

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Секрет Паладин — колода с самым высоким процентом побед в ладдере. Гайд по архетипу.

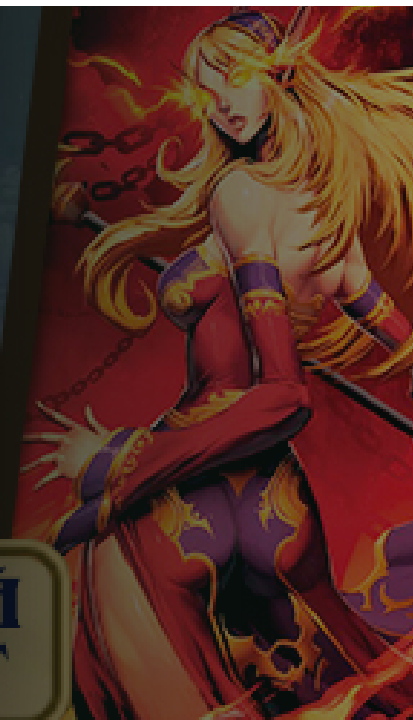
26.03.2019

Гайды

Гайды Растахановы игрища

Секрет Паладин

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой сегодняшнего гайда занимает уникальное место в мете Растахановых игрищ. Секрет Паладином редко играют на стримах, его нечасто можно заметить в топе Легенды. Зато на протяжении всего дополнения после нерфов Секрет Паладин — архетип с самым высоким процентом побед в ладдере.

У Секрет Паладина мало плохих матч-апов. Он отлично справляется с Мидрейндж Охотником, Нечетными Магами, Контроль Жрецом, Жрецом на воскрешении, Разбойниками и другими популярными архетипами.





Примечательно и то, что Секрет Паладин — колода без полярных матч-апов. То есть нет таких противников, которым он проигрывал бы почти без шансов, также и нет

архетипов, которых бы он гарантированно переигрывал. Все зависит от вас: если знаете свою колоду и колоду противника, обыгрываете ключевые ходы оппонента, играете вдумчиво и внимательно, Секрет Паладин сполна раскроет свой потенциал и покажет, почему у него такой высокий процент побед.

Секрет Паладин порадует игроков со скромной коллекцией карт. Полноценная сборка стоит менее 5 тысяч чародейной пыли, и ее можно сделать даже дешевле — далее вы узнаете как. Это особенно актуально для тех, кто не хочет тратить пыль и золото перед ротацией, но все еще стремится взять высокие ранги в конце марта и начале апреля.

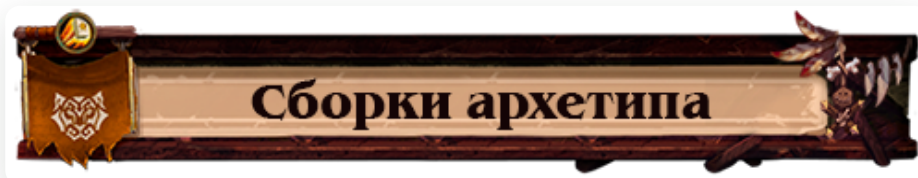
Ищите лучшие сборки Секрет Паладина, узнаете, как колоду можно адаптировать под локальную мету и вашу коллекцию. Также речь пойдет о муллигане, возможностях Секрет Паладина в общем и в популярных матч-апах меты.

Это обновленная версия гайда, актуальная для финальных недель меты Раствахановыщ и грищ. Далее полный список изменений:

-  *Переработаны вступление и заключение*
-  *Дополнены разделы "Сборки архетипа", "Вопросы декбилдинга", "Основы геймплея" и "Стратегия игры"*
-  *Изменены карты, нужные на муллигане против каждого класса*
-  *Добавлены описания актуальных матч-апов меты*

Разделы гайда:

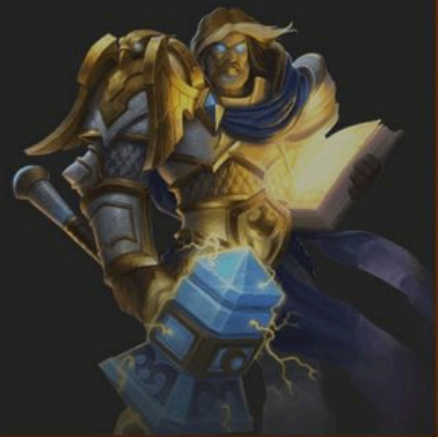
- *Сборки архетипа*
- *Вопросы декбилдинга*
 - *- Основа колоды*
 - *- Опциональные и технические карты*
 - *- Замены*
 - *- Бюджетная версия*
- *Муллиган*
- *Основы геймплея*
 - *- Суть архетипа*
 - *- Как играть против агро*
 - *- Как играть против контроля*
 - *Стратегия игры*
 - *10 советов, которые должен знать каждый*
- *Матч-апы*
- *Заключение*
-





Классический Секрет Паладин

Секрет Паладин с Аманийским берсерком



Классическая версия Секрет Паладина не берет **Похитительницу трупов** и синергии с ней, но обращается к дополнительным тяжелым угрозам (**Грибомант**, **Лозоруб**) и вторым дропам (**Аманийский берсерк**).

Оптимальная и самая сильная версия, хорошая против большинства классов меты.

Секрет Паладин с **Разрушителем чар**

Секрет Паладин с Разрушителем чар



-  x1 Грибомант, x1 Лозоруб




Разрушитель чар, Заблудившиеся в джунглях

Разрушитель чар поможет Паладину игнорировать провокации оппонента, ослаблять угрозы с предсмертным хрипом и под бафами. Неожиданная опция для противников. Заблудившиеся в джунглях помогают не проседать по темпу в агро матч-апах, также с их помощью лучше становится [Хранитель Солнца Тарим](#).

Секрет Паладин от Acucard_true

Секрет Паладин от Asucard_true



-  x1 Лозоруб, x1 Божественная милость



Покаяние, Неправедный суд

Acuscard_true добавляет конкретные технические карты для улучшения матч-апов со Жрецами. Покаяние и Неправедный суд — великолепные опции в матч-апах со Жрецами на воскрешении и Жрецами на провокации. Если матч-ап с Андуином слишком трудный и попадаете часто, обратитесь к этой колоде из топ-88 Легенды.

