

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

{Обновлено} Зефрис Секрет Паладин - колода с самым высоким винрейтом. Гайд по архетипу.

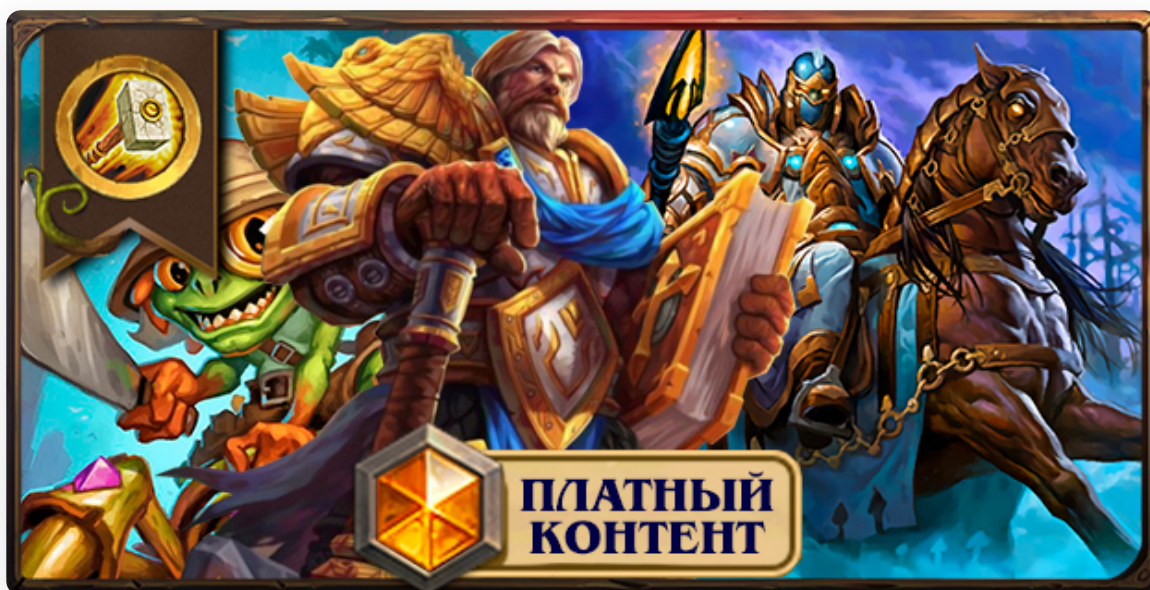
06.11.2019

Гайды

Гайды Спасители Ульдума

Зефрис Секрет Паладин

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Зефрис Паладин или Зефрис Секрет Паладин долгое время сохраняет позицию лидера среди колод с самым высоким винрейтом. У него действительно мало плохих матч-апов и почти нет безнадежных.

Зефрис Паладин напоминает Секрет Паладина: он тоже использует Загадочного претендента и набор секретов. Но это мидрейндж колода, которая рассчитывает на позднюю игру и тяжелые угрозы: [Рагнарос](#), [Сиамат](#), [Тирион Фордринг](#) и другие, в зависимости от сборки. Сейчас игроки не всегда добавляют [Н'Зота](#), хотя раньше он был обязательной картой.

Зефрис Паладину не нравится рост популярности Темпо Разбойника: он так и не смог подстроиться под Валиру, несмотря на свою гибкость и умение адаптироваться к любым

условиям. Если вы часто встречаете Темпо Разбойника, от выбора Зефрис Паладина лучше отказаться.

Геймплей Зефрис Паладина отличается разнообразием: вы почти никогда не сыграете две одинаковые партии. Все из-за того, что в колоде нет одинаковых карт, и Паладин зависит от хорошего захода. Но грамотные игроки смогут воспользоваться преимуществами колоды и обыгрывать недостатки.

В гайде вы найдете популярные сборки архетипа, советы по муллигану и декбилдингу, а также узнаете о специфике геймплея, игры отдельными картами и как вести себя в конкретных поединках.

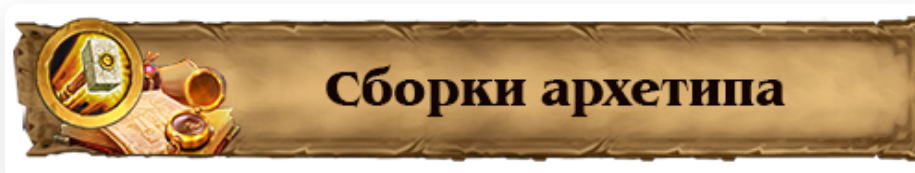
Это обновленная версия гайда, актуальная ноябрьского рейтингового сезона. Далее полный список изменений:

- Обновлены сборки архетипа и описания к ним
- Обновлены вступление и заключение
- Обновлен раздел "Вопросы декбилдинга"
- Обновлен раздел "Муллиган"
- Дополнен раздел "Матч-апы"
- Исправлены мелкие недочеты и ошибки

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. - *Способы победы*
 3. - *Как играть Зефриса Великого*
 4. - *Как играть Сэра Финли из Пасков*
 5. - *Общие полезные советы*
9. *Матч-апы*

