

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

{Обновлено} Квест Паладин — контра контроль колод. Гайд по архетипу

17.09.2019

Гайды

Гайды Спасители Ульдума

квест паладин гайд

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ







Герой гайда — Квест Паладин. Это простая, приятная и последовательная колода, которая подойдет тем, кто любит квест колоды и огромное количество выгоды.

Квест Паладин хорош для новичков. Радует и стоимость сборок: несмотря на то, что Утер играет дорогие карты, многие из них не обязательны. Например, [Гробовщика](#) лучше и вовсе не класть в колоду, хотя он и силен в контроль матч-апах.

Квест Паладин — достаточно полярная колода с серьезным разбросом матч-апов. У Воина почти нет шансов против него, зато Паладин часто уступает агрессивным и темповым колодам.

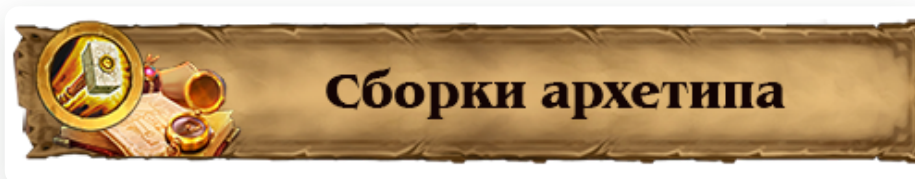
В гайде вы найдете актуальные сборки, советы по муллигану и геймплею, научитесь собирать собственную колоду и играть против популярных колод Спасителей Ульдума.

Это обновленный гайд по Квест Паладину, актуальный для сентября 2019 года и меты после нерфов. Далее полный список изменений:

-  Переработаны вступление и заключение
 -  Добавлены новые колоды и описание к ним
 -  Изменены карты, нужные в стартовую руку
 -  Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга", "Стратегия игры" и "Матч-апы"

Разделы гайда:

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. - Основа колоды
4. - Опциональные и технические карты
5. - Замены
6. - Максимально бюджетная версия
7. Муллиган
8. Стратегия игры
 1. - Суть архетипа
 2. - Выполнение квеста (до 6-8 хода)
 3. - Середина игра (после 6-8 хода)
 4. - Поздняя игра (после 9-10 хода)
 5. - Полезные советы
9. Матч-апы
Заключение



Сборок Квест Паладина не так уж и много: он использует одних и тех же существ с перерождением (которых в принципе немного в игре) и механизмы с мощными эффектами. Колоды могут отличаться техническими картами, которые направлены на борьбу с конкретными матч-апами, но чаще всего это анти-агро опции. Паладин уязвим к агрессии, а включать дополнительные карты для контроль матч-апов смысла нет.

Поэтому лучшие сборки Квест Паладина — анти-агро версии без Грбовщика и с соответствующими техническими картами. Обратите на них внимание в первую очередь.



Классический Квест Паладин

Квест Мех Паладин

 Подготовка муньи Задача: разыграйте 5 существ с «Перерождение». Награда: «Биты и кирпачи». 1 Мана, 1 Золото, 1 Золото	 Кристаллология Вы берете из колоды двух существ с атакой 1. x2	 Мурлок Перерождение 1 Мана, 1 Золото, 1 Золото	 Микромушья Перерождение. В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +1 к атаке. 2 Мана, 1 Механизм, 2 Золото	 Археолог на паланин Боевой клич: если у вас под контролем есть задача, вы берете карту. 2 Мана, 2 Золото, 3 Золото	 Храмовый берсерк Перерождение +2 к атаке, если у этого существа неполное здоровье. 2 Мана, 1 Золото, 2 Золото
 Свечкотрога Перерождение 3 Мана, 3 Золото, 2 Золото	 Овящение Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника. 4 Мана, 2 Золото	 Серебряный клинок Каждый раз, когда ваш герой атакует, восстанавливает ему 2 ед. здоровья. 4 Мана, 4 Золото, 2 Золото	 Газраждунья Магнетизм Божественный щит Провокация Механизм 4 Мана, 2 Золото, 4 Золото	 Древний страж Похищение жизни Перерождение 4 Мана, 4 Золото, 2 Золото	 Костяной дух Провокация Перерождение 4 Мана, 2 Золото, 5 Золото
 Зиппакс Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Похищение жизни. Натиск. Механизм 5 Мана, 3 Золото, 2 Золото	 Механойц Предсмертный крик: призывает робозера 8/8. Механизм 5 Мана, 0 Золото, 5 Золото	 Защитный хармута Провокация. Перерождение. Предсмертный крик: восстанавливает вашему герою 3 ед. здоровья. 6 Мана, 3 Золото, 4 Золото	 Механист-аппаратчик Предсмертный крик: призывает механического дракона 7/7. Механизм 6 Мана, 2 Золото, 2 Золото	 Легионы Кангора Вскрывает 3 ваших механизма. Они сохраняют полученные эффекты «Магнетизма». 7 Мана, 2 Золото	



Классическая и одна из самых популярных сборок Квест Паладина, в которой нет ничего лишнего: механизмы, существа с перерождением, способы добора и Освящение для борьбы с агро колодами.