Вопросы декбилдинга

Основа колоды — карты, используемые каждой или почти каждой версией архетипа. У Секрет Паладина в основе 25 карт: лучшие темповые опции за свою стоимость, секреты и синергии с ними, а также массовые баффы.

Основа колоды - Секрет Паладин (25/30)

 <p>Каждый раз, когда разыгрывается Секрет, это существо получает +1/+1.</p> <p>x2</p>	 <p>Секрет: когда одно из ваших существ умирает, вы возвращаете его на поле боя с 1 ед. здоровья.</p> <p>x2</p>	 <p>Секрет: когда ваше существо атакует, оно получает «Божественный щит».</p> <p>x2</p>	 <p>Секрет: когда персонаж противника атакует, вы призываете на поле боя защитника 2/1, который принимает на себя удар.</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация. Божественный щит.</p> <p>x2</p>	 <p>После того, как вы призвали на поле боя существо, наносит 3 ед. урона случайному персонажу противника.</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой кич: вы раскрываете секрет.</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	 <p>Находясь в руке, получает дополнительный эффект.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы берете карты до тех пор, пока у вас в руке не будет столько же карт, сколько у вашего противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой кич и предсмертный крик: вы выкладываете секрет из колоды.</p> <p>x2</p>	 <p>Выбранное существо получает +4/+4. (+4 к атаке, +4 к здоровью)</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой кич: находящиеся по обе стороны существа получают +2/+2.</p> <p>x2</p>
 <p>Вербует 3 существа стоимостью (2) или меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация. Боевой кич: атака и здоровье всех прочих существ становятся равны 3.</p> <p>x2</p>	 <p>После того как вы атакуете, призывает двух палачинов-рекрутов 1/1.</p> <p>x2</p>			

Основу колоду можно дополнить **Похитительницей трупов** и синергией с ней или альтернативными 2-4 дропами. Чаще всего без **Похитительницы трупов** в колоду берут **Аманийского берсерка** и несколько других опций, зависящих от меты, коллекции и предпочтений игрока. Также основу дополняют вторыми копиями уже имеющихся карт.



Похитительница трупов и синергии

Похитительница трупов, **Сквайр Авангарда** и **Провидец Траллмара** — этот набор улучшает результаты **Секрет Паладина** в медленных матч-апах. **Похитительница трупов** и даже **Провидец Траллмара** — опаснейшие угрозы, особенно под баффами, так что любой медленный противник будет вынужден как-то ответить на них. В агро матч-апах все эти карты не так сильны и эффективны, потому что слишком медлительны и не очень хорошо размениваются с угрозами на столе.

Вместо них берут **Аманийского берсерка** и некоторые другие опции, например, **Затерянных в джунглях**.

Технические карты против Жреца

Покаяние — отличный ответ на тяжелые угрозы Жреца на провокациях. Секрет нужно играть перед 5 или 8 ходом оппонента, чтобы поймать **Гризли из Ведьминого леса**, **Короля-лича** или **Арбитра Мош'Огга**. Секрет помогает и в других матч-апах, если правильно его разыгрывать, но для этого необходимы знания метовых колод, навыки чтения руки и в целом много игрового опыта.

Неправедный суд — куда более простой ответ на крупные угрозы и Жреца, и других популярных архетипов. Реализовать **Неправедный суд** проще, а еще с его помощью можно баффать собственные мелкие угрозы.

Лирой Дженкинс поможет наносить летальный урон в любом матч-апе, особенно полезен в медленных, но также может пригодиться уже на пятый ход против Жрецов из-за своего боевого клича. 1/1 Дракончики испортят эффекты воскрешения Андруина.

Анти-контроль карты

Коварный птенец — замена **Провидцу Траллмара**, если в сборке нет **Похитительницы трупов**. Отличная угроза в медленных матч-апах на любой стадии, но в темповых поединках **Коварный птенец** крайне слаб.

Разрушитель чар — ответ на провокации, существ с баффами и особыми эффектами оппонента, которые чаще всего встречаются среди контроль колод. Эффект немоты не так полезен против Жрецов, поэтому встречается не всегда.

Моджомастер Зихи — возьмите в сборку, если часто встречаете комбо архетипы с **Меха-К'Туном** и другими дорогими способами победы.

Тирион Фордринг — тяжелая опция, полезная в первую очередь в медленных матч-апах, но порой пригодится и в быстрых из-за провокации и высоких характеристик. Берите в сборку, если не хватает тяжелых угроз и давления на поздних этапах.

Анти-агро карты

Вожак лютых волков поможет лучше размениваться мелкими угрозами на ранних стадиях, но не так хорошо синергирует с **К оружию!**, поэтому встречается в сборках Секрет Паладина редко.

Зиллиакс — достаточно радикальная опция, не особо эффективная в медленных матч-апах, зато полезная в быстрых.

Гребнистый скакун — дополнительная тяжелая провокация поможет выиграть время и защитит героя в тяжелых ситуациях. В мете не так много эффектов немоты, так что **Гребнистый скакун** часто реализует себя по максимуму. Слаб в медленных матч-апах и ситуациях, когда Паладину нужно нападать.



Секрет Паладин — достаточно дешевая колода, в которой мало эпических и легендарных карт. Версия от Acucard_true стоит 4 тысячи чародейной пыли и использует только одну эпическую и одну легендарную карту.

Хранитель Солнца Тарим — очень сильная легендарная карта, без которой Секрет Паладин может обойтись, но потеряет значительную часть потенциала. Если этой карты нет, возьмите **Неправедный суд**, чтобы хоть как-то отвечать на крупные угрозы оппонента.

Похитительница трупов — эту эпическую карту легко можно заменить на других существ. Также без нее из колоды стоит убрать Сквайра Авангарда и Провидца Траллмара. Вместо них возьмите **Аманийского берсерка**, **Разрушителя чар** или другие карты из списка опциональных.

К оружию! — ключевая эпическая карта. Без **К оружию!** Секрет Паладин станет намного слабее и потеряет многие мощные синергии.