Заключение



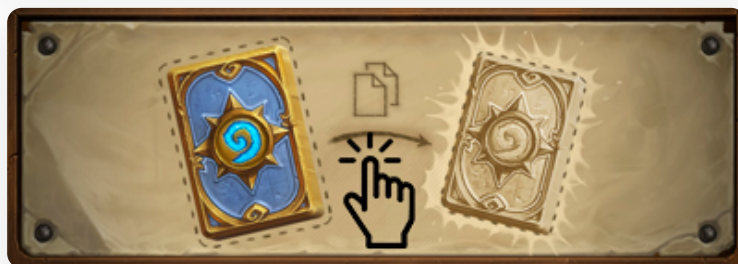


Зефрис Паладин от Vicious Sndicate

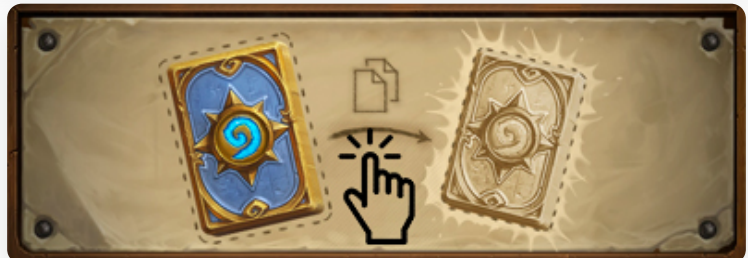
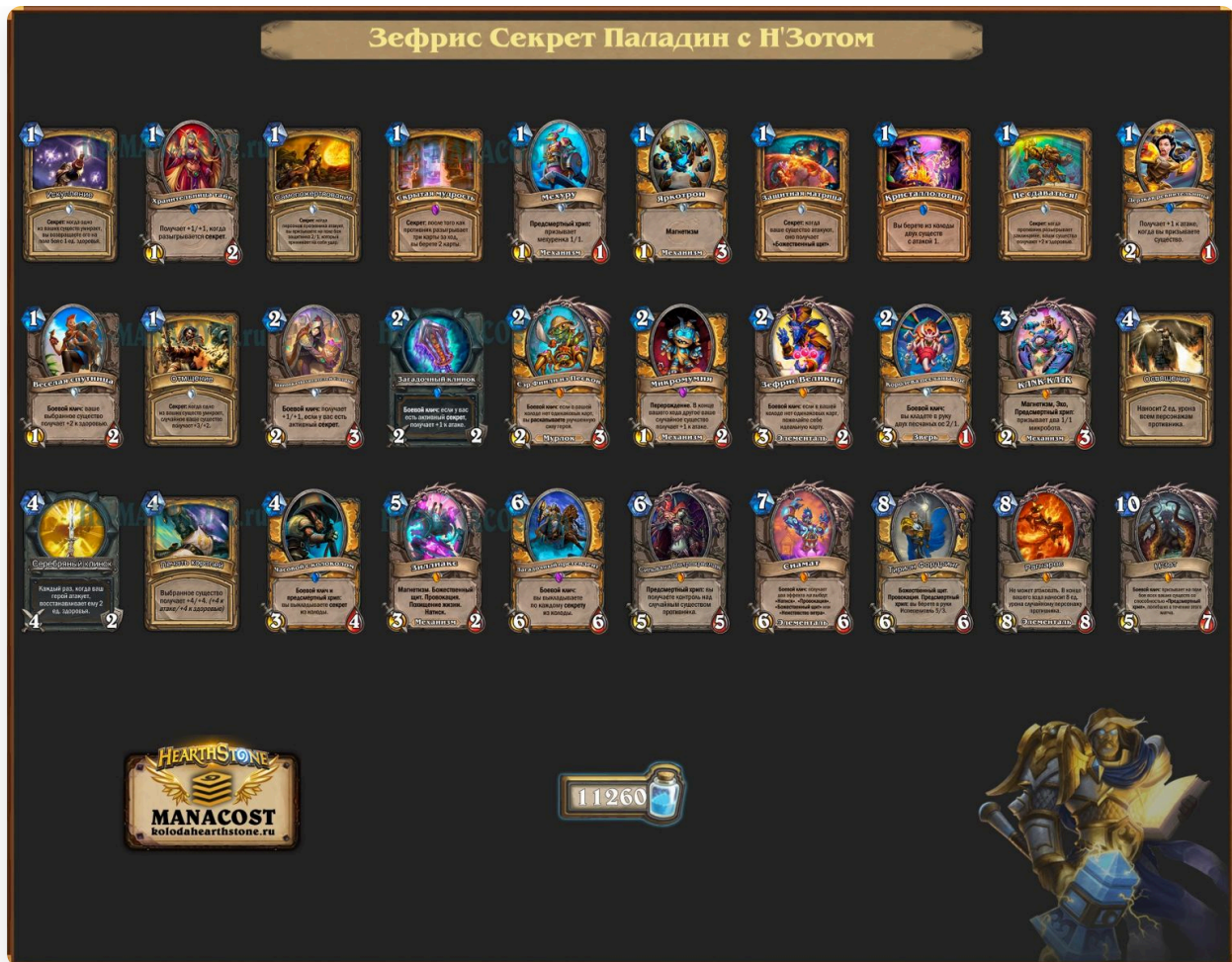
Секрет Зефрис Паладин

