

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Биг Мурлок Рамп Паладин — имба актуальной меты. Гайд по архетипу

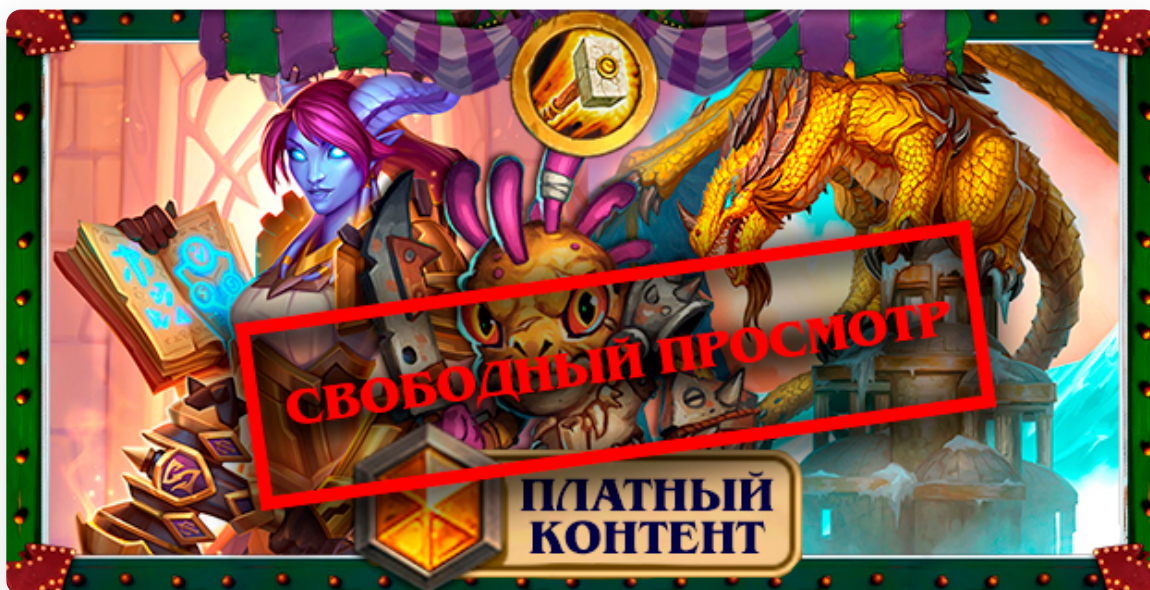
18.02.2021

Гайды

Ярмарка безумия

(Обновлено) Биг Мурлок Рамп Паладин — имба актуальной меты. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Биг Мурлок Паладин. У колоды много других названий: Рамп Паладин, Н'Зот Паладин, И'Шарадж Паладин, Cheese Паладин и т.д. Как бы колоду ни называли, она всегда построена вокруг комбинации [Настоятельница Алура](#) + [Приманка для рыбы](#), а также использует [Ноздорму Вневременного](#) и пару древних богов для поздних этапов партии.






Архетип молодой: популярность он обрел только в феврале. Зато сделал это быстро. Сегодня Биг Мурлок Паладин — не только самая популярная колода ладдера, но и самая часто побеждающая.

Действительно, Биг Мурлок Паладин чувствует себя здорово. Он отлично играет с большинством популярных архетипов и уже привел мету в движение.

Этот подробный гайд расскажет всё о геймплее Биг Мурлок Паладина. Вы узнаете, как работает колода и что делать, чтобы играть ею оптимально. Мы рассмотрим топовые сборки, муллиган, принципы игры архетипа и его поведение в популярных матч-апах меты.

Особое внимание мы уделим вопросам сбора колоды Биг Мурлок Паладина. Архетип требователен к большой коллекции карт: оптимальные сборки стоят около 15 тысяч чародейной пыли. Вы узнаете, какие дорогие карты можно заменить, как это сделать, а от чего отказаться нельзя. Мы обратим особое внимание на проблему ротации Стандартного режима, потому что в Вольный уйдут важные карты Биг Мурлок Паладина.

Гайд обновлен 18 февраля с учетом актуальной меты Ярмарки безумия. Далее полный список изменений:




-  Обновлено вступление
-  Изменены сборки архетипа и описания к ним
-  Дополнен раздел Вопросы декбилдинга: новые описания карт, дополнительная информация о Мурлок Паладине после ротации
-  Доработаны разделы "Муллиган" и "Стратегия игры"
-  Добавлены описания новых матч-апов в соответствующем разделе.

Разделы гайда:

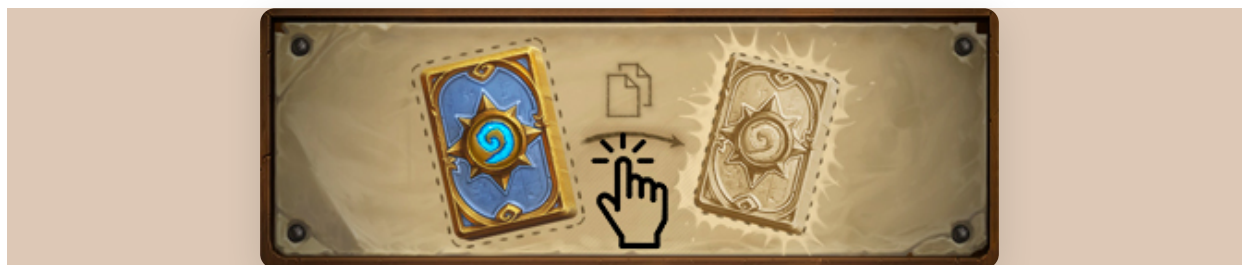
1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. - Основа колоды
4. - Опциональные и технические карты
5. - Замены дорогих карт
6. Мурлок Паладин после ротации
7. - Максимально бюджетная версия
8. Муллиган
9. Стратегия игры
10. - Суть архетипа
11. - Две победные комбинации
12. - Как победить без ТОП захода
13. - О случайных эффектах
14. - Полезные советы
15. Матч-апы
Делаем ачивки с Мурлок Паладином

Сборки архетипа

В построении колоды есть несколько нерешенных вопросов:

-  Нужна ли *Сфера всезнания*
-  Нужна ли связка *Лорд Баров + Ожившая метла*
-  Стоит ли брать в сборку *технические карты против Агро Разбойника*.

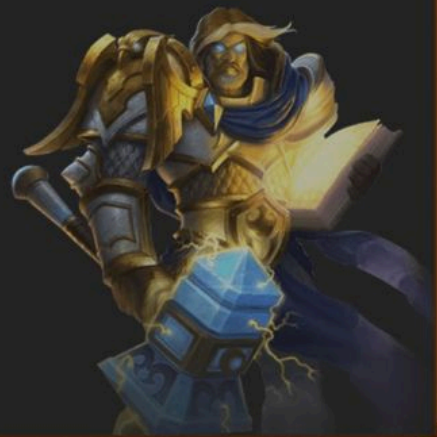
Декбилдеры по-разному отвечают на эти вопросы. В результате мы получаем разные сборки Биг Мурлок Паладина. Впервые увидев колоду Биг Мурлок Паладина, обращайте внимание в первую очередь на названные выше моменты. В большинстве случаев сборки отличаются только этими картами.