Обратите внимание, что многие карты Секрет Паладина уходят в Вольный режим уже 9 апреля. Не создавайте отмеченные серым карты, если не планируете играть в Вольном режиме.

Секрет Паладин после ротации Стандарта

Секрет Паладин с Аманийским берсерком



4120

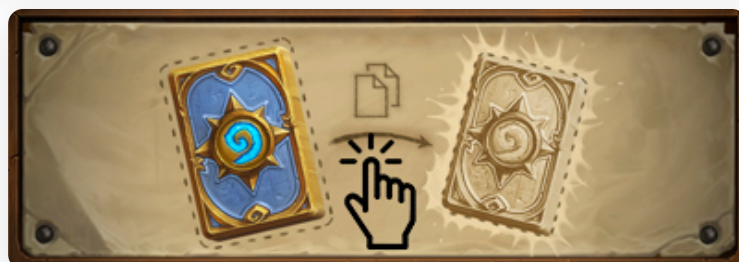
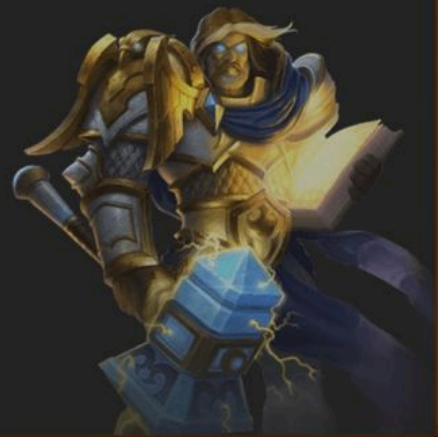


**Максимально
бюджетная версия**



Максимально бюджетный Секрет Паладин

Максимально бюджетный Секрет Паладин



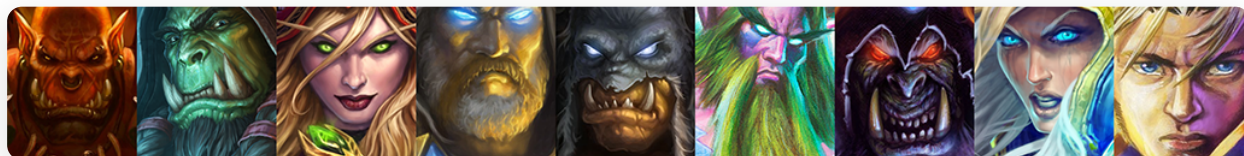
Максимально бюджетная версия архетипа может избавиться только от **Хранителя Солнца Тарима**, но взять **К оружиею!** в нее все-таки стоит, чтобы колода не потеряла основные синергии и своей сути. Такая сборка обойдется в 2440 чародейной пыли и сможет показать хорошие результаты в ладдере.

Если нет **К оружиею!**, не крафтите эту карту и другие опции Секрет Паладина, если не планируете играть в Вольном формате.



У Секрет Паладина много карт, которые он хочет найти на стадии муллигана. Важно рассчитывать на хорошую кривую маны, то есть находить хорошие угрозы сначала на 1, потом на 2 и далее на 3 ходы. Далее несколько общих принципов муллигана.

- - **Хранительница тайн** — отличный первый дроп, вместе с которым можно оставить и хорошие в этом матче секреты.
- - **Часовой с колоколом** — пусть и дорогая, но слишком сильная опция, вокруг которой построено много синергий в колоде. Оставляйте всегда, а с Монеткой даже в двух экземплярах.
- - **Похитительница трупов** нужна в первую очередь в медленных матчах, оставлять ее в них можно всегда. Также можно задуматься об этой карте с хорошей рукой против агро колод.
- - **Гидролог** — хорошо синергирует с Хранительницей тайн, но часто силен и сам по себе. Приятно то, что **Гидролог** выравнивает кривую маны и делает ее гибче.
- - С хорошей рукой или с Монеткой можно задуматься о **К оружиею!**
- - **Сквайр Авангарда** и **Праведная защитница** — хорошие первые дропы прежде всего в агрессивных матчах. Также в них часто силен **Жонглер кинжалами**, особенно если есть Монетка.
- - **Печать королей**, **Божественная милость** и даже **Хранитель Солнца Тарим** — достойные опции в медленных поединках. Порой их нужно оставлять только с хорошей рукой, а порой и просто так.



Воин: Часовой с колоколом, Похитительница трупов, Хранительница тайн, Гидролог, Аманийский берсерк. С хорошей рукой — Божественная милость, К оружиею!, Печать королей.

Паладин: Хранительница тайн, Праведная защитница, Часовой с колоколом, Гидролог. С хорошей рукой — К оружиею!, Жонглер кинжалами.

Охотник: Хранительница тайн, Часовой с колоколом, Гидролог, Аманийский берсерк. С хорошей рукой — К оружиею!.

Друид: Хранительница тайн, Часовой с колоколом, Похитительница трупов, Гидролог, Хранитель Солнца Тарим, Божественная милость. С хорошей рукой — К

оружию!, Печать королей, Защитная матрица.

Разбойник: Хранительница тайн, Часовой с колоколом, Праведная защитница, Гидролог, Аманийский берсерк. С хорошей рукой — К оружию!.

Шаман: Хранительница тайн, Жонглер кинжалами, Часовой с колоколом, Неопознанный молот, Похитительница трупов, К оружию!, Аманийский берсерк.

Маг: Хранительница тайн, Часовой с колоколом, Гидролог. С хорошей рукой — Защитная матрица.

Жрец: Хранительница тайн, Похитительница трупов, Часовой с колоколом, Печать королей, Гидролог, Аманийский берсерк, Божественная милость, Хранитель Солнца Тарим. С хорошей рукой — Искупление.

Чернокнижник: Хранительница тайн, Часовой с колоколом, Гидролог. С хорошей рукой — Защитная матрица, Хранитель Солнца Тарим.



Суть архетипа

Секрет Паладин — агрессивный архетип, один из немногих, кто не играет Баку Пожирательницу Луны или Генна Седогрива. Это значит, что Секрет Паладин не сможет переиграть оппонента, просто нажимая на силу героя. Источник мощи архетипа в первую очередь - его карты.