HEARTHSTONE
MANACOST
kolodhearthstone.ru

13260

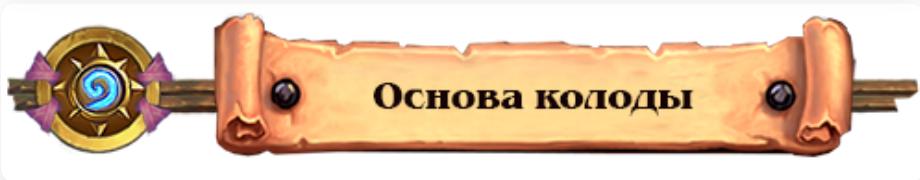


Зефрис Паладин играет стандартный набор секретов: 7 штук, среди которых нет только Покаяния и Око за око. Такая сборка неплохо чувствует себя на первых этапах матча благодаря ранним угрозам вроде Дерзкой ревнительницы, Веселой спутницы и других. Н'Зота в колоде нет, но вы можете добавить его – эта опция отлично вписывается в сборки Зефрис Паладина.



А это старая версия Зефрис Паладина с Н'Зотом, которая все же остается конкурентоспособной. К предсмертным хрипам добавляется **Сильвана Ветрокрылая**, которая усилит вашего **Н'Зота**. Такая сборка больше подойдет для медленных матч-апов. Если хотите защититься от агро колод, добавьте в колоду **Защитника Хартута**.

[К оглавлению](#)

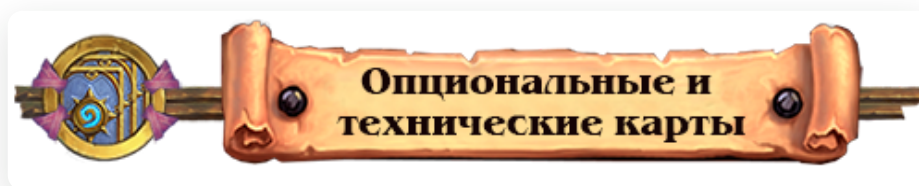


Основа колоды – это те карты, которые встречаются во всех или почти всех сборках архетипа.



В основе всегда будет **Зефирис Великий**, **Сэр Финли из Песков**, набор секретов и синергии с ними, предсмертные хрипы и **Загадочный претендент**. Набор секретов одинаков у всех сборок: это все секреты класса, кроме **Око за око** и **Покаяния**. Тем не менее, **Скрытая мудрость** не добавлена в основу, потому что часто ее легко заменить на более дешевые опции.

Часто в колоду добавляют ранние опции для противостояния агро колодам и раннего давления, а также **Н'Зота**. Подробнее об опциональных и технических картах читайте далее.



Веселая спутница – помогает против агро колод, дает ранним существам выгодно размениваться с врагами.

Королева песчаных ос – полезна в начале игры: вы ставите Королеву на втором ходу, а двух существ 2/1 – на четвертом. Хороша против Друидов и Паладинов.

Командор Рисса – можете добавить в колоду, если есть в коллекции, но присутствие ее необязательно. Поможет извлечь больше выгоды из секретов. Не работает с **Защитной матрицей**.

Раздраждитель – анти-агро опция, синергирует с другими механизмами в колоде. Хороший ход после **КЛНК-КЛ4Ка** на 3 ходу.

Призматическая линза – вероятнее всего, вы возьмете крупное существо и секрет, что даст вам возможность выставить его (существо) рано. Это даст вам преимущество в темпе. Дополнительный источник добора, который так необходим Паладину.

Боекостюм – аналогичен **Печати королей**, хорошая синергия с другими механизмами. Может стать неожиданным финишером.

Легионы Кангора – добавьте в колоду вместе с **Раздраждоулем** и **Механическим дракончиком**. Дополнительная волна угроз, которую вряд ли кто-то будет ожидать. Особенно полезны для контроль матч-апов, но и в быстрых могут стать финишером.

Собиратель сокровищ, Служитель боли – добавьте, если не хватает добора. Пригодятся в разных матч-апах.

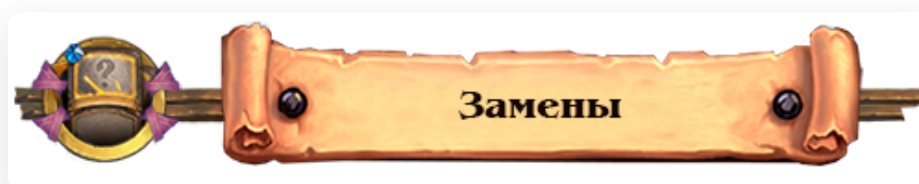
Борец в маске – дополнительная синергия с секретами, помогает освобождать колоду и улучшает топдеки. Не обязателен, если в колоде уже есть **Часовой с колоколом** и **Загадочный претендент**.

Защитник Хартута – добавьте в сборку с **Н'Зотом**, если хотите уверенно себя чувствовать в агро матч-апах.

