

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по архетипу: Мурлок Паладин РЛТ

22.08.2017

Гайды

Гайды Рыцарей Ледяного трона

Гайд по архетипу: Мурлок Паладин РЛТ

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



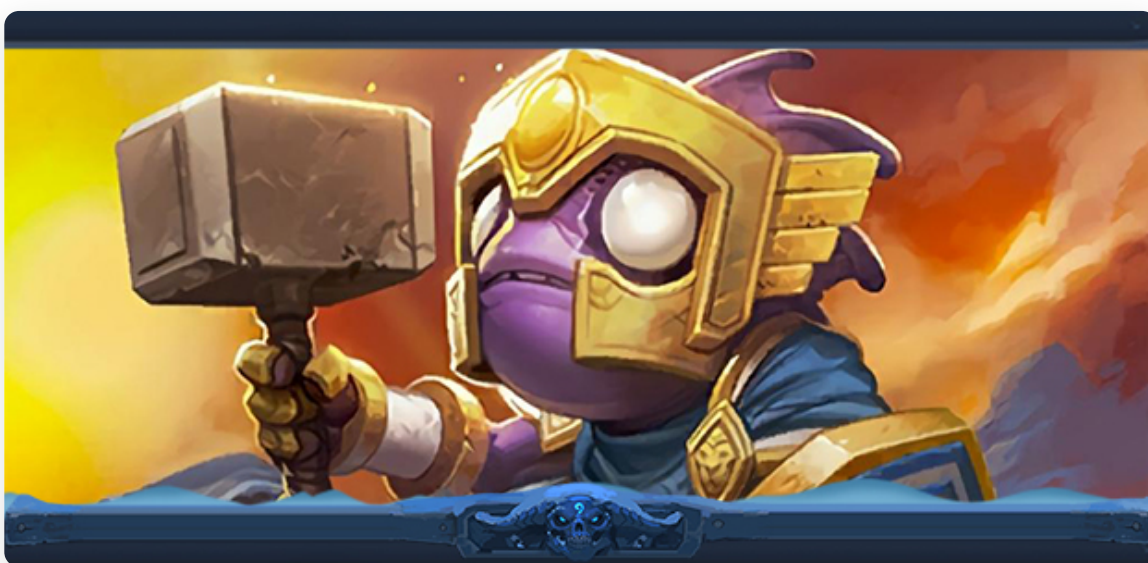
Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Вашему вниманию представляется второй гайд на одну из колод меты Рыцарей Ледяного Трона. На этот раз речь пойдет о Мурлок Паладине, но почему же именно он выбран героем данного гайда? Достоверных и актуальных мета-отчетов по ладдеру Рыцарей Ледяного Трона еще нет, однако кое-какие данные всё же имеются. Наверняка известный вам ресурс Vicious Syndicate уже выдал некоторую информацию, согласно ей Мурлок Паладин – одна из лучших колод меты с огромным, и чуть ли не лучшим процентом побед среди всех остальных колод. Конечно, те данные еще можно назвать предварительными, а делать вывод о безоговорочной мощи Мурлок Паладина рано.

Рыцари Ледяного Трона уже многими игроками называются метой Друидов (а англоговорящими игроками «DruidStone»), и любая колода, которая хочет показывать стабильные результаты в новой мете, должна хорошо противостоять этим самым Друидам. Проблема лишь в том, что у этого класса целых три архетипа, и те колоды, что

хороши против Агро Друида, проигрывают Джейд Друиду, и наоборот. Таких колод, к сожалению, очень и очень мало. Но Мурлок Паладин – как раз из их числа, его матч-апы с Джейд Друидом и Агро Друидом, может быть, и нельзя назвать разгромно хорошими, но борется он и с тем, и с другим на равных. А что самое приятное, другие представители меты (не Друиды) не так хорошо противостоят рассматриваемому в статье архетипу.

