

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Манускрипт Паладин — разрушитель меты недели. Гайд по архетипу

16.05.2021

Гайды

Закаленные степями

Манускрипт Паладин — разрушитель меты недели. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ







Герой гайда — Манускрипт Паладин в мете Закаленных Степями. После патча с первыми нерфами архетип ушел в тень более популярных и мощных Секрет и Агро Паладинов. Но второе балансное обновление ослабило и их. Пусть сам Манускрипт Паладин не получил каких-либо баффов, сейчас он на подъеме и по винрейту, и по популярности.

Новая мета Закаленных Степями оказалась благоприятной для героя гайда. Он отлично играет с лидерами меты: Спелл Магом и Фейс Охотником. Радуют и многие другие матч-апы: с Токен Друидом, Контроль Жрецом, Раш Воином и т.д. Единственный равный поединок — Контроль Чернокнижник. Зато нет ни одного невыгодного матч-апа — это редкая ситуация для колоды — тем более колоды далеко не самой популярной.

Манускрипт Паладин отлично чувствует себя в актуальной мете Закаленных Степями. **В первом мета-отчете** он даже назван **разрушителем меты недели**. И не зря: ситуация в ладдере благоприятна для Манускрипт Паладина, с ним проще всего взять высокие ранги и Легенду.

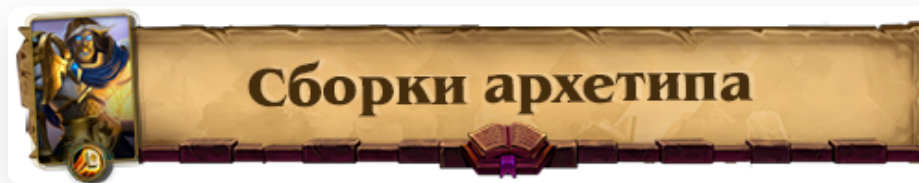
Гайд расскажет, какую сборку Манускрипт Паладина выбрать и как собрать собственную с учетом коллекции. Как и всегда, речь пойдет о муллигане, стратегии игры и популярных матч-апах меты Закаленных Степями.

Гайд обновлен 16 мая 2021 года. Далее полный список изменений:

-  *Переработано вступление*
-  *Обновлены сборки архетипа и описания к ним*
-  *Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга", "Выбор карт в стартовую руку" и "Стратегия игры"*
-  *Добавлено описания актуальных матч-апов в соответствующий раздел.*

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. *Стратегия игры*
11. *- Что поменялось с прошлого обновления*
12. *- Способы победы Манускрипт Паладина*
13. *- Проверка колоды и случайные эффекты*
14. *- Полезные советы по геймплею*
15. *Матч-апы*



Манускрипт Паладин еще до патча со вторыми нерфами пришел к оптимальной или близкой к оптимальной сборке. Сейчас среди колод архетипа нет значительного разнообразия, хотя с изменением меты преобразится и Манускрипт Паладин.



Классический Манускрипт Паладин

Манускрипт Паладин топ-2 от Babubear

HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

7720



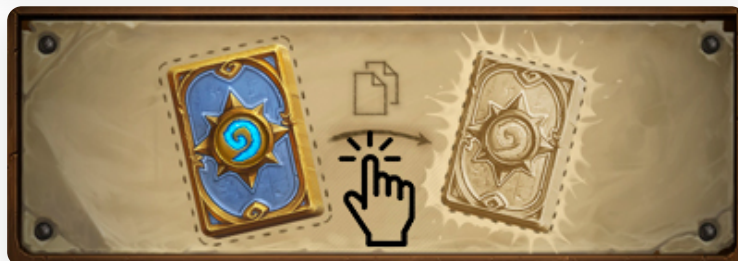
Сборка популярная и универсальная. Ею пользовались Babybear (топ-2 Легенды), Boarcontrol (топ-660 Легенды) и многие другие игроки.

В колоде нет **Ваятеля големов Казакуса**: вместо него используются две другие легендарки, которые лучше показывают себя в темповых матч-апах. Также в колоде нет Отмщения.

Пара **Манускриптов правосудия** помогают Паладину в матч-апах со Spell Магами. Если вы встречаете их не так много, от одной копии оружия можно отказаться.

Манускрипт Паладин с **Ваятелем големов Казакусом**

Манускрипт Паладин с Казакусом



- Кариэль Роум, Мастер клинка Самуро, x1 Манускрипт правосудия
- Ваятель големов Казакус, Огромант, Молот наару

Сборка с Ваятелем големов Казакусом и без других карт за 4 маны. Эта легендарка не так стабильна, потому что некоторые манускрипты в колоде можно удешевить до 4 маны, тогда боевой клич Ваятеля големов Казакуса не сработает.

Молот наару — популярное оружие, которое можно использовать вместо Манускрипта правосудия.

