

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Манускрипт Паладин — легкий путь в Легенду. Большой гайд по архетипу

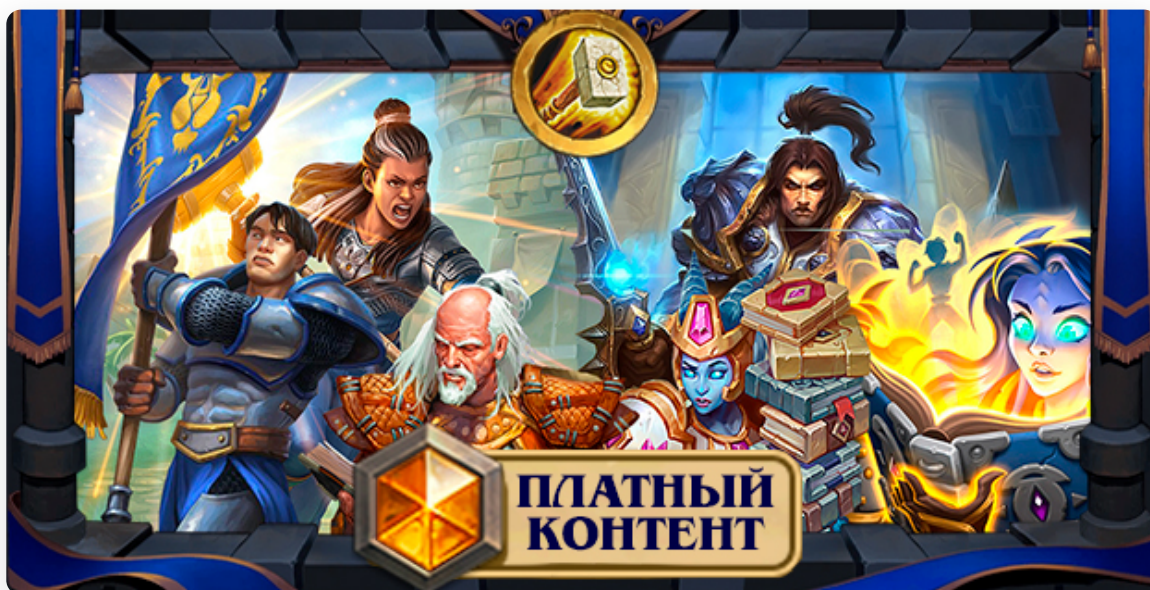
02.12.2021

Гайды

Сплоченные Штормградом

(Обновлено) Манускрипт Паладин — легкий путь в Легенду. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Манускрипт Паладин в мете Сплоченных Штормградом в начале декабрьского сезона. После выхода Мертвых копей архетип абсолютно не сдал своих позиций и так и остался одним из опасных участников мете практически для любой другой колоды. Пусть до выхода Разделенных Альтераком осталось лишь несколько дней, это отличное время в последний раз сыграть в текущей мете дополнения и взять Легенду до того, как появятся новые карты.




Манускрипт Паладин продолжает быть ведущим архетипом класса среди топовых игроков, но в последнее время он стал превалировать и на более низких рангах. При этом успешен он в руках любых игроков и с ним несложно подняться по ранговой лестнице с Бронзы до самой Легенды.

Манускрипт Паладин очень хорош как в любых агрессивных и темповых противостояниях, так и в медленных поединках. Его главная слабость - это Фатиг Квест Чернокнижник и Разбойники. Их куда больше в Легенде, а до топового ранга мало кто мешает герою статьи побеждать. Вы будете рады встрече и с Квест Воинами, и с Фейс Хантами, и с Агро Друидами.

Архетип можно собрать разными способами: улучшить большинство популярных матч-апов, заточиться против комбо квест колод или сделать сборку бюджетнее. Такая гибкость позволяет Манускрипт Паладину сохранять хорошие позиции в мете, даже когда она меняется.

Гайд расскажет всё о Манускрипт Паладине в мете Сплоченных Штормградом. Вы найдете передовые сборки и способы собрать собственную с учетом локальной меты, предпочтений и коллекции карт. Речь пойдет о выборе карт в стартовую руку, популярных матч-апах, основах и тонкостях геймплея.

Гайд обновлен 2 декабря с учетом актуального патча. Далее полный список изменений:

-  Обновлены колоды и описания к ним
 -  Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга" и "Выбор карт в стартовую руку"
 -  В разделе "Матч-апы" появились описания новых поединков, дополнены старые.

Разделы гайда:

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. - Основа колоды
4. - Чем дополнить колоду
5. - Замены
6. - Максимально бюджетная версия
7. Выбор карт в стартовую руку
8. Общие правила муллигана
9. Муллиган против всех классов
10. Основы геймплея
11. Тонкости геймплея
12. Матч-апы





Классический Манускрипт Паладин

Манускрипт Паладин с Благородным скакуном

<p>1</p> <p>Натиск. Боевой манс: другие ваши существа получают «Натиск».</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Боевой манс: уменьшает стоимость ваших манускриптов на (1) до конца матча.</p> <p>1 1 3</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Боевой манс: вы берете заклинание Света.</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Божественный щит. Божественный щит: заклинания в колоде замедляются в колоде «Манускрипт Совершенство».</p> <p>Мурлок 1</p> <p>2 1</p>	<p>2</p> <p>Существо получает +1/+1 и «Божественный щит»: вы кладете в руку «Манускрипт Мурашество».</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Существо получает +2/+1. Вы берете карту.</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Можно обменять. Последнее заклинание наносит 1 ед. урона существам противника.</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>Существо получает +1/+1 и «Божественный щит». Когда оно погибает, вы получаете боевой манс.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Боевой манс: здоровье противника становится равным 1. Божественный щит: наносит 1 ед. урона всем существам.</p> <p>3 2</p>	<p>3</p> <p>Боевой манс: вы берете существо. Существо у вас в руке получает +1/-1.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Натиск. Божественный щит: наносит урон, равный атаке этого существа, всем существам противника.</p> <p>1 6</p>	<p>4</p> <p>Натиск. Божественный щит: если это существо атакует, уменьшает стоимость заклинаний Света в руке на (1).</p> <p>4 3</p>	<p>5</p> <p>Снижает вам стоимость заклинаний на 1/4. Здоровье существ противника становится равным 1.</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Проклятие. Боевой манс: уменьшает стоимость ваших манускриптов на (2) до конца матча.</p> <p>4 6</p> <p>x2</p>
<p>6</p> <p>Божественный щит. Проклятие. Если вы (2) разово за каждую игру, заклинания, что вы произносите в этой игре, получают «Божественный щит».</p> <p>4 5</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Боевой манс: вы кладете в руку копию кричащего заклинания, произнесенного вами в этой игре персонажем в этом матче.</p> <p>4 6</p>	<p>7</p> <p>Порча: получает «Полноценно возмездие».</p> <p>5 3</p>	<p>8</p> <p>Боевой манс: вы берете существо с «Натиском». Получает «Натиск». Получается с «Божественным щитом» и «Божественным щитом».</p> <p>7 7</p>	<p>9</p> <p>Восстанавливает 8 ед. здоровья. Получает заклинание «Свет». Получается с «Божественным щитом» и «Божественным щитом».</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>		

