

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по архетипу: Токен паладин / Рекрут паладин (Патч 10.4)

02.04.2018

Гайды

Гайды по классам Кобольды и катакомбы

Гайд по архетипу: Токен паладин (Рекрут паладин)

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Вашему вниманию представляется гайд по архетипу Токен Паладин, хотя альтернативных названий у него множество: Рекрут Паладин, Dude Паладин, Silver Hand Paladin и так далее. Важно отметить, что этот архетип некоторое время оставался настоящим разрушителем меты, мощь которого трудно было не заметить. У героя сегодняшней статьи практически нет неблагоприятных матч-апов в нынешней мете, разве что Контроль Чернокнижник да Контроль Жрец, но последний – с переменным успехом. Джейд Друид тоже может неплохо играть с этим архетипом, но встречается он довольно редко.












Впрочем, нельзя назвать Токен Паладина простым архетипом, который будет играть за вас и выигрывать без особых проблем при обычном и даже удачном заходе карт. Если вы хотите покорить ладдер данной колодой, придется научиться не только базовым

механикам и основам игры, но и грамотному муллигану, особенностям матч-апов и адаптации сборки под локальную мету на вашем ранговом промежутке. Во всем этом поможет разобраться данное руководство, из которого вы также узнаете, как играть против Токен Паладина, если вы встретите этого противника в ладдере.

Токен Паладин быстро набрал популярность и практически сравнялся со своим визави внутри класса – Мурлок Паладином. На легендарных рангах герой статьи несколько уступает своему сопернику, однако на подступах к Легенде этот архетип преобладает. Токен Паладин – отличный выбор для тех, кто любит быстрые победы и не хочет тратить время на долгий подъем в Легенду. Огромный плюс архетипа и в том, что все его сборки довольно дешевы (даже по сравнению с тем же Мурлок Паладином), а это немаловажный фактор для многих игроков.

А теперь самое время изучить возможности данного архетипа, выяснить его сильные и слабые стороны, а также перспективы в будущем.

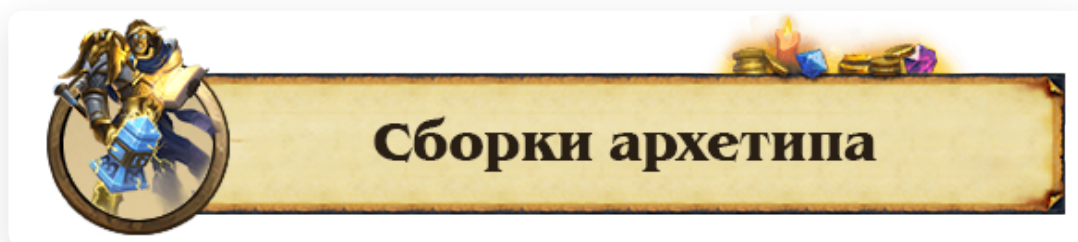
Вы уже могли читать гайд по колоде Токен Паладина меты Кобольдов и Катакомб ранее, перед вами обновленная версия, актуальная для апрельского рейтингового сезона. Далее вы можете ознакомиться со списком изменений:

-  *Переработаны вступление и заключение*
-  *Убраны старые колоды, добавлены новые и описания к ним*
-  *Изменена основа колоды и описание к ней*
-  *Добавлены новые опциональные карты и описания к ним*
-  *Изменены иллюстрации к муллигану*
-  *Добавлена иллюстрация, демонстрирующая потери Токен Паладина с ротацией Стандартного формата 2018 года*
-  *Дополнены общие советы в разделе "Стратегия игры"*
-  *Добавлены описания актуальных матч-апов*
-  *Обновлены некоторые иллюстрации*
-  *Добавлена новая контрколода (Контроль Жрец) в раздел "Как играть против Токен Паладина"*
-  *Исправлены мелкие ошибки в тексте и опечатки*

Читайте в гайде:

- *Основные сборки архетипа*
- *Основные карты*
- *Опциональные и технические карты*
- *Замены, бюджетная версия архетипа*
- *Муллиган*
- *Стратегия игры*
- *- Специфика быстрых матч-апов*

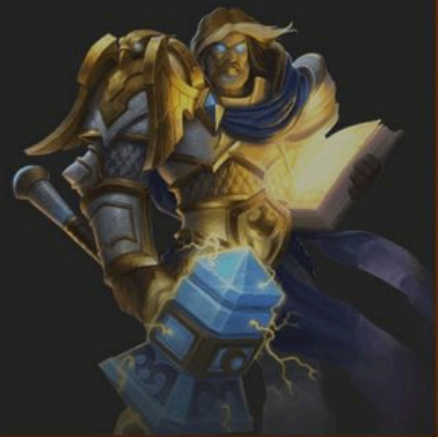
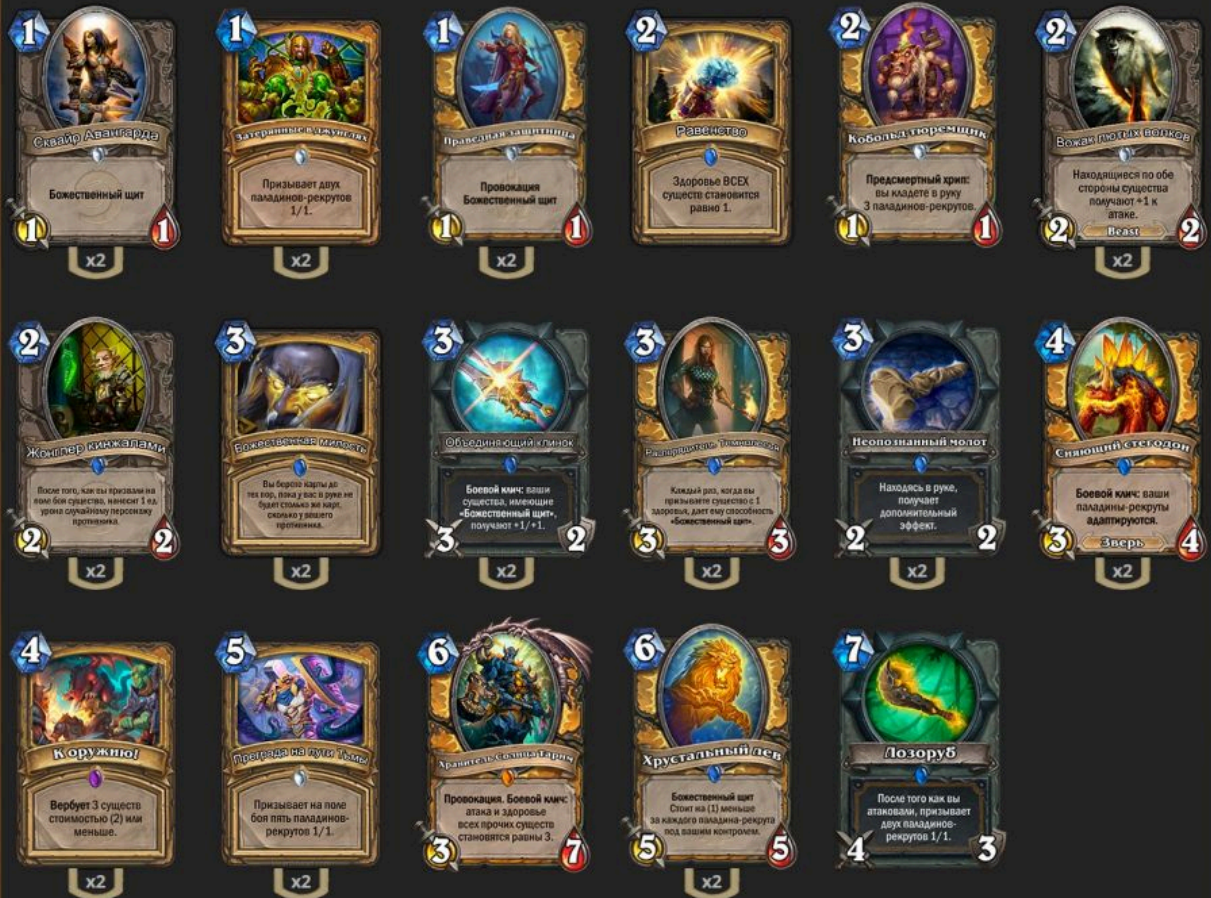
- - Специфика медленных матч-апов
- - Позиционирование существ
- - Правильный порядок действий
- - Общие советы
- Карты со случайным эффектом
- Матч-апы
- Как играть против Токен Паладина?
- Заключение



Разнообразных сборок Токен Паладина не особенно много, да и отличаются они друг от друга буквально несколькими картами. Связано это с широкой основой колоды, но данная проблема будет подробнее рассмотрена в следующем разделе. Также можно отметить, что сборки Токен Паладина уже успели сложиться где-то на бэкграунде меты еще до того, как архетип стал популярным и известным. Некоторые игроки собрали Токен Паладина еще в первые дни патча 10.2 и успели отместить слабые, неэффективные опции и, конечно, найти оптимальные.

Собственно, Токен Паладином играли еще в декабре и январе, когда намного популярнее был Агро Паладин. Две данные колоды достаточно похожи между собой, по крайней мере, ранними дропами, так что открывателям Токен Паладина в патче 10.2 было достаточно просто.

Токен Паладин (Стандартная сборка)



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Классическая сборка Токен Паладина, которую вы ожидаете встретить всегда, определив, что играете именно против этого архетипа. Сборка хорошо сбалансирована и

обладает всеми нужными инструментами для победы в большинстве матч-апов меты.

Токен Паладин от cocosasa

 Божественный щит x2	 Провокация Божественный щит x2	 Призывает двух паладинов-рекрутов 1/1. x2	 После того, как вы призвали из колоды существ, нанесите 1 ед. урона специальному персонажу противника. x2	 Находясь по обе стороны существа получают +1 к атаке. Beast. x2	 Здоровье ВСЕХ существ становится равно 1. x2
 Предсмертный хрип: вы кладете в руку 3 паладинов-рекрутов. x2	 Находясь в руке, получает дополнительный эффект. x2	 Боевой клич: ваши существа, имеющие «Божественный щит», получают +1/+1. x2	 Вы берете карты до тех пор, пока у вас в руке не будет столько же карт, сколько у вашего противника. x2	 Боевой клич: ваши паладинов-рекруты адаптируются. Зверь. x2	 Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника. x2
 Вербует 3 существ стоимостью (2) или меньше. x2	 Ваши паладинов-рекруты получают +2/+2 и «Провокация». x2	 Призывает на поле боя пять паладинов-рекрутов 1/1. x2	 Провокация: Боевой клич: атака и здоровье всех прочих существ становятся равны 3. x2	 Божественный щит Стоит на (1) меньше за каждого паладина-рекрута под вашим контролем. x2	 После того как вы атаковали, призывает двух паладинов-рекрутов 1/1. x2







kolodahearthstone.ru

КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Распорядитель Темнолесья в этой версии заменяется двумя другими картами: **Новый уровень!** и **Освящение** помогают в зеркальных матч-апах. Также AoE эффект отлично дополняет **Равенство**, позволяя зачищать стол противника любого размера.