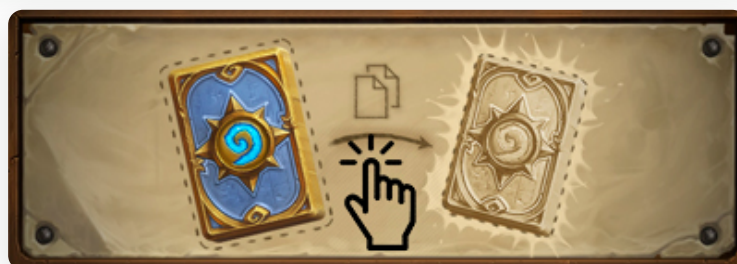
Манускрипт Паладин с Отмщением

Манускрипт Паладин с Отмщением

<p>Метаподарок Боевой клич наносит 1 ед. урона существу. Разманас возвращается в руку.</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	<p>Сквашиватель Секрет: когда того или другого уничтожат три карты за вас, призывает манускрипт с 1/1 с «Провокацией».</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	<p>Алхимик Боевой клич уменьшает стоимость ваших манускриптов на (1) до конца матча.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	<p>Перезагрузчик Вы кладете в руку 3 случайных существа за 1 ману.</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	<p>Омон Пога! Секрет: когда противник случайно заклинает, игрок может применить случайное заклинание за 1 ману.</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	<p>Рыцарь-паладин Боевой клич: вы берете заклинание Света.</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	<p>Отмщение Секрет: когда ваше существо погибает, ваше случайное существо получает +2/-2.</p> <p>1 1</p> <p>Свет</p> <p>x2</p>
<p>Манускрипт роста Существо получает +1/1 и «Предсмертный крик»: вы кладете в руку Манускрипт мудрости.</p> <p>2 1</p> <p>x2</p>	<p>Дань Адама Существо получает +2/+2. Вы берете карту.</p> <p>2 1</p> <p>x2</p>	<p>Меч павших После того как ваш герой атакует, вы применяете секрет из колоды.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	<p>Король-лич Боевой клич: если у вас есть активный секрет, вы берете существо.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	<p>Картина Ярости Нанес. Божественный щит. Когда это существо атакует, уменьшает стоимость заклинаний Света в руке на (1).</p> <p>4 3</p> <p>x2</p>	<p>Манускрипт силы Сокращает стоимость оружия 1/4. Здоровье существа противника становится равным 1.</p> <p>5 1</p> <p>x2</p>	<p>Талан Форджинг Провокация. Божественный щит. Предсмертный крик: вы берете существо с максимальной стоимостью.</p> <p>5 3</p> <p>x2</p>
<p>Алхимик Провокация. Боевой клич уменьшает стоимость ваших манускриптов на (2) до конца матча.</p> <p>5 6</p> <p>x2</p>	<p>Молот наару Боевой клич призывает элементал Света 6/6 с «Провокацией».</p> <p>6 3</p> <p>x2</p>	<p>Лич-король Боевой клич: вы кладете в руку колоду заклинаний заклинаний, призванного вами к вашим персонажам в этом матче.</p> <p>7 6</p> <p>x2</p>	<p>Манускрипт правосудия Порча: получает «Позиционна лезвие».</p> <p>7 3</p> <p>x2</p>	<p>Манускрипт правосудия Восстанавливает 8 ед. здоровья. Призывает заклинания 6/6: «Провокация» и «Божественный щит».</p> <p>9 1</p> <p>x2</p>		

MANACOST
kolodahearthstone.ru

6480

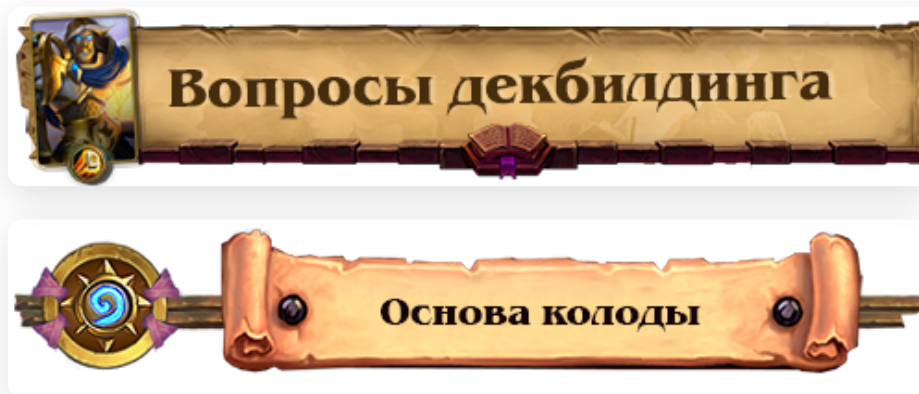


- Мастер клинка Самуро, Расплата, x1 Манускрипт правосудия
- Отмщение, Молот наару

Колода с Отмщением — секрет поможет в борьбе за стол и сделает Меч павших стабильнее. Как и в прошлой версии, тут есть одна копия Молота наару на замену Манускрипту правосудия.

•

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть во всех или почти во всех сборках архетипа. У Манускрипт Паладина в основе 25 карты — среди них только универсальные существа, заклинания и оружия, без которых сложно представить себе Манускрипт Паладина.

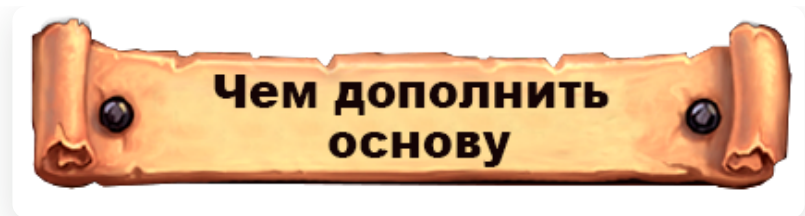


Код основы колоды:



В редких случаях Паладины могут исключить из основы какие-то основные карты. Например, можно убрать [Метателя перьев](#) или [Манускрипт правосудия](#).

Далее подробно о том, чем можно дополнить основу колоды.



Расплата — секрет помогает в первую очередь в темповых матч-апах, а в особенности в поединке с Фейс Хантом. Не будет лишним и во многих других противостояниях.

Отмщение — темповый секрет помогает возвращаться в игру, мешает противнику в захвате стола и в выгодных разменах. Проблема в том, что Манускрипт Паладин не всегда быстро сыграет два существа на свою половину стола, да и противник может вовсе игнорировать их, например в случае с Фейс Хантом.