Н'Зот – перешел в разряд опциональных карт, так как многие сборки обходятся без него. Полезен в медленных матч-апах, но может спасти и в быстрых, если воскресит нескольких **Защитников Хартута**.

Октосари – фановая опция, попробуйте ее в колоде, если есть в коллекции. Но **Октосари** может убить вас, если воскреснет с **Н'Зота**.

[к оглавлению](#)



Зефрис Паладин кажется дорогой колодой, но его можно удешевить, добавив бесплатные карты. Многие эпика и легендарки легко заменяются. Читайте о том, как и чем заменить недостающие карты.

Зефрис Великий – нельзя заменить.

Сэр Финли из Песков – важная карта для Зефрис Паладина, но на первых порах можно обойтись.

КЛНК-КЛ4К – можно заменить любой другой опцией, например, **Раздраждоулем**.

Зиллиакс – создайте эту карту, если хотите играть Зефрис Паладином и любой другой колодой. Не жалейте на него пыль.

Сиамат + Повелитель песков – нужны только вместе. Если нет **Сиамата**, берите **Рагнароса**.

Тирион Фордринг – очень важен Зефрис Паладину, но прожить без него возможно. Можно заменить **Сильваной Ветрокрылой**.

Мудлиган

Для начала несколько общих советов:

- Всегда оставляйте Загадочного претендента, Хранительницу тайн, Сэра Финли из Песков, Зефриса Великого, Кристаллологию.
- Часовой с колоколом остается, только если нет Загадочного претендента.
- Печать королей оставляйте с хорошей рукой в медленных матч-апах.
- Шпионка Похитителей Солнца остается почти всегда, особенно в темповых матч-апах.



- **Воин:** Кристаллология, Хранительница тайн, Сэр Финли из Песков, Загадочный претендент, Зефрис Великий, Шпионка Похитителей Солнца, Микромумия, Королева песчаных ос, Часовой с колоколом.

Паладин: Хранительница тайн, Загадочный претендент, Зефрис Великий, Кристаллология, Микромумия, Королева песчаных ос, Сэр Финли из Песков, Загадочный клинок. С хорошей рукой – КЛНК-КЛ4К. Без Загадочного претендента – Часовой с колоколом.

Охотник: Хранительница тайн, Загадочный претендент, Зефрис Великий, Кристаллология, Мехуру. С хорошей рукой – Не сдаваться!

Друид: Хранительница тайн, Загадочный претендент, Зефрис Великий, Кристаллология, Дерзкая ревнительница, Микромумия, Сэр Финли из Песков. С хорошей рукой – Печать королей, Веселая спутница. Без Загадочного претендента – Часовой с колоколом.

Разбойник: Загадочный претендент, Хранительница тайн, Кристаллология, Яркотрон, Сэр Финли из Песков, Зефрис Великий, Шпионка Похитителей Солнца. С хорошей рукой – Отмщение, Веселая спутница.

Шаман: Загадочный претендент, Хранительница тайн, Кристаллология, Зефрис Великий, Сэр Финли из Песков, Дерзкая ревнительница, Микромумия.

Маг: Загадочный претендент, Кристаллология, Хранительница тайн, Дерзкая ревнительница, Мехуру, Шпионка Похитителей Солнца, Микромумия, Сэр Финли из Песков, Зефрис Великий.

Жрец: Загадочный претендент, Кристаллология, Дерзкая ревнительница, Королева песчаных ос, Зефрис Великий, Хранительница тайн, Шпионка Похитителей Солнца, Мехуру, Микромумия, Сэр Финли из Песков. Без Загадочного претендента – Часовой с колоколом.

Чернокнижник: Загадочный претендент, Шпионка Похитителей Солнца, Освящение, Хранительница тайн, Зефрис Великий, Кристаллология, Микромумия, Мехуру, Сэр Финли из Песков, Яркотрон. Без Загадочного претендента – Часовой с колоколом.

[к оглавлению](#)



Суть архетипа

Зефрис колоды всегда отличаются разнообразием. Не стал исключением и Зефрис Паладин. Каждая карта здесь – в единственном экземпляре, поэтому партии могут серьезно отличаться друг от друга. Многое зависит от захода, при этом добора у Паладина совсем немного. Начиная новую игру, вы всегда будете придерживаться нового плана на победу.

Недостатки колоды – уже упомянутая зависимость от захода и нестабильность секретов. В колоде много карт, которые разыгрывают секреты случайно: Загадочный претендент, Часовой с колоколом, иногда Борец в маске. Не всегда полученные секреты будут играть вам на руку: например, вы можете случайно разыграть Искушение Борцом в маске, затем противник убьет его, и вы получите ненужного Борца в маске 2/1 на столе. Это мешает получению максимальной выгоды.

К тому же, если вы найдете **Часового с колоколом** и **Борца в маске**, то Загадочному претенденту останется совсем немного секретов. Если же все будет наоборот, то полезность потеряют сами Часовой и Борец: после Загадочного претендента они станут просто угрозами 3/4 и 2/4, бесполезные на поздних стадиях. Но жадничать и держать в руке эти карты не стоит, чаще всего играть нужно темпово, а не пассивно. Поэтому **Борца в маске** сейчас играют не так часто.

