

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Секрет, Н'Зот и Агро Паладины — вновь лидеры меты. Гайд по архетипу

27.05.2021

Гайды

Закаленные степями

Секрет, Н'Зот и Агро Паладины — вновь лидеры меты. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ








Герои гайда — Н'Зот, Секрет и Агро Паладины в мете Закаленных Степями в конце мая. Это разные колоды, хотя они отличаются друг от друга не так уж значительно.

И тот, и другой станут отличным выбором для игры в ладдере. Паладин — самый популярный класс в мете, а его сборки хозяйничают на всех ранговых промежутках. Впечатляют не только показатели популярности, но и винрейт. Как и в патчах до нерфов, Паладины вырываются вперед по проценту побед на большинстве ранговых промежутков. Кажется, класс не в состоянии остановить даже балансные правки.

Пусть Паладины невероятно сильны, далеко не все правильно играют ими. Ошибки начинаются уже с выбора колоды. По ладдеру гуляет много неоптимальных сборок, которые не подходят для нужного рангового промежутка или устарели в целом.

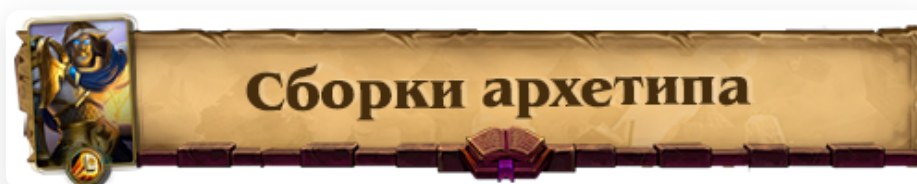
Гайд расскажет, какую колоду Н'Зот и Секрет Паладинов выбрать и как адаптировать ее под коллекцию карт. Как и всегда, вы найдете подробный разбор муллигана, стратегии игры и популярных матч-апов меты Закаленных Степями в конце мая и начале июня.

Гайд обновлен 27 мая с учетом актуальной меты Закаленных Степями. Далее полный список изменений:

-  *Переработано вступление*
-  *Добавлена информация про Н'Зот Паладина во все разделы гайда*
-  *Изменены максимально бюджетные колоды, основа и опциональные карты Паладина*
-  *Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса*
-  *Раздел "Матч-апы" дополнен актуальными противостояниями меты.*

Разделы гайда:

1. Сборки архетипа
2. ◦ Н'Зот Паладин
 - Секрет Паладин
 - Агро Паладин
3. Вопросы декбилдинга
4. - Основа колоды
5. - Чем дополнить колоду
6. - Замены
7. - Максимально бюджетные версии Агро и Секрет Паладина
8. Выбор карт в стартовую руку
9. Общие правила муллигана
10. Муллиган против всех классов
11. Стратегия игры
12. - Суть архетипа
13. - Темп, выгода и размены
14. - Геймплей с секретами
15. - Полезные советы
16. Матч-апы



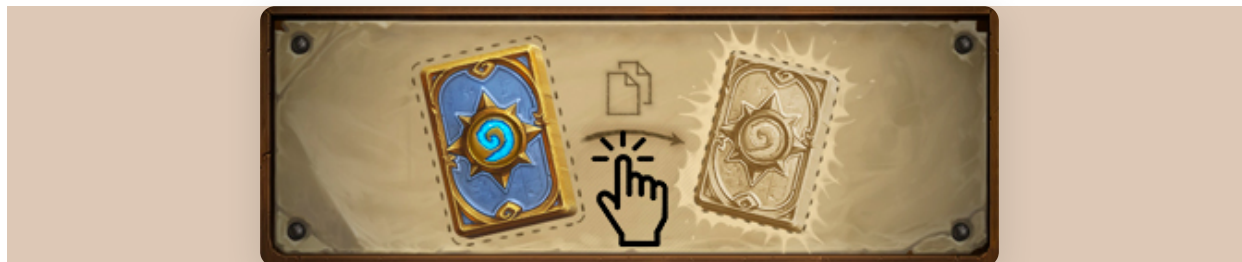
Все темповые колоды Паладина можно разбить на три большие группы:

Секрет Паладин — классическая колода с синергиями секретов, темповыми существами и бафами за 1-9 маны.

Н'Зот Паладин — та же колода, но с Н'Зотом богом глубин и несколькими дополнительными синергиями разных рас с ним.

Агро Паладин — темповая колода без секретов и синергий Н'Зота.

Статистика говорит, что лучше всех чувствует себя Н'Зот Паладин. Это же уже прознали игроки: архетип становится самым популярным в ладдере. Не так плох и Секрет Паладин, а вот Агро Паладином играют редко, что оправдано: его винрейт ниже, чем у других представителей класса.

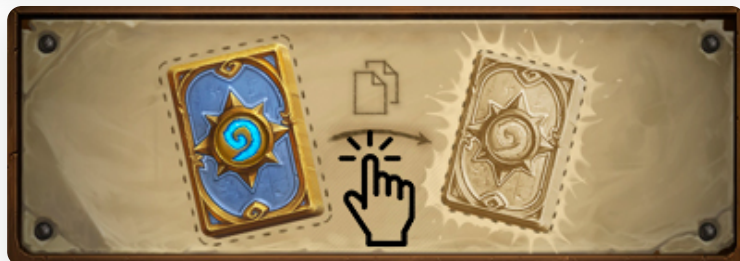


Н'Зот Паладин

Н'Зот Секрет Паладин

Н'Зот Секрет Паладин

<p>Вы кладете в руку 3 случайных существа за 1 ману.</p> <p>Х2</p>	<p>Секрет: когда призываете заклинание, вместо этого применяете заклинание за 7 ману.</p> <p>Х2</p>	<p>Боевой клич: вы берете заклинание Света.</p> <p>Х2</p>	<p>Ваше случайное существо получает +3 к атаке. (Обращается, когда вы набираете 5 маны).</p> <p>Свет</p> <p>Х2</p>	<p>Секрет: после того как противник разыграет три карты за ход, призывает существа 3/4 с «Провокацией».</p> <p>Х2</p>	<p>Провокация Божественный щит</p> <p>Х2</p>
<p>Божественный щит Предсмертный крик: возвращает в колоду «Моргарга Совершенного».</p> <p>Мурлок</p> <p>Х2</p>	<p>Существо получает +2/+2. Вы берете карту.</p> <p>Х2</p>	<p>Предсмертный крик: вы берете дракона.</p> <p>Мурлок</p> <p>Х2</p>	<p>После того как ваш герой атакует, вы применяете секрет из колоды.</p> <p>Х2</p>	<p>Боевой клич: если у вас есть активный секрет, вы берете существо.</p> <p>Х2</p>	<p>Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (4), создает толпу с выбранными вами характеристиками.</p> <p>Х2</p>
<p>Божественный щит Порча: получает +3/+3 и «Провокацию».</p> <p>Механизм</p> <p>Х2</p>	<p>Предсмертный крик: призывает последнюю на драконе 3/4.</p> <p>Дракон</p> <p>Х2</p>	<p>Боевой клич: призывает элементал Света 6/6 с «Провокацией».</p> <p>Х2</p>	<p>Боевой клич: воскрешает по одному вашему существу каждого типа.</p> <p>Х2</p>	<p>Х2</p>	<p>Х2</p>













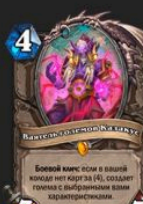










Особенность этой сборки — наличие Приговора и всего лишь двух секретов для взаимодействия с Мечом павших. Но практика показывает, что этого вполне достаточно.

В колоде нет Главного по безопасности. Этот первый дроп очень популярен в сборках Н'Зот Паладина, но делает архетип только слабее. Лучше его не брать.