Токен Паладин от Ouate


 <p>Скайр Авангарда Божественный щит</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	 <p>Затрагивание в джунглях Призывает двух палладинов-рекрутов 1/1.</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	 <p>Правдивая защитница Провокация Божественный щит</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	 <p>Вождь племени Хивоклов Находясь по обе стороны существа получают +1 к атаке.</p> <p>2 2</p> <p>Beast</p> <p>x2</p>	 <p>Жонглер Кинжалами После того, как вы призвали из племени бое существа, наносит 1 ед. урона случайному лесному существу.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	 <p>Неправедный суд Атака и здоровье выбранного существа становятся равны 3.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>
 <p>Кобольд-перемешиватель Предсмертный хрип: вы кладете в руку 3 палладинов-рекрутов.</p> <p>2 1</p> <p>x2</p>	 <p>Божественная благодать Вы берете карты dealt вам, пока у вас в руке не будет столько же карт, сколько у вашего противника.</p> <p>3 3</p>	 <p>Распорядитель Темнолесья Каждый раз, когда вы призываете существо с 3 здоровья, дает ему способность «Божественный щит».</p> <p>3 3</p>	 <p>Объединяющий клинок Боевой клинок: ваши существа, имеющие «Божественный щит», получают +1/+1.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	 <p>Неопознанный металл Находясь в руке, получает дополнительный эффект.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	 <p>Освящение Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p> <p>4 4</p>
 <p>Коружно! Вербует 3 существа стоимостью (2) или меньше.</p> <p>4 2</p> <p>x2</p>	 <p>Преграда на пути Темы Призывает на поле боя пять палладинов-рекрутов 1/1.</p> <p>5 1</p> <p>x2</p>	 <p>Новый уровень! Ваши палладины-рекруты получают +2/+2 и «Провокация».</p> <p>5 2</p> <p>x2</p>	 <p>Хранитель священных тарих Провокация. Боевой клинок: атака и здоровье всех вражеских существ становятся равны 3.</p> <p>6 7</p> <p>3</p>	 <p>Хрустальный лес Божественный щит. Счит как (1) минимал за каждого палладина-рекрута под вашим контролем.</p> <p>6 5</p> <p>5</p>	 <p>Лозоруб После того как вы атаковали, призывает двух палладинов-рекрутов 1/1.</p> <p>7 3</p> <p>4</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru

4760







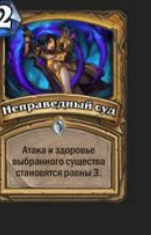

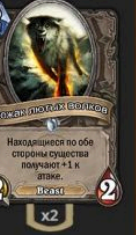



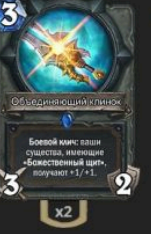


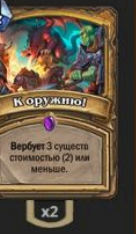




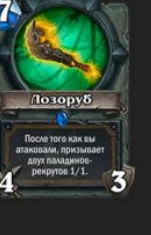




КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена


Сборка хорошо показывает себя в агрессивных матч-апах, так как в ней есть **Освящение**, а также убрана одна копия заклинания **Божественная милость**. **Неправедный суд** – гибкий инструмент, помогающий во многих ситуациях. Колода интересна еще и тем, что в ней есть два Кобольда-тюремщика и два заклинания **Новый уровень!** – это помогает улучшить и медленные матч-апы. Quate убирает из своей колоды **Равенство**, считая, что достаточно и Неправедного суда.

Токен Паладин от Silentstorm

 <p>Святой Авантюрист Божественный щит</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Выдринный паук</p> <p>Призывает дух палачин-рекрутов 1/1.</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Проклятая палачинка</p> <p>Провокация Божественный щит</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Равенство</p> <p>Здоровье ВСЕХ существ становится равны 1.</p> <p>2</p> <p>2</p>	 <p>Неправедный суд</p> <p>Атака и здоровье выбранного существа становится равны 3.</p> <p>2</p> <p>2</p>	 <p>Кобольд-тюремщик</p> <p>Предсмертный крик: вы кладете в руку 3 палачин-рекрутов</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>1</p>	 <p>Божья пройма Вилсон</p> <p>Находясь по обе стороны существа получает +1 к атаке.</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>Beast</p> <p>x2</p>
 <p>Живильщик жидкими</p> <p>После того, как вы призвали на поле боя существ, выносите 1 из точек случайному персонажу противника.</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Божественная тишина</p> <p>Вы берете карты из колоды, пока у вас в руке не будет 5 карт. За каждую карту вы получаете дополнительный эффект.</p> <p>3</p> <p>3</p>	 <p>Неопознанный молот</p> <p>Находясь в руке, получает дополнительный эффект.</p> <p>3</p> <p>2</p>	 <p>Объединяющий клинок</p> <p>Боевой клинок: ваше существо, выносите Божественный щит, получает +1/+1.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Паладинская Таймстоп</p> <p>Каждый раз, когда вы играете существо, 1 заклятие, дает ему способность Божественный щит.</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Спящий стегодон</p> <p>Боевой клинок: ваше палачин-рекруты адаптируются.</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Коружто!</p> <p>Вернет 3 существа стоимостью (2) или меньше.</p> <p>4</p> <p>x2</p>
 <p>Новый уровень!</p> <p>Ваше палачин-рекруты получают +2/+2 и Провокация.</p> <p>5</p> <p>5</p>	 <p>Прячется в руке</p> <p>Призывает на поле боя пять палачин-рекрутов 1/1.</p> <p>5</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Аргументы святого Грегори</p> <p>Провокация. Боевой клинок: атака и здоровье всех прочих существ становится равны 3.</p> <p>6</p> <p>3</p> <p>7</p>	 <p>Хрустальный айс</p> <p>Божественный щит. Стоит на (1) меньше за каждого палачин-рекрута под вашим контролем.</p> <p>6</p> <p>5</p> <p>5</p>	 <p>Лозоруб</p> <p>После того как вы атаковали, призывает дух палачин-рекрутов 1/1.</p> <p>7</p> <p>4</p> <p>3</p>	 <p>Морской великан</p> <p>Стоит на (1) ману меньше за каждого друга существа на поле боя.</p> <p>10</p> <p>8</p> <p>8</p>	











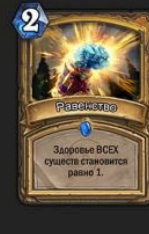


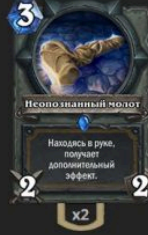
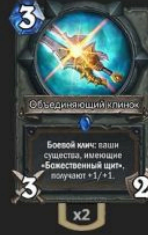





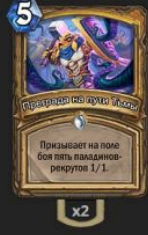

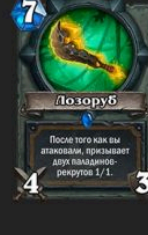



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена


Этот Token Паладин добавляет в колоду карту **Морской великан**. Еще интересно то, что SilentStorm убрал один **Неопознанный молот**, видимо, утомившись тем, что ему постоянно выпадает Провокация.

Token Паладин от Florindo

 <p>Сваир Авангарда Божественный щит</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Праведная зашиптала Провокация</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Защитные заклинания Призывает дух палладино-рекрутов 1/1.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Вожак молодых воинов Находясь по обе стороны существа получает +1 к атаке.</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Женский мимиками После того, как вы призвали на поле без существа, можете 1 раз пропустить случайному персонажу провокация.</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Кобольды-торгашки Предсмертный хрип: вы кладете в руку 3 палладино-рекрутов</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Равнодушие Здоровье ВСЕХ существ становится равно 1.</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>x2</p>
 <p>Неправедный суд Атака и здоровье выбранного существа становится равны 3.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Решающий момент Каждый раз, когда вы призываете существо с 1 здоровьем, дает ему способность «Божественный щит».</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Неопознанный молот Находясь в руке, получает дополнительный эффект.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Объединяющий клинок Боевой клинок: ваши существа, имеющие «Божественный щит», получают +1/+1.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клинок мизантропа Вы берете карты до тех пор, пока у вас в руке не будет столько же карт, сколько у вашего противника.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Спящий стеганый Боевой клинок: ваши палладино-рекруты адлтрируются.</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Коружина Вербует 3 существа стоимостью (2) или меньше.</p> <p>4</p> <p>2</p> <p>x2</p>
 <p>Грибомант Боевой клинок: находясь по обе стороны существа получает +2/+2.</p> <p>5</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Новый уровень Ваши палладино-рекруты получают +2/+2 и «Провокация».</p> <p>5</p> <p>x2</p>	 <p>Прозрачные души Призывает на поле без щита палладино-рекрутов 1/1.</p> <p>5</p> <p>x2</p>	 <p>Хранительница тайн Провокация: Боевой клинок: атака и здоровье всех прочих существ становится равны 3.</p> <p>6</p> <p>3</p> <p>7</p>	 <p>Лозоруб После того как вы атаковали, призывает дух палладино-рекрутов 1/1.</p> <p>7</p> <p>4</p> <p>3</p>		

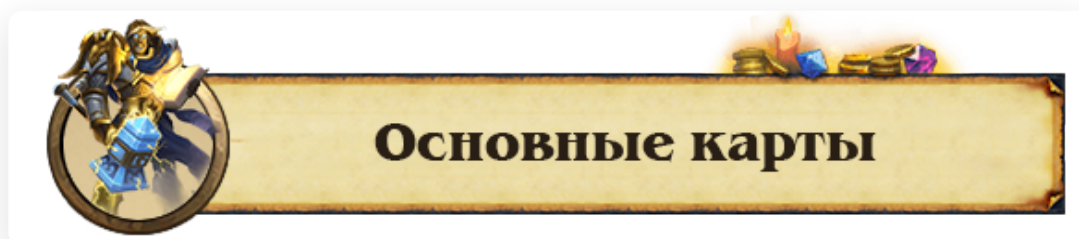








В сборке Florindo нет Хрустального льва или Морского великана, зато есть Грибомант – отличный и неожиданный темповый инструмент. В остальном колода достаточно "дефолтна".

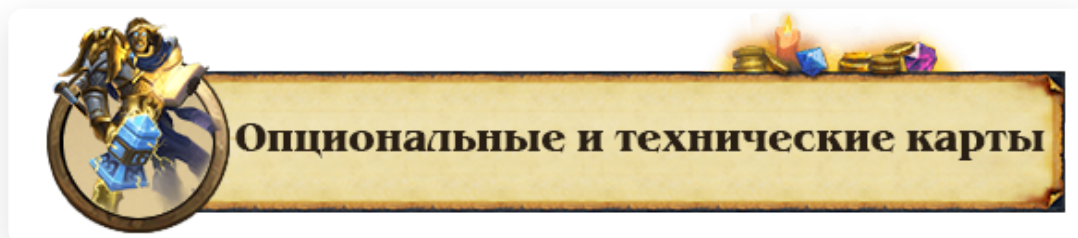


Основа колоды – это карты, используемые всеми или почти всеми сборками архетипа. Токен Паладин, как уже было сказано, имеет в своем распоряжении очень много основных карт, что связано с тем, что колода крайне специфична, в ее распоряжении не очень много опций, а уже имеющиеся слишком сильны, так что заменять их – не самое мудрое решение.

Выбрано 26 / 30 карт		
1	Затерянные в джунглях	2
1	Праведная защитница	2
1	Сквайр Авангарда	2
2	Вожак лютых волков	2
2	Жонглер кинжалами	2
2	Кобольд-тюремщик	
2	Равенство	
3	Божественная милость	
3	Неопознанный молот	
3	Объединяющий клич	2
3	Распорядитель Темнолесья	
4	К оружию!	2
4	Сияющий стегодон	2
5	Преграда на пути Тьмы	2
6	Хранитель Солнца Тарим	
6	Хрустальный лев	
7	Лозоруб	

Представленные здесь 26 карт стабильны и надежны, а какая-то часть в принципе универсальна для класса: **Хранитель Солнца Тарим**, **К оружию!**, **Праведная защитница** и **Объединяющий клинок** играют и ОТК Паладином, и Мурлок Паладином, и Токен Паладином, настолько эти карты сильны.

На сегодняшний день **Хрустальный лев** чаще встречается в одном экземпляре в большинстве сборок, зато нередко можно увидеть **Новый уровень!** или некоторые другие опции, подробнее о которых читайте в следующем разделе.



Раз основа такая большая, опциональных карт остается немного: лишь 4 штуки можно добавить к представленному выше списку. Конечно, возможно отказаться от каких-то карт, но это нецелесообразно.

Однако какие-то опции у Токен Паладина все-таки есть, и все они будут представлены в данном разделе.