Основные карты и комбинации:



Загадочный претендент – одна из сильнейших карт в колоде. Особенно здорово, если он вытянет сразу 6 секретов. Всего в колоде их 7, но активными могут быть только 6. Это очень сильный темповый ход, который сразу же затормозит действия противника. Еще важнее то, что **Загадочный претендент** освобождает колоду от секретов, которые не нужны на поздних стадиях игры, и каждый топдек после него становится только лучше.



Н'Зот (не во всех колодах) – это финишер в темповых матч-апах и дополнительная волна угроз в контроль. Главная цель **Н'Зота** – **Тирион Фордринг**, причем вы можете воскресить даже две копии, если найдете еще одного с **Зефриса Великого**. Сильны и другие предсмертные хрипы (**Сильвана Ветрокрылая**, **Защитник Хартута** и др.).



Зефрис Великий – не нуждается в представлении. По сути, **Зефрис Великий** – универсальная техническая карта, которая поможет подстроиться под любой архетип. Поэтому вам не нужно тратить слоты колоды на технические карты, которые будут полезны в одних матч-апах, но бесполезны в других. К тому же, с него можно получить второго **Тириона Фордринга**.



Сэр Финли из Песков – делает Паладина очень сильным почти со старта, если рано найти его. Все улучшенные силы героя полезнее базовой классовой.



Способы победы

1. 1. Контроль стола против агро

Если вы встретили агро колоду, играйте в духе контроль колод. Это актуально против Комбо Жреца, Эволв Шамана, Зоолока, Темпо Разбойника и некоторых других. **Зефрис**

Великий поможет вам найти AoE эффекты или другие способы перевернуть игру, так что вы сможете резко перехватить инициативу и даже победить с его помощью.

Если **Зефрис Великий** не пришел или не сделал ничего сверхъестественного, тогда терпите и ждите **Н'Зота**. Он воскресит несколько провокаций, среди которых будет много **Защитников Хартута**, а это непреодолимая преграда для любой агро колоды.

Выигрывайте время секретами, существами и бафами, никуда не спешите.

1. 2. Раннее давление

Если вы встретили колоду с хорошим планом на позднюю игру (**Н'Зот Жрец**, **Зефрис Охотник**, **Контроль Воин** и даже **Квест Шаман**) и получили хороший заход карт, то старайтесь играть темпово и победить быстро. Очень важен **Загадочный претендент**, который сразу же поставит вас в преимущественное положение.

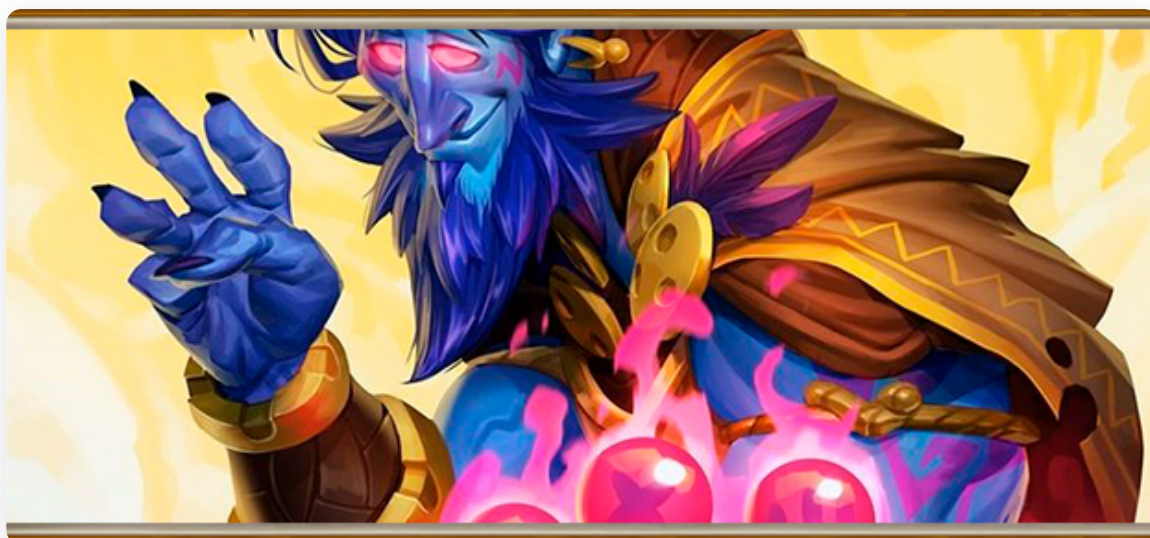
Выбирайте с **Сэра Финли из Песков** силы героя Чернокнижника, Охотника и Мага. Также будет полезен **Тирион Фордринг**, благодаря своим характеристикам и оружию 5/3.

Старайтесь завершить партию быстрее, чем выйдут ключевые угрозы соперника (**Н'Зот**, **Массовое воскрешение** и **Кара гибельная** у Жреца, например).