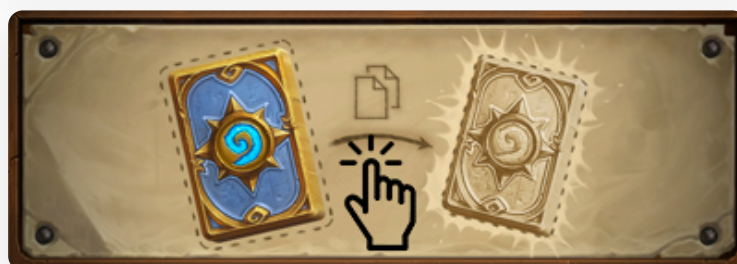
Квест Паладин от Nohandsgamer

Квест Паладин от NOHANDSGAMER

<p>1</p> <p>Задать: разогнать 5 существ с «Перерождением». Награда: «Битвы мучий».</p> <p>Мурлок</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Вы берете из колоды одну карту с атакой 1.</p> <p>Мурлок</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Перерождение</p> <p>Мурлок</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Предсмертный крик: вы берете карту.</p> <p>Мурлок</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Урон от заклинаний +1. Предсмертный крик: вы берете карту.</p> <p>Мурлок</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Атака и здоровье выбранного существа становятся равны 1.</p> <p>Мурлок</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Перерождение. В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +1 к атаке.</p> <p>Механизм</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>Перерождение +2 к атаке, если у этого существа непоное здоровье.</p> <p>Мурлок</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Боевой жезл: если у этого существа 3 или более существ, вы получаете контроль над одним из них, выбранном случайно.</p> <p>Механизм</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Перерождение</p> <p>Мурлок</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Магнетизм. Божественный щит. Провокация</p> <p>Механизм</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Позиция жизни. Перерождение</p> <p>Механизм</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p> <p>Мурлок</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Каждый раз, когда ваш герой атакует, восстанавливает ему 2 ед. здоровья.</p> <p>Механизм</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Провокация. Перерождение</p> <p>Мурлок</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Позиция жизни. Наезд.</p> <p>Механизм</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Предсмертный крик: призывает робозавра 8/8.</p> <p>Механизм</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Предсмертный крик: призывает мекхического дракона 7/7.</p> <p>Механизм</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Провокация. Перерождение. Предсмертный крик: восстанавливает вам 3 ед. здоровья.</p> <p>Механизм</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Воскрешает 3 ваших мучий. Они сохраняют полученные, но не «Магнетизм».</p> <p>Механизм</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	

MANACOST
kolodaheartstone.ru

8420

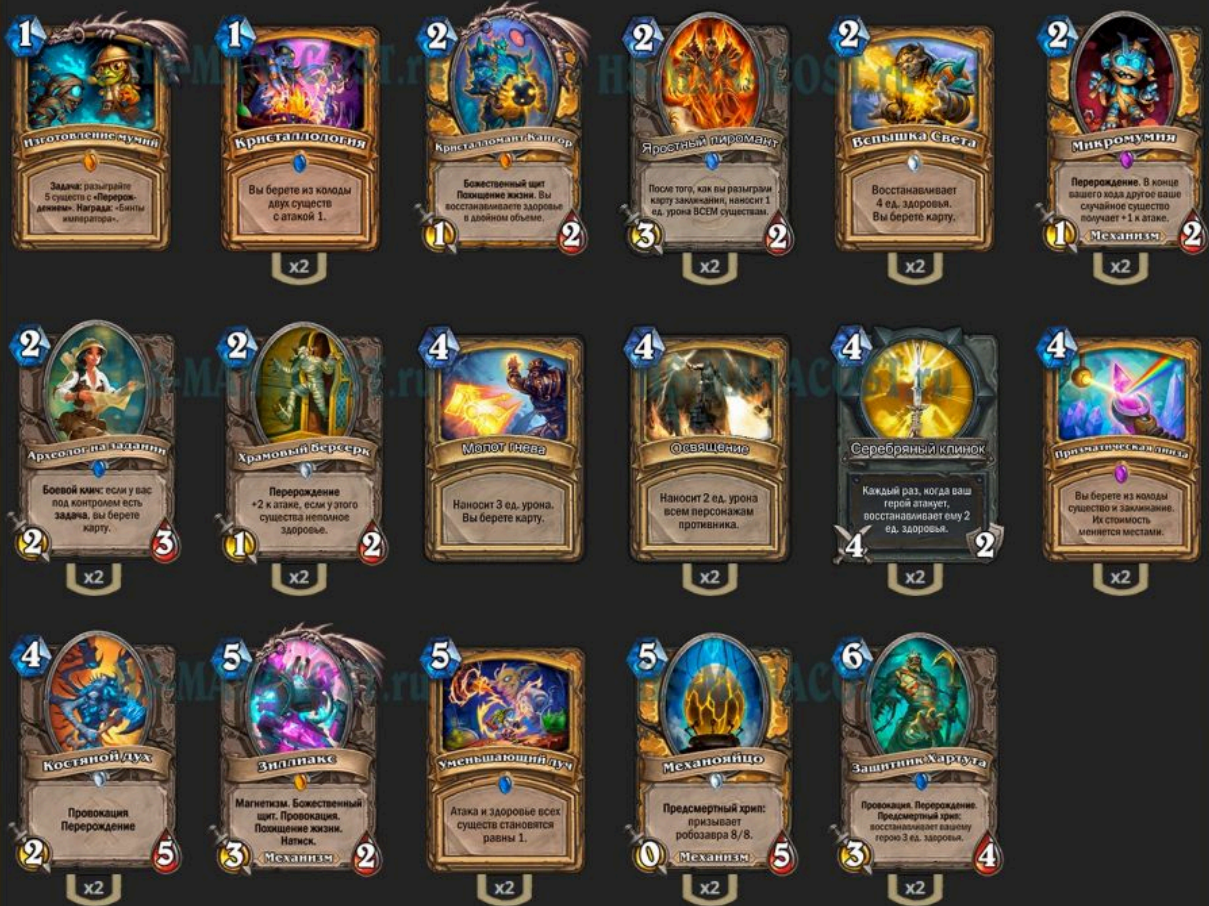


Сборка из топ-100 Легенды играет дополнительные карты на добор (**Собиратель сокровищ**, **Маг крови Талнос**) вместо **Археолога на задании** — так добор становится стабильнее и не заканчивается после выполнения квеста. Хотя из-за этого слабее становится второй ход: вы ставите не 2/3, а 2/1 или 1/1 существо.