Неправедный суд – многофункциональная карта, которая может и усилить ваши угрозы, и ослабить вражеские. Отличный второй ход, если на первый вы поставили Праведную защитницу или Сквайра Авангарда. Часто можно встретить в одном или даже двух экземплярах в колодах, иногда берется вместо Равенства.

Освящение – великолепная техническая карта для улучшения зеркального матч-апа, также помогает и во многих других темповых противостояниях. В медленных может использоваться в связке с **Равенством** для зачистки любого стола от, например, воскрешенных Кровопийцей Гул’даном демонов. С другой стороны, **Освящение** может ухудшить вашу стартовую руку в медленных матч-апах, получить это заклинание рано вы определенно не захотите.

Печать королей – мало кто ожидает, что Токен Паладин усилит свою одиночную угрозу, так вы можете совершить неожиданнейшие размены, особенно если на вашей половине есть что-то с Божественным щитом. Аналогично можно найти и неожиданный летальный урон, даже если на вашей части стола одно скромное существо. Токен Паладин очень хорош в вопросе спама стола, так что даже в темповых матч-апах к четвертому ходу у вас будет цель для Печати королей. Также это заклинание помогает в матч-апе с Чернокнижниками.



Новый уровень! – подойдет вам, если считаете, что вам не хватает баффов ваших токенов. Можно сказать, что это дополнительный **Хранитель Солнца Тарим**, правда работает он только с Паладинами-рекрутами. Заклинание должно неплохо показать себя против медленных колод, так как любые баффы в таких матч-апах крайне ценны и полезны. Зачастую **Новый уровень!** будет использоваться как финишер, которого не всегда будут ожидать. Раньше этот массовый бафф добавлялся в колоды без Сияющего стегодона, но теперь существуют сборки, где присутствуют обе эти карты, чтобы извлечь максимальную выгоду от синергий с вашими токенами. Добавляйте **Новый уровень!**, если встречаете много медленных колод, он может помочь с ними. Конечно, Контроль Чернокнижника победить будет непросто даже с Новым уровнем!, но этот противник вообще выбивается из общего ряда, часто являя собой непреодолимую преграду.

Динозаврение – неожиданный финишер. Возможно, это не самый оптимальный выбор для сборок Токен Паладина, но использовать одну копию вы можете, если вам очень нравятся 10/10 существа и эффектные завершения партий.

Защитник холмов – использовался в некоторых старых сборках Токен Паладина, хотя может найти место в архетипе и сейчас. **Защитник холмов** значительно утяжеляет колоду и помогает извлекать массу выгоды, все-таки большинство классовых существ Паладина с Провокацией невероятно хороши. Чаще всего вы будете искать Хранителя Солнца Тарима, но вас устроят и другие варианты.

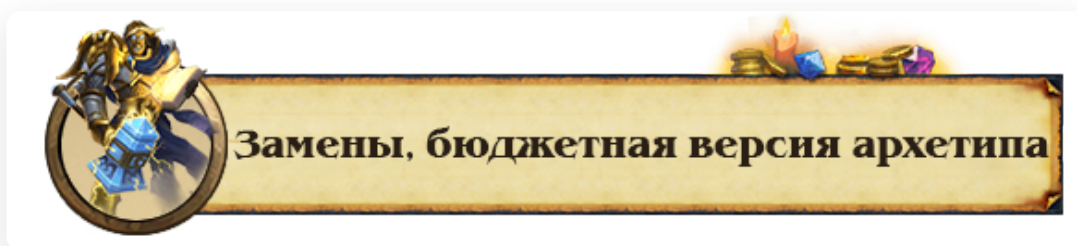
Грибомант – не самая плохая техническая карта для Токен Паладина. Добавляется для улучшения тяжелых, медленных матч-апов, помогает существам выдерживать AoE атаки и увеличивает урон со стола. Конечно, характеристики для существа за пять кристаллов маны не самые выдающиеся, но эффект **Грибоманта** стоит того, тем более в сборках Токен Паладина, который умеет спамить стол. Даже если вы усилите всего одну угрозу, **Грибомант** реализует себя достойно.

Морской великан – хорош в зеркальных матч-апах и других быстрых поединках, если оба оппонента разыгрывают множество угроз на стол. Также он помогает закрепить преимущество в медленных матч-апах многим колодам, например, Куболоку или Джейд Друиду будет непросто справиться с темповой 8/8 угрозой, когда на столе есть не менее опасные в перспективе токены.

Вопрос: а где *Разрушитель чар*? Разве я не хочу улучшить матч-ап с Контроль Чернокнижником и Куболоком?

Ответ: улучшить матч-ап с данными противниками вы, конечно, хотите, но едва ли это возможно. Главная трудность в поединке с Гул'даном для вас даже не его провокаторы, а масса AoE эффектов, против которых *Разрушитель чар* совсем не помогает. Токен Паладины просто смиряются с тем, что Контроль Чернокнижника победить им непросто, но они концентрируются на других матч-апах, в которых *Разрушитель чар* совсем не помощник.

Не забывайте и о том, что в сборках Токен Паладина используется *Равенство*. Это, конечно, не совсем одно и то же, но ответить на того же Повелителя Бездны вы можете и *Равенством*.



Примечательно, что одна из сильнейших колод нынешней меты стоит совсем немного чародейной пыли. Классическую сборку вы сможете собрать всего лишь за 4440 чародейной пыли, и вам даже не нужна Вечеринка в Каражане!

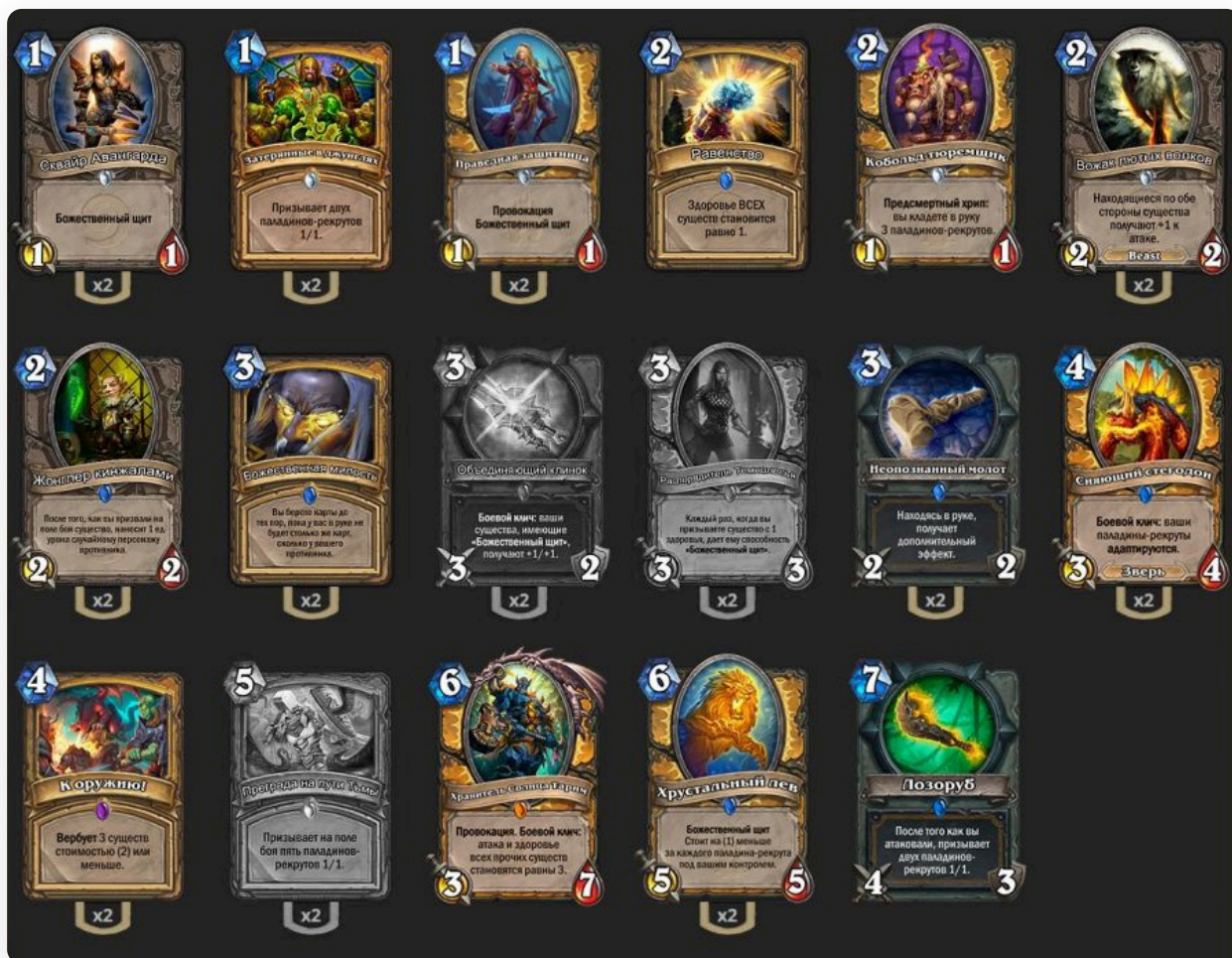
Это приятные новости для новичков, хотя 4440 чародейной пыли – тоже внушительная сумма, стоит ли оно того?

Самые дорогостоящие карты в колоде – пара *К оружию!* и *Хранитель Солнца Тарим* (в сумме это 2400 чародейной пыли) – невероятно важны для архетипа, они составляют его основу. Благо, и та, и другая карта не покинет Стандартный режим весной 2018 года, и есть все основания полагать, что в метах будущих дополнений Паладины не откажутся ни от *К оружию!*, ни от *Хранителя Солнца Тарима*. Причем именно «Паладины», а не только «Токен Паладины»: данные эпическая и легендарная карты используются всеми архетипами класса, так что даже если Токен Паладин в будущем потеряет свои лидирующие позиции, вы сможете эффективно реализовать данные дорогостоящие карты в других колодах класса.

Итак, крафтить *Хранителя Солнца Тарима* и *К оружию!* вы можете без каких-либо опасений.

Все же есть несколько карт в сборке (благо, обычного и редкого качества), которые после ротации Стандарного формата станут недоступны классу: *Объединяющий клинок*, *Распорядитель Темнолесья* и *Преграда на пути Тьмы*. Неизвестно, найдет ли им замену Токен Паладин, но ваши потери от крафта данных карт не будут особо ощутимыми.