Итак, Мурлок Паладин – отличный выбор для достижения высоких позиций в нынешней мете благодаря массе выгодных или равных матч-апов и отсутствию как таковых безнадежных противостояний. Действительно, в ней просто нет колоды, увидев которую, Мурлок Паладин мог бы сразу же сдаваться или даже начинать игру с мыслью «здесь будет очень трудно победить». А такой универсальностью и возможностью победить любого могут похвастаться очень немногие колоды на протяжении всей истории Hearthstone.



Впрочем, у Мурлок Паладина есть хорошая и надежная «контра», но представлена она скорее не колодой, а картой, которая наказывает все колоды с мурлоками. Речь, конечно же, о Голодном крабе. Приятная новость в том, что несмотря на то, что Мурлок Паладин чувствует себя в ладдере очень комфортно, другие колоды не обращают внимания (по крайней мере пока что) на этот архетип, ведь все стараются найти способ сломить доминацию Друидов. А Друиды, как известно, к помощи мурлоков не прибегают, значит и Голодного краба вы не будете встречать так часто, как это было во времена расцвета Мурлок Паладина в мете Экспедиции в Ун'Горо.

Возможно, данные вступительные слова уже убедили вас обратиться к помощи Мурлок Паладина для восхождения по ладдере, если вы еще этого не сделали. Но кроме этого, конечно же, необходимо разобраться еще со многими ключевыми моментами: какую сборку выбрать, какие технические карты взять, как грамотно выбирать карты на стадии муллигана, как выстраивать свою тактику непосредственно в игре. Во всем этом вам поможет хотя бы отчасти разобраться данный гайд; он, конечно, не претендует на то, чтобы сразу же привести вас в Легенду, но направить в верном направлении должен.

В данной статье вы сможете найти следующие разделы:

- [Новшества Рыцарей Ледяного Трона: как изменился Мурлок Паладин?](#)

- ● Различные сборки и их особенности
- ● Основные карты Мурлок Паладина и их возможные замены
- ● Опциональные и технические карты
- ● Муллиган
- ● Стратегия игры
- ● Как использовать карты со случайным эффектом
- ● Матч-апы
- ● Как играть против Мурлок Паладина
- ● Заключение



- **Новшества Рыцарей Ледяного Трона:**
- **как изменился Мурлок Паладин?**
- Мурлок Паладин в нынешнем своем виде появился еще в прошлой мете Экспедиции в Ун'Горо. Тогда архетип разделился на агрессивную версию и мидрейндж версию, но его основа – мурлока + сильнейшие существа для средней и поздней стадии игры (Хранитель Солнца Тарим, Тирион Фордринг и так далее) всегда оставались неизменными. В этом плане ничего не изменилось и в мете Рыцарей Ледяного Трона. Акценты, впрочем, слегка поменялись.

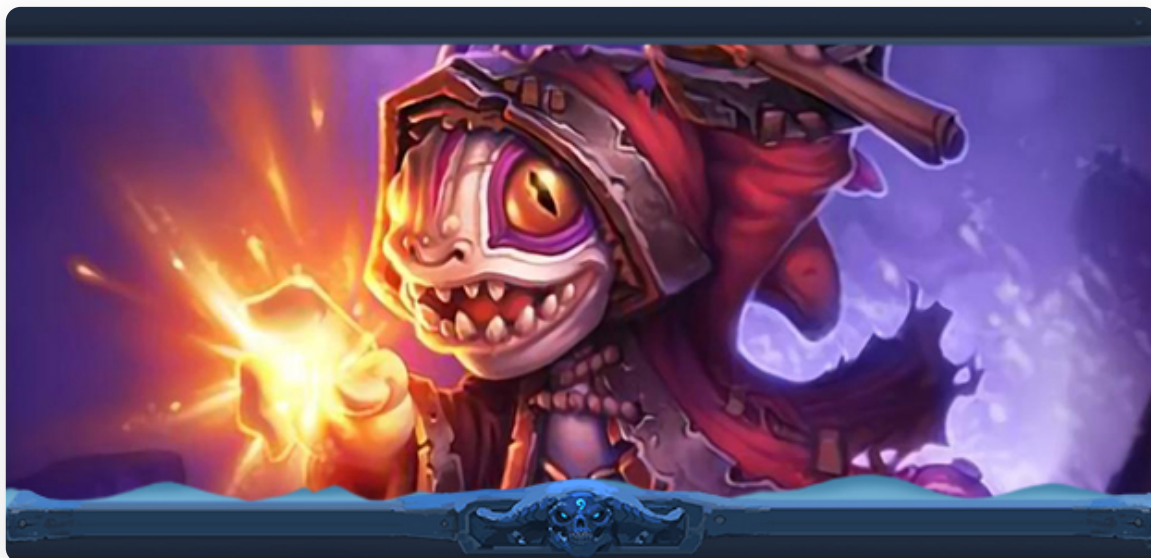
Во-первых, сейчас почти не встречаются мидрейндж Мурлок Паладины, рассчитывающие на не такой быстрый темп, использующие не так много мурлоков, но зато включающие AoE эффекты, исцеление и более стабильное распределение кривой маны. Теперь Мурлок Паладины исключительно агрессивны, им просто необходимо закрепляться на столе с первого же хода, чтобы или бороться за стол, или давить своего оппонента.