Также примечательно **Подчинение** - опция хороша в зеркальных поединках и против Жрецов. **Ментальный техник** поможет в темповых матч-апах, его мало кто будет обыгрывать. Колода ориентирована на агро поединки, и это правильное решение для Квест Паладина.

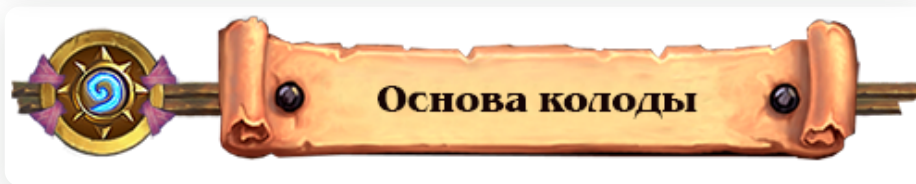
Анти-агро Квест Паладин от Firebat

Анти-агро Квест Паладин от Firebat

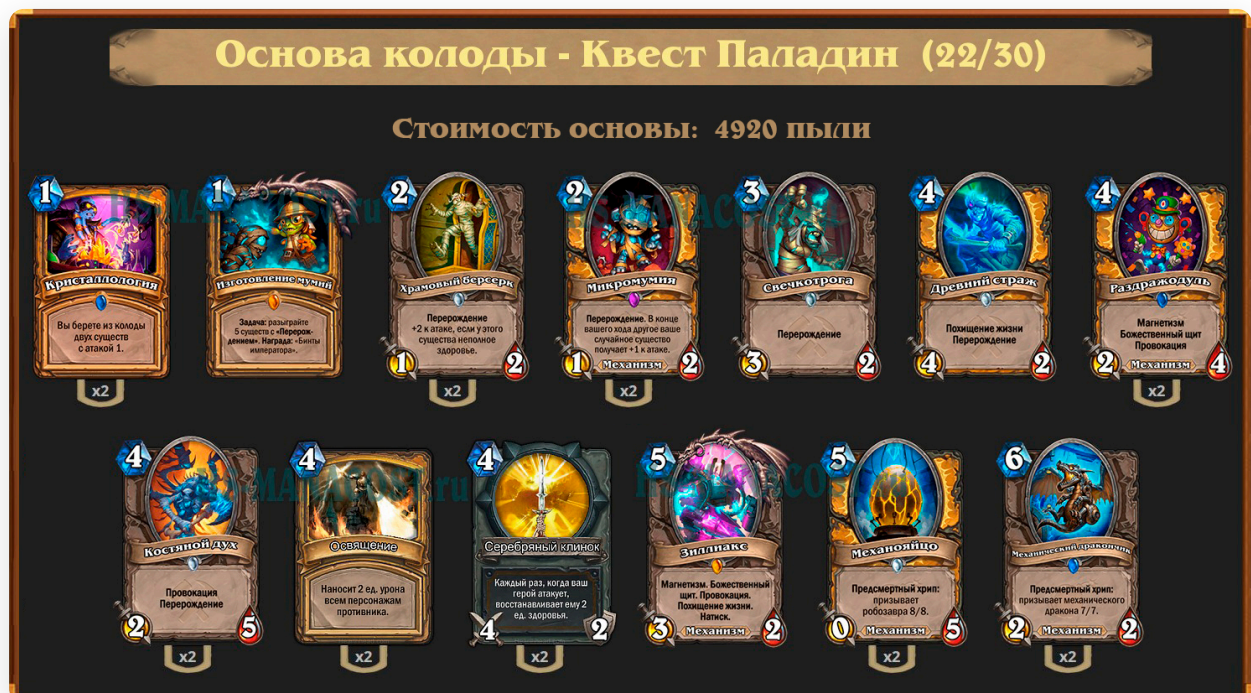


Firebat взял за основу сборку Холи Паладина, убрал оттуда комбинационные составляющие и дополнил опциями для квеста. В колоде нет даже **Механического дракончика** и **Легионов Кангора**, и всего 8 существ с перерождением. Такая сборка удивит оппонента ремувалами и может дать ответ на тяжелые угрозы Комбо Жреца и других.

[К оглавлению](#)



Основа колоды — это карты, которые встречаются во всех или почти всех сборках архетипа.



У Квест Паладина устоявшийся костяк колоды, благодаря которому он относительно легко выполняет квест. Среди существ с перерождением всегда есть **Микромумия** и **Костяной дух**, часто добавляют **Храмового берсерка**, **Свечкотрогу**, **Древнего стража**, хотя этот набор может меняться. Анти-агро сборки не обходятся без **Защитника Хартута**.

Легионы Кангора присутствуют почти везде, но их нельзя считать обязательными. Колода может обойтись без этой легендарки, особенно если вы рассчитываете на

быстрые поединки или ищите бюджетную сборку.

О других опциональных картах читайте далее.



Яркотрон — полезная опция против агро колод. Можно играть на первом ходу вместо **Изготовления мумий** в самых быстрых матч-апах.

Подчинение / Равенство / Уменьшающий луч — пригодятся в зеркальных поединках и против колод с большими существами (Жрец, Рено Маг). Неплохо играют и в агро матч-апах в связке с **Освящением**.

Кристалломант Кангор — возьмите в анти-агро сборку, где есть **Вспышка Света**, **Защитник Хартута** и другие. На поздних этапах можно копировать **Кристалломанта Кангора**, чтобы восстанавливать в 4 раза больше здоровья.

Призматическая линза — хороший добор, поможет совершить сильный темповый ход, если вы разыграете **Легионы Кангора** или дорогое существо за меньшее количество маны.

Археолог на задании — силен на первых порах матча, но после выполнения квеста теряет свою силу. Карта неплоха, учитывая то, что Паладин не так быстро выполняет задачу, а добор ему нужен всегда.