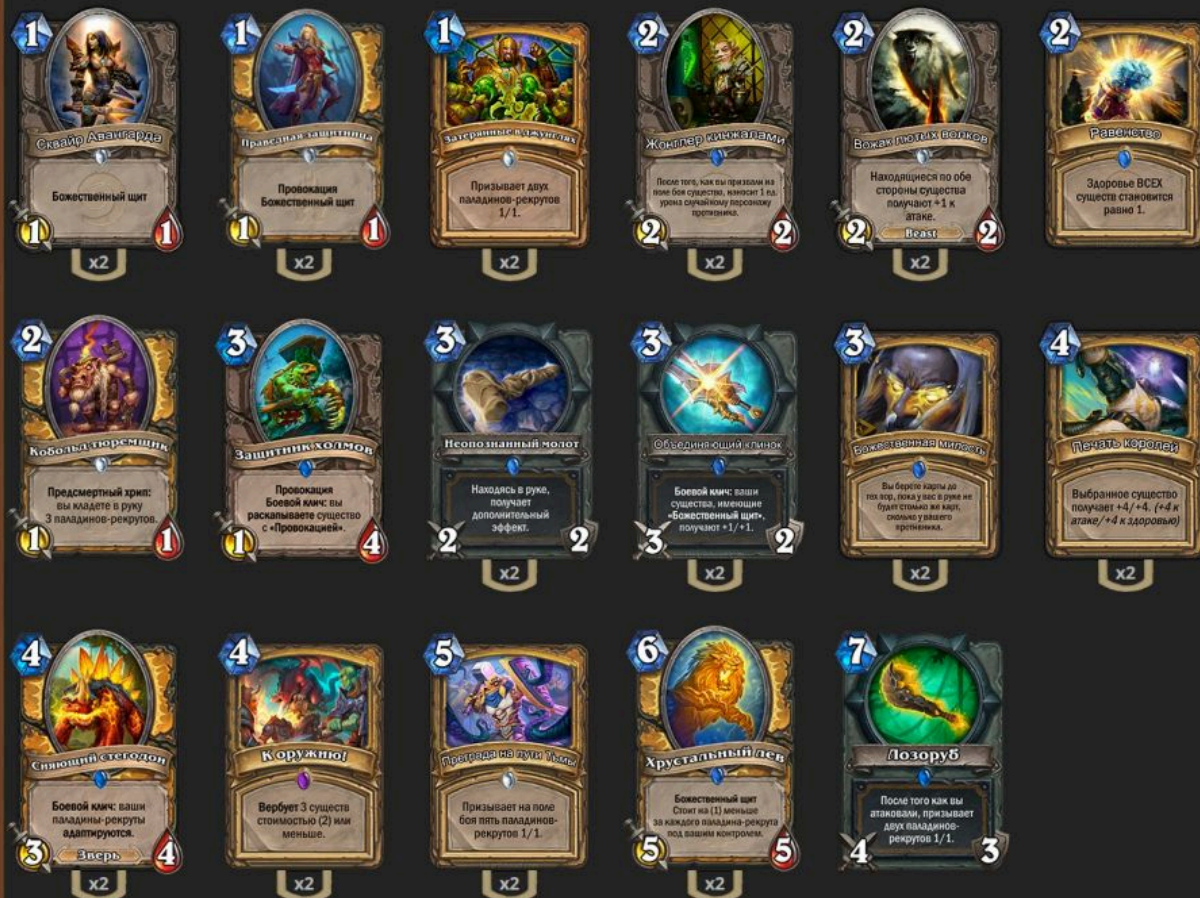
Потери Token Паладина с ротацией Стандартного формата в 2018 года



Подытожив все вышесказанное, можно с уверенностью утверждать, что крафт Token Паладина сейчас – достаточно безопасная идея, которая поможет вам двигаться вверх по лестнице, но при этом не вынудит потратить слишком много чародейной пыли и золота впустую.

Если вы хотите только испытать Token Паладина в деле на низких рангах, дабы решить, стоит ли того крафт карт или нет, можете воспользоваться представленной ниже бюджетной версией. К сожалению, вы не можете обойтись без **К оружию!**, без этого заклинания колода существенно ослабнет и потеряет большую часть своего потенциала.

Максимально бюджетный Токен Паладин



2740

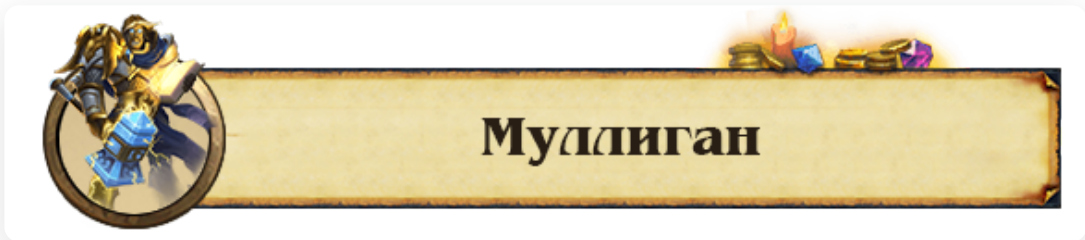


КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Сборка всего лишь за 2740 чародейной пыли идеально подойдет для теста. Хранитель Солнца Тарим заменен третьим дропом Защитник холмов, правда без легендарной

карты Token Паладин теряет многое.



Выбирать карты в стартовую руку Token Паладина - не самый трудный процесс, часто вращающийся вокруг одной-единственной карты **К оружию!**, хотя, безусловно, вам следует рассматривать другие опции тоже.

Помогут разобраться в вопросе выбора карт в стартовую руку иллюстрации из статьи [MullyHelper](#).

Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

Расшифровка условных обозначений*

<p>Очень важная карта, постарайтесь найти ее</p>	<p>Оставляйте эту карту лишь при наличии хорошего первого хода</p>	<p>Карта первого приоритета, оставляйте в руке всегда</p>	<p>Оставляйте эту карту лишь при наличии хороших первого и второго ходов</p>
<p>Оставляйте эту карту лишь с Монеткой в руке</p>	<p>Оставляйте эту карту, только если у вас нет Монетки</p>	<p>Оставляйте эту карту лишь тогда, когда у вас есть та, что показана над ней</p>	<p>Оставляйте эту карту, если у вас есть хотя бы одна из карт выше</p>

*все карты на картинке взяты случайно и исключительно для наглядной демонстрации условных обозначений

Муллиган против Воина

Муллиган против Воина



Муллиган против Паладина



Муллиган против Охотника



Муллиган против Друида

Муллиган против Друида



Муллиган против Разбойника

Муллиган против Разбойника



Муллиган против Шамана

Муллиган против Шамана

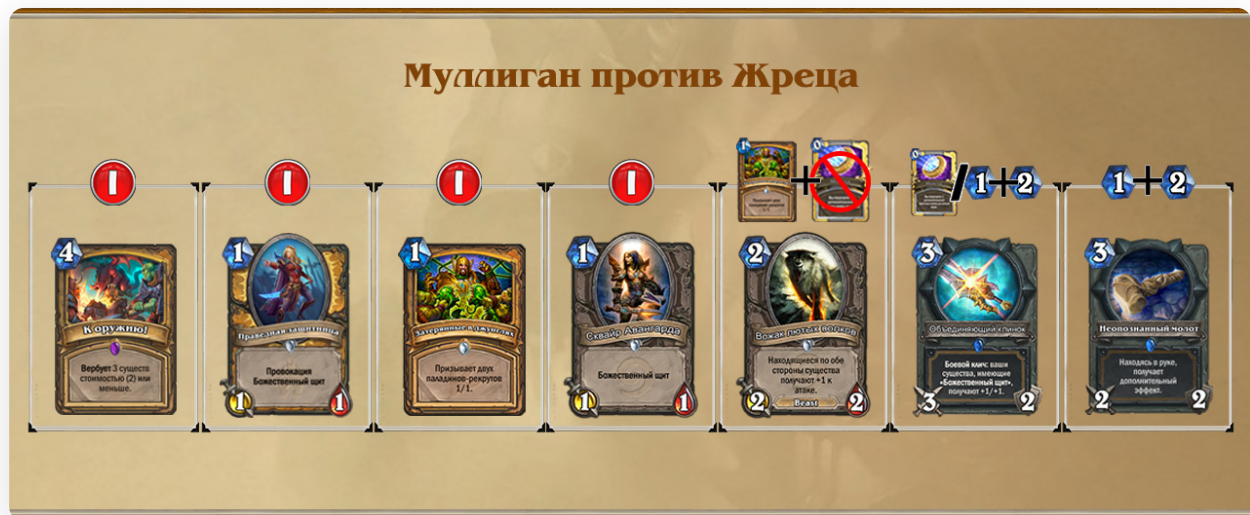


Муллиган против Мага

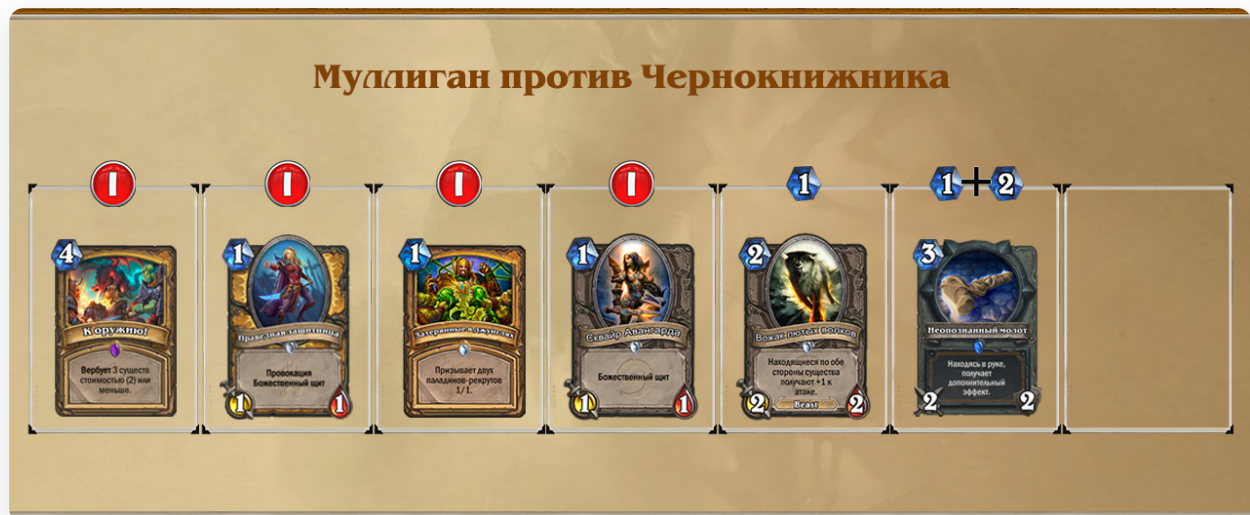
Муллиган против Мага



Муллиган против Жреца



Муллиган против Чернокнижника





Стратегия игры

Самое интересное начинается, пожалуй, уже непосредственно в самой игре, где Токен Паладин способен раскрыть всю свою мощь. Важно отметить, что еще совсем недавно оппонент, при встрече с Утером, рассчитывал в первую очередь на Мурлок Паладина на стадии муллигана и искал соответствующие карты и даже брал в колоду Голодного краба. Сейчас, когда Токен Паладин становится все популярнее и популярнее, ожидать будут, вероятно, именно его, так что вы не сможете сыграть на эффекте неожиданности.

Данный раздел обычно начинается с обсуждения разнообразных способов победы архетипа, но, когда речь идет о Токен Паладине, выясняется, что у него есть преимущественно один подход, применимый в каждом противостоянии: Утер захватывает контроль над столом и заканчивает игру с помощью массовых пробаффов своих мелких угроз. Токен Паладин всегда играет от стола и выигрывает только тогда, когда его угрозы переживут ход противника и нанесут нужное количество урона. У архетипа, конечно, есть некоторый потенциал урона не от существ (оружие, [Жонглер кинжалами](#)), но он достаточно скромнен в сравнении с Охотником или, тем более, Секрет Магом.

Итак, побеждаете вы преимущественно от стола с помощью достаточно медленных и неповоротливых существ, которые редко делают что-то сразу же, как только вы поставили их на игровое поле. Звучит не очень обнадеживающе, но на деле Токен Паладину достаточно просто закрепиться на столе: у него невероятное количество способов выставить множество угроз, а также защитить их от атак противника (главный источник защиты – Божественные щиты). Помогает поддерживать необходимое количество ресурсов в руке [Божественная милость](#), а заклинание [К оружию!](#), ставшее главной причиной силы Паладина в Кобольдах и катакомбах, убирает из колоды плохие «топдеки», не говоря уже о том, что создает мощнейшее присутствие на игровом поле.

Но важно даже не то, как именно побеждает Токен Паладин, а то, как он доводит партию до состояния, когда победа возможна. Как и что может помешать архетипу реализовать свой план на игру? Тут можно выделить два принципиально разных матч-апа.