Во-вторых, новые классовые карты вдохнули жизнь в достаточно забытую синергию Паладина: синергию божественных щитов. Праведная защитница – очень важная во многих отношениях карта, которую используют все сборки архетипа. Это и неплохой первый дроп для борьбы за стол или защиты (особенно хорош против Пират Воина, например), и отличная цель для баффов, и синергия с Объединяющим клинком (именно из-за Праведной защитницы все Мурлок Паладины отказываются от Серебряных клинков в пользу Объединяющих клинков). Некоторые сборки Паладина помимо Праведной защитницы используют и Болвара Опаленного.

В-третьих, Праведная защитника принесла еще одно значительное изменение, хотя и косвенное. Речь идет о Защитнике холмов, который до Рыцарей Ледяного Трона с высокой вероятностью раскапывал четырех сильнейших классовых существ. Он их раскапывает и сейчас, однако ситуацию портит Праведная защитника, которая тоже с высоким шансом достается при раскопке. Так, найти, например, Тириона Фордринга или Хранителя Солнца Тарима с Защитника холмов стало труднее. Несмотря на это,

Паладин всё еще прибегает к этому третьему дропу, так как порой и Праведная защитника – прекрасная темповая раскопка, карта хороша и после косвенного «нерфа».

В-четвертых, появились и некоторые нейтральные существа, изменяющие архетип. Самое важное из них – **Костяная кобыла**, по сути улучшенная версия Печати королей, а еще вакантный седьмой дроп. Это существо – еще один бафф, так хорошо синергирующий и с божественными щитами, и с силой героя Паладина. Так же порой Мурлок Паладин прибегает к помощи и других новых нейтральных существ, например, к Королю-личу.