1. 3. Позднее давление

Если старт не задался, Паладин может уйти в позднюю игру и переигрывать соперников по выгоде. Ищите с **Сэра Финли из Песков** медленные силы героя (Паладин), с которых можно получить много выгоды. С другой стороны, вы редко придете к усталости позже оппонента из-за **Загадочного претендента**, так что в какой-то момент придется переходить к агрессивным действиям поздними существами (**Сиамат**, **Н'Зот**, **Тирион Фордринг**).

[к оглавлению](#)



Как играть Зефриса Великого

Зефрис Паладин ищет с **Зефриса Великого**:

- *Тириона Фордринга*, чтобы воскресить вторую копию *Н'Зотом*

- AoE эффекты в тяжелых случаях против агро колод

- Взрывной урон и массовые баффы, если Паладин близок к леталу

Старайтесь играть **Зеффриса Великого**, когда он может сделать что-то действительно сильное, когда вы видите альтернативу своему обычному ходу. Но если рука совсем плохая и тяжелая, и улучшений не предвидится, то можно ставить **Зеффриса Великого** в темп на 2 ходу, чтобы получить **Питомца**, **Буйный рост** или **Светика**.

Обращайте внимание на мурлоков, демонов, существ с 2 атаки, стол с 4+ существами, божественные щиты – для всего этого есть сильные технические карты: **Голодный краб**, **Жертвенный договор**, **Темная жрица**, **Ментальный техник**, **Рыцарь крови**.

[к оглавлению](#)



Как играть Сэра Финли из песков



В этом подразделе ищите рекомендации по выбору улучшенной силы героя с **Сэра Финли из Песков**. Многое зависит от матч-апа и вашей руки.

Лучшие и самые желанные силы героя, полезные всегда : **Чернокнижник, Паладин**.

Сила героя **Охотника** – выбирайте, если у вас хорошая рука и медленный матч-ап.

Сила героя **Разбойника** – хороша в темповых матч-апах, но в медленных может пригодиться, как источник 4 урона по вражескому герою.






Сила героя **Мага** – берите, если больше нет ничего полезного.

Силы героя **Воина, Жреца, Шамана, Друида** – самые плохие для вас, вы будете выбирать их реже всего.



Общие полезные советы

Общие полезные советы:

-  Следите за колодой и оставшимися секретами, чтобы предполагать, что сделают *Часовой с колоколом* и *Загадочный претендент*. Поможет следить за картами в колоде *DeckTracker*.
-  Ставьте в темп угрозы в темповых матч-апах, например, *Шпионку Похитителей Солнца*.
-  Старайтесь выманивать ключевые AoE зачистки до выхода *Н'Зота*. Но не бойтесь рисковать и не обыгрывать их, если ситуация неблагоприятна, и *Н'Зот* – единственный вариант из всех.
-  Почти весь добор Паладина – управляемый, то есть вы почти наверняка знаете, что получите. *Повелитель песков* достанет *Сиамата* или *Зефриса Великого*, *Кристаллология* – *Хранительницу тайн*, *Веселую спутницу*, *Мехуру*, *Яркотрона* или *Микромумию*. Это помогает планировать ходы и план на игру.
-  Помните, что *Хранительница тайн* будет баффаться только от розыгрыша секретов из руки. *Часовой с колоколом*, *Борец в маске* и *Загадочный претендент* не дадут ей усилений.

- *Хранительница тайн* баффается и от вражеских секретов. Это важно знать в матч-апах с другими Паладинами и Охотниками.
- *Самопожертвование* лучше использовать, если вы хотите защитить мелкое существо, а *Защитную матрицу* – более крупную угрозу.
- Помните, что *Защитная матрица* не работает, если оппонент атакует по угрозе с божественным щитом.
- *Самопожертвование* может спасти вашего героя от *Лироя Дженкинса* или существа под бафами Комбо Жреца. Важно, чтобы на поле было место для существа 2/1, иначе секрет не работает.
- *Искупление* максимально полезно в связке с божественными щитами, сильными эффектами и предсмертными хрипами (*Часовой с колоколом*, *Тирион Фордринг*, *Сильвана Ветрокрылая*, *Рагнарос*), в остальных случаях воскресших существ будет легко устранить, и вы не всегда получите достаточно выгоды.

[к оглавлению](#)



Контроль Воин не обрадуется матч-апу с вами. Обилие предсмертных хрипов, баффы и Н'Зот сделают свое дело. Ищите второго *Тириона Фордринга* с *Зефриса Великого*, у вас наверняка будет для этого время и возможность. Не пытайтесь играть слишком активно, потому что вас накажут AoE зачистки.

Но ближе к середине игры начинайте давление тяжелыми существами. Сбивайте Воину броню, чтобы он не реализовал *Мощный удар щитом*, не забывайте про *Омега-уничтожителя*. Потасовку старайтесь выманить до выхода Н'Зота.

Не подставляйте хороших существ под *Неприкаянную мумию*. Она наверняка будет у Воина к 4 ходу, особенно если он сыграл *Городского глашатая*. Но если вы боитесь, что она убьет Загадочного претендента, можно специально выманить ее раньше на менее опасную угрозу.

Агро Воин – выгодный для вас матч-ап. Защищайтесь секретами на первых порах матча, старайтесь реализовать *Самопожертвование* на сильные угрозы с рывком или натиском.

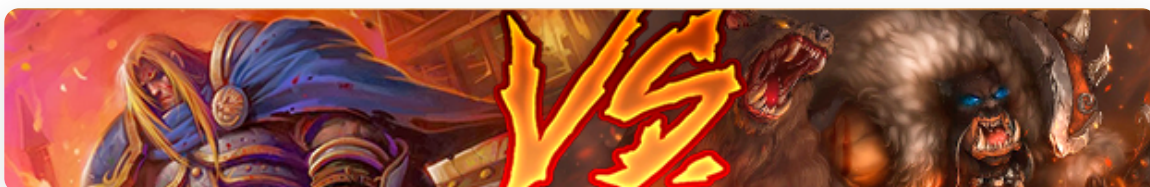
Не оставляйте Воину существ с неполным здоровьем из-за *Кровавой наемницы*. Рассчитывайте на *Защитника Хартута*, если потеряли много здоровья: Воину не так просто избавиться от провокации с перерождением.

Если Н'Зот воскресит хотя бы двух Защитников Хартута, Гаррош уже может сдаваться. Постарайтесь дотерпеть до него. Ищите с Зеффриса Великого AoE зачистки и другие ремувалы.



В **зеркальном матч-апе** важен темп и заход карт. Паладин вообще зависим от захода, поэтому это многое решит в “мирроре”. Старайтесь убить противника раньше, получить максимум выгоды с секретов. С Зеффриса Великого ищите взрывной урон или баффы, если все хорошо, или способы перехватить инициативу, если отстали на старте. Можете поискать карты, уничтожающие секреты. Помните, что и оппонент попытается сделать то же самое.

Отлично сыграет Хранительница тайн: неопытные игроки могут забыть, что она будет баффаться и от их секретов. Но это работает и в обратную сторону: не разыгрывайте секреты, если на половине Паладина стоит этот первый дроп.



Зеффрис Охотник уязвим к секретам, заспаму стола и быстрой игре. Поэтому его лучше давить с самого начала. Как и в случае с Паладином, не попадитесь на Хранительницу тайн.

Выход Загадочного претендента сделает много и нарушит планы соперника. Но у него может быть Осветительная ракета, так что не удивляйтесь. Постарайтесь выманить заклинание, когда активных секретов будет немного, например, после Часового с колоколом. Но не осторожничайте слишком сильно: потеря темпа грозит поражением.

Помните, что у противника тоже будет Зеффрис Великий: он может найти Осветительную ракету и ремувалы для больших существ с него.

Старайтесь ставить Н'Зота после выхода Зул'джина.



Квест Дриид – выгодный матч-ап для Паладина. Пользуйтесь потерей темпа Малфуриона на первых ходах матча, старайтесь выставлять существ каждый ход. Если опасаетесь того, что это сборка с Малигосом, выманивайте наносящие урон заклинания.

Помните, что Дрииду непросто избавляться от одиночных угроз, поэтому с момента, когда начнут выходить Загадочный претендент, Сильвана Ветрокрылая, Рагнарос и

другие, ваши шансы будут только повышаться.

Старайтесь ставить существ так, чтобы они не умерли от **Звездопада**. И будьте готовы к выходу **Оазисного волноплеска**, постарайтесь не ставить существ с 5 или меньше здоровья.

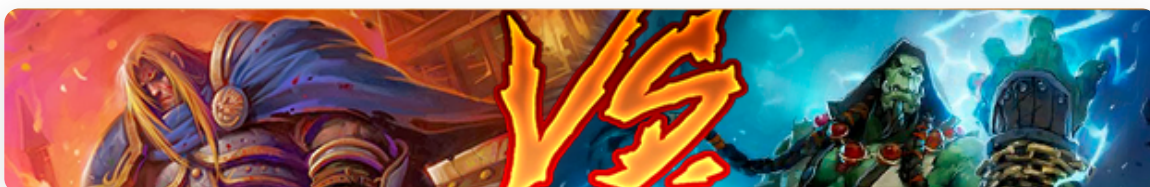


Темпо Разбойник будет угрожать вам взрывным уроном, поэтому не стоит пренебрегать исцелением и не обыгрывать взрывные заклинания, **Лироя Дженкинса** и прочие комбинации. Не забывайте о комбо с **Шагом сквозь тень**. Карты, полученные воровством, обыгрывать не стоит. Сейчас там может быть что угодно, даже не только карты вашего класса.

Опасно и **Ошеломление**, которое нейтрализует ваши поздние угрозы. Постарайтесь выманить его рано, прежде чем выйдут **Рагнарор**, **Сиамат** и другие. Если не получилось, то обыгрывать ремувал просто не нужно, так вы потеряете слишком много времени. Матч-ап неблагоприятный, поэтому идти на риск можно.

Квест Разбойник не играет много взрывных заклинаний, но может получить много полезного с воровства. **Н'Зот Разбойник** – мидрейндж колода, у которой нет почти никакой защиты.

Пользуйтесь тем, что у всех Разбойников мало AoE ремувалов и исцеления. Ответить на ранний заспам стола им нечем, поэтому ищите хорошую кривую маны и начинайте давление с первых ходов.