Антиагро Биг Мурлок Паладин

Биг Мурлок (Cheese) Паладин

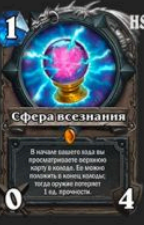


















<p>1</p> <p>Торговка Лоспехами</p> <p>Боевой клич: каждый герой получает 4 ед. брони.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	<p>HS-MANACOST.ru</p> <p>2</p> <p>Мурмур Моргард</p> <p>Божественный щит. Предсмертный хрип: замещает в колоду Мурга адла Совершающего.</p> <p>2 1</p> <p>Мурлок</p>	<p>2</p> <p>Плотовый щипец</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку заклинание нашего класса за (1).</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	<p>HS-MANACOST.ru</p> <p>2</p> <p>Укротитель драконов</p> <p>Предсмертный хрип: вы берете дракона.</p> <p>2 3</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Всадник на крабе</p> <p>Напик. Неистовство ветра.</p> <p>1 4</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Мурлок-полководец</p> <p>Другие ваши мурлоки получают +2 к атаке.</p> <p>3 3</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Удочка Темновеса</p> <p>После того как ваш герой атакует, вы кладете в руку мурлока.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	<p>HS-MANACOST.ru</p> <p>4</p> <p>Но дарты бие арсешивил</p> <p>Боевой клич: количество кристаллов маны у каждого игрока становится равным 10.</p> <p>8 8</p> <p>Дракон</p>	<p>4</p> <p>Настоятельница Ауры</p> <p>Резонанс: применяет заклинание из колоды (по возможности выбирая только это заклинание).</p> <p>3 6</p>	<p>HS-MANACOST.ru</p> <p>4</p> <p>Морской летун</p> <p>Напик. Предсмертный хрип: вы кладете в руку заклинание 4/3 с «Напиком».</p> <p>4 3</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Карусельный прифрон</p> <p>Божественный щит. Порча: получает +3/+3 и «Провокацию».</p> <p>5 5</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Спяч</p> <p>Провокация. Порча: стоит (0).</p> <p>6 6</p> <p>x2</p>
<p>8</p> <p>Призывная для рыбы</p> <p>Вы призываете 7 мурлоков из колоды.</p> <p>8 8</p> <p>x2</p>	<p>HS-MANACOST.ru</p> <p>9</p> <p>Клоун с карнавала</p> <p>Провокация. Боевой клич: призывает 2 копии этого существа. Перес: заменяет вашу старую слован колодам.</p> <p>4 4</p> <p>x2</p>	<p>10</p> <p>Н Зот: бог глубин</p> <p>Боевой клич: воскрешает по одному вашему существу каждого типа.</p> <p>5 7</p>	<p>HS-MANACOST.ru</p> <p>10</p> <p>И шараме Оксис рингзель</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку копии всех карт «Под порчей», разогнанных вами в этом матче. Они стоят (0) на этом ходу.</p> <p>10 10</p>	<p>10</p> <p>Крыль армарай Пиллоузон</p> <p>Напик. Яд. Также наносит урон существам по обе стороны от себя.</p> <p>1 1</p> <p>Зверь</p>	<p>10</p> <p>Колосс со свалаки</p> <p>Провокация. Предсмертный хрип: призывает расколотого колосса 7/7 с «Провокацией».</p> <p>7 7</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>





Антиагро сборка Биг Мурлок Паладина хорошо показывает себя в ладдере. Пара **Торговок** доспехами улучшат матч-апы с Агро Разбойниками — они стали особенно популярными в последние дни. Тут же есть и пара **Карусельных грифонов**: существа с провокацией тоже полезны против Валиры, которая отказалась от **Ошеломлений**.


Биг Мурлок Паладин с Лордом Баровым

Биг Мурлок (Cheese) Паладин

 <p>1 HS-MANACOST.ru Сфера всезнания В начале партии вы можете посмотреть все карты в колоде. Ее можно поменять в любой момент, тогда игроки получат 1 бафф здоровья.</p> <p>0 4</p>	 <p>1 HS-MANACOST.ru Ожившая мгла Напис. Боевой клич: другие ваши существа получают «Напис».</p> <p>1 1</p>	 <p>2 HS-MANACOST.ru Мурлок-Моргард Боевой клич: Пресмерный крик: превращает в коды «Мурлок» Сверхразличия.</p> <p>2 1</p>	 <p>2 HS-MANACOST.ru Настоящий шаманский шаман Боевой клич: вы кладете в руку заклинание «Ведьма класса за (1)».</p> <p>2 2</p>	 <p>2 HS-MANACOST.ru Угроза из драконов Пресмерный крик: вы берете дракона.</p> <p>2 3</p>	 <p>2 HS-MANACOST.ru Ведьма на рабе Напис. Невосхождение ветра.</p> <p>1 4</p>	 <p>3 HS-MANACOST.ru Лорд Баров Боевой клич: здоровье против существ становится равно 1. Пресмерный крик: наносит 4 д. урона всем существам.</p> <p>3 2</p>
 <p>3 HS-MANACOST.ru Мурлок по поводу Другие ваши мурлоки получают +2 к атаке.</p> <p>3 3</p>	 <p>3 HS-MANACOST.ru Удочка Тьмы После того как ваш герой атакует, вы кладете в руку мурлока.</p> <p>3 2</p>	 <p>4 HS-MANACOST.ru Поиск Висередин Боевой клич: количество кристаллов маны у каждого игрока становится равным 10.</p> <p>8 8</p>	 <p>4 HS-MANACOST.ru Настоящая Абура Резонанс: применяет заклинание из колоды (по возможности выбирая больше всего существ).</p> <p>3 6</p>	 <p>4 HS-MANACOST.ru Морской петух Напис. Пресмерный крик: вы кладете в руку заклинание 4/3 с «Написом».</p> <p>4 3</p>	 <p>7 HS-MANACOST.ru Стиль Провокация. Порча: стоит (0).</p> <p>6 6</p>	 <p>8 HS-MANACOST.ru Приманка для рыбы Вы призываете 7 мурлоков из колоды.</p> <p>8 2</p>
 <p>9 HS-MANACOST.ru Ключи карнавала Провокация. Боевой клич: применяет 2 копии этой существа. Порча: заполняет ману соперника здоровьем.</p> <p>4 4</p>	 <p>10 HS-MANACOST.ru ИЗот, бог глумли Боевой клич: воскрешает по одному вашему существу каждого типа.</p> <p>5 7</p>	 <p>10 HS-MANACOST.ru Ишары-Ок-Аврангид Боевой клич: вы кладете в руку копию всех карт «Ваш порча»-представления карты в этой колоде. Она стоит (3) на этом ходу.</p> <p>10 10</p>	 <p>10 HS-MANACOST.ru Кольца жемчужины Напис. Яд. Также наносит урон существам по обе стороны от цели.</p> <p>1 1</p>	 <p>10 HS-MANACOST.ru Колосс со свалки Провокация. Пресмерный крик: призывает разового колосса 7/7 с «Провокацией».</p> <p>7 7</p>		









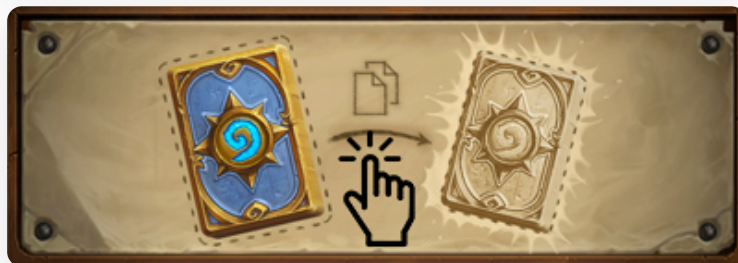
- Торговка доспехами, Карусельный грифон
- Сфера всезнания, Ожившая метла, Лорд Баров

В сборке появляются технические карты против Друида (Ожившая метла, Лорд Баров), но становится меньше защитных опций вроде Торговки доспехами.

Также в колоде есть Сфера всезнания, которую легко заменить на другую техническую карту на ваше усмотрение.

Манускрипт Биг Мурлок Паладин от Canway6288

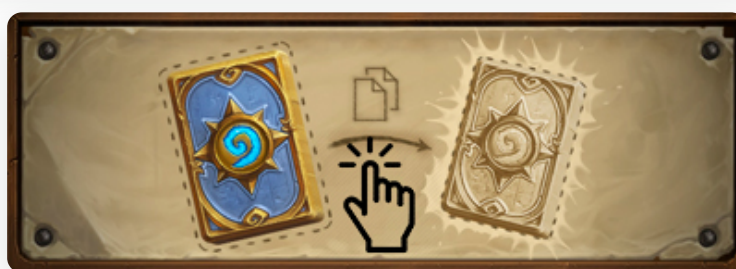
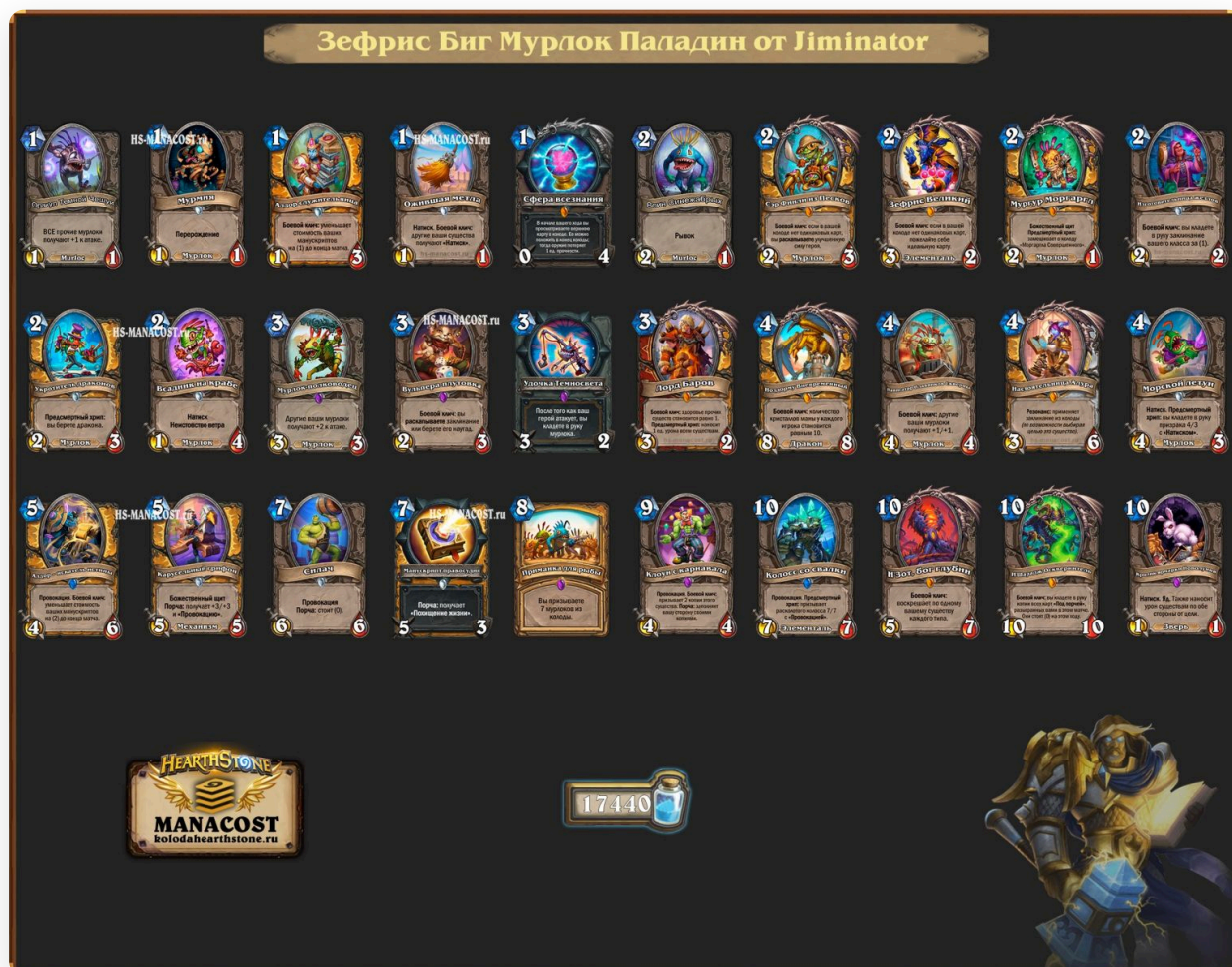
Манускрипт Биг Мурлок Паладин



- Торговка доспехами, x1 Карусельный грифон, Удочка Темносвета
- Алдор-служительница, Алдор-искатель истины, Манускрипт правосудия
- Необычная версия Биг Мурлок Паладина с некоторыми синергиями манускриптов. Манускрипт правосудия — отличное оружие в лейтгейме, которому не так уж сложно баффнуть похищение жизни. В сборке есть и карты, которые удешевят это оружие.

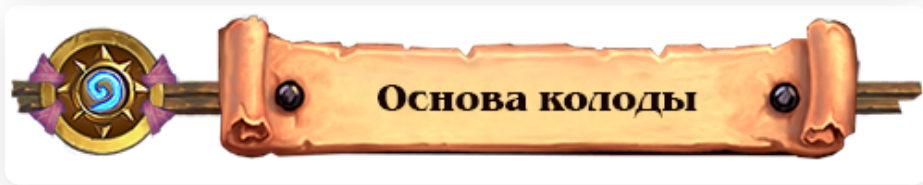
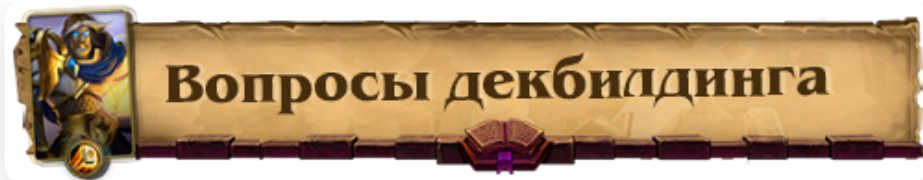
- Такой Манускрипт Биг Мурлок Паладин чуть хуже играет с агрессивными колодами, зато лучше с медленными.

Зефрис Биг Мурлок Паладин от Jiminitor



- Необычная сборка Зефрис Биг Мурлок Паладина из топ-21 Легенды отказывается от вторых копий карт ради **Сэра Финли из Песков** и **Зефриса Великого**. Может быть, такой подход делает Паладина менее стабильным, но точно более веселым. С новой силой героя вы сможете изменить геймплей архетипа и найти неожиданные синергии с картами.

Попробуйте эту сборку в деле, если в коллекции есть все необходимые карты.



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. Основа колоды Биг Мурлок Паладина состоит из 22 карт. Тут есть ключевые мурлоки, комбинации с [Приманкой для рыбы](#), а также тяжелые лейтгейм угрозы — древние боги и синергии с ними.

Основа колоды неизменна в большинстве ситуаций, разве что у игрока не хватает каких-то карт в коллекции. Вряд ли какую-то из названных 22 карт уберут из оптимальных сборок Биг Мурлок Паладина в этом патче.

Основа колоды Биг Мурлок Паладина



22 карты из 30

Стоимость: 11620 пыли

Код основы колоды:



Основу колоды нужно дополнить 8 картами. Чаще всего одна из них — вторая копия **Удочки Темносвета**. В остальном Паладин пытается адаптироваться под мету, то есть взять такие карты, которые улучшат конкретные популярные матч-апы.

Далее о том, что это за карты и в каких случаях их берут в сборку.



Чаще всего основу колоды дополняют представленными ниже 11 картами в одной или двух копиях. Среди хороших опциональных карт нет заклинаний, потому что они портят синергию **Настоятельницы Алуры** и **Приманки для рыбы**.

Популярные технические карты



Ожившая метла и **Лорд Баров** — вместе эти карты позволяют полностью чистить стол, но их можно использовать и отдельно. **Ожившая метла** помогает во всех темповых матчах, а часто и в медленных. Вместе эти карты особенно полезны против Токен Друида.

Сфера всезнания — неплохая карта в большинстве матч-апов. Обычно ее берут, если легендарное оружие есть в коллекции, хотя и не всегда. **Сфера всезнания** уязвима для ремувалов оружия — если их у противников много, лучше отказаться от этой легендарки.

Торговка доспехами — улучшит в первую очередь матч-ап с Агро Разбойниками, но ослабит Паладина в других поединках.

Воин Синежабрых — слаб сам по себе, если играть его из руки, но неплохо работает с **Приманкой для рыбы**, если вы активируете это заклинание. Обычно в коллекции есть мурлоки получше, так что этого берут чаще всего как замену.

Кислотный слизнюк — улучшит матч-апы с Агро Разбойниками и другими колодами с оружием, но ослабит Паладина во всех других.

Вульпера-плутовка — дополнительный источник заклинания на случай, если вы начали без Монетки и нашли **Настоятельница Алуру**. Но в большинстве ситуаций хватает и двух копий **Изготовительницы жезлов**.

Цирковое слияние — работает с **Н'Зотом богом глубин**, **Приманкой для рыбы**, мурлоками-бафферами, но его можно достать из колоды с помощью **Укротителя драконов**, а это плохо в большинстве ситуаций. С этого мурлока чаще всего Паладин хочет гарантированно взять **Ноздорму Вневременного**. **Цирковое слияние** есть во многих сборках, но передовые версии все чаще отказываются от него в пользу существ без расы.

Карусельный грифон — отлично работает и с Н'Зотом богом глубин, и с И'Шараджем Осквернителем, позволяет Паладину играть от обороны или выгодно размениваться с Ожившей метлой.

Манускрипт правосудия — источник исцеления и урона по герою противников. Карта медленная, а удешевить ее Биг Мурлок Паладин не всегда может, как другие архетипы класса. Поэтому оружие встречается редко.

Силач — темповая мид- и лейтгейм угроза, которую можно бесплатно поставить достаточно рано из-за Ноздорму Вневременного. Хорошо работает с И'Шараджем Осквернителем и просто тяжелыми картами в колоде.

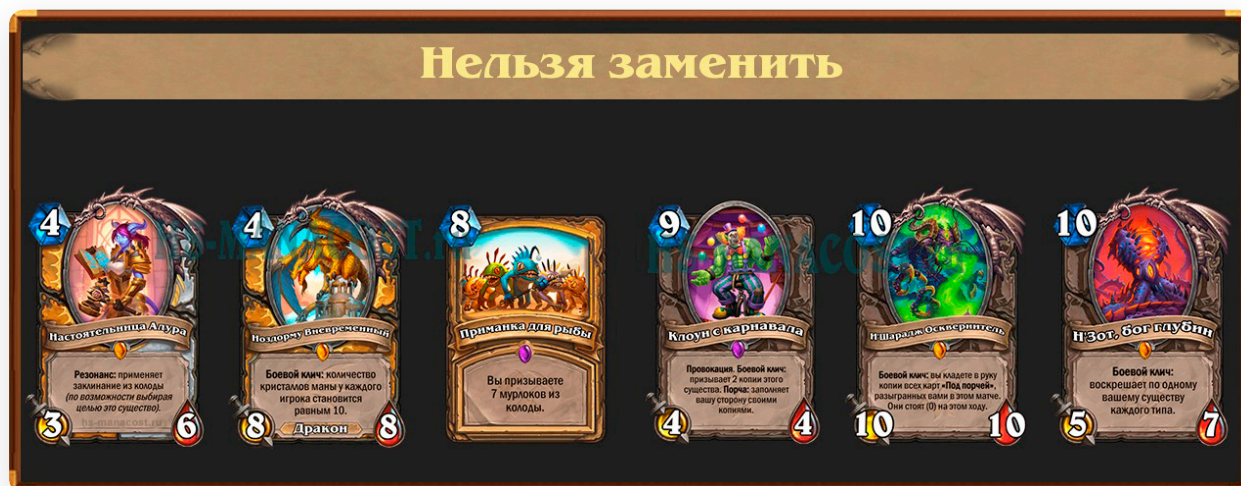
Менее популярные опциональные карты: Первый учебный день, Печать мудрости, Дар озаренных, Длань А'дала, Зефрис Великий, Собиратель сокровищ, Прайд Салхета, Освящение, Жемчужный элекк, Манускрипт справедливости, Игровой автомат, Янтарный дозорный, Молот наару, Сайлас Новолуний, Таранщик, Тирион Фордринг и другие.

[к оглавлению](#)



Биг Мурлок Паладин — дорогая колода. Оптимальные сборки стоят около 15 тысяч пыли. К сожалению, далеко не все легендарки и эпика можно заменить. Вокруг многих из них выстраиваются ключевые комбинации колоды. Если эти карты убрать, Биг Мурлок Паладин перестанет быть Биг Мурлок Паладином.

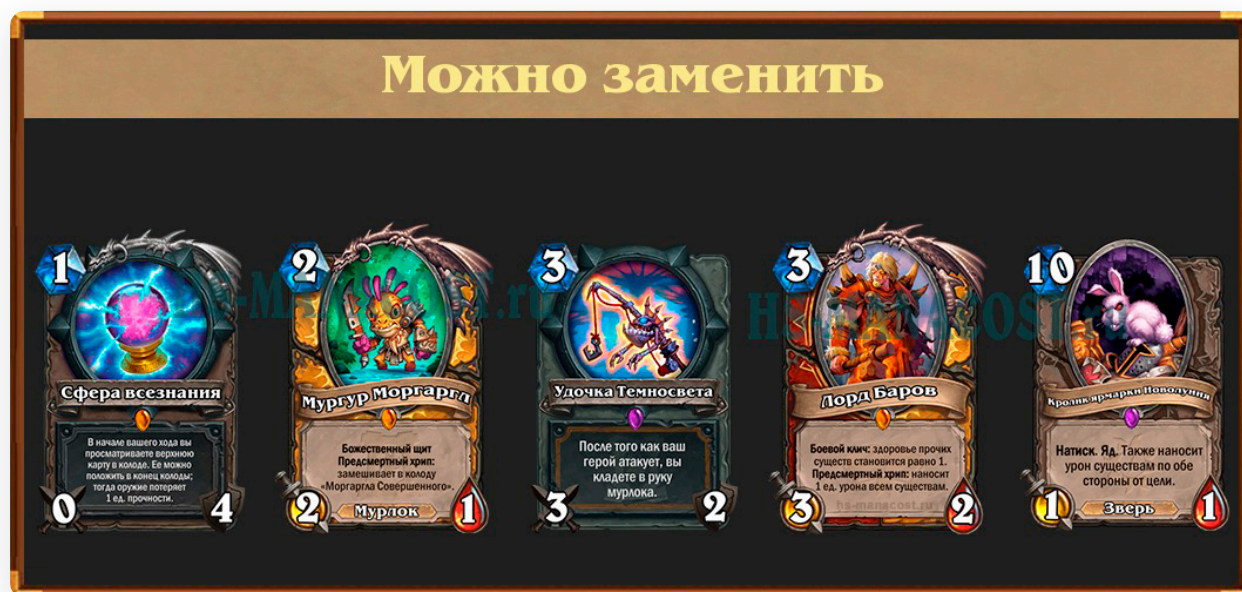
Сначала о картах, от которых нельзя отказываться, если вы хотите поиграть архетипом.



В теории Н'Зот бог глубин и И'Шарадж Осквернитель — необязательные карты. Проблема лишь в том, что вместо них брать Паладину нечего. Колоде нужен сильный лейтгейм из-за наличия Ноздорму Вневременного, а также способности быстро убирать всех дешевых мурлоков из колоды Приманкой для рыбы. Среди классовых и нейтральных карт нет других достойных тяжелых способов победы.

Может быть, кто-то решит, что можно обойтись без хотя бы одного из древних богов. Увы, этого сделать тоже не выйдет. И'Шарадж Осквернитель слишком силен в комбинации с Клоунами с карнавала. Их исключать нельзя, потому что это мощные источники и защиты, и нападения. Если же отказаться от Н'Зота бога глубин и синергий с ним за 10 маны, то активировать порчу Клоуна с карнавала будет попросту нечем. Тогда и синергии с И'Шараджем станут слабее.

Тем более нельзя отказаться от набора Ноздорму Вневременный, Настоятельница Алура, Приманка для рыбы. Это в принципе ключевые карты в колоде, вокруг которых она и выстроена.

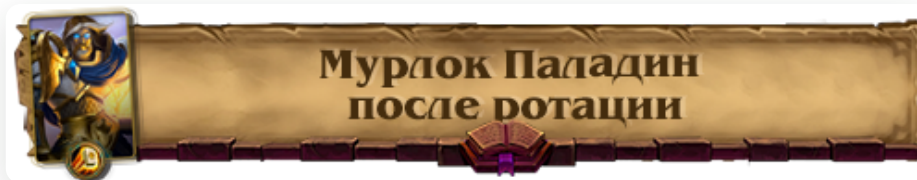


От этих карт Биг Мурлок Паладин может отказаться. Они сильные, но не обязательные. Далее о том, как их можно заменить.

- **Сфера всезнания** — прямого аналога нет, поэтому просто берите другую опциональную карту на ваше усмотрение. Например, **Торговку доспехами**.
- **Мургур Моргаргл** — желательно заменить другим мурлоком, чтобы их было достаточно для синергии с **Приманкой для рыбы**. Можно взять **Цирковое слияние** или, если вы хотите стабильнее доставать **Ноздорму Вневременного**, то берите **Воина Синежабрых**.
- **Лорд Баров** — если нет, можно отказаться и от **Ожившей метлы**, хотя это не обязательно. **Ожившая метла** сильна и самостоятельна. Аналогов у **Лорда Барова** нет, так что берите карту с другой функцией. Например, **Карусельного грифона**.
- **Мурлок-полководец** — как и в случае с **Мургуром Моргарглом**, нужно заменить на другого мурлока. Опции все те же: **Цирковое слияние** и **Воин Синежабрых**. Но последний станет слабее без баффа **Мурлока-полководца**, так что лучше брать **Цирковое слияние**.
- **Удочка Темносвета** — можно подумать про **Серебряный клинок**, но лучше заменить не оружием, а какой-то опциональной картой на ваш выбор — смотря чего не хватает в колоде.



