

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# ОТК Холи Паладин с Гневом небес. Гайд по архетипу.

24.01.2019

Гайды

Гайды Растахановы и грища

ОТК Холи Паладин с Гневом небес

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



В центре внимания сегодня — ОТК Холи Паладин, использующий комбинацию с [Гневом небес](#). Этот архетип долго рассматривался как слабая версия классического ОТК Паладина с [Утером Черным Клинком](#) и [Старыми хмелеварами](#), но в последнюю неделю ситуация изменилась. Сегодня Холи Паладин - самый популярный архетип класса в Легенде, его присутствие растет с каждым днем и на других рангах.

Успех Холи Паладину принесли европейские квалификации на Зимний Чемпионат: Холи Паладин стал основой многих турнирных лайн-апов, то есть игроки начали практиковать игру этой колодой в ладдере. Выяснилось, что Холи Паладин неплохо справляется с Охотниками, Контроль Жрецом, Воинами, агро и многими контроль колодами.

Холи Паладин существенно изменился в последнее время благодаря вниманию игроков в Легенде. Появилось много мощных версий и вариаций опциональных карт.

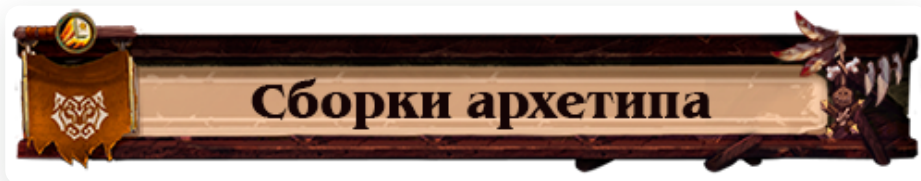
Неизменным остается то, что Холи Паладин быстро перебирает колоду и выигрывает с помощью разных комбинаций у любого противника.

Однако геймплей колоды не так прост, поэтому у Холи Паладина достаточно посредственные статистические показатели: мало кто умеет правильно управлять архетипом, выбирать нужный способ победы, правильно защищаться и отдавать на это правильные ресурсы.

Об этом и многом другом вы прочтете в сегодняшнем гайде. Вы познакомитесь с лучшими колодами Холи Паладина и узнаете, как собрать собственную. Также в статье будет сказано все о муллигане, общей стратегии игры и особенностях определенных матч-апов.

## **Разделы гайда:**

- *Сборки архетипа*
- *Вопросы декбилдинга*
  - *- Основа колоды*
  - *- Опциональные и технические карты*
  - *- Замены*
  - *- Бюджетная версия*
- *Муллиган*
- *Основы геймплея*
  - *- Основная ОТК комбинация*
  - *- Альтернативная ОТК комбинация*
  - *- Другие способы победы*
  - *- Способы защиты*
- *Стратегия игры*
  - *- 11 советов, о которых должен знать каждый Холи Паладин*
- *Матч-апы*
- *Заключение*
- 



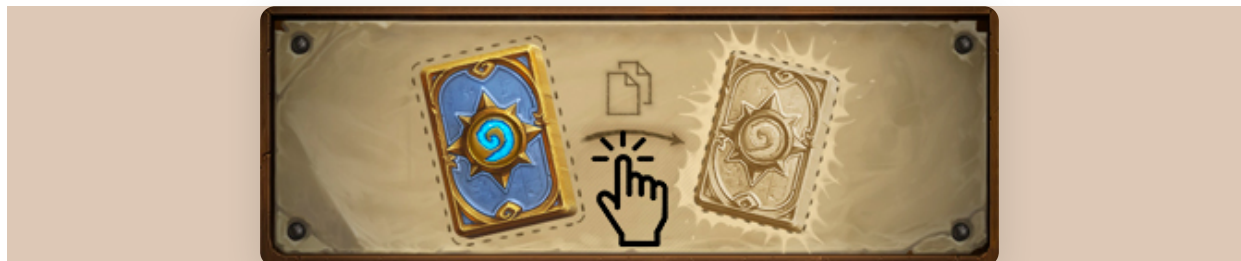
Актуальные сборки Холи Паладина отказываются от ОТК комбо на 50 урона за ход с помощью **Элекка-киборга** и двух **Гибельных банкиров**. Все они рассчитывают на комбо в 25 урона, а оставшиеся 5 единиц можно добить оружием или существами на столе.

Зато все Холи Паладины обращаются к "плану Б", то есть к комбинации классического ОТК Паладина с силой героя Утера Черного Клинка.

Холи Паладин не может использовать **К оружию!**, так как **Гибельный банкир** — ключевая карта, которую нужно разыграть из руки. Зато Холи Паладины полагаются на большое

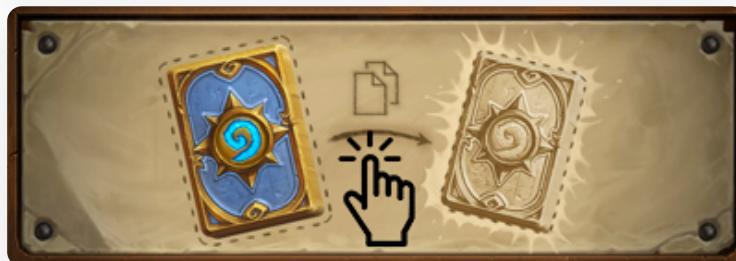
количество источников перебора колоды. Классикой стали [Кристаллология](#) и [Уменьшающий луч](#), которые не только дают карты в руку, но и удешевляют [Ширваллу](#) [лоа-тигрицу](#).

Также из-за необходимости агрессивно перебирать колоду в максимально короткие сроки архетип оказывается от многих тяжелых защитных инструментов: [Серебряный клинок](#), [Линесса Печаль Солнца](#), [Гребнистый скакун](#) и другие.



**Холи Паладин от Zalaе**

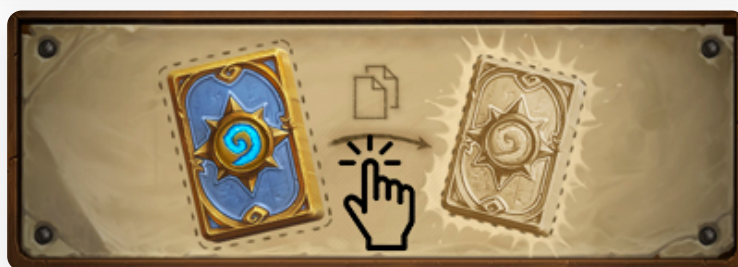
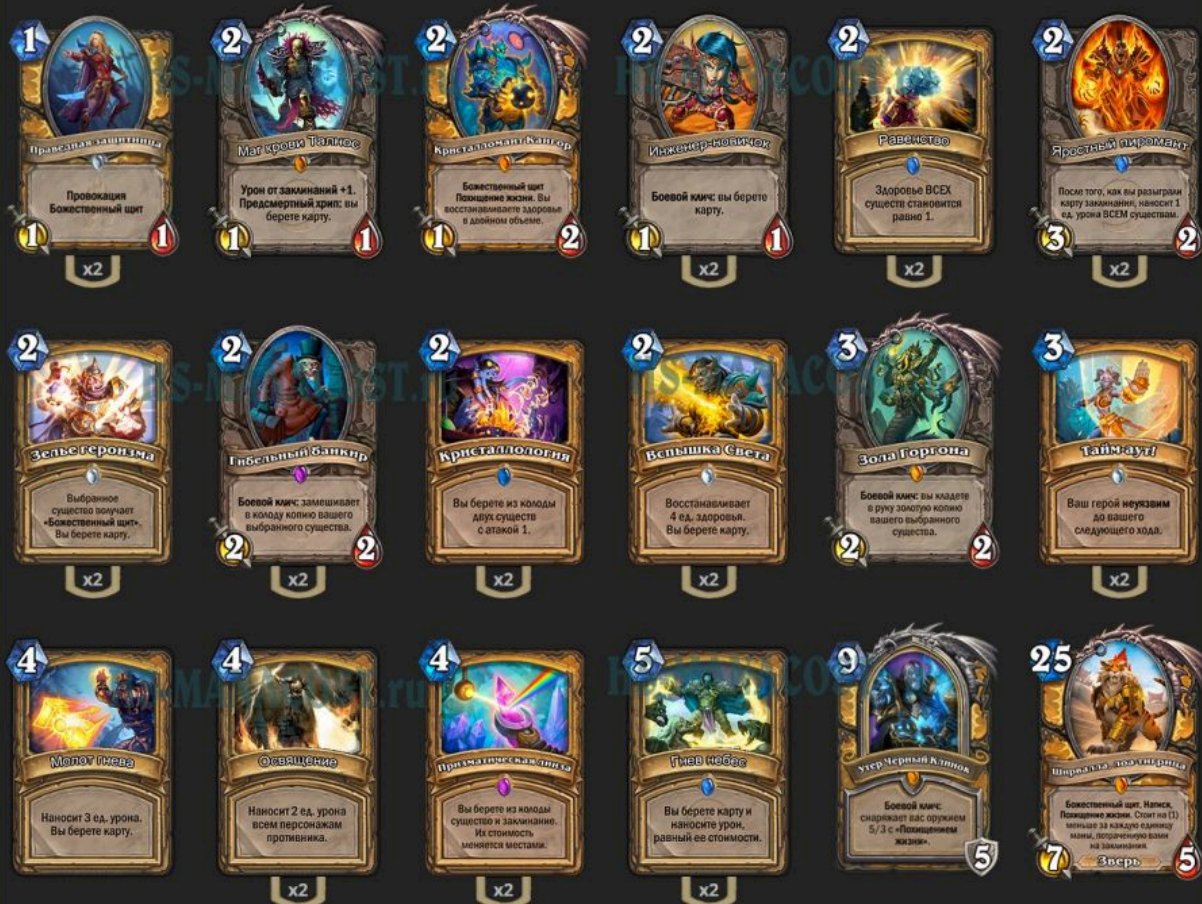
## Холи Паладин от Zalaе