Маг крови Талнос / Собиратель сокровищ — дополнительные источники добора. Подойдут как для анти-агро сборок, так и для классических.

Яростный пиромант — сильная опция против колод с мелкими существами. Поможет против Квест Шамана, Зоолока, Мурлок Паладина. С **Яростным пиромантом** лучше добавить какие-то дешевые заклинания. Самый подходящий вариант - **Вспышка Света**.

Бронзовая привратница — дополнительный магнетизм и защита, которая хорошо играет с **Легионами Кангора**. Не так хороша сама по себе, но в самых тяжелых случаях можно ставить ее в темп против агро колод.

Защитник Хартута — отличная анти-агро опция, обязательно добавьте в колоду, если хотите побеждать не только Воинов. От такого существа будет тяжело избавиться быстрым противникам, особенно если вы будете копировать ее силой героя снова и снова.

Гробовщик — тяжелая и жадная опция, призванная улучшить медленные матч-апы. Но важно, что Квест Паладин переигрывает контроль колоды и без **Гробовщика**, поэтому брать его в сборки не стоит.

[к оглавлению](#)



Квест Паладин только на первый взгляд кажется дорогим, но при ближайшем рассмотрении видно, что многие дорогие карты можно и даже нужно заменить. Подстраивая колоду под агро матч-апы, вы так или иначе избавитесь от многих дорогих карт. Хотя есть и незаменимые опции.

Изготовление мумий и **Микромумия** — обязательные карты. **Микромумия** — сильный классовый механизм с перерождением, которые синергирует и с другими механизмами (а значит и с **Легионами Кангора**), и помогает выполнять квест. Более того, это “липкий” второй дроп, полезный в агро матч-апах. Хотите играть Квест Паладином — потратьте пыль на эти три карты.

Легионы Кангора — можно убрать из колоды, заменив на провокации (**Защитник Хартута**, **Бронзовая привратница**) и другие анти-агро опции.

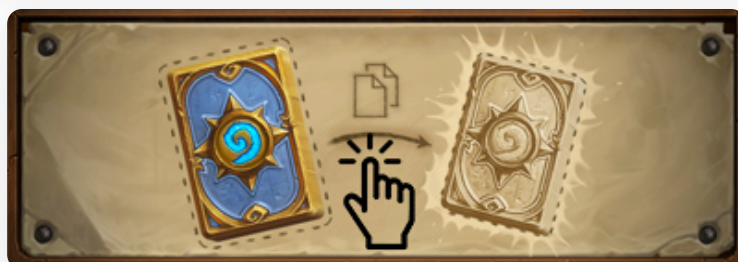
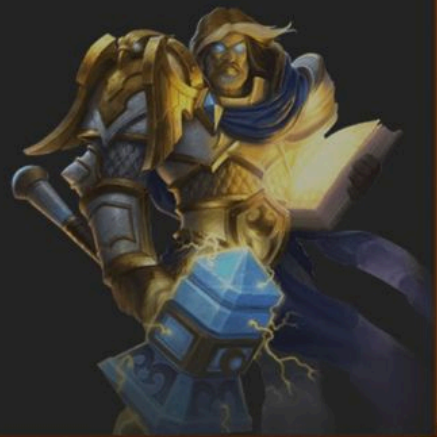
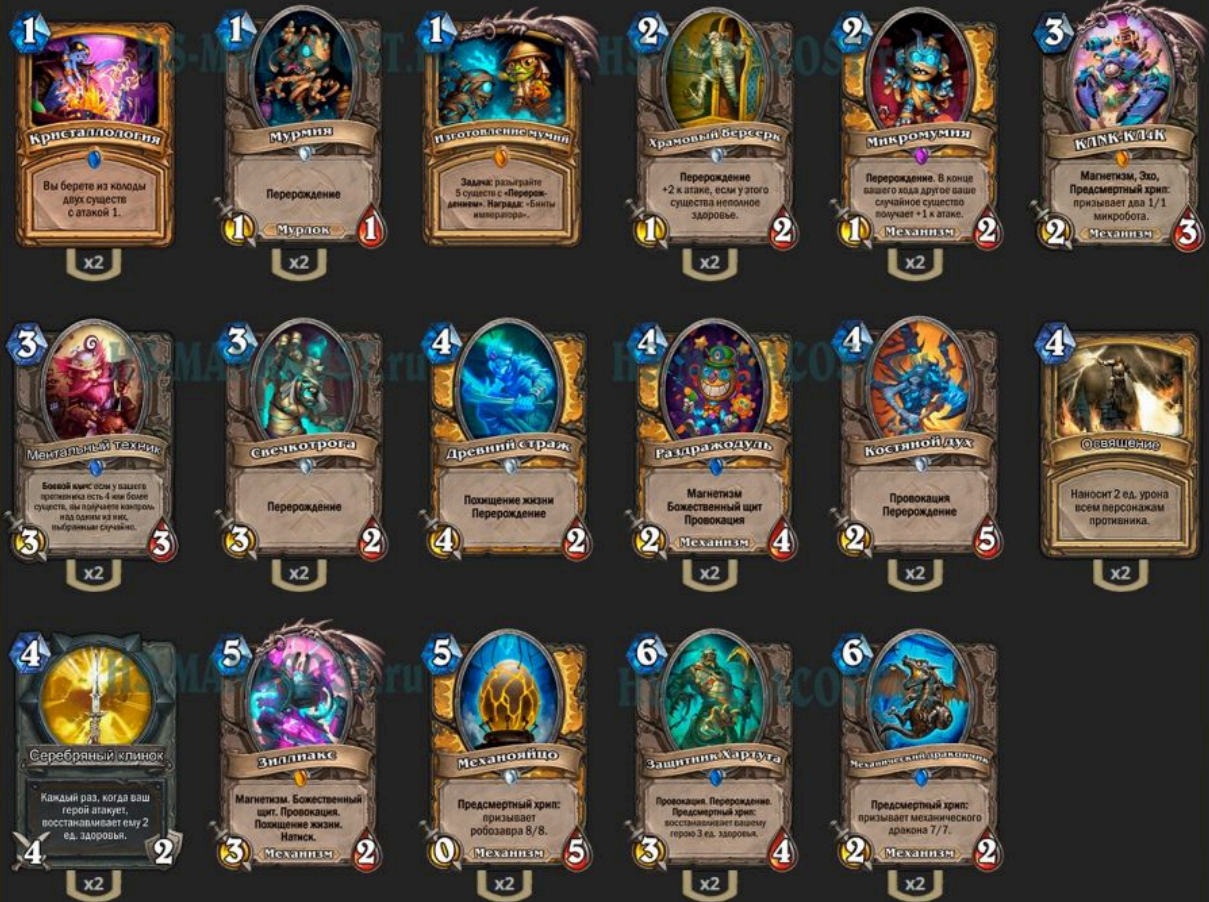
Гробовщик — нужен в основном против Воина. Если вы хотите побеждать в других матч-апах и повисить винрейт против агро колод, то убрать **Гробовщика** не просто можно, а даже нужно. Тратить пыль на такую специфичную карту не стоит.