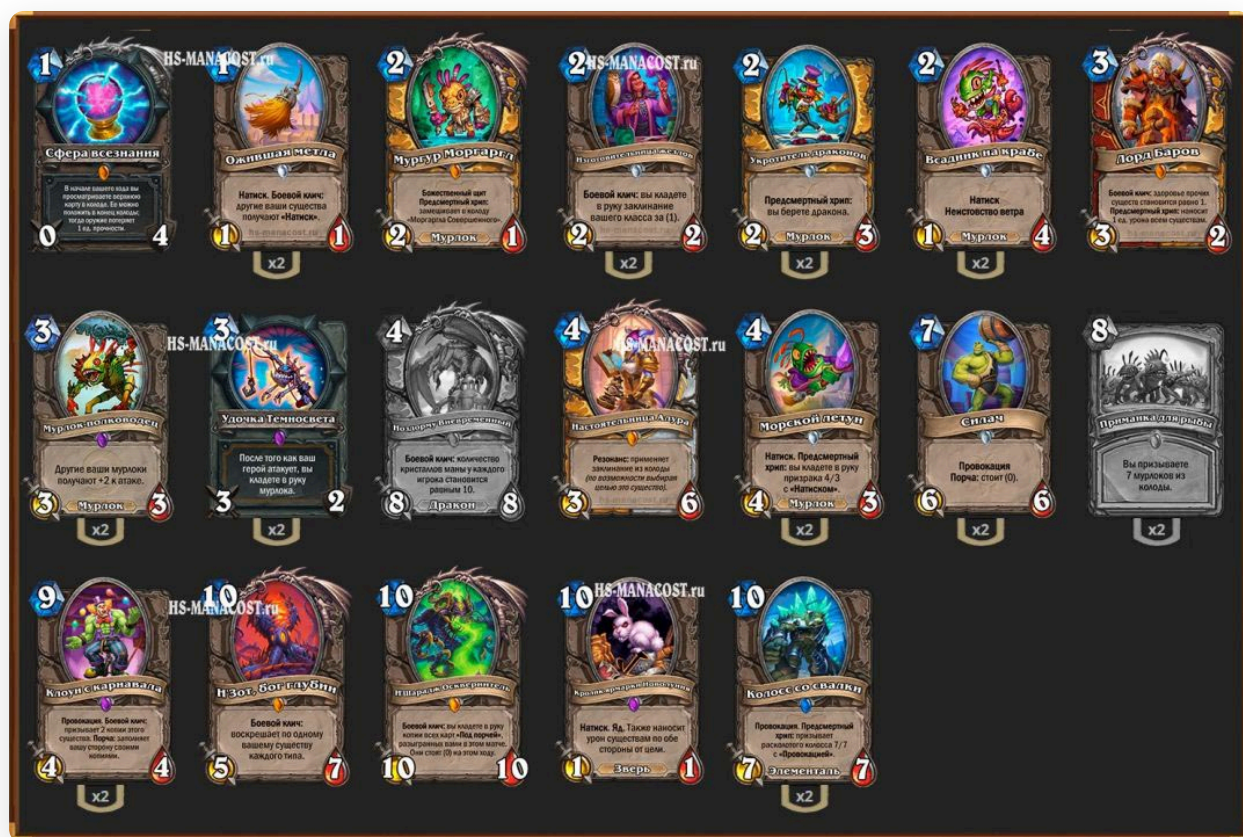
Кролик ярмарки Новолуния — не стоит брать другого зверя вместо него, потому что Кролик ярмарки Новолуния во многом ценен из-за своей стоимости. Так активируется Клоун с карнавала. Если Кролика нет, просто играйте без зверя и без дополнительного десятого дропа. В теории можно заменить на Живой памятник, но, скорее всего, замена не будет стоить того. Берите любую другую карту из списка опциональных, а не что-то похожее на Кролика ярмарки Новолуния.



Этой весной случится ротация Стандартного режима. В результате в Вольный уйдут карты Возмездия теней, Спасителей Ульдума, Натиска драконов и Пробуждения Галакронда. Ротацию ожидают в марте-апреле 2021 года. Больше о ней мы узнаем на BlizzCon 19-20 февраля.

В результате ротации Биг Мурлок Паладин теряет две карты. Но ключевые: Ноздорму Вневременного и Приманку для рыбы. В результате после ротации архетип Биг Мурлок Паладин прекратит свое существование в Стандарте.

Более того Blizzard анонсировали и перемены в базовом и классическом режимах. Они тоже уйдут в Вольный, а на их место придет бесплатный Стартовый набор. В результате из Стандарта может уйти и Мурлок-полководец.



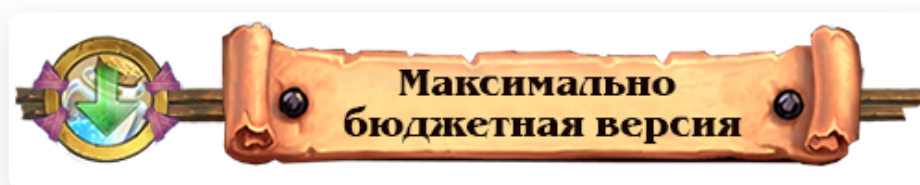
Такая картина оставляет игроков со сложным выбором. Если вы хотите поиграть топовой колодой меты, нужно обладать внушительной коллекцией или скрафтить несколько легендарок и эпиков. Но эта топовая колода меты прослужит вам недолго:

февраль и март. Может быть, и начало апреля. И это в случае, если Blizzard не выпустят балансный патч с нерфами до ротации.

Если вы не планируете очень много играть в Стандарте в ближайшие пару месяцев, а в коллекции не хватает чего-то для колоды, мы **не рекомендуем вам крафтить дорогостоящие карты**. Особенно если это карты, которые скоро уйдут в Вольный или встречаются редко в других колодах. Хотя окончательный выбор, конечно же, только за вами.

Без особых опасений **можно создать универсальные карты**, если до завершения колоды не хватает их. Эти карты — Лорд Баров, Настоятельница Алура, Клоун с карнавала, Н'Зот бог глубин, И'Шарадж Осквернитель, Кролик ярмарки Новолуния. Всё это неплохие карты, которые не уйдут в Вольный еще более года, а еще их можно взять и в хорошие и неплохие колоды других классов.

А вот если вам не хватает Ноздорму Вневременного, Мургура Моргаргла, Приманки для рыбы, Удочки Темносвета, Сферы всезнания, лучше **не крафтить эти карты**. Какие-то из них скоро уйдут в Вольный, а другие редко встречаются в топ сборках прочих архетипов. Без каких-то дорогих карт все еще можно собрать Биг Мурлок Паладина, но без других — нельзя.



Максимально бюджетный Биг Мурлок Паладин



Муллиган Биг Мурлок Паладина прост и почти не отличается при встрече с разными классами. Далее об основных правилах выбора карт в стартовую руку.

ОСТАВЛЯЕМ ВСЕГДА



ОСТАВЛЯЕМ С ХОРОШЕЙ РУКОЙ



Настоятельница Алура — оставляйте всегда



Изготовительница жезлов — оставляйте только без Монетки в случае, если есть **Настоятельница Алура** или вы сбрасываете 2-3 карты из руки. Если есть Монетка или другие хорошие на муллигане карты,

сбрасывайте.



Ноздорму Вневременный — оставляйте всегда. Можно сбросить только в случае, если в руке есть комбинация **Настоятельница Алура** + Монетка или **Настоятельница Алура** + **Изготовительница жезлов**.

➤ **Приманка для рыбы** — оставляйте только вместе с *Ноздорму Вневременным*

➤ **Укротитель драконов** — оставляйте всегда. Если в колоде только один дракон, то всегда сбрасываем *Ноздорму Вневременного*, если он зашел вместе с *Укротителем драконов*; всегда сбрасываем вторую копию

Укротителя драконов. Если в колоде есть *Цирковое слияние* и другие драконы, можно оставлять несколько копий *Укротителя драконов* и его же вместе с *Ноздорму Вневременным*.

➤ **Сфера всезнания** — оставляйте всегда

➤ **Торговка доспехами** — оставляйте только против *Охотника* и *Разбойника*

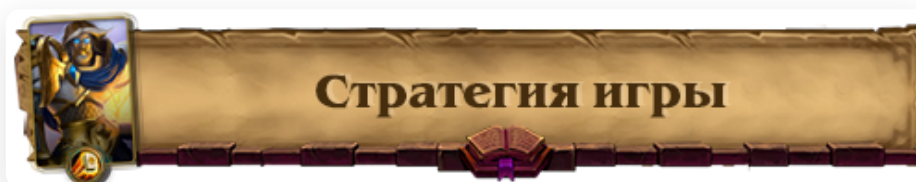
➤ Если в руке есть *Ноздорму Вневременный* или *Укротитель драконов*, задумайтесь о том, чтобы оставить **тяжелых существ за 9-10 маны**.

➤ **Другие карты** на муллигане оставлять **не стоит**.

Обычно далее мы пишем о том, что архетип должен оставлять при встрече с конкретными классами. Биг Мурлок Паладину не важно, против какого класса он выступает, муллиган всегда будет одинаковым.

Исключение — *Торговка доспехами*, которую можно оставить только против *Разбойника* и *Охотника*.

[к оглавлению](#)



Суть архетипа

Биг Мурлок Паладин — необычная колода, построенная вокруг специфичных карт и синергий. В сборках много ранних мурлоков, а вместе с ними и тяжелых угроз за 8-10 маны, зато нет ничего за 5-6 маны, то есть карт для мидгейма.

Ключевая карта в колоде — Ноздорму Вневременный. Сборка построена таким образом, чтобы вы с высокой вероятностью нашли его к 4-6 ходам. Сам он зайдет в стартовую руку к 4 ходу далеко не всегда: это всего лишь одна карта из 30. Но его гарантированно добывает из колоды **Укротитель драконов**. Так уже 3 из 30 карт открывают доступ к **Ноздорму Вневременному**. Добавьте сюда и **Настоятельница Алуру**. Своим резонансом она гарантированно сыграет **Приманку для рыбы** из колоды, а это заклинание призывает **Укротителя драконов**, а он, в свою очередь, **Ноздорму Вневременного**. Цепочка длинная, но темповая и обеспечивает Паладина мощными ходами.