Н'Зот Секрет Паладин от Skyreks

Н'Зот Паладин от Skyreks


 <p>Газпата Секрет: если вы как существо променяли ману за 3 др. дрона или больше, получаете «Проволяцию».</p> <p>Свет</p>	 <p>Ожившая мститель Натиск. Боевой клич: другие ваши существа получают «Натиск».</p> <p>1</p>	 <p>Первый небный десант Вы кладете в руку 3 случайных существа за 1 ману.</p> <p>1</p>	 <p>Омой ноги! Секрет: если противник променял заклинание, вы можете применить заклинание за 7 м ману.</p> <p>1</p>	 <p>Рыцарь-паладин Боевой клич: вы берете заклинание Света.</p> <p>1</p>	 <p>Приговор (Ийран) Ваше случайное существо получает +3 к атаке. (Улучшается, когда вы используете 10 ману.)</p> <p>Свет</p>	 <p>Сказочно-слабитель Секрет: если вы как противник разыграете заклинание, получаете «Проволяцию» (3/4 с «Проволяцией»).</p> <p>Свет</p>
 <p>Мургул Моргарета Божественный щит. Божественный щит заманивает в команду Моргарета Совершеного.</p> <p>2</p>	 <p>Уродливая Фривалия Предсмертный хрип: вы берете дракона.</p> <p>2</p>	 <p>Дань Адала Существо получает +2/+2. Вы берете карту.</p> <p>2</p>	 <p>Меч павших После того как ваш герой атакует, вы применяете секрет из колоды.</p> <p>1</p>	 <p>Календарь славных событий Боевой клич: если у вас есть активный секрет, вы берете существо.</p> <p>3</p>	 <p>Вангский котокор Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за 4, создает голем с выбранной вами характеристикой.</p> <p>4</p>	 <p>Гелан Фердинанд Проволяция. Божественный щит. Предсмертный хрип: вы берете существо с наибольшей стоимостью.</p> <p>5</p>
 <p>Картельный брифинг Божественный щит. Пораз: получаете +3/+3 и «Проволяцию».</p> <p>5</p>	 <p>Повелитель драконов Предсмертный хрип: призывает ковалдичку на драконе 3/4.</p> <p>6</p>	 <p>Молот наару Боевой клич: призывает элементал Света 6/6 с «Проволяцией».</p> <p>6</p>	 <p>Н'Зот, бог глубин Боевой клич: воскрешает по одному вашему существу каждого типа.</p> <p>9</p>	 <p>Молот наару Боевой клич: выбираете героя или существо. Восстанавливает 8 м. здоровья, если это светлый. Наносит 8 кд, дрона, если это дракон.</p> <p>9</p>	 <p>Дракон</p>	



MANACOST
kolodahearthstone.ru



8160





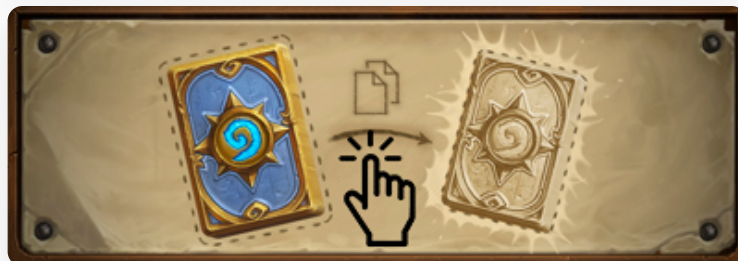
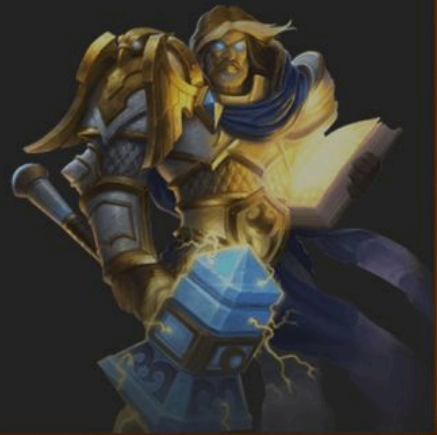
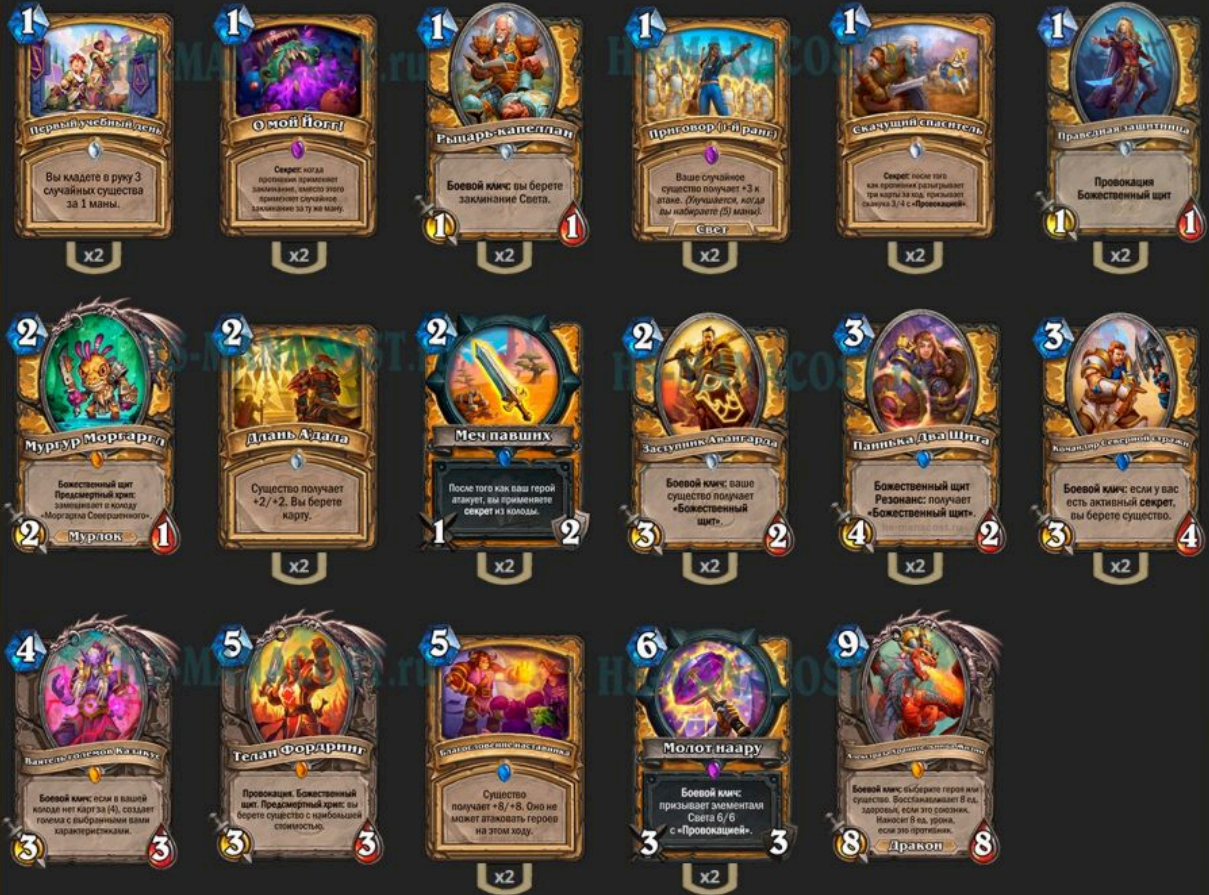
В этой колоде появляется сразу несколько новых карт: **Расплата**, **Ожившая метла** и **Телан Фордринг**. Все они уже доказали свою эффективность и станут хорошим подспорьем для архетипа. Возможно, на данный момент это оптимальная версия Н'Зот Паладина, хотя еще не самая популярная — поэтому сказать наверняка сложно.

•

Секрет Паладин

Секрет Паладин с божественными щитами

Секрет Паладин с Божественными щитами






- Версия Секрет Паладина, опять же, только с двумя копиями секретов, но с некоторыми частями Агро Паладина. Появляются Праведная защитница, Заступник Авангарда, Паинька Два Щита и Благословение наставника.