В версии от Zalaе только один **Гнев небес** и нет популярного **Зелья героизма**, зато появляются больше способов добора (**Служитель боли**, **Молот гнева**) и интересная защитная опция — **Уменьшающий луч** — хороший ответ на угрозы Охотников, даже самостоятельно.

# Холи Паладин от RDU





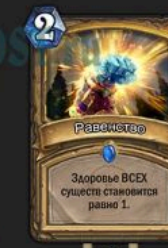
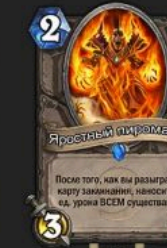








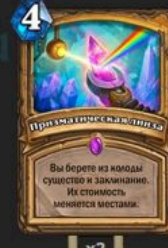
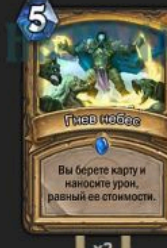
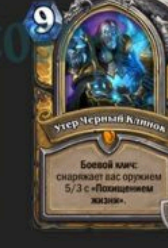
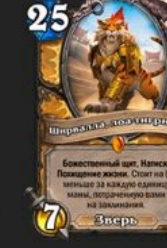
## Холи ОТК Паладин (Rdu)




Самая популярная версия архетипа с парой Зелий героизма и Гневом небес. Вторая копия заклинания может использоваться или для перебора колоды, или для нанесения дополнительных 25 урона в течение двух ходов с помощью одной и той же комбинации, повторенной второй раз.


### Холи Паладин от Viper


## Холи Паладин от Viper

 Провокация Божественный щит	 Урон от заклинаний +1. Предсмертный крик: вы берете карту.	 Божественный щит Положите здоровья в дефицит объема.	 Боевой клич: вы берете карту.	 Здоровье ВСЕХ существ становится равно 1.	 После того, как вы разыграли карту заклинания, нанесит 1 ед. урона ВСЕМ существам.
 Боевой клич: замешивает в колоду копию вашего выбранного существа.	 Вы берете из колоды двух существ с атакой 1.	 Восстанавливает 4 ед. здоровья. Вы берете карту.	 Боевой клич: вы кладете в руку золотую копию вашего выбранного существа.	 Боевой клич: прикладывает все здоровья вашего героя, кроме последней единицы, в броню.	 Ваш герой неуязвим до вашего следующего хода.
 Наносит 3 ед. урона. Вы берете карту.	 Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.	 Вы берете из колоды существо и заклинание. Их стоимость меняется местами.	 Вы берете карту и наносите урон, равный ее стоимости.	 Боевой клич: снижает ваш уровень здоровья на 5/3 с «Половинчатая жизнь».	 Божественный щит. Нанесит Половинчатую жизнь. Стоит на (1) манна за каждую единицу манна, которую вы взяли на заклинание.



**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru



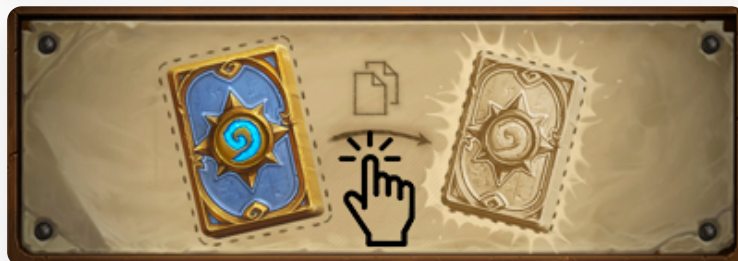




Еще одна версия с парой **Гневов небес**, но здесь нет **Зелья героизма**, которое не всегда просто реализовать. Зато в сборке появляется **Верховный жрец Текал** — мощная защитная опция, помогающая рано реализовывать **Вспышку света** и **Кристалломанта Кангора**.

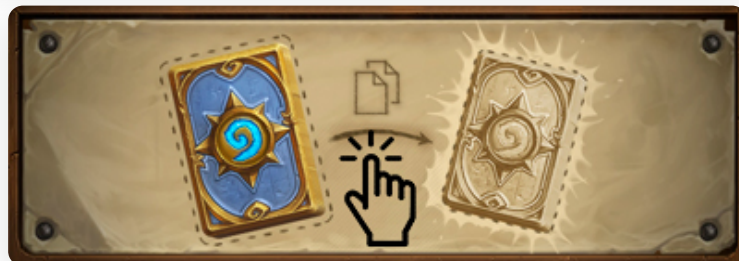
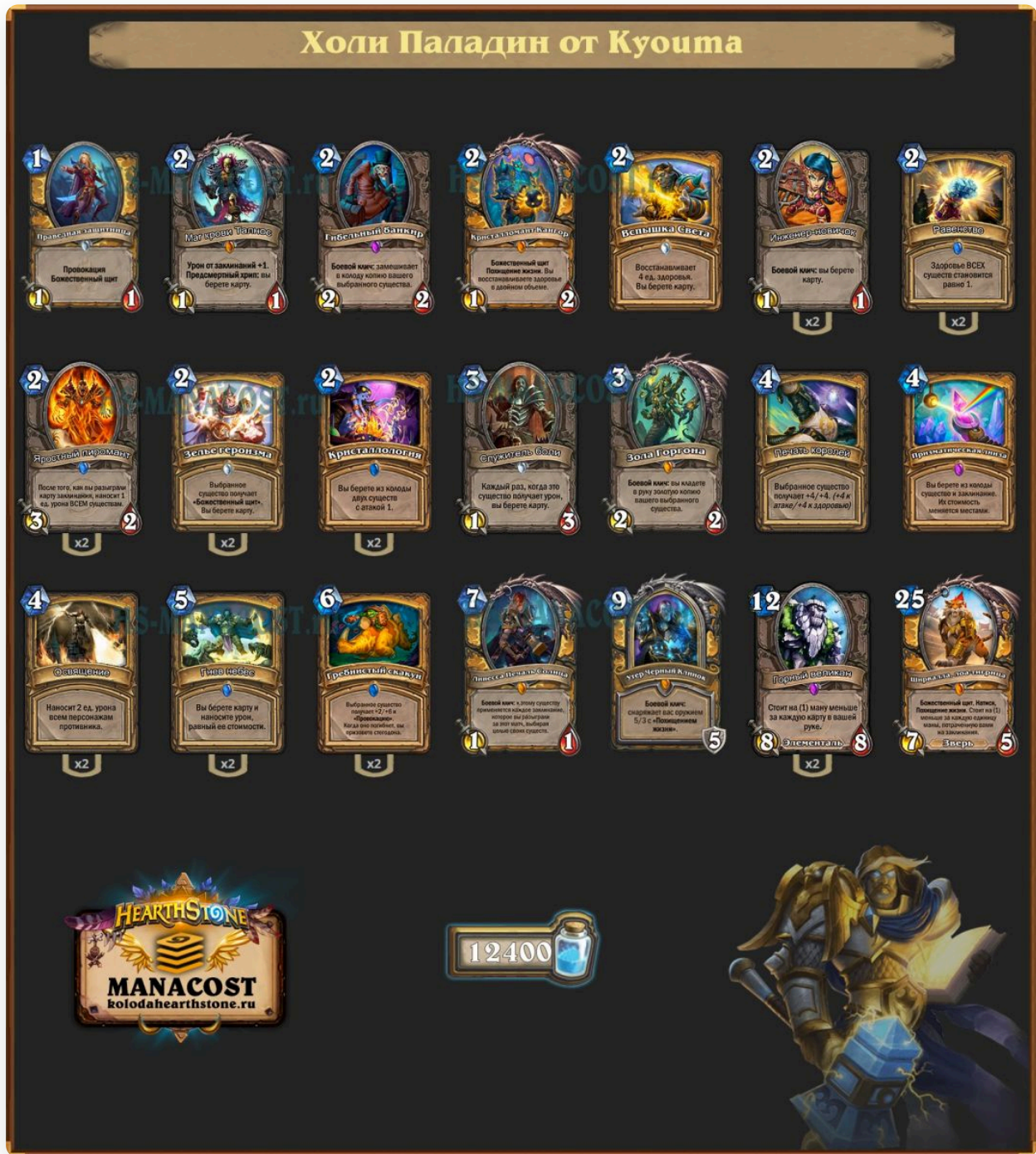
### **Холи Паладин с Молодым хмелеваром**