Ноздорму Вневременный так важен, потому что у Паладина сильнейший лейтгейм потенциал. **Колосс со свалки** и **Кролик ярмарки Новолуния**, может быть, не так сильны, зато они активируют эффекты порчи **Силача** и **Клоуна с карнавала**, а это уже сверхмощные темповые карты. Еще позднее Паладин может извлечь еще больше выгоды с помощью **Н'Зота бога глубин** и **И'Шараджа Осквернителя**. С постоянными волнами тяжелых угроз не справятся даже самые жадные контроль колоды. Что уж говорить о темповых матч-апах, которые часто заканчиваются после розыгрыша **Клоуна с карнавала**.

Приманка для рыбы — заклинание, о котором стоит поговорить отдельно. В идеале Утер играет заклинание рано с помощью **Настоятельница Алуры** и **Монетки** (или заклинания за 1 маны с **Изготовительницы жезлов**). Но даже сыгранная за свои честные 8 маны **Приманка для рыбы** делает многое.

Для начала Паладин получает много темпа: полный стол мурлоков, многие из них с натиском, так что сразу же могут выгодно разменяться или убрать со стола опасные угрозы оппонента.

Важно и то, что после розыгрыша **Приманки для рыбы** Утер убирает из своей колоды все плохие карты. Он больше не будет "топдекать" слабых в лейтгейме **Всадников на крабе** или **Мурлоков-полководцев**. Выше шанс захода топовых угроз за 9-10 маны, которые и закончат партию.

Третья немаловажная карта в колоде — **Ожившая метла**. Пусть она появляется не во всех сборках, существо сильное и заслуживает внимания. Благодаря **Ожившей метле** Паладин совершает проактивные ходы, то есть не просто ставит гору характеристик на стол, а тут же реализует их. **Ожившую метлу** играют после **Приманки для рыбы**, **Клоуна с карнавала** без порчи, **Н'Зота бога глубин**, реже попросту после розыгрыша любой тяжелой угрозы.

Ожившую метлу можно комбинировать и с **Лордом Баровым**. Такая связка карт станет ультимативной зачисткой стола — единственной, доступной Биг Мурлок Паладину. Чаше всего для борьбы за стол хватает и попросту тяжелых угроз с провокацией или с баффом натиска, но и **Лорд Баров** лишним будет редко, особенно с учетом его небольшой стоимости.

[к оглавлению](#)



Две победные комбинации

Сила Биг Мурлок Паладина в том, что он часто может "захайроллить". Это значит найти такие карты к 4 ходу, которые почти гарантированно принесут ему победу вне зависимости от матч-апа и действий оппонента. Герой статьи намеренно выстраивает муллиган так, чтобы найти эти "хайролльные" карты, то есть он агрессивно ищет только их на стадии выбора карт и сбрасывает все остальное.

Далее мы подробно обсудим эти комбинации карт и способы их реализации.



Лучшее, с чем может начать партию Биг Мурлок Паладин — комбинация **Настоятельница Алура** + **Монетка**. Шансы на победу с таким заходом вырастают до невероятных значений.

Другой вариант этой же комбинации — **Настоятельница Алура** + **Изготовительница жезлов**. Это в случае, если Утер начинает без Монетки.

Задачей Паладина с таким заходом станет как можно более быстрая реализация резонанса легендарной карты. Это можно сделать на 4-5 ходах в зависимости от захода.

Резонанс легендарки сыграет **Приманку для рыбы**, то есть заполнит вашу половину стола и уберет все слабые карты из колоды. Среди мурлоков будет **Укротитель драконов**, который гарантированно доберет **Ноздорму Вневременного**, если вы не нашли его ранее. О том, как играть **Ноздорму Вневременного** — далее.



Если **Настоятельница Алура** не зашла, Паладин вполне может найти **Ноздорму Вневременного** и классическим способом, и с помощью **Укротителя драконов**.

В большинстве ситуаций **Ноздорму Вневременного** можно играть в любой удобный момент. Пусть оппонент первый совершит ход с 10 маны, ваш лейтгейм потенциал куда выше в большинстве ситуаций. Хотя есть и исключения, о которых мы поговорим в разделе "Матч-апы".

Общее правило — не играйте **Ноздорму Вневременного** в случае, если в руке нет сильных ходов за 8-10 маны. В этом случае вы только пострадаете от эффекта дракона, потому что дадите оппоненту преимущество. Но в самых тяжелых ситуациях **Ноздорму** можно играть всегда и попросту надеяться на "топдек" хорошей десятки.

Лучшая карта после розыгрыша **Ноздорму Вневременного** (разумеется, уже на следующий ход) — это **Приманка для рыбы**. Все это, конечно, при условии, что в колоде есть осталось достаточное количество мурлоков. Бонусы всё те же: полный стол мурлоков, очищение колоды от плохих карт, увеличение шансов на "топдек" хороших десятых дропов.

Среди дорогих существ Паладина в большей степени интересует [Клоун с карнавала](#). В темповых матч-апах и тяжелых ситуациях его можно ставить даже без порчи, особенно если в руке есть [Силач](#). Но если ситуация позволяет, лучше активировать порчу с помощью существ за 10 маны. Опять же, тут многое зависит от того, с кем вы играете. У некоторых оппонентов нет никакого ответа на полный стол 4/4 существ, так что для активации порчи можно отдать даже И'Шараджа. В других поединках нужно играть жаднее, чтобы обыграть AoE зачистки оппонента.

Вопрос: в моей руке есть и комбинация с Алурой, и [Ноздорму Вневременный](#). Что сыграть раньше?

Ответ: чаще всего выгоднее сыграть сначала [Настоятельница Алуру](#) + заклинание, а на следующий ход [Ноздорму Вневременного](#). Но если вы уверены, что оппонент не сделает слишком много в свой ход с 10 маны, можно сыграть легендарки и в другом порядке.

Всегда играйте [Ноздорму Вневременного](#) первым, если в руке есть только [Настоятельница Алура](#), но нет заклинания.

[к оглавлению](#)



Как победить без ТОП захода

Заход одной из четырех карт (два [Укротителя драконов](#), [Настоятельница Алура](#) и [Ноздорму Вневременный](#)) — достаточно стабильный результат к 4 ходу. Но все же будут партии, в которых вы не увидите эти карты вовремя или, например, получите только [Настоятельница Алуру](#) без заклинания.

Это еще не значит, что Биг Мурлок Паладин обречен на поражение. Он вполне может победить и без разгона маны, а по классической кривой.

В начале партии (1-4 ходы) в любом случае вы будете играть мурлоками и другими ранними дропами. Эти комбинации не всегда очень сильны и обеспечивают безоговорочную комбинацию, но могут доставить проблемы и медленным, и быстрым оппонентам.

В темповых матч-апах особенно полезны угрозы с натиском, оружие, можно сыграть и [Лорда Барова](#) в темп. В медленных поединках лучше станут комбинации мурлоков и

Мурлока-полководца.

В середине партии (5-7 ходы) Паладин наиболее уязвим без сильнейших комбинаций с Ноздорму Вневременным или Настоятельницай Алурой. Старайтесь задержать противника с помощью тех же мурлоков: особенно полезны **Морской летун** и Удочка темносвета — карты, которые дают много выгоды.

Замедлить противника можно с помощью комбинаций с **Лордом Баровым** самостоятельно или вместе с **Ожившей метлой**.

Постарайтесь сохранить Монетку до мидгейма, чтобы сыграть через нее **Приманку для рыбы** на 7 монетах.

К поздним этапам (8-10 ходы) старайтесь вернуться в игру с помощью тяжелых карт. Часто вы не сможете жадничать с **Клоуном с карнавала**, так что девятку нужно будет сыграть без порчи. Не так много выгоды получится извлечь и из других карт.

[к оглавлению](#)



О случайных эффектах

В колоде Биг Мурлок Паладина не так много случайных эффектов, но все же они есть и могут оказывать влияние на ход партии. Далее речь пойдет о том, какие случайные

карты есть и что они делают.



Мургур Моргаргл ценен в первую очередь как второй дроп с неплохими характеристиками, а замешиваемая совершенная копия — только приятный бонус.

В большинстве ситуаций не нужно пытаться сыграть совершенную копию с боевым кличем. Здорово, если его призовет из колоды **Приманка для рыбы**, потому что это липкий мурлок с высокими характеристиками.

Если же он придет в руку до **Приманки для рыбы** или вы не сыграете заклинание, потому что в колоде не осталось достаточного количества мурлоков, то Моргаргл Совершенный принесет много выгоды своим боевым кличем. Проблема в том, что у мурлоков редко есть тут же действующие на стол эффекты: натиск, провокация, рывок — так что генерируемый стол может быть медленным без баффа **Ожившей метлы**.

Далее о том, каких мурлоков может призвать Моргаргл Совершенный, а с ним и другие карты в колоде.

Классовые Мурлоки



Нейтральные Мурлоки



С общим набором мурлоков взаимодействует не только Моргаргл Совершенный, но и **Удочка Темносвета**, только она дает случайного мурлока в руку.

Большинство случайных мурлоков ничего не делают помимо хороших и не очень синергий с другими представителями своей расы. Хотя есть и приятные исключения.

Заклинания Паладина 1 мана

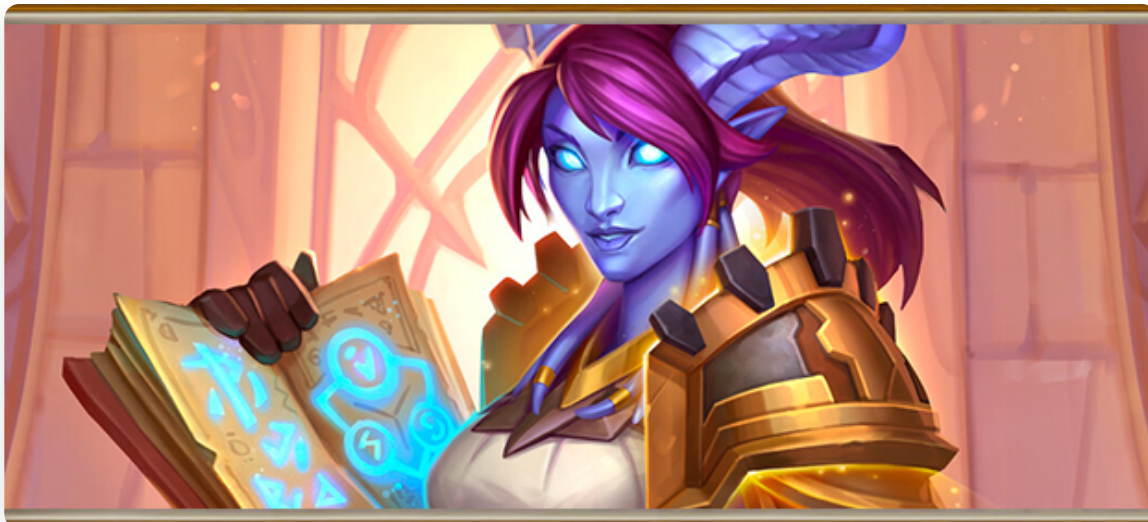


Изготовительница жезлов важна в первую очередь как генератор любого заклинания, а какого именно — не так принципиально в большинстве ситуаций. Заклинания за 1 маны нужны в первую очередь для синергии с Настоятельницей Алурой, для этого их и берегут в большинстве ситуаций, пока эта легендарка не придет.

Сыграть заклинание за 1 можно раньше, если комбинация с Настоятельницей Алурой уже не сработает, потому что в колоде нет Приманки для рыбы или осталось мало мулоков.

Среди 15 заклинаний Паладина за 1 маны хорошо работают с Настоятельницей Алурой 14 — их можно сыграть в любой ситуации и на любую цель. Сложности возникнут только с Щитом доблести, для которого нужно поврежденное существо на столе. Но не обязательно союзное.

[к оглавлению](#)



Полезные советы



Сфера всезнания — не всегда простая для реализации карта. Сыграть оружие полезно на любом этапе, но отправлять на дно колоды вы будете разные карты.

Со старта сосредоточьтесь на ключевых картах: **Ноздорму Вневременном**, **Настоятельница Алуре**, **Изготовительнице жезлов**, **Укротителе драконов** — если в руке нет ничего из этого. Агрессивно отправляйте на дно колоды все не только плохие, но и нормальные карты в поисках лучших.

Если ключевые карты и их комбинации уже есть, сосредоточьтесь на поиске топовых тяжелых дропов, потому что вы скоро сыграете **Ноздорму Вневременного** и понадобятся лейтгейм угрозы.

В лейтгейме, опять же, ищите топовые тяжелые дропы, а на дно колоды оставляйте карты с низкой выгодой: **Изготовительницу жезлов**, **Удочку Темносвета**, оставшихся мурлоков.

Учитывайте архетип противника. Какие-то колоды чаще играют ремувалы оружия, тем более так популярен Агро Разбойник. Если ожидаете ремувал оружия, действуйте агрессивнее со **Сферой всезнания**, то есть старайтесь как можно быстрее потратить заряды оружия, а оставлять в руке только лучшие "топдеки".




Бывают игры, в которых **Биг Мурлок Паладин побеждает сам себя**.


Например, особо ничего не сделать со стартовой рукой **Настоятельница Алура** + две **Приманки для рыбы**. Или с рукой, где много десятых дропов. Примите подобные плохие заходы и старайтесь не тильтовать. Плохие заходы карт случаются намного реже, чем хорошие, просто люди чаще концентрируются на неудачных моментах, а удачные воспринимаются чем-то само собой разумеющимся.



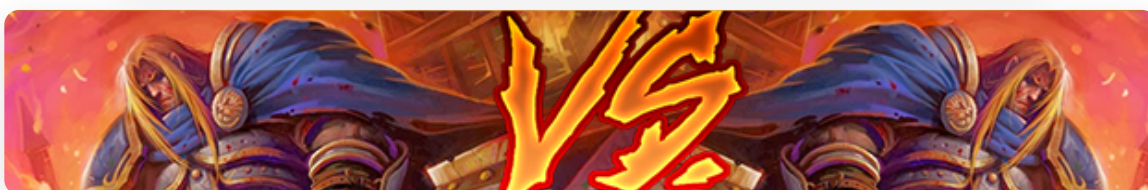
Играя Биг Мурлок Паладином, важно **следить за оставшимися в колоде картами**. Особенно важно проверять количество мурлоков перед розыгрышем **Приманки для рыбы** или **Настоятельница Алуры**. Их не всегда будет достаточно, чтобы оправдать применение заклинание. И наоборот, здорово, если мурлоков осталось 6, и вы можете сыграть **Приманку для рыбы** вместе с **Ожившей метлой**. Не забывайте, что дополнительного мурлока в колоду замешивает **Мургур Моргаргл**.

Морской летун — не только хороший мурлок для старта, но и неплохое лейтгейм существо. На 8+ маны он превращается в неплохой восьмой друп: пару 4/3 угрозы с

 натиском. Так вы сможете убирать со стола вражеские провокации или опасные угрозы, а другими существами бить по герою противника. То же можно делать и с помощью [Ожившей метлы](#).

 **Ноздорму Вневременный** — сильнейшая карта в колоде, но **играть его бездумно не стоит**. Важно знать, на что способна вражеская колода. Если оппонент может без труда вас убить в свой первый ход с 10 маны, лучше не играть [Ноздорму Вневременного](#). В следующем разделе мы подробнее познакомимся с особенностями геймплея Биг Мурлок Паладина при встрече с популярными метовыми колодами.

[к оглавлению](#)



Биг Мурлок Паладин

В зеркальном матч-апе самая сильная карта — [Настоятельница Алура](#). Она намного лучше [Ноздорму Вневременного](#). Легендарный дракон особенно опасен, потому что дает оппоненту инициативу. Если в руке противника больше существ за 9-10 маны и вы дали ему возможность сходить на полную ману первым, то он переиграет вас. Старайтесь не играть сами [Ноздорму Вневременного](#), если в вашей руке мало карт за 8-10 маны, а в особенности, если нет [Приманки для рыбы](#). Ждите, что [Ноздорму Вневременного](#) сыграет противник: тогда инициатива будет за вами.

Две другие сильные карты в "мирроре" — [Ожившая метла](#) и [Лорд Баров](#). Последнего нужно оставить для тяжелых дропов противника или для полного стола мурлоков. В идеале после [Лорда Барова](#) поставить что-то на свою половину, хотя на это не всегда будет мана.

Не забывайте о позиционировании вокруг [Кролика ярмарки Новолуния](#). Не ставьте сильных существ рядом друг с другом: старайтесь располагать между ними мелкие угрозы. Слабых существ ставьте рядом с провокациями, а сами провокации — максимально слева или максимально справа.

Чистый Паладин

Простой матч-ап, в котором вы должны без особых проблем переиграть оппонента по выгоде в лейтгейме. Со старта силы двух Паладинов примерно равны, но проблемы могут возникнуть в мидгейме, если вы не найдете ключевые четверки. В этом случае помогут [Ожившая метла](#) и [Лорд Баров](#) — так вы ответите на опасные угрозы Чистого Паладина в середине игры.

Чистый Паладин и Манускрипт Паладин могут зачистить ваш стол с помощью [Манускрипта справедливости](#). Будьте готовы к тому, что вам понадобится 2-3 волны угроз для завершения партии. Только мурлоков с [Приманки для рыбы](#) или только [Клоунов с карнавала](#) может не хватить для победы.



Токен Друид

Самый сложный матч-ап для Биг Мурлок Паладина, но шансы в нем есть и неплохие. Особенно если вы играете сборкой с [Ожившей метлой](#) и [Лордом Баровым](#). Эта пара существенно увеличит ваши шансы на победу, и часто вовсе решит исход поединка.