Поскольку в колоду можно брать карты за любую цену, Секрет Паладин полагается на мощную кривую маны на начальных и средних этапах. 1-3 ходы часто не столь разрушительны и опасны, зато Утер может сделать многое на 4-5, когда в бой вступают Печать королей, Часовой с колоколом, К оружию! и Грибомант. Все эти опции дадут Паладину серьезное темповое преимущество, позволят перехватить инициативу или закрепить ее.

Секреты класса не столь эффективны сами по себе и едва ли "накажут" противника так же сильно, как и секреты Охотника или Мага. С их помощью Паладин в первую очередь защищает свои мелкие и средние угрозы, чтобы позднее было проще дать им баффы [Печати королей](#), [Грибоманта](#), [Хранителя Солнца Тарима](#) и [Неопознанного молота](#).

Важная особенность архетипа — возможность достать из колоды слабые "топдеки" с помощью [Часового с колоколом](#) и [К оружию!](#). Если сделать это рано, Паладин способен играть долго и без спешки, даже если в руке нет единственного источника добора - [Божественной милости](#). Если в колоде нет слабых секретов и существ за 1-2 маны, каждый "топдек" будет мощным и влиятельным.



Как играть против агро

В **агро матч-апах** Секрет Паладин старается переиграть оппонента по темпу. Не спешите действовать агрессивно и бить по герою противника. Главная задача — захватить стол, а после грамотно реализовать баффы, чтобы получить преимущество и закончить партию.

В первые ходы сосредоточьтесь на выставлении максимума существ и выгодных разменов. Секреты помогут оборонять мощные угрозы, баффать Хранительницу тайн и вынуждать оппонента играть не максимально эффективно. Другой способ защищать важных существ — [Праведная защитница](#), старайтесь использовать ее именно как защитное существо, а не просто как 1/1 с провокацией.

Перевернуть ход партии может [Жонглер кинжалами](#). Старайтесь защитить его секретами, [Праведной защитницей](#) или баффами. Если этот второй дроп проживет несколько ходов, вы сможете намного быстрее захватить стол и нанести много урона по герою противника.

В большинстве агро матч-апов нельзя затягивать партию: Зоолок и Нечетный Паладин переиграют вас по выгоде, Мидрейндж Охотник также способен играть медленно, а еще в любой момент перехватить инициативу с помощью [Спустить собак](#), [Прыголапа](#) и [Гиен-падальщиц](#).

Поэтому, как только вы сможете выгодно и эффективно реализовать [Грибоманта](#), [Хранителя Солнца Тарима](#), [Печать королей](#) или просто накопите серьезное

преимущество и надежно защитите угрозы, переходите в атаку. Размениваться все еще можно с помощью оружия или мелких угроз, чтобы защитить крупные.



Как играть против контроля

В **контроль матч-апах** Секрет Паладин играет агрессивно со старта и его приоритеты смещаются. Секреты отчасти теряют свою актуальность: **Искупление** поможет обыгрывать AoE и точечные ремувалы, но реализовать **Защитную матрицу** и **Самопожертвование** будет сложнее. Если эти секреты активны, вы можете игнорировать единичные угрозы оппонента, например, **Сумеречного дракона**: одна его атака будет отведена с помощью секрета. Главное не играть их вместе, а растянуть на несколько ходов.

Трудным препятствием станут провокации оппонента, которые вы не сможете проигнорировать. С ними всегда можно разменяться с помощью существ под бафами, но порой для этого у Паладина не будет времени или сил. Если вы ожидаете крупный "таунт", поберегите для него **Хранителя Солнца Тарима**, **Разрушителя чар**, **Неправедный суд** или **Покаяние**, хотя секрет реализовать не так просто, поскольку сыграть его надо до выхода ожидаемой провокации.

Еще один важный аспект геймплея в контроль матч-апах — игра вокруг AoE способностей. Для начала нужно знать, какие AoE есть у противника, как много урона они наносят и т.д.

Обыгрывать AoE можно несколькими способами:

- - *Защищать существ секретами и божественными щитами*
- - *Выводить существ из зоны поражения бафами*
- - *Не ставить на стол все угрозы в руке, если иначе обыграть AoE невозможно*

Если у противника много массовых зачисток, выманивайте их из руки небольшими, но достаточно опасными угрозами. Ищите способ максимально эффективно реализовать Божественную милость, чаще прожимайте силу героя и готовьтесь к долгой игре.

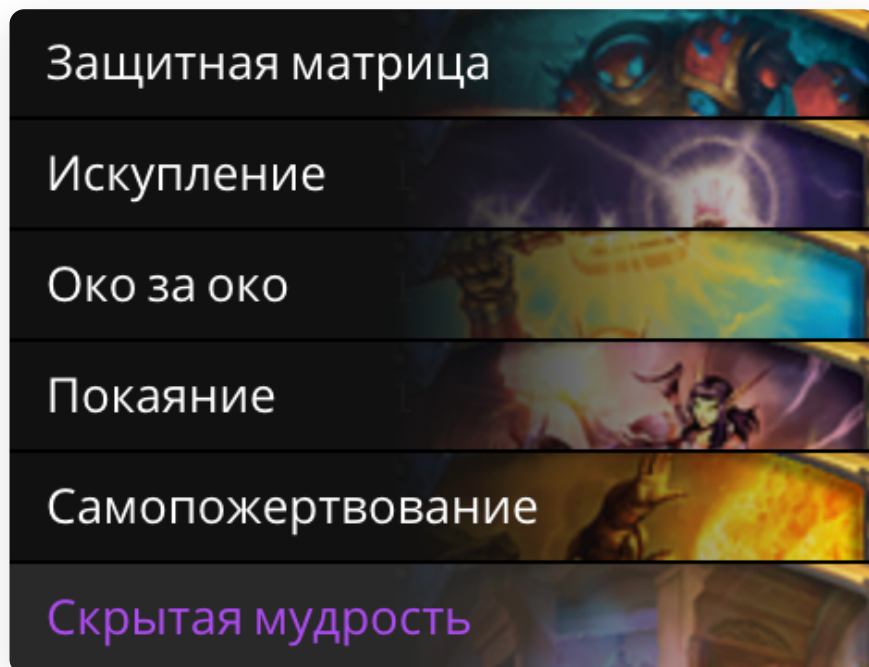
Стратегия игры

Далее вы найдете 10 советов и рекомендаций, которые помогут лучше понять Секрет Паладина и освоить геймплей архетипа.



