

ПОСЛЕ НЕРФОВ
ПАТЧ 13.1

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Патч 13.1) ОТК Паладин и Холи Паладин Растахановых игрищ. Гайд по архетипу.

29.12.2018

Гайды

Гайды Растахановы игрища

ОТК ДК Паладин и Холи Паладин Растахановых игрищ



Сегодня речь пойдет об ОТК Паладине. Архетип не новый, но существенно изменившийся в Растахановых игрищах благодаря новым картам. Интересно то, что ОТК Паладины бывают разные.

Одни – более популярные – побеждают с помощью силы героя Утера Черного Клинка и синергий с ней. Такие архетипы будут называться в статье ОТК ДК Паладины и просто ОТК Паладины.

Другие выигрывают с помощью синергии Ширваллы лоя-тигрицы и двух Гневов небес, нанося 50 единиц урона по герою противника с пустого стола. Они будут называться в гайде ОТК Холи Паладины или Холи Паладины.

Но какого бы ОТК Паладина вы ни выбрали, всех их отличает непростой и увлекательный геймплей, масса мощнейших защитных опций и гибких инструментов, а также эффективное завершение партий.








В мете после нерфов ОТК Паладин чувствует себя комфортно: это стабильная тир-2 колода с высоким процентом побед, особенно принимая в расчет то, что это контроль архетип, а они редко добираются до тир-1, если принимать во внимание статистические данные. Причина тому – большинство не умеет правильно играть ОТК Паладином.

Зато в руках опытных пользователей ОТК Паладин раскрывает свой потенциал. Архетип неоднократно брал высшие строчки Легенды в декабрьском сезоне, им с хорошим процентом побед играли популярные стримеры.

Его сила – хорошие матч-апы с Охотниками, Нечетным Разбойником, Нечетным Воином, Нечетным Квест Воином, агро колодами и другими. Чаше ОТК Паладин уступает Четным Чернокнижникам, Темпо Разбойникам, Жрецам на воскрешении и Охотникам на предсмертных хрипах.

В гайде вы найдете лучшие сборки ОТК ДК и ОТК Холи Паладинов. Узнаете, какие карты в этих колодах можно заменить и дополнить. Внимательно будут разобраны вопросы муллигана, стратегии игры и типовых матч-апов меты Раствахановых игрищ после нерфов.

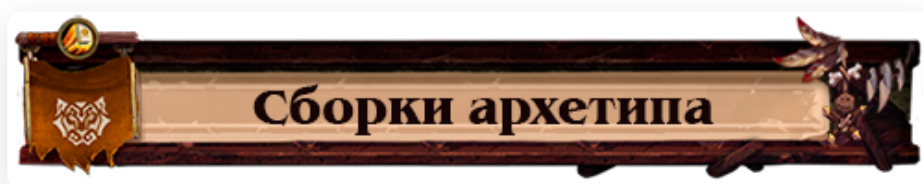
Это обновленный гайд по колодам ОТК Паладинов, актуальный для меты конца декабрьского сезона после нерфов. Далее полный список изменений:

-  *Переработано вступление*
-  *Обновлены сборки архетипа и описания к ним*
-  *Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга"*
-  *Изменены карты, нужные в стартовую руку*
-  *Дополнены разделы "Основы геймплея" и "Стратегия игры"*
-  *Убрано описание неактуальных матч-апов после нерфов*
-  *Добавлено описание актуальных матч-апов*

Разделы гайда:

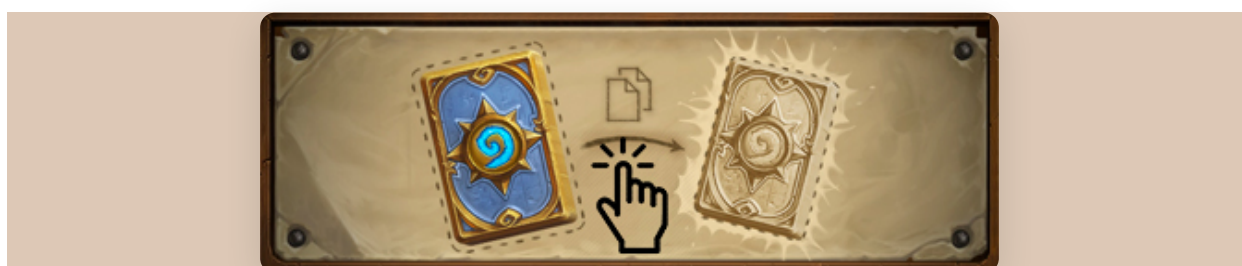
- *Сборки архетипа*
- *Вопросы декбилдинга*
 - *- Основа колоды*
 - *- Набор тех. карт ДК Паладина*
 - *- Набор тех. карт Холи Паладина*
 - *- Общие опциональные карты*
 - *- Замены*
 - *- Бюджетные версии*

- *Муллиган*
- *Основы геймплея*
 - - *ОТК комбинация ДК Паладина*
 - - *ОТК комбинация Холи Паладина*
 - - *Способы защиты*
 - - *Альтернативные способы победы*
- *Стратегия игры*
 - - *14 советов, о которых должен знать каждый ОТК Паладин*
- *Матч-апы*
- *Заключение*



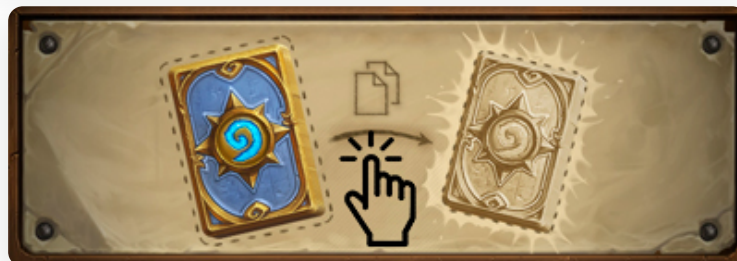
Архетип ОТК Паладина можно условно разделить на два типа: одни используют комбинацию с рыцарем смерти, как это делали еще в Бумном дне, а другие – новое ОТК с Ширваллой лоя-тигрицей и Гневом небес. Первый тип называется ОТК ДК Паладин, а второй – Холи Паладин от английского названия карты Holy wrath (*Гнев небес*).

Обе колоды иногда добавляют *Линессу Печаль Солнца*, но это необязательная опция. У ДК Паладина всегда есть *К оружию!* – карта, которая помогает быстрее перебирать колоду. Холи Паладин это заклинание не добавляет никогда из-за *Гибельного банкира*: боевой клич этого существа помогает осуществлять комбинацию, а *К оружию!* может призвать его на стол из колоды. Холи Паладины не всегда играют рыцаря смерти, в данном случае это не обязательная карта, а лишь дополнительный источник исцеления. Собственно, как и *Ширвалла лоя-тигрица* – в ОТК ДК колодах.