Агро Паладин

Агро Паладин с Хвастуном из Авангарда

Агро Хвастун Паладин

 <p>Вы кладете в руку 3 случайных существа за 1 маны.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: вы берете заклинание Света.</p> <p>x2</p>	 <p>Ваше случайное существо получает +3 к атаке. (Получается, когда вы выбираете (5) ману).</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация. Божественный щит.</p> <p>x2</p>	 <p>Божественный щит. Раздвоенный хрип: заманивает в руку Моргарта Советского-Мурлока.</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	 <p>Существо получает +2/+2. Вы берете карту.</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой клич: получаете атаку и здоровье существа с самыми высокими характеристиками на поле.</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный хрип: призывает нуба 4/4.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: уничтожает других ваших существ. Предсмертный хрип: снова призывает их с +1/+1.</p> <p>3</p> <p>4</p>	 <p>После того как ваш герой атакует, вы кладете в руку мурлока.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Божественный щит. Раздвоенный хрип: заманивает в руку «Божественный щит».</p> <p>4</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Налик. Беззастенчив: наносит урон, равный атаке этого существа, всем существам противника.</p> <p>1</p> <p>6</p>
 <p>Налик. Божественный щит. Когда это существо атакует, уменьшает стоимость заклинаний Света в руке на (1).</p> <p>4</p> <p>3</p>	 <p>Существо получает +4/+4, (+4 к атаке, +4 к здоровью).</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация. Божественный щит. Предсмертный хрип: вы берете существо с наибольшей стоимостью.</p> <p>3</p> <p>3</p>	 <p>Существо получает 8/+8. Оно не может атаковать героев на этом ходу.</p> <p>5</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: выберите элементал Света 6/6 с «Провокацией».</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: выберите героя или существо. Восстанавливает 8 кд, здоровье, если это союзник. Наносит 8 кд, урона, если это противник.</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>Дракон</p>





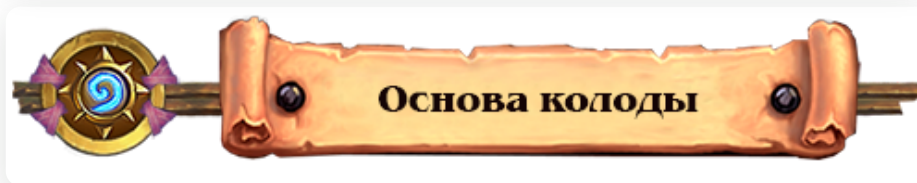
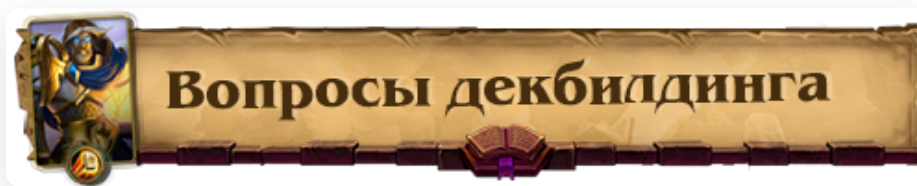




- Агро Паладин без синергий секретов, но с предсмертными хрипами, дополнительными бафами и **Хвастуном из Авангарда**, который помогает извлечь из этих баффов больше выгоды.

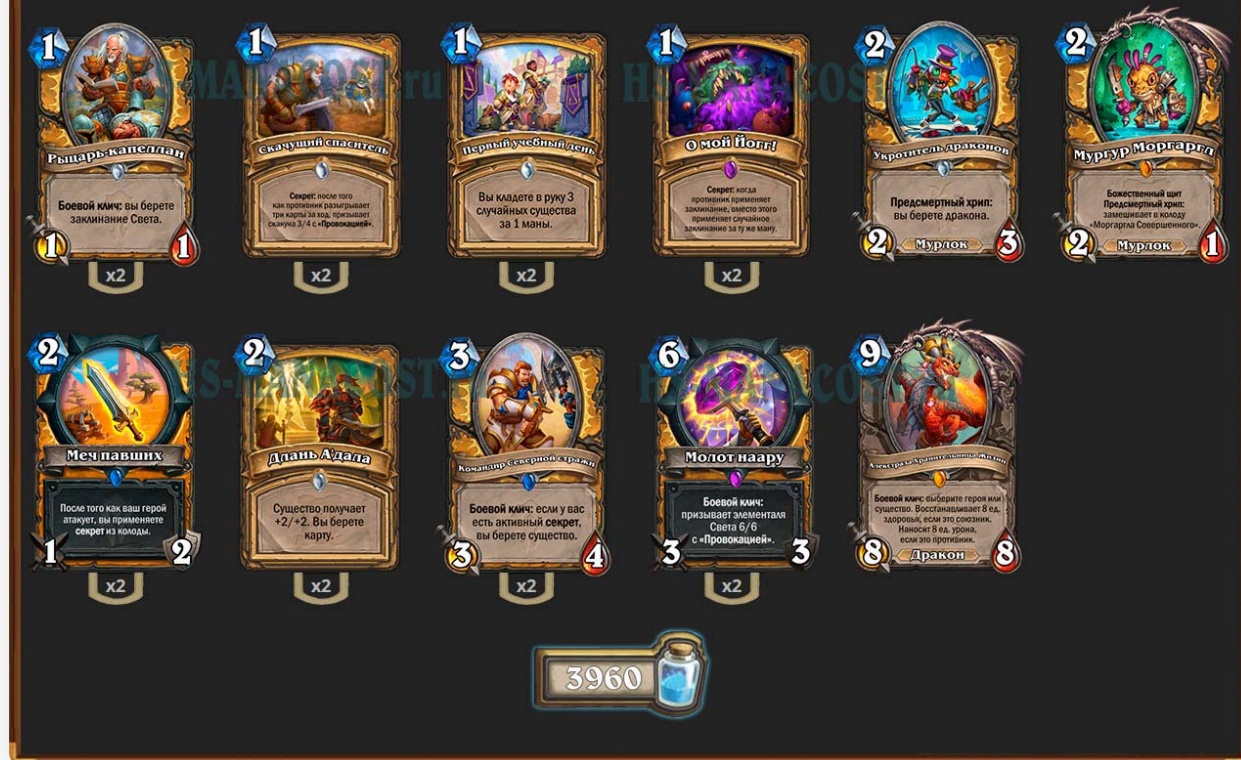


- [к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой версии архетипа. Далее представлена основа колоды и Секрет, и Н'Зот Паладинов — они используют много одинаковых карт. Есть еще Агро Паладин, который исключит из основы все секреты и синергии с ними.

Основа колоды Секрет Паладинов



Код основы колоды:

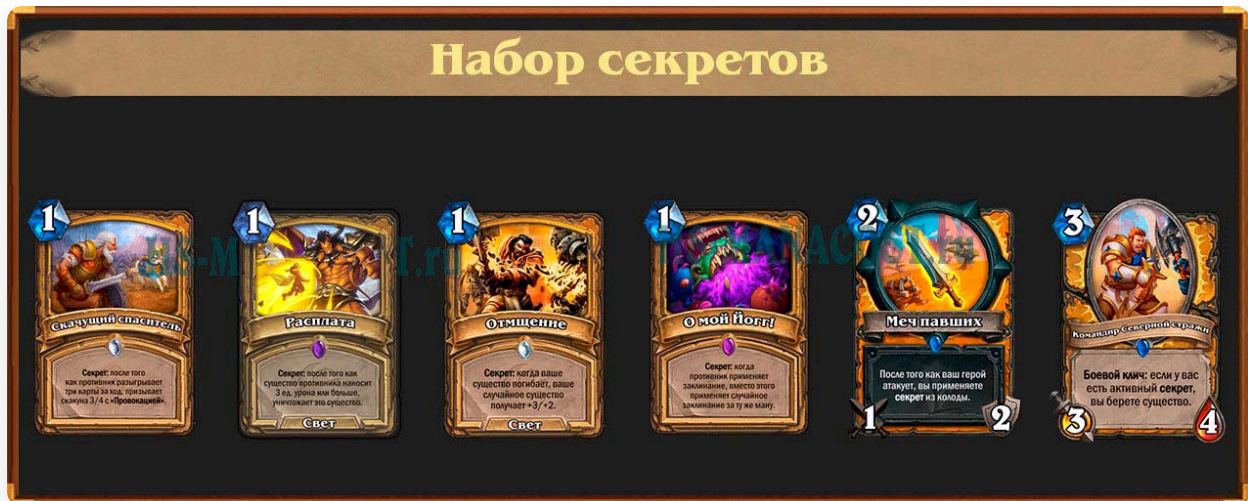


В редких ситуациях Паладины не используют Мургура Моргаргла (из бюджетных соображений).

Далее о том, какими картами Паладины дополняют основу колоды.

Чем дополнить основу

Поскольку речь идет сразу о двух колодах, опциональных карт много. Паладины достаточно вариативны сами по себе. В сборки можно взять много карт за разную стоимость и для разной меты.



Карты, которые используют только Секрет Паладины. Далеко не все сборки обращаются ко всем секретам. Остальные опции используют в двух экземплярах — они слишком сильны.

Набор секретов особенно эффективен при встрече с неопытными игроками, которые не умеют играть вокруг них. Также он значительно улучшит результаты в матч-апах с Магами из-за **О мой Йогг!**.



Набор Н'Зот Паладина дополнительно берет больше драконов для синергий с **Укротителем драконов**, а также **Карусельного грифона**. В основе уже есть дополнительный мурлок, дракон и элементаль — последнего призывает **Молот наару**.

Четвертые дропы

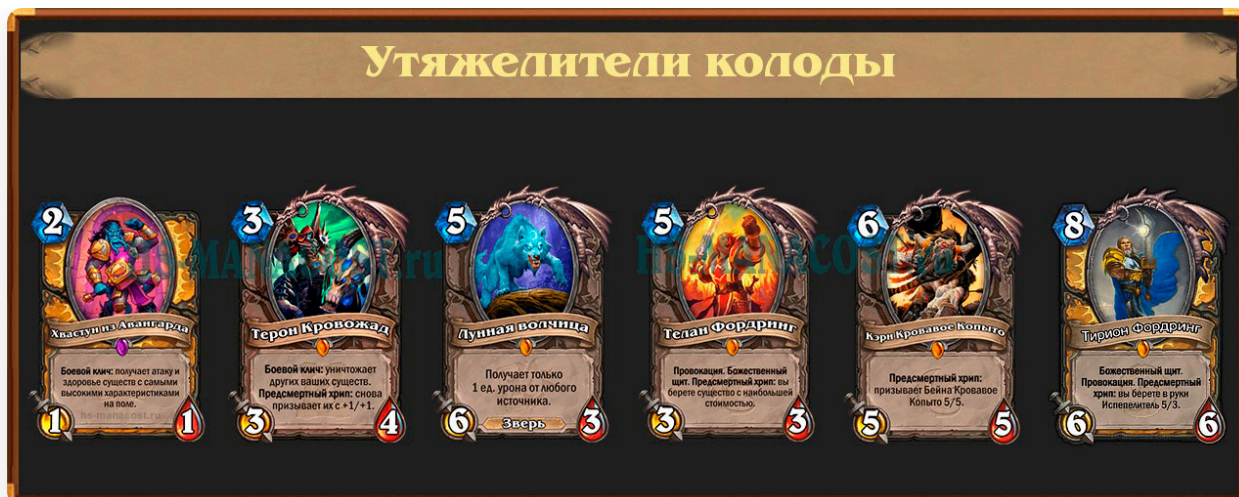


Агро и Секрет Паладины выбирают между разными наборами четвертых дропов. Варианта два: или брать **Ваятеля големов Казакуса**, или набор из трех других четвертых дропов — **Кариэль Роум**, **Мастер клинка Самуро** и **Печать королей**.

Чаще всего с **Ваятелем големов Казакусом** играют Секрет и Н'Зот Паладины, у которых не так много свободного места в сборках. А Агро Паладины, наоборот, могут взять дополнительные копии четверок. Хотя можно сыграть и наоборот: взять **Ваятеля големов Казакуса** в Агро Паладина, а другие четвертые дропы — в сборки с секретами.

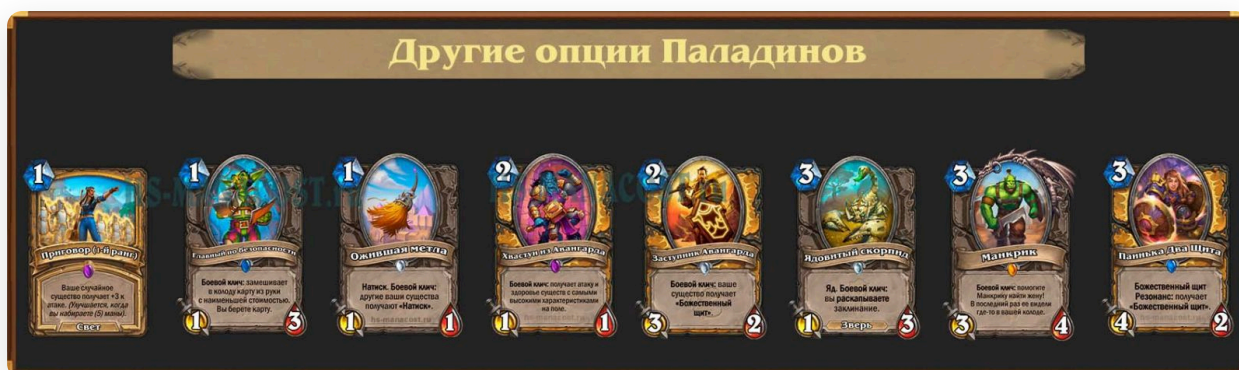


Обычно эти технические карты берут только на высоких рангах Легенды, где становится больше Магов. Хотя есть и другие ранговые промежутки, где популярны Маги и Токен Друиды. Если так, **Неофитка культа** и **Огромант** улучшат эти матч-апы. Существа могут быть полезны и в некоторых других поединках, но навредят при встрече с Воинами, Охотниками и другими Паладинами.



Способы сделать колоду тяжелее, что полезно в медленных поединках с Чернокнижниками, Жрецами и контроль колодами в целом.

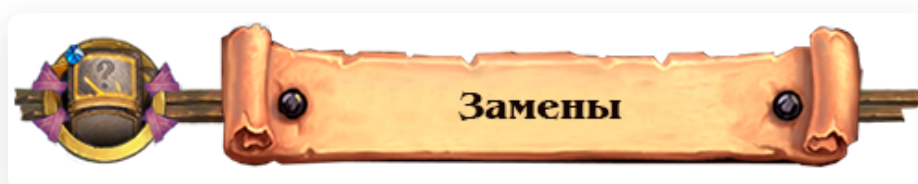
Хвастуна из Авангарда берут в сборки с Благословением наставника, а Терона Кровожада — с Нерубским яйцом. Остальные тяжелые опции более самостоятельны.



Карты, которыми могут дополнить сборки и Агро, и Секрет, и Н'Зот Паладины.

Функции у этих карт разные: какие-то помогают лучше бороться за стол и размениваться, другие доставляют больше проблем медленным оппонентам.

[К оглавлению](#)



Оптимальные сборки Паладинов не такие уж дешевые. Там много легендарок и эпиков, хотя от многих из них можно без особых проблем отказаться. Далее о том, как можно заменить дорогие карты.



Приговор — обязательная карта для большинства Паладинов в двух экземплярах. Крафтите в первую очередь и старайтесь не играть без нее. Отказаться от Приговора могут только Н'Зот Паладины.

Мургур Моргаргл — прямой замены нет, но вместо этого мурлока стоит взять дополнительную тяжелую карту, например Кэрна Кровавое Копыто или Тириона



Фордринга.



О мой Йогг! — обязательный секрет в двух экземплярах для Секрет и Н'Зот Паладиноа. Если нет, обращайтесь к сборкам Агро Паладина.



Удочка Темносвета — не обязательное оружие даже для Агро Паладина. Другое оружие брать не стоит, так что просто возьмите другую опциональную карту, например **Нерубское яйцо** или **Заступника Авангарда**.



Ваятель големов Казакус — если нет в коллекции, стоит взять другие четвертые дропы: **Печать королей**, **Кариэль Роум** и **Мастера клинка Самуро**. Если этих легендарок тоже нет, обратитесь к **Серебряному клинку** или берите опциональные карты за другую стоимость.



Кариэль Роум, **Мастер клинка Самуро** — заменяются **Ваятелем големов Казакусом**, а если нет и его, то картами за другую стоимость. Например, можно взять **Манкрика**, **Укротителя драконов** или **Телана Фордринга**.