Ваятель големов Казакус — в сборку Манускрипт Паладина можно взять или **Ваятеля големов Казакуса**, или **Кариэль Роум**. **Казакус** работает не всегда, потому что манускрипты в колоде могут получить стоимость в 4 маны — это делает легендарку нестабильной. Но если **Ваятель големов Казакус** активен, он почти всегда принесет Паладину много выгоды и темпа. Легендарка гибкая и вариативная, так что пригодится и против агро, и против контроль оппонентов.

Кариэль Роум — замена **Ваятелю големов Казакусу**. Эта легендарка ценна в первую очередь как 4/3 угроза с натиском и божественным щитом. Сыграть ее на 4й ход — значит получить много темпа. Удешевление заклинаний в руке эффективно сработает не всегда, потому что Паладин редко сидит с полной рукой карт. Но 1-2 заклинания могут стать дешевле, что полезно. **Кариэль Роум** намного проще реализовать, чем **Ваятеля големов Казакуса**, но общий потенциал у нее ниже.

Мастер клинка Самуро — дополнительная легендарка, которую берут к **Кариэль Роум**. Особенно полезен в матч-апах с Токен Друидами, которые популярны в текущей мете. Будет полезен и в других агрессивных матч-апах.

Молот наару — альтернатива **Манускрипту правосудия**. Это оружие не удешевляется по ходу партии, зато обеспечивает Утера дополнительной провокацией. Разница между **Молотом наару** и **Манускриптом правосудия** не такая большая, так что берите то, что вам больше по душе.

Остальные опциональные карты (**Ожившая метла**, **Хвастун из Авангарда**, **Лорд Баров**, **Медик-ветеран**, **Освящение**, **Серебряный клинок**, **Благословение наставника**) берут редко. К классовым картам могут обратиться Чистые Паладины, а также любители экспериментов и нестандартных сборок. Если вы возьмете 1-2 редкие опциональные карты, вы сможете удивить оппонента, а общий винрейт колоды вряд ли сильно просядет.

Менее популярные технические карты: **Праведная защитница**, **Самопожертвование**, **Мургур Моргаргл**, **Паинька Два Щита**, **На старт!**, **Одобряющая проповедь**, **Печать королей**, **Главный канонир Смайт**, **Настоятельница Алура**, **Прилежный ученик**, **Тирион Фордринг**.

[к оглавлению](#)



Манускрипт Паладин — не самая дешевая колода в игре, хотя и не столь требовательная к коллекции. Да, вам понадобятся несколько специфичных легендарок и эпиков, без которых не обойтись. Но их не так много.

Далее о том, какие дорогие карты нужны для Манускрипт Паладина и можно ли их как-то заменить.



Леди Лиадрин — обязательна для Манускрипт Паладина, без нее архетип станет намного слабее. Если нет в коллекции, воздержитесь от игры героем гайда.



Манускрипт надежды — та же ситуация, что и с **Леди Лиадрин**. Карта нужна в двух экземплярах и обязательна для крафта.



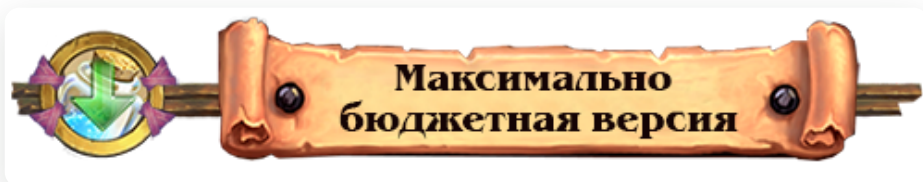
Телан Фордринг — часть Основного набора, который бесплатно получили все игроки.



О мой Йогг! — секрет нужен хотя бы в одном экземпляре. Одну копию можно скрафтить, если это единственное, чего не хватает до готовой сборки.

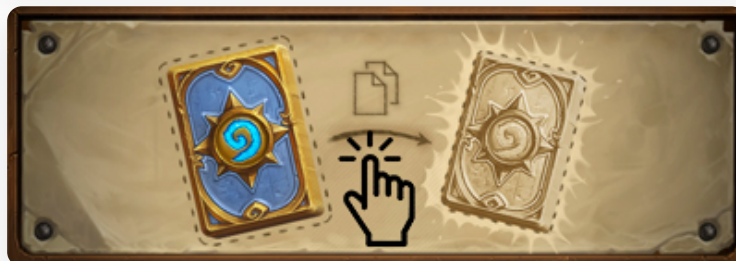


Ваятель големов Казакус или **Кариэль Роум** — карты можно заменить друг на друга, а если никакой из них нет, можно скрафтить **Ваятеля големов Казакуса**, потому что он попадает и в колоды других классов.



Максимально бюджетный Манускрипт Паладин

Максимально бюджетный Манускрипт Паладин



Максимально бюджетная версия все еще требует легендарку и несколько эпиков, без которых архетип не может обойтись. Но исключить можно дорогие карты за 4 маны, а также одну копию **О мой Йогг!**. В первую очередь создайте вторую копию секрета, а уже потом дополняйте колоду другими дорогостоящими картами.

[К оглавлению](#)

Выбор карт в стартовую руку

Общие правила муллигана

Муллиган Манускрипт Паладина достаточно простой и почти не отличается в зависимости от класса противника. Важнее понять общие правила — когда какие карты оставлять и в какой комбинации. Об этом далее.

