [Печать могущества](#) в медленных матч-апах, если в руке есть первый дроп с божественным щитом.*
 - *[Неопознанный молот](#) — полезная практически во всех матч-апах карта. Оставляйте оружие против [Воина](#), [Охотника](#), [Разбойника](#), [Мага](#), [Жреца](#) и [Чернокнижника](#).*
-  *В медленных матч-апах задумайтесь о [Божественной милости](#), а с хорошей рукой — о некоторых других лучших медленных опциях.*



Воин: [Коридорный ужас](#), [Божественная милость](#), [Неопознанный молот](#), [Печать могущества](#). Если есть [Печать могущества](#) — [Сквайр Авангарда](#) или [Праведная защитница](#).

Паладин: агрессивный муллиган в поисках [Коридорного ужаса](#) и [Огневичка](#). С хорошей рукой — [Затерянные в джунглях](#), [Сквайр Авангарда](#), [Праведная защитница](#), [Неопознанный молот](#).

Охотник: [Коридорный ужас](#), [Затерянные в джунглях](#), [Неопознанный молот](#), [Сквайр Авангарда](#), [Праведная защитница](#). Если есть [Сквайр Авангарда](#) или [Праведная защитница](#) — [Ветеран Акеруса](#).

Друид: [Коридорный ужас](#), [Божественная милость](#), [Сквайр Авангарда](#), [Огневичок](#), [Защитник холмов](#). С хорошим первым дропом — [Ветеран Акеруса](#). С хорошей рукой —

Лидер рейда, Грибомант.

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

Шаман: Коридорный ужас, Затерянные в джунглях, Ветеран Акеруса, Сквайр Авангарда, Праведная защитница, Огневичок, Неопознанный молот.

Маг: Коридорный ужас, Неопознанный молот, Праведная защитница, Сквайр Авангарда, Затерянные в джунглях. С хорошей рукой — Ветеран Акеруса.

Жрец: Затерянные в джунглях, Печать могущества, Ветеран Акеруса, Лирой Дженкинс, Божественная милость. Если ходите с Монеткой — ищите связку Печать могущества + Сквайр Авангарда или Праведная защитница.

Чернокнижник: Коридорный ужас, Неопознанный молот, Затерянные в джунглях. С хорошей рукой — Лидер рейда, Ветеран Акеруса, Печать могущества.

[наверх](#)



Агро и контроль матч-апы

Нечетный Паладин – агрессивная колода, но не такая простая и прямолинейная, как кому-то может показаться.

Нечетный Паладин хочет как можно быстрее уничтожить своего оппонента, но у него нет **Огненных шаров** или силы героя, наносящей 3 единицы урона каждый ход, это «спам»-колода, играющая исключительно от стола и побеждающая исключительно тогда, когда стол за ней. А как этот стол сохранить? Как всегда, обладать возможностью вернуться в игру? Как действовать первым номером? Очень многое, конечно же, зависит от матч-апа и конкретной игровой ситуации: что есть у вас в руке,

что уже было разыграно противником, а что нет, но какие-то общие для всех основы все-таки есть.

Многое зависит от специфики противостояния.

В медленных матч-апах сила героя — лучший способ потратить 2 маны практически каждый ход за исключением первого, пятого и седьмого, когда Паладин способен разыграть другие мощные дропы.

Особенно после нерфа Нового уровня! Нечетный Паладин все чаще стремится не продавить медленную колоду в максимально короткие сроки, а истощить ресурсы оппонента в долгосрочной перспективе. Поэтому Паладины всегда стараются играть силу героя и выманивать АоЕ на нее.

В агро матч-апах намного важнее темп: вы не должны потерять стол, поэтому все силы нужно бросить для борьбы за него и возможность диктовать размены. Нечетный Паладин хорош, если действует с позиции силы, так как только в этом случае он может реализовать [Грибоманта](#), [Лидера рейда](#) и другие опции.

Играя Нечетным Паладином и в контроль, а порой и в агро матч-апах, вы должны задаваться в первую очередь двумя вопросами: «Стоит ли мне размениваться?» и «Как много существ я могу поставить на стол?». Отвечая на них правильно, вы обеспечите себе победу во многих поединках, а если ошибетесь, рискуете упустить матч.