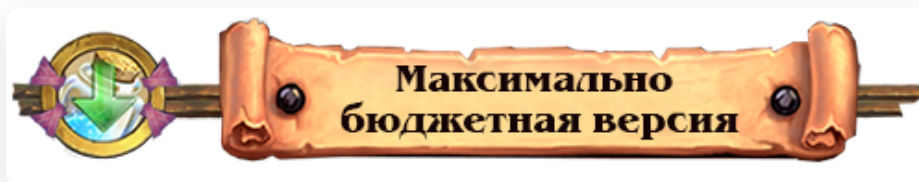
Молот наару — очень сильная эпическая карта, которую лучше скрафтить в двух экземплярах. Альтернатив нет, а двойной эффект крайне полезен в любом матче. В теории от карты можно отказаться: на замену берите Тириона Фордринга или другую карту из списка опциональных.



Н'Зот бог глубин — обязателен для сборок Н'Зот Паладина. Без него играйте Секрет или Агро версиями.

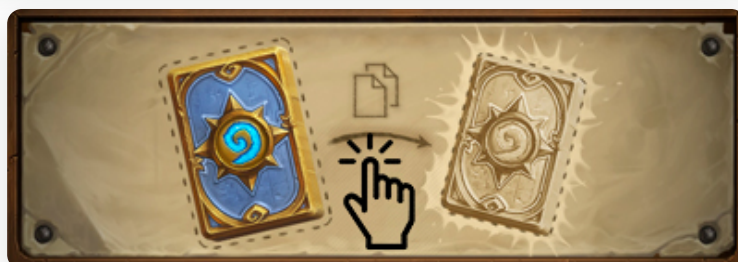


Алекстраза Хранительница Жизни, **Телан Фордринг** — есть бесплатно в коллекции всех игроков. Заменять не стоит.



Максимально бюджетный Агро Паладин



















Максимально бюджетный Агро Паладин




В сборке много бесплатных легендарок и только один дорогой эпик — Приговор. В первую очередь дополните колоду **Молотом наару**. Позднее можно задуматься о Н'Зот Паладине, но для него нужен сам Н'Зот бог глубин.


Максимально бюджетный Секрет Паладин

Максимально бюджетный Секрет Паладин

 <p>Вы кладете в руку 3 случайных существа за (1).</p> <p>x2</p>	 <p>Секрет: после того как противник разыщет три карты за вас, применяйте эффект 3/4 с «Иллюзией».</p> <p>x2</p>	 <p>Секрет: когда противник применяет заклинание, известное вам, применяйте эффект 3/4 с «Иллюзией» за 7 ж. ману.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: вы берете заклинание Света.</p> <p>x2</p>	 <p>Ваше случайное существо получает +3 к атаке. <i>Улучшается, когда вы набираете (5) маны.</i></p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	 <p>Секрет: когда ваше существо погибает, ваше случайное существо получает +3/+2.</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>
 <p>Провокация. Божественный щит.</p> <p>x2</p>	 <p>Существо получает +2/+2. Вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: ваше существо получает «Божественный щит».</p> <p>x2</p>	 <p>После того как ваш герой атакует, вы применяете секрет из колоды.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: колесико Манкрика можно жевать! В последний раз вы видите его-то в вашей колоде.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: если у вас есть активный секрет, вы берете существо.</p> <p>x2</p>
 <p>Когда ваш герой атакует, восстанавливает ему 2 ед. здоровья.</p> <p>x2</p>	 <p>Существо получает +4/+4. (+4 к атаке/+4 к здоровью)</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация. Божественный щит. Предсмертный крик: вы берете существо с наибольшей стоимостью.</p> <p>x2</p>	 <p>Существо получает +8/+8. Оно не может атаковать героев на этом ходу.</p> <p>x2</p>	 <p>Божественный щит. Провокация. Предсмертный крик: вы берете в руку Испытание 3/3.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: выберите героя или существо. Восстанавливает 8 ед. здоровья, если это существо. Накосит 8 ед. урона, если это противник.</p> <p>x2</p>



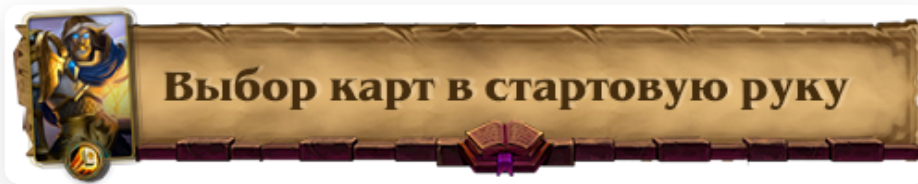
MANACOST
kolodahearthstone.ru





Чуть дороже Агро Паладина, потому что в сборке есть не только Приговор, но и **О мой Йогг!**. Эта колода может довести вас до Алмаза и выше, а дополнить ее нужно в первую очередь **Молотом** наару.

[к оглавлению](#)



Общие правила муллигана

Муллиган Агро, Н'Зот и Секрет Паладинов мало в чем отличается друг от друга. У Секрет Паладина есть одна важная карта, которую хочется увидеть в стартовой руке всегда, — **Меч павших**. У Агро Паладина такой опции нет, так что он ищет просто хорошую кривую маны для первых ходов.

Далее об общих правилах муллигана всех колод Паладина.



Всегда оставляйте **Меч павших** в любых количествах



Всегда оставляйте **Первый учебный день**. Вторая копия нужна только в темповых матч-апах.



Всегда оставляйте **Укротителя драконов**. Вторая копия нужна только с Монеткой.



Рыцарь-капеллан нужен далеко не во всех поединках. Секрет Паладины могут оставлять его с **Мечом павших** в руке, а Агро Паладины в случае, если нет

первого дропа лучше. Этот первый дроп полезен в самых медленных и самых темповых матч-апах.



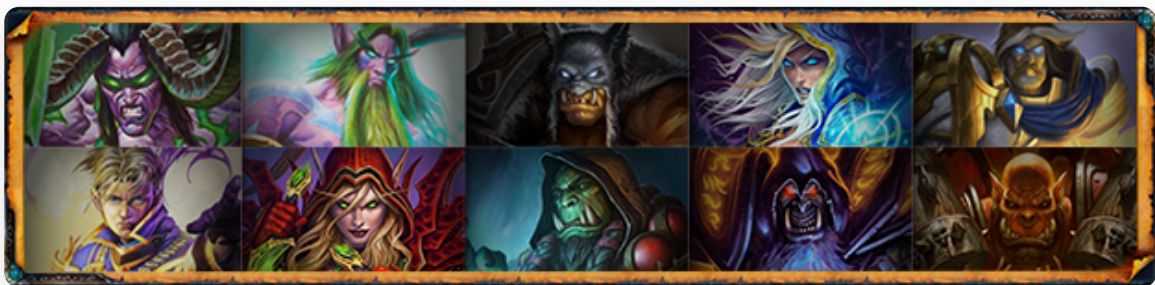
Длань А'дала оставляют только с хорошей рукой. Это понятие разное для разных колод и матч-апов. Основная идея — на столе ко второму ходу должна быть хорошая цель для баффа. Если вы начали без Монетки, такой целью станет Праведная защитница. А если с Монеткой, то Укротитель драконов, Мургур Моргаргл или реже Нерубское яйцо.



Праведная защитница нужна в руке только в самых темповых поединках или с Дланью А'дала. В остальных случаях первый дроп можно скинуть.



В редких ситуациях на муллигане пригодятся **другие карты**: Командир северной стражи, Манкрик, Кариэль Роум, Мастер клинка Самуро, Паинька Два Щита и Удочка Темносвета.



- **Муллиган против всех классов**

Охотник на демонов: Меч павших, Первый учебный день, Укротитель драконов. С хорошей рукой — Длань А'дала.

Воин: Меч павших, Первый учебный день, Укротитель драконов, Рыцарь-капеллан. С хорошей рукой — Длань А'дала.

Паладин: Меч павших, Первый учебный день, Укротитель драконов. С хорошей рукой — Длань А'дала.

Охотник: Меч павших, Первый учебный день, Укротитель драконов, Праведная защитница, Рыцарь-капеллан. С хорошей рукой — Длань А'дала, Кариэль Роум.