Какие секреты выбирать с Гидролога

В Стандартном режиме у Паладина есть 6 секретов, шанс найти конкретный — 50%.



Часто вы будете брать те же секреты, что есть в колоде: **Искупление**, **Самопожертвование** и **Защитную матрицу**, потому что с их помощью просто бороться за стол и защищать свои угрозы.

Однако порой можно выбрать и другие секреты: **Око за око** и **Покаяние** сильны против многих архетипов Жреца. **Скрытая мудрость** более ситуативна и не всегда надежна, но в медленных матч-апах или если у оппонента есть Монетка, можно раскопать и ее.

Как правильно выставлять секреты

Самопожертвование лучше использовать, если вы хотите защитить мелкое существо, а **Защитную матрицу** – более крупную угрозу. Играйте в первую очередь **Защитную матрицу**, если на вашей половине поля нет существ с 1 атаки. Помните, что этот секрет не работает, если оппонент атакует по угрозе с божественным щитом. Зато **Самопожертвование** может спасти вашего героя от **Лироя Дженкинса** или существа под бафами Жреца на провокациях. Важно, чтобы на столе было свободное место для 2/1 существа, иначе **Самопожертвование** не работает.

Искупление максимально полезно в связке с божественными щитами и предсмертными хрипами (**Часовой с колоколом**), в остальных случаях воскресших существ будет легко устранить и вы не всегда получите достаточное количество выгоды. Не играйте **Искупление** в надежде воскресить **Похитительницу трупов**: она не сохранит полученные баффы и выйдет просто как существо 3/1.

Покаяние сложно сыграть правильно, но и выгоды из него можно извлечь очень много, если "поймать" тяжелую угрозу противника. Нужно знать, какие тяжелые существа есть у противника, проще всего сыграть **Покаяние**, например, перед 8 ходом противника, если вы хотите ослабить **Короля-лича** или другой восьмой дроп. Чтение руки противника поможет реализовать **Покаяние** максимально эффективно.

Око за око нужно преимущественно в матч-апах с **Малигос Разбойником**, **Жрецом на воскрешении** и **Жрецом на провокациях**. Сыграв его перед предполагаемыми комбо-ходами оппонента, вы по крайней мере сведете партию вничью или вовсе выиграете. Также **Око за око** может помочь и в других ситуациях, особенно если у противника мало здоровья. Секрет хорош в матч-апе с **Магом** и **Квест Воином** из-за выстрела **Рагнарса**.

Не берите **Око за око** против **Охотника**, даже если у оппонента есть огромный зверь. Грамотный **Охотник** обыграет **Око за око** с помощью силы героя или атаки оружием.

Как блефовать и обманывать оппонента

Главное преимущество секретов — противник не знает, что именно вы сыграли, и будет обыгрывать их, совершать невыгодные ходы и ошибаться. Блефовать на низких рангах и против неопытных противников не стоит, потому что они не всегда вообще будут обыгрывать секреты, а сразу же попадутся даже на очевидные действия **Паладина**.

Зато против опытных оппонентов блеф — мощнейшее оружие. Даже если у вас нет **Покаяния**, сыграйте любой секрет перед 8 ходом противника, когда тот хочет выставить тяжелую провокацию: **Короля-лича**, **Арбитра Мош'Огга** и других. Едва ли он совершит этот ход: он будет вынужден сначала выставить что-то мелкое.

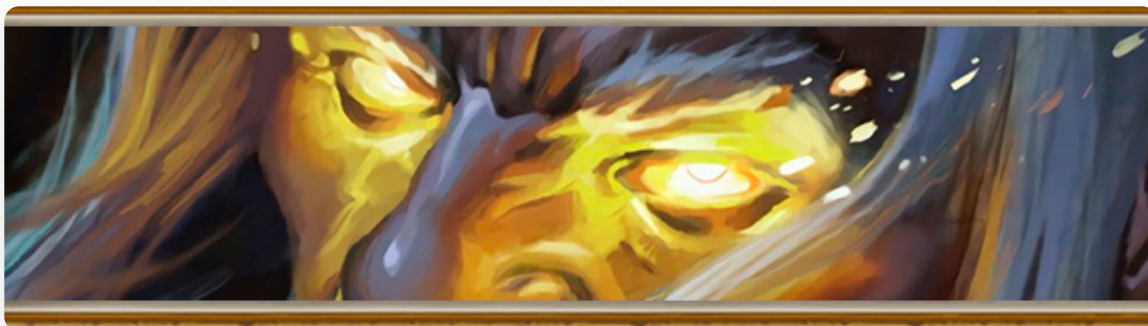
Блефовать с **Искуплением**, **Самопожертвованием** и **Защитной матрицей** сложнее, поскольку эта троица выполняет схожую функцию: защищает одно из существ каким-либо образом.

Также **Око за око** и **Скрытая мудрость** — достаточно ситуативные и сложно активируемые секреты, вынудить противника обыгрывать их будет сложнее.

Как правильно играть баффы

Любой бафф в колоде ([Неопознанный молот](#), [Печать королей](#), [Грибомант](#), [Хранитель Солнца Тарим](#)) лучше играть на цель, которая тут же может атаковать. Если у этого существа будет божественный щит, баффы станут еще мощнее: вы сможете разменяться с любой угрозой оппонента, не потеряв здоровье существа. Также баффать приятно угрозы с неистовством ветра.

Чтобы правильно реализовать бафф [Грибоманта](#), необходимо правильно позиционировать существ на столе: ставьте рядом угрозы с божественными щитами и в целом те цели, которые вы хотите усилить в первую очередь. В разных матч-апах это могут быть разные существа в зависимости от нужд Паладина: обыграть AoE, выгодно разменяться, создать одну очень крупную угрозу или несколько средних.



Когда играть Божественную милость

[Божественная милость](#) — мощный источник перебора колоды в первую очередь в медленных матч-апах. Если вы рано нашли это заклинание и видите, что противник копит карты в руке на начальных этапах, играйте как можно быстрее все карты, чтобы извлечь из [Божественной милости](#) максимум выгоды. Также ее можно сыграть и позже, когда вы потратите все дорогостоящие карты, которых в колоде Секрет Паладина много.