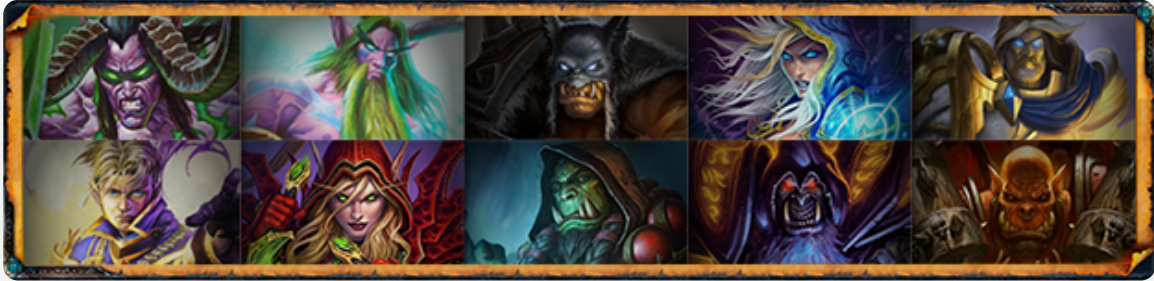


- Всегда оставляйте **Меч павших** — это лучшая карта на муллигане с большим отрывом от остальных. Если оружия нет в руке, агрессивнее сбрасывайте остальные карты в поисках этой. Всегда оставляйте две копии оружия.
- Оставляйте **Командира Северной стражи** только в случае, если в руке есть **Меч павших**. С Монеткой можно оставить две копии третьего дропа.
- Всегда оставляйте **Алдора-служительницу**. С Монеткой можно оставить две копии этого существа.
- Всегда оставляйте **Первый учебный день**. Две копии нужны только с Монеткой в темповых матч-апах.
- **Длань А'дала** — самая сложная карта на муллигане. Ее всегда нужно оставлять только в случае, если вы сыграете какое-то существо на первый ход. В разных матч-апах разные первые дропы в безопасности на первый ход. **Алдор-служительница** хороша всегда, с ней **Длань А'дала** оставляйте без вопросов. А если вы оставляете **Первый учебный день** или **Рыцаря-капеллана**, то **Длань А'дала** нужна не всегда: только в случае, если вы хотите первым и ожидаете медленный матч-ап. Если вы начинаете с Монеткой, лучше не оставлять **Длань А'дала** с чем-либо кроме **Алдора-служительницы**.
- **Рыцарь-капеллан** в стартовой руке нужен только при встрече с некоторыми классами: Охотником на демонов, Воином, Друидом, Разбойником, Шаманом, Жрецом и Чернокнижником. И даже в этих матч-апах с плохой рукой этот первый дроп лучше скидывать. **Рыцарь-капеллан** далеко не всегда будет хорошо работать с

Дланью А'дала, особенно если вы играете в темповом матч-апе или против класса, который может убрать Рыцаря-капеллана силой героя.



С очень хорошей рукой или в специфичных матч-апах на муллигане можно оставить **Алдора-искателя истины**, **Кариэль Роум**, **Телана Фордринга**, **Мастера клинка Самуро**, а реже **Манускрипт мудрости**.



- **Муллиган против всех классов**

Охотник на демонов: Меч павших, Алдор-служительница, Первый учебный день, Рыцарь-капеллан. С хорошим первым дропом — Длань А'дала. С Мечом павших — Командир Северной стражи. С очень хорошей рукой — Алдор-искатель истины.

Воин: Меч павших, Алдор-служительница, Первый учебный день, Рыцарь-капеллан. С хорошим первым дропом — Длань А'дала. С Мечом павших — Командир Северной стражи. С очень хорошей рукой — Алдор-искатель истины, Манускрипт мудрости.

Паладин: Меч павших, Алдор-служительница, Первый учебный день. С хорошим первым дропом и без Монетки — Длань А'дала. С Мечом павших — Командир Северной стражи. С хорошей рукой — Кариэль Роум.

Охотник: Меч павших, Алдор-служительница, Первый учебный день. С хорошим первым дропом и без Монетки — Длань А'дала. С очень хорошей рукой — Кариэль Роум, Метатель перьев.

Друид: Меч павших, Алдор-служительница, Первый учебный день, Рыцарь-капеллан, Мастер клинка Самуро. С хорошим первым дропом — Длань А'дала. С Мечом павших — Командир Северной стражи.

Разбойник: Меч павших, Алдор-служительница, Первый учебный день, Рыцарь-капеллан. С Алдором-служительницей — Длань А'дала. С Мечом павших — Командир Северной стражи. С хорошей рукой — Кариэль Роум.

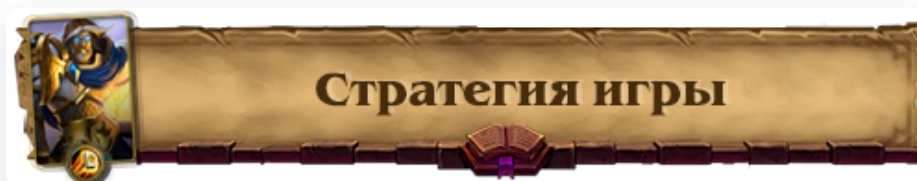
Шаман: Меч павших, Алдор-служительница, Первый учебный день, Рыцарь-капеллан. С хорошим первым дропом — Длань А'дала. С Мечом павших — Командир Северной стражи. С очень хорошей рукой — Кариэль Роум.

Маг: Меч павших, Алдор-служительница, Первый учебный день, С хорошим первым дропом — Длань А'дала. С Мечом павших — Командир Северной стражи. Без Монетки — Рыцарь-капеллан.