[наверх](#)



Как обыгрывать АоЕ

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

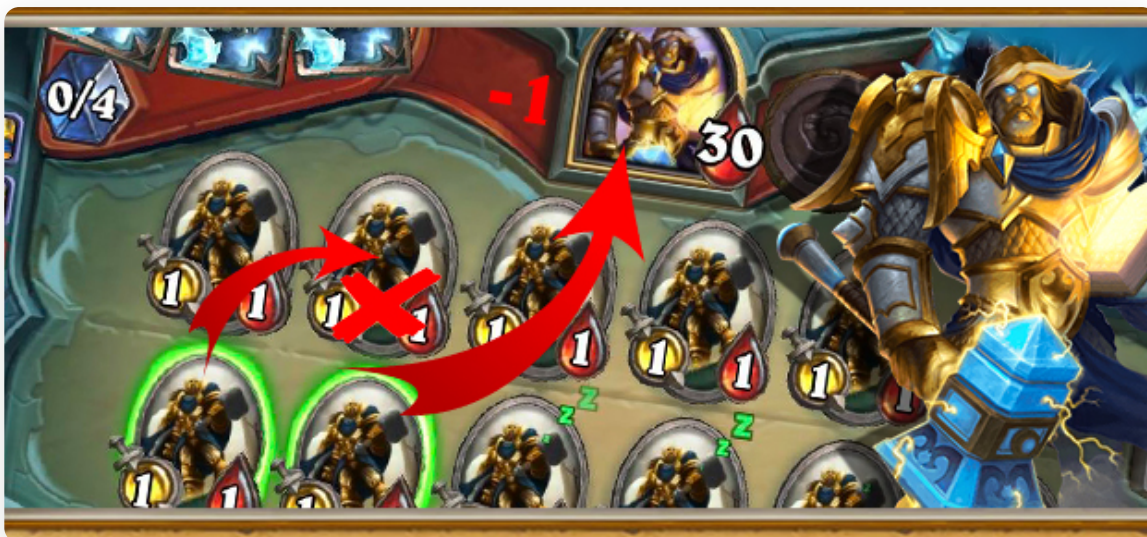
Но в большинстве матч-апов какие-то массовые способности у оппонента все-таки будут. Нужно знать о них всех. У Охотника есть [Спустить собак](#), [Ловчий смерти Рексар](#), у Чернокнижника — [Осквернение](#) и [Адское пламя](#), у Жреца — [Всеобщая истерия](#), [Ментальный крик](#), [Вестник заката](#) и [Астральная плеть](#).

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

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

Еще один отличный способ обыграть AoE – сделать угрозы, которые его переживут. Помогают [Грибомант](#), [Герой Штурмграда](#), [Неопознанный молот](#), а также [Вождь Северного Волка](#). Так вы можете обыграть только наносящие урон AoE, но не [Ментальный крик](#), [Круговерть Пустоты](#), [Потасовку](#) и так далее.

[наверх](#)



Как размениваться

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

(баффы, AoE эффекты, другой порядок размена), возможно, бить по герою противника – не лучшая идея.

Часто с помощью разменов вы можете защищать сильные угрозы, принося в жертву мелкие: [Лидера рейда](#), существо с большими характеристиками и так далее.

Отличный кандидат для разменов – угроза с божественным щитом, хотя здесь все не так однозначно. Порой божественный щит лучше не сбивать, дабы существо смогло пережить AoE эффект врага, но для этого, разумеется, его половина стола должна быть пустой, то есть вам нужно совершить размены другими угрозами. Решайте, когда важнее божественный щит, а когда его можно отдать ради выгодного размена.

Часто вы захотите разменяться существом, если в этот ход разыгрываете какой-либо бафф: [Ветерана Акеруса](#), [Лидера рейда](#), [Грибоманта](#), [Неопознанный молот](#) и так далее.

[наверх](#)



Как сетапить летал

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

Нечетный Паладин, конечно, не Темпо Маг с массой взрывного урона из руки, но планировать нанести летальный урон в течение нескольких ходов он вполне способен. В его распоряжении есть оружие, баффы и [Лирой Дженкинс](#).

Но самое важное, пожалуй, это то, что вы должны учитывать не только имеющиеся в руке карты, но и потенциальные «топдеки», то есть способы нанести дополнительный урон.

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

[наверх](#)



Как играть провокации

У Нечетного Паладина есть несколько **провокаций, которые нужно играть правильно**. Неопытные игроки полагают, что провокация хороша в агрессивных матчах, поскольку защищает героя. Действительно, такую функцию «таунты» выполняют, но не ограничиваются ею.