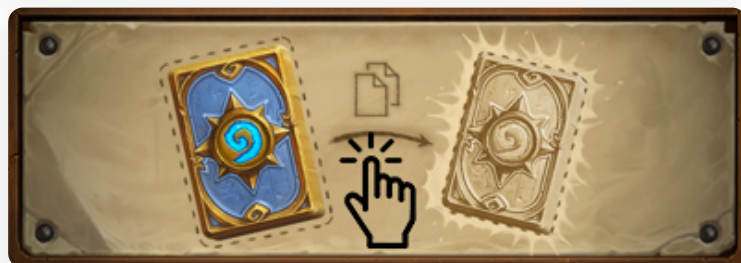
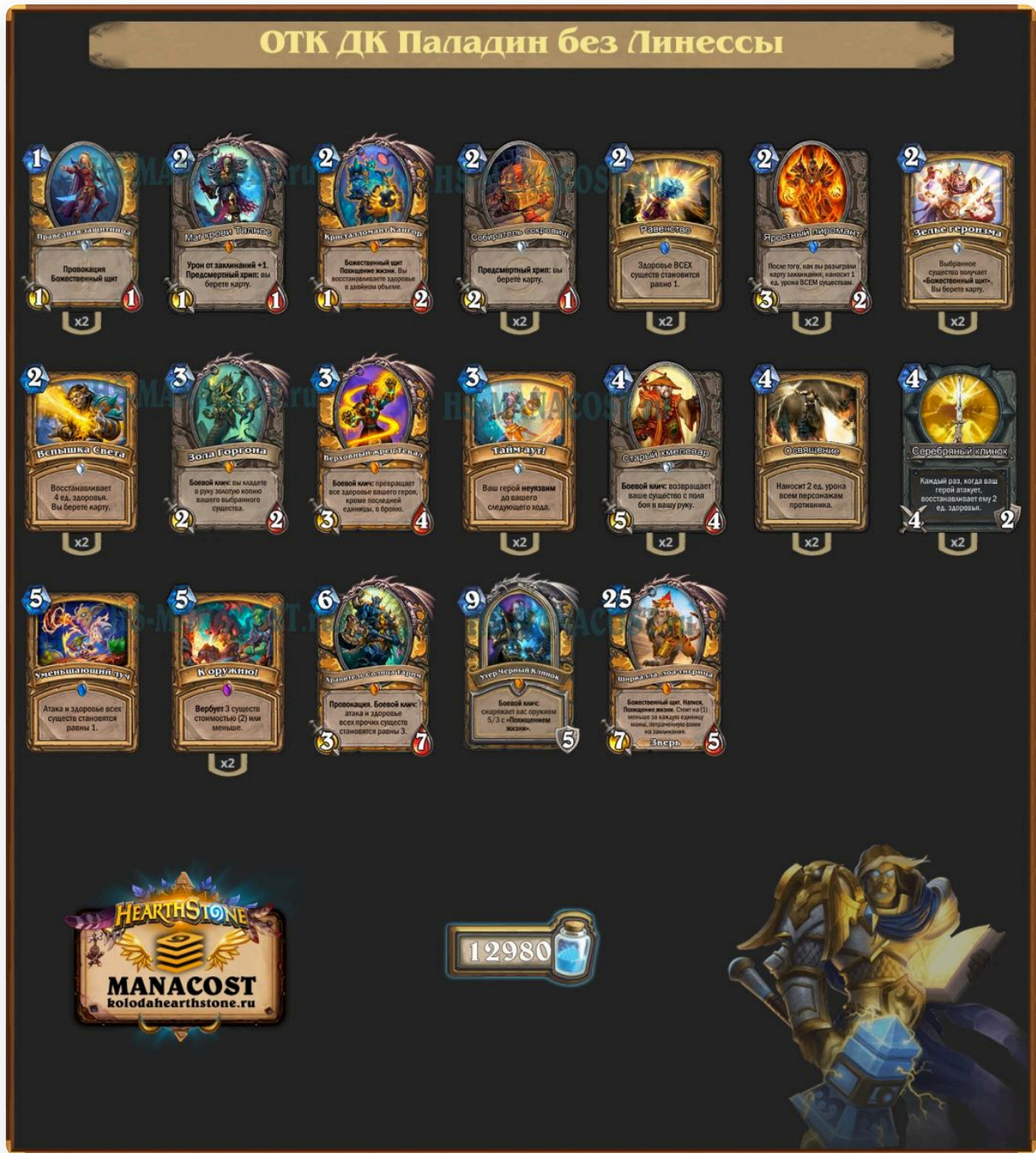
Классический ОТК ДК Паладин

ОТК ДК Паладин (Стандартная сборка)



Сборка считается стандартной за исключением Верховного жреца Текала. Это свободный слот колоды, который часто можно встретить вместо второй копии Тайм-аута!, Серебряного клинка или других опций. Архетип использует классическое комбо с Всадниками, Старым хмелеваром и Золой Горгоной.







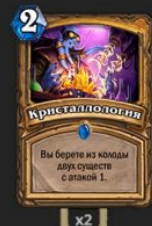




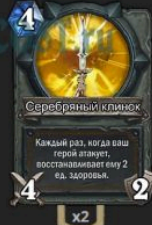
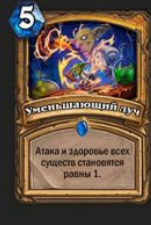






ОТК ДК Паладин без Линессы Печаль Солнца




Колода отказывается от **Линессы Печаль Солнца** в пользу **Уменьшающего луча** и некоторых других опций. Заклинание пригодится против некоторых колод с мощными существами (Четный Чернокнижник, Друид на зверях и т.д.), на которых не хватает привычных зачисток.

ОТК Холи Паладин


ОТК Холи Паладин

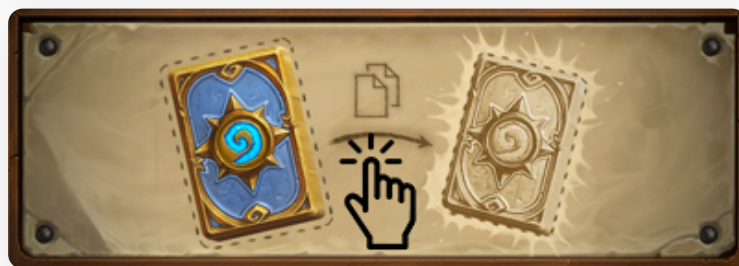
 <p>Боевой класс вы берете карту.</p> <p>1</p>	 <p>Урон от заклинаний +1. Предсмертный хрип: вы берете карту.</p> <p>1</p>	 <p>Здоровье ВСЕХ существ становится равное 1.</p> <p>2</p>	 <p>После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>2</p>	 <p>Выбранное существо помечает «Божественный цвет». Вы берете карту.</p> <p>2</p>	 <p>Боевой класс замешивает в колоду копию вашего выбранного существа.</p> <p>2</p>	 <p>Вы берете из колоды двух существ с атакой 1.</p> <p>2</p>
 <p>Когда вы замешиваете карту в колоду, вы замешиваете дополнительную копию.</p> <p>3</p>	 <p>Провокация. Боевой класс вы раскрываете существо с «Провокацией».</p> <p>3</p>	 <p>Ваш герой неуязвим до начала следующего хода.</p> <p>3</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p> <p>4</p>	 <p>Каждый раз, когда ваш герой атакует, восстанавливает ему 2 ед. здоровья.</p> <p>4</p>	 <p>Атака и здоровье всех существ становится равны 1.</p> <p>5</p>	 <p>Вы берете карту и наносите урон, равный ее стоимости.</p> <p>5</p>
 <p>Выбранное существо получает +2 атаку и «Провокация». Когда оно погибнет, вы получаете существо.</p> <p>6</p>	 <p>Боевой класс в этот момент превращает любое существо, которое вы разыграли за этот ход, в любое другое существо.</p> <p>7</p>	 <p>Восстанавливает 8 ед. здоровья. Вы берете 3 карты.</p> <p>8</p>	 <p>Боевой класс снижает вас оружием 5/3 с «Помешанным мозгом».</p> <p>9</p>	 <p>Божественный цвет. Нетип. Пассивное заклин. Стоит на (1) меньше за каждого ед. здоровья, которого вы нанесли на заклинание.</p> <p>25</p>		



MANACOST
kolodahearthstone.ru

9460

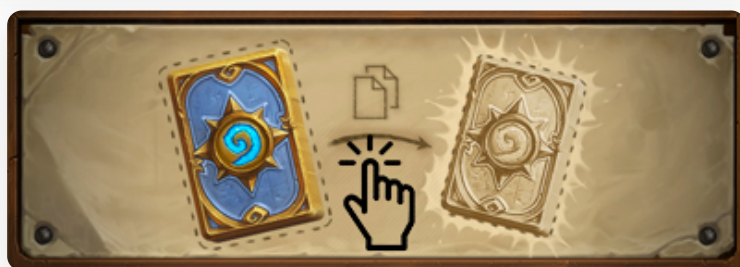
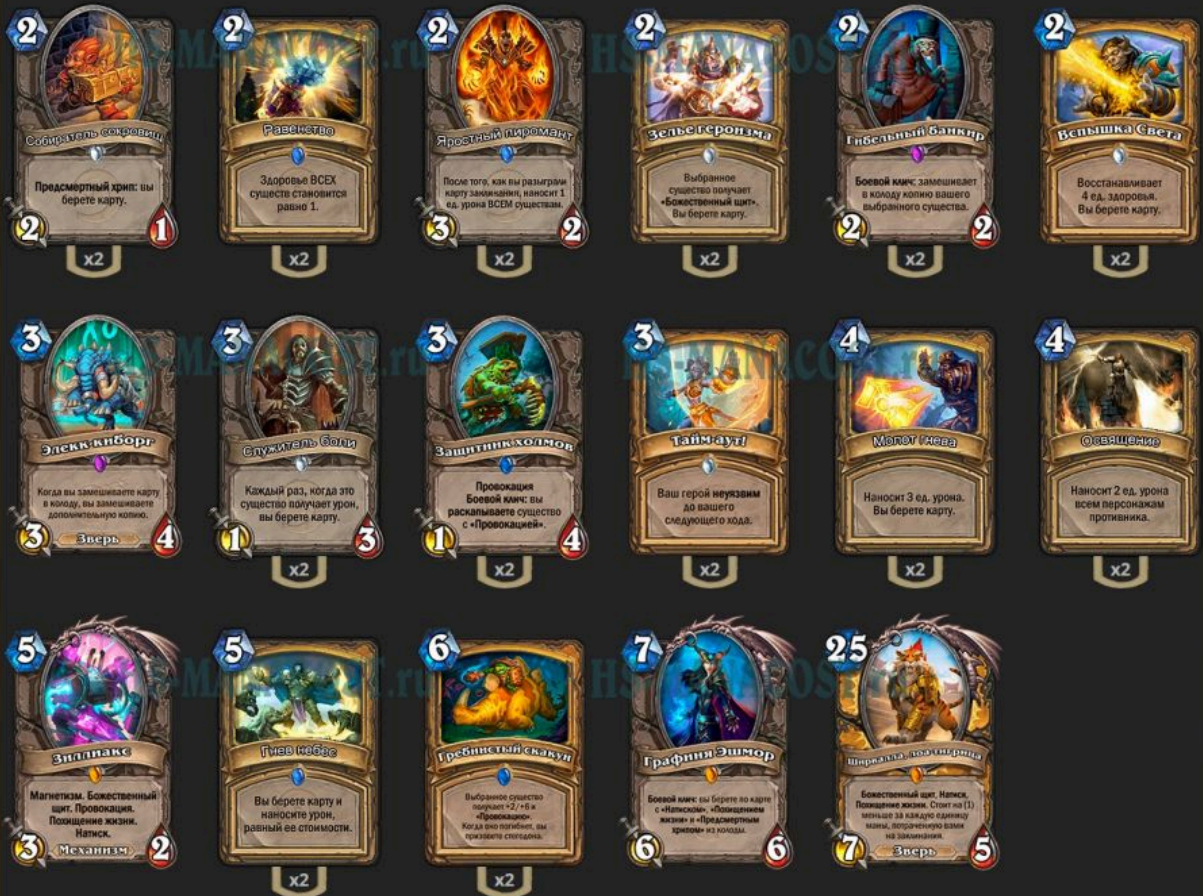




Холи Паладины не играют **К оружию!**, поэтому им необходимо еще активней добирать карты, чтобы опустошить колоду и повернуть комбинацию. Эта сборка ответственно подошла к делу: здесь присутствует **Маг крови Талнос**, **Инженер-новичок**, даже **Возложение рук** и **Кристаллология**.

ОТК Холи Паладин с **Графиней Эшмор**

ОТК Холи Паладин с Графиней Эшмор











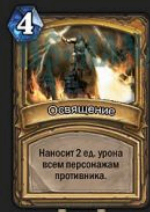
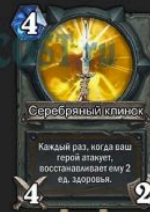










Эта версия отказывается от Утера Черного Клинка и играет Графиню Эшмор. Она предназначена в основном для того, чтобы добирать Зиллиакса и Ширваллу лоа-тигрицу. Иногда будет брать и Собирателя сокровищ, если вы не найдете его раньше. Это одна из самых дешевых версий ОТК Паладина, обратите на нее внимание, если у вас мало чародейной пыли.

С другой стороны, тратиться на Графиню Эшмор ради одного архетипа захотят не все.

Контроль Паладин от js5

Контроль Паладин от js5

 <p>Артисан из Ванора Божественный щит. Позволяет жить. Вы восстанавливаете здоровье в долине объема.</p> <p>1 мана / 2 здоровья</p>	 <p>Равенство Здоровье ВСЕХ существ становится равно 1.</p> <p>2 мана / 2 здоровья</p>	 <p>Яростный пиромант После того, как вы разиграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>2 мана / 3 здоровья</p>	 <p>Кристаллология Вы берете из колоды двух существ с атакой 1.</p> <p>2 мана / 2 здоровья</p>	 <p>Вепышка Света Восстанавливает 4 ед. здоровья. Вы берете карту.</p> <p>2 мана / 2 здоровья</p>	 <p>Прожорливый сапфир Боевой меч: уничтожает оружие противника. Вы получаете броню в размере его атаки.</p> <p>3 мана / 3 здоровья</p>	 <p>Верховный жрец-паладин Боевой меч: восстанавливает все здоровье вашего героя, кроме последней единицы, в броню.</p> <p>3 мана / 4 здоровья</p>
 <p>Защитник холмов Провокация. Боевой меч: вы раскалываете существо с «Провокацией».</p> <p>1 мана / 3 здоровья</p>	 <p>Богиня Умбра После того, как вы призываете существо, сбивает его «Предсмертный крик».</p> <p>4 мана / 3 здоровья</p>	 <p>Мясной фургон Предсмертный крик: призывает из колоды существо с атакой меньше или у этого существа.</p> <p>1 мана / 4 здоровья</p>	 <p>Овечьи уши Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p> <p>4 мана / 2 здоровья</p>	 <p>Серебряный клинок Каждый раз, когда ваш герой атакует, восстанавливает ему 2 ед. здоровья.</p> <p>4 мана / 2 здоровья</p>	 <p>Уменьшающий туман Атака и здоровье всех существ становятся равны 1.</p> <p>5 мана / 2 здоровья</p>	 <p>Эпиплекс Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Позволяет жить. Натиск.</p> <p>3 мана / 2 здоровья</p>
 <p>Плотный куб Боевой меч: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный крик: призывает 2 его копии.</p> <p>4 мана / 5 здоровья</p>	 <p>Механоид Предсмертный крик: призывает робота 6/8.</p> <p>0 мана / 5 здоровья</p>	 <p>Архивариус-капитан Провокация. Боевой меч: атака и здоровье всех прочих существ становятся равны 3.</p> <p>3 мана / 7 здоровья</p>	 <p>Гребнистый скакун Выбранное существо наносит 2 ед. «Ожесточения». Когда вы призываете, вы кричите стоглаза.</p> <p>6 мана / 2 здоровья</p>	 <p>Детины Кангара Воскресит 3 случайных существа. Они считаются доукомплектованными. Эффекты «Магнетизма».</p> <p>7 мана / 2 здоровья</p>	 <p>Утер Черный Клинок Боевой меч: снижает вас оружием 5/3 с «Позволяем жить».</p> <p>5 мана / 5 здоровья</p>	

14060



Архетип нельзя охарактеризовать как ОТК, скорее это новая версия Контроль Паладина с **Механояйцами**, которого читатели уже наверняка встречали ранее. Колода стала более “терпеливой”, добавились новые возможности для исцеления. Теоретически вы можете победить за один ход с помощью рыцаря смерти, но возвращающих в руку эффектов здесь нет. Попробуйте такого Паладина, если любите контроль колоды и этот класс.

Вопросы декбилдинга

Основа колоды – это карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. Основа колоды представлена общая как для ОТК ДК колод, так и для Холи Паладинов.

Основа колоды ОТК Паладина 15(16)/30

В основе колоды всегда присутствуют классические AoE инструменты Паладина – это тройка карт **Яростный пиромант**, **Освящение**, **Равенство**. Эти карты вы должны добавить вне зависимости от того, какая именно комбинация лежит в основе вашей колоды.

Утер Черный Клинок очень популярен в обоих случаях, но некоторые Холи Паладины обходятся без него, так как он обязателен только для ОТК ДК сборок. Рыцарь смерти в сборке с **Гневом небес** же – не ключевая карта, он добавляется ради оружия с похищением жизни, но не для комбинаций с Всадниками.

Любая колода дополняется различными инструментами добора: **Инженер-новичок**, **Маг крови Талнос**, **Собиратель сокровищ**, иногда **Возложение рук**, **Кристаллология**. **Зелье героизма** и **Вспышка Света** встречаются почти везде, поэтому они представлены в основе.

Как уже говорилось, частая опция – **Линесса Печаль Солнца**. В колоде много баффов, поэтому Линессу легко сделать внушительной угрозой и источником перебора колоды.

Ширвалла лоа-тигрица сильна в обеих колодах, поэтому она закрепились в основе. Но если у вас нет этой карты, вы можете отказаться от нее, если не играете Холи Паладином.

Части комбинации для ОТК ДК Паладина, которые вы обязательно должны добавить: два Старых хмелевара, **К оружию!**, **Утер Черный Клинок**, **Зола Горгона**.

Части комбинации для Холи Паладина: два **Гнева небес**, два **Гибельных банкиров**, **Элеккиборг**.

Подробнее об опциональных картах читайте далее.



Опциональные и технические карты для ОТК ДК Паладина:

Молодой хмелевар – добавьте в своего ОТК ДК Паладина, если хотите быстрее найти комбинацию. Правда, часто вы будете использовать классический вариант со **Старыми хмелеварами**, потому что **Молодого хмелевара** может достать заклинание **К оружию!**. Но это не страшно, **Молодой хмелевар** – совсем не ключевая карта для ОТК ДК Паладина.

Бронированный жук – можете добавить, если страдаете от агрессивных колод. Лучше смотреться в колоде ОТК ДК Паладина, так как взаимодействует с **К оружию!**.

Дух из Черной дубравы – еще одна возможная часть комбинации. С **Духом из Черной дубравы** и **Монеткой** можно разыграть за ход двух Всадников из руки, силу героя, **Духа из Черной дубравы**, **Монетку** и силу героя второй раз. Таким образом, для осуществления комбо вам нужно иметь в руке двух Всадников, а не трех.



Опциональные и технические карты для Холи Паладина:

Кристаллология – в колоде Холи Паладина много карт с 1 единицей атаки, в основном это добор (Инженер-новичок, Маг крови Талнос, Защитник холмов), а также Линесса Печаль Солнца. Не играет в ОТК ДК колодах, так как ухудшает К оружию!, добавляя мелких существ в руку.

Возложение рук – чаще всего добавляется в колоды Холи Паладина, потому что он особенно нуждается в сильном доборе карт.

Инженер-новичок – добавляется исключительно в колоды Холи Паладина из-за антисинергии с К оружием!. Простой и дешевый добор, можно достать с помощью Кристаллологии.

Зиллиакс, Графиня Эшмор – обычно эти опции добавляются вместе. Графиня Эшмор достает Ширваллу лоа-тигрицу и, собственно, самого Зиллиакса. Такая связка больше подойдет Холи Паладину, для которого чем больше добора, тем лучше.

Утер Черный Клинок – в колоде Холи Паладина он необязателен, поэтому относится к разряду опциональных карт. Очень мощный источник исцеления, добавит вам 15 дополнительных единиц здоровья и 5 единиц брони.



Общие опциональные карты:

Кристалломант Кангор – популярная опция, но не обязательная. Силен в связке с **Верховным жрецом Текалом**, так как поможет в два раза быстрее восполнить здоровье. Играет роль “софт-провокатора”, так как мало кто захочет оставлять его в живых.

Верховный жрец Текал – нужен для того, чтобы, грубо говоря, удвоить ваше здоровье. В идеале вы восстановите здоровье до 30 единиц, имея при этом 29 единиц брони. Опция не обязательна, хоть и сильна.

Печать королей – встречается редко, но вписывается в архетип. Баффает ваших существ, удешевляет **Ширваллу лоя-тигрицу**, взаимодействует с **Линессой Печаль Солнца**. Плюс в том, что никто не будет ожидать эту карту от любого ОТК Паладина.

Уменьшающий луч – если вас быстро убивают огромные существа некоторых медленных колод, возьмите **Уменьшающий луч**. Впрочем, он полезен и в агрессивных матч-апах, где соперники постоянно баффают и наращивают стол. Помните, что если у противника есть усилитель других существ на столе (**Лидер рейда**, **Герой Штурмграда**, **Вожак лютых волков** и т.д.), его бафф не исчезнет.

Линесса Печаль Солнца – хорошо подходит архетипу, так как он использует много баффов для дружественных целей. Карта не ключевая, но если у вас она есть, добавьте ее. Конечно, **Линесса Печаль Солнца** уязвима ко многим ремувалам в мете, включая немоту, но это не делает ее слабой. В конце концов, вам может повезти, и противник не найдет ответ. К тому же **Линесса Печаль Солнца** заставляет всех оппонентов Паладина опасаться ее выхода и держать какой-то ответ.

Маг крови Талнос – популярен в обеих колодах. Синергирует с **К оружию!** в сборках ОТК ДК Паладина, а Холи Паладин играет его просто как самостоятельный второй дроп. Взаимодействует также с **Кристаллологией**. Не забывайте, что это не только добор, но и бонус к урону от заклинаний.

Защитник холмов – часто вы будете находить **Праведную защитницу**, **Хранителя Солнца Тарима** и **Тириона Фордринга**. Добавьте **Защитника холмов**, если у вас не хватает какой-то дорогой карты, например, того же **Хранителя Солнца Тарима**.

Похитительница трупов – очень редкая опция, но имеет место благодаря **Праведной защитнице** и **Ширвалле лоя-тигрице**. Получит провокацию, божественный щит и похищение жизни, если у вас есть две эти карты.



Несмотря на то, что ОТК Паладин смотрится очень дорогим, его вполне реально удешевить. Обязательных легендарных карт на самом деле немного. В первом случае это **Утер Черный Клинок**, а во втором – **Ширвалла лоя-тигрица**. Остальные дорогие карты делают колоды сильнее, но для ознакомления с архетипом достаточно будет создать минимум.

Потратиться в любом случае немного придется. Если вы выбрали ОТК ДК Паладина, то не получится обойтись без **Утера Черный Клинок**. **Золу Горгону** можно заменить **Духом**

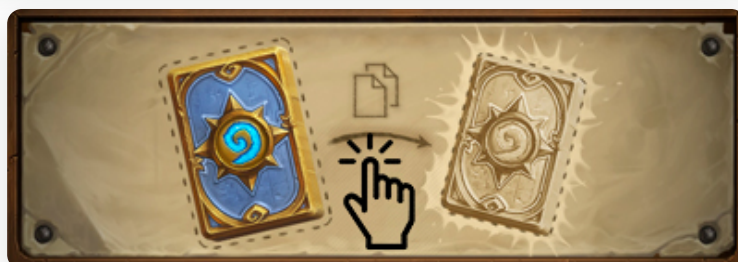
из Черной дубравы. Без Ширваллы лоа-тигрицы на первых порах можно обойтись.

В колоде Холи Паладина обязательная легендарная карта только одна: Ширвалла лоа-тигрица. Без Линессы Печаль Солнца и Утера Черный Клинок можно обойтись, хотя если у вас есть рыцарь смерти, было бы неплохо его добавить.



Максимально бюджетный ОТК ДК Паладин


















Максимально бюджетный ОТК ДК Паладин




Сборка очень дешевая - всего 3740 пыли. При этом она жизнеспособна и может проворачивать комбинацию не хуже самого дорогого ОТК ДК Паладина. Если вам понравится архетип, создайте в первую очередь **Золу Горгону** и **Ширваллу лоа-тигрицу**.


Максимально бюджетный ОТК Холи Паладин

Максимально бюджетный Холи Паладин


 Провокация Божественный щит x2	 Предсмертный хрип: вы берете карту. x2	 Боевой клич: вы берете карту. x2	 Боевой клич: замешивает в колоду кошку вашего выбранного существа. x2	 Восстанавливает 4 ед. здоровья. Вы берете карту. x2	 После того, как вы разыграли карту заклинание, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам. x2
 Выбранное существо получает «Божественный щит». Вы берете карту. x2	 Здоровье ВСЕХ существ становится равно 1. x2	 Провокация Боевой клич: вы раскалываете существо с «Провокацией». x2	 Когда вы замешиваете карту в колоду, вы замешиваете дополнительную кошку. Зверь x2	 Ваш герой неуязвим до вашего следующего хода. x2	 Каждый раз, когда ваш герой атакует, восстанавливает ему 2 ед. здоровья. x2
 Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника. x2	 Атака и здоровье всех существ становятся равны 1. x2	 Вы берете карту и наносите урон, равный ее стоимости. x2	 Выбранное существо получает +2/+8 и «Провокация». Когда оно погибает, вы призываете стогола. x2	 Божественный щит: Неприкосновенная жизнь. Стоит на (1) меньше за каждую единичку маны, которую взяли на заклинания. Зверь	



MANACOST
kolodahearthstone.ru



4300





Такой Холи Паладин стоит 4300 пыли, это тоже очень немного. Создайте Утера Черного Клинка, когда появится возможность, он усилит вашего Холи Паладина.

Вы также можете обратиться к сборке с [Графиной Эшмор](#) за 7400 пыли, представленной в разделе “Сборки архетипа”.



Муллиган ОТК ДК Паладина очень простой: вы всегда агрессивно муллиганите в поисках трех карт – [К оружию!](#), [Утер Черный Клинок](#) и [Верховный жрец Текал](#). Всегда оставляйте эти карты в стартовой руке, причем в любом количестве.

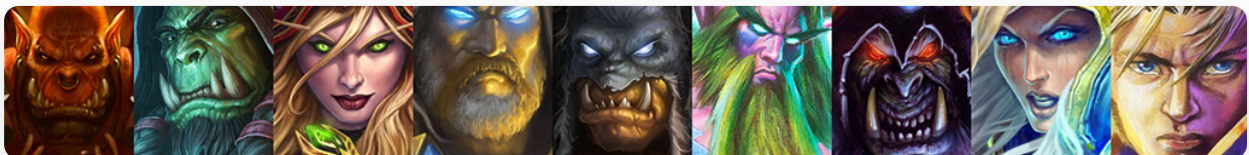
Но кое-какие особенности все-таки есть: порой вам нужны не только эти карты, а также [Серебряный клинок](#), [Яростный пиромант](#) или [Равенство](#). Реже и некоторые другие опции. Вы узнаете, что нужно оставлять и в каких случаях далее, когда речь пойдет о классовой специфике муллигана.

Если вы играете **ОТК Холи Паладином**, вы не ищете [Утера Черный Клинок](#), даже если он есть в колоде (исключение – матч-ап с Воином), также вам недоступно [К оружию!](#).

Вместо этих опций ищите темповые способы добора: [Зелье героизма](#), [Служитель боли](#), [Собиратель сокровищ](#), [Вспышка Света](#), а также [Защитник холмов](#).

Если вы ожидаете агрессию, часто пригодятся [Яростный пиромант](#), [Равенство](#), [Освящение](#), [Серебряный клинок](#), [Зиллиакс](#) – по тем же правилам, что описаны в разделе классовой спецификации.

Также, если ожидаете темповое противостояние, задумайтесь о [Графине Эшмор](#).



Воин: [К оружию!](#), [Утер Черный Клинок](#), [Верховный жрец Текал](#). С хорошей рукой – [Зелье героизма](#).

Паладин: [К оружию!](#), [Верховный жрец Текал](#), [Зелье героизма](#), [Утер Черный Клинок](#).

Охотник: [К оружию!](#), [Верховный жрец Текал](#), [Утер Черный Клинок](#), [Серебряный клинок](#). С хорошей рукой – [Зелье героизма](#), [Яростный пиромант](#).

Друид: К оружию!, Верховный жрец Текал, Утер Черный Клинок, Зелье героизма, Серебряный клинок.

Разбойник: К оружию!, Верховный жрец Текал, Серебряный клинок. С хорошей рукой – Равенство, Яростный пиромант, Зелье героизма, Праведная защитница.

Шаман: К оружию!, Верховный жрец Текал, Серебряный клинок, Утер Черный Клинок, Зелье героизма. С Монеткой и хорошей рукой – Равенство, Яростный пиромант.

Маг: К оружию!, Верховный жрец Текал, Утер Черный Клинок, Серебряный клинок. С хорошей рукой – Зелье героизма, Вспышка Света, Праведная защитница.

Жрец: К оружию!, Верховный жрец Текал, Утер Черный Клинок, Яростный пиромант, Зелье героизма. С хорошей рукой — Хранитель Солнца Тарим.

Чернокнижник: К оружию!, Верховный жрец Текал, Утер Черный Клинок. С хорошей рукой — Равенство, Яростный пиромант, Праведная защитница.



ОТК комбинация ДК Паладина

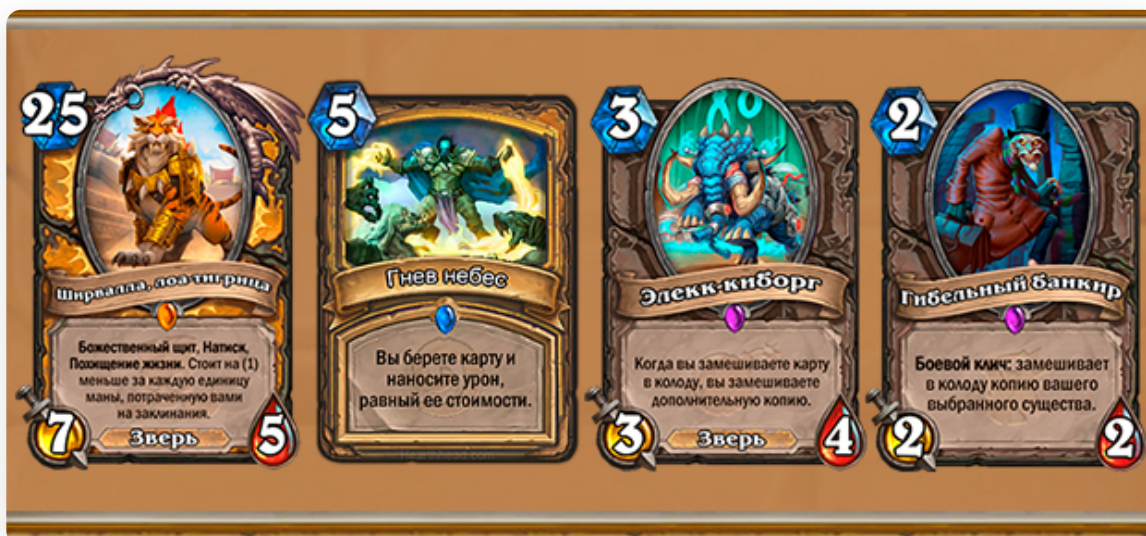
ОТК комбинация ДК Паладина не так проста. Первый шаг в ее реализации – найти и разыграть **Утера Черный Клинок**, что уже бывает непросто, поскольку рыцарь смерти требует девять кристаллов маны и делает мало при розыгрыше.

После задача Паладина – призвать четырех **разных Всадников Апокалипсиса** на стол. Сделать это быстро не выйдет, ведь почти всегда противник сможет избавляться от 2/2 угрозы в свой ход. Помогают **Зола Горгона** и **Старый хмелевар**, с помощью которых нужно возвращать в руку, опять же, разных Всадников Апокалипсиса.

Чтобы убить противника с пустого стола, Паладину нужно заполучить в руку двух-трех разных Всадников. Точное количество зависит от наличия в руке и колоде **Духа из Черной дубравы** + Монетки или их отсутствия. Если этой комбинации нет, в руку нужно

вернуть трех разных Всадников, чтобы победить противника с пустого стола: сначала сыграйте трех Всадников из руки, а после используйте силу героя.

ОТК Паладин не всегда остается с пустым столом к началу своего хода. Порой оппонент не убивает одного Всадника, потому что на это нет ресурсов в руке и/или Всадника защищают провокации и баффы, в этом случае провернуть комбинацию намного проще.



ОТК комбинация Холи Паладина

ОТК комбинация Холи Паладина другая. Есть три важных условия ее выполнения:

- - Наличие в руке всех необходимых для комбинации карт (*Ширвалла лоя-тигрица*, *Гнев небес*, *Гибельный банкир*, *Электр-киборг*)
- - В течение партии вы должны потратить в сумме 22 или более кристалла маны на заклинания
- - В колоде не должно быть карт

Если все условия выполнены, вы способны нанести 50 единиц урона с пустого стола в течение двух ходов. В первый разыграйте *Электр-киборга*, *Ширваллу лоя-тигрицу* и пару *Гибельных банкиров* на нее – на это уйдет минимум 7 кристаллов маны, так что вы сможете даже разыграть **Тайм-аут!**. Так в колоде окажется четыре легендарные карты.

В начале следующего хода вы возьмете одну *Ширваллу лоя-тигрицу*, а еще две послужат для комбинации с *Гневом небес*. Две копии заклинания нанесут 50 единиц урона по герою противника, чего более, чем достаточно в большинстве матч-апов.



Более того, часто вам не нужны махинации с двумя **Гневом небес**: порой и одного заклинания на 25 единиц урона хватит. Оставшиеся 5 единиц можно нанести существами или оружием.

Преимущество ОТК Холи Паладина – гибкость комбинации. Порой не нужно вовсе "стрелять" **Ширваллой лоя-тигрицей**, достаточно будет любого "топдека" на определенной стадии игры, который бы нанес 2-8 единиц урона, особенно если сочетать их с уроном от существ и оружия.

Также не обязательно выполнять все условия, названные выше. Например, в колоде может остаться несколько дешевых карт, но если замешать туда четыре **Ширваллы лоя-тигрицы**, шанс нанести **Гневом небес** 25+ единиц урона будет высоким.

Если комбинация Холи Паладина не удалась, вы все еще можете попробовать победить с помощью **Утера Черный Клинок** и его силы героя. В колоде нет способов вернуть их в руку, но есть возможность замешать в колоду **Гибельным банкиром**. Даже без замешивания сила героя **Утера Черный Клинок** сильна и опасна в затянувшихся партиях.



Способы защиты

Помимо ОТК комбинаций, 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 с помощью 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 помогает в первую очередь **К оружию!**, поэтому это заклинание всегда нужно оставлять на муллигане. С его помощью вы избавитесь от плохих «топдеков», заполните стол и получите выгоду от ваших первых-вторых дропов – **К оружию!** делает все, что нужно Паладину.

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.

Другие источники здоровья – **Серебряный клинок**, **Вспышка Света**, **Ширвалла логотигрица**.



Альтернативные способы победы

Победить можно и без ОТК комбинации. В любом темповом матч-апе Паладин редко побеждает, собрав четыре Всадника на столе или замешав четыре **Ширваллы логотигрицы** в колоду. Приоритет – борьба за стол и истощение ресурсов оппонента. Добившись этого, вы легко победите противника существами на столе, в том числе и силой героя **Утера Черный Клинок**: просто потому, что это 2/2 угрозы – редко от них 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 **Линессу Печаль Солнца**,

Ширваллу лоа-тигрицу, Хранителя Солнца Тарима, Кристалломанта Кангора и других полезных существ. Старый хмелевар может послужить для возвращения в руку существа под немотой или с мощным боевым кличем.

Холи Паладин может играть Ширваллу лоа-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 единиц урона в течение трех ходов. Также по 8 единиц наносит каждый Серебряный клинок. Добавьте к этому силу героя и прочих существ – ваша половина поля может быть опасной и вовсе без полной комбинации.



В этом разделе вы найдете 14 советов и рекомендаций, которые помогут лучше освоить тонкости игры ОТК Паладином.



Никто не знает, какая ОТК комбинация в вашей колоде

ОТК ДК Паладин популярнее ОТК Холи Паладина, поэтому чаще противник будет отыгрывать от Утера Черный Клинок и его силы героя, а не от комбинации на 50 единиц урона.

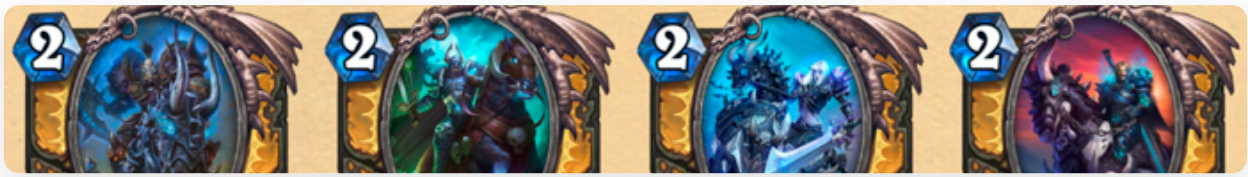
Это может быть важно в матч-апе с Друидами и Нечетными Воинами, которые могут легко выйти из зоны поражения двух Гневов небес, если узнают, что вы играете Холи Паладином, а не ДК Паладином.

Не копите в руке все части ОТК комбинации

Даже если вы решили побеждать с помощью ОТК комбинации, не всегда нужно искать идеальную руку для ее реализации. Пусть Зола Горгона крайне сильна для комбинации, порой ее можно отдать раньше для генерации полезного существа (Хранитель Солнца Тарим, например), если это улучшит игровую ситуацию.

Комбинацию можно осуществить, не призывая на стол всех четырех Всадников за ход. Порой один может пережить ход противника под защитой провокаций или баффа.

Аналогично и Холи Паладин способен выиграть у многих колод без идеальной комбинации, о чем уже шла речь выше.



Следите за именами Всадников, не возвращайте в руку копии

ОТК комбинация сработает лишь при нахождении на столе четырех Всадников с разными именами. Следите за тем, какие уже есть в руке. Не возвращайте в нее копии – в них не будет никакого смысла.

Учить имена четырех разных Всадников не нужно: просто возьмите в привычку перепроверять их в руке и на столе каждый ход.

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

Последовательность розыгрыша Всадников важна

Сила героя Утера Черны 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 ОТК 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** и **Линесса Печаль Солнца** особенно эффективны) или дадите им бафф (**Хранитель Солнца Тарим**, **Гребнистый скакун** и другие).




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.

Но порой лучше дать **Гребнистого скакуна** другому существу, чтобы противник не разменялся со Всадником своим столом.



Когда 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 (**Малигос Друид**, **Контроль Жрец** и другие), а также в любом противостоянии, если вы потеряли контроль над столом, и в руке нет AoE 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 AoE 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.

Тайм-аут! полезно использовать вместе с добирающими карты способностями, если вы дошли до стадии усталости. Часто разыграть **Линессу Печаль Солнца** необходимо, несмотря на усталость – **Тайм-аут!** может помочь получить меньше урона.

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

О **Линессе Печаль Солнца**

Линесса Печаль Солнца – сильнейшая карта с огромным функционалом: она перебирает колоду и защищает героя.

Запоминайте, какие точечные баффы вы сыграли в течение партии, чтобы точно знать, что сделает легендарная карта. **Зелье героизма** и **Вспышка Света** могут добрать

слишком много карт в руку и/или привести к урону от усталости – не допускайте этого, если ключевые карты еще не найдены или вы не близки к победе.

Порой **Линесса Печаль Солнца** может приносить больше вреда, чем пользы.

Играйте **Вспышку Света на существ, если вы хотите добрать больше карт **Линессой Печаль Солнца****

играйте **Вспышку Света** на существо, а не на героя, если вы хотите взять дополнительную карту при розыгрыше **Линессы Печаль Солнца**. Порой, наоборот, вы захотите восстановить здоровье не существу, чтобы не приближать себя к усталости после **Линессы Печаль Солнца**.

Вовремя используйте АоЕ

В колоде есть несколько АоЕ: **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** и **Хранитель Солнца Тарим**.



Зола Горгона лучше Старого хмелевара во всем – когда какую карту играть?

Сравнивая **Золу Горгону** и **Старого хмелевара**, вы придете к выводу, что легендарное существо лучше почти по всем показателям: стоит дешевле и не убирает со стола существо. Но когда играть **Золу Горгону**, а когда **Старого хмелевара**?

Обычно все зависит от кривой маны и того, что в нее вписывается. Если есть мана для **Старого хмелевара**, порой лучше поставить его. Тем более и характеристики у него выше.

Золу Горгону лучше сберечь для последних ходов, вынуждая противника разбираться с дополнительным **Всадником**, которого выбрала целью **Зола Горгона**. Так вы окажете больше давления.

Собирать первого и второго Всадника в руку лучше **Старым хмелеваром**, хотя, если один из них еще в колоде, не жалеите для этого и **Золу Горгону**.

Возможен и **другой вариант**, если вы не планируете защищаться в ход "сетапа" комбинации: играйте силу героя, копируйте в руку Всадника **Золой Горгоной**, а после используйте **Старого хмелевара** на **Золу Горгону**. Вы потратите 9 маны, но позднее реализовать комбо будет намного проще.

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!** или что-то еще), не доводите руку до переполнения к концу хода.

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

Особенно аккуратно следите за размером руки при розыгрыше **Линессы Печаль Солнца**, которая повторит **Зелье героизма** и **Вспышку Света**.

Знайте, какие карты остались в колоде

Следить за оставшимися в колоде картами важно любому архетипу, и ОТК Паладин – не исключение. Так вы сможете не только прогнозировать «топдеки», распорядиться ключевыми картами и лучше планировать будущие действия, но и точнее предсказывать исходы **К оружию!**: на поздних этапах заклинание может не сделать ничего, поэтому важно не рассчитывать на него в такие моменты.

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

Отличия механики оружия с исцелением

Серебряный клинок и оружие Утера Черного Клинка похожи по своей механике: они восстанавливают здоровье (пусть и в разном количестве) герою и наносят урон выбранной цели. Разница в том, что у оружия Утера Черного Клинка похищение жизни, а у **Серебряного клинка** – нет. Чаще всего это не будет играть особого значения, но, если вы получите летальный урон, атакуя по существу, вы умрете всегда, если атакуете **Серебряным клинком**, а вот 5/3 оружие рыцаря смерти тут же полечит вас на 5 единиц – если этого будет достаточно для выживания, вы не проиграете.

Серебряный клинок лечит до атаки, поэтому его эффект бесполезен, когда здоровья максимум и вы размениваетесь с угрозой противника.

К оружию! улучшает Освящение

Разыгрывая **К оружию!**, вы с высокой вероятностью выставите на стол **Яростного пироманта** или **Мага крови Талноса**. И тот, и другой хорошо синергируют с **Освящением** – так вы нанесете 3 единицы AoE урона, а не 2. Также **Яростный пиромант** синергирует и с любым другим заклинанием в колоде, особенно хорошо с **Равенством**.

Матч-апы



Если вы играете ОТК ДК Паладином, с **Нечетным Воином** трудностей не возникнет. Вы можете проиграть, если вернете в руку одинаковых Всадников 2/2. Следите за этим, не допускайте глупых ошибок.

Если вы играете Холи Паладином, будьте готовы к тому, что вам не хватит урона с **Гнева небес**, чтобы убить оппонента. Воину не сложно накопить больше 20 единиц брони, чтобы получить больше 50 единиц здоровья в целом. Если задумка с **Гневом небес** не удалась, попытайтесь сделать комбинацию с помощью Утера Черного Клинка, то есть поставить четыре Всадника. Защищайте их провокаторами, мешайте Воину просто убивать их со стола. Заставляйте его постоянно искать ответ на них. Возможно, так вам удастся победить.

Нечетный Квест Воин незначительно отличается от Нечетного Воина. Да, он может играть агрессивнее с Сульфурасом и провокациями, но этого чаще всего все еще 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.



В **зеркальном поединке**, очевидно, 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.

Поэтому ДК Паладин оказывается немного сильнее Холи Паладина. Второй наносит фиксированное количество урона, которого, кстати, может и не хватить, если вам удастся получить много брони с **Верховного жреца Текала** и восстановиться. А ДК Паладин уничтожает противника моментально, не обращая внимания на броню или **Тайм-аут!**.

Понерфленный, но несломленный **Нечетный Паладин** – матч-ап, в котором важны массовые зачистки, и правильное управление ими принесет вам победу. При этом не важно, играете вы ДК Паладином или Холи Паладином. В обоих случаях вы не планируете побеждать комбинацией, а стремитесь выживать. Ценен **Яростный пиромант**, которого по возможности лучше скопировать **Золой Горгоной** перед применением заклинаний.

Боритесь за стол и считайте, сколько урона нанесет противник с **Грибомантом** и другими баффами. Если урон близок к летальному – отдавайте зачистку. Борьба за стол нужна не только с помощью AoE, 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 AoE зачистки. Не все поведутся 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!**.

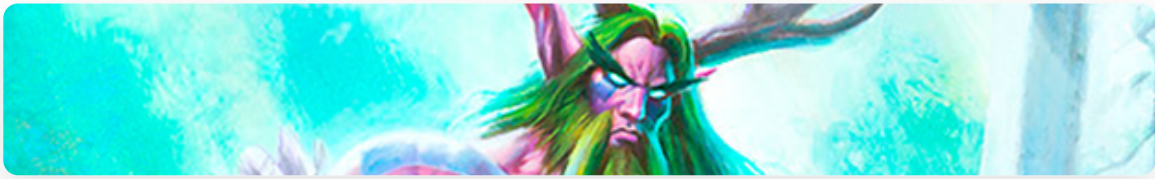
Помните, что проверять секреты в начале игры не стоит. Не атакуйте по герою противника в принципе, пока контроль над столом не за вами. Также вы можете не атаковать и крупными и средними угрозами, если боитесь **Морозной ловушке**. Ставьте на стол мелкие угрозы и старайтесь проверить секрет ими. Рассчитывайте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

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 и готовьтесь к двум Командам «Взять!».

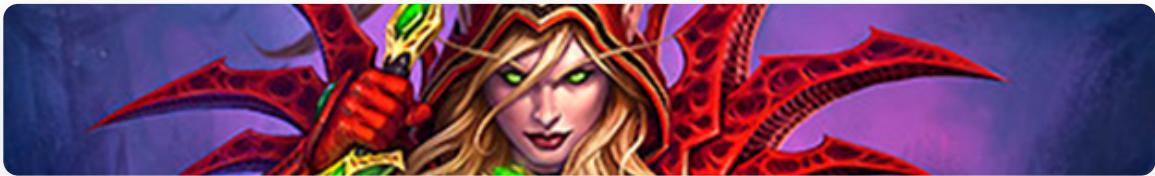
Охотник на хрипах – тяжелый матч-ап, в котором не столь эффективны и AoE способности, и снижающие характеристики эффекты (**Хранитель Солнца Тарим**, **Уменьшающий луч**) из-за угроз с предсмертным хрипом и **Плотоядного куба**.

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



Встретив какую-либо **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.

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 вы найдете **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 – в этом поможет **К оружию!**. 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 их и **К оружию!**, так вы не дадите противнику реализовать **Грибоманта** максимально эффективно. Старайтесь играть это заклинание тогда, когда у Разбойника есть угрозы на столе.

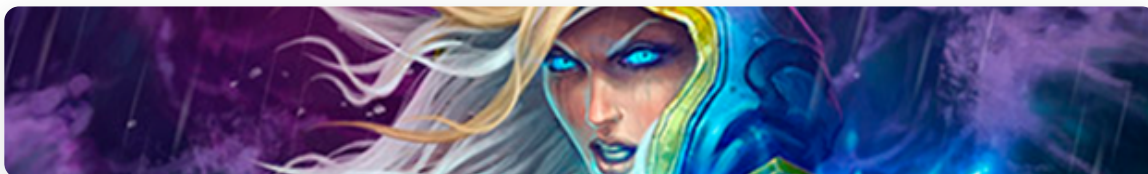


Четный Шаман – равный матч-ап, в котором угрозу представляют в первую очередь тяжелые существа Тралла, а также ранние **Тотем языка пламени** и **Похитительница трупов**. Ответить на последнюю может быть трудно без стола, постарайтесь как-либо сбить ее божественный щит.

Первых провокаторов обезвредит **Сглаз** противника. Особенно он силен против **Гребнистого скакуна** и **Линессы Печаль Солнца**.

Не спешите отдавать связки с **Равенством** и **Хранителя Солнца Тарима**, 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**.



Нечетный Маг - выгодный матч-ап. Главное вовремя найти ответ на **Джан'алая лоа-дракондора** с **Рагнаросом**. Помните, что лоа желательно тоже убить, чтобы его не вернула в руку **Зола Горгона**. Поэтому поберегите АоЕ 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.

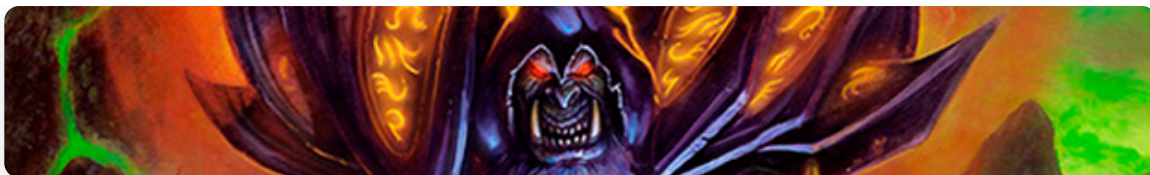
Нечетный Агро Маг - уже не так прост, однако матч-ап все еще выгоден. Помните про массу взрывного урона противника, но главная угроза все-таки его стол и секреты, без которых Джайна не сможет победить. У Мага только одна **Антимагия**, но две копии **Взрывающихся рун**, так что обыгрывайте в первую очередь последний секрет: он не так страшен, как **Антимагия**.



Все архетипы Жреца играют **Ментальный крик**, что помешает вам быстро перебрать колоду. Зато почти всегда будет актуальным **К оружию!**: в колоде наверняка в какой-то момент появится масса существ за 1-2 маны.

Контроль Жрец попытается убить вас **Взрывом разума**, поэтому всегда следите за здоровьем, старайтесь быстрее разыграть **Верховного жреца Текала** или держать больше исцеления в руке до критического момента: 16 или 22 единиц здоровья в зависимости от разыгранных **Темных видений**. АоЕ зачистки и **Хранителя Солнца Тарима** берегите для крупных драконов.

Жрец на воскрешении опаснее и из-за более мощных комбинаций с **Клонодельней Зерека** и **Оберегом**: малый алмаз, и из-за большого количества тяжелых угроз, на которых может не хватить массовых ремувалов. Старайтесь избавляться от единичных крупных угроз с помощью **Хранителя Солнца Тарима**, оружия и существ, а связки с **Равенством** оставлять для **Оберега**: малый алмаз.



Зоолок – не самый плохой матч-ап для ОТК Паладина, поскольку в распоряжении Чернокнижника нет «липких» угроз, и каждая массовая зачистка сильна и эффективна. Старайтесь после AoE 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 AoE ремувалами и с перехватом инициативы. Не пытайтесь победить с помощью комбинации. **Тайм-аут!** играйте, чтобы спровоцировать противника выставить больше угроз.

Четный Чернокнижник – один из неблагоприятных матч-апов. В его арсенале, пожалуй, рекордное число больших существ, с которыми вы не всегда сможете справиться. Очень помогает **Уменьшающий луч**, **Хранитель Солнца Тарим**, AoE зачистки. Приберегите одну для **Кровопийцы Гул'дана**. Перебирайте колоду и ищите ОТК, пытайтесь убить соперника рано. **Тайм-аут!** можно играть, чтобы защитить себя от крупных угроз или разменяться с ними оружием без вреда для здоровья.



ОТК Паладин – хороший выбор в условиях нынешней меты, особенно если вы чувствуете себя уверенным игроком на контрольных колодах. К ОТК Паладину чаще обращаются в Легенде, чем на низких рангах, и там ему особенно комфортно, учитывая большое количество Разбойников и Охотников, с которыми герой статьи справляется со стабильным успехом.

Если вы хотите набраться опыта игры на сложных колодах или просто любите класс Паладина, попробуйте ОТК Паладина.

Спасибо за прочтение гайда и удачи в новом году!