Жрец: Меч павших, Алдор-служительница, Первый учебный день, Рыцарь-капеллан. С хорошим первым дропом — Длань А'дала. С Мечом павших — Командир Северной стражи. С очень хорошей рукой — Алдор-искатель истины, Манускрипт мудрости.

Чернокнижник: Меч павших, Алдор-служительница, Первый учебный день, Рыцарь-капеллан. С хорошим первым дропом — Длань А'дала. С Мечом павших — Командир Северной стражи. С очень хорошей рукой — Алдор-искатель истины, Манускрипт мудрости.

[к оглавлению](#)



Что поменялось с прошлого обновления

Манускрипт Паладин был особенно популярен сразу после релиза Закаленных Степями. Тогда у архетипа были **Меч павших** с 3 прочности и **Метатель перьев**, который мог атаковать по героям. Многие последний раз играли за эту колоду в те времена, но после нерфов к ней не обращались.

В актуальном патче геймплей Манускрипт Паладина меняется. Самое важное — **выбор других секретов**. Ранее Паладины чаще обращались к Отмщению, теперь же популярнее сборки с Расплатой. Утер в меньшей степени играет за контроль стола и давит, часто он предпочитает действовать вторым номером и обороняться. В этом помогают секреты, существа с натиском, **Метатель перьев** и зачистки. Хотя большинство баффов все еще на максимум реализуют себя только в случае, если Паладин впереди.

После нерфов **Метателя перьев** Манускрипт Паладин стал намного менее агрессивным. Он лишился мощного источника урона и теперь компенсирует его другими способами. В сборках чаще встречаются **несколько копий тяжелого оружия** — **Манускрипта правосудия** и **Молот наару**. Благодаря им Паладин может наносить урон по герою противника, даже если тот контролирует стол. В темповых матч-апах оружие, как и всегда, помогает в контроле стола.

Метатель перьев все еще часто **используется в одном экземпляре**. Теперь Паладин использует его исключительно для контроля стола. Этот первый дроп делает Утера гибче и вариативнее. Он особенно полезен в темповых матч-апах, но в лейтгейме может

зачистить стол и достаточно медленных противников благодаря бесплатным **Манускриптам мудрости**.

В последнем патче стал **менее актуален Ваятель големов Казакус**. Легендарка все еще сильная, но ей чаще предпочитают **Кариэль Роум** и **Мастера клинка Самуро**.

Существа с натиском помогают Утеру в больше за стол, они хорошо работают с бафами **Длани А'дала** и **Манускрипта мудрости**, а также с **Манускриптом справедливости**.

[к оглавлению](#)



Способы победы Манускрипт Паладина

Можно выделить три способа победы. Пусть они расписаны отдельно, чаще всего Паладин использует комбинацию двух или даже трех из них для победы. Все зависит от матч-апа, захода карт и общей ситуации на столе.



- **Зачистка стола и давление существами**

Самый простой способ победы в стиле любой темповой колоды. Паладин рано закрепляется на столе дешевыми дропами, защищает их бафами характеристик и секретами, выгодно разменивается, чистит стол от вражеских существ **Манускриптом справедливости** и действует агрессивно. Такое можно проворачивать в медленных матч-апах со старта, если зашли нужные карты.

В агрессивных поединках Манускрипт Паладин тоже играет темпово, но по большей части действует от защиты. Пока существа, баффы и ремувалы отвлекают противника, Паладин копит ману и ключевые тяжелые карты. Несколько провокаций и **Манускрипт надежды** не оставляют шансов агрессивным противникам.

В мид- и лейтгейме Паладин может давить не только со стола, но и взрывным уроном. В этом помогают копии оружия.

Темповая игра со старта может не получиться, если вам пришли плохие карты на муллигане. В этом случае Паладин играет достаточно пассивно, не занимает стол большими характеристиками и просто ждет мид- и лейтгейма. Он все еще способен переиграть любую колоду в мете под конец игры с помощью других способов победы.



• Переигрывание по выгоде

Источник огромной выгоды в колоде — **Леди Лиадрин**. Легендарка даст дополнительные копии **Манускрипта надежды**, **Манускрипта мудрости** и **Длани А'дала**. Часто этими заклинаниями вы полностью займете свою руку. И в течение нескольких ходов сможете реализовать все эти карты.

Полезнее всех в лейтгейме, конечно же, **Манускрипт надежды** — это и исцеление, и защита, и большая угроза, которую приятно баффать. Но и бесплатный **Манускрипт мудрости** делает многое в мид- и лейтгейме благодаря **Метателю перьев** — подробнее о нем далее.



• Метатели перьев и зачистка стола

Метатель перьев — ценнейшее существо в колоде Манускрипт Паладина, несмотря на нерф. Вы не должны отдавать **Метателя перьев** просто так. Старайтесь всегда возвращать его в руку в конце хода, чтобы у оппонента не было возможности уничтожить 1/1 угрозу.

Оставить **Метателя перьев** на столе можно только в темповых матч-апах или очень плохих ситуациях, когда вам жизненно необходима 1 единица урона, а вернуть в руку **Метателя перьев** уже не получается.

Метатель перьев в комбинации с **Манускриптом справедливости** и другими картами может зачистить стол от практически любых угроз. Иногда все, что нужно Паладину — просто убирать всё, что ставит оппонент. Если получится, Утер уже не сможет проиграть.

В мид- и лейтгейме **Метателя перьев** комбинируют преимущественно с **Манускриптом мудрости**, который будет стоить 0 маны. Для баффа нужно дополнительное существо на столе — в идеале что-то, что может атаковать, а на крайний случай — Паладин-рекрут с силы героя. Вы сможете вернуть копии **Манускрипта мудрости** в руку, если баффните ими какое-то существо и тут же разменяетесь так, чтобы ваша угроза умерла и активировала свой предсмертный хрип.