## Холи ОТК Паладин с Хмелеваром



Сборки с Молодым хмелеваром не так популярны, поскольку схожую роль (возвращение всадников апокалипсиса) играют Гибельные банкиры. И все же Молодой хмелевар может использоваться в сборках, чтобы возвращать в руку Ширваллу лоа-тигрицу и другие мощные опции, а также для ОТК комбинации с силой героя рыцаря смерти.

## Холи Паладин от Куоита





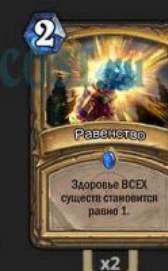
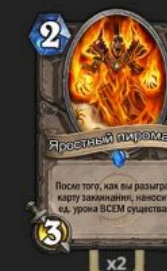





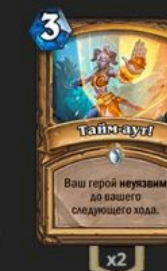


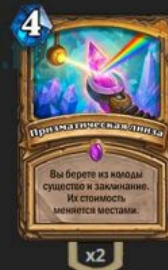
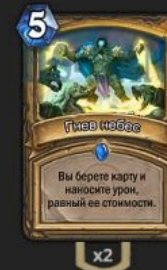




Необычная тяжелая версия Холи Паладина с Линессой Печалью Солнца и набором баффов, а также с Горными великанами. Последние угрозы могут или синегрировать с Гневом небес (12-ти единиц урона порой достаточно), или выступать как самостоятельные угрозы в медленных и мидрейндж матч-апах.


Такому Холи Паладину проще победить со стола в медленных матч-апах, вовсе не прибегая к какой-либо комбинации.


### Холи Паладин с Элекком-киборгом

**Холи Паладин с Элекком-киборгом**

 <p>1</p> <p>Праведная защитница</p> <p>Провокация Божественный щит</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Маг крови Талиес</p> <p>Урон от заклинаний +1. Предсмертный крик: вы берете карту.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Кристалломант Гантор</p> <p>Божественный щит Позиционно живы. Вы восстанавливаете здоровье в двойном объеме.</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Инженер-новичок</p> <p>Боевой крик: вы берете карту.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Равнство</p> <p>Здоровье ВСЕХ существ становится равно 1.</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Яростный пирамант</p> <p>После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>3</p> <p>x2</p>
 <p>2</p> <p>Зелье героизма</p> <p>Выбранное существо получает «Божественный щит». Вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Глыбный банкдр</p> <p>Боевой крик: заманивает в колоду копия вашего выбранного существа.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Кристаллология</p> <p>Вы берете из колоды двух существ с атакой 1.</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Вельшка Света</p> <p>Восстанавливает 4 ед. здоровья. Вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Элекк-киборг</p> <p>Когда вы заманиваете карту в колоду, вы заманиваете дополнительную копию.</p> <p>3</p> <p>Зверь</p> <p>4</p>	 <p>3</p> <p>Тайм-аут!</p> <p>Ваш герой неуязвим до вашего следующего хода.</p> <p>x2</p>
 <p>4</p> <p>Молоу гнева</p> <p>Наносит 3 ед. урона. Вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>4</p> <p>Обвячение</p> <p>Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p> <p>x2</p>	 <p>4</p> <p>Приматическая линга</p> <p>Вы берете из колоды существо и заклинание. Их стоимость меняется местами.</p> <p>x2</p>	 <p>5</p> <p>Гнев небес</p> <p>Вы берете карту и наносите урон, равный ее стоимости.</p> <p>x2</p>	 <p>25</p> <p>Ширальта, доисторик</p> <p>Божественный щит. Нанес. Повышение жизни. Стоит на (1) меньше за каждую единичку маны, потраченную вами на заклинания.</p> <p>7</p> <p>Зверь</p> <p>5</p>	

**HEARTHSTONE**  
**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru

7920





Старая версия архетипа без Утера Черного Клинка и способа победы через всадников. Зато в колоде есть [Элекк-киборг](#), который позволяет наносить 50 урона за один ход с помощью четырех замешанных [Ширвалл лоа-тигриц](#) в колоду и двух [Гневоу небес](#).

Выберите эту сборку, если в коллекции нет Утера Черного Клинка.



Основа колоды — карты, используемые каждой или почти каждой версией архетипа. У Холи Паладина в основе 26 карт, хотя некоторые из этих опций вы все-таки можете исключить.

Например, есть колоды без [Золы Горгоны](#) и Утера Черного Клинка, хотя они не так сильны. Читайте больше о заменах далее в этом разделе.

## Холи Паладин - основа колоды (26/30)



## Опциональные и технические карты



Самые популярные технические карты Холи Паладина — вторые копии карт из основы: Молот гнева, Гнев небес, Гибельный банкир. Также часто используются и некоторые другие опции, о которых вы узнаете далее.

Популярные технические карты Холи Паладина

## Популярные технические карты Холи Паладина



**Зелье героизма** — дополнительный источник добора, которым можно заполнить колоду, если остались свободные слоты. Не обладает особенно примечательными синергиями с другими картами, но порой **Зелье героизма** поможет защитить крупную угрозу и выгодно разменяться.

**Молодой хмелевар** — опция для улучшения ОТК потенциала через Утера Черного Клинка. Сейчас не так популярна, поскольку схожую функцию выполняет **Гибельный банкир**.

**Верховный жрец Текал** — редкая опция, которая помогает в некоторых медленных матч-апах. Выбирайте, если встречаете много Жрецов.

**Прожорливая слизь** — улучшит матч-апы с Паладинами и Разбойниками. Выбирайте, если часто встречаете эти классы.

**Служитель боли** — хорошо синергирует с **Кристаллологией** и **Яростным пиромантом**. Помогает еще быстрее перебирать колоду.

**Серебряный клинок** — выбирайте в первую очередь для улучшения матч-апа с Нечетным Разбойником. Также полезен и в других темповых противостояниях.

**Уменьшающий луч** — улучшит матч-апы со всеми Охотниками. Это отличный ответ на **Оберег: малый изумруд** или крупные угрозы Мидрейндж и Куб Охотников. Также полезен против Нечетного Разбойника, Четного Паладина и многих других противников. Хорошо сочетается с **Яростным пиромантом** или **Освящением**, но часто полезен и сам по себе.

**Линесса Печаль Солнца и баффы** — редко используемый набор, так как он достаточно тяжелый, но полезный, если вы встречаете мало эффектов немоты в мете. Баффы-синергии для Линессы Печали Солнца: **Зелье героизма**, **Гребнистый скакун** и **Печать королей**.



## Замены



Холи Паладин — дорогая колода с рядом легендарных и эпических карт. Хорошие новости заключаются в том, что большая их часть только усиливает архетип, но не становится основой.

**Ширвалла лоа-тигрица** — единственная необходимая легендарная карта, без которой нет никакого смысла собирать Холи Паладина.

**Гибельный банкир** — важная эпическая карта, одна копия обязательна для любого Холи Паладина.

**Утер Черный Клинок + Зола Горгона** — мощная комбинация, которая позволит выигрывать не только через **Гнев небес**. Берите вместе или по отдельности, но не расстраивайтесь, если этих карт нет. Замените их на **Элекка-киборга** и вторые копии **Гнева небес** и **Гибельного банкира**, чтобы получить возможность нанести 50 урона за ход.

**Кристалломант Кангор** и **Маг крови Талнос** — мощные и полезные карты, но все-таки заменяемые, хотя и с трудом. Они делают Холи Паладина намного сильнее, так что постарайтесь создать их, если хотите много играть архетипом.

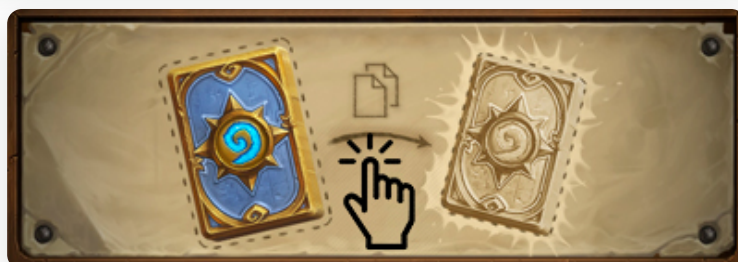
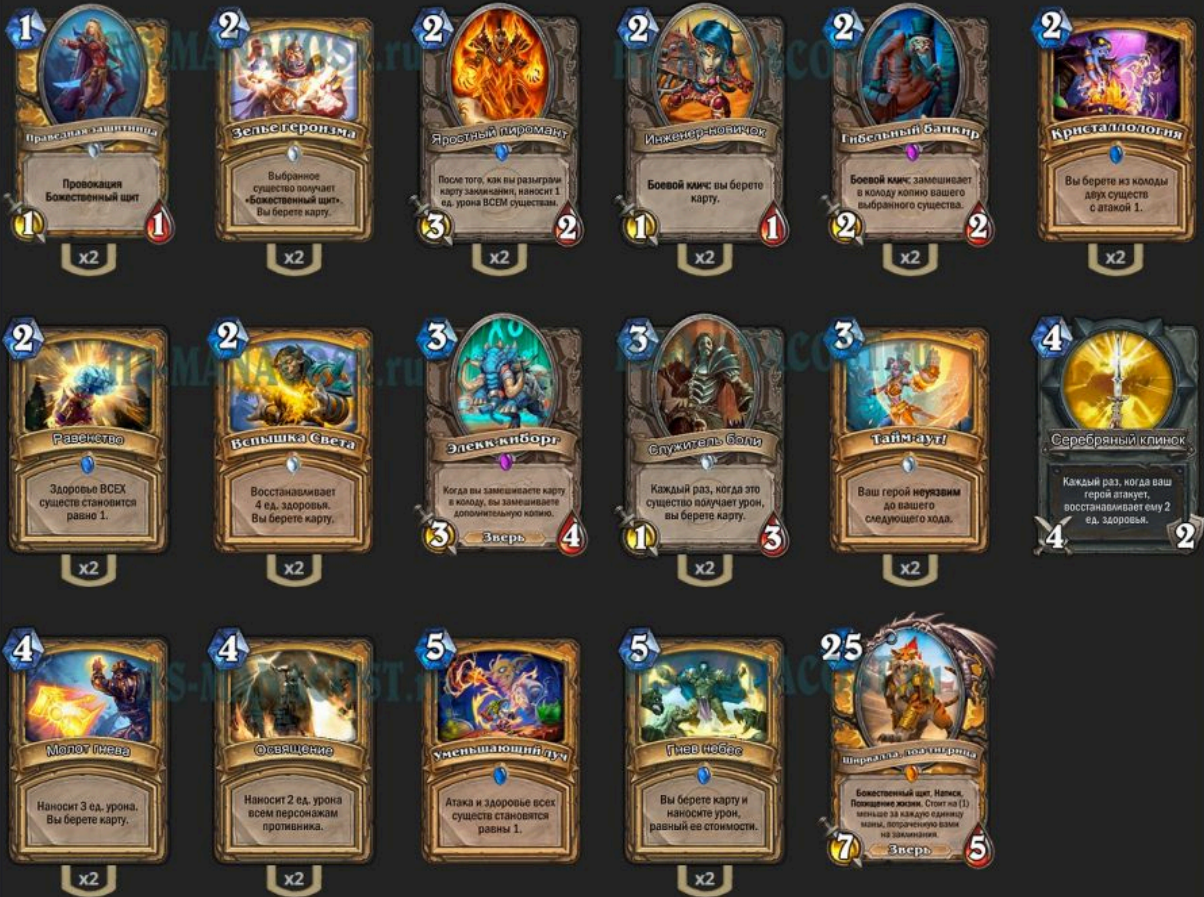


## Максимально бюджетная версия



**Максимально бюджетный Холи Паладин**

# Максимально бюджетный Холи Паладин



Максимально бюджетная сборка Холи Паладина отказывается от Утера Черного Клинка, Золы Горгоны, Мага крови Талноса, Кристалломанта Кангора и Призматической линзы. Так стоимость сборки уменьшается до 4100 чародейной пыли.

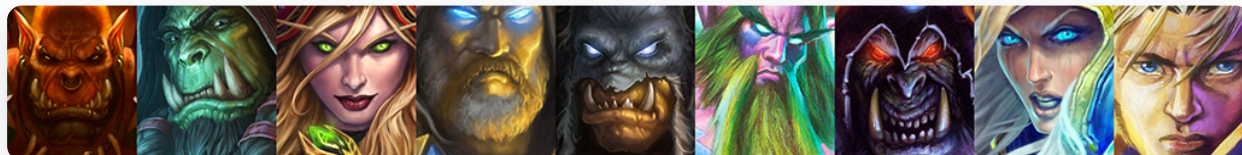
Такой Холи Паладин может нанести 50 урона с пустого стола, замешав несколько Ширвалл лоа-тигриц в колоду с помощью Элекка-киборга и Гибельных банкиров, а на следующий ход разыграв два Гнева небес.



Холи Паладин ищет не так много карт в стартовую руку, далее об основных принципах муллигана.

- - *Кристаллология* — лучшая карта на муллигане, оставляйте всегда и в любом количестве
- - *Утер Черный Клинок* нужен, если вы ожидаете медленный матч-ап
- - *Другие источники перебора колоды (Призматическая линза, Инженер-новичок, Вспышка света)* обычно нужны только в медленных матч-апах или с очень хорошей рукой в быстрых
- - *В темповых поединках полезны Яростный пиромант и Равенство*
- - *Молот гнева* — не самая сильная карта, но универсальная, так как и перебирает колоду, и помогает бороться за стол. Оставляйте, если ожидаете разные типы матч-апов при столкновении с конкретным классом.

Далее о том, какие карты нужны в стартовую руку против каждого класса.



**Воин:** Кристаллология, Утер Черный Клинок, Инженер-новичок, Призматическая линза.

**Паладин:** Кристаллология, Яростный пиромант, Праведная защитница, Молот гнева. С хорошей рукой — Освящение.

**Охотник:** Кристаллология, Равенство, Призматическая линза, Праведная защитница. С хорошей рукой — Освящение.

**Друид:** Кристаллология, Молот гнева, Вспышка света, Призматическая линза, Утер Черный Клинок.

**Разбойник:** Кристаллология, Равенство, Яростный пиромант, Праведная защитница, Молот гнева, Инженер-новичок.

**Шаман:** Кристаллология, Праведная защитница, Равенство, Яростный пиромант, Молот гнева.

**Маг:** Кристаллология, Призматическая линза, Утер Черный Клинок, Молот гнева.

**Жрец:** Кристаллология, Молот гнева, Призматическая линза, Утер Черный Клинок, Зелье героизма.

**Чернокнижник:** Кристаллология, Призматическая линза, Молот гнева, Утер Черный Клинок.

## Основы геймплея



### Основная ОТК комбинация

Холи Паладин — ОТК колода с несколькими способами реализации смертоносной комбинации.

@ 0 манны

повторить комбинацию на второй ход

25 урона

10 манны

**Основная комбинация Холи Паладина** завязана на синергии **Гнева небес** и **Ширваллы лоа-тигрицы**. Цель — сыграть **Гнев небес** в героя противника, вытащив из колоды **Ширваллу лоа-тигрицу**. Так вы нанесете 25 урона с пустого стола независимо от стоимости существа.