В темповых матч-апах [Божественная милость](#) далеко не так сильна и эффективна. Если с ее помощью вы сможете добрать 2-3 карты, это уже очень многое. Часто [Божественную милость](#) и вовсе можно сыграть так, чтобы получить только одну карту.

Следите за оставшимися в колоде картами

Следить за картами в колоде важно по нескольким причинам. Делая это, вам будет проще:

- - Играть [Часового с колоколом](#) и предполагать, какие секреты он достанет из колоды или не сделает ничего, если секретов не осталось
- - Играть [Похитительницу трупов](#) и рассчитывать на конкретные баффы
- - Играть [К оружию!](#) и ожидать конкретные 1-2 дропы
- - Ожидать "топдек" важнейших карт и рисковать в тяжелых ситуациях

Поможет следить за картами в колоде [DeckTracker](#).

Особенности механики К оружию!

Крайне мощное заклинание за 5 маны нужно играть как можно раньше, чтобы убрать из колоды слабые 1-2 дропы и просто получить больше темпа, полезного практически

всегда.

3 завербованных существа появятся на столе в случайном порядке и редко будут особенно синергировать между собой. Только **Жонглер кинжалами** может сделать что-то еще, если вы завербуете его.

Завербованный **Жонглер кинжалами** может нанести 0-2 урона случайным персонажам противника в зависимости от порядке его призыва на стол. Если заклинание завербует его первым, он появится на столе и после "выстрелит" дважды, когда завербуются другие существа. Если **К оружию!** призовет его последним, ничего не произойдет. Повлиять на порядок вербовки существ вы не можете, но можете ожидать какого-то влияния на стол, если в колоде остались **Жонглеры кинжалами**.



Когда играть Хранителя Солнца Тарима

Хранитель Солнца Тарим — важнейшее существо в колоде и порой единственный способ ответить на крупные угрозы оппонента вроде **Гризли из Ведьминого леса**. Но **Хранитель Солнца Тарим** в колоде один, и важно правильно его использовать.

В агро матч-апах реализовать эту карту бывает не всегда просто, особенно если Паладин отстает. Если вы столкнулись с такой ситуацией и играете с токеной колодой (например, **Нечетный Паладин**), не жадничайте с **Хранителем Солнца Таримом** и играйте в любой удобной ситуации. Например, если на столе оппонента только одна цель любого размера, а у вас нет ничего.

Гораздо проще реализовать **Хранителя Солнца Тарима**, если вы ведете. В этом случае эта карта — или бафф союзных мелких угроз, или способ пройти тяжелых провокаторов оппонента, или и то, и другое.

Если вы ожидаете крупные угрозы от противника (**Жрец на воскрешении**, **Жрец на провокации**, **Нечетный Квест Воин**, **Квест Воин**, **Четный Паладин**) и другого ответа на них нет, берегите **Хранителя Солнца Тарима** и не играйте его для баффа угроз, если, конечно, это не позволит нанести летальный урон или надежно "засетапить" его.

Следите за правильным порядком действий

В колоде Секрет Паладина много карт, которые нужно играть правильно относительно друг друга, а также совершать другие действия в нужном порядке.

Все они достаточно простые: сначала поставить [Жонглера кинжалами](#), а после призывать существ, сначала призывать существ, а после давать массовые баффы и так далее.

Проблема в том, что даже опытные игроки по невнимательности забывают об этом и допускают глупые ошибки, которые могут стоить партии. Помните про порядок действий и не спешите совершать ходы.

Когда рисковать, а когда играть надежно

Риск и надежная игра — не только стили и пристрастия конкретных пользователей, но четко разделяемые игровые стратегии, применимые в разных ситуациях. Неправильно всегда играть надежно, как и неправильно всегда рисковать.

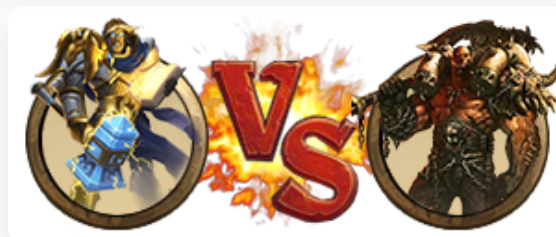
Под риском понимается несколько принципов действий: не обыгрывать AoE эффекты и ключевые ремувалы, не размениваться с опасными угрозами противника и в целом игнорировать тот факт, что какая-то карта оппонента может привести его к победе.

Надежная игра, наоборот, призывает обыгрывать все карты оппонента: как типовые, так и редкие, а порой и вовсе случайно сгенерированные.

И тот, и другой подход могут принести свои плоды или, наоборот, "наказать" вас. Важно правильно выбрать момент для того или иного подхода.

Если ситуация тяжелая в силу незахода нужных карт или матч-апа в целом, рискуйте и не обыгрывайте лучшие ответы оппонента на ваши действия: AoE, исцеления, способы нанести летальный урон. Также рассчитывайте на то, что в течение следующих ходов вам придут идеальные "топдеки", а оппоненту нет.

Если же ситуация хорошая и вы уверены, что сможете продавить оппонента, есть смысл действовать надежно: обыгрывать все карты и уменьшать риски.



Нечетный Воин и Нечетный Квест Воин — напряженные матч-апы с массой AoE зачисток, с которыми вам нужно бороться. Классический Нечетный Воин сложнее, потому что в его распоряжении больше защитных инструментов и меньше провокаций, с которыми отлично справляется [Хранитель Солнца Тарим](#).

Если хотите поставить на стол крупную угрозу с 5+ здоровья, сбейте Воину всю броню, чтобы ему было сложнее реализовать [Мощный удар щитом](#). Также старайтесь поставить

перед 5 ходом Воина на стол угрозы с суммарным здоровьем выше 5 единиц, чтобы Гаррош не реализовал на максимум [Взрывчаткобота](#).

Как и всегда, обыгрывайте [Суперколлайдер](#), не располагая две средние или крупные угрозы рядом. В этом поможет [Праведная защитница](#), а также [Самопожертвование](#) и [Защитная матрица](#).