Постоянный урон с **Метателей перьев** бесконечен, пока вы поддерживаете цепь **Манускриптов мудрости** и не отдаете **Метателя перьев**. Эти ходы долгие и сложные, но эффективные — они часто могут полностью зачистить стол противника.

Оппонент может остановить цепь, если как-то обезвредит существо под бафами **Манускрипта мудрости**. Например, сыграет на него **Стрелы инволюции** или эффект немоты. Дополнительные копии **Манускрипта мудрости** даст **Леви Лиандрин**.

Никогда не играйте **Манускрипт мудрости** на **Метателя перьев**. Всегда проверяйте, есть ли место для того, чтобы **Метатель перьев** вернулся в руку. Если в руке 10 карт, **Метатель перьев** умрет после активации резонанса.

Если в руке есть Метатель перьев, в начале хода подумайте, **сколько заклинаний вы сыграете**, сколько **свободной маны останется**. Если есть хотя бы 1 лишняя мана и вы сыграете заклинание, **используйте Метателя перьев** в начале хода, чтобы нанести 1 дополнительную единицу урона. Неопытные игроки часто забывают про **Метателя перьев** и упускают урон. А он может решить исход партии.

[к оглавлению](#)



Проверка колоды и случайные эффекты

В колоде **Манускрипт Паладина** много карт, которые добирают или активируют другие карты в колоде. **Меч павших** достает секреты, **Рыцарь-капеллан** — заклинания Света, **Телан Фордринг** дает самое дорогое существо, а **Командир Северной стражи** — просто существо, если активен секрет.

Чаще всего вы сможете добрать из колоды то, что эти карты добирают оттуда. Но не всегда. Иногда в колоде заканчиваются заклинания Света и секреты, а реже — существо.

Следить за своей колодой — важный элемент геймплея **Манускрипт Паладина**. Каждый раз, как только вы достаете что-то из колоды, старайтесь проверить, а что именно вы достанете: есть ли какие-то карты, какие именно, какой шанс достать то, что нужно и не нужно.

Монетку. Во многих ситуациях новое заклинание в принципе ничего не делает или делает что-то мало полезное. Рассчитывайте на такой результат, используя этот секрет.

Рандомен **Первый учебный день**. В Стандарте 56 существ всех классов и нейтральных, из которых выбирает заклинание — вы получите трех из всего пула. Среди первых дропов нет совсем ужасных карт. Многие "единички" делают что-то кроме своих характеристик, и почти всегда Паладин может это как-то использовать.

[к оглавлению](#)



Полезные советы по геймплею

- ☞ Старайтесь не играть **О мой Йогг!**, если в руке оппонента есть Монетка. По возможности сначала активируйте другие секреты и вынуждайте оппонента отдать для проверки Монетку. А уже после используйте **О мой Йогг!**.
- ☞ **Манускрипт правосудия** — в большей степени оружие 5/3, а не источник исцеления. Вы редко активируете его эффект порчи, но в большинстве матч-апов и ситуаций это и не нужно. Как правило исцеления вам хватает с **Манускрипта надежды**, а оружие нужно только для урона или выгодных темповых разменов. Если **Манускрипт правосудия** удешевлен, для активации его порчи подойдет любая более дорогая карта — не обязательно за 8+ маны.
- ☞ **Леди Лиадрин** возвращает в руку три карты: **Манускрипт мудрости**, **Длань А'дала** и **Манускрипт надежды**. Больше всего в руке будет **Манускриптов мудрости**, потому что их Паладин может использовать много раз за игру. Не бойтесь сыграть слишком много **Манускриптов мудрости**, так что шанс найти **Манускрипт надежды** снизится. Да, так может получиться, но не стоит не играть какие-то заклинания только из-за этого. Просто смиритесь с тем, что есть вероятность не получить дополнительные копии **Манускрипта надежды**.
- ☞ **Командир Северной стражи** — сильнейшая карта в начале игры, пока в руке и колоды есть секреты. Но если он и секреты зайдут в разное время, вы можете так и не активировать его боевой клич. В агрессивных матч-апах, если нет хода лучше, играйте **Командира Северной стражи** в темп, даже если секрет не активен. В

медленных поединках так тоже часто стоит делать, если вы играете агрессивно. Если же вы планируете переиграть оппонента по выгоде, лучше дождаться захода секрета в руку. Конечно же, нужно сперва проверить, если ли в колоде секреты в принципе.



Не всегда очевидный, но важный элемент геймплея — не играть карты просто так, если в этом нет необходимости. Не используйте **Первый учебный день**, если на розыгрыш первого дропа не осталось маны. Может быть, заклинание можно будет сыграть на следующий ход после **Метателя перьев**, чтобы вернуть его в руку. То же актуально и для **Манускриптов мудрости**, и для секретов. Иногда полезнее придержать их в руке до определенного момента, а оставшуюся ману потратить на другие карты или даже силу героя.



Манускрипт справедливости — единственный ультимативный ремувал в колоде, хотя и не всегда самостоятельный. Заклинание отлично работает с **Метателем перьев** и мелкими существами. В каждом матч-апе **Манускрипт справедливости** нужно играть по-разному: когда-то даже на одну среднюю угрозу, а когда-то на опасный стол с большими существами. Подробнее об этом в разделе "Матч-апы".