Чтобы провернуть такую комбинацию, нужно выполнить 3 условия:

- - Держать в руке необходимые карты (*Гнев небес*, *Ширвалла лоя-тигрица*, *Гибельный банкир*)
- - В течение партии потратить в сумме 22 или более маны на заклинания, чтобы *Ширвалла лоя-тигрица* стоила 3 и менее маны
- - В колоде не должно быть карт

Если все условия соблюдены, сыграйте *Ширваллу лоя-тигрицу* на стол, замешайте ее в колоду *Гибельным банкиром* и используйте *Гнев небес* в героя противника.

### Комбинация с Элекк-гиборгом



**Важное примечание к ОТК комбо №1:** вы можете повторить эту комбинацию снова, если в руке есть вторые копии *Гнева небес* и *Гибельного банкира*, а *Ширвалла лоя-тигрица* переживет ход противника или вернется в руку с помощью *Золы Горгоны*.

**Важное примечание к ОТК комбо №2:** постарайтесь сохранить один заряд оружия *Утера Черного Клинка*, чтобы атаковать вместе с *Гневом небес*. Так вы нанесете 30 урона за ход.

**Важное примечание к ОТК комбо №3:** Порой не нужно вовсе "стрелять" *Ширваллой лоя-тигрицей*, достаточно будет любого "топдека" с *Гнева небес* на определенной стадии игры, который бы нанес 2-9 единиц урона, особенно если сочетать их с уроном от существ и оружия.

**Важное примечание к ОТК комбо №4:** Необязательно выполнять все условия, названные выше. Например, в колоде может остаться несколько дешевых карт, к которым вы замешаете *Ширваллу лоя-тигрицу* в надежде "топдекнуть" ее с *Гнева небес*. Делайте так, если гарантированно проигрываете на следующий ход и других выходов нет



### Альтернативная ОТК комбинация

По какой-либо причине основная ОТК комбинация может не удастся. Например, у противника будет много брони или вы разыграете/потеряете ключевые части комбо ранее, чтобы выжить. Это не так страшно, ведь у Холи Паладина есть **альтернативная ОТК комбинация**.

ОТК комбинация ДК Паладина не так проста, но куда более эффективна, так как не зависит от количества здоровья противника и игнорирует даже вражеский Тайм-аут!.

Чтобы перевернуть эту комбинацию, нужно выполнить 3 условия:

- - Разыграть Утера Черного Клинка
- - Заполучить в руку трех разных Всадников с помощью Золы Горгоны, Молодого хмелевара и Гибельного банкира
- - Разыграть в начале хода их, а затем силу героя

**Важное примечание к ОТК комбо №1:** Гибельные банкиры замешивают копию всадников в колоду, что не так критично на стадии усталости или при приближении к ней.

**Важное примечание к ОТК комбо №2:** Победить можно и без трех разных Всадников в руке, если противник не смог убить одного или нескольких в свой ход. Вы можете защищать Всадников на столе баффами.

**Важное примечание к ОТК комбо №3:** ОТК комбо через Всадников эффективнее основной ОТК комбинации, но и реализовать ее сложнее. Вы можете потратить много ходов на призыв нужных Всадников с разными именами, не всегда противник даст вам время на это.



### Другие способы победы

У Холи Паладина есть целых две ОТК комбинации, но это не единственные способы победы архетипа. **Паладин может справиться и без ОТК комбинации.** В любом темповом матч-апе Паладин редко побеждает, собрав четыре Всадника на столе или нанеся 25 урона **Гневом небес**. Приоритет – борьба за стол и истощение ресурсов оппонента. Добившись этого, вы легко победите противника существами на столе, в том числе оружием и силой героя **Утера Черный Клинок**: просто потому, что это оружие 5/3 с похищением жизни и 2/2 угрозы – от них редко нужно что-то еще.

Раз так, не держите в руке части комбинации, порой от них куда больше пользы при темповом розыгрыше. **Золой Горгоной** можно копировать **Ширваллу лоя-тигрицу**, **Кристалломанта Кангора** и других полезных существ. **Гибельный банкир** может послужить для возвращения в колоду существа под немотой или с мощным боевым кличем.

Холи Паладин может играть **Ширваллу лоя-тигрицу** в темп и замешивать ее **Гибельными банкирами** в колоду, чтобы в будущем поставить больше 7/5 угроз – ими можно и закончить партию.

Порой и в медленных матч-апах вы можете победить с помощью существ на столе и оружия. Рыцарь смерти даст источник 15-ти единиц урона в течение трех ходов. Также много урона нанесут **Гнев небес** и без "топдека" **Ширваллы лоя-тигрицы**. Добавьте к этому силу героя и прочих существ – ваша половина поля может быть опасной и вовсе без полной комбинации.



### Способы защиты

Помимо способов победы, есть другой важнейший аспект игры – **как дожить до ОТК комбинации**. Делать это вы будете в каждой партии в отличие от ОТК.

Главные приоритеты с первого же хода и до завершения партии:

- - *Перебор колоды в поисках частей комбинации*
- - *Защита героя при помощи зачисток, провокаций и исцеления*

Количество защитных опций в колоде ограничено: вы сможете зачистить или существенно ослабить стол максимум 3-4 раза за игру с помощью AoE. Ключевое заклинание Паладина – **Равенство**, которое позволяет в комбинации с **Освящением** или **Яростным пиромантом** зачистить стол полностью. **Уменьшающий луч** может делать то же самое, что и **Равенство**, но **Уменьшающий луч** силен и самостоятельно.

Перебирать колоду помогают простые, но эффективные инструменты: **Кристаллология**, **Зелье героизма**, **Инженер-новичок**, **Маг крови Талнос**, **Вспышка света**, **Призматическая линза**, **Служитель боли**, **Молот гнева**, а порой и **Гнев небес**, если вам хватит одной копии этого заклинания или вы отказываетесь от ОТК на 25 урона в пользу ОТК через **Всадников**. Добирайте карты всегда, когда на это есть мана и вы не опасаетесь сжигания карт в руке или урона от **Усталости**.

Исцеление – немаловажный аспект почти всех матч-апов в мете. Карт, дающих здоровье, много. Главная из них – **Утер Черный Клинок**, обеспечивающий 5 единицами брони и 5 единицами здоровья в ход розыгрыша, а также еще 10 единицами здоровья в течение следующих двух ходов. Улучшит эффект оружия с похищением жизни **Кристалломант Кангор** или **Тайм-аут!**. Заклинание позволит совершить размен с существом, не получая урон.

Играйте **Ширваллу лоя-тигрицу** для исцеления, если есть возможность замешать ее копию в колоду одним **Гибельным банкиром** из двух или скопировать в руку **Золой Горгоной**. Также играть **Ширваллу лоя-тигрицу** можно всегда, если вы отказываетесь от ОТК комбо на 25 урона.

Недооценивайте силу **Праведной защитницы**. Существо за 1 кристалл маны сильно не только на начальных этапах партии, но и на поздних. Через него трудно пройти

одиночным крупным угрозам, что вы можете использовать в качестве последнего рубежа защиты, как и Тайм-аут!.

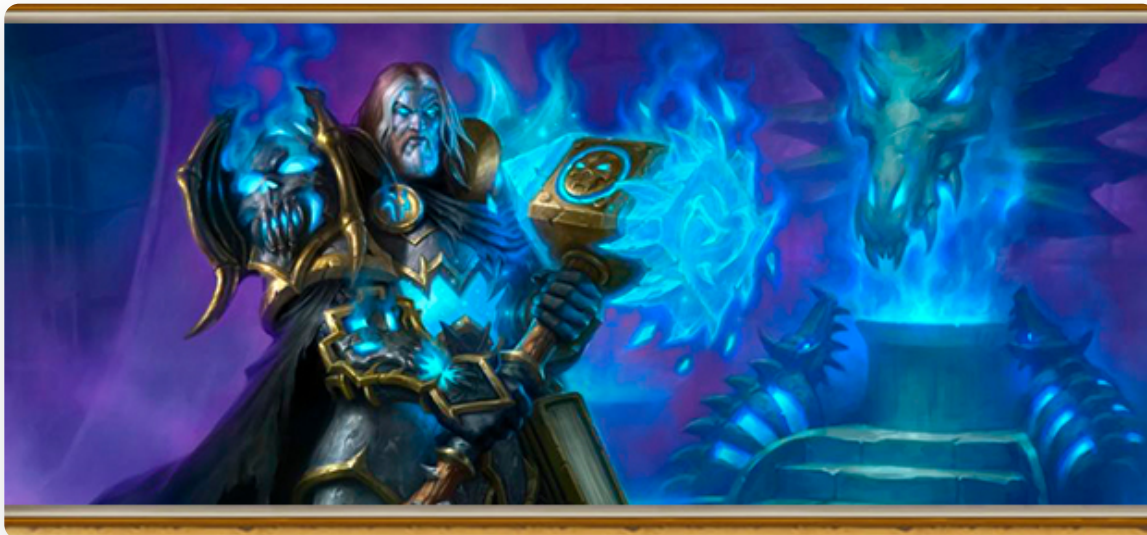
## Стратегия игры

В этом разделе вы найдете 11 советов и рекомендаций, о которых должен знать каждый Холи Паладин.

### Выберите оптимальный способ победы в начале партии

Узнав архетип противника, вы сможете понять, каким способом победы лучше всего его обыграть.

- - Любую другую ОТК колоду (Жрец на воскрешении, Контроль Жрец, Меха-К'Тун архетипы и прочие) лучше всего переиграть с помощью *Гнева небес* на 25 урона и атаки оружием
- - Архетипы с большим количеством брони (Воин, Друид, возможно, Биг Спелл Маг) лучше переигрывать с помощью ОТК силы героя *Утера Черного Клинка*
- - Также у противников с большим количеством брони или исцеления можно выиграть с помощью двойной комбинации на 25 урона в течение двух ходов
- - Против агро колод отдавайте все ресурсы для выживания и борьбы за стол, ОТК комбинации могут пригодиться позже или не пригодиться вовсе.



### Не бойтесь менять способ победы, если что-то идет не так

По ходу партии всегда можно изменить способ победы и адаптироваться под ситуацию.

Если все очень хорошо, вы можете отказаться от медленных способов победы в пользу более быстрых. Самый медленный — комбинация через Всадников. Самый быстрый — давление со стола. Но не рискуйте понапрасну, даже если все хорошо. Выбирайте тот способ победы, с которым вы выиграете с большей вероятностью.

Если все очень плохо, отказывайтесь от быстрых способов победы в пользу медленных. Порой вы будете вынуждены отдать *Ширваллу лоа-тигрицу* в темп для борьбы за стол и

исцеление, в этом случае рассчитывать придется уже на ОТК комбо через силу героя Утера Черного Клинка.

Если противник постоянно держит здоровье на 30 единицах, а у вас нет оружия или существ на столе, чтобы добить 5 урона после **Гнева небес**, откажитесь от этого способа победы в пользу двойного комбо на 25 и 25 урона в течение двух ходов или в пользу силы героя Утера Черного Клинка.

Адаптируйтесь под обстоятельства и не действуйте по строго заданным шаблонам.

### Не копите в руке все части ОТК и ненужные для выбранной комбинации карты

Выбирать конкретный способ победы важно, ведь так вы сможете определить точный набор ресурсов, которые вы можете и не можете потратить.

- - *Гибельные банкиры* нужны для замешивания или *Ширваллы лоя-тигрицы*, или *Всадников в колоду*.
- - Для комбо на 25 урона нужен только один *Гибельный банкир*, второго можно использовать для розыгрыша *Ширваллы лоя-тигрицы* ранее и замешивания ее копии просто для того, чтобы "топдекнуть" ее позднее.
- - *Золотая Горгона* необходима только для ОТК через Утера Черного Клинка, в других случаях ее можно тратить на *Ширваллу лоя-тигрицу* и другие цели.
- - Один заряд оружия Утера Черного Клинка нужно сохранить для комбинации на 25 урона, чтобы добить оставшиеся 5 единиц здоровья противника с полным здоровьем. Держите один заряд оружия только в случаях, если вы уверены, что у противника нет *Прожорливой слизи* и ее аналогов.
- - *Ширвалла лоя-тигрица* нужна только для ОТК через *Гнев небес*. Ее можно играть в темп просто так, если вы отказываетесь от *Гнева небес*, или если вы тут же создадите дополнительную копию лишним *Гибельным банкиром* или *Золотой Горгоной*.
- - Если вы выбрали ОТК через *Всадников*, играть *Гнев небес* можно для добора карт и зачистки стола.
- - Если в колоде две копии *Гнева небес*, одну из них можно отдать почти всегда для зачистки/добора.
- - Если ситуация очень плохая или вы играете с агро колодой, отдавайте все ресурсы в темп и не держите в руке ничего.



### О Призматической линзе

Обычно **Призматическая линза** не делает чего-то плохого: дает две карты и незначительно меняет их стоимость: большинство существ и заклинаний стоит немного.

Проблемы возникают, если вы возьмете **Ширваллу лоа-тигрицу**: сама она станет очень дешевой и вы сможете разыграть ее тут же, но вот заклинание будет "убито" стоимостью в 25 маны.

Неприятно, если это **Равенство** или **Тайм-аут!**. Совсем плохо, если это единственный **Гнев небес**. Если подобное произошло, отказывайтесь от способа победы через комбо на 25 урона и рассчитывайте на Утера Черного Клинка или давление со стола.

### Как играть Тайм-аут!

**Тайм-аут!** – мощная защитная карта с огромным потенциалом, но правильное использовать ее не всегда бывает просто. Можно выделить три способа применения заклинания:

- - *Защита от наносящей урон комбинации противника или существ на столе – полезно в матч-апах с комбо колодами (Жрец на воскрешении, Контроль Жрец и другие), а также в любом противостоянии, если вы потеряли контроль над столом, и в руке нет АоЕ зачистки или на нее не хватает маны. Противник, скорее всего, разменяется своими угрозами со всем, что стоит на вашей половине стола.*
- - *Размен оружием с большим существом противника – Тайм-аут! можно играть, чтобы разменяться с единичной крупной угрозой оружием, не получая при этом урона, но восстанавливая здоровье от атаки оружием.*
- - *Выманивание большего количества существ на половину противника – вы можете выманить из руки противника больше угроз, если разыграете Тайм-аут! в один из ходов, когда вам не хочется отдавать АоЕ зачистку или вы ожидаете, что она придет на следующий ход.*

Разыграв **Тайм-аут!** и атаковав по существу с похищением жизни, вы не дадите герою противника восполнить здоровье.

Играйте **Тайм-аут!** всегда, если вы уверены, что на следующий ход выиграете, и у вас есть свободные кристаллы маны.



### Вовремя играйте АоЕ

В колоде есть несколько AoE: **Яростный пиромант**, **Освящение** и **Равенство** – все они хорошо синергируют друг с другом. Особенно важное заклинание – **Равенство**. Старайтесь не отдавать вторую его копию слишком рано, поскольку после руки противника будут развязаны: он не будет бояться разыгрывать массу крупных угроз на стол.

В колоде есть и другие способы ослабить крупный стол: **Уменьшающий луч** — заклинание сильно и самостоятельно, но его можно комбинировать с **Яростным пиромантом** и **Освящением**.

### Следите за количеством карт в руке

Махинации со Всадниками, возвращающими в руку эффектами и просто перебор колоды часто вынудят вас задумываться о количестве карт в руке. Если все нужные для победы карты в ней уже есть, не беспокойтесь о «топдеках» и не бойтесь сжигать их. Но если вы ищете ключевую карту (рыцаря смерти, **Золу Горгону**, **Тайм-аут**, **Гнев небес**, **Ширваллу лоя-тигрицу**), не доводите руку до переполнения к концу хода.

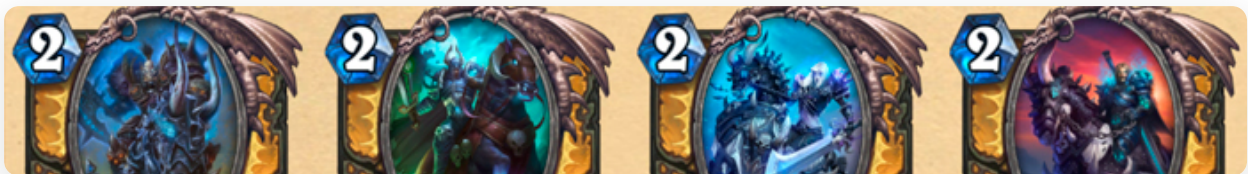
Помните, что некоторые противники могут заставить вас брать дополнительные карты (**Близость к природе** Друида, например).