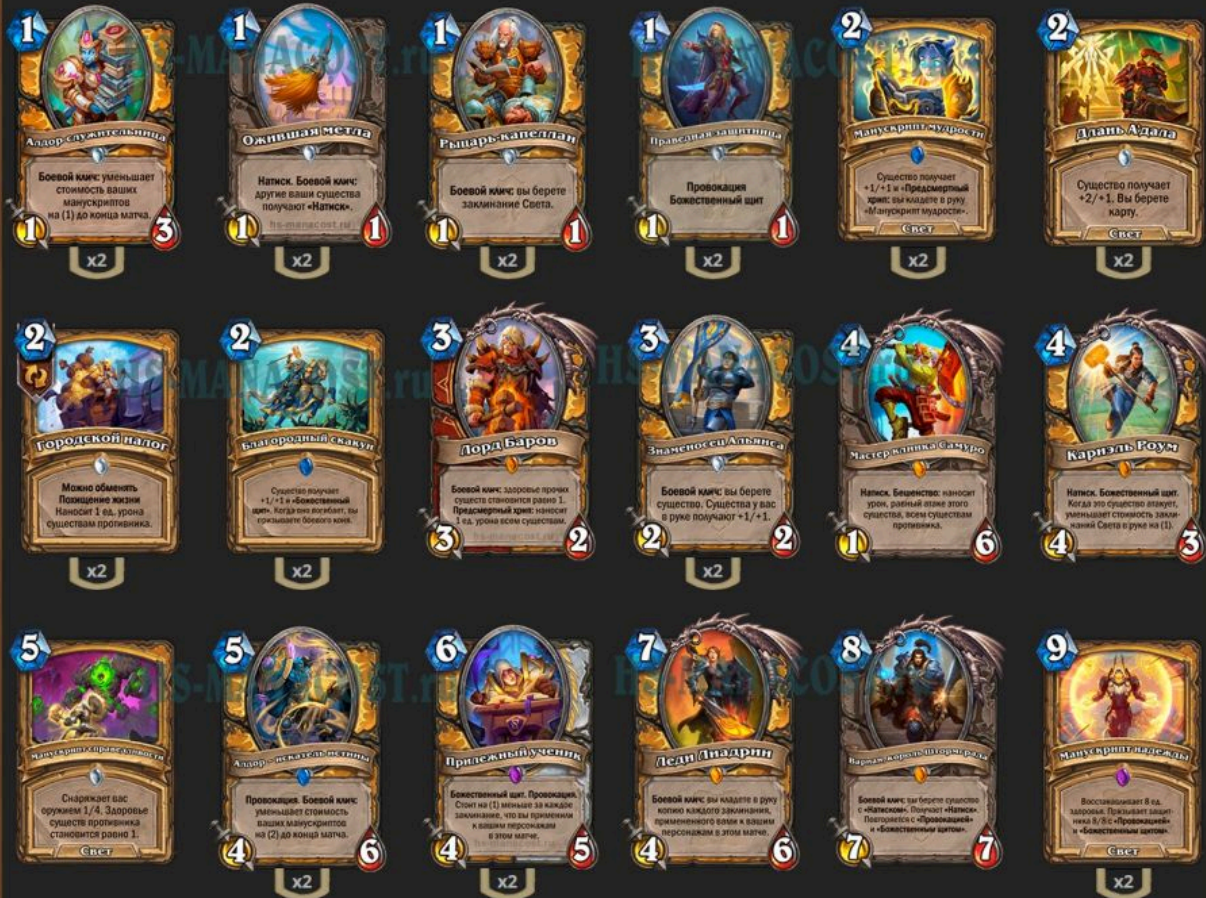
12360



Классическая сборка Манускрипт Паладина уже доказала свою эффективность в мете Сплоченных Штормградом. Колода хорошо сбалансирована и играет на любых рангах.

Манускрипт Паладин от Meati




Манускрипт Паладин от Meati

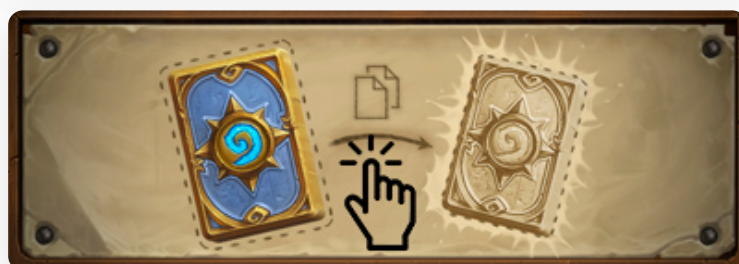


Сборка от Meati взяла топ-1 Легенды в самом начале декабрьского сезона. Ее особенность — пара Праведных защитниц. Этот первый дроп поможет в агрессивных матч-апах, защитит ключевые угрозы и станет отличной целью для любых баффов.

Манускрипт Паладин с Яснокрылым визгуном

Манускрипт Паладин с Яснокрылым визгуном

<p>1</p> <p>Ожившая мечта</p> <p>Натиск. Боевой кикс: другие ваши существа получают «Натиск».</p> <p>1</p> <p>1</p>	<p>1</p> <p>Алтарь сажистов</p> <p>Боевой кикс уменьшает стоимость ваших манускриптов на (1) до конца матча.</p> <p>1</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Рыцарь-капеллан</p> <p>Боевой кикс: вы берете заклинание Света.</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Мурмур Моргард</p> <p>Божественный щит. Предварительный крик: «Мурмур!» в начале «Мурмур!» Сверхъестественно.</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>Мурмурок</p>	<p>2</p> <p>Манускрипт чужести</p> <p>Существо получает +1/+1. «Предварительный крик: вы кладете в руку «Манускрипт чужести»».</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Длань Адада</p> <p>Существо получает +2/+1. Вы берете карту.</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Городской палог</p> <p>Можно обменять. Позиция жизни. Манускрипт 1 ед. урона существам противника.</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>Выборочный скачок</p> <p>Существо получает +1/+1. «Божественный щит». Когда оно погибает, вы получаете боевой кикс.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Лорд Баров</p> <p>Боевой кикс: здоровье противника становится равно 1. Предварительный крик: «Лорд Баров!» у вас и у всех существ.</p> <p>3</p> <p>2</p>	<p>3</p> <p>Значение с Алтаря</p> <p>Боевой кикс: вы берете существо. Существо у вас в руке получает +1/+1.</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Мастерница Аманура</p> <p>Натиск. Божественный щит. Урон, равный уровню этого существа, всем существам противника.</p> <p>4</p> <p>1</p> <p>6</p>	<p>4</p> <p>Картина Роум</p> <p>Натиск. Божественный щит. Когда это существо атакует, уменьшает стоимость заклинания Света в руке на (1).</p> <p>4</p> <p>3</p>	<p>4</p> <p>Яснокрылый визгун</p> <p>Боевой кикс: копирует последние заклинания, которые вы применили в эту руку, и применяет его к себе.</p> <p>Зверь</p> <p>4</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Наказание противника</p> <p>Снижает вас противника 1/4. Здоровье существ противника становится равно 1.</p> <p>Свет</p>
<p>5</p> <p>Алтарь валькирий</p> <p>Проклятие. Боевой кикс уменьшает стоимость ваших манускриптов на (2) до конца матча.</p> <p>4</p> <p>6</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Присяжный ценник</p> <p>Божественный щит. Проклятие. Стоит на (1) меньше за каждое заклинание, что вы применили к вашим персонажам в этой руке.</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Ледяной отряд</p> <p>Боевой кикс: вы кладете в руку кошку каждого противника, примененного вами в этой руке персонажа в этой руке.</p> <p>4</p> <p>6</p>	<p>8</p> <p>Натаскиватель-паладин</p> <p>Боевой кикс: вы берете существа с «Натаски». Получает «Натаски» и божественный щит.</p> <p>7</p> <p>7</p>	<p>9</p> <p>Манускрипт надежды</p> <p>Восстанавливает 6 ед. здоровья. Получает заклинание 9/9 с «Проклятие» и божественный щит.</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	  	