Манускрипт мудрости — ключевое заклинание для извлечения большой выгоды и комбинаций с **Метателем перьев**. Важно не потерять **Манускрипт мудрости** по ходу боя от эффектов немоты, превращения или возвращения существа в руку. Есть ли что-то такое у оппонента в руке и в колоде — первый важный вопрос, который вы должны себе задать. И если что-то такое есть, старайтесь распределять баффы по нескольким целям, а не на одну. Так вы потеряете не все **Манускрипты мудрости**, а только часть. В следующем разделе подробнее о том, какие опасные карты есть у популярных противников и как играть вокруг них.

[к оглавлению](#)



Спелл Маг

Самый популярный матч-ап в мете, к которому вы должны быть готовы. По статистике Паладин играет в плюс с Магом, хотя шансы у Мага есть — как и в любом другом матч-апе. Вы вряд ли переиграете Мага, который рано нашел пару **Колдовских потоков** и массу добора. Но если Маг не находит идеальные карты, победить его вполне реально.

Паладин выступает агрессором в этом поединке: он рано захватывает стол, бьет по герою противника существами и оружием. Старайтесь размениваться с угрозами Мага с помощью **Метателя перьев** и **Манускрипта справедливости**, а существами бить по герою

противника. Другой вариант — всем бить по герою противника, а право разменов оставить самому Магу. Так нужно поступать часто, особенно в трудных ситуациях.

Мешайте Магу секретами. Самым сильным в этом матч-апе станет **О мой Йогг!**. Старайтесь не подставить его под **Монетку**, активируйте перед 4-5 ходами Мага, чтобы помешать ему сыграть ключевые заклинания. Если у Мага есть **Монетка**, сначала сыграйте другие секреты из руки и выманивайте **Монетку** на них.

Не играйте слишком жадно с бафами. Да, вы можете подставить **Манускрипт мудрости** под **Стрелы инволюции**. Но этот бафф силен только в случае, если стоит 0 маны и в руке есть **Метатель перьев**. В остальных ситуациях **Манускриптом мудрости** можно баффать одну цель на столе и даже не разделять его на нескольких существ. Хотя если такая возможность есть, стоит ею воспользоваться.

Партию можно затянуть в лейтгейм, но для этого нужно найти много исцеления. Речь идет не только о паре **Манускриптов надежды**, но и о **Манускрипте правосудия** с активным эффектом порчи. Хотя такое оружие полезно не только в защите, но и наступлении: это 15 урона, которые Маг никак не сможет заблокировать, а исцеления у противника нет.



Контроль Чернокнижник

Равный матч-ап, в котором тоже нужно действовать темпово и агрессивно. Вы не переиграете Чернокнижника по выгоде, а **Манускрипта справедливости** не хватит для зачистки всех тяжелых угроз Гул'дана. Тем более у него есть **Билетикус**, который серьезно сократит количество карт в вашей колоде.

Обыгрывать все ремувалы Чернокнижника сложно. Старайтесь спамить стол мелкими угрозами, чтобы обыграть **Каскад бедствий**. При этом просчитывайте возможности **Истории**. Старайтесь не делать таких столов, где две самые большие угрозы гарантированно уничтожат друг друга и всех мелких существ. Шансы на это есть часто, но нужна не стопроцентная вероятность.

К 8 ходу Чернокнижник зачистит стол **Круговертью Пустоты** с высокой вероятностью. Если так, будьте готовы добить его оружием, пока тот не восстановил здоровье. Если взрывного урона в руке нет и ситуация трудная, надейтесь на то, что АоЕ эффект не зашел в руку противника.

Попробуйте сбечь под **Круговерть Пустоты О мой Йогг!** или любой другой секрет, который напугает противника. Но их можно играть раньше, потому что все заклинания (кроме **Монетки**) дают очень много выгоды Чернокнижнику и помогают в борьбе за стол. Что бы вы ни остановили, это будет полезно.

Играйте вокруг **Истории**. Заклинание понерфленное, но все еще мощное. Не создавайте таких ситуаций на столе, в которых **История** гарантированно зачистит всё.



Манускрипт Паладин

Зеркальный поединок —напряженное противостояние. Как и всегда в зеркалах, важны заходы карт двум оппонентам. Паладин с **Мечом павших** получит огромное преимущество над оппонентом без этого оружия на старте партии.

Ценные мелкие дешевые заклинания вроде **Первого учебного дня** или секретов. Оставляйте их в руке по возможности, чтобы ответить на **О мой Йогг!** противника. Подставлять крупные заклинания под этот секрет нельзя.

Не спешите сразу же играть дешевое заклинание, как только увидели секрет противника. Сначала проверьте **Отмщение**, если это возможно. Есть смысл и просто рискнуть, например, если **Меч павших** достал из колоды случайный секрет противника: есть высокая вероятность, что это будет не **О мой Йогг!**. Сами не спешите слишком рано играть **О мой Йогг!**. Чем позднее он выйдет, тем лучше. Так вы заблокируете ценные заклинания вроде **Манускрипта надежды** или **Манускрипта справедливости**. Считайте, сколько стоят эти заклинания в руке оппонента: это поможет вовремя использовать **О мой Йогг!**.

Боритесь за стол и старайтесь совершать выгодные размены. Тот, кто захватит инициативу и сможет диктовать ход партии, часто победит. Хотя увлекаться разменами тоже не стоит, потому что оппонент всегда может перевернуть ситуацию с помощью **Манускрипта справедливости** и **Метателя перьев**, но на это нужно достаточное количество маны.

Секрет Паладин

Матч-ап во многом похожий из-за игры вокруг секретов и акценте на выгодных разменах. Но он куда проще, потому что вы наверняка переиграете оппонента по выгоде, если не отдадите ему партию со старта. Опасен **Приговор**: заклинание может сделать сильные угрозы из мелких существ, в результате вы получите много урона в начале или середине игры. Благо, у Секрет Паладина немного взрывного урона, и он играет преимущественно со стола: со столом справятся ремувалы, от существ защитят провокации.