### Следите за оставшимися картами в колоде

Следить за оставшимися в колоде картами важно любому архетипу, и ОТК Паладин – не исключение. Так вы сможете не только прогнозировать «топдеки», распоряжаться ключевыми картами и лучше планировать будущие действия, но и точнее предсказывать исходы **Гнева небес**: порой играть его нужно тогда, когда в колоде есть не только **Ширвалла лоя-тигрица**.

Также вы сможете эффективнее использовать **Призматическую линзу** и **Кристаллологию**, зная, что именно осталось в колоде и осталось ли хоть что-то, что могут дать эти заклинания.

Помогают следить за картами в колоде **Deck Tracker** или **Track-o-bot**.



### Следите за именами Всадников, не возвращайте в руку копии

ОТК комбинация с Утером Черным Клинком работает лишь при нахождении на столе четырех Всадников с разными именами. Следите за тем, какие уже есть в руке или колоде. Не возвращайте копии – в них не будет никакого смысла.

Учить имена четырех разных Всадников не нужно: просто возьмите в привычку перепроверять их в руке, колоде (с помощью **Deck Tracker**) и на столе каждый ход.

Часто неудача может портить планы, так что вы будете какое-то время призывать тех же Всадников, что уже есть в руке или колоде. Запаситесь защитными инструментами, исцелением и **Тайм-аутом!**, чтобы сгладить негативные последствия рандома и надежно победить.

### Последовательность розыгрыша Всадников важна

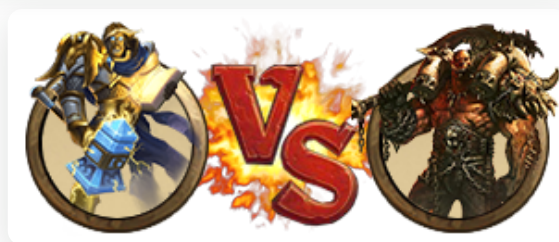
Сила героя **Утера Черный Клинок** не может призвать на стол вторую копию Всадника. Но если кто-то из них есть только в руке, на столе может появиться ее копия.

Думайте о порядке действий, реализуя эту комбинацию: сначала ставьте Всадников из руки, и только после используйте силу героя, чтобы не допустить повторов. Сила героя всегда используется последней.

### Защищайте Всадников провокаторами и бафами

Всадники могут пережить ход противника, если вы поставите их за провокации (**Праведная защитница** особенно эффективна) или дадите им бафф (**Зелье героизма**).

Давать бафф Всадникам выгоднее, чем другим существам. Поскольку Всадник под немотой пусть и теряет дополнительные характеристики, но сохраняет свое имя, то есть он все еще годен для ОТК комбинации. Противнику придется сначала дать немоту Всаднику под баффом, а потом и убить его.



С **Нечетным Воином** трудностей не возникнет: вовсе откажитесь от **Гнева небес** в пользу Утера Черного Клинка и Всадников. Вы можете проиграть, если вернете в руку одинаковых Всадников 2/2. Следите за этим, не допускайте глупых ошибок.

**Нечетный Квест Воин** незначительно отличается от Нечетного Воина. Да, он может играть агрессивнее с Сульфурасом и провокациями, но этого чаще всего будет недостаточно для победы. Держите в руке источники исцеления и не отдавайте два **Равенства** слишком быстро, тогда противнику нечего будет противопоставить вам даже на поздних этапах игры. Играйте каждый ход силу героя и приберегите мелких существ, чтобы отводить атаки силы героя **Рагнароса**.

**Квест Воина без Баку Пожирательницы Луны** можно победить и с помощью **Гнева небес**, а обычно при помощи двух копий заклинания. При этом все еще остается надежный вариант с рыцарем смерти: матч-ап легкий, вы вольны выбирать самый удобный способ победы.



**В зеркальном поединке** победит тот, кто раньше найдет свою комбинацию.

Соответственно, вам важны все средства добора. Помните, что **Тайм-аут!** защитит вас от **Гнева небес**, но не от Утера Черного Клинка. Учитывайте это и в отношении противника.

Трудно выбрать один способ победы, которым правильно пользоваться всегда. Через **Гнев небес** получится сыграть быстрее, если вы правильно обыграете **Тайм-аут!**: ваш и вражеский. Также он надежнее и не зависит от рандома.

Старайтесь сберечь 5 брони, полученных от Утера Черного Клинка. Противник не сможет нанести 35 урона с пустого стола даже с оружием.

**Нечетный Паладин** – матч-ап, в котором важны массовые зачистки, правильное управление ими принесет победу. Вы не планируете побеждать комбинацией, а стремитесь выживать. Ценен **Яростный пиромант**, которого по возможности лучше скопировать **Золой Горгоной** или **Гибельным банкиром** перед применением заклинаний.

Боритесь за стол и считайте, сколько урона нанесет противник с **Грибомантом** и другими баффами. Если урон близок к летальному – отдавайте зачистку. Бороться за стол нужно не только с помощью АоЕ, но и существами: лучше ставить их после зачисток, чтобы диктовать собственные условия разменов.

Не держите слишком много лишних карт в руке, если их можно отдать в темп. Так вы обыграете Божественную милость.

Играйте **Тайм-аут!**, чтобы выманить больше существ у противника перед применением АоЕ зачистки. Не все купятся на такую провокацию, но кто-то может подумать, что у вас закончились ответы, и поэтому вы защищаетесь **Тайм-аутом!**. Сразу после – зачищайте стол.

Матч-ап с **Четным Паладином** равный и напряженный: у противника намного больше тяжелых угроз и взрывного урона из руки (оружие, **Гнев карателя**, **Освящение**, **Командир Авангарда**). Вы не будете защищены даже с несколькими провокаторами на столе из-за связок с **Равенством** противника.

Используйте **Тайм-аут!** так же, как и в противостоянии с Нечетным Паладином.



**Спелл и Секрет Охотники** могут играть довольно агрессивно, используя не только стол, но и взрывной урон, поэтому важно не потерять слишком много здоровья.

Помните, что теперь нужно готовить ответ на **Зул'джина**, который может резко перевернуть ход партии. Он обязательно заново заполнит стол и, возможно, нанесет вам много урона (причем не только прямого, но и призвав несколько **Хафферов** или **Леокков**), поэтому будьте готовы. Если у вас мало здоровья, и вы ждете **Зул'джина**, можете разыграть **Тайм-аут!**.

Помните, что проверять секреты в начале игры не стоит. Не атакуйте по герою противника в принципе, пока контроль над столом не за вами. Также можете не атаковать крупными и средними угрозами, если боитесь **Морозной ловушки**. Ставьте на стол мелкие угрозы и старайтесь проверить секрет ими. Рассчитывайте на провокации, которыми необязательно атаковать, чтобы они стали эффективными.

С Оберегом: малый изумруд справится комбинация **Яростный пиромант + Освящение**, а также **Маг крови Талнос + Освящение** и другие классические приемы с **Равенством**. Еще полезен **Уменьшающий луч**.

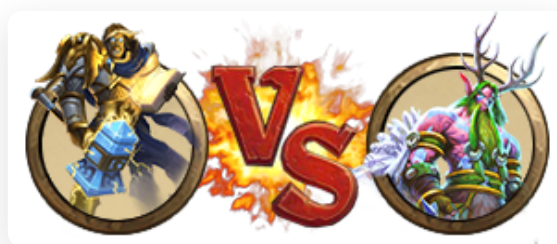
**Мидрейндж Охотник** — классическое темповое противостояние, в котором главная задача — выжить, а не реализовать комбо. Не бойтесь играть темпово и тратьте части комбинации для борьбы за стол и защиты. Старайтесь не оставлять зверей на половине противника, в особенности **Тундрового люторога**, и готовьтесь к двум Командам «Взять!».

Не жадничайте с **Кристалломантом Кангором**, которого можно скомбинировать и с незначительным источником исцеления.

**Охотник на хрипах** — тяжелый матч-ап, в котором не столь эффективны AoE способности и **Уменьшающий луч** из-за угроз с предсмертным хрипом и **Плотоядного куба**.

Старайтесь разбивать угрозы с предсмертными хрипами самостоятельно (**Яйцо дьявозавра** в первую очередь), и уже на следующий ход искать способ избавиться от стола противника.