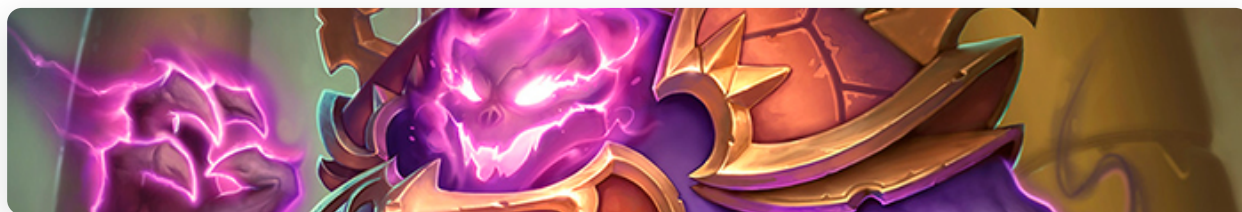


Первый тип – **быстрые матч-апы**. Это противостояния с любой агрессивной или темповой колодой, а также зеркальные поединки с другим Токен Паладином. Подробнее о конкретных противостояниях с, например, Зоолоком или Секрет Магом вы сможете узнать из раздела «Матч-апы», а здесь же важно выделить только общие черты быстрых поединков.

Любому темповому противнику будет крайне непросто совладать с огромным количеством угроз, которые вы способны выставить на вашу половину стола. Речь идет о таких картах, как **К оружию!**, **Преграда на пути Тьмы** и **Лозоруб**. Реализовав их рано, вы сможете крайне эффективно разыграть ваши синергии: **Хрустальный лев**, **Хранитель Солнца Тарим**, **Сияющий стегодон** и так далее, тогда партия будет, вероятно, за вами. Самое трудное для Токен Паладина – дожить до момента, когда все эти карты и синергии можно будет реализовать.

Ключевыми станут первые ходы, в которые ваши угрозы не столь серьезны и внушительны: 1/1 токены, 2/2 вторые дропы не так хорошо борются за стол по отдельности, не синергируя друг с другом. А агрессивные колоды с мощным темповым стартом часто не дадут вам реализовывать ранние синергии. Так, в начале вы часто будете отставать, важно не усугубить данную ситуацию и стараться сдерживать агрессию противника, совершать выгодные размены и выставлять все ваши угрозы, не жадничая. Да, у Жонглера кинжалами или Распорядителя Темнолесья очень мощный комбо-потенциал на поздней стадии игры, но держать их в руке и пасовать на 2 и 3 ход – грубая ошибка, ставьте ваши угрозы в темп, выбирая те, у которых больше характеристик. Даже **Сияющий стегодон** может быть поставлен в темп, если у вас нет лучшего четвертого хода.

Помогут перевернуть игру и захватить преимущество уже упомянутые **К оружию!** и другие карты, вам важно к этому моменту не отстать слишком сильно и не получить слишком много урона по вашему герою. Пусть у вас есть провокаторы, но порой их может быть недостаточно для защиты. Исцеления у вас, разумеется, нет.



В **медленных матч-апах** ваши заботы будут совершенно другими. Борьбу за стол медленные архетипы редко будут навязывать, а если это и случится, крайне полезна **Праведная защитница** для того, чтобы обезопасить ваши ключевые угрозы.

Куда больше проблем вам доставят AoE эффекты противника, которыми будут обладать в разном количестве все медленные колоды. Разумеется, вам нужно знать о том, что, например, у Контроль Чернокнижника есть **Осквернение**, **Адское пламя** и **Круговерть Пустоты**, а у Куболока, вероятнее всего, нет последнего AoE эффекта.

Как обыгрывать данные опасности? Первый и самый простой способ – выводить ваши угрозы из зоны поражения действующих по области способностей. Если вы ожидаете Вестника заката – выставляйте угрозы с 4 единицами здоровья или дайте вашим мелким токенам Божественный щит. Труднее обыгрывать ультимативные заклинания, как **Ментальный крик**, **Круговерть Пустоты** или даже **Осквернение** (последнее просто в силу своей механики и стоимости). Тут на помощь приходит второй способ обыгрывать AoE эффекты – не выставлять на стол слишком много угроз, оставляя в руке способы заполнить игровое поле вновь.

Действительно, вы не играете бездумной агрессивной колодой, которая ставить свои угрозы по кривой маны и надеется задавить оппонента чем быстрее, тем лучше. Разумеется, вы не в восторге от того, что приходится затягивать партию с, например, Контроль Чернокнижником до 10 хода, но раньше порой выиграть вы не сможете.

Заставляйте оппонента всегда иметь какой-то ответ на ваши угрозы в своей руке: на **К оружию!** нужно дать какой-то AoE эффект, затем на Преграду на пути Тьмы тоже, поставите много угроз и после - часто враг уже не найдет в своей руке какой-либо ответ, тут-то вы реализуете свои мощнейшие баффы и, если не закончите партию, то нанесете очень много урона по герою противника. Особенно полезен для данной задачи **Лозоруб** - это оружие сгенерирует очень много угроз, ответить на которые непросто.

В идеале, конечно, уже первой волной атаки и спама стола сделать задуманное, но такое возможно в редких ситуациях, когда ответа у врага не будет в принципе. Но рано или поздно такой момент в любом случае должен наступить, вы сможете истощить руку противника и лишитесь его всех ответов, а затем закончить партию. Главное, чтобы ваши ресурсы в руке не кончались, и тут **Божественная милость** невероятно полезна.



Необходимо уделить внимание вопросу **позиционирования существ**. Вы всегда должны следить за тем, куда ставите ту или иную угрозу: слева или справа от других? Важно это, потому что **Вожак лютых волков** за один ход может усилить не двоих существ, а куда больше, если ближние к нему умрут при размене. Так вы дадите +1 к атаке следующим по обе стороны от вашего зверя.

Необходимо знать, что вы не всегда сможете контролировать, где именно появится существо. Так, Паладины-рекруты при использовании силы героя, **Лозоруба** или заклинания **Затерянные в джунглях** и призванные **К оружию!** существа всегда будут появляться максимально справа. В остальных случаях вы будете сами выбирать, куда именно поставить существо.

Куда же их ставить? Самого Вожака лютых волков вы хотите всегда размещать по центру между вашими угрозами, но он также иногда может быть призван из колоды заклинанием **К оружию!**. Самое важное, что вы должны делать - не ставить максимально вправо трудных для убийства существ (тех, что обладают большим запасом здоровья или Божественным щитом), в этом краю всегда должны находиться только угрозы с 1-2 ед. здоровья. Все существа с Божественным щитом или большим запасом здоровья (**Хрустальный лев**, например) должны располагаться максимально слева, дабы они последними получили бафф от Вожака лютых волков, поставленного в центр. Если же условный **Сквайр Авангарда** будет располагаться в центре, при размене под баффом Вожака лютых волков он не умрет, и следующее за ним существо не получит бафф.

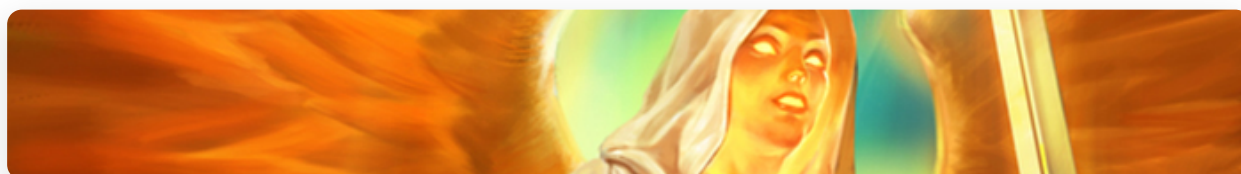
Вообще, вопрос позиционирования существ куда глубже и труднее, но ситуативнее, так что четкие и более подробные рекомендации дать трудно. Просто знайте, что о том, куда именно ставить существ, нужно думать всегда. Бывают разные ситуации, в

навредит.



Старайтесь сначала брать карты, а затем совершать другие действия (правда, из-за специфики заклинания **Божественная милость** сначала придется на максимум осушить руку, а потом добирать новые карты), как минимум, вы можете уже после добора размениваться с угрозами противника, учитывая вашу руку. Помимо этого, сначала всегда применяйте **К оружию!**, а только потом атакуйте вашими угрозами, ведь заклинание может существенно изменить расстановку сил на столе (**Жонглер кинжалами** выстрелит, **Вожак лютых волков** даст бафф, на столе появятся Провокации).












В данной ситуации, например, Паладин может совершить серию разменов, применив **Равенство**. После применения заклинания и до разменов важно выставить и другие угрозы: **Распорядителя Темнолесья**, **Кобольда-тюремщика** и **Морского великана**, а только после этого убирать с вражеского стола самые опасные цели.

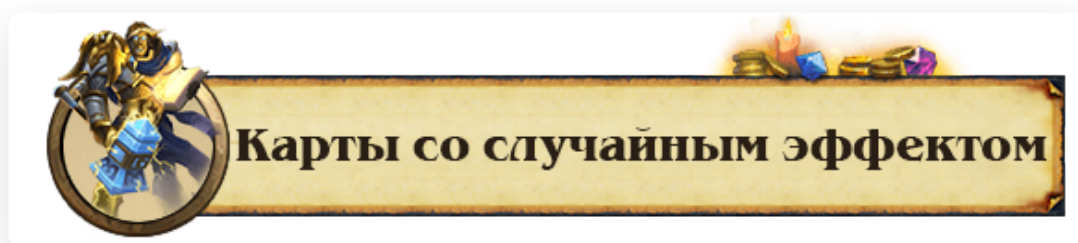


Несколько кратких, но **важных советов**, которые помогут вам освоить Токен Паладина:

-  Если вы не обыгрываете какой-то ожидаемый AoE эффект, играйте в темп, пусть вы и не сможете извлечь максимум выгоды из какого-то существа, часто это лучше, чем пропускать ход и оставлять ману неизрасходованной, особенно на начальной стадии игры.
-  Не все ваши 1/1 угрозы одинаковы по своей силе в потенциале. Если у вас есть **Сквайр Авангарда** без Божественного щита и Паладин-рекрут, старайтесь оставить в живых последнего.

Если у вас есть **Неправедный суд**, подумайте о том, на какую цель вы хотите его применить. Если это матч-ап с Контроль Чернокнижником, разумно приберечь

-  заклинание на Повелителя Бездны. С другой стороны, порой неплохо просто баффнуть вашу мелкую угрозу, дабы обыграть **Осквернение** или вывести ваше существо из зоны поражения другого AoE эффекта оппонента.
-  **Божественная милость** эффективна не в каждом матч-апе. Если вы встретили быструю колоду, часто это заклинание вы не сможете эффективно реализовать, добрав больше 2-3 карт, что уже неплохо в данных условиях.
 -  Если у вас есть возможность поставить какую-то угрозу за 3 кристалла маны, и вы не обыгрываете типовой AoE эффект, делайте именно это, а не используйте Божественную милость. Темп чаще важнее добора, тем более, взять карты можно будет позднее.
 -  Если вы в трудной ситуации, и шансы победить малы, рискуйте и играйте авантюрно: не обыгрывайте AoE эффекты, «роллите» нужные Адаптации и рассчитывайте на конкретные «топдеки», которые помогут вам выиграть.
 -  У вас только одна копия Равенства, так что использовать это заклинание нужно с умом. Пока вы не использовали **Равенство**, оппонент будет его бояться.
 -  **Хрустальный лев** – ультимативная защита от почти всех AoE эффектов в игре, с этим существом справиться могут только **Круговерть Пустоты**, **Ментальный крик** и подобные мощнейшие способности. Используйте вашего Хрустального льва с умом.
 -  **Кобольд-тюремщик** – не самый мощный второй дроп, зато он помогает выровнять вашу кривую маны, если старт не задался: его можно поставить на второй ход, а на третий – трех Паладинов-рекрутов. Хотя эти угрозы лучше оставить на более поздние этапы, дабы скомбинировать с другими вашими эффектами.
 -  Расценивайте здоровье вашего героя как ценный ресурс, которым можно жертвовать до того или иного предела, зависящего от матч-апа. Вы можете очень много раз атаковать оружием по существам противника и получать от них урон, если при этом вы давите и вынуждаете врага отбиваться.
 -  Также оружие – полезный источник урона по вражескому герою, но все же лучше им убирать со стола угрозы противника, а существами на вашем столе атаковать по герою, а не наоборот.



У Токен Паладина таких карт не очень-то и много, но каждая из них крайне интересна и делает архетип куда более разнообразным и функциональным.



Жонглер кинжалами – часто вам не следует надеяться на то, что вы получите сверхъестественную и особенно значимую пользу от кинжалов этого существа, если разыграете его рано. Свой потенциал он раскрывает на поздних этапах в комбинации с **Преграда на пути Тьмы**, **Лозорубом** и другими. Но время от времени **Жонглер кинжалами** будет выставляться или в темп, или вместе с одной-двумя угрозами, нанеся это же количество урона. Для оппонента **Жонглер кинжалами** – первоочередная цель для убийства, так что он редко доживет до вашего следующего хода. А если да, тогда-то вы и сможете устроить настоящий расстрел стола оппонента.

Помните о правильном порядке действий: сначала нужно поставить Жонглера кинжалами и выставить на стол других существ, а затем совершить атаку вашими угрозами, исходя из раскиданных кинжалов, хотя иногда атаковать следует и до розыгрыша существ, такие ситуации встречаются время от времени.



Неопознанный молот – получает один из четырех эффектов, как только приходит в вашу руку. Вы никак не можете повлиять на то, какой именно молот получите, хотя уровень их силы существенно различается между собой. Разумеется, шанс получить конкретный молот – 25%.



Пожалуй, в большинстве случаев самой сильной опцией будут или +1 к атаке, или получение Божественного щита, а самой слабой – Провокации. Хотя, конечно, ситуации бывают разные, порой именно Провокация спасет вас или вашу крупную угрозу. Важно то, что вы уже в момент получения карты в руку будете знать ее эффект и сможете подготовить ситуацию, в которой максимально выгодно его реализуете. Это очень удобно и полезно.

Приятно то, что разработчики пришли именно к такому типу рандома: он управляем и зависит в большей степени от действий игрока. Как лучше реализовать тот или иной молот – большой вопрос. При доминировании незаменимы Божественные щиты и +1 к атаке, при отставании же – Провокация и призыв Паладинов-рекрутов. Но каждой опции практически всегда можно найти применение.



К оружию! – интересно в первую очередь то, как именно работает заклинание с упомянутым выше Жонглером кинжалами. Все зависит от порядка вытягивания существ из колоды заклинанием. Если **Жонглер кинжалами** был вытянут первым (вы никак не можете повлиять на это), и после него появятся два существа, он сделает два выстрела. Если же Жонглер кинжалом выйдет последним, не будет ни одного выстрела. Шансы сделать ноль, один и два выстрела Жонглером кинжалами, если это существо будет вытянуто из колоды, 33,3% в каждом из случаев.

Важно следить, сколько именно первых-вторых дропов осталось в колоде, часто ко второму **К оружию!** их может быть уже не три штуки. Всего-то их 9 в классической версии Токен Паладина, а то многих вы в большом количестве «намуллиганите» и разыграете ранее. Не тратьте вашу ману, если «единиц» и «двоек» в колоде не осталось, старайтесь применить **К оружию!** до этого момента.

О том, что будет, если вытащить с помощью **К оружию!** Жонглера кинжалами, вы читали чуть выше в данном разделе. Об особенностях, связанных с Вожаком лютых волков – разделом выше. Осталось еще одно существо, которое может повлиять на игру, если будет изъято из колоды: **Праведная защитница**. Этот первый дроп невероятно силен и на поздних этапах игры, так как защищает другие ваши угрозы от атак, выдерживая два удара от любого источника.



Сияющий стегодон – может представить вам раскопкой три из десяти вариантов Адаптации, чаще всего вам будут интересны:

- **+3 к атаке** – отличный способ закончить партию или совершить невероятно выгодные размены вашими 4/1 угрозами. Лучше всего выбрать эту Адаптацию тогда, когда ваши Паладины-рекруты могут атаковать в текущий ход.
- **Яд** – аналогично эту опцию полезнее брать тогда, когда Паладины-рекруты тут же могут атаковать. Яд не поможет вам найти летальный урон, зато вы можете совершить те же выгодные размены, а порой даже более выгодные, чем при баффе атаки.
- **Неистовство ветра** – обычно этот вариант Адаптации выбирается только тогда, когда вы находите «летал». Реже бывают ситуации, когда Паладинов-рекрутов можно баффнуть и другими способами (**Новый уровень!**, **Хранитель Солнца Тарим**, второй

Сияющий стегодон) или они уже были баффнуты, тогда с Неистовством ветра можно совершить выгодные размены. А вот 1/1 существа едва ли смогут атаковать какое-то существо врага дважды.

- **+1/+1** – неплохая опция для разменов, обыгрывания минорных AoE эффектов и поиска летального урона. Дать даже минимальную прибавку характеристик угрозам 1/1 намного выгоднее, чем угрозам с более высокими характеристиками, так что для Паладинов-рекрутов данная **Адаптация** очень даже хороша.
- **Божественный щит** – сам по себе бафф 1/1 Паладинов-рекрутов не особенно хорош, так как с минимальными характеристиками они порой не оказывают достаточного давления. Зато ваши угрозы с большей вероятностью переживут ход противника, значит совершат дополнительные атаки и, что важнее, их можно будет баффнуть другими источниками (в том числе Объединяющим клинком). В темповых матч-апах бафф Божественным щитом даже 1/1 угроз достаточно эффективен сам по себе.
- **Предсмертный хрип: призывает 1/1 растения** – особенно полезная опция в темповых матч-апах или тогда, когда у вас есть **Жонглер кинжалами**, **Хранитель Солнца Тарим**, **Неопознанный молот** или **Распорядитель Темнолесья**.

Все остальные варианты Адаптаций не столь действенны и эффективны, хотя пригодиться могут и они, все зависит от конкретной ситуации. Всегда рассматривайте каждый вариант Адаптации, не раскапывайте какую-то опцию «на автомате».

На иллюстрации ниже представлена статистика выбора Адаптации Сияющего стегодона: в первой колонке процент побед при выборе той или иной опции, а во второй – популярность этих же Адаптаций.

Rank	Adaptations	Winrate ▲▼	Popularity ▼
#1	0 +3 Attack 	64.35%	21.81%
#2	0 +1/+1 	54.97%	15.65%
#3	0 Poisonous 	51.29%	14.53%
#4	0 Divine Shield 	53.49%	13.16%
#5	0 Deathrattle 	51.24%	10.26%
#6	0 +3 Health 	49.68%	9.8%
#7	0 Windfury 	65.4%	7.84%
#8	0 Taunt 	31.92%	3.72%
#9	0 Can't be targeted 	47.93%	1.54%
#10	0 Stealth 	31.18%	1.16%

Очень высокие показатели процента побед у Адаптации **Неистовство ветра** (Windfury), но связано это не с тем, что данная опция так уж хороша, а с тем, что в большинстве случаев она используется как финишер: игроки выбирают **Неистовство ветра** чаще тогда, когда тут же могут закончить партию в свою пользу.



Матч-апы



Vs

Встретив любую агрессивную колоду Паладина, важно сразу же вспомнить о Божественной милости оппонента. Для начала не стоит подставляться под нее, держа в руке слишком долго Монетку и дешевые угрозы, особенно, когда ресурсы противника на исходе. Но также важно вовремя ставить Кобольда-тюремщика, если вы получите в руку трех Паладинов-рекрутов, вас могут легко наказать Божественной милостью.

Мурлок Паладин – матч-ап скорее равный, хотя небольшой перевес у вас есть, но на поздних этапах игры. В начале вам важно не попасть под эффект снежного кома, устроенный оппонентом: мурлоки к четвертому-пятому ходу могут получить настолько мощные баффы, что никакое **К оружию!** вас не спасет. Очень помогает бороться за стол в данном матч-апе **Объединяющий клинок**, с его помощью можно уничтожать многих мурлоков, пока они не получили баффы.

К шестому ходу вам важно держать на столе больше угроз, чем у оппонента, хотя сделать это достаточно легко в случае с Мурлок Паладином, он не так силен в спаме стола, как вы. Важно это из-за Хранителя Солнца Тарима, которого ваш противник не захочет разыгрывать в такой ситуации.

В зеркальном матч-апе двух **Токен Паладинов** тоже важно к шестому ходу не дать противнику выгодно использовать Хранителя Солнца Тарима, также в этом противостоянии невероятно важны размены и темповые действия. Очень многое будет зависеть от заклинания **К оружию!** – его лучше разыгрывать как можно раньше (в том числе на третий ход через Монетку). Подробнее о том, как бороться с Токен Паладином, вы узнаете из следующего раздела.

Против Токен Паладина, как и против Мурлок Паладина, невероятно сильна **Праведная защитница**, потому что она обезопасит ваши ключевые угрозы вроде Жонглера кинжалами, Вожака лютых волков и так далее. Используйте этот первый дроп с умом, часто своевременная реализация этой карты принесет вам победу.



Vs

Биг Спелл Жрец – легчайший противник для вас, способный как-то остановить спам стола только с помощью ремувала **Вестник заката**. Ваша задача, начиная с четвертого хода, мешать Андуину грамотно реализовать данную карту, защищая ваши угрозы Божественным щитом или баффом здоровья. Сделав это, одолеть медленного и

неуклюжего Жреца будет легко. Спасти его могут мощные провокаторы, постарайтесь оставить **Равенство** или Хранителя Солнца Тарима для того, чтобы легко пройти мимо них.

Комбо Жрец на драконах тоже будет грозить вам Вестником заката, но этот противник может оказаться чуть труднее, потому что его угрозы с большим запасом здоровья трудно убиваемы для вас. Конечно, всегда есть **Хранитель Солнца Тарим** и **Равенство**, но это только две карты, а умереть от связки **Божественный дух** + **Внутренний огонь** можно намного раньше, пока вы только ищите ваши ответы. Старайтесь бороться за стол и даже совершать не особо выгодные размены с существами Комбо Жреца.

Вы будете в относительной безопасности, если выставите провокатора на стол, но это не ультимативная защита, ведь у Жреца есть **Немота** и **Массовое рассеивание**. Также в сборках Комбо Жреца может встречаться **Яростный пиромант** – он доставит вам неприятности, особенно если закрепится на столе с помощью баффов после того, как уничтожит все ваши угрозы. Устранить его получится оружием – это будет ваш чуть ли не единственный способ вернуться в игру в столь трудной ситуации.

Контроль Жрец – архетип не самый приятный, но все же не такой сложный, как, например, Контроль Чернокнижник. Хотя опасаться его стоит, ведь Контроль Жрец обладает многими АоЕ эффектами. Самые неблагоприятные для вас – тот же **Вестник заката** и **Слово Тьмы: Ужас**. Серьезной проблемой может стать и **Доисторический дракон**. Всегда помните об этих зачистках и заставляйте противника тратить их не на самые ценные ваши угрозы, чтобы впоследствии выставиться снова. При грамотном обыгрывании АоЕ эффектов ресурсов вам должно хватить. Очень хорош в этом противостоянии **Лозоруб**: это одновременно и инструмент прямого урона, и дополнительный способ вновь занять стол.

Биг Жрец – этого соперника одолеть в большинстве случаев будет легко, ибо данный архетип Андуина слишком медленный и может больше половины игры просто пропускать ходы. Однако в случае хорошего захода у Биг Жреца значительно повышаются шансы, а ваши – резко стремятся к нулю. Не забывайте, что на данный момент это единственный архетип, который использует массовый ремувал **Ментальный крик** (за редкими исключениями).

Если вы ударите по Обсидиановой статуе существом с Божественным щитом, Андуин не восстановит свое здоровье. Пользуйтесь этим для нанесения максимального урона по оппоненту.

На шестой ход ожидайте **Зелье драконьего огня**. Хотя бы некоторые ваши угрозы должны пережить этот АоЕ эффект или благодаря большому количеству здоровья, или благодаря Божественному щиту.