КЛНК-КЛ4К и **Зиллиакс** — карты, которая наверняка есть уже у всех. Если у вас до сих пор нет **Зиллиакса**, не жалейте на него пыль.



Максимально бюджетный Квест Паладин

Максимально бюджетный Квест Паладин









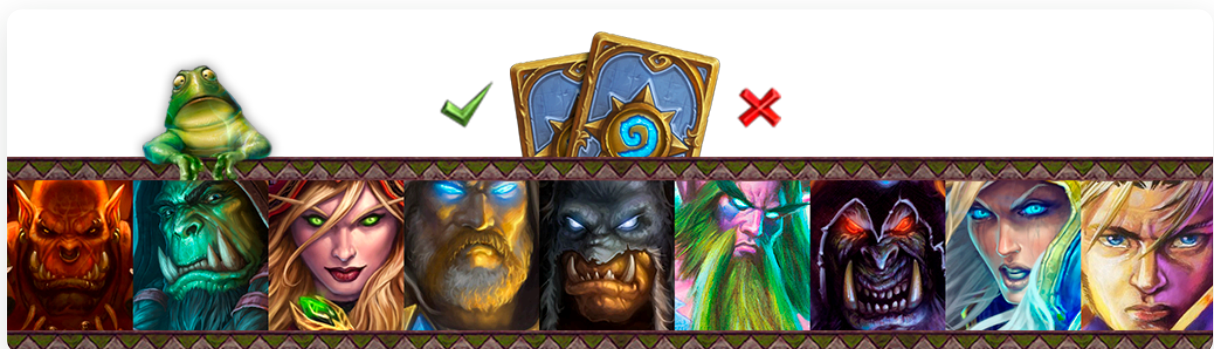
Бюджетная версия стоит 5440 пыли (не считайте бесплатного КЛНК-КЛ4Ка), а если у вас был Зиллиакс, то потратиться придется еще меньше. Такая колода все еще хороша в медленных матч-апах. Если вам захочется утяжелить ее, создайте в первую очередь Легионы Кангора.

[к оглавлению](#)



Для начала несколько общих советов:

-  *Кристаллология* — важнейшая карта в колоде, поэтому не бойтесь сбрасывать все карты в ее поисках. Чаще всего это правильное решение.
-  *Квест Изготовление мумий* остается всегда.
-  *Всегда оставляйте Археолога на задании, если он есть в колоде.*
-  *Ментального техника* оставляйте против Зоолока, Паладина и других темповых классов.
-  *С хорошей рукой можно оставить Костяного духа, особенно в агро матч-апах.*
-  *Всегда остаются Мурмия, Микромумия, чаще всего Свечкотрога и Храмовый берсерк. Благодаря этим картам муллиган Паладина становится не очень сложен: вы всегда ищете существ для выполнения квеста (и Кристаллологию).*



Воин: Кристаллология, Археолог на задании, Свечкотрога, Микромумия, Мурмия, Храмовый берсерк.

Паладин: Кристаллология, Археолог на задании, Мурмия, Храмовый берсерк, Микромумия, Ментальный техник. С хорошей рукой - Освящение.

Охотник: Кристаллология, Археолог на задании, Микромумия, Храмовый берсерк, Мурмия, Свечкотрога. С хорошей рукой — Зиллиакс.

Друид: Кристаллология, Археолог на задании, Свечкотрога, Храмовый берсерк, Мурмия, Микромумия.

Разбойник: Кристаллология, Археолог на задании, Храмовый берсерк, Микромумия, Мурмия. С хорошей рукой — Костяной дух.

Шаман: Кристаллология, Археолог на задании, Мурмия, Микромумия, Свечкотрога. С хорошей рукой — Костяной дух.

Маг: Кристаллология, Археолог на задании, Мурмия, Микромумия, Храмовый берсерк, Свечкотрога, Подчинение.

Жрец: Кристаллология, Археолог на задании, Мурмия, Микромумия, Храмовый берсерк, Свечкотрога.

Чернокнижник: Кристаллология, Археолог на задании, Ментальный техник, Свечкотрога, Храмовый берсерк, Освящение.

[к оглавлению](#)



Суть архетипа

Квест Паладин — незамысловатая колода. Геймплей прост и предсказуем, поэтому архетип подходит новичкам.