Противник может давить долго, поэтому рассчитывайте и на какую-либо ОТК комбинацию в зависимости от обстоятельств.

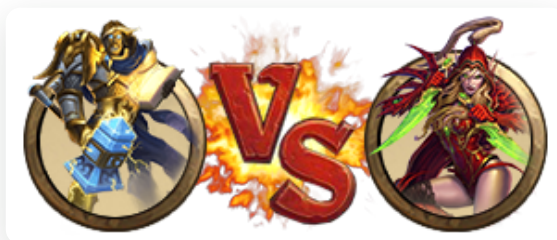


Встретив **комбо колоду Друида** (**Малигос Друид**, **Хаккар Друид**, **Меха-К'Тун Друид**), задумайтесь о правильном применении **Тайм-аута!**. Заклинание не спасет от **Меха-К'Туна** или **Короля Вихлепыха**, но все наносящие урон комбинации не смогут пробить неуязвимость, поэтому важно вовремя их применить. Также сосредоточьтесь на поиске собственной комбинации и скорейшей ее реализации.

Вы можете помешать **Меха-К'Тун Друиду** реализовать свою комбинацию, оставив на его столе небольшую угрозу и не выставляя крупных существ. Запаситесь большим

количеством исцеления и старайтесь как можно быстрее добить Друида **Гневом небес**, оружием и другими способами.

**Биг Спелл Друид** может доставить неприятности из-за тяжелых угроз: матч-ап с ним тяжел, вас могут переиграть по ресурсам в руке, поэтому играйте жаднее и не отдавайте ключевые ремувалы на мелкие угрозы.



Матч-ап с **Нечетным Разбойником** не так плох, особенно если в колоде есть **Серебряный клинок**, отлично справляющийся с **Бандюгой** и **Коварным птенцом**. Сыграйте оружие через Монетку на третий ход.

В колоде достаточно зачисток и других защитных инструментов для этого матч-апа, так что ваша задача – правильно ими распорядиться и истощить ресурсы в руке Нечетного Разбойника. Не делайте ставку на одиночные крупные угрозы, старайтесь спамить стол мелкими. Первые крупные угрозы Разбойник уничтожит с помощью **Кровожадного злолиста**.

**Тайм-аут!** можно сыграть перед пятым ходом Разбойника, если на его столе много угроз, а у вас нет, так вы не дадите противнику реализовать **Грибоманта** максимально эффективно. Старайтесь играть это заклинание тогда, когда у Разбойника есть угрозы на столе.



**Четный Шаман** – равный матч-ап, в котором угрозу представляют в первую очередь тяжелые существа Тралла, а также ранние **Тотем языка пламени** и **Похитительница трупов**. Ответить на последнюю может быть трудно без стола, постарайтесь как-либо сбить ее божественный щит.

Не спешите отдавать связки с **Равенством**, они важны на поздних этапах партии для борьбы с крупными угрозами.

Проблемой также может стать **Ал'акир**, на которого можно ответить связкой **Яростный пиромант** + дешевое заклинание + **Равенство**.

Победить Четного Шамана лучше при помощи связки с **Гневом небес** и атакой оружием. Времени на поиск трех разных всадников может не хватить.



**Нечетный Маг** – выгодный матч-ап. Главное вовремя найти ответ на **Джан'алая лоа-дракондора** с **Рагнаросом**. Помните, что лоа надо постараться убить, чтобы его не вернула в руку **Зола Горгона**. Поэтому поберегите AoE зачистки для этого момента. Когда противник сменит облик, вам придется отказаться от базовой силы героя, чтобы не подставлять целей для “пинга”. Оружие тоже лучше использовать до выхода **Элементалей воды**. В целом матч-ап благоприятный: противник медленный и даст вам время для поиска нужных карт.

**Нечетный Агро Маг** – уже не так прост. Помните про массу взрывного урона противника, но главная угроза все-таки - его стол и секреты, без которых Джайна не сможет победить. У Мага только одна **Антимагия**, но есть две копии **Взрывающихся рун**, так что обыгрывайте в первую очередь их: они не так страшны, как **Антимагия**.

**Биг Спелл Маг** – медленный противник, у которого практически нет взрывного урона. Берегите **Равенство** и **Уменьшающий луч**, чтобы ответить на тяжелые угрозы Джайны. Как и в случае с Нечетным Магом, не играйте Паладинов-рекрутов после **Ледяного лица Джайны**. Матч-ап благоприятный, выиграть в нем можно или через **Всадников**, если Маг набрал много брони, или через **Гнев небес**.



**Контроль Жрец** попытается убить вас **Взрывом разума**, поэтому всегда следите за здоровьем, старайтесь держать больше исцеления в руке до критического момента: 16 или 22 единиц здоровья в зависимости от разыгранных **Темных видений**. AoE зачистки берегите для крупных драконов.

**Ширваллу лоа-тигрицу** нужно отдать не для синергии с **Гневом небес**, но для ответа на **Алекстразу**, дополнив ход источником хотя бы 1-ой единицы урона.

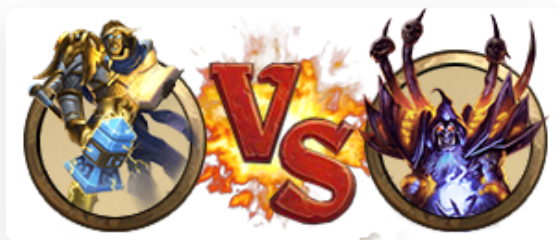
После **Алекстразы** решайте, как вы победите противника: или через **Гнев небес**, если удастся заполучить копию **Ширваллы лоа-тигрицы** в руку, или через **Всадников**.

**Тайм-аут!** спасет от **Взрывов разума**, но не от **Алекстразы**. Старайтесь не играть заклинание до выхода легендарного дракона.

**Жрец на воскрешении** опаснее и из-за более мощных и менее предсказуемых комбинаций с **Клонодельней Зерека** и **Оберегом**: малый алмаз, и из-за большого количества тяжелых угроз, на которых может не хватить массовых ремувалов.

Старайтесь приберечь связки с **Равенством** для Оберега: малый алмаз, а единичные крупные угрозы уничтожать оружием и существами.

Трудно вовремя применить **Тайм-аут!**: делайте это всегда, если на половине противника есть тяжелая угроза (**Король-лич**, **Малигос**, **Пророк Велен**) и он может воскресить что-то опасное.



**Зоолок** – хороший матч-ап, поскольку в распоряжении Чернокнижника нет «липких» угроз, и каждая массовая зачистка сильна и эффективна. Старайтесь после АоЕ ставить хоть что-то на стол, мешая противнику выставляться вновь. То же и с исцелением: не пытайтесь просто вылечить себя и больше ничего не делать, так вы лишь оттянете неизбежное. Сочетайте исцеление с АоЕ ремувалами и с перехватом инициативы. Не пытайтесь победить с помощью комбинации. **Тайм-аут!** играйте, чтобы спровоцировать противника выставить больше угроз.

**Четный Чернокнижник** – хороший матч-ап. Противник очень уязвим к **Гневу небес**: порой вы сможете убить его просто двумя копиями этого заклинания, даже если в колоде остались дешевые карты. Перебирайте колоду и ищите ОТК через **Гнев небес**, пытайтесь убить соперника рано: **Кровопийца Гул'дан** восстановит много единиц здоровья Чернокнижнику в долгосрочной перспективе.

**Тайм-аут!** можно играть, чтобы защитить себя от крупных угроз или разменяться с ними оружием без вреда для здоровья.

**Матч-ап с Меха-К'Тун Чернокнижником** — гонка в поисках ОТК комбинаций. Старайтесь давить на оппонента столом и ищите комбо с **Гневом небес**. Когда у противника не останется карт в колоде, играйте связку **Ширвалла лоя-тигрица** + **Гибельный банкир** + **Гнев небес** в любом случае, даже если в колоде остались карты.

Против **Меха-К'Тун** не поможет **Тайм-аут!**, можете играть это заклинание в любой свободный момент, чтобы удешевить **Ширваллу лоя-тигрицу**.



Долгое время Паладин с **Гневом небес** считался фановой колодой, неспособной на стабильные результаты в ладдере. Но в Раствахановых игрищах ситуация изменилась: сегодня Холи Паладин — отличный выбор для турниров и ладдера.

Не упустите возможности сыграть веселой, необычной и эффективной ОТК колодой Паладина, которая при этом показывает достойные результаты в мете.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