Контроль Чернокнижник и Куболок – труднейшие матч-апы для Токен Паладина, удерживающие его от тотального доминирования в ладдере. Разумеется, справиться с

Контроль Чернокнижником, заточенным на агрессивные матч-апы, будет намного труднее, чем с Куболоком, продавить которого вы можете, если ему не повезет «сроллить» первым демоном агрессивного Стража ужаса, а не защитного Повелителя Бездны. Также у Куболока меньше провокаторов, AoE эффектов и исцеления, что радует Токен Паладина.

Чернокнижники доставят вам проблемы из-за нескольких факторов. Первый – **Повелитель Бездны**. У вас нет Разрушителя чар, но хороший ответ на демона – **Хранитель Солнца Тарим**, вы уберете 6 единиц здоровья с Повелителя Бездны, а также ваши другие угрозы смогут выгодно разменяться с Демонами Бездны, при этом не подставляясь под **Осквернение**. Также Повелителя Бездны помогает забрать **Равенство**. Вторая проблема в данном матч-апе, причем более серьезная, это AoE эффекты: **Адское пламя** и **Осквернение** в первую очередь. И если **Адское пламя** легко обыгрывается Божественными щитами, то с **Осквернением** такие фокусы не пройдут, это идеальный ответ почти на все, что вы можете поставить на стол, за исключением, пожалуй, Хрустального льва, крайне важного в данном матч-апе.

Осквернение все равно нужно стараться обыгрывать, не давая Гул'дану «лесенку» просто так: постарайтесь убрать из уравнения угрозу с 1 ед. здоровья и без Божественного щита (фактически 1/1 с Божественным щитом для Осквернения – существо с 2 ед. здоровья), часто для этого можно не использовать силу героя, например. Да, Чернокнижник часто сможет поставить Кобольда-библиотекаря, но заставьте его найти нужные ему идеальные карты, поставьте его в позицию «или у меня есть две специфичные карты, или я проиграл». Часто Чернокнижника можно попросту переиграть по выгоде, если не давать ему использовать силу героя, карты в его руке рано или поздно кончатся, а с ними и ответы на ваши угрозы. Разумеется, **Кровопийца Гул'дан** или **Н'Зот** часто поставят точку в матч-апе, но оппонент может не найти их к десятому ходу.



Комбинацию Жонглер кинжалов + три Паладина-рекрута можно реализовать позднее, когда не будет риска потерять значительную угрозу. Сейчас же лучше разыграть только

К оружию!

Встреча с **Зоолоком** будет напряженной и интересной. Карта, благодаря которой этот архетип класса держится на плаву в матч-апе с вами, – **Гадкий натрезим**, он доставит вам массу проблем, особенно если закрепится на столе и окажется под защитой. Без стола, увы, его достаточно трудно уничтожить, так что к пятому ходу нужно постараться поставить что-то такое, что не «отлетит» от минорного AoE эффекта и серии разменов существ Чернокнижника.

Помните о том, что нынешние Зоолоки часто используют синергию демонов, то есть карты **Демонический огонь**, **Зелье кровавой ярости** и так далее. Если эти карты усилят Гадкого натрезима – ждите беды. Могут они насолить и в других ситуациях, например, Демоническим огнем легко отвечать на ваши опасные вторые дропы даже через провокаторов. В этом же Зоолоку поможет **Ожог души**.



Секрет Магу будет очень трудно справиться с вашим спамом стола, так что данный матч-ап невероятно благоприятен для вас. Впрочем, опасности есть и в нем, например, агрессивнейший взрывной старт противника, благодаря которому Секрет Маг уже к четвертому ходу сможет снести вам большое количество жизней, дабы затем добить героя взрывным уроном, пусть стол и будет потерян. Если что-то подобное происходит, берегите здоровье вашего героя всеми возможными способами.

Еще один ресурс, который следует беречь, Монетка. Вам важно оставить ее исключительно для ответа на Антимагию, дабы беспрепятственно применить **К оружию!**, если это заклинание будет заблокировано секретом Джайны, вы с высоким шансом проиграете партию.

Необычным образом **Взрывающиеся руны** работают с вашими существами с Божественным щитом. Если вы поставите Праведную защитницу, ваш герой получит 5 единиц урона. Если Хрустального льва – 1 единицу урона. С ваших существ же, соответственно, попросту будет сбит Божественный щит, но повреждений они не получают.



Интересный игровой момент, в котором Muzzy решает проигнорировать 5/5 угрозу на столе Секрет Мага, так как только в этом случае он собьет Ледяную глыбу. Американский игрок посчитал, что шанс «топдекнуть» за один ход 1 единицу урона из руки у Мага ниже, чем шанс «топдекнуть» за два хода суммарно 5 единиц урона. И сбить Ледяную глыбу, и убить Разносчицу кристаллов Паладин не мог.



В данной игровой ситуации Muzzy решает применить Равенство, пусть ничего на вражеской половине и нет. Сделал это игрок для того, чтобы не дать Магу реализовать потенциального Лакея Медива. Кроме того, Антимагию в любом случае пришлось бы сбить позднее тем же Равенством, дабы разыграть другие более полезные в данном матч-апе карты.

При встрече с **Биг Спелл Магом** или **Контроль Магом** вам важно опасаться не его медленных и неуклюжих AoE эффектов, но связок с Вестником рока, ответить на которые вам крайне тяжело. Поможет в этом часто только связки оружия с картами **Хранитель Солнца Тарим** или **Равенство**, хотя вторая опция порой не особо полезна. Грамотный Маг использует Вестника рока на стол, защищенный от других AoE эффектов Божественными щитами, будьте к этому готовы.



Спелл Охотник или **Охотник на заклинаниях** – хорошее противостояние для вас, но и в нем есть несколько важных моментов. Во-первых, это секреты противника, вас может наказать, очевидно, **Взрывная ловушка**, причем на любой стадии игры. А еще **Блуждающий монстр**, если вы неосмотрительно атакуете по герою противника до того, как уверенно закрепите на столе. Во-вторых, трудности может доставить **Ловчий смерти Рексар** – опасен, опять же, его AoE эффект. В-третьих, трудно будет справиться с **И'Шараджем** на четвертый ход, поможет только **Равенство** или **Хранитель Солнца Тарим** в будущем.

Если у вас получится избежать данные критические моменты или своевременно ответить на них, справиться со Спелл Охотником вы сможете достаточно просто, даже если игра затянется.

Агро Охотник или **Фейс Охотник** – классическое темповое противостояние, в котором вы рано или поздно захватите инициативу и выиграете, если, конечно, Охотник не нанесет слишком много урона на начальном этапе игры. От Охотника трудно защититься провокаторами из-за его силы героя и заклинаний взрывного урона, так что берегите ваше здоровье.



Джейд Дрийд – редкое и неблагоприятное для вас противостояние, в котором, впрочем, проблемы для вас составляют всего лишь две карты: **Размах** и **Ползучая чума**. Особенно неприятна, конечно, вторая карта, явно удобного и очевидного ответа на которую у вас нет.

Вам нужно постараться победить Джейд Дриידа как можно раньше, пока оппонент не нашел всех ответов, массу провокаторов и способов накопления брони. Ставьте Дриида в трудные ситуации, вынуждайте его отвечать на ваши опаснейшие 2-3 дропы, как **Жонглер кинжалами** или **Распорядитель Темнолесья**. Он сможет ответить на одну угрозу **Гневом** или заклинанием **Оберег: малая яшма**, но на вторую или третью найти ремувал ему будет невероятно трудно. Тут-то вы и сможете наказать его за это и создать серьезнейшее присутствие на столе.

Постарайтесь найти такую связку карт, которая даст вашим Паладинам-рекрутам достаточное количество единиц атаки, чтобы они разменялись с 1/5 провокаторами.

Также можно ответить на Ползучую чуму Хранителем Солнца Таримом, но вашим существам при этом лучше обладать Божественными щитами, дабы размены произошли не равные, а в вашу пользу.

Биг Спелл Дрийд не сможет наказать вас за спам стола Ползучей чумой или **Размахом**, что делает данный матч-ап невероятно выгодным для вас. Вы можете позволить себе даже затянуть партию и действовать максимально агрессивно, оставляя все размены Малфуриону, хотя, конечно, можно выиграть надежно и без рисков.



Милл Разбойник может сопротивляться вашему спаму стола с помощью заклинания **Исчезновение**, в том числе скомбинированного с **Подготовкой**. Но на этом, к счастью для вас, ответы на массовые угрозы заканчиваются, так что вы достаточно просто сможете закрепиться на столе и закончить партию. Важная угроза для вас – **Жонглер кинжалами**, этим вторым дропом можно нанести очень много урона, если вы вынудите Разбойника потратить **Удар в спину** на другую угрозу. Милл Разбойник может попытаться ответить на Жонглера кинжалами своим легендарным оружием, поможет защитить вашу угрозу **Праведная защитница**.

Миракл Разбойник – еще одно простое противостояние, но в нем тоже есть неприятный для вас AoE эффект – **Веер клинков**. Обычно этот минорный источник урона по области не сильно страшен, но токены Паладина уязвимы даже к нему. Благо, Вееров клинков всего лишь два, а у вас есть возможности вывести ваши угрозы из зоны поражения данного заклинания, так что особых трудностей возникнуть не должно.

Удар в спину – отличный ответ на ваши ранние вторые дропы, так что старайтесь по возможности выманить это заклинание пораньше на не столь значительное и важное существо.



Встретив Шамана в ладдере, ожидайте архетип с Нефритовыми големами. **Джейд Шаман** – очень медленный, и чаще всего вы будете побеждать его, однако не забывайте, что он обладает несколькими неприятными заклинаниями. Речь в первую очередь о таких AoE эффектах, как **Портал: Водоворот**, **Инволюция** и **Вулкан**. Грамотно используйте ваши ресурсы, не выставляйтесь по максимуму, если ожидаете какую-либо из этих зачисток. Важно всегда иметь возможность заново заспамить стол. Защищайте Паладинов-рекрутов с помощью Адаптаций Божественным щитом или +3 к здоровью, чтобы обезопасить от AoE **Портал: Водоворот**, и потом еще больше усилить их. Правда, от **Инволюции** и **Вулкана** вы зачастую никак не сможете спастись, и иногда придется рисковать, рассчитывая на то, что этих заклинаний у Шамана просто нет в руке. В данном матч-апе важно играть агрессивно, дабы не позволить оппоненту затянуть игру, и здесь лучше идти на риск, чем пропускать ходы.

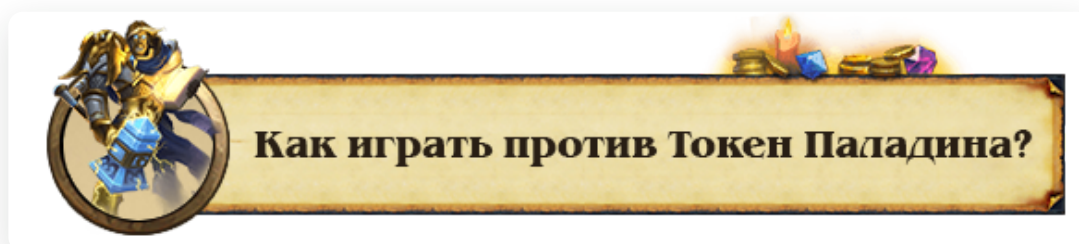


Трудно представить, какого именно Воина вы встретите в ладдере, и как в принципе Гаррош запланирует вас выиграть, но расслабляться, разумеется, не стоит.

Медленные архетипы Воина могут насолить вам своими AoE эффектами. Особенно опасна **Потасовка**, потому что игнорирует Божественные щиты. В целом Божественные щиты не большая проблема для Воина с массой эффектов вихря. **Биг Воин** может быть остановлен **Равенством** или Хранителем Солнца Таримом, берегите эти карты для ликвидации крупных угроз противника.