В начале Квест Паладин разыгрывает задачу и стремится разыграть как можно больше существ с перерождением. Из-за этого он немного проседает по темпу в начале игры. Он пропускает первый ход из-за квеста, да и существа с перерождением обычно не очень темповые, хоть и "липкие". Однако Квест Паладин может перевернуть ситуацию в середине игры, то есть после выполнения квеста. В ход идут мощные механизмы с хрипами и провокацией. В этом он напоминает Мех Паладина времен Возмездия теней — тот действовал примерно так же. Именно на механизмы с провокацией вы будете полагаться в первую очередь в агро матч-апах.

В контроле поединках Квест Паладину намного легче. Ваши существа не встречают много угроз со стороны противника в начале партии, а после выполнения квеста Утера уже не остановить. Благодаря “липкости” существ и жадной силе героя Паладина почти невозможно переиграть по выгоде.

Недостаток колоды — мало добора. В этом помогает только **Кристаллология** и опциональные карты на добор, если они есть (**Археолог на задании**, **Собиратель сокровищ** и др.). Поэтому важно не разбрасываться картами, не подставляться под ремувалы и расходовать ресурсы с умом. Если же карты в руке все-таки заканчиваются, положитесь на силу героя: она поможет вам извлекать больше выгоды из карт с сильными эффектами.

Квест Паладин не играет ремувалов (кроме **Освящения**), поэтому вернуться в игру ему сложнее, чем другим медленным колодам. “Камбекнуть” вы можете только благодаря провокациям и новой силе героя, однако это очень медленный способ против агро колод.

Архетип уязвим к немоте и возвращению в руку. Также у Паладина нет эффективного исцеления, кроме **Зиллиакса** и **Серебряного клинка**. Старайтесь извлечь из этих карт максимум выгоды: **Зиллиакс** хорош в магнетизме с другими механизмами, а если вам удастся скопировать его силой героя, то исцеления будет предостаточно.



Выполнение квеста (до 6-8 хода)

В начале игры нужно играть максимально темпово, чтобы не отставать от соперника. Старайтесь играть по кривой маны, выгодно разменивайтесь, ставьте как можно больше существ.

Против медленных соперников не торопитесь. Вам не так страшны AoE зачистки из-за перерождения существ, однако выкидывать карты тоже не стоит. Помните, что с добором у вас проблемы.

Забудьте о базовой силе героя. Прожимайте ее только в случае, если нет других хороших вариантов. Иногда силу героя и вовсе не стоит играть, если вы хотите обыграть **Потасовку** или **Ментального техника**, или другие карты. Чаще Паладины-рекруты мешают, чем помогают.

Даже если вам не удалось реализовать задачу к 5-6 ходу, не бойтесь ставить мощных существ с хрипами — [Механояйцо](#), [Механического дракончика](#). Не держите в руке карты для поздней игры, чтобы выполнить квест, потому что вам нужно играть максимально темпово. Лучше поставить [Механического дракончика](#) и опоздать с задачей на 1 ход, чем потратить ману на дешевое существо с перерождением и отстать по столу.

Не переживайте, если не получается реализовать квест рано. Это не так просто сделать в быстрых матч-апах, да и в медленных часто захочется сыграть что-то, кроме существ с перерождением.

[к оглавлению](#)



Середина игры (после 6-8 хода)

Когда вы получите новую силу героя, старайтесь копировать самых сильных существ. Как правило, это механизмы с мощными хрипами. Если таких нет — копируйте существ с перерождением. Если нет и их — копируйте что угодно.

Помните, что копии 2/2 сохраняют все эффекты цели, даже натиск от [Зиллиакса](#). Так что не торопитесь завершать ход раньше времени.

Старайтесь прожимать новую силу героя каждый ход, но не жертвуйте мощными темповыми ходами. Иногда вам придется играть [Легионы Кангора](#), [Зиллиакса](#), [AoE ремувалы](#), оружие, [КЛНК-КЛ4Ков](#) — такие ходы иногда гораздо более темповые, а темп нужен и на поздних стадиях игры. Подумайте, что создаст больше давления и угрозы — применение силы героя или розыгрыш карты.

[к оглавлению](#)



Поздняя игра (после 9-10 хода)

На поздних этапах ваша цель - извлекать как можно больше выгоды. Здесь уже проще играть новую силу героя каждый ход, не жертвуя сильными картами. Мощная связка **Гробовщик** + сила героя, которая не оставит шансов ни одному медленному сопернику. **Легионы Кангора** + сила героя - тоже сильный ход, если воскреснут мощные механизмы.

На поздних этапах у вас может не остаться карт в руке, поэтому играйте более жадно и полагайтесь на силу героя, которая всегда будет при вас.

[к оглавлению](#)




Общие полезные советы





*Обязательно следите за колодой в уме или с помощью DeckTracker. Из-за отсутствия добора каждый "топдек" становится на вес золота, поэтому важно знать и рассчитывать на карты, которые остались в колоде. Также необходимо четко знать, что даст **Кристаллология**.*





Изучите популярные колоды меты: важно знать, какие ремувалы есть в игре, кто играет немоту, кто — возвращение в руку и т.д.

 *Правильно обыгрывайте эти ремувалы. Если у оппонента мало карт в руке или какие-то из них уже выходили, то можно играть смелее. Если же велик шанс того, что ваше существо будет нейтрализовано, то лучше вести себя осторожнее. Однако в сложных ситуациях не обыгрывайте все подряд и играйте нагло, если иначе не победить.*