Эволь Шаман – невыгодный матч-ап, но грамотный Паладин сможет играть с ним на равных. Он действует быстро, и у вас не всегда хватит ремувалов и существ, чтобы отбиваться от его угроз. Готовьтесь к 4 ходу Шамана: вероятно, он сыграет комбинацию **Заяц-пустынный** + **Эволюция**. Предугадать, какие будут 4 дропы, почти невозможно, поэтому не обыгрывайте это. Но в благоприятной ситуации можно подготовиться к выходу **Псаря Шоу** или **Кор'кронского воина** – это лучшие 4 дропы для Шамана. Играйте темпово, рассчитывайте на секреты и **Зефриса Великого**, который поможет перехватить инициативу.

Квест Шаман будет попроще. С ним можно играть до поздних стадий и постараться переиграть его по выгоде, но с хорошей рукой можно попробовать победить быстро. У Шамана нет ремувалов, которые нейтрализовали бы ваши хрипы, но он всегда может найти их с **Эфириала-прихвостня**.

Старайтесь убивать **Тотем ЗЛА** любой ценой.



Темпо Мага с Поджигателем нужно продавливать рано. Он уязвим к заспаму стола, даже несмотря на Поджигателя. Не бойтесь получать урон в начале партии, у вас есть Серебряный клинок, Зиллиакс и главный инструмент исцеления – Защитник Хартута. Можете выбрать силу героя Воина с Сэра Финли из Песков, если опасаетесь взрывного урона Мага. Если доживете до Н'Зота, то точно победите, с таким столом Маг ничего не сделает.

В первую очередь избавляйтесь от Поджигателя и Ученицы чародея, это самые опасные существа в колоде Мага. Будьте готовы ответить и на Рагнароса. Зефрис Великий предложит вам какой-нибудь ремувал.

Рено Маг – выгодный матч-ап, в котором важно сразу же захватить инициативу. Старайтесь выманить ремувалы на незначительные цели, но не обыгрывайте все варианты с Зефриса Великого. Не ставьте меньше 10 единиц здоровья перед 6 ходом Джайны. Старайтесь закончить партию быстро, пока Магу не пришли на помощь его тяжелые существа и заклинания. Головоломка Йогг-Сарона иногда может полностью перевернуть ход поединка.



Н'Зот Жрец будет пассивным в начале игры, зато к поздним этапам его сила будет расти. Поэтому постарайтесь задавить его рано и играть максимально темпово. С Зефриса Великого можно поискать эффекты превращения или контроля – например, Темную жрицу или Ментального техника. Темной жрицей можно украсть существо с Клонодельни Зерека, а Ментальным техником – после выхода Н'Зота. Жрец вряд ли будет обыгрывать такие сценарии.

Ключевые ходы Жреца – 9 и 10, когда откроется доступ к Каре гибельной, Массовому воскрешению и Н'Зоту. Старайтесь убить его до этого времени.

Помните об AoE эффектах – Всеобщая истерия, Световая бомба. Всеобщая истерия активирует Самопожертвование и Защитную матрицу.

Комбо Жрец – примерно равный матч-ап с перевесом в вашу пользу. Старайтесь убивать все ранние цели Комбо Жреца, пока он не накинул на них свои баффы. Опасны даже самые мелкие угрозы. Помните о Немоте и Массовом рассеивании, не подставляйте под них мощные карты. Ищите с Зефриса Великого ремувалы и немоту.

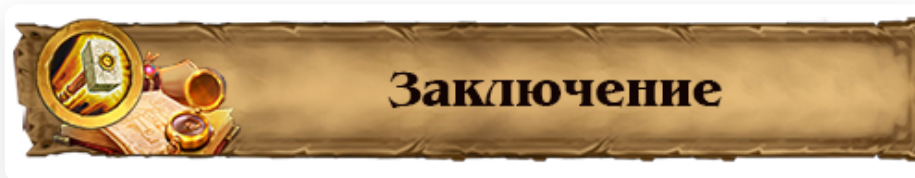


Н'Зот Чернокнижник немного напоминает Н'Зот Жреца, у него также много существ с предсмертными хрипами и AoE зачисток. Но он намного агрессивней и начинает давление рано. Старайтесь тоже играть темпово и победить Чернокнижника раньше поздних ходов. Если не получилось, ищите превращение с **Зефриса Великого**, нейтрализуйте опасные хрипы. Попробуйте перехватывать инициативу секретами, пользуйтесь тем, что Чернокнижник наносит себе много урона.

Если получилось рано нанести много урона, ищите “берн” с **Зефриса Великого** (Огненная глыба, Огненный шар и так далее).

Старайтесь выманить **Лорда Годфри**, **Кару огненную** и **Круговерть Пустоты** раньше, чем выйдет Н'Зот.

[к оглавлению](#)



Многие недооценивают Зефрис Паладина, но при грамотной игре архетип способен побеждать почти всех лидеров меты. Его слабое место – Шаманы, Разбойники и Жрецы, но даже с ними можно играть на равных.

В умелых руках Зефрис Паладин действительно будет колодой с самым высоким винрейтом.

Спасибо за прочтение гайда, и удачи.