

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Мурлок Маг. Гайд по архетипу.

25.11.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Мурлок Маг Бумного дня.

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители kolodahearthstone.ru

В сегодняшнем гайде речь пойдет далеко не о самой популярной, но любопытной колоде Проекта Бумного дня. Мурлок Маг после изменений баланса карт стал единственной надеждой класса на хоть какое-то разнообразие.

Мурлок Маг — не универсальная, но нишевая колода, способная хорошо показать себя в одной локальной мете, но ужасно в другой. Матч-апы архетипа достаточно полярны: все выгодные противостояния побеждаются без особого труда, а в невыгодных одержать верх почти невозможно.

Мурлок Маг едва ли хорош в качестве единственной колоды, которой вы будете играть в ладдере. Но собрать его и приберечь для подходящих условий стоит, поскольку в нужный момент колода сделает многое.

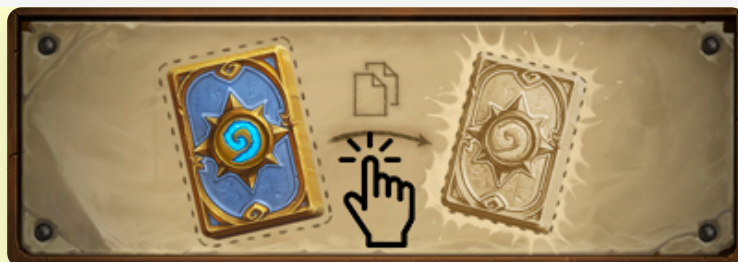
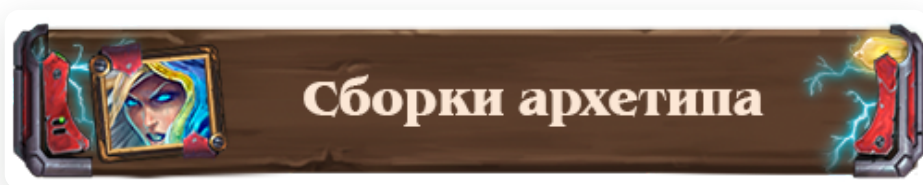
Когда же стоит брать Мурлок Мага? Преимущественно в медленной мете, полной Друидов, Охотников на хрипах, Четных и Контроль Чернокнижников, Дрыжеглот Шаманов, Жрецов и прочих контроль архетипов. Единственная медленная колода, которая не боится Мурлок Мага — Нечетный Воин.

Слаб Мурлок Маг при встрече с агро. Он и сам агрессивная колода, но медленная, как снежный ком, ему нужно время на старте и полный контроль стола, чтобы реализовать свои синергии. Если вы часто встречаете агро колоды, мета не подходит для Мурлок Мага. И наоборот, если агро колоды — редкость, герой статьи поможет взять заветные ранги. Обычно Мурлок Магом чаще играют в легенде, где меньше агро колод, однако и на рангах пониже они могут встречаться вам, но не так часто.

Из гайда вы узнаете все о Мурлок Маге: лучшие колоды и возможности декбилдинга, основы муллигана, стратегии игры и популярных матч-апов меты ноябрьского рейтингового сезона.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
 - - *Основа колоды*
 - - *Оptionальные и технические карты*
 - - *Замены, бюджетная версия*
- Муллиган
- Стратегия игры
 - - *Основы геймплея*
 - - *Как играть против агрессии*
 - - *Как играть против контроля*
 - - *Размены или в лицо*
- Карты со случайным эффектом
- Матч-апы
- Заключение



Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

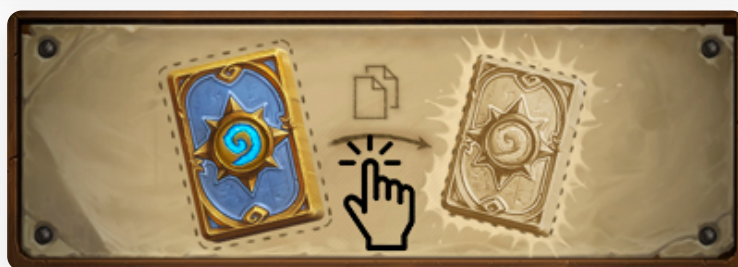
Мурлок Маг Бумного дня

Мурлок Маг (HSReplay)

<p>Мурлок-налетчик</p> <p>Мурлок</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>Мурлок-волшебник</p> <p>Каждый раз, когда на поле боя призывается мурлок, это существо получает +1 к атаке.</p> <p>Мурлок</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>Оракул Темной Чашки</p> <p>ВСЕ прочие мурлоки получают +1 к атаке.</p> <p>Мурлок</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>x2</p>	<p>Ледяная стрела</p> <p>Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>Великий Синеглазый</p> <p>Рывок</p> <p>Мурлок</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>x2</p>	<p>Мурлок-волшебник</p> <p>Боевой клич: призывает на поле боя мурлока-разведчика 1/1.</p> <p>Мурлок</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>x2</p>
<p>Озерный охотник</p> <p>Боевой клич: ваш выбранный мурлок получает +1/+1.</p> <p>Мурлок</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>Книга привидений</p> <p>Вы берете 3 карты и сбрасываете все полученные при этом заклинания.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>Звездочет Души</p> <p>После того как вы разыгрываете крайнюю правую карту в руке, вы берете карту.</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>2</p>	<p>Валькирский привидение</p> <p>Боевой клич: все прочие мурлоки получают +2 к здоровью.</p> <p>Мурлок</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>Мурлок-полководец</p> <p>Другие ваши мурлоки получают +2 к атаке.</p> <p>Мурлок</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>Палеомурлок-разведчик</p> <p>Боевой клич: если у вас под контролем есть мурлок, вы раскладываете мурлока.</p> <p>Мурлок</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>
<p>Колшарное сангисе</p> <p>Это и заклинание, и меканизм, и дрифт, и портал, и портал, и портал.</p> <p>Все</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>x2</p>	<p>Огненный шар</p> <p>Наносит 6 ед. урона.</p> <p>4</p> <p>x2</p>	<p>Кроткий метазавр</p> <p>Боевой клич: ваши мурлоки адаптируются.</p> <p>Зверь</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>x2</p>	<p>Алунет</p> <p>В конце вашего хода вы берете 3 карты.</p> <p>6</p> <p>3</p> <p>0</p>		

MANACOST
kolodaheartstone.ru

6960



Сегодня это самая распространенная версия архетипа. Колода включает в себя полноценный набор мурлоков и два заклинания на прямой урон. Добором вас обеспечат Книга привидений, Звездочет Луна и Алунет.