Играйте [Покаяние](#) перед 5 ходом Нечетного Воина и 5 или 7 ходом Нечетного Квест Воина, чтобы ослабить провокации противника.



Нечетный Паладин — достаточно сложный матч-ап, в котором нельзя действовать нерасторопно. Вы сильнее на 4-6 ходах, но позднее уступите бесконечному напору Паладинов-рекрутов. Разменивайтесь с угрозами противника на ранних этапах, но когда получите темповое преимущество и защитите основные угрозы провокациями или секретами, переходите в наступление. И все же постарайтесь помешать Паладину совершить мощный пятый ход: зачистите стол от всех угроз, чтобы тот не разыграл [Вождя Северного Волка](#) или [Грибоманта](#).

[Хранитель Солнца Тарим](#) не очень силен в этом матч-апе. Играйте его в любой подходящий момент, когда он принесет больше пользы, чем вреда.

Четный Паладин намного медленнее, чем вы и должны пользоваться. Играйте агрессивно и темпово, разменивайтесь только для защиты ключевых угроз и с провокациями. Архетип все еще играет [Освящение](#) и [Гнев карателя](#), старайтесь обыгрывать эти AoE способности. Перед 6 ходом противника старайтесь не оставлять на столе одну крупную угрозу под баффами.

В матч-апе с любым Паладином особенно ценен [Жонглер кинжалами](#). Сохраняйте этот второй дроп всеми силами и не ставьте просто так, если противник сможет легко разменяться с ним.



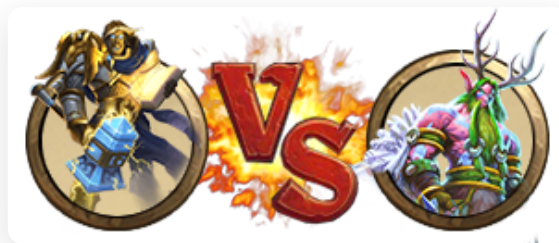
Мидрейндж Охотник — хороший матч-ап, что важно в нынешней мете. В распоряжении Паладина много темповых ходов и способов защиты существ, которые Охотнику придется обходить. Вынуждайте противника играть от обороны и тратить свои ресурсы для защиты. Помните, что Рексар может вернуться в игру с помощью [Спустить собак](#), [Прыголапов](#) и [Гиены-падальщицы](#). Не увлекайтесь чрезмерной

агрессией и чистите стол от опасных зверей, особенно тех, которые баффают другие угрозы Охотника или могут стать больше.

Не забывайте о **Ловчеге смерти Рексаре** — единственном AoE эффекте Охотника. У Паладина много угроз с 1-2 здоровья, которыми лучше не подставляться под рыцаря смерти. Если он разыгран, берегите **Хранителя Солнца Тарима**, **Неправедный суд** или **Покаяние**, чтобы ответить на крупных Зомбозверей.

Куб Охотник — играет медленно и почти без провокаций и исцеления. Действуйте темпово, приготовьте ответ на **Гризли из Ведьминого леса** (**Покаяние**, **Хранитель Солнца Тарим**, **Неправедный суд**, **Разрушитель чар**) — старайтесь убивать эту угрозу, чтобы оппонент не размножил ее **Плотоядным кубом**. Старайтесь закончить партию быстро, пока Охотник не нашел рыцаря смерти, **Катрену Зимний Шорох** и комбо карты.

Если на столе есть какая-то угроза с похищением жизни, старайтесь убивать ее сразу же. Лучше всего с помощью существ с божественным щитом.



У Секрет Паладина нет хитрых способов переиграть **Хаккар** или **Меха-К'Тун Дриудов**, поэтому действовать придется классическими путями: давить со стола. **Покаяние** — полезный секрет в матч-апе, с помощью которого нужно ослабить **Служителя боли** или **Яростного пироманта**. Смелее играйте баффы, старайтесь дать **Печать королей** на угрозу с 3 здоровья и выше, чтобы ее нельзя было уничтожить Оберегом: малая яшма. Также можно баффнуть существо под божественным щитом.

Око за око — бесполезный секрет в этих матч-апах, который едва ли поможет Паладину. Зато почти всегда можно реализовать **Священный суд**.

Вихлелых и Малигос Дриуды опасны из-за **Ползучей чумы**. Оппонент способен сыграть ее раньше с помощью **Монеток** и **Озарения**, так что аккуратнее с мелкими угрозами и силой героя. Секреты в этом матч-апе не особенно эффективны, старайтесь защищать ими союзных существ и давить на оппонента как можно дольше. Чем больше крупных угро сможете поставить, тем лучше.



Пират Разбойник играет быстро, но все же вам будет просто захватить стол со старта партии. У оппонента может быть **Веер клинков**, однако обыгрывать единственное AoE не нужно, поскольку не все сборки берут это заклинание. Спамьте стол мелкими и средними существами, защищайте свои угрозы секретами: особенно полезны

Самопожертвование и Защитная матрица. Аккуратнее с бафами, у Разбойника не всегда есть Кровожадный злолист, но всегда — Ошеломление.

Малигос Разбойник неприятен из-за Исчезновения, против которого не спасут секреты и другие карты. Не бойтесь этого AoE до 6 маны противника, связку с Подготовкой обыгрывать не нужно практически никогда. Играйте агрессивно и пользуйтесь минимальным количеством AoE в распоряжении Валиры. Несмотря на минимум взрывного урона, Секрет Паладин чувствует себя хорошо в этом матч-апе и почти всегда успеваает задавить Разбойника до того, как тот найдет ОТК комбинацию.

Если игра затянулась, подумайте о раскопке Ока за око. Секрет поможет нанести дополнительный урон по Разбойнику, если оппонент все-таки реализует свое комбо с Малигосом.

Другие медленные архетипы класса (**Биг Разбойник**, **Разбойник на воровстве**) также не должны доставить серьезных проблем Секрет Паладину. Секреты значительно усложнят жизнь Разбойнику, пусть многие из них он сможет "прокнуть" с помощью своей силы героя. У медленных колод класса часто есть Веер клинков, который стоит обыгрывать.