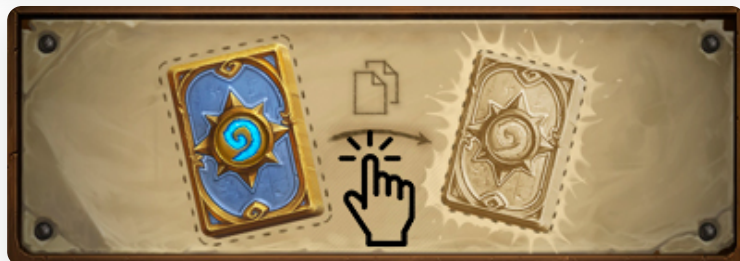
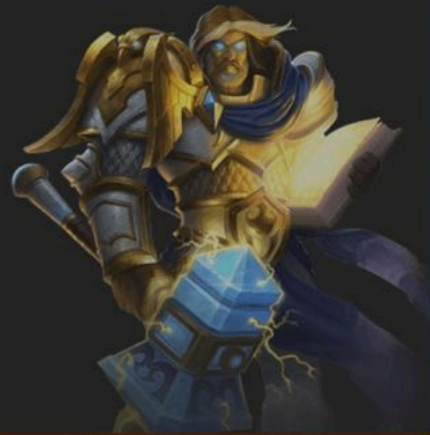
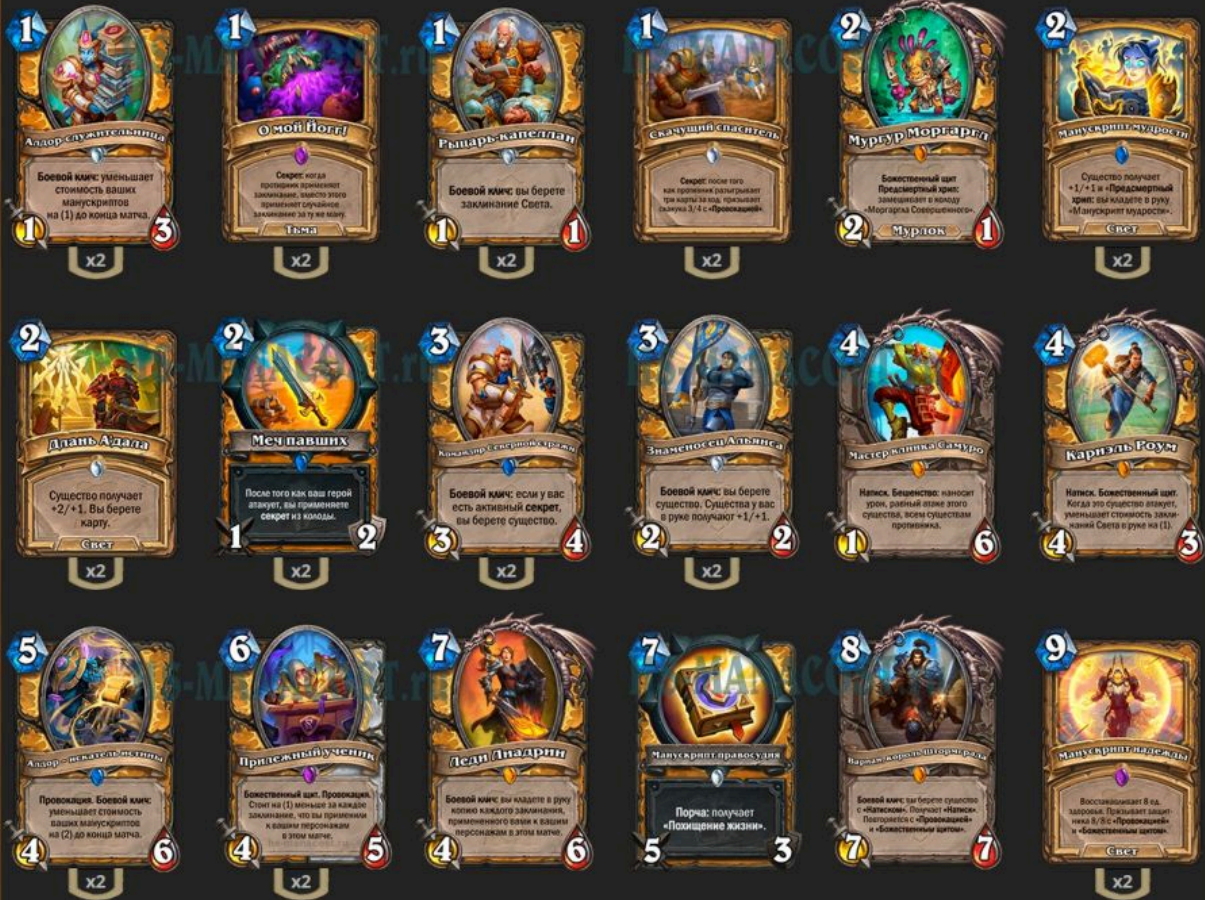


От обычной классической сборки эта отличается отсутствием одного **Манускрипта справедливости** и одного **Манускрипта правосудия**. Вместо них появляется **Яснокрылый визгун**.

Яснокрылый визгун - сильная и интересная карта, которая очень сильна, если удастся скомбинировать ее с **Дланью А'дала**, а особенно — с **Манускриптом надежды**.

Классический Секрет Манускрипт Паладин

Классический Секрет Манускрипт Паладин



Секрет Манускрипт Паладин куда лучше играет с Разбойниками. Используйте эту сборку в Легенде, если часто встречаете Валиру.

[К оглавлению](#)

Как собрать колоду

СБОРКИ АРХЕТИПА

Основа колоды — это карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке архетипа. У Манускрипт Паладина 25 основных карт, которые есть почти в каждой колоде.

Основа колоды - Манускрипт Паладин (25/30)

Стоимость основы колоды - 10480 пыли

1	1	2	2	2	2	3	4
Ренарь-капитан	Алтарь-самоубийца	Манускрипт справедливости	Драться Адама	Городской налог	Мургура Моргаргла	Знаменосец-адепт	Мастер-адепт-смерть
Боевой воин вы берете заклинание Света.	Боевой воин уменьшает стоимость ваших манускриптов на (1) до конца матча.	Существо получает +1/1 и Обездвиженный крик вы кладете в руку. Манускрипт справедливости.	Существо получает +2/+1. Вы берете карту.	Можно обменять Позицию и жетон. Наносит 1 ед. урона существу противника.	Божественный щит. Проклятый крик: заклинание и крик. Мургура Моргаргла.	Боевой воин вы берете существо. Существо в руке в руке получает +1/-1.	Нанес. Божественность наносит урон, равный своей цене в существах, если существо противника.
x2	x2	x2	x2	x2	x2	x2	x2
4	5	5	6	7	8	9	5
Кариль-Роум	Манускрипт справедливости	Алтарь-самоубийца	Проклятый ученик	Песнь Паладина	Мургура Моргаргла	Манускрипт справедливости	5 технических карт
Нанес. Божественный щит. Когда это существо атакует, уменьшает стоимость заклинаний Света в руке на (1).	Снижает вас оружием 1/4. Здоровье существа противника становится равно 1.	Проклятый. Боевой воин уменьшает стоимость ваших манускриптов на (2) до конца матча.	Божественный щит. Проклятый. Щит на (1) снижает до нуля здоровье. Это вы получаете и ваша персонажа в руке карты.	Боевой воин вы кладете в руку можно каждое заклинание, проклятого жетона и заклинания проклятого и в руке карты.	Боевой воин вы берете существо с «Божественность». Получает «Божественность». Проклятый крик: заклинание и крик. Мургура Моргаргла.	Восстанавливает 8 ед. здоровья. Проклятый заклинание в руке «Божественность» и «Божественный щит».	
x2	x2	x2	x2	x2	x2	x2	

Код основы колоды:



Из основы иногда убирают **Городской налог**, **Мургура Моргаргла** и одну-две копии **Манускрипта справедливости** — обычно контроль стола не уместается в сборках с секретами. Тем не менее карты сильные и присутствуют в большинстве обычных сборок.

Далее о том, чем Манускрипт Паладин может дополнить основу колоды.

ЧЕМ ДОПОЛНИТЬ ОСНОВУ



Набор секретов — обязательно включает в себя две пары секретов — **О мой Йогг!** и **Скачущий спаситель**, а также синергии с ними — **Меч павших** и **Командира Северной стражи**. Ради этих карт из колоды нужно убрать несколько других мощных опций — в первую очередь AoE зачистки. Из-за этого Паладин становится слабее в матч-апах с Агро Друидами и другими классами, которые играют от стола или выставляют большие угрозы. Но улучшаются поединки с Разбойниками, Фатиг Чернокнижниками и менее популярными Магами.

Праведная защитница — надежный первый дроп поможет при встрече с Фейс Хантами, Агро Друидами и другими темповыми колодами, которые играют от стола. Может многое сделать и в поединке с Хэндлоком, и с Разбойником. Отличная цель для баффов и способ защиты героя или крупных угроз.