Полезны и другие карты, которые моментально могут убирать со стола мелкие угрозы: [Удочка Темносвета](#), [Всадник на крабе](#) (желательно под баффом атаки), а также [Морской летун](#).

Старайтесь не играть [Ноздорму Вневременного](#) в ситуации, когда на столе Друида есть 3+ токена, а в руке много карт. Он почти наверняка баффнет существ до огромных характеристик и нанесет летальный или близкий к летальному урон с 10 маны.

Старайтесь играть темпово и постоянно отвечать на мелкие угрозы Малфуриона. А если не получается убрать их, закрывайтесь провокациями. Не получается и это — надейтесь на то, что оппонент не найдет летальный урон, а сами планируйте нанести ответный "летал" или совершить мощный ход, который позволит вам перехватить инициативу.



Агро Разбойник

Классическая агрессивная колода, которая может быстро закончить партию даже без существ на столе. В этом матч-апе нельзя медлить с розыгрышем [Ноздорму Вневременным](#) в большинстве ситуаций, потому что вас спасут только крупные провокации: [Клоун с карнавала](#), [Силач](#) или хотя бы [Колосс со свалки](#). В случае с последним просто надейтесь, что Валира не найдет [Ошеломление](#). В популярных сборках Разбойника это заклинание используют редко.

[Клоуна с карнавала](#) вы не сможете играть под порчей в большинстве ситуаций. И это не страшно: трех провокаций достаточно почти всегда.

Как только вы захватили стол мурлоками или тяжелыми угрозами, как можно быстрее переходите в контратаку и старайтесь убить противника. У вас нет исцеления, а без него в этом поединке долго не продержаться, даже если на столе есть провокаторы.

Миракл Разбойник

В большей степени играет со стола и полагается на тяжелые угрозы. Может переиграть Паладина только в случае, если быстро реализует Эдвина ван Клифа или [Авантюриста](#), а у Утера не будет ответов на эти угрозы. Опять же, помогут комбинации с [Ожившей метлой](#) и [Лордом Баровым](#). Но если их нет, нужно чистить крупные угрозы Разбойника только столом.

Вряд ли Миракл Разбойник переиграет Паладина по выгоде, но он может сгенерировать много наступательных и темповых карт с помощью [Воровки палочек](#), [Мастерицы закрутки](#) и [прихвостней](#).

Старайтесь сделать ставку на [Клоунов с карнавала](#) или [Приманку для рыбы](#). С ними Разбойнику будет очень сложно бороться. Не так хороши единичные крупные угрозы: на них у Разбойника больше ответов.



Галакронд Чернокнижник

Паладин с хорошим заходом не оставляет шансов медленным архетипам Чернокнижника, несмотря на наличие большого количества AoE ремувалов. Играйте жадно, но не позволяйте оппоненту захватывать стол безоговорочно, особенно в случае, если у вас нет [Ожившей метлы](#).

[Билетикус](#) редко станет серьезной проблемой в поединке. Часто вам хватит выгоды и без пяти карт в колоде, пусть многие из них даже будут дорогостоящими.

Если вы впереди, старайтесь отвечать на мелкие угрозы Галакронд Чернокнижника с помощью натиска: [Всадника на крабе](#) и [Морского летуна](#). Так вы помешаете оппоненту реализовать [Кару огненную](#).

Зоолок

Играет почти полностью со стола и наносит предсказуемый урон по вашему герою. У Паладина обычно хватает времени и для розыгрыша [Настоятельница Алуры](#), и для розыгрыша [Ноздорму Вневременного](#), а после него и топовых карт за 8-10 ман. До этого момента затягивайте партию с помощью мурлоков, [Ожившей метлы](#) и [Лорда Барова](#). Все эти карты можно отдавать рано, лишь бы замедлить противника и выиграть время для мидгейм комбинаций.

Провокации делают многое в этом матч-апе. У Зоолока нет немоты или каких-либо ремувалов по типу [Ошеломления](#) Разбойника, так что с каждым "таунтом" Гул'дану нужно будет бороться своим столом. А это выигранное для вас время.



ОТК Маг

В этом матч-апе играть **Ноздорму Вневременного** опасно. С высокой вероятностью Маг тут же нанесет вам летальный урон или сделает это в течение двух ходов, так что вы не успеете реализовать свои тяжелые угрозы.

Вместо этого попробуйте задавить Мага ранними мурлоками, комбинациями с **Настоятельницай Алурой** и оружием.

В матч-апе не всегда нужно нанести летальный урон Магу. Порой достаточно вынудить его потратить **Ледяные стрелы** и **Чародейские стрелы** для борьбы за стол. В этом случае у него часто не хватит взрывного урона для ОТК-комбинации.

СПД Маг

Сборок архетипа много, но почти всегда вы должны ожидать массу взрывного урона и постоянное давление существами и заклинаниями. Постарайтесь чистить все угрозы Мага, которые баффают урон от заклинаний или наносят много урона своими характеристиками.

В теории СПД Маг может ответить на **Приманку для рыбы** с помощью комбинаций с Чародейским взрывом. В идеале не играть **Приманку для рыбы** под выход **Пленного феникса**. Хотя это получается не во всех ситуациях.

После розыгрыша **Ноздорму Вневременного** вы часто дадите Магу сильный ход, в который тот нанесет много урона вашему персонажу, а возможно и захватит стол. Ответить на это часто можно только ответным заспамом стола: по крайней мере вы обыграете **Чародейские стрелы** и Маску К'Туна.

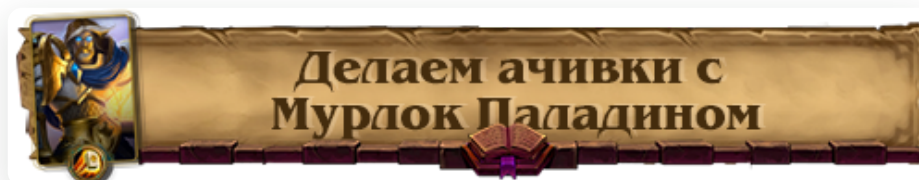


Воины







Сборок Воина много, но почти всегда в их распоряжении будут мощные зачистки стола. По крайней мере такие, которые уберут мурлоков с **Приманки для рыбы**. А вот с тяжелыми угрозами за 9-10 маны смогут совладать только Контроль и Бомб Воины — но только на время. По итогу выгоды у Биг Мурлок Паладина намного больше. Нужно только добить Воина до того, как тот реализует бомбы или ОТК-комбинацию.

Постоянно давите на Гарроша и вынуждайте его каждый ход искать ответы на ваши угрозы. Без опасений играйте **Ноздорму Вневременного**, чтобы как можно быстрее выставить тяжелые угрозы.

[к оглавлению](#)

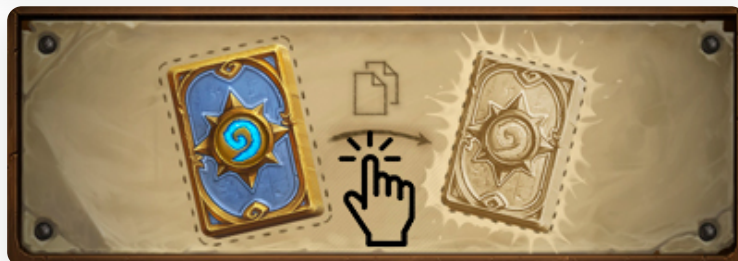


Биг Мурлок Паладин — не только топовая колода для ладдера, но и способ сделать несколько достижений, за выполнение которых дают очки опыта. Не все они делаются с одинаковой скоростью и тем более не все — исключительно с помощью Биг Мурлок Паладина. Но если вы еще не выполнили что-то из представленных ниже достижений, это можно сделать вместе с героем гайда.

 <p>Не надо меня осуждать... 1/2</p> <p>Восстановите 60 ед. здоровья оружием с «Похищением жизни».</p> <p>0 / 60</p>	 <p>Коулрофобия</p> <p>Завершите ход, заполнив свою сторону «Клоунами с карнавала».</p> <p>Получено: 18.11.2020</p>
 <p>Н'Зот — и никаких забот</p> <p>Оживите сразу 6 существ с помощью «Н'Зота, бога глубин».</p> <p>0 / 6</p>	 <p>Бесплатно, то есть даром 4/4</p> <p>Разыграйте карту с эффектом «Под порчей» за (0) маны 100 раз.</p> <p>39 / 100</p>
 <p>Маленький безобидный кролик 1/3</p> <p>Уничтожьте 5 существ с помощью «Кролика ярмарки Новолуния».</p> <p>3 / 5</p>	 <p>Объятия Бездны 3/4</p> <p>Разыграйте 150 карт «Под порчей».</p> <p>117 / 150</p>

Чтобы выполнить **Не надо меня осуждать...** и **Н'Зот и никаких забот**, нужно слегка изменить оптимальную сборку Биг Мурлок Паладина. Ее версия представлена ниже.

Паладин — охотник за ачивками



До скорых встреч!