Элем Шаман не играет дешевые AoE эффекты, в его распоряжении есть только Ведьма Хагата и Калимос Первородный. Эти массовые способности легко обыграть с помощью секретов, божественных щитов и массовых баффов. В целом Шаман медленнее вас, и способов вернуться в игру у него не так много, так что особых проблем возникнуть не должно. Помните, что архетип все еще часто играет Сглаз, так что делать ставку на одну крупную угрозу не стоит.



Нечетный Секрет Маг — выгодный для Паладина матч-ап. В вашем распоряжении много "липких" существ и способов защиты от немногочисленных угроз Мага. Замедляйте его угрозы и переходите к агрессии: в долгосрочной перспективе Маг может переиграть вас из-за своей силы героя и мощных угроз. Если вы вовремя разыграете баффы или К оружию!, Магу будет очень сложно вернуться в игру.

Обыгрывайте секреты Мага с помощью Гидролога: с его помощью можно проверить и Взрывающиеся руны, и Антимагию, и Отраженную сущность. Не играйте Гидролога просто так, ведь Магу легко убить его силой героя. То же самое относится и к другим существам с 2 здоровья.

Старайтесь размениваться с **Пироманьячкой**, **Хранительницей тайн**, **Заводным механизмом** и **Звездочетом Луной**, если вы, конечно, не близки к летальному урону, а Маг — нет.

Классический Нечетный Маг и **Биг Спелл Маг** используют много AoE способностей, которые вам придется обыгрывать. Хорошо то, что все они наносят урон и стоят дорого, так что любые угрозы с божественным щитом в относительной безопасности. Также помогает зацепиться за стол после AoE **Искупление**. Бафайте в первую очередь существ с божественным щитом.



В матч-апе с любым Жрецом важно помнить про **Ментальный крик** — мощнейший массовый ремувал класса, против которого не помогут баффы, божественные щиты и секреты. Приятно то, что **К оружию!** можно будет реализовать после **Ментального крика**, если в колоду вернутся существа за 1-2 маны.

Единственный способ обыграть **Ментальный крик** — не ставить слишком много существ перед AoE и держать в руке способ снова занять стол мощными угрозами после зачистки.

Жрец на провокации и **Жрец на воскрешении** также играют **Всеобщую истерию** — дешевый и опасный AoE ремувал, но его можно обыграть грамотным выставлением угроз (не ставить четное количество существ с одинаковыми атакой и здоровьем), а также **Защитной матрицей** и **Искущением**.

Крайне важны эффекты Покаяния и **Хранителя Солнца Тарима**, с их помощью можно ослабить **Гризли из Ведьминога леса**, Арбитра Мош'Огг и другие крупные угрозы оппонента. Жрец все еще сможет воскресить их после, поберегите **Хранителя Солнца Тарима** на этот случай.

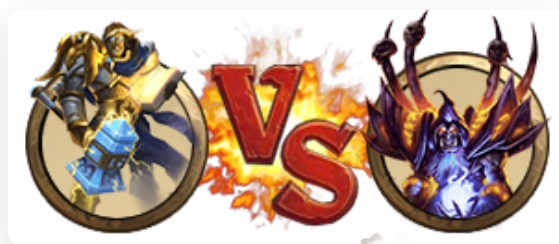
Око за око — отличный секрет в матч-апе с этими архетипами, с его помощью можно свести игру к ничьей или вовсе победить. Часто играть этот секрет можно в любой удачный момент.

При встрече со Жрецом на провокации нужно бояться комбинации **Божественный дух + Внутренний огонь** или **Переворот**. Но ее можно законтрить секретами: **Око за око** или **Самопожертвование** помогут нарушить планы Жреца, если на его половине есть только одно существо.

Контроль Жрец неприятен **Вестником заката**. Обыгрывайте этот AoE эффект и старайтесь не играть **К оружию!** раньше, чем он выйдет. Секреты в этом матч-апе не так эффективны, но с их помощью все еще можно защищаться от существ Андуйна.

До 7 хода противника очень полезны угрозы с божественными щитами, от них Контроль Жрецу будет сложно избавиться.

Помните про Темную жрицу, которая способна украсть [Праведную защитницу](#), [Жонглера кинжалами](#) или [Аманийского берсерка](#), а после 9 хода и вовсе любую угрозу в сочетании с [Сумеречным послушником](#).



Куболок, Четный Чернокнижник, Контроль Чернокнижник и Меха-К'Тун

Чернокнижник опасны в первую очередь из-за [Осквернения](#). [Искушение](#) работает по ходу действия заклинания, так что не поможет существам пережить этот темповый AoE эффект. Старайтесь не ставить на стол мелкие угрозы, если на нем уже есть средние и крупные, порой не стоит использовать силу героя, даже если для нее есть свободные 2 кристалла маны.

[Адское пламя](#) есть у всех медленных Чернокнижников, кроме [Меха-К'Туна](#), обыгрывайте и этот AoE эффект, старайтесь не играть [К оружию!](#) до выхода хотя бы каких-то зачисток.

Если ожидаете мощные провокации ([Крюконосец-разоритель](#), [Потрошитель Бездны](#)) приберегите [Хранителя Солнца Тарима](#) или [Праведный суд](#). Если у противника нет [Череп Ман'ари](#) или [Одержимого лакея](#), также поможет [Покаяние](#).

Зоолок — трудный матч-ап, в котором нужно действовать быстро. Вы не можете позволить себе затягивать партию из-за силы героя оппонента, которая в конечном итоге оставит вас без ресурсов в руке. Не действуйте слишком агрессивно на начальных этапах партии, совершайте размены. Если у Чернокнижника 30 здоровья, не бейте по нему в 1-3 ходы, чтобы помешать разыграть [Веселого вурдалака](#). Не давайте противнику реализовать [Грибоманта](#) и [Гриба-чародела](#). На пятый ход ожидайте [Гадкого натрезима](#), не подставляйте под него несколько существ.



Секрет Паладин — недооцененная колода [Растахановых игрищ](#), к которой обращается только около 2% игроков. Зато многие из них добиваются успехов с героем сегодняшней статьи и показывают лучший процент побед в ладдере. Присоединиться к ним просто — колода дешевая и не такая уж и сложная в освоении. Также она порадует всех тех, кто устал от вездесущих Охотников.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!