Ожившая метла — гибкая и универсальная карта, которая будет полезна в любом поединке с активной борьбой за стол. Помогает возвращаться в игру, выгодно размениваться и реализовывать божественные щиты союзных существ. Отлично синергирует с **Манускриптом мудрости** и **Лордом Баровым**.

Дальняя застава — стабильный второй дроп, которых не так много у Паладина. Полезна в любых матч-апах и особенно против классов, которые добирают много карт.

Благородный скакун — все чаще и чаще включается в сборки колоды из-за сильного влияния на раннюю игру. Позволяет осуществить выгодный размен и при этом привносит на стол довольно большое число характеристик за 2 маны.

Лорд Баров — еще одна AoE зачистка в дополнение к **Манускрипту справедливости**. Отлично работает с **Городским налогом**, **Ожившей метлой** и другими мелкими источниками урона. Из недостатков — снижает здоровье и союзных угроз.

Яркокрылый визгун — новая карта Мертвых копей, которая более чем полностью оправдывает свою стоимость практически с любым баффом в колоде.

Благословение наставника — обычно берется в пару к Яркокрылому визгуну. В паре вы получаете чересчур большое число статусов на стол. Особенно опасно выглядит 8-й ход с двумя визгунами 11/12.

Телан Фордринг — при заходе гарантирует получение ресурсов на поздней стадии игры: от Леди Лиадрин или Вариана короля Штормграда. Обычно берется вместо Манускрипта правосудия.

Манускрипт правосудия — улучшит матч-апы с Чернокнижниками и медленными колодами в целом, но не будет лежать мертвым грузом и в темповых противостояниях, если они затянутся. Единственный внушительный источник урона без существ в распоряжении Паладина.

Менее популярные опциональные карты: Нагруженный мул, Пандарен-импортер, Тихушник из ШРУ, Хитрая нарушительница, Нерубское яйцо + Терон Кровожад, Верховный друид Наралекс, Коррозионная гадюка, Паинька Два Щита, Ядовитый скорпид, Застава Перекрестка, Огромант, Лунная волчица, Темный охотник Вол'джин, Распорядительница Полей боя, Сайлас Новолуний и другие.

[к оглавлению](#)

ЗАМЕНЫ

Манускрипт Паладин — дорогая колода, которую смогут позволить себе не все игроки. Сделать сборки дешевле можно, но ото всех дорогостоящих карт отказаться не получится.

Обратите внимание, что сборки с секретами всегда чуть дешевле, чем те, что без них.

Далее о том, как Манускрипт Паладин заменяет некоторые легендарки и эпикки, если их нет в коллекции.



Мургур Моргаргл — необязательная легендарка. Можно заменить на *Ожившую метлу*, *Благородного скакуна*, *Дальнюю заставу*, *Паиньку Два Щита* и на многие другие опции.



Лорд Баров — если нет в сборке, обязательно берите две копии *Манускрипта справедливости* и *Ожившую метлу*.



Мастер клинка Самуро — важная карта для очень многих матч-апов. Временно можно обойтись без него: возьмите в сборку две копии *Ожившей метлы* и *Манускрипта справедливости*.



Кариэль Роум — еще одна сильная, но не обязательная легендарка. Без нее чуть хуже станет ранняя кривая маны и синергии с *Варианом королем Штормграда*, но в целом Манускрипт Паладин не потеряет своей сути.



Прилежный ученик — очень сильная и важная эпическая карта, которая позволяет создать темповый переворот ближе к лейтгейму, что особенно важно в тяжелых партиях. Карту нельзя назвать первостепенной, но очень желательно ее иметь в колоде. Прямых замен нет, так что выбирайте любые опциональные карты, например *Яснокрылого визгуна*, *Заставу Перекрестка*, *Огроманта* и другие.



Леди Лиадрин — Манускрипт Паладин перестанет быть Манускриптом Паладином без этой легендарки и синергирующих с ней манускриптов. Обязательна для

крафта, если вы хотите играть архетипом.



Вариан король Штормграда — мощный источник добора, но архетип может обойтись без этого тяжелого дропа. Вместо него возьмите Телана Фордринга, чтобы стабильно доставать *Леди Лиадрин* из колоды. Если у вас есть *Вариан*, но вы отказывались от многих других дорогих карт, обязательно проверьте колоду на наличие божественных щитов, провокаций и натисков - многие из них являются эпиками и легендарками.



Манускрипт надежды — обязательный эпик в двух экземплярах. Не играйте колодой, пока не скрафтите его.

МАКСИМАЛЬНО БЮДЖЕТНАЯ ВЕРСИЯ

Максимально бюджетная версия

Сборку Манускрипт Паладина можно значительно удешевить, хотя она и потеряет часть своего потенциала. Потеря одной или двух дорогих карт не так сильно скажется на силе колоды, но без всех сразу играть будет тяжело. Тем не менее максимально бюджетная колода все же сохраняет ключевые синергии и многие мощные карты, так что достойно начать путь к Легенде можно и с нее.

Приоритет крафта дорогих карт: Мастер клинка Самуро, Прилежный ученик, Кариэль Роум, Вариан король Штурмграда, Мургур Моргаргл.

[к оглавлению](#)



Общие правила муллигана

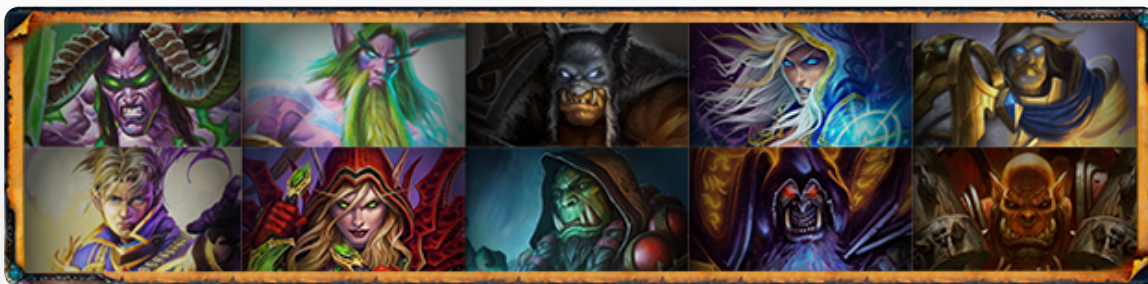
Муллиган Манускрипт Паладина достаточно однообразный и не всегда отличается от класса к классу. Игроки часто поддаются искушению оставить средние по силе карты в стартовой руке, что далеко не всегда корректно. Пусть Паладину могут пригодиться многие опции со старта, лучше искать лучшие из них.

Далее об общих правилах выбора карт в стартовую руку Манускрипт Паладина.



- Алдор-служительница** — лучшее существо в любом противостоянии. Оставляйте всегда в любом количестве.
- Алдор — искатель истины** — оставляйте всегда в одном экземпляре. Две копии нужны только с Монеткой и хорошим стартом.
- Знаменосец Альянса** — еще одна топовая угроза, которую оставляют всегда в одной или двух копиях.
- Рыцарь-капеллан** — можно оставлять в любых ситуациях. Исключение составляют темповые поединки при наличии **Алдора-служительницы** в стартовой руке. В этом случае оставляют только сразу двух **Рыцарей-капелланов**, а если он один, то существо скидывают.
- Мургур Моргаргл** — обычно его оставляют без Монетки против классов, которые не играют существ 1/3 на старте. В противном случае только если уже есть **Алдор-служительница**. Также он слаб перед возможными источниками 1 ед. урона (Разбойник, Охотник).
- Кариэль Роум** — отличная темповая угроза, которую можно оставлять в большинстве ситуаций. Пригодится даже не в темповых противостояниях, где противнику сложно зачистить божественный щит.
- Длань А'дала** — оставляют всегда при наличии **Алдора-служительницы** или другого первого дропа. При желании можно оставить **Рыцаря-капеллана** и **Длань А'дала**, но только если вы точно уверены, что 1/1 угроза переживет ход противника.
- Манускрипт мудрости** — оставляйте только в случае, если в руке есть **Алдор-служительница**. Вторую копию почти всегда можно скидывать.
- Благородный скакун** — оставлять стоит в тех же случаях, что и **Длань А'дала**, однако против существ с 3 ед. здоровья бафф будет на порядок слабее.
- Мастер клинка Самуро, Городской налог** — нужны в самых быстрых матчапах, если вы ожидаете, что противник рано захватит стол. Чаще всего это Охотник и Друид.
- Лорд Баров** — также полезен против раннего захвата стола. Оставляйте всегда при встрече с агрессивными оппонентами.