Как и любой другой агрессивный матч-ап, этот часто закончится после **Манускрипта надежды**.



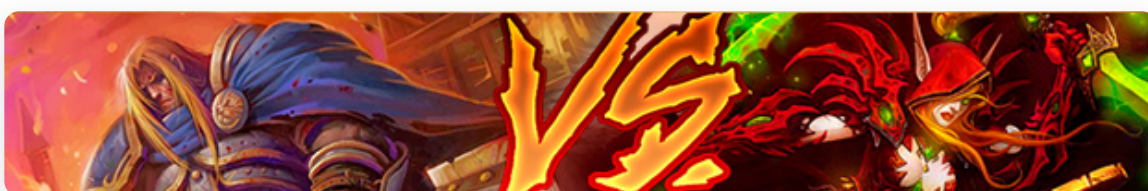
Фейс Охотник

Матч-ап выгодный, хотя и напряженный для Паладина: играть нужно правильно, иначе шансы на победу будут не такими уж высокими.

Играйте в темп, сбивайте темп противника существами, секретами и [Метателем перьев](#) — не обязательно возвращать его в руку, особенно если его выстрелом вы полностью зачистите стол. Продержитесь тяжелые первые ходы, не получите много урона от крупных существ и особых проблем в поединке возникнуть не должно. Как и всегда, спасет [Манускрипт надежды](#). Но если заклинание не зайдет, постарайтесь закончить партию быстрее сразу после захвата стола.

Проблемы доставит [Неистовый люторог](#). Он точно будет в руке, если ранее Рексар использовал [Погонщицу Песни Войны](#). Обыграть этого зверя не всегда получится, но важно ответить на него сразу же после выгода, чтобы он не нанес еще больше урона.

Многое в матч-апе сделает Расплата. Если секрет в руке, старайтесь активировать его перед розыгрышем [Неистового люторога](#) или выходом [Пленного сквернозуба](#) из спячки.

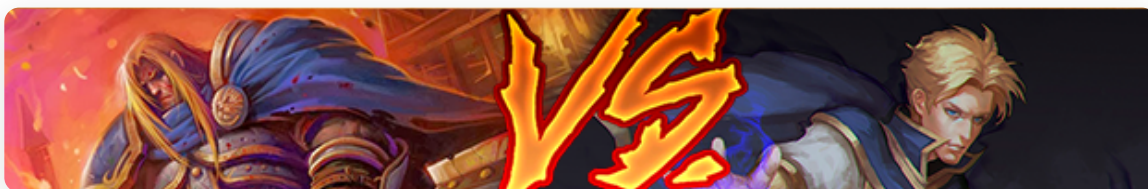


Миракл Разбойник

В этом матч-апе важна борьба за стол. Если вы отстаете, пытайтесь вернуться в игру с помощью [Манускрипта справедливости](#) и [Манускрипта надежды](#), истощайте руку Разбойника и надейтесь, что ему не зайдет слишком много хороших карт.

Если же вы действуете с позиции силы, проблем в поединке возникнуть не должно. У Разбойника много ремувалов, но они не всегда эффективно справляются с угрозами Паладина. Многие сделают секреты, которые Валире очень сложно обыгрывать.

Если вы ведете, есть смысл действовать агрессивно и давить на здоровье Разбойника — исцеления у него нет. И чем больше урона вы нанесете, тем аккуратнее должен будет действовать оппонент. Сборки с [Манускриптом правосудия](#) в принципе могут готовить летальный урон в течение трех ходов, если у Валиры осталось 15 здоровья. Нужно только продержаться это время: восстановить здоровье своему герою и не отдать контроль стола полностью.



Контроль Жрец

В этом матч-апе нельзя спешить и играть слишком агрессивно. Вашим способом победы станет [Леди Лиадрин](#), которая вернет в руку [Манускрипты надежды](#). Будут полезны и другие тяжелые карты: [Молот наару](#) или [Манускрипт правосудия](#).

У Жреца много исцеления и ремувалов, так что продавить его рано вы не сможете. Старайтесь истощить его руку, то есть оставить ее без ответов на ваш стол. После этого вы быстро завершите партию существами и оружием.

Как и в случае с Контроль Локом, обыгрывайте **Истерию**: не создавайте такой стол, который наверняка зачистит это заклинание.

Манускрипт справедливости берегите для самых тяжелых угроз Жреца. Ими могут стать существа под Прославлением, **Изера Освобожденная** или **Мясистые великаны** — зависит от сборки противника.



Охотник на демонов с предсмертными хрипами

Самый распространенный путь победы в этом матч-апе — перетерпеть все угрозы, которые выставит Охотник на демонов. Он несколько раз сгенерирует опасный стол с помощью **Вестника смерти Черношипа**, **Н'Зота бога глубин** и **Иллидари-инквизитора** — последний еще и нанесет 8 взрывного урона с выходом. Но со всем этим можно справиться с помощью **Манускрипта справедливости**, существ, исцеляющих эффектов и других мощных карт.

О мой Йогг! старайтесь сыграть перед ходом с 6 маны Охотника на демонов, чтобы помешать ему использовать **Череп Гул'дана**. А **Расплату** сыграть в идеале нужно перед 8 ходом оппонента, чтобы убрать со стола **Иллидари-инквизитора**.

Вы можете играть и другие секреты в надежде, что они испугают противника и тот не сыграет ключевые ходы на 6 и 8 маны.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!