Звездочет Луна и Палеомурлок-разведчик – первые кандидаты на замену. Мурлока можно заменить Разрушителем чар или Потрошителем Бездны, а вместо Звездочета Луны иногда добавляют Верховного мага Аругала. В некоторых сборках можно найти даже Интеллект чародея.

Мурлок Маг с Разрушителем чар

Мурлок Маг с Разрушителем чар



Эта сборка отличается от предыдущей только одной картой: **Разрушитель чар** здесь заменил **Палеомурлока-разведчика**. **Разрушитель чар** – универсальная опция, которая поможет вам обходить провокаторов и устранять неприятные эффекты вражеских существ.

На место **Разрушителя чар** можно положить **Потрошителя Бездны**.

Мурлок Маг с Верховным магом Аругалом




Мурлок Маг с Аругалом




Верховный маг Аругал добавляется в качестве своеобразного добора. Вы берете две карты вместо одной и почти всегда это будет полезное дополнение. Сильный мурлок, лишний Кроткий мегазавр и так далее. Попробуйте поиграть с ним, если он у вас есть, но специально создавать его ради этой колоды не стоит.

Мурлок Маг с механизмами

Мех Мурлок Маг

 1 Мурлок-волшебник Каждый раз, когда на поле боя призывается мурлок, это существо получает +1 к атаке. 1 Мурлок 2 x2	 1 Осколок Темной Чашки Все прочие мурлоки получают +1 к атаке. 1 Мурлок 1 x2	 2 Ледяная стрела Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его. 2 Мурлок 1 x2	 2 Вои Синезабрых Рынок 2 Мурлок 1 x2	 2 Мурлок-волшебник Боевой клич: призывает на поле боя мурлока-разведчика 1/1. 2 Мурлок 1 x2	 2 Отвертый охотник Боевой клич: ваш выбранный мурлок получает +1/+1. 2 Мурлок 3 x2
 2 Книга привидений Вы берете 3 карты и сбрасываете все полученные при этом заклинания. 2 Мурлок 3 x2	 3 Вашинский президент Боевой клич: все прочие мурлоки получают +2 к здоровью. 2 Мурлок 3 x2	 3 Мурлок-поволодец Другие ваши мурлоки получают +2 к атаке. 3 Мурлок 3 x2	 3 Кошмарное сновидение Это заклинание, и оно наносит 1 ед. урона и лишает 1 здоровья и лишает 1 здоровья. 3 Все 4 x2	 4 Скрытая съедобная Боевой клич: получаете «Маскировку» до вашего следующего хода. 4 Механизм 4 x2	 4 Огненный шар Наносит 6 ед. урона. 4 Механизм 4 x2
 4 Кроткий мегазавр Боевой клич: ваши мурлоки адаптируются. 5 Зверь 4 x2	 4 Репликатор Магнетизм. Предсмертный крик призывает трех мурлоков 1/1. 3 Механизм 1 x2	 5 Зиплиакс Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Положение жизни. Натиск. 3 Механизм 2 x2	 5 Боскостюм Магнетизм 5 Механизм 5 x2		