Нечетный Паладин – агрессивная колода, и о своем здоровье в большинстве ситуаций он не задумывается. Поэтому функция «защитить лицо» нужна не всегда. Важнее то, что провокации защищают других существ без нее. Противник не сможет разменяться так, как ему удобно, с вашими основными угрозами, если на его пути стоит провокатор. Так вы защищаете [Лидера рейда](#) и другие ценные угрозы с баффами или без.

Обратите внимание на [Праведную защитницу](#): она создает особенно трудно проходимую стену на пути оппонента. За этой стеной легко прятать другие угрозы, пока они атакуют героя или существ противника.

Выход трудноубиваемой провокации часто становится сигналом к наступлению: ключевые существа защищены и готовы безнаказанно атаковать героя, игнорируя стол оппонента. Особенно актуально это против агрессивных оппонентов без AoE способностей.

Если в руке есть и [Праведная защитница](#), и другой первый дроп, подумайте, так ли сильно сейчас нужно существо с провокацией. Если защищать нечего, часто лучше разыграть другой первый дроп без провокации, а [Праведную защитницу](#) оставить для другой ситуации. Этот первый дроп намного сильнее остальных на поздних этапах игры.

[наверх](#)



Позиционирование существ

У Нечетного Паладина есть **Грибомант**, то есть вам следует всегда думать о **правильном позиционировании существ**. Пока **Грибомант** есть в колоде или руке, ставьте угрозы относительно друг друга правильно.

Лучший способ реализовать любой бафф (в том числе и **Грибоманта**) – дать его на угрозу с божественным щитом. Соответственно, старайтесь ставить таких существ рядом друг с другом, дабы **Грибомант** усилил их.

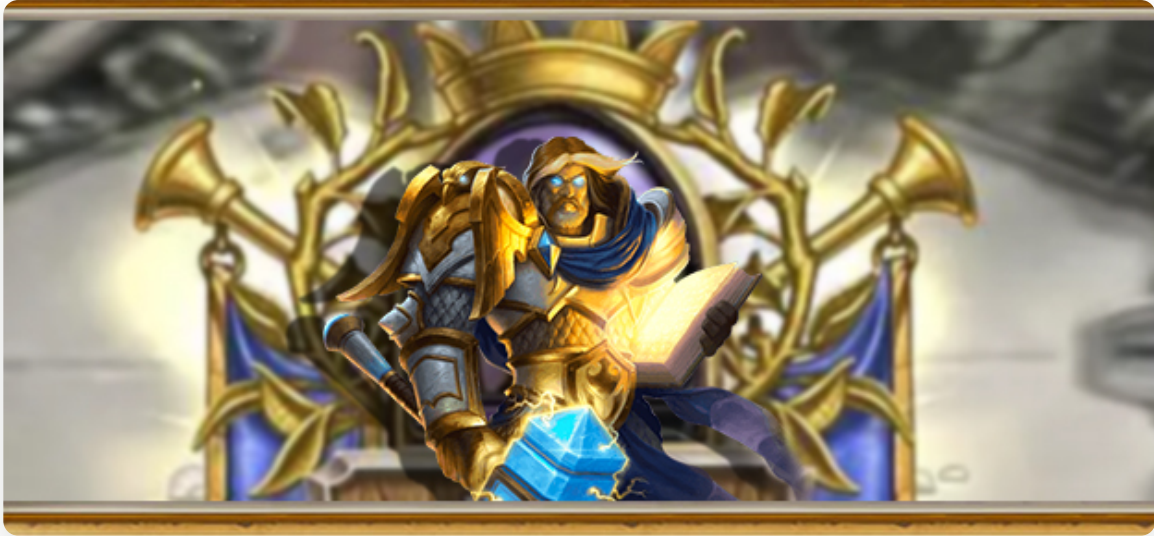
Другая вакантная цель для баффа – угроза с большим показателем здоровья, но маленьким показателем атаки (**Коридорный ужас**, **Защитник холмов**). Старайтесь ставить таких существ рядом друг с другом и божественными щитами.

Порой вы захотите дать бафф угрозам с провокацией, а порой, наоборот, мелкие провокаторы с божественными щитами послужат прикрытием для основных угроз. Думайте, какой вариант лучше в конкретном случае и правильно разыгрывайте угрозы.

Расставлять существ для баффа **Грибоманта** не так сложно, но об этом нужно думать постоянно. Многие игроки любят кидать существ на стол «на автомате». С таким подходом вы точно проиграете несколько партий, поскольку **Грибомант** баффнет неоптимальные цели.

Ситуация с позиционированием усложняется, когда у оппонента есть какие-то карты, вынуждающие вас обыгрывать их грамотной расстановкой существ: **Метеорит** и **Конус холода** Мага, **Темная скорбь** Воина и другие. Обратите внимание на возможности оппонента.

[наверх](#)



Важные игровые советы

Важные советы, которые помогут освоить Нечетного Паладина:



Старайтесь давать любой бафф на существо, которое тут же может атаковать.



Не жалейте *Печать могущества*. Используйте этот бафф всегда, если у усиленного существа есть хоть какой-то шанс пережить ход оппонента. Так вы принудите его отвечать на вашу угрозу, а не разыгрывать то, что хочет противник. *Печать могущества* лучше всего давать на угрозы с божественным щитом или большим запасом здоровья.



Внимательно следите за количеством места на игровом поле: иногда его не будет хватать. Если вы можете заменить одно существо другим без потери ресурсов (сила героя, удар *Лозоруба*), сначала совершите размены.



После нерфа Нового уровня! вы не можете извлечь никакой выгоды из Паладинов-рекрутов, поэтому для вас они просто 1/1 существа, такие же ценные, как и другие угрозы с аналогичными характеристиками. Не отдавайте им больший приоритет при разменах.



Коридорный ужас чаще всего нужно играть только тогда, когда он стоит 0 маны. Старайтесь беречь их для хода после АоЕ способности в медленных матч-апах, чтобы быстрее заполнить стол опасными угрозами. В темповых поединках играйте *Коридорного ужаса* в первый же подходящий момент.



Лучший момент, чтобы использовать *Монетку* — четный ход. Например, ее можно сыграть на четвертый ход, если в руке есть два мощных пятых дропа. Также *Монетку* можно отдать на шестой ход, чтобы раньше разыграть *Лозоруб*. Порой *Монетку* нужно отдавать и в нечетные ходы, если важно поставить на стол дополнительный первый дроп.



Старайтесь всегда атаковать *Лозорубом*, если на столе есть свободное место. А *Неопознанным молотом* не обязательно бить каждый ход, если в руке нет другого оружия. Порой нужно оставить заряды *Неопознанного молота*, чтобы разменяться с каким-то угрозами противника.



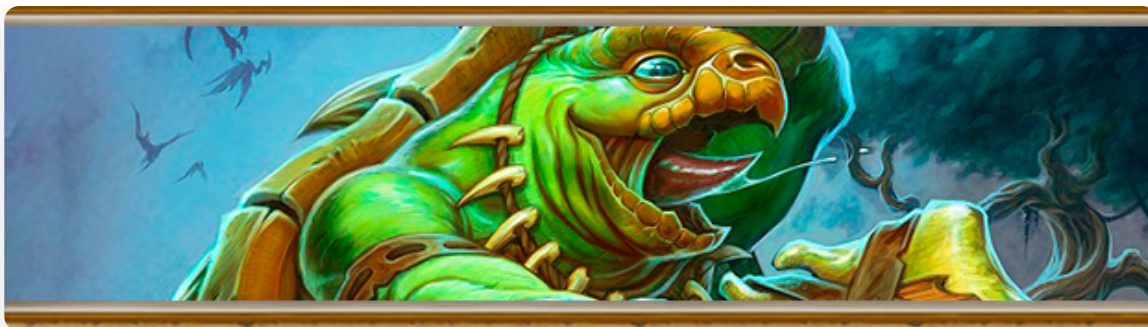
Обратите внимание на карты со случайными эффектами: *Неопознанный молот*, *Защитник холмов* и *Ведьмин котел* — ознакомьтесь с опциями, которые могут дать эти карты, и отыгрывайте от них.

Карты со случайным эффектом



Неопознанный молот — при заходе в руку превратится в одно из четырех оружий. Каждый вариант **Неопознанного молота** по-своему силен и полезен, но повлиять на случайный исход нельзя. Не наводите курсором на оружие сразу же после его захода в руку, дабы оппонент не понял, что это **Неопознанный молот**.





Защитник холмов — в коллекции 42 нейтральных провокатора и 4 классовых. Из-за специфики раскопки **Защитник холмов** в 4 раза чаще предлагает классовых существ, поэтому ожидайте найти в первую очередь их. Особенно сильны **Хранитель Солнца Тарим** и **Тирион Фордринг**. Также обращайте внимания на провокации с четными характеристиками, они могут быть достаточно сильными для Нечетного Паладина, например, это **Дренеи-каторжники** и **Король-лич**.

Классовые провокации Паладина

Паладин

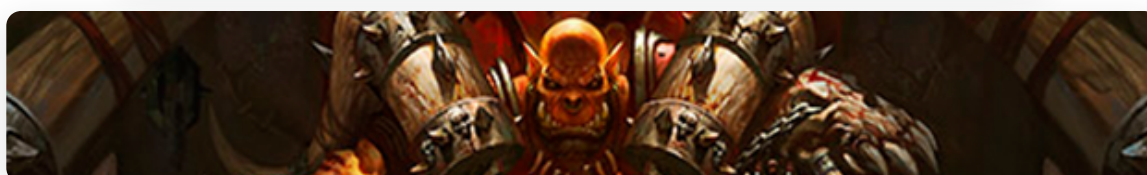
| | | | |
|---|---|--|---|
| <p>1 Праведная защитница Провокация Божественный щит 1 1</p> | <p>4 Раздраждун Магнетизм Божественный щит Провокация Механизм 2 4</p> | <p>6 Хранитель Солнца Тарим Провокация. Боевой клич: атака и здоровье всех прочих существ становятся равны 3. 3 7</p> | <p>8 Тирион Фордринг Божественный щит. Провокация. Предсмертный хрип: вы берете в руки Испепелитель 5/3. 6 6</p> |
|---|---|--|---|

Классовые провокации

Нейтральные провокации



наверх



Матч-ап с **Нечетным Воином** во многом будет зависеть от того, играет он сборкой с квестом или без. Если это Нечетный Воин без легендарной задачи, вам придется намного тяжелее.

Полезны существа с божественным щитом, их Воину тяжело “достать”. В первую очередь все баффы применяйте на них.

Как можно чаще прожимайте силу героя, не тратьте карты попусту, иначе рискуете остаться с пустой рукой после первой же серьезной зачистки.

Нечетный Квест Воин будет полагаться на тяжелых провокаторов, их вы можете нейтрализовать **Потрошителем Бездны** или немотой. Также пригодится **Ведьмин котел**, дополнительные ресурсы в таком матч-апе никогда не будут лишними. Ставьте **Ведьмин котел** перед тем, как будете размениваться с вражеской провокацией.

В любом поединке с Воином не спешите и играйте размеренно. Вы редко сможете выиграть у Воина рано, зато есть хороший шанс истощить ресурсы противника и подловить его на нехватке карт в руке.

Ставьте **Вождя Северного Волка** так, чтобы Воин не мог просто убить его **Шквалом гнева** или **Мощным ударом щитом** в связке с силой героя.

Обыгрывайте **Суперколлайдер**, ключевые АоЕ способности и не тратьте карты попусту.

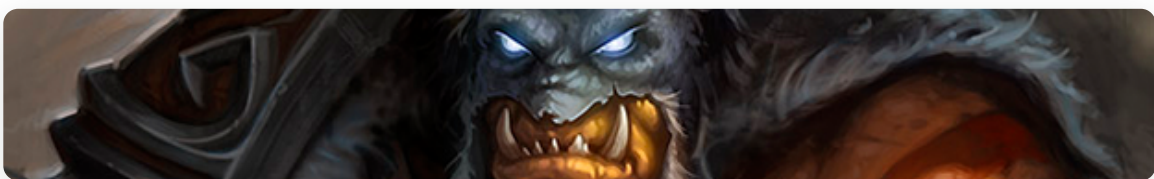


В **зеркальном матч-апе Нечетных Паладинов** важна инициатива и темп. Тот, кто первым разыграет мощные баффы (**Грибомант**, **Неопознанный молот**) получит серьезное преимущество. Также крайне важен **Коридорный ужас**, который даст серьезное темповое преимущество.

Не спешите и не действуйте слишком агрессивно. Контролируйте стол и ставьте на него как можно больше существ, а ими старайтесь выгодно разменяться с угрозами противника.

Четный Паладин — достаточно трудный противник, в распоряжении которого целый ряд АоЕ способностей (**Гнев карателя** и **Освящение**), а также мощные баффы, из-за которых вы не сможете позволить себе дать противнику инициативу. В нынешних сборках Четного Паладина нет **Яростного пироманта** и может быть только одна копия **Равенства**, так что опасаться этих карт не стоит.

Старайтесь переиграть Четного Паладина по выгоде: ваша сила героя сильнее. Не позволяйте противнику реализовать **Печать королей** и **Гребнистого скакуна** на 4 и 6 ходы соответственно.



Мидрейндж Охотник — медленнее вас и не играет много АоЕ способностей. Его существа тяжелее ваших, и он не сможет призывать их с такой же скоростью, как Пападин. Поэтому ситуация благоприятная.

Будет чуть тяжелее, если противник ходит первым и при этом нашел идеальную кривую маны. Но даже в этом случае поможет сила героя, которая в конечном итоге переломит ход партии в вашу пользу.

Играйте темпово и не спешите бить "по лицу" Охотника в начале партии. Куда важнее совершать выгодные размены и лишать оппонента ресурсов.

Мидрейндж Охотник может вернуться в игру с помощью **Спустить собак**, **Прыголапов** и **Гиен-падальщик**, хотя едва ли оппонент сможет долго держать их в руке для комбинаций на средних и поздних этапах.

Сигнал к наступлению — **Зов хозяина** или **Ловчий смерти Рексар**. Паладину важно сделать так, чтобы Охотник не мог потратить 3 и 6 маны соответственно безнаказанно, не потеряв после этого стол безвозвратно или не получив много урона по "лицу".

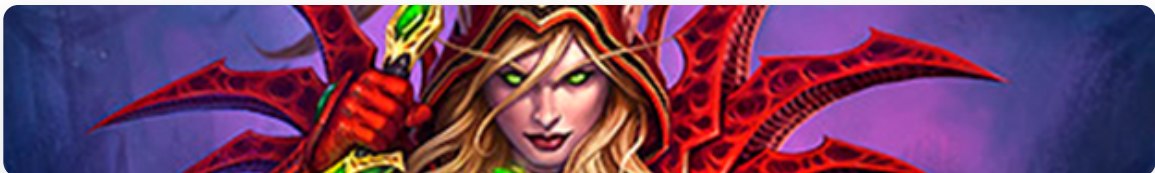
Если на столе Охотника есть угроза с похищением жизни, разменивайтесь с ней обязательно, чтобы Рексар не баффнул ее **Ужасным бешенством**. В первую очередь разменивайтесь угрозами с божественным щитом, чтобы не дать Охотнику восстановить здоровье.

Охотник на хрипах. Уничтожайте существ с предсмертными хрипами, чтобы Охотник не «раскрутил» их, если ваши основные угрозы не защищены **Праведной защитницей** или другой провокацией. **Гризли из Ведьминого леса** нейтрализуйте **Потрошителем Бездны**, берегите этот третий дроп для ответа на провокации или нанесение летального урона. Постарайтесь найти **Хранителя Солнца Тарима** или другой способ борьбы с тяжелой провокацией. Других проблем в матч-апе возникнуть не должно.



Меха-К'Тун Друид и **Хаккар Друид** не должны доставить много проблем. Все, чем они занимаются почти всю игру — перебирают колоду. Главная опасность — **Яростный пиромант**, но не нужно играть из-за него менее агрессивно, стол вы можете легко восполнить. Ожидая **Яростного пироманта**, больше внимания уделяйте силе героя, а не розыгрышу карт. Противник как раз будет рассчитывать истощить вашу руку, а этого допускать никак нельзя.

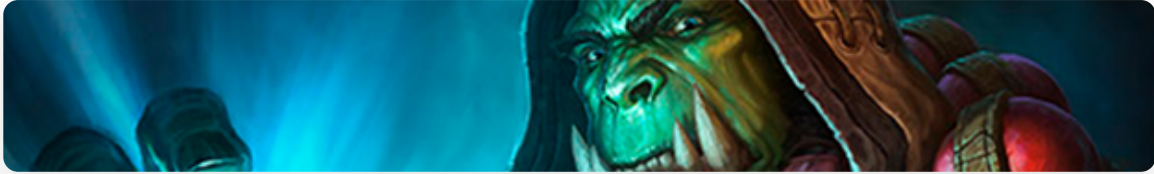
Не опасайтесь **Ползучей чумы**, у сборок Друидов с **Гоблином-аукционистом** ее нет.



Малигос Разбойник — очень простой матч-ап, в котором вам стоит опасаться только двух карт: **Исчезновения** и **Веера клинков**. Не обыгрывайте связку **Подготовка** + **Исчезновение**, готовьтесь к возвращающему в руку AoE только к 6 ходу: старайтесь поставить на стол угрозы с боевыми кличами или **Лидера рейда**, но не играть **Неопознанный молот** с массовым баффом перед 6 ходом Валиры.

Даже после AoE способностей Паладин легко восстанавливает доминацию на столе и продавлиывает оппонента.

Биг Разбойник — еще один простой матч-ап, в котором не стоит опасаться AoE способностей за исключением **Веера клинков**. Важно не позволить противнику восстановить много здоровья с помощью **Зиллиакса** и механизмов. Старайтесь убирать их со стола, чтобы обыграть **Плотоядный куб** и самого **Зиллиакса**, которым можно баффнуть **Механического дракончика**. Играйте темпово, защищайтесь от крупных угроз оппонента с помощью провокаций или игнорируйте их вовсе.

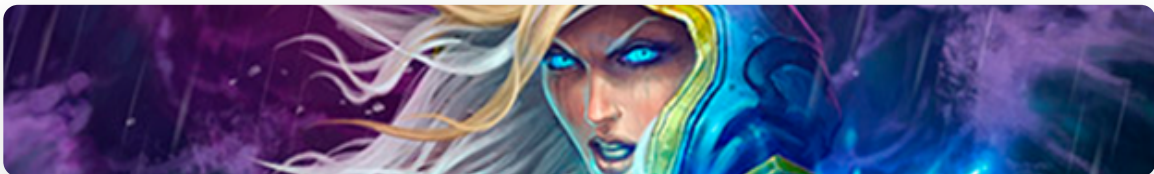


В противостоянии с **Четным Шаманом** важно играть первым номером и оставить право разменов за собой. Тотемы позволит уничтожить **Потрошитель Бездны**, но его можно играть и для баффа собственных угроз.

Опасна **Похитительница трупов**. Если у вас есть **Железноклюв**, лучше цели для него не найти.

Не бойтесь AoE эффектов, смело заполняйте стол. Важно задавить Шамана в начале игры, когда он особенно агрессивен, и истощить его руку. В этом матч-апе, как и в зеркальном, будет полезен **Ведьмин котел**: так вы получите ресурсы при разменах и не останетесь без карт сами (на что противник обязательно будет рассчитывать).

Элем Шаман не играет большое количество провокаций и берет только 2 AoE эффекта: **Калимоса Первородного** и **Ведьму Хагату**, до 8 хода бояться стоит только существ Шамана и его боевых кличей.



Биг Спелл Маг хоть и носит ряд тяжелых ремувалов, но все же слишком неповоротлив для борьбы с Паладином. Не выставляйте полезные угрозы из руки перед 5 ходом и не бафайте их, чтобы не попасть под **Ярость дракона**. Старайтесь убивать Мага до выхода **Ледяного лича Джайны** или мешайте ей безнаказанно потратить 9 маны на рыцаря смерти.

Как и всегда, активно используйте силу героя, чтобы не истощить руку. **Потрошитель Бездны** станет отличным ответом на **Вестника рока**. **Неопознанный молот**, дающий существам божественный щит – лучшая карта в данном матч-апе. Баффнув стол божественным щитом, вы защитите его от тяжелых и неуклюжих AoE ремувалов Джайны.

Нечетный Контроль Маг играет те же самые AoE эффекты, но только с нечетной стоимостью: **Волна огня**, **Ярость дракона** и **Взрывная волна**. Обыграть их еще проще, потому что в колоде попросту меньше AoE способностей и все они наносят фиксированное количество урона. Особенно опасен для Мага **Вождь Северного Волка**. Поставьте его на стол с 4 и более существами и Магу придется выбирать: зачистить ли крупную угрозу или мелкие — сделать и то, и другое одновременно будет очень сложно.

Нечетный Агро Маг полагается на взрывной урон, а его существа не особенно опасны для вас. Улучшенная сила героя Мага не так критична для Нечетного Паладина, разве что легко убирает со стола **Лидера рейда**.

Проверяйте **Взрывающиеся руны** мелкими существами. Не бойтесь потерять здоровье из-за секрета, лучше пожертвовать им, чем ценными угрозами. Хорошая жертва для **Взрывающихся рун** — **Грибомант**, ведь важен только его боевой клич. Также можно подставлять под секрет угрозы с божественным щитом — вы получите много урона, но сохраните угрозу на столе. Если на столе достаточно угроз, "впитать" урон от секрета может **Вождь Северного Волка**.

Антимагию проверить сложно, поскольку у Паладина мало заклинаний. В идеале отдать Монетку, но подойдет и любое заклинание. Но если в руке только одно заклинание, не играйте его вовсе, если уверены, что это **Антимагия**. Так вы не позволите Магу разыграть вторую копию **Антимагии** и сможете позднее с "топдеком" другого заклинания решить, какое из них важнее.

Если у вас достаточно здоровья, крупные угрозы Мага можно игнорировать (**Черная кошка**, **Заводной механизм**, **Рагнарос**).



Жрец на воскрешении - равный матч-ап, в котором важно найти ответ на воскрешенного **Гризли из Ведьминого леса**. Ответом могут стать **Потрошитель Бездны** или **Железноклюв**. Не играйте **Железноклюва** на первого **Гризли из Ведьминого леса** с неполным здоровьем, если это не поможет нанести летальный урон.

Сыграйте **Лироя Дженкинса** как можно раньше и убейте хотя бы одного 1/1 **Дракончика**, чтобы помешать **Жрецу** воскрешать только своих существ.

Помимо **Ментального крика** и **Всеобщей истерии** у **Жреца на воскрешении** есть **Астральная плеть**.

Жрец на провокациях похож на предыдущий матч-ап, но сложнее, так как в его распоряжении больше тяжелых угроз. Важно найти **Хранителя Солнца Тарима** и беречь его для ответа на **Оберег: малый алмаз**. В этом же может помочь **Потрошитель Бездны**.

У **Жреца на провокациях** есть **Ментальный крик** и **Всеобщая истерия**, но нет **Астральной плети**.

Контроль Жрец не играет **Всеобщую истерию**, зато в его сборках будет **Вестник заката**. Обыгрывайте это существо, выставляя угрозы с божественным щитом или 4+ здоровья после 4 хода. Также будьте готовы увидеть **Яростного пироманта**. Уничтожайте как можно быстрее и его, и **Клирика Североземья**. Все остальные существа на столе опасны только своими характеристиками.

Перед шестым ходом **Контроль Жреца** постарайтесь не играть **Праведную защитницу**, **Коридорного ужаса** или другую угрозу с 1-2 атаки без баффов, которую сможет украсть **Темная жрица**.

В матч-апе с любым **Жрецом** часто придется играть медленно, вы редко сможете продавить оппонента до **Ментального крика**. Старайтесь найти **Божественную милость** и сыграть ее максимально выгодно. Так вы сможете истощить ресурсы в руке оппонента.



Зоолок – напряженный, но хороший матч-ап. У его ранних угроз высокий запас здоровья, что позволяет ему выгодно размениваться с вашими существами. Хуже, что Чернокнижник способен еще и исцелять их. Играйте как можно больше существ каждый ход, используйте силу героя как можно чаще.

Давайте **Печать могущества** на существ с 2+ единицами здоровья или с божественным щитом, чтобы не подставляться под **Гадкого натрезима**. 4/5 демона устраняйте любыми способами, иначе вы не победите.

Старайтесь чистить стол оппонента и усиливать существ для выгодных разменов. Не оставляйте целей для **Грибоманта**. Не атакуйте существ, если не сможете их убить, Зоолок не должен выгодно применить исцеление. В первые ходы не трогайте и героя противника с 30 единицами здоровья, чтобы тот не исцелился и не выставил **Веселого вурдалака** бесплатно.

Куболок, Четный и Меха-К’Тун Чернокнижники могут победить вас благодаря классическим AoE зачисткам. Самое опасное — **Осквернение**, которое тяжело обыграть даже божественными щитами и бафами. Постарайтесь играть от нескольких крупных угроз, вместо того, чтобы полагаться на много мелких. Усиливайте бафами **Коридорный ужас** и **Защитника холмов** (лучше всего — **Грибомантом**).

С другой стороны, если ситуация тяжелая, действуйте смело: заполняйте стол, идите «в лицо». Оправданный риск иногда приносит победу.

[наверх](#)



Как показала практика, Нечетный Паладин живуч и крайне эффективен в практически любых условиях. И только весенняя ротация сможет ослабить лучший агро архетип в игре.

Это агрессивная колода, которая быстро возвысит вас в рейтинге, подарит Легенду и более высокие ранги. У Нечетного Паладина сейчас много выгодных матч-апов, которые и вернули его в тир-1 и позволили стать колодой с одним из самых высоких винрейтов в ладдере. Если вы любите агро колоды и легкие победы— Нечетный Паладин для вас.

Спасибо за прочтение гайда, и удачи.