Друид: Меч павших, Первый учебный день, Укротитель драконов, Праведная защитница, Мастер клинка Самуро. С хорошей рукой — Длань А'дала, Скачущий спаситель.

Разбойник: Меч павших, Первый учебный день, Укротитель драконов, Праведная защитница, Мургур Моргаргл. С хорошей рукой — Длань А'дала.

Шаман: Меч павших, Первый учебный день, Укротитель драконов, Рыцарь-капеллан. С хорошей рукой — Длань А'дала.

Маг: Меч павших, Первый учебный день, Укротитель драконов, Мургур Моргаргл, Паинька Два Щита. С хорошей рукой — Длань А'дала.

Жрец: Меч павших, Первый учебный день, Укротитель драконов, Рыцарь-капеллан, Удочка Темносвета. С хорошей рукой — Длань А'дала.

Чернокнижник: Меч павших, Первый учебный день, Укротитель драконов, Рыцарь-капеллан, Мургур Моргаргл. С хорошей рукой — Длань А'дала.

[к оглавлению](#)



Суть архетипа

Агро Паладин, Секрет Паладин и даже Н'Зот Паладин — темповые и агрессивные архетипы. Они уверенно цепляются за стол с первых ходов, реализуют мощные баффы для агрессии и выгодных действий, а партию могут закончить не только со стола, но и взрывным уроном: оружием и [Алекстразой](#) Хранительницей Жизни.

Колоды достаточно простые: у них есть традиционная кривая маны, всем знакомые баффы и оружие. Паладины стремятся захватить стол, а затем выгодно реализовать [Приговор](#), [Длань А'дала](#), [Печать королей](#) или [Благословение королей](#). Угрозы под баффами хороши и для разменов, и для давления. Особенно многое под баффом получают угрозы с божественным щитом или [Всадник на крабе](#). Если у Паладина получается реализовать эти угрозы под баффами, он уже вряд ли отпустит партию.

Если Паладин все-таки теряет контроль над столом, он всегда может закончить партию оружием или с помощью [Алекстразы](#) Хранительницы Жизни.

Самый тяжелый из Паладинов — **Н'Зот Паладин**. Он дополняет колоду [Н'Зотом богом глубин](#) и синергиями с ним. Древний бог воскрешает тяжелые угрозы, которые умерли на вашей половине стола по ходу партии. Среди них есть:

Драконы — [Алекстраза](#) Хранительница Жизни, [Ловчая Драконьей Пасти](#)

Мурлоки — [Укротитель драконов](#), [Мургур Моргаргл](#) и призванные его совершенной копией мурлоки

Механизм — [Карусельный грифон](#)

Элементаль — 6/6 существо, призываемое **Молотом наару**

Дополнительных существ разных рас можно получить с помощью **Первого учебного дня** и реже других случайных генераторов. Они могут как добавить к пулу существ новые расы, так и заменить собой названные выше угрозы.

Пусть основы геймплея Паладинов просты, в их распоряжении есть несколько интересных комбинаций и карт, которые позволят раскрыть высокие игровые навыки пользователей. Например, не так легко правильно реализовать **Ваятеля големов** **Казакуса**, синергии секретов и некоторые другие карты. Игроки допускают много ошибок с порядком действий, иногда действуют слишком агрессивно или слишком защитно, а порой не используют на максимум потенциал карт. Далее из этого раздела вы узнаете, как правильно распоряжаться картами Агро и Секрет Паладинов в разных ситуациях.

[к оглавлению](#)



Темп, выгода и размены

Агро и Секрет Паладины — **темповые колоды**. Это значит, что они должны постоянно генерировать угрозы на столе, ставить как можно больше характеристик и сохранять их из хода в ход. При этом темповое преимущество у вас будет, если на вражеской половине стола меньше угроз.

В большинстве ситуаций Паладин или ставит новое существо на стол, или баффает старое каждый ход. Баффы существ тут же реализуют полученные характеристики и помогают выгодно размениваться или наносить больше урона по герою противника.

Лучшие цели для баффов — те, которые уже могут атаковать. Так вы получите максимальный темповый перевес. В идеальной ситуации баффы используются на угрозах с божественным щитом или неистовством ветра. Такие существа могут и выгодно размениваться, и защищаться от атак существ и заклинаний врага, и наносить больше урона по герою противника.

Паладин отлично реализует каждую свою карту, если находится впереди по темпу. В этом случае вы сами выбираете, когда размениваться и как, можете выгодно реализовать каждый бафф. А вот если вы отстаете по темпу, вернуться бывает сложно.

В этом помогают угрозы с натиском, на которые можно тут же сыграть баффы характеристик. Если натиска нет, остается рассчитывать на провокации и просто генерацию характеристик на столе.

Иногда Паладины побеждают в партии очень рано. Например, если они рано поставили **Всадника на крабе** и пробаффали его Приговором, **Дланью А'дала** или **Печатью королей**. Если оппонент не ответит на такую комбинацию, Паладин быстро закончит партию: или нанесет летальный урон, или получит весомый перевес в контроле стола.

Другой важный аспект геймплея — **выгода**. Контроль стола и преимущество в темпе — это важно, но для этого нужны карты в руке. И чем их будет больше, тем лучше. К тому же и сами карты должны оказывать достаточное влияние на игровую ситуацию. Например, в лейтгейме **Праведная защитница** делает не так многое, как **Молот наару** или **Алекстраза** Хранительница Жизни. Соответственно тяжелые карты дают больше выгоды.

Выгода часто противоречит темпу. Например, собирая голема с **Ваятеля големов** **Казакуса** вы можете сделать и темповую угрозу за 1 маны, и выгодное существо за 10. Дешевый голем тут же даст небольшое преимущество по темпу, а дорогой принесет темп только в долгосрочной перспективе. Существо за 10 маны может разменяться на несколько карт противника, а значит и принести много выгоды.

Выгода нужна Паладину преимущественно в медленных матч-апах: против Контроль Жрецов, Контроль Воинов, Контроль Чернокнижников. В этих поединках нельзя генерировать максимум характеристик на столе, потому что порой одна карта врага (**Истерия**, **Потасовка**) может свести на нет все попытки Паладина в наступлении.

Вместо максимального темпа в медленных матч-апах Паладин играет размеренно и терпеливо. Он давит и постоянно играет первым номером, но не всегда играет максимум характеристик. К тому же он старается извлечь больше выгоды из **Ваятеля големов** **Казакуса**, баффов, **Н'Зота бога глубин** и других карт.

Важный элемент геймплея Агро и Секрет Паладинов — **размены с существами противника**. Вы не играете сверхагрессивной колодой и должны достаточно часто совершать размены. Размены позволят вам не потерять контроль стола и в долгосрочной перспективе нанести даже больше урона по герою противника.

Размены особенно важны со старта и в мидгейме, пока идет активная борьба за стол и контроль игрового поля — самое важное, чего добиваетесь и вы, и оппонент. В лейтгейме, если вы уже нанесли достаточное количество урона, от контроля стола можно полностью отказаться или по крайней мере оставить право разменов противнику.

Размены особенно важны в агрессивных матч-апах. В них Паладин может бороться за стол вплоть до конца игры. Вы победите не потому, что нанесете 30 урона герою противника, а потом, что захватите стол и оставите оппонента без карт в руке.

В медленных матч-апах размены стоит совершать реже. Во-первых, у оппонента далеко не всегда будут баффы и какие-то способы совершить выгодные размены в свой ход. Во-вторых, чем больше здоровье вы отнимите оппоненту, тем в более тяжелую ситуацию по геймплею поставите его.

Паладины отлично размениваются с вражескими угрозами. Лучше всего делать это оружием, потому что так вы не потеряете здоровье своих угроз. Другой отличный способ размена — атаковать существом с божественным щитом под баффом характеристик.

[к оглавлению](#)



Геймплей с секретами

Секрет Паладин берет в сборку пять ключевых карт: **Меч павших**, **Командира Северной стражи** и три секрета (**О мой Йогг!**, **Скачущий спаситель** и **Расплата**). Иногда в сборках дополнительно появляются другие секреты, а иногда из них исключают **Отмщение** или **Расплату**.