Далее о том, какие карты Манускрипт Паладин оставляет при встрече с конкретными классами.



- Муллиган против всех классов

Охотник на демонов: Алдор-служительница, Знаменосец Альянса, Рыцарь-капеллан, Мургур Моргаргл, Кариэль Роум, Алдор - искатель истины. С хорошей рукой — Длань А'дала, Манускрипт мудрости, Благородный скакун.

Воин: Алдор-служительница, Знаменосец Альянса, Мургур Моргаргл, Кариэль Роум, Алдор - искатель истины, Лорд Баров. С хорошей рукой — Рыцарь-капеллан, Длань А'дала, Манускрипт мудрости, Благородный скакун.

Паладин: Алдор-служительница, Знаменосец Альянса, Рыцарь-капеллан, Кариэль Роум, Алдор - искатель истины. С хорошей рукой — Мургур Моргаргл, Яснокрылый визгун, Длань А'дала, Манускрипт мудрости.

Охотник: Алдор-служительница, Знаменосец Альянса, Рыцарь-капеллан, Кариэль Роум, Алдор - искатель истины, Городской налог, Лорд Баров. С хорошей рукой — Длань А'дала, Благородный скакун, Мастер клинка Самуро.

Друид: Алдор-служительница, Знаменосец Альянса, Рыцарь-капелла, Мастер клинка Самуро, Городской налог, Лорд Баров. С хорошей рукой — Кариэль Роум, Длань А'дала, Манускрипт мудрости, Благородный скакун.

Разбойник: Алдор-служительница, Знаменосец Альянса, Рыцарь-капеллан, Кариэль Роум, Алдор - искатель истины. С хорошей рукой — Длань А'дала, Манускрипт мудрости.

Шаман: Алдор-служительница, Знаменосец Альянса, Рыцарь-капеллан, Кариэль Роум. С хорошей рукой — Мургур Моргаргл, Алдор - искатель истины, Длань А'дала, Манускрипт мудрости, Благородный скакун.

Маг: Алдор-служительница, Знаменосец Альянса, Рыцарь-капеллан, Мургур Моргаргл, Алдор - искатель истины. С хорошей рукой — Длань А'дала, Манускрипт мудрости, Благородный скакун.

Жрец: Алдор-служительница, Знаменосец Альянса, Рыцарь-капеллан, Кариэль Роум, Алдор - искатель истины. С хорошей рукой — Мургур Моргаргл, Манускрипт мудрости, Благородный скакун, Мастер клинка Самуро.

Чернокнижник: Алдор-служительница, Знаменосец Альянса, Рыцарь-капеллан, Мургур Моргаргл, Алдор - искатель истины. С хорошей рукой — Кариэль Роум, Длань А'дала, Манускрипт мудрости, Благородный скакун.

[к оглавлению](#)





Манускрипт Паладин — уже не новая колода в Стандартном режиме. Ключевые карты и комбинации в сборке существуют давно: вы наверняка с ними знакомы, если играли в Hearthstone ранее.

Колода играет в мидрейндж стиле и постепенно наращивает свою силу по ходу партии. В сборках есть как ранние дропы и баффы, так и тяжелые карты, которые обеспечивают очень много выгоды — [Манускрипт надежды](#) и [Леди Лиадрин](#). Сила Паладина в гибкости: колода может и задавить существами рано, и переиграть многих противников по выгоде. В сборке есть мощные AoE зачистки стола, способы переворота игровой ситуации, а также очень много исцеления. Благодаря им Паладин хорошо играет со многими представителями ладдера.

В Стандарте сложилась специфичная мета без большого количества ультимативных ремувалов и ответов на крупные угрозы. Мало кто сможет убрать со стола существо под [Манускриптом мудрости](#), не активировав его предсмертный хрип. Многим тяжело ответить и на крупные провокации Паладина — особенно под божественными щитами. Зато большинство колод уязвимы для ультимативных AoE зачисток и крупных угроз. Благодаря этим факторам Манускрипт Паладин вернулся в мету и хорошо себя в ней показывает.

Не забывайте, что вы играете **темповой колодой**. Это значит, что вы должны всегда стараться поставить максимум характеристик на свою половину стола и при этом убрать максимум характеристик со стола оппонента.

При встрече с ОТК контроль колодами ([Гаррота Разбойник](#), [Маг](#), [Чернокнижники](#)) Манускрипт Паладин старается играть агрессивно и давить противника существами и взрывным уроном. Бейте всем по герою противника и надейтесь на то, что успеете продавить его.

Во всех других матч-апах захватывайте стол и старайтесь оставить оппонента без ресурсов в руке или без характеристик на столе. В обоих случаях Паладин быстро заканчивает партию.



Помогают и **новые карты**, которых не было в прошлых дополнениях.

Знаменосец Альянса и **Вариан король Штормграда** — мощные источники перебора колоды, которых так не хватало архетипу. **Вариан король Штормграда** естественно вписывается в сборки: их даже не нужно подстраивать под эту легендарку. То же и со **Знаменосцем Альянса** — это просто универсальный и сильный третий дроп, доступный классу.

Важен и **Городской налог**. Минорный AoE эффект мало что делает сам по себе, зато отлично работает с **Лордом Баровым** и **Манускриптом справедливости**. Теперь Паладин уже на 4-5 маны может полностью чистить стол противника, что особенно важно в матчапах с Друидами и Квест Воинами.

Особенность **Манускрипт Паладина** — **он играет исключительно со стола**. Без существ на столе Паладин редко может нанести хоть какой-то урон по противнику и в принципе действовать с позиции силы. Слабее становятся и точечные баффы **Манускрипт мудрости**, **Длань А'дала** и **Благородный скакун**.

Если у Утера нет существ, которые пережили ход противника, он редко сможет добить героя противника даже с небольшим запасом здоровья. Поэтому **Манускрипт Паладин** редко играет агрессивно, часто предпочитает переигрывать оппонента по выгоде в руке, защищаться провокациями, исцелением и AoE зачистками.

Манускрипт правосудия — единственный серьезный источник урона без стола. Но и он не помогает, если у оппонента есть провокации или **Ледяная преграда**. Минорным источником урона станет 1/4 оружие **Манускрипта справедливости**.



Сила Манускрипт Паладина, что понятно из названия, в манускриптах. Все четыре карты объединены только тем, что их удешевляют [Алдор-служительница](#) и [Алдор - искатель истины](#). В сумме эти существа могут снизить стоимость карт на 6 маны, хотя все существа заходят редко.

Больше манускриптов дает [Леди Лиадрин](#) — одна из самых сильных карт в колоде. С ее помощью вы получите много копий [Манускриптов мудрости](#), дополнительные [Манускрипты надежды](#) и [Длань А'дала](#). Так Паладин сможет переиграть по выгоде даже самых медленных оппонентов, потому что [Манускрипты мудрости](#) часто станут бесконечным источником ресурсов.

В отличие от многих других колод у Манускрипт Паладина не так много способов добора, так что во многих поединках он играет только зашедшими 10-15 картами, а не всеми сразу, как это делают [Разбойники](#), [Чернокнижники](#), [ДХ](#) или [Маги](#). Из-за этого архетип становится не таким стабильным, но разнообразным. Вы должны будете адаптироваться под заход карт: иногда играть агрессивнее, иногда пассивнее. В каких-то партиях может быть мало AoE зачисток, в других исцеления. Это не значит, что партии проиграны, просто в них нужно действовать иначе.