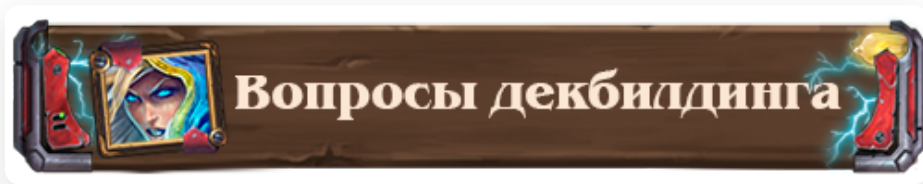




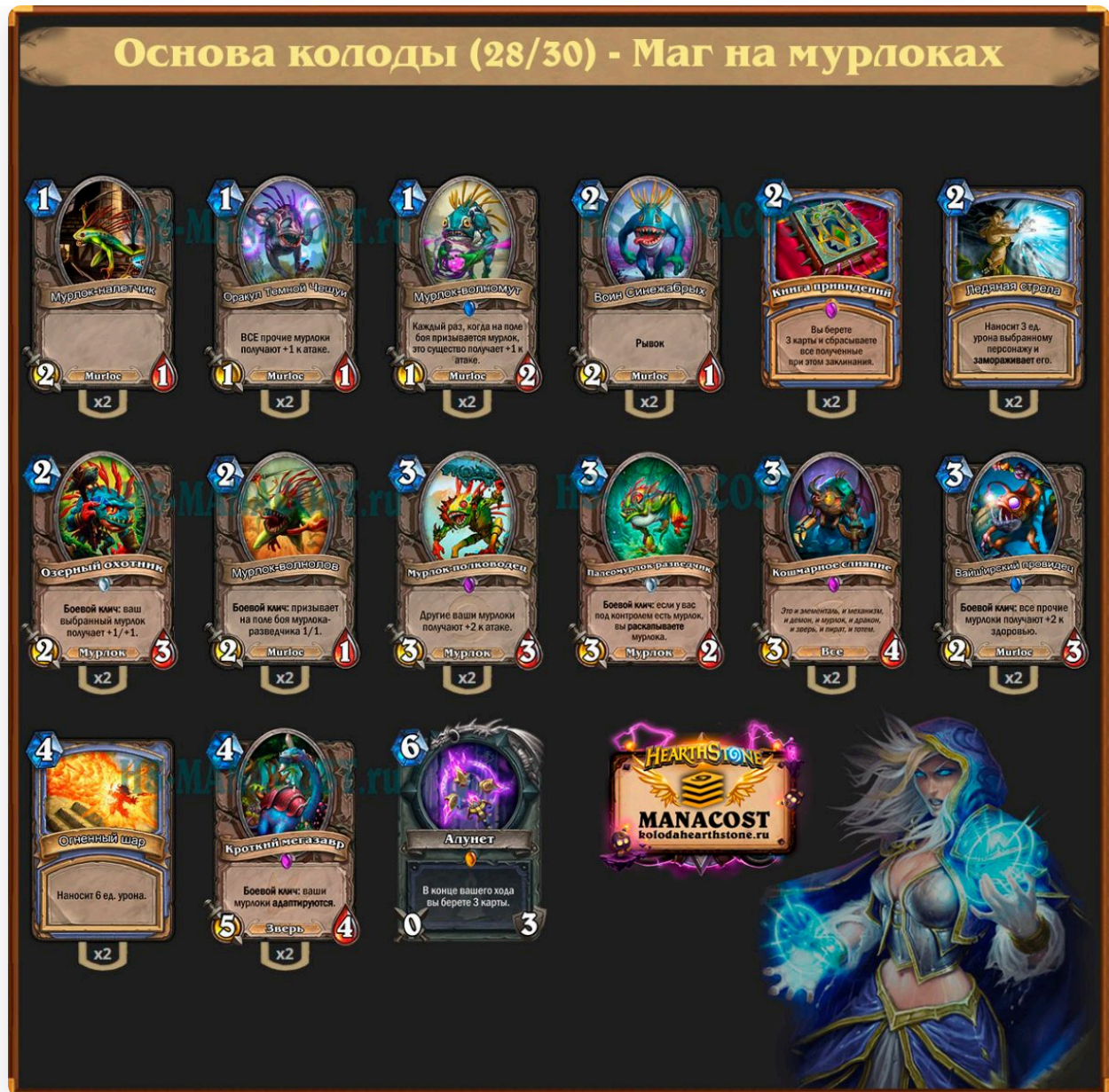




Фановая сборка, которая полагается на комбинации механизмов и мурлоков. С механизмами и мурлоками синергирует [Кошмарное слияние](#), универсальная карта в колоде. Выбирайте эту сборку, если хотите повеселиться. Отметьте, что в колоде мало средств добора (только [Книга привидений](#)), можете добавить какую-то из соответствующих опций на ваш выбор.



Основа колоды Мурлок Мага довольно обширна из-за небольшого количества опций. Архетип нашел оптимальный набор мурлоков, добора и заклинаний, поэтому простора для экспериментов почти не осталось.



Книга привидений и Алунет – обязательные инструменты. К ним чаще всего добавляют Звездочета Луну и Верховного мага Аругала, реже – Интеллект чародея.

Палеомурлок-разведчик – мурлок, которого можно встретить как в двух, так и в одном экземпляре. Если хотите добавить что-то свое, Палеомурлок-разведчик – первый кандидат на замену.



Другие популярные **опциональные и технические карты**:

Верховный маг Аругал – это сильная опция, которая обеспечит вас дополнительными ресурсами и обезопасит от опустошения руки. Проблема Верховного мага Аругала в том, что его легко устранить, и он редко проживет дольше одного хода. С другой стороны, он может выманить сильный ремувал соперника.

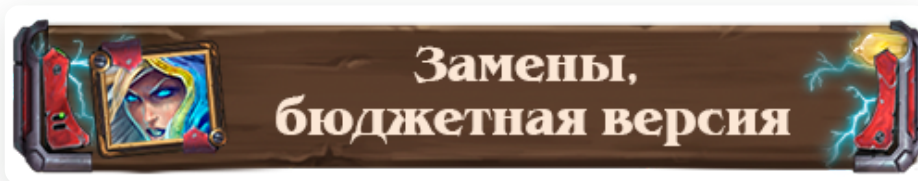
Интеллект чародея – добавьте эту опцию, если у вас нет ни Звездочета Луны, ни Верховного мага Аругала. Можно сказать, что эта карта предназначена для бюджетных сборок. Интеллект чародея не очень силен, потому что он слишком медлителен для столь агрессивной колоды.



Космическая аномалия – добавьте ее для устрашения противников. Вряд ли кто-то захочет оставлять ее в живых, даже при условии, что у вас всего 4 заклинания. Зато если она выживет и у вас окажется под рукой пара Огненных шаров, вы можете нанести действительно много взрывного урона.

Потрошитель Бездны – сильная карта против Вестников рока (пусть и не таких частых в мете, но все же очень неприятных), тотемов Шамана и Ползучей чумы. Кроме этого, может выступать как своеобразный бафф, превращая увеличенное здоровье мурлоков в атаку. С его помощью вы сможете неожиданно завершать партии.

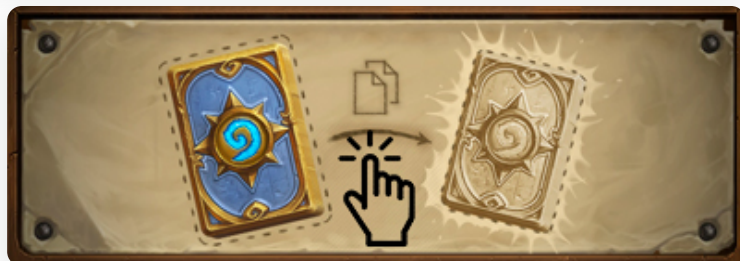
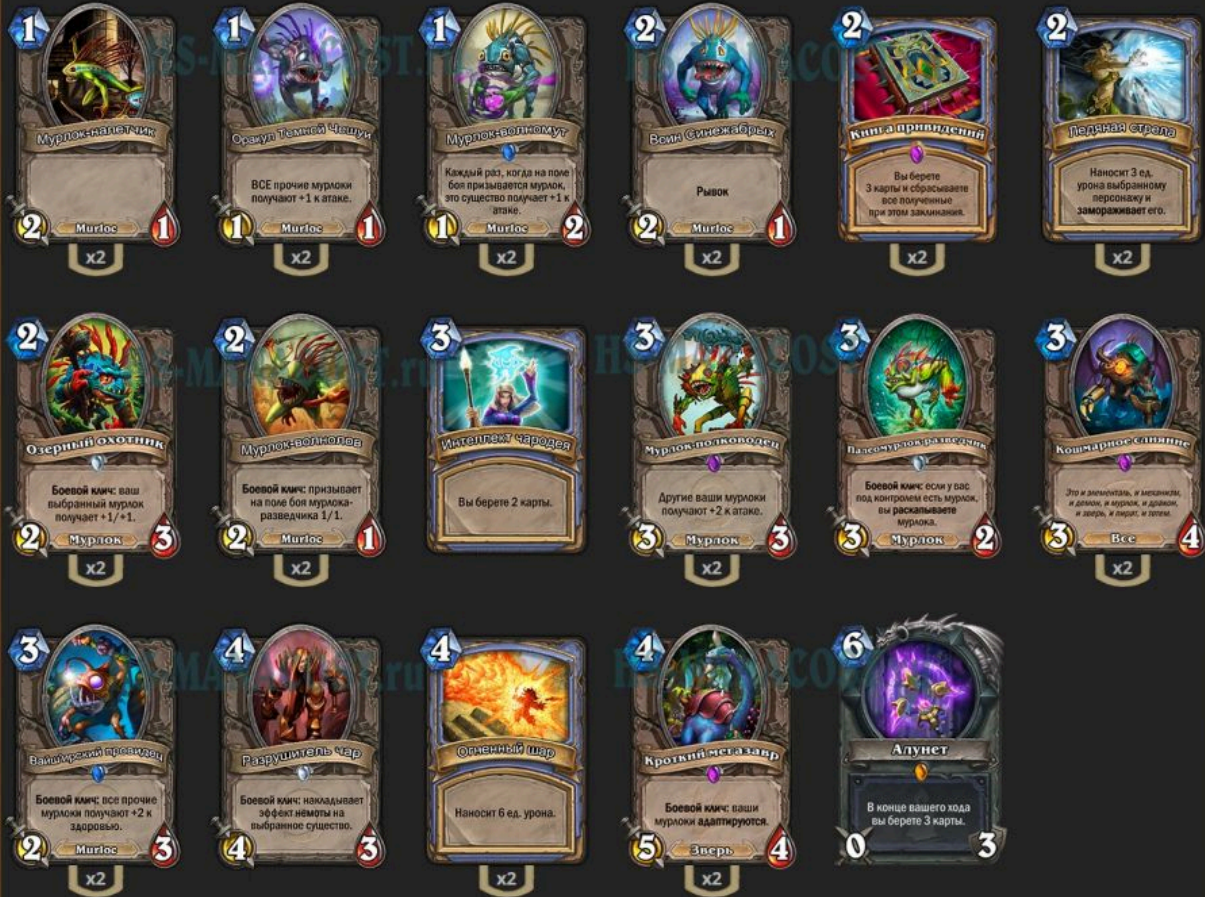
Разрушитель чар – это одна из самых популярных опций. Добавьте его, если испытываете трудности с провокаторами и хотите иметь под рукой надежный способ расчистить себе путь. Разрушитель чар – универсальная опция, и даже выставленный в темп, он уже неплох. Не забывайте, что Разрушитель чар снимает заморозку с существа.



Мурлок Маг – не самая гибкая колода в плане **замен**. У архетипа немного легендарных карт, но зато хватает эпических, и все они слишком важны, чтобы избавляться от них. Книга привидений, Мурлок-полководец, Кошмарное слияние, Кроткий мегазавр – все они необходимы Мурлок Магу. Разве что одну копию Кошмарного слияния можно заменить на другую опцию, но при первой возможности лучше создать его. Среди легендарных можно выделить только Алунет – оружие тоже лучше не заменять, так как это главный источник добора. Вместо Звездочета Луны добавьте Интеллект чародея.

Максимально бюджетный Мурлок Маг





Бюджетный Мурлок Маг



Эта сборка за 5360 пыли не дорога и подойдет тем, кто хочет познакомиться с Мурлок Магом. Если вы не гонитесь за высокими рангами и хотите повеселиться, вам также подойдет сборка с механизмами из раздела “Сборки архетипа”.

Мурлок Маг с механизмами

Мех Мурлок Маг

 <p>Мурлок-величому Каждый раз, когда на поле боя призывается мурлок, это существо получает +1 к атаке. Мурлок x2</p>	 <p>Созвездие Темной Чаши ВСЕ прочие мурлоки получают +1 к атаке. Мурлок x2</p>	 <p>Ледяная стрела Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его. x2</p>	 <p>Бойн Ситиж-абордаж Рывок Мурлок x2</p>	 <p>Мурлок-великолеп Боевой клич: призывает на поле боя мурлока-разведчика 1/1. Мурлок x2</p>	 <p>Озерный охотник Боевой клич: ваш выбранный мурлок получает +1/+1. Мурлок x2</p>
 <p>Книга о привидениях Вы берете 3 карты и сбрасываете все полученные при этом заклинания. x2</p>	 <p>Ваншурский предвиден Боевой клич: все прочие мурлоки получают +2 к здоровью. Мурлок x2</p>	 <p>Мурлок-полководец Другие ваши мурлоки получают +2 к атаке. Мурлок x2</p>	 <p>Кошмарное сныние Это и заклинание, и заклинатель и дракон, и зверь, и секрет, и талант. Все x2</p>	 <p>Скрытая лезвиебелла Боевой клич: получаете «Маскировку» до вашего следующего хода. Механизм x2</p>	 <p>Огненный шар Наносит 6 ед. урона. x2</p>
 <p>Кроткий мета-зверь Боевой клич: ваши мурлоки адаптируются. Зверь x2</p>	 <p>Репликатор Магнетизм Предсмертный крик: призывает троса микроботов 1/1. Механизм x2</p>	 <p>Зипплекс Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Позиционирование жизни. Натиск. Механизм x2</p>	 <p>Боскостюм Магнетизм Механизм x2</p>		

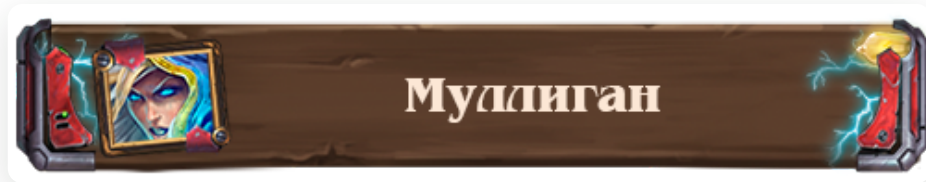








Ее стоимость – всего 5600 пыли, ненамного больше, чем у бюджетной версии.

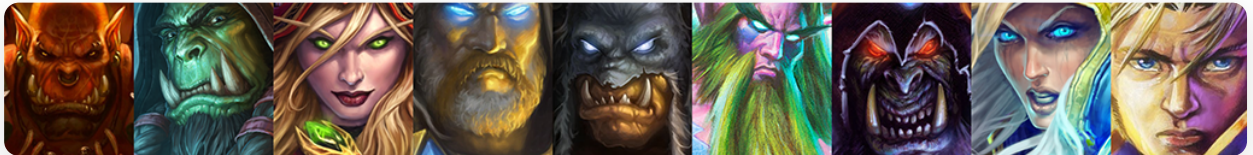


Муллиган Мурлок Мага довольно прост и прозрачен. Вы стремитесь найти хорошую кривую маны, независимо от матч-апа, хотя против агрессивных классов это особенно важно.

Всегда оставляйте связку [Мурлок-волномут](#) + [Озерный охотник](#), это лучший возможный старт.

[Озерного охотника](#) можно оставлять даже без первого дропа, а как самостоятельное существо 2/3.

Не оставляйте третьи дропы, если не нашли первые два. Зато с хорошей рукой можно задуматься о существах за 3 и даже 4 маны.



Если у класса есть несколько разных архетипов (агро и контроль), надейтесь на то, что это контроль и ищите соответствующие карты.

Воин: [Мурлок-волномут](#), [Озерный охотник](#), [Оракул Темной Чешуи](#), [Мурлок-волнолов](#). С хорошей рукой – [Кроткий мегазавр](#).

Паладин: агрессивный муллиган в поисках [Мурлока-волномута](#) и [Озерного охотника](#). Если нашли – [Звездочет Луна](#), [Мурлок-полководец](#). С очень хорошей рукой – [Кроткий мегазавр](#).

Охотник: [Мурлок-волномут](#), [Озерный охотник](#), [Мурлок-волнолов](#). С хорошей рукой – [Оракул Темной Чешуи](#), [Мурлок-полководец](#).

Друид: [Мурлок-волномут](#), [Озерный охотник](#), [Мурлок-полководец](#), [Мурлок-волнолов](#). С хорошей рукой – [Звездочет Луна](#), [Оракул Темной Чешуи](#).

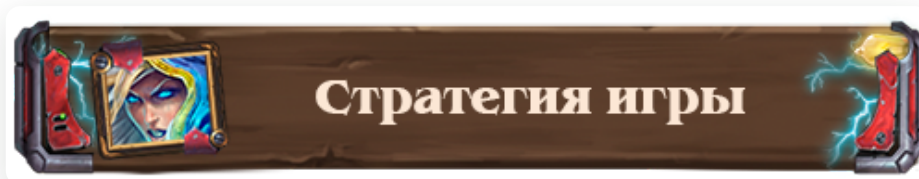
Разбойник: [Озерный охотник](#), [Мурлок-волномут](#). С хорошей рукой – [Оракул Темной Чешуи](#), [Огненный шар](#).

Шаман: Мурлок-волномут, Озерный охотник, Мурлок-налетчик, Мурлок-волнолов. С хорошей рукой – Мурлок-полководец, Ледяная стрела, Кроткий мегазавр.

Маг: Мурлок-волномут, Озерный охотник, Мурлок-волнолов. С хорошей рукой – Оракул Темной Чешуи, Мурлок-полководец, Кроткий мегазавр.

Жрец: Мурлок-волномут, Озерный охотник, Мурлок-налетчик. С хорошей рукой – Звездочет Луна.

Чернокнижник: Мурлок-волномут, Озерный охотник, Мурлок-налетчик, Мурлок-волнолов. С хорошей рукой – Кошмарное слияние, Оракул Темной Чешуи, Кроткий мегазавр.



Основы геймплея

Мурлок Маг – колода, играющая от стола и взаимодействия существ на нем. Он начинает наращивать угрозы с самого старта и создает внушительный стол, призывая все более крупных существ, используя баффы или адаптации. Получается эффект снежного кома. Поэтому для Мурлок Мага крайне важен хороший старт и игра по кривой маны, то есть использование всех кристаллов каждый ход.

Мурлок Маг способен быстро уничтожить оппонента, если захватит стол. Часто он завершает партию, нанося огромный урон существами, но помогают также заклинания на прямой урон (Огненный шар, Ледяная стрела). Помогают неожиданно завершать партию Потрошитель Бездны и Разрушитель чар, если они есть в вашей колоде.