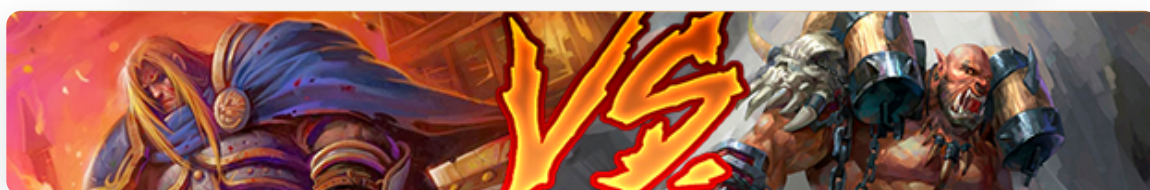
 *Следите за “кладбищем” механизмов. Базовый DeckTracker здесь не поможет, так что к нему нужно дополнительно установить плагин Graveyard, найти его вы можете [здесь](#). Это нужно для **Легионов Кангора**. Лучший вариант — воскрешение трех механизмов с магнетизмом и предсмертными хрипами, худший — 1/1 механизмы с **КЛНК-КЛ4Ка**. Также высок шанс призвать много **Микромумий**, потому что их умрет минимум 4 на вашей половине. Если вы будете копировать их новой силой героя — то больше.*

 ***Легионы Кангора** воскресят полноценную копию механизма, а не с 2/2 характеристиками.*

 *Играйте **Легионы Кангора** в темп против агро колод, если на вашей половине умерло несколько хороших механизмов с провокацией. Жадничать нужно только в самых медленных матч-апах.*

 *Если вы боитесь ремувала и не хотите подставлять существо, можно дождаться момента, когда его можно будет сыграть вместе с новой силой героя. Такое можно себе позволить в медленных матч-апах или быстрых, если у вас преимущество.*

[к оглавлению](#)



Контроль Воин — самый благоприятный матч-ап и надежда Квест Паладина. Собственно, ради него эта колода и создавалась: Паладин побеждает Гарроша чуть ли не в 8 играх из 10.

Вас не тревожат ремувалы, потому что все они не нейтрализуют хрипы и перерождение. Все, что вам нужно — просто разыграть квест, а затем копировать лучших существ с хрипами и давить Гарроша. Он никогда не сможет переиграть вас по выгоде, потому что столько ремувалов у него в принципе нет.

Старайтесь играть **Механояйцо** и **Механического дракончика** только в комбинации с новой силой героя. Желательно, чтобы они были под защитой провокаций или на половине Воина не было значительного количества угроз.

Играйте смелее и агрессивнее после того, как Воин дойдет до 10 хода и разыграет **Безумного гения Бума**.



Мурлок Паладин — опаснейший матч-ап, в котором вам вряд ли удастся победить с плохим заходом карт и без невезения противника. Рассчитывайте на то, что он не найдет **Призматическую линзу** и не сможет рано сыграть **Приманку для рыб**.

Постарайтесь захватить стол существами с перерождением до 4-5 хода, чтобы разменяться с большинством угроз. Сохраните **Освящение** для этого момента. Если удалось справиться с первой **Приманкой для рыб**, постарайтесь сразу же перейти в ответное наступление, потому что со второй вы вряд ли разделаетесь.

Не обыгрывайте **Ядовитого плавника**, если не получается размениваться со всеми мурлоками. Рассчитывайте, что Паладин его не нашел. Копируйте угрозы с баффом **Раздраждоуля** или **Зиллиакса**.

В **зеркальном матч-апе** все будет зависеть от темпа и хорошей кривой маны. Если вам удастся рано завершить квест, поставить сильные механизмы и завершить наступление **Легионами Кангора**, то противник вряд ли осилит это. Помните, что у него, как и вас, не будет никаких ремувалов, кроме **Освящения**. Старайтесь не подставляться под **Ментального техника**, но в тяжелых случаях не обыгрывайте его — эту опцию играют не все сборки.



Зефрис Охотник не опасен для Паладина, несмотря на обилие ремувалов. Обыграть их, как правило, несложно. Если это **Морозная ловушка**, не торопитесь атаковать большими существами, выставляйте больше мелких существ. Часто Охотник будет вынужден размениваться самостоятельно.

Рексару непросто справиться с натиском “липких” существ: у него много точечных ремувалов, а вот АоЕ не хватает. Однако в этом ему может помочь **Зефрис Великий**. Часто Зефрис колоды будут играть против вас **Массовое рассеивание**, но обыграть подобное у вас редко получится, и делать этого не стоит.

Перед 7 ходом оппонента постарайтесь поставить на стол провокацию, чтобы защититься от **Короля Круша**. Также готовьтесь к сложному 10 ходу, в который выйдет **Зул'джин**.



Квест Друид — положительный матч-ап. Выставляйтесь на максимум, пока Друид разыгрывает квест и не может играть в полную силу. От существ с перерождением ему будет тяжело избавиться даже с выполненной задачей. Постарайтесь не дать ему совершить переворот своими сильными картами. Ставьте к 5-6 ходам существ, с которыми не справится легко [Оазисный волноплеск](#) и не пробьёт [Звездопад](#). Копируйте угрозы с хрипами. Не бойтесь немоты и ремувалов — Друид может только наносить урон, но не убирать предсмертные хрипы или убивать существ сразу же.

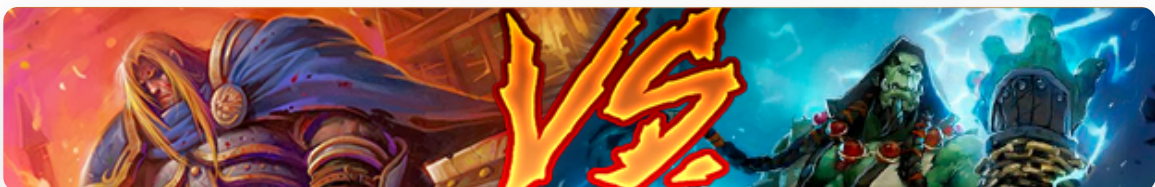


Темпо Разбойник — напряженный матч-ап из-за большого количества взрывного урона. Если часто встречаете Темпо Разбойника, вам точно следует взять анти-агро сборку. Будут полезны все исцеляющие эффекты и провокации. Сильны [Серебряный клинок](#), [Защитник Хартута](#), [Зиллиакс](#), [Ментальный техник](#). Копируйте механизмы под баффом [Зиллиакса](#) и [Защитника Хартута](#) — от последнего Валире будет тяжело постоянно избавляться.

Старайтесь не попасть под [Ошеломление](#): проверяйте, есть ли оно в руке оппонента. Если вышла первая копия или Разбойник не сыграл этот ремувал на хорошую цель, не обыгрывайте [Ошеломление](#).

Если вам удастся вовремя исцелиться, пока соперник будет сетапить летал и останется без карт в руке — вы победите.

Квест Разбойник — не всегда играет [Ошеломление](#), но может неприятно удивить сгенерированными ремувалами. Хорошо, что у Паладина их не так много, однако Разбойник может воровать карты других классов. Отыгрывать от этого не стоит в любом случае, потому что ремувалов слишком много, да и они легко могут не зайти оппоненту. Старайтесь не отставать по темпу и пользоваться отсутствием ремувалов в колоде оппонента.



Квест Шаман — неприятный матч-ап, в котором вы будете себя чувствовать неуклюже и неповоротливо. Когда Тралл разыграет свой квест, вы можете еще и наполовину не приблизиться к выполнению своего.

Все, что вы можете сделать — как можно быстрее разыграть квест и начать активное давление на соперника. Занимайте стол с первых ходов существами с перерождением, пока Шаман возится со своими Прихвостнями и другой мелочью.

Зачастую вам не нужно обыграть **Земной шок**, потому что на это просто не будет времени. Он есть не во всех сборках Квест Шамана. Но если оппонент разыграл Эфириала-прихвостня, он может найти и **Земной шок**, и **Сглаз**, и другие ремувалы.



Рено Маг — медленный и выгодный матч-ап. Постарайтесь увести Джайну в позднюю игру, когда ей будет тяжелее бороться за стол. Старайтесь быстрее завершить квест и начать копировать мощные хрипы.

Маги опасны эффектами заморозки, которые полностью парализуют ваши действия. Если ожидаете Снежную бурю, скопируйте силой героя **Механояйцо** или **Механического дракончика**, чтобы Джайне было невыгодно давать зачистку на 2 урона.

В матч-апе с Рено Магом можно играть смелее, так как в его колоде только по одной копии опасных карт. Но будьте готовы к тому, что **Зефрис Великий** даст Джайне **Массовое рассеивание**, **Потасовку** или **Круговерь Пустоты**.

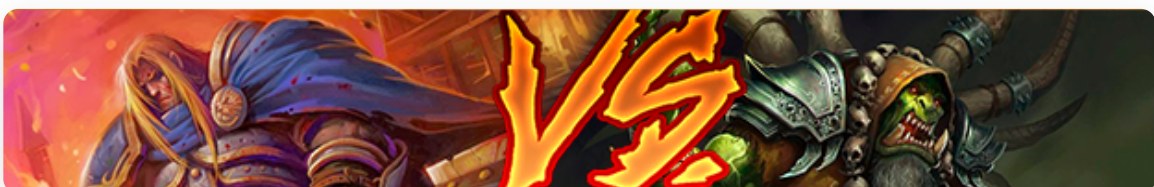
Противник может разыграть **Антимагию**, чтобы заблокировать **Легионы Кангора**, и вы никак не сможете обыграть секрет, если не сохранили Монетку и играете колодой без дешевых заклинаний. В таком случае придется рисковать и рассчитывать на то, что это не тот секрет, которого вы боитесь.

Маг также может нейтрализовать ваши крупные провокации **Волей призывателя**.



Комбо Жрец — опасный противник, который играет много баффов и ненавистную для Паладина немоту. Постарайтесь выманить немоту на незначительные угрозы и не позволить ему реализовать ее на провокаторов. Будет даже неплохо, если Андуин отдаст ее на **Механического дракончика** или **Механояйцо**.

Старайтесь сразу же убивать **Верховного жреца Амета** или хотя бы сбивайте ему здоровье. Спамьте стол максимумом характеристик со старта, разменивайтесь с ранними угрозами Андуина, чтобы тот не реализовал баффы.

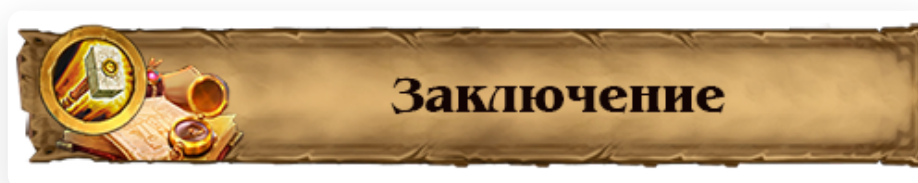


Зоолок — очевидно опасный, потому что агрессивный. Как и всегда, спамьте стол, играйте темпово и разменивайтесь со всеми угрозами противника. Задерживайте оппонента **Костяным духом** и другими провокациями, защищайте важных существ и своего героя.

После выполнения квеста копируйте существ под баффом **Зиллиакса** или **Защитника Хартута** - очень неприятное существо для любой агро колоды.

Как можно быстрее определите, играете ли вы с классическим Зоолоком или с Зефрис Зоолоком. Во втором случае готовьтесь к опаснейшим массовым эффектам, взрывному урону и т.д.

[к оглавлению](#)



Квест Паладин — относительно простая в исполнении колода с незамысловатым геймплеем. Ее недостаток в полярности матч-апов: он успешно играет с Контроль Воином и медленными оппонентами, но часто уступает быстрым. Однако вы можете построить колоду так, чтобы адаптировать ее к агро матч-апам, хотя сделать ее неуязвимой к ним не выйдет — не тот архетип. Тем не менее, с грамотным подходом к игре и выгодными соперниками можно быстро продвинуться по ладдеру и взять Легенду.

Спасибо за прочтение гайда, и удачи в спасении Ульдума.