Главная причина играть секретами — **Меч павших**. Оружие станет лучшей картой на муллигане, которое даст и много выгоды, и темпа, и перебора колоды. Особых трудностей в геймплее с секретами и **Мечом павших** нет. Важно разве что в правильном порядке играть секреты из руки и атаковать оружием. Иногда раньше нужно совершить атаку, а иногда сыграть секрет из руки. Все зависит от того, какой секрет вы хотите достать из колоды и какие там в принципе остались.

Например, вы хотите разыграть за ход **Меч павших** и секрет. Если вторая копия этого секрета еще есть в колоде, сначала нужно использовать секрет. В противном случае **Меч павших** может достать из колоды вторую копию секрета, а свою из руки вы уже сыграть не сможете. Другой пример: вы хотите достать из колоды **О мой Йогг!**, но в руке есть **Расплата**. В этом случае **Расплату** нужно разыграть до удара оружием: так с большей вероятностью **Меч павших** достанет из колоды нужный секрет.

Нужно понимать, когда играть конкретные **секреты** и почему. В большинстве матч-апов самый сильный секрет — **О мой Йогг!**, потому что он работает как **Антимагия**. Но **О мой Йогг!** можно законтрить Монеткой и дешевыми заклинаниями. Опытные противнику будут беречь что-то недорогое, чтобы обыграть **О мой Йогг!** в решающий ход. В такой ситуации Паладин должен сначала играть другие секреты, которые вынудят оппонента проверять **О мой Йогг!**. Помимо этого во многих матч-апах **О мой Йогг!** нужно играть перед розыгрышем конкретного заклинания оппонента. Подробнее об этом в соответствующем разделе ниже.



Полезные советы



Рыцарь-капеллан и Кариэль Роум взаимодействуют со специфичными заклинаниями в руке или колоде Паладина. Это не так важно в случае с Кариэль Роум, потому что ее можно играть и просто из-за хороших характеристик, но с Рыцарем-капелланом другая ситуация. Поскольку он может достать из колоды секрет, часто до его розыгрыша нужно атаковать Мечом павших. Иногда с топдеком Приговора или другого баффа можно рассчитывать на летальный урон. Следите за тем, какие заклинания школы Света остались в колоды и играйте вокруг этого.





Мургур Совершенный и Удочка Темносвета работают с общим пулом мурлоков в игре. Их в Стандарте достаточно, хотя все они похожи между собой: низкие характеристики и стоимость. Зато среди мурлоков есть угрозы с натиском, провокацией и другими полезными эффектами.

Интересен Разведчик из Цветущего оазиса — если его призовет Мургур Совершенный, то все другие мурлоки получают натиск и бонус к атаке.

Все мурлоки в Стандарте



Терон Кровожад — сложная карта для розыгрыша. Многое зависит от противника: есть ли у него эффекты немоты, превращения или возвращения карт в руку. Если их нет, Терона Кровожада можно играть жадно и выгодно, то есть "съесть" несколько крупных угроз с мощными эффектами. Если вы боитесь, что Терон Кровожад не активирует свой предсмертный хрип, играйте его в темп или на одно не очень сильное существо.

В колоде любого Паладина много хороших целей для немоты противника: это и предсмертные хрипы, и существа под бафами. Вы часто сможете выманить из руки

противника ключевые ремувалы рано, а потом уже реализовать баффы и предсмертные хрипы на максимум.



Паинька Два Щита сильна сама по себе даже без эффекта резонанса. Далеко не всегда нужно активировать этот эффект с большой выгодой.



Телан Фордринг нужен в первую очередь для добора **Алекстразы** Хранительницы Жизни из колоды — это ключевой финишер всех Паладинов. Но если дракон уже в руке, вы доберете следующее по стоимости существо. Какое — зависит от колоды в целом и того, что в ней осталось к моменту розыгрыша Телана Фордринга. Отслеживайте состав колоды, чтобы точно знать, что даст эта легендарка. Старайтесь не баффать Телана Фордринга заклинаниями, если опасаетесь эффектов немоты, превращения или возвращения существ в руку.

Н'Зот Паладины с Теланом Фордрингом часто будут доставать из колоды древнего бога за 9 маны.



Если в руке есть **Карусельный грифон**, старайтесь играть его под эффектом порчи. Активировать его просто с помощью карт за 6+ маны. Обычно для раннего розыгрыша шестого дропа Паладины берегут Монетку.

Но если на 5 маны нет другого хорошего хода, играйте **Карусельного грифона** без активации его особого эффекта.



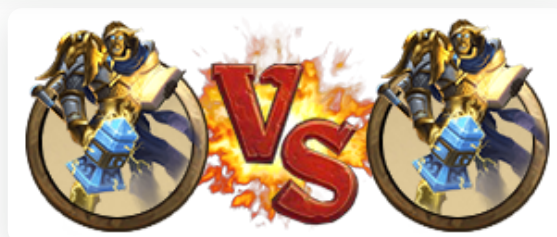
Ваятель големов Казакус — гибкая и многофункциональная карта. Она помогает и замедлить противника, и зачистить стол, и сгенерировать крупные характеристики на своей половине. Все зависит от того, какого голема вы соберете.

Големы за 1 маны нужны только в самых трудных ситуациях: обычно в агро матч-апах. Чаще всего берут големов за 5, потому что они хорошо вписываются в кривую маны и обладают мощными эффектами. Големы за 10 нужны только в самых медленных матч-апах или в лейтгейме в любом матч-апе, если идет война за ресурсы и Паладину нужно больше выгоды.

Особенно полезные свойства для Паладина: божественный щит, добор, натиск, бафф характеристик других существ, заморозка существ противника.

Все эффекты **Ваятеля големов Казакуса** и подробную механику карты можно посмотреть в **этом материале**.

[к оглавлению](#)



Агро, Секрет и Н'Зот Паладины

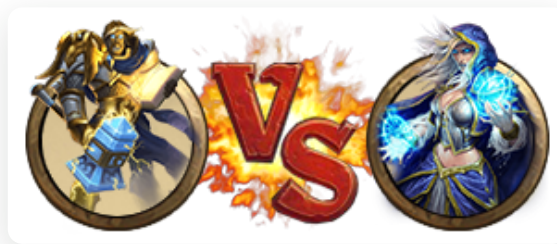
В зеркальных матч-апах ключевым фактором станет темп и контроль стола. Кто раньше займет игровое поле и сможет совершить выгодные размены с баффами и без, окажется в выигрышном положении. Не спешите действовать агрессивно: вместо этого чистите все, что поставит оппонент. Желательно с помощью оружия и выгодных разменов существами. Сделать это проще с помощью баффов характеристик и божественных щитов.

Многое в зеркальном матч-апе делает **Благословение наставника**. Но для раннего розыгрыша баффа Паладину нужно зацепиться за стол хоть какой-то угрозой.

Праведная защитница станет не только хорошим первым дропом, но и ценной защитой в мидгейме. Выставив ее, вы можете проигнорировать крупную угрозу противника и атаковать по герою противника в надежде быстро закончить партию.

Если оппонент играет секретами, больше всего проблем доставит **Отмщение**. Этот секрет сложнее всего активировать так, чтобы не просесть в темпе. Играйте вокруг **О мой Йогг!**, но не спешите тут же отдавать Монетку или **Первый учебный день**, как только увидите секрет — им может быть и что-то другое. Проще всего обыграть **Скачущего спасителя**, особенно если в руке нет дешевых и бесплатных карт.

Если в сборке есть **Ожившая метла**, берегите этот первый дроп и играйте только с тяжелыми угрозами для темпового переворота. В идеале сыграть **Ожившую метлу** под **Н'Зота бога глубин** или в ход розыгрышем божественных щитов и Приговора.



Спелл Маг

Выгодный матч-ап и для всех Паладинов, хотя колоды с секретами играют в поединке намного лучше из-за **О мой Йогг!**. Не спешите активировать этот секрет, если он есть в руке. Сначала играйте другие, чтобы Маг отдал на проверку Монетку и дешевые заклинания. **О мой Йогг!** выгодно сыграть под 5 маны Мага, чтобы заблокировать его ключевые заклинания.

Проблемы в поединке доставят **Стрелы инволюции**. Заклинание отлично борется с божественными щитами и баффами. Старайтесь не делать ставку на одну мощную угрозу, призывайте больше мелких существ, чаще используйте силу героя.

Постоянно сохраняйте присутствие на столе и делайте зачистки Мага неэффективными. Важно обыграть **Алекситовый заряд** на 5 маны и **Волну огня** на 7. Оба заклинания наносят 5 урона, так что на стол нужно поставить угрозы с большим здоровьем или с божественным щитом.

Многое в матч-апе сделают оружие и **Алекстраза** Хранительница Жизни — чаще всего их используют для урона по герою противника.

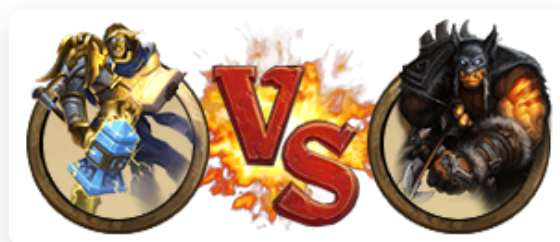


Контроль Чернокнижник

Контроль Чернокнижник играет массу защитных инструментов. Обыграть каждую зачистку не получится, но это и не нужно. Важно играть вокруг нескольких самых сильных. В первую очередь речь идет про **Истерию**. Заклинание может зачистить разные столы. Ваша задача — не создавать элементарных ситуаций, когда **Истерия** точно уберет со стола всех существ. Точно играть вокруг заклинания нужно, пока вы не увидели хотя бы одну его копию. После, если ситуация непростая, от **Истории** можно не играть.

Есть и другие АоЕ зачистки, о которых нужно помнить. Уже с третьего хода Чернокнижнику доступны **Университетские привидения**: желательно не держать на столе 2+ цели с 1-2 здоровья. Сложнее играть вокруг АоЕ с 8 хода, потому что появляется **Круговерть Пустоты**. Обыграть АоЕ можно несколькими способами: не ставить на стол слишком многое или держать угрозы с предсмертными хрипами на призыв существ. Последние особенно эффективны в матч-апе с Чернокнижником, потому что у него точно нет эффектов немоты, а все АоЕ ремувалы ничего не делают существам после активации хрипов.

Не стоит затягивать партию слишком сильно. Старайтесь нанести больше взрывного урона оружием и существами под бафами рано, чтобы угрожать Чернокнижнику леталом с **Алекстразой** Хранительницей Жизни.



Фейс Охотник

Исход поединка решится рано и будет полностью зависеть от контроля стола и выгодных разменов. У Охотника много существ с натиском и способов борьбы за стол, он расторопнее и легче возвращается в игру. Поэтому вы должны действовать с позиции силы и постоянно проявлять инициативу. Если вы отстаете в темпе с первых ходов, Охотник сможет лишить вас стола и задавить до выхода ключевых угроз.

Праведная защитница и **Телан Фордринг** станут отличными ходами перед 5 маны Охотника. Так вы заблокируете **Неистового люторога** Рексара. Но для этого нужно, чтобы других существ на его столе не было, иначе они собьют божественный щит с ваших провокаций.

В теории Паладин может затянуть партию с провокациями и даже восстановить здоровье [Алекстразой](#) Хранительницей Жизни, но чаще всего поединок заканчивается намного раньше. Охотник или останется без карт в руке и проиграет, или рано захватит стол и задавит Паладина.

В этом матч-апе не так многое делают секреты. О мой Йогг, как и всегда, выручает, но Охотник редко активирует [Скачущего спасителя](#). Даже если вы нашли [Меч павших](#) ко второму ходу, предпочитайте ему существ за 1-2 маны — они принесут больше пользы в поединке.

Из секретов интересна Расплата — она помогает играть вокруг [Неистового люторога](#).



Раш Воин

Секреты мало что делают в этом поединке, поэтому Секрет Паладин играет с Воином хуже. Другое дело Агро Паладин: у него больше способов борьбы за стол, крупных угроз, способов разменов и просто гибких карт. В результате для Агро Паладина матч-ап выгодный, хотя всё еще напряженный и близкий к равному.

Не спешите играть агрессивно и навязывайте Воину борьбу за стол. Совершайте выгодные размены и генерируйте как можно больше характеристик на столе. Особенно полезны [Благословение наставника](#) и [Терон Кровожад](#), с которыми Воин далеко не всегда справится.

Пока Паладин втягивает Воина в размены и не позволяет оппоненту действовать с позиции инициативы, у него все должно быть хорошо. Тяжелых угроз у Воина меньше и важно просто не допустить ситуации, когда тот сможет сыграть [Хулигана](#) или [Алекстразу](#) Хранительницу Жизни на пустой стол. На эти угрозы, как и многие другие, нужно тут же отвечать.

Сборки с Н'Зотом доставят Воину много проблем, если вы доживете до розыгрыша древнего бога на 9 маны. Но в пуле должно быть достаточное погибших существ разных рас.

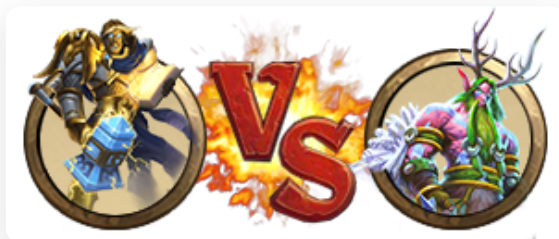


Контроль Жрец

Как и в матч-апе с Контроль Чернокнижником, в этом нужно играть вокруг [Истории](#). Не давайте оппоненту простых способов зачистить весь ваш стол одной картой, которая к тому же стоит совсем немного маны.

Если вы играете сборкой с секретами, берегите **О мой Йогг!** для мид и лейтгейма: не спешите играть секрет слишком рано, вместо этого вынуждайте Жреца отдавать дешевые заклинания для проверки секретов.

В матч-апе не нужно спешить. Действуйте с позиции силы, но не генерируйте слишком много угроз. Зачисток у Жреца много, как и исцеления. Слепая агрессия редко приведет к победе. Вместо этого не ставьте на стол сразу все угрозы, чтобы обыграть AoE зачистки, совершайте выгодные размены, чтобы Жрец не реализовал **Прославление**. Давите не только существами со стола, но и оружием — многое делает **Молот наару**. С этим оружием и **Алекстразой** Хранительницей Жизни можно готовить летальный урон в течение нескольких ходов.



Токен Друид

Активно боритесь за стол с первых ходов и не позволяйте Друиду зацепиться за игровое поле рано. В этом помогут оружие и ранние дропы. Если стол захвачен, генерируйте как можно больше характеристик — желательно делить их между несколькими целями.

О мой Йогг! играйте к 5 маны Друида или позднее, чтобы помешать ему реализовать свои самые мощные заклинания.

Токен Друид может попытаться переиграть вас тяжелыми комбинациями с **Солнечным затмением** и **Одеревенением**. Их и желательно сбить с помощью **О мой Йогг!**. Такие столы уже не получится зачистить, но можно замедлить их на один ход **Праведной защитницей** или Теланом Фордрингом, а вместе с этим готовить летальный урон в течение этого и следующего ходов.



Миракл Разбойник

Равный матч-ап, который во многом зависит от уровня исполнения оппонента. Чем лучше он играет, тем сложнее будет Паладину. Играйте максимально темпово, реализуйте баффы, ставьте больше характеристик и не бойтесь эффектов возвращения в руку — их большинство сборок не играет.

Старайтесь оставить Разбойника без карт в руке. А если это не получается, то переходите в агрессию и заканчивайте партию оружием, **Алекстразой** хранительницей жизни или **Н'Зотом богом глубин** — чаще всего на древнего бога и нескольких крупных угроз Разбойник не ответит.

Что делать с **Эффективным осьмиботом** — сложный вопрос. Убить его за один удар получается редко, но если в руке есть нужные баффы, делайте это. Во всех остальных случаях не заморачивайтесь: игнорируйте этот второй дроп и атакуйте по герою противника. Да, тот удешевит больше карт в свой ход, но потеряет драгоценное в этом поединке здоровье.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!