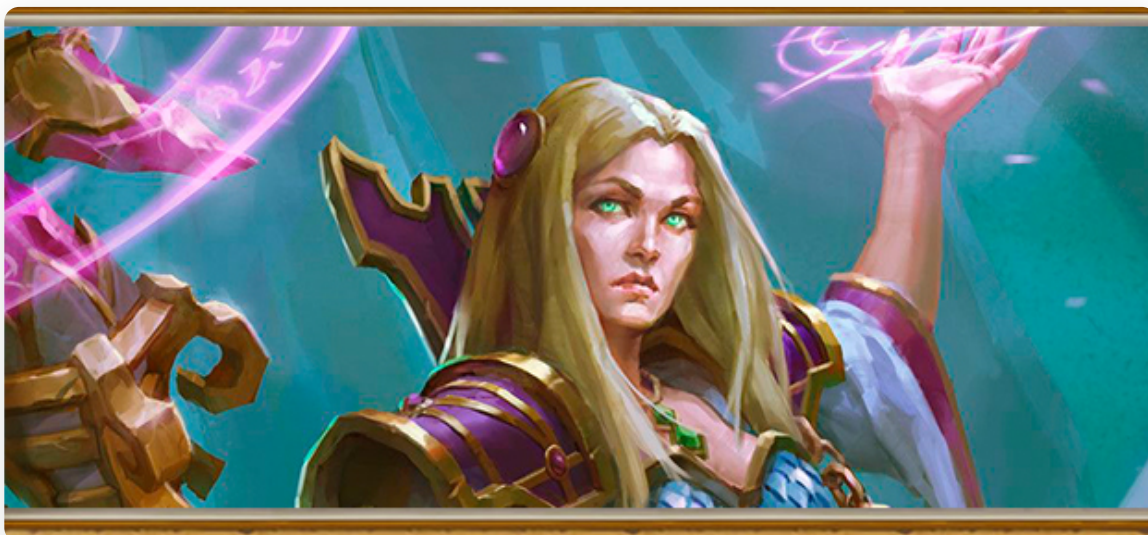
Не забывайте, что заклинания предназначены не только для героя противника. Часто вы будете контролировать ими вражеский стол, чтобы не размениваться и не терять важных существ.



Как играть против агрессии?

Агрессивные противники тяжелы для Мурлок Мага, так как действуют намного быстрее, чем он. В этих поединках вам придется рисковать и рассчитывать на идеальную кривую маны (лучший вариант – Мурлок-волномут + Озерный охотник). Зачастую только так вы сможете одолеть агрессора, ибо медлить нельзя.

Захватить стол – первоочередная задача. Совершайте выгодные размены, боритесь за первенство на игровом поле. Если вам удалось захватить инициативу, можно переходить к активным действиям в направлении героя противника и надеяться, что соперник не сможет вернуться в игру и вновь склонить чашу весов в свою пользу.



Как играть против контроля?

Контроль архетипы уже выглядят намного приятнее, с ними Мурлок Маг чувствует себя спокойно и уверенно. Но и здесь есть свои подводные камни. Вы играете агрессивной колодой, а это значит, что вам придется обыгрывать AoE эффекты оппонента.

Во-первых, нужно знать все массовые ремувалы противника, чтобы быть готовым ко всем. Изучите современные архетипы и какие AoE сейчас популярны у того или иного класса. Важно хорошо подготовиться, прежде чем идти покорять лидер.

Как же обыгрывать АоЕ эффекты? Существует несколько основных правил, актуальных не только для Мурлок Мага, но и любой агрессивной колоды. Если вы ожидаете зачистку с фиксированным уроном (**Адское пламя**, **Освящение**), защитить существ можно бафами на + к здоровью или адаптацией на божественный щит. Помните, какой ход противника лучше всего располагает к применению АоЕ (например, **Адское пламя** логично ожидать на четвертом) и будьте готовы.

Если же ожидается ультимативный ремувал, от которого не спасут никакие баффы (**Потасовка**, **Ментальный крик**, **Круговерть Пустоты**), просто не выставляйте все угрозы на стол, придержите их в руке. Противник захочет оставить вас без карт в руке, уничтожив полный стол одной зачисткой – не дайте ему сделать это. Вместо розыгрыша существ можно, например, добрать карты, чтобы подготовить следующую волну наступления.

Но иногда бывают тяжелые ситуации, когда медлить нельзя и нужно действительно бросать все силы в бой. Если иного выхода и времени обыгрывать зачистки нет, тогда рискуйте и играйте нагло, рассчитывая, что соперник просто не найдет ответ. Иногда риск – это последняя надежда.

Ментальный техник – еще одна проблема Мурлок Мага и других темповых колод. Опять же, нужно знать, какие колоды играют это существо (**Дрыжеглот Шаман**, часто **Куб Охотник**, иногда **Малигос Друид**, **Нечетный Воин** и т.д.). Не всегда у вас получится обыграть его, потому что сидеть всю игру с тремя существами непросто (да и не логично). Один из способов обыграть **Ментального техника** – наоборот выставить много мелких существ, чтобы снизить оппоненту вероятность украсть что-то ценное.



Размены или в лицо?

Этот вопрос будет часто стоять перед вами, и важно правильно понимать, когда и как действовать.

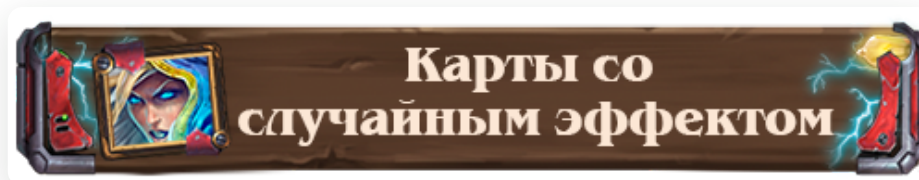
Для начала, старайтесь по возможности размениваться заклинаниями. Вы все-таки играете от стола, а заклинания – это вспомогательный инструмент, который помогает защищать существ. Исключение – если вам нужно обыграть АоЕ эффект. Тогда можно принести в жертву существ, чтобы не подставляться под ремувал.

Если вам приходится размениваться, отдавайте самых слабых мурлоков, то есть тех, которые не обладают ценным эффектом и не усилены бафами. Не действуйте машинально, думайте наперед, какие мурлоки смогут “вырасти” в будущем и не отдавайте их. Например, [Мурлок-волномут](#) может стать настоящим гигантом, и, если есть возможность сохранить его, пускайте в размен кого-то другого.

Не стоит размениваться, если вы “сетапите летал”, то есть близки к убийству противника в течение 1-2 ходов. В таких случаях лучше идти ва-банк и действовать максимально агрессивно. Но не забывайте о защитных опциях соперника: кто-то может закрыться провокатором, другие – броней, а кто-то может исцелиться. Учитывайте это и оценивайте риски.

Если же до летала далеко, отдайте предпочтение разменам. Не стоит с первых ходов атаковать вражеского героя и полностью игнорировать другие цели, это редко даст вам хороший результат. Размениваться нужно и для того, чтобы защитить важных существ ([Мурлок-полководец](#), [Звездочет Луна](#)). Не дайте противнику просто убить их со стола, усложняйте ему задачу. Так что жертвовать каким-то слабым существом в таких случаях можно и даже нужно.

И еще немного о планировании летального урона. Если вы “сетапите летал”, не забывайте считать. Проверьте, хватит ли вам урона, чтобы добить врага на следующем ходу. В тяжелых ситуациях можно полагаться не только на карты в руке, но и играть от “топдеков”. Следите за оставшейся колодой, посчитайте вероятность топдекнуть что-то полезное в течение следующих ходов. Вам помогут не только [Огненные шары](#) и [Ледяные стрелы](#) – прямой урон наносит и ваша сила героя, а также [Воин Синежабрых](#).



Палеомурлок-разведчик – сегодня в Стандартном формате существует 11 нейтральных мурлоков, доступных Магу (классовых у него нет).

11 нейтральных мурлоков



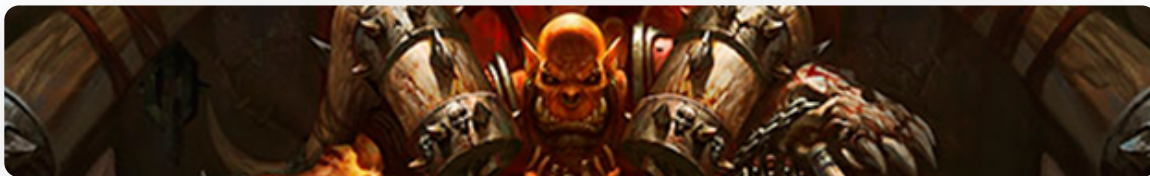
Чаще всего вы захотите найти Мурлока-полководца, Вайш'ирского провидца, в некоторых случаях Воина Синежабрых или еще одного Палеомурлока-разведчика. Шанс получить конкретного мурлока составляет примерно 27%.

Кроткий мегазавр – эффект случайности заключен в адаптациях зверя. Существует 120 различных сочетаний трех адаптаций из десяти, и предугадать, какие именно предложит игра, практически невозможно. Чаще всего вы будете брать бафф к здоровью, божественный щит, иногда яд. Полезен и бафф к атаке или +1/+1, особенно если вы близки к убийству соперника или вам нужно осуществить размены.





Матч-апы



Сбивайте **Нечетному Воину** броню каждый ход. Если получится, можете не бояться серьезных проблем до 5 хода и спокойно атаковать. Подумайте, хотите ли вы обыгрывать Потасовку. Если решили рискнуть, адаптируйте мурлоков на + к здоровью или божественные щиты, чтобы обыграть **Шквал гнева**. Если боитесь Потасовки – ищите добор и неставляйте лишние угрозы.

Помните о **Суперколлайдере**, не ставьте крупных существ рядом друг с другом. Не стремитесь всегда обыгрывать **Ментального техника**, здесь можно идти на риск.



Нечетный Паладин – один из худших матч-апов для Мурлок Мага. Вам поможет идеальная кривая маны и размены с его столом. Будьте особенно аккуратны перед 5 ходом Паладина, старайтесь уничтожить все к этому моменту. Если получилось дожить до 6-7 хода и не потерять стол, бросайте размены и идите “в лицо”. Можно игнорировать “мелочь” и до 5 хода, если получилось реализовать баффы и создать хороший стол.

Не обыгрывайте **Неопознанный молот** на +1 к атаке и **Печать могущества**, у вас не будет на это времени.



Атакуйте **Охотника на хрипах** с первых ходов матча. Игнорируйте **Яйца дьявозавра** и не разменивайтесь ни с чем. Первого Дьявозавра 5/5 можно заморозить **Ледяной стрелой** или убить **Огненным шаром**, или вовсе проигнорировать, но не отдавать существ. Аккуратней с Мурлоком-полководцем перед 4 ходом: лучше по возможности не ставить его, чтобы не отдать под **Обходной удар**. Разыгрывайте его, только если это даст огромную выгоду и урон. Но лучше выбрать **Кроткого мегазавра**.

Не подставляйте **Оракула Темной Чешуи** под **Свечкострел**.

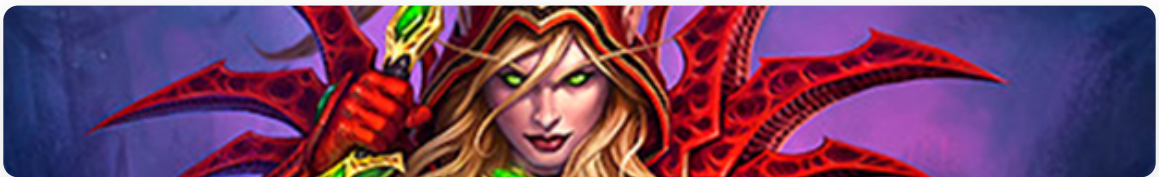
Не обыгрывайте **Ментального техника** и **Ловчего смерти Рексара**, действуйте максимально агрессивно.



Встретив **любого Друида**, играйте агрессивно и ничего не бойтесь до 6 хода. Если увидели Зов чащобы и Голема из древостали, вероятно, перед вами Таунт Друид, поэтому даже 6 ход вам не страшен.

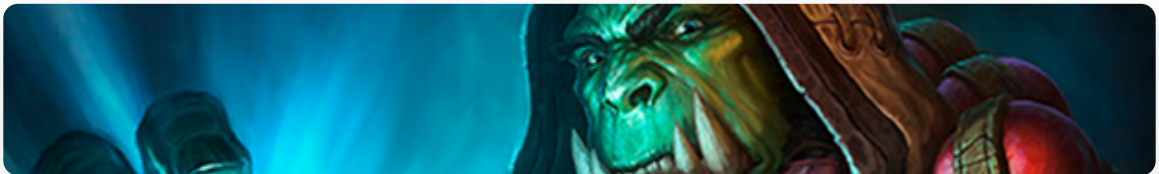
Если Друид оставил много карт на муллигане, не бойтесь Размаха. Все ожидают Биг Спелл Мага, и против Джайны Размах никто не оставляет.

Если перед вами все-таки Таунт Друид, ищите яд с адаптации Кроткого мегазавра. Силен яд и против Ползучей чумы (у других Друидов), также будет полезен и бафф к атаке.



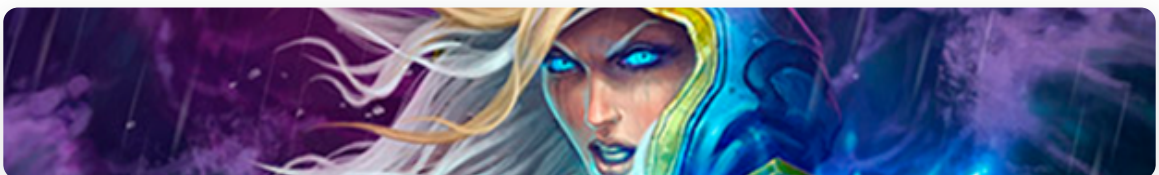
Еще один тяжелый матч-ап – **Нечетный Разбойник**. Если увидели Баку Пожирательницу Луны, будьте готовы рисковать и искать идеальную кривую маны и надейтесь, что у противника плохой заход.

Не обязательно искать Мурлока-волномута на муллигане, он все равно легко погибнет от оружия Валиры. Можно ставить 2 дроп на первом ходу через Монетку. Старайтесь победить массой существ, добивайте Разбойника заклинаниями.



Опасные существа **Дрыжеглот Шамана** – Тотем гнева воздуха и Тотем прилива маны. Их лучше не игнорировать и сразу же убивать. Других существ не опасайтесь и действуйте агрессивно.

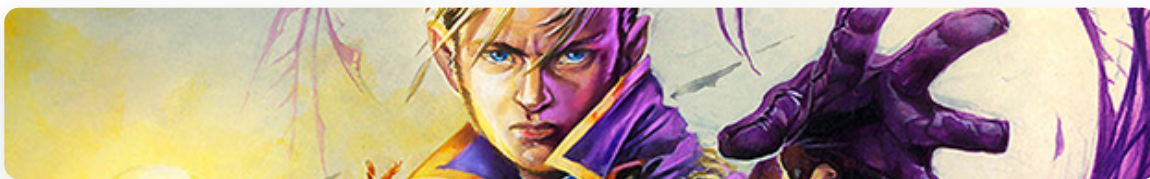
Если у ваших существ 3+ здоровья, не обыгрывайте Грозу. Вулкан можно обыграть, как ультимативный ремувал, то есть не выставлять слишком много угроз. Но не всегда нужно действовать осторожно: например, если Тралл уже отдал один AoE эффект, действуйте смелее и не обыгрывайте другие.



Играя с **Биг Спелл Магом**, не бойтесь ничего до 5 хода и наносите урон герою противника. После старайтесь защитить мурлоков божественными щитами. Все

заклинания Мага наносят фиксированный урон (пусть иногда и абсурдно большой), поэтому божественные щиты – лучшая защита существ.

Заклинания старайтесь сохранить для добивания.

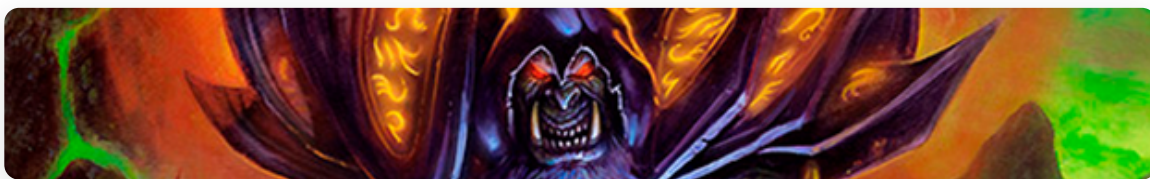


Самое важное в поединке с **Жрецом на воскрешении** – помнить о **Ментальном крике**. До этого момента можно играть агрессивно, как и с любой медленной колодой. Считайте, сколько Монеток получил Андуин и с какого хода следует ожидать ремувал.

Не оставляйте много существ с 1 единицей здоровья, чтобы не подставиться под **Астральную плеть**.

Не обыгрывайте **Слово Тьмы: Боль** и **Слово Тьмы: Смерть**.

Гризли из Ведьминого леса, **Обсидиановую статую** и **Зиллиакса** лучше нейтрализовать немотой, а не убивать. Если же это невозможно, старайтесь адаптировать мурлоков на яд – он очень силен в этом матч-апе.



Четный Чернокнижник опасен AoE эффектами. Не подставляйте “лесенку” под **Осквернение**, а **Адское пламя** обыгрывайте баффами или божественными щитами. **Горного великана** можно либо заморозить **Ледяной стрелой**, либо проигнорировать. То же и с другими большими существами. На **Крюконосца-разорителя** можно отдать немоту или убить **Огненным шаром** и силой героя.

Если встретили **Зоолока**, готовьтесь к тяжелому противостоянию. Старайтесь рано занять стол, “спамьте” мелкими существами, находите баффы и разменивайтесь заклинаниями. Если в руке нет **Алунета**, не играйте на перспективу, действуйте по ситуации. Боритесь за стол, держитесь за сильных существ и выгодно разменивайтесь.



Мурлок Маг – специфичный архетип, который может отлично проявить себя в медленной мете и абсолютно ужасно – в агрессивной. Выбирайте Мурлок Мага, если любите быстрые победы и на вашем пути много медленных колод. Не забывайте, что любая колода требует тренировок и ответственного отношения, поэтому готовьтесь запастись терпением. Мурлок Маг подарит вам много побед, если вы уделите достаточно времени для его освоения.

Спасибо за прочтение гайда и удачи.