Помните о том, что в сборках **Фатиг Воина** чаще всего лишь одна копия Потасовки, выманив ее рано (до использования заклинания **Рука мертвеца**), вы сможете выставляться на стол комфортнее.

В матч-апе с **Пират Воином** для вас крайне важна **Праведная защитница**, но ставить ее лучше всего не в начальной стадии игры, когда защищать особо некого, а позднее, вплоть до самых поздних этапов. Особенно сильна **Праведная защитница**, когда Пират Воин потерял стол, а это рано или поздно должно произойти.



Играть против Токен Паладина должен научиться, пожалуй, каждый, поскольку колода невероятно популярна.

Дабы остановить героя сегодняшней статьи, можно обратиться к лучшим архетипам для данного противостояния, их немного, но они есть. Страшный кошмар Токен Паладина – Контроль Чернокнижник, это невероятно неблагоприятный для Утера матч-ап, который тот пытается избежать всеми силами. Вам поможет и Куболок, но процент побед будет уже не столь высоким, обычный Чернокнижник без Стражей ужаса и Плотоядных кубов покажет себя намного лучше.

Также в плюс с Токен Паладином играет Джейд Друид, забытый многими в патче 10.2 и позднее, а еще Контроль Жрец, правда лучше показывает себя сборка с Доисторическими драконами. На этом трудные для Токен Паладина колоды заканчиваются, вы найдете все актуальные сборки данных архетипов в конце раздела.








Может быть, есть какие-то специфические технические карты, помогающие улучшить данный матч-ап? Если **Голодный краб** – идеальный ответ на угрозы Мурлок Паладина, то с Токен Паладином таких фокусов не пройдет, что во многом и определяет силу последнего: законтрить его какой-либо технической картой намного труднее. Лишними, безусловно, не будут всевозможные классовые AoE эффекты – чем больше, тем лучше.

Предпочитайте что-то дешевое, как [Осквернение](#), [Портал: Водоворот](#) или даже [Сумеречный пиромант](#).



Из нейтральных карт можно выделить, пожалуй, немногих: [Яростный пиромант](#) (если в вашей колоде, конечно, есть много дешевых заклинаний), [Вестник рока](#) и [Смоляной страж](#). В принципе, это классические анти-агро опции, известные каждому. Пожалуй, техническая карта именно против Токен Паладина и только против него – забытый всеми [Рыцарь крови](#). Этот третий дроп, может быть, не решит всех ваших проблем, но, безусловно, поспособствует вашей победе в данном матч-апе. Неясно, хорош ли он настолько, чтобы игроки начали задумываться о добавлении данной технической карты во многие колоды на постоянной основе, но вы можете попробовать, если Токен Паладины встречаются на вашем ранговом промежутке постоянно.

СОВЕТЫ

Общие советы, которые помогут вам улучшить противостояние с Токен Паладином:

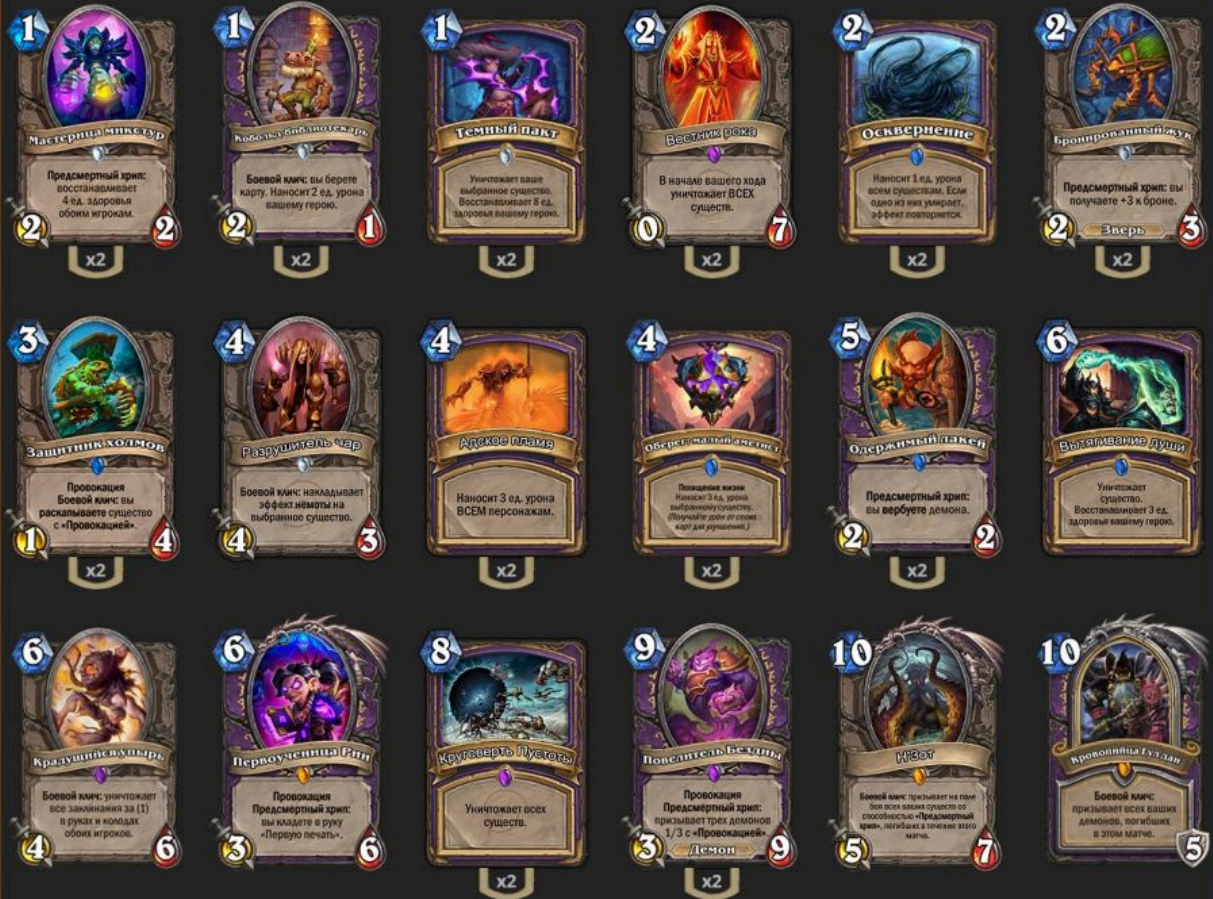
-  Навязывайте борьбу за стол и заставляйте Паладина ввязываться в размены, желательно равные или выгодные для вас.
 -  Если это возможно, убейте всех существ на вражеской половине стола. Если нет – полезно сбить с них Божественные щиты и устранить в первую очередь Паладинов-рекрутов при равных характеристиках с другими угрозами.
-  Самые опасные угрозы на столе Утера, помимо Паладинов-рекрутов и просто угроз с большими характеристиками: [Жонглер кинжалами](#) (самый опасный), [Распорядитель Темнолесья](#) и [Вожак лютых волков](#). Старайтесь ликвидировать этих существ моментально.
-  Помните про заклинание [Божественная милость](#), к третьему ходу избавляйтесь от Монетки и дешевых карт, не давайте оппоненту лишний добор.
-  Любая ваша угроза может быть существенно ослаблена не только существами, но и особыми эффектами в колоде Паладина: [Хранитель Солнца](#) [Тарим](#) и [Равенство](#). Обыгрывайте только две этих карты.
-  Вы можете читать руку Паладина одним интересным способом. Следите за картами, на которые оппонент наводит мышку. Если он только что вытянул что-то или получил в стартовую руку, и тут же навел на карту курсором, а потом не стал разыгрывать, вероятно, эта карта – [Неопознанный молот](#), и ваш противник прочитал, какой именно из четырех эффектов ему достался. Вы, между прочим, играя Токен Паладином, теперь можете обманывать противника, быстро наводя на карту, которая не является Неопознанным молотом, но вы хотите, чтобы противник так думал. В плане чтения руки оппонента [Неопознанный молот](#) привнес новый и интересный элемент; если вас заинтересовал вопрос чтения руки, ознакомьтесь [со специальным гайдом на эту тему](#).
-  Считайте возможный урон, который может нанести по вашему герою Токен Паладин. Если на его столе есть какие-то угрозы, Утер способен нанести очень много урона из-за массовых баффов ([Объединяющий клинок](#), [Вожак лютых](#)

волков, Неопознанный молот, Сияющий стегодон, Хранитель Солнца Тарим). Без стола источников урона у Паладина тоже несколько. Во-первых, оружие (2-4 единицы атаки за ход). Во-вторых, комбинация карт Жонглер кинжалом + Затерянные в джунглях, Преграда на пути Тьмы, К оружию! и так далее.

- Токен Паладины редко используют эффекты Немоты, так что ваши провокаторы – относительно надежный защитный механизм, легко обезвредить который можно только Хранителем Солнца Таримом или Равенством.
-  С вашими AoE эффектами нужно обращаться осторожно, вам понадобится большое их количество в течение партии. Проблема в том, что угрозы Паладина часто будут защищены от одного AoE эффекта Божественным щитом.
-  Если у вас есть эффект Немоты, использовать его можно на Кобольда-тюремщика или же на угрозы под бафами.

Контрколоды

Контроль Чернокнижник Кобольды и катакомбы



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Джейд Друид от MrYagut

<p>1</p> <p>Близость к природе</p> <p>Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Нефритовый идол</p> <p>Выберите эффект: призывает нефритового голема, или замещает 3 копии этой карты в колоде.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Оберег-малая яшма</p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ед. брони для друидов.)</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Буйный рог</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Нефритовый цветок</p> <p>Призывает нефритового голема. Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Размах</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Разрушитель чар</p> <p>Боевой клич: накладывает эффект немоты на выбранное существо.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Хранитель болот</p> <p>(Выберите эффект: призывает на поле боя слеза 2/2 или вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Нефритовый дух</p> <p>Боевой клич: призывает нефритового голема.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Развилка</p> <p>Выберите дамак: вы берете карту; ваше существо получает +1 к атаке; вы получаете +6 к броне.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Магический деспот</p> <p>Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Дар природы</p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>
<p>6</p> <p>Аяя Черная Лапа</p> <p>Боевой клич и предсмертный крик: призывает нефритового голема.</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Нефритовое чудовище</p> <p>Провокация. Боевой клич: призывает нефритового голема.</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Получая чужа</p> <p>Призывает скрабана 1/5 с «Провокация». Если у противника больше существ, эффект повторяется.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Майфрэн Пасибил</p> <p>Выберите эффект: призывает 2 скрабана с «Провокация»; или призывает 2 скрабана с «Провокация».</p> <p>x2</p>	<p>10</p> <p>Тотальное таранье</p> <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает гуралку 5/5.</p> <p>x2</p>	



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

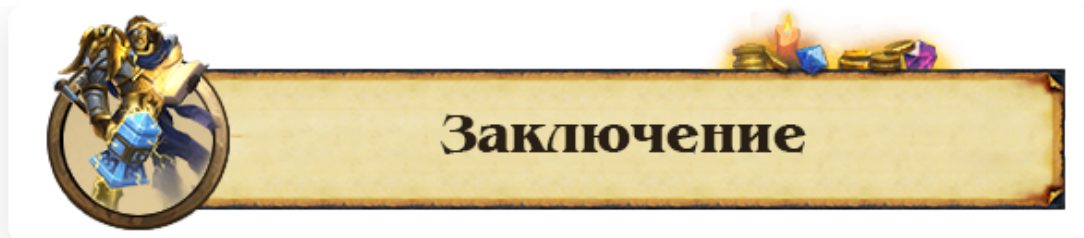
нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Контроль Жрец (PaperNinja)



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена



Токен Паладин – колода с одним из высочайших процентов побед в нынешней мете. Это идеальный выбор для людей, которые хотят быстро и эффективно подниматься по ранговой лестнице. Если результат для вас – главное, не найти такого же дешевого, относительно простого и эффективного архетипа, как Токен Паладин.

Спасибо за прочтение гайда, до скорых встреч!