[к оглавлению](#)





Когда нужны размены

Манускрипт Паладин почти полностью играет от существ на столе, так что контроль игрового поля — важный аспект игры. В идеале Паладин старается размениваться не своими угрозами, а [Манускриптом справедливости](#), [Манускриптом правосудия](#), [Городским налогом](#), [Мастером клинка Самуро](#), [Кариэль Роум](#), а также любимыми только что поставленными угрозами под [Ожившей метлой](#). Вариантов много, и хоть какие-то из них заходят в каждой партии. Пока вы размениваетесь этими способами, разыгранные ранее существа могут атаковать по герою противника. Так вы будете оказывать давление, особенно важное в медленных матч-апах.

Можно размениваться и существами, которые могли бы ударить по герою противника. Обычно это нужно делать в тех случаях, когда вы можете совершить выгодный размен, например с помощью баффов. Все-таки вы играете не агрессивной колодой, так что выгодные размены и постепенное развитие преимущества — важные аспекты геймплея. Выгодными разменами стоит пренебрегать в медленных поединках, где вы обязаны продавить противника до того, как тот найдет свой способ победы. Например, это поединки с Магами и Чернокнижниками. В них же можно не опасаться баффов характеристик вражеских угроз.

Размениваться 1 к 1 можно с самыми опасными угрозами противника, а также в быстрых матч-апах.

Избегайте разменов двух и более своих существ (карт) в одну крупную угрозу оппонента. Если не можете совершить хороший размен, часто лучше всего проигнорировать угрозу. Позднее ее можно будет убрать ультимативным ремувалом, а потерянное здоровье восстановить с помощью мощных источников исцеления. Если у существа есть провокация, задумайтесь о пропуске хода без ударов.



Как правильно играть Манускрипт мудрости



Манускрипт мудрости выглядит слабой и незначительной картой, но на деле это один из ключевых источников выгоды Паладина. Заклинание практически каждую партию удастся удешевить до нуля, а с помощью **Леди Лиадрин** в руку можно получить много его копий. В этой ситуации каждый ход вы можете генерировать хорошие угрозы даже при помощи одной силы героя.

Помимо этого **Манускрипт мудрости** хорошо работает с конкретными существами. Например, он удешевляет **Прилежного ученика**, делает значительно сильнее **Мастера клинка Самуро** и **Кариэль Роум**.

Существа под баффом **Манускрипта мудрости** уязвимы для ультимативных ремувалов. Хорошо, что в мете их немного: Маги и Шаманы могут сгенерировать **Стрелы инволюции** (в сборки их практически не берут), а у Элем Шамана есть **Кувшиночный скрытень**. Зато у Друидов, Разбойников, Охотников, Паладинов, Воинов, Охотников на демонов и многих других нет никакого ответа на существо под **Манускриптом мудрости**, который бы предотвратил возвращение заклинания в руку.

И все же, если хоть какой-то ответ теоретически возможен с помощью генерации случайных эффектов, постарайтесь баффать **Манускриптами мудрости** не одно существо, а сразу несколько.

Если на столе есть несколько целей для **Манускрипта мудрости**, Паладин часто должен решить, какие угрозы баффнуть и почему. Постарайтесь подумать, какие источники урона есть у противника и можно ли их обыграть с помощью баффа +1/+1. Старайтесь

сделать так, чтобы ожидаемые источники урона не убивали ваше существо, а оставляли ему 1 единицу здоровья. Например, так можно обыграть **Раздирание души** Квест Локов, **Прицельный выстрел** Охотников, **Огненный шар** Мага и т.д.

Старайтесь сыграть одну копию **Манускрипта мудрости** несколько раз за ход. Это можно сделать, если вы планируете размениваться своими существами. Бафайте **Манускриптом мудрости** одну угрозу, а после ее смерти используйте заклинание снова на другую. Делайте это, даже если дополнительные характеристики не приносят выгоды: по крайней мере вы удешевите **Прилежного ученика** и разгоните **Леди Лиадрин**.

Последний способ баффа очень важно уметь быстро применять, поскольку он очень хорошо себя показывает в комбинации с **Ожившей метлой** и несколькими мелкими существами. Вы можете создать стол из 3-5 существ с натиском и размениваться каждым из них под полным набором **Манускриптов мудрости**, передавая их каждому следующему. Не делайте это машинально - иногда нужно разыграть меньше баффов +1/+1, чтобы ваша угроза погибла и отдала обратно в руку уже использованные манускрипты.



Что достает из колоды **Рыцарь-капеллан**



Вы вряд ли останетесь без заклинаний Света в колоде — их у **Манускрипт Паладина** много. Но к мид- и тем более к лейтгейму каких-то из них уже не будет в колоде. Следите за тем, что там осталось, чтобы лучше понимать, что сделает **Рыцарь-капеллан** во второй половине партии. Часто его эффект играет решающее значение.

Старайтесь играть **Рыцаря-капеллана** в начале хода, потому что полученное заклинание может поменять планы на ход.



Что достает из колоды **Вариан, король Штурмграда**



Вариан король Штурмграда также почти всегда реализует свой эффект. В колоде достаточно существ с натиском, провокацией и божественным щитом — к тому же есть некоторые угрозы, которые сочетают эти свойства.



Когда обменивать Городской налог



Городской налог — редко самостоятельная карта. Обычно она нужна только в комбинации с **Лордом Баровым** или **Манускриптом справедливости**. Если этих ультимативных зачисток нет, да и они не особо нужны, **Городской налог** можно возвращать в колоду.

Просто решиться на обмен и в том случае, если вы играете в медленных поединках. Например, заклинание бесполезно против Мага или ОТК Охотника на демонов.

Старайтесь обменивать **Городской налог** в начале хода, потому что топдек может изменить ваши планы. Но сначала посчитайте, хватит ли на обмен маны. Не трогайте **Городской налог**, если есть ходы лучше, которые доберут карты другим способом, создадут или усилят присутствие на столе. Часто куда выгоднее сыграть силу героя, а не обменивать **Городской налог**.

Часто игроки забывают, что у заклинания есть **Похищение жизни**. Обязательно помните об этом - иногда имеет смысл разыграть его не ради зачистки, а ради нескольких единиц здоровья, которые могут продлить вам жизнь на лишней ход.



Как правильно играть существ с натиском



В колоде три существа с натиском:

Мастер клинка Самуро — можно сыграть без каких-либо баффов для минорного урона по столу противника. Обычно так делают после розыгрыша **Лорда Барова** или **Манускрипта справедливости**. Другой вариант — усилить легендарку **Манускриптом мудрости**, **Дланью А'дала** или **Знаменосцем Альянса**. В этом случае **Мастер клинка Самуро** и самостоятельно сможет зачистить стол из мелких, средних и иногда даже крупных существ.

Кариэль Роум — важна преимущественно из-за своих характеристик, натиска и божественного щита просто как темповый инструмент. В руке может совсем не быть заклинаний Света для удешевления — в этом нет ничего страшного. Также не стоит хранить **Кариэль** для обязательного размена: если перед вами стоит выбор плохого хода или **Кариэль** на пустой стол, всегда выбирайте второй.

Удешевление **Кариэль** может сыграть и решающую роль. Нередко будет возникать ситуация, что до розыгрыша **Манускрипта надежды** вы будете находить только одного Алдора - искателя истины. В этом случае разыграть 9-й дроп на 6-м ходу получится только с помощью **Монетки**. Но может помочь **Кариэль Роум**, если даст **Манускрипту надежды** дополнительное удешевление. Старайтесь отслеживать ее наличие с **Манускриптом надежды** в руке и планируйте игру с учетом того, что **Кариэль** обязательно должна быть разыграна и атаковать на 4-м ходу.

Ожившая метла — карта с большим функционалом. Лучшие комбинации — с **Лордом Баровым**, **Манускриптом мудрости**, **Манускриптом надежды** или **Моргарглом Совершенным**. Но можно проворачивать и менее перспективные связки, если того требует ситуация.



Как правильно играть Яснокрылого визгуна



Яснокрылый визгун - новая самостоятельная угроза из Мертвых копей, которая позволяет копировать одно из ваших заклинаний. Причем заклинание не обязательно должно быть баффом — скопировать можно и **Манускрипт надежды**, если у вас есть возможность применить его на свое существо.

После **Манускрипта надежды** лучшим вариантом будет **Длань А'дала**, которая сделает из **Яснокрылого визгуна** 4-й дроп 5/5, который доберет вам еще одну карту. **Манускрипт мудрости** - также не самый плохой вариант, поскольку так вы получите в руку еще одну копию, которую сможете использовать до конца партии. Некоторые сборки также используют **Благословение наставника**, но сам по себе бафф не так хорош без комбинации.

Важно понимать, что заклинание, которое копирует новый зверь, не обязательно разыгрывать с ним в один ход. Более того, между баффом и визгуном вы свободно можете использовать другие нецелевые заклинания - они никак не прервут эффект попугая.



Нужна ли порча на Манускрипте правосудия





Активировать порчу на [Манускрипте правосудия](#) получается далеко не только [Манускриптом надежды](#) или [Варианом королем Штормграда](#). Практически в любых затяжных партиях вы сыграете так много удешевляющих эффектов, что порчу активируют [Леди Лиадрин](#), [Прилежный ученик](#) и даже карты за 3-5 маны.

Часто оружие можно играть и без эффекта порчи: обычно в случае, если три удара оружия принесут победу в партии. Не ждите дорогого топдека: если в руке нет хода лучше, играйте [Манускрипт правосудия](#) просто как 5/3 оружие без дополнительных эффектов. Здоровье Паладина важно не во всех матч-апах, к тому же его может восстановить и сыгранный позднее [Манускрипт надежды](#).



Когда играть силу героя

Сила героя Паладина слабая и не темповая. Старайтесь не играть ее, если есть какой-либо другой способ сгенерировать характеристики на столе.

Силу героя можно играть каждый ход в случае, если в руке не осталось карт, но есть [Манускрипты мудрости](#).



Как работают **Мургур Моргаргл** и **Моргаргл Совершенный**





[Мургур Моргаргл](#) неплох сам по себе, особенно если в руке есть какие-либо способы баффнуть его. Но куда мощнее эффект Моргаргла Совершенного, который может самостоятельно принести победу в партии. Полный стол мурлоков с божественными щитами почти неубиваем для большинства классов и AoE зачисток.

Вы редко сможете ожидать от случайных мурлоков каких-либо полезных эффектов помимо натиска. Есть небольшой шанс на провокацию и дополнительные копии [Мургура Моргаргла](#).

Далее все мурлоки, которых может призвать Моргаргл Совершенный.

Все мурлоки в Стандарте



[К оглавлению](#)



Воины

Агро Квест Воин хоть и стал сильнее с выходом Мертвых копей, это все еще отличный матч-ап для Паладина. Он не так опасен со старта партии. В это время у Паладина должно быть хотя бы небольшое преимущество, с которым тот захватит игровое поле, а в идеале и начнет давление на оппонента. К моменту выполнения противником цепочки заданий вы не должны серьезно отставать по темпу. Но даже если это происходит,

Манускрипты надежды и Манускрипт правосудия помогут вернуться в партию. Но в долгосрочной перспективе Воин вполне может переиграть Паладина, особенно если последний не найдет **Леди Лиадрин** и другие мощные лейтгейм карты.

Если Квест Воин уже выполнил цепочку заданий и сыграл награду за нее, **Лорд Баров** может стать ультимативной зачисткой даже без источника 1 урона. В начале хода Воин дважды выстрелит на 2 урона по вашим персонажам. Есть шанс, что один из снарядов попадет в **Лорда Барова** и активирует его предсмертный хрип. Важно не баффать **Лорду Барову** дополнительные характеристики.

Биг Воин, Квест Контроль Воин и Контроль Воин — легкие противники. Оставляйте ультимативные зачистки стола для крупных угроз, ищите **Леди Лиадрин, Вариана короля Штормграда** — с этими картами вы сможете без проблем продавить оппонента при поддержке **Манускриптов мудрости** и других недорогих карт.



Охотники

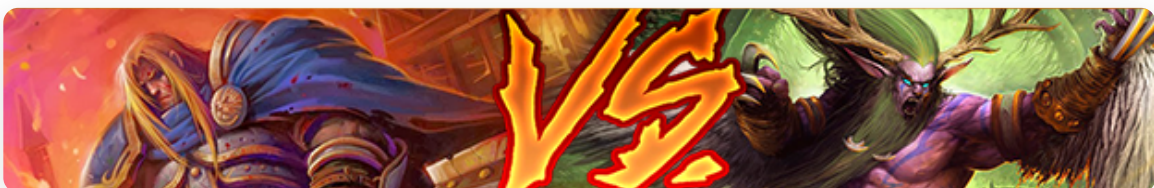
Фейс Хант — выгодный поединок без каких-то значительных трудностей. Вы должны на равных бороться за стол с оппонентом в начале и середине партии, а к 6-7 маны закончить игру с помощью мощных источников исцеления. С ними Охотник ничего поделаться не сможет. Даже без исцеления Паладин часто сможет перехватить инициативу на столе и затем быстро закончить партию до того, как это сделает Рексар с помощью взрывного урона.

В начале партии не играйте слишком жадно. Почти все ранние карты можно играть чуть ли не в темп, в том числе **Лорда Барова** и **Мастера клинка Самуро**. Но нужно учитывать **Неистового люторога**: на эту угрозу важно сразу же ответить, особенно если Охотник баффнул ее **Погонщицей Песни Войны**.

Квест Охотник — чуть сложнее из-за большего количества взрывного урона, но в целом матч-ап все еще выгодный. Важно не получать значительный урон от существ со стола, а весь взрывной урон противника нивелировать **Манускриптом надежды** и **Манускриптом правосудия**. Это две самые важные карты в поединке.

Не забывайте и о давлении со стола. Вынуждайте Охотника обороняться с помощью заклинаний и силы героя. Так вы сэкономите ценное здоровье своего героя.

Обычно Паладин побеждает Квест Ханта, потому что оставляет его без ресурсов в руке.



Агро Таунт Друид

Равный матч-ап с незначительным перевесом в сторону Друида, хотя это преимущество и становится меньше с увеличением мастерства игроков.

Друид почти всегда захватит стол рано: его комбинации куда быстрее, чем у Паладина. Вернуться в игру помогут многочисленные AoE зачистки отдельно друг от друга и в комбинациях. Обычно их используют на 4-6 маны. После этого у Друида еще останутся инструменты для давления: тут на помощь придут крупные провокации и источники исцеления. Обычно Паладин переигрывает противника по выгоде, то есть оставляет его без карт в руке, а уже после легко заканчивает партию.

Лучшие карты в поединке: [Ожившая метла](#), [Лорд Баров](#), [Мастер клинка Самуро](#), [Манускрипт справедливости](#), [Городской налог](#).

Целестиал Друид

Легчайший матч-ап, в котором у Друида практически нет никаких шансов. В ранней игре он не окажет вам никакого сопротивления, поэтому вы должны постараться как можно быстрее выбросить из руки все дешевые карты до появления [Парада планет](#).

Проблем для Друида состоит в том, что [Парад планет](#) удешевит все ваши манускрипты до 0, если вы сыграли хотя бы одного из Алдоров. Кроме того, в вашем арсенале есть несколько зачисток, которые смогу справиться даже с 2-3 столами Друида.



Чернокнижники

Квест Хэндлок — выгодный матч-ап, в котором нужно действовать агрессивно. Давите Гул'дана ранними угрозами под баффами, оружием и тяжелыми существами. Особенно полезны в поединке угрозы с божественными щитами: старайтесь ставить их на пустой стол, где нет мелких угроз Чернокнижника. Больше всего опасений у вас должно вызывать [Раздирание души](#) — старайтесь использовать баффы таким образом, чтобы усиливать самых крупных существ.

Оппонент побеждает в первую очередь за счет тяжелых угроз. На всех них Утер без особых проблем отвечает своими ультимативными ремувалами. Помогут и мелкие провокации, которые закроют или вашего героя, или крупные угрозы под баффами.

Квестлайн Лока очень медленный, так что Паладин почти всегда успеваает продавить оппонента до того, как тот выполнит задачу и тем более нанесет 20-30 урона с помощью Тамсин.

Фатиг Квест Чернокнижник — поединок куда труднее. Тут будет мало пользы от AoE зачисток, потому что серьезного стола у Гул'дана не будет. Но все равно важно отвечать на [Мо'арга-механолога](#), [Верховную мать](#), [Тамсин Роум](#) — они дают Локу слишком много выгоды. Да и мелкие угрозы доставят проблемы: собьют божественные щиты или просто нанесут важный мелкий урон по герою.

Фатиг Лок куда быстрее выполняет свой квестлайн, чем это делает Хэнд версия. Восстановить достаточное количество здоровья вы не сможете, так что затягивать партию нельзя. Действуйте максимально агрессивно и старайтесь бить всеми источниками урона по герою противника, а с его столом расправляться AoE зачистками и другими картами, которые не могут нанести урон Чернокнижнику. У оппонента не будет **Раздирания души**, так что этот AoE эффект можно не обыгрывать.



Квест Разбойник

Трудный матч-ап. Проблема в нем заключается в том, что Разбойник развивает очень много темпа при переходе из ранней в среднюю стадию игры. Обычно Паладин отвечает на это большими провокациями, но Квест Разбойнику очень легко справиться с ними за счет **Убийцы из ШРУ** и **Вспышкоослеплятора Скаббса**. Старайтесь играть максимально темпово и не отдавайте противнику стол, чтобы сохранить свое здоровье до того, как он выполнит квест.

И даже если у Разбойника все будет неидеально, у самого Шпиона Скаббса в маскировке будет большой шанс убить вас под неистовством ветра, обойдя провокации все теми же вышеназванными ремувалами. В идеале к его выходу вы должны иметь в руке ультимативную зачистку, которая убьет Скаббса даже в маскировке.

Гаррота Разбойник

Не самый легкий поединок, хотя многое зависит от уровня исполнения оппонента. Разбойник хорошо цепляется за стол мелкими угрозами, но опасны из них только **Связной** и **Эффективный осьмибот** — их нужно тут же убирать со стола оружием, существами или AoE зачистками. Ремувалов у Паладина достаточно для этого поединка, как и исцеления. Проблемы могут возникнуть с количеством карт в руке — их часто будет мало в сравнении с быстро перебирающим всю колоду Разбойником.

Старайтесь как можно раньше и эффективнее давить на Разбойника и заставлять его отвечать на ваш стол, а не играть в свою собственную игру. Ранняя агрессия нарушит его геймплей и заставит отдавать активаторы **Связного** для контроля стола. При слишком пассивной игре с вашей стороны Разбойник успеет найти ключевые карты и начнет бороться с вами за стол очень эффективно. Ввязавшись в такую борьбу, вы точно не успеете добить самого героя вовремя.

Победу вам принесут ранний Алдор - искатель истины и **Манускрипт надежды** следом за ним. Старайтесь выстраивать отдельные большие угрозы, а не широкий стол из мелких существ - с последним Разбойнику намного легче справиться за счет множественного небольшого урона.



Паладины

Зеркальный поединок во многом зависит от захода тяжелых угроз. **Манускрипт надежды**, **Леди Лиадрин** и **Вариан король Штурмграда** — важные карты, которые чаще всего и приносят победу в матч-апе. Хорошо покажут себя все источники выгоды и перебора колоды. Старайтесь как можно чаще играть **Манускрипт мудрости**, а **АоЕ зачистки** и **Ожившую метлу** оставлять для самых тяжелых угроз оппонента. **Хэндбафф** и **Секрет Паладины** не должны составить серьезных трудностей. Они лишь чуть быстрее вас по темпу, но не используют ультимативные ремувалы и исцеление, которые и помогают **Манускрипт Паладину** в этом поединке. Важно не отдать **Манускрипт надежды** или другое важное заклинание под **О мой Йогг!** Секрет Паладина. Активировать секрет можно **Дланью А'дала**, **Городским налогом** или **Манускриптом мудрости**.



Квест Маг

Квест Маг — уже не такой трудный противник, хотя матч-ап не такой уж и легкий — перевес Паладина небольшой. Победить можно, если вы будете постоянно оказывать давление со стола и рано найдете **Манускрипт справедливости**, который самостоятельно сможет снять половину здоровья Джайны.

Не обыгрывайте **Стрелы инволюции**, но помните про **Горячие скидки**. Часто Паладин может без особых проблем обыграть эту **АоЕ зачистку** на 4-5 маны. Пробить Мага с **Ледяной преградой**, не активируя секрет, Паладин никак не может, что доставит дополнительные трудности в поединке.

После того, как Маг выполнит квест, все еще можно победить за счет исцеления **Манускрипта надежды** и **Манускрипта справедливости**. Эти карты могут выиграть 1-2 хода, если Маг потратит основную часть взрывного урона для борьбы за стол. В это время будет удобно реализовать **Яснокрылого визгуна** ради дополнительной угрозы 8/8.



Элем Шаман

Еще одно хорошее противостояние. Шаман часто будет вырваться вперед на 3-6 маны. Главная угроза с его стороны - это **Кувшиночный скрытень**. Если вы играете 5-й друп или другую немаленькую угрозу в первый раз, не спешите баффать ее **Манускриптами мудрости**. Оцените, насколько важны дополнительные характеристики, и по возможности не используйте их. Обычно тогда противник отдаст **Кувшиночного скрытня**, после чего вы сможете использовать баффы на другую угрозу.

Вернуть стол и перевернуть ситуацию легко с помощью АоЕ ремувалов, а в позднее важно восстановить здоровье крупными источниками исцеления — иначе Шаман попытается добить вас взрывным уроном.

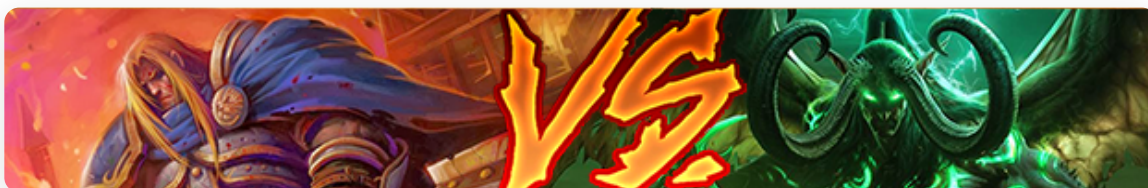
Обычно Паладин переигрывает оппонента, оставляя его без ресурсов в руке.

Квест Шаман

Один из сложных матч-апов, поскольку он протекает достаточно неожиданным образом. В целом шансы примерно равны, а на низких рангах склоняются в сторону Паладина.

Обычно вы в равной степени боретесь за стол с Шаманом. Даже если вам не удастся вырваться вперед, за вас это сделают первые внушительные угрозы, которые станут для Шамана проблемой. Но как только Квест Шаман получит и разыграет **Бру'кана**, он значительно приумножит свои шансы на победу из-за огромного количества раскопок, зачисток, взрывного урона, а также большого стола от **Напряженного призыва**.

В идеале вы должны постараться убить противника до выхода награды за квест, либо в ближайшие пару ходов. Затягивать партию в данном случае для вас крайне невыгодно.



Охотник на демонов

В мете много колод Охотника на демонов, но все они плохо играют с Манускрипт Паладином. Если это медленные **ДХ с разными ОТК комбинациями**, Паладин просто давит их со стола с помощью мидрейндж угроз и баффов. Тут особенно важны божественные щиты в сочетании с крупными характеристиками, на которые Иллидану сложно ответить. Не полагайтесь на широкий стол из мелких существ.

ДХ на хрипах не так опасен из-за массы АоЕ зачисток в вашем распоряжении. Пусть многие угрозы ДХ липкие, они редко призывают что-то серьезное своими предсмертными хрипами. Все мелкие угрозы наносят недостаточно урона, им мешают провокаторы и исцеление. Как и другие архетипы класса, этот страдает от божественных щитов, если поставить их на пустой стол.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!