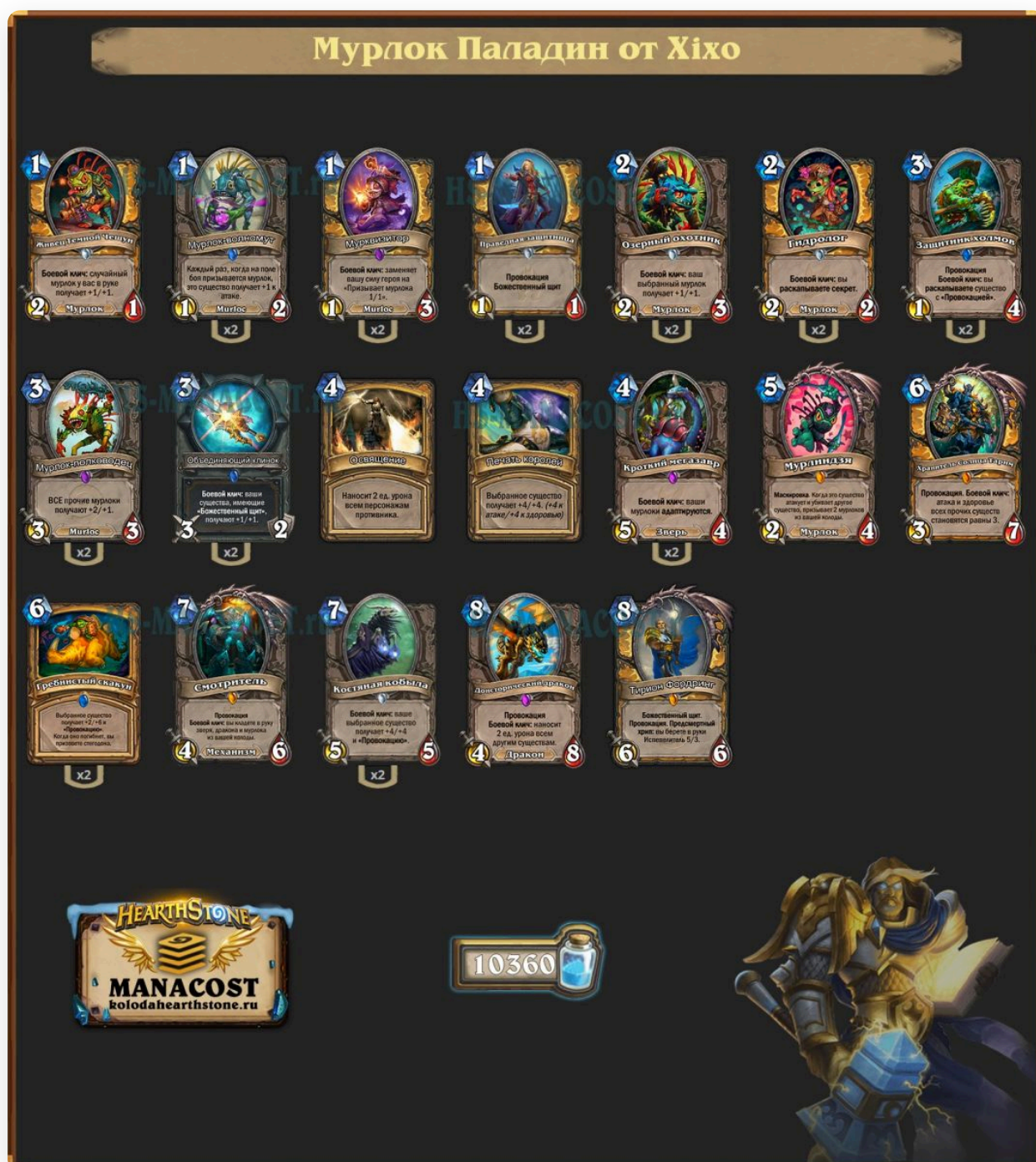
- Немаловажно и то, что мета изменилась намного сильнее самого Мурлок Паладина, в ней хозяйничают другие архетипы, другие игровые стратегии, используются новые технические карты. Иногда эти изменения благоприятны (например, мало кто берет Голодного краба), иногда не очень (в мете чаще используется немота и **Черный рыцарь**, так что **Тирион Фордринг** уже не так силен, как ранее).
- Но, как уже говорилось выше, по итогу Мурлок Паладин очень хорошо чувствует себя в Рыцарях Ледяного Трона, по крайней мере по итогам первых недель. Приятно и то, что архетип значительно эволюционировал с новым дополнением, так что даже те, кто хорошо освоил Мурлок Паладина в мете Экспедиции в Ун'Горо, могут снова обратиться к этой колоде и вновь осваивать и изучать ее.



Различные сборки и их особенности

Оформленных сборок Мурлок Паладина в нынешних реалиях очень много, однако большинство из них отличаются буквально парой карт. Рассмотреть их все, всё же, стоит, параллельно можно будет отметить ключевые особенности каждой колоды: какие именно карты нетипичны, почему выбраны именно они и как они изменяют типовые матч-апы нынешней меты.

Мурлок Паладин от Хіхо

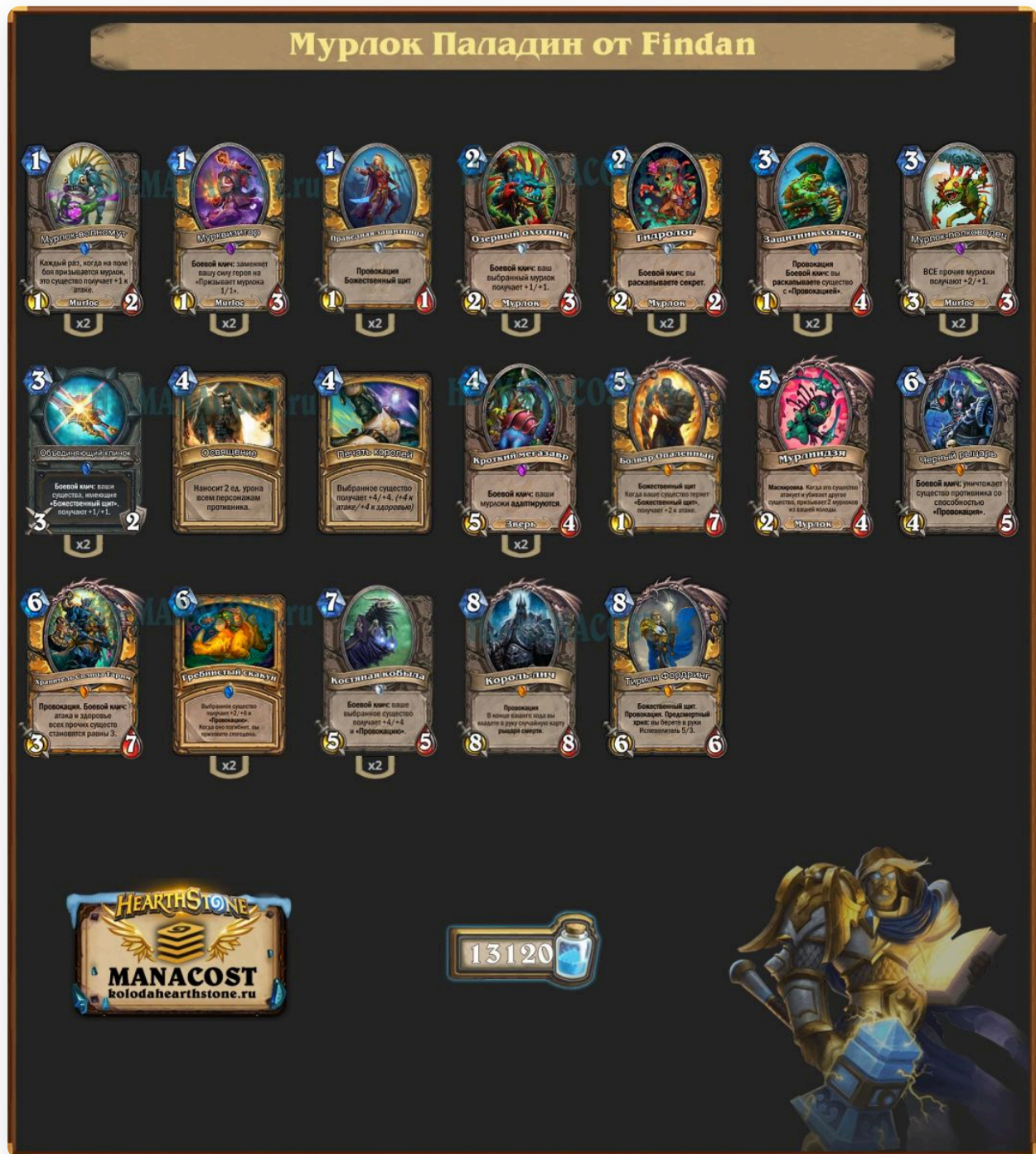


КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Пожалуй, типовая и самая распространенная версия архетипа в настоящее время, очень хорошо сбалансирована: оптимальное количество мурлоков, **Смотритель**, одна **Печать королей**, одно **Освящение**. В ладдере вы чаще всего будете встречать именно такую сборку. И если вы не уверены в состоянии текущей меты и своих силах декбилдинга, именно эта версия идеально подойдет для освоения, а чуть позже, когда вы наберетесь опыта, можно будет брать другие версии или добавлять опциональные и технические карты.

Мурлок Паладин от Findan

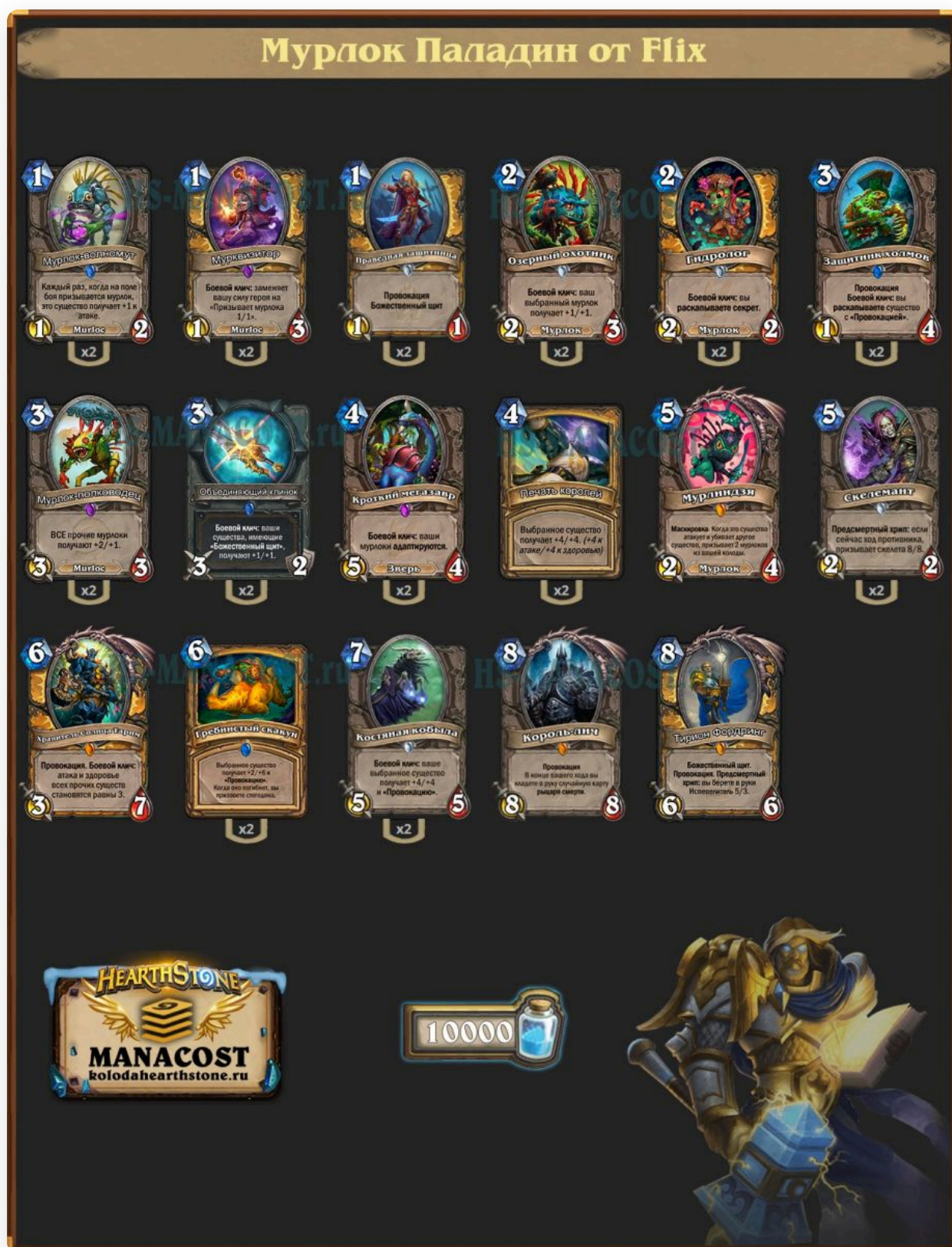


КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Эта версия, неоднократно бравшая топ-1 легенды, интересна в первую очередь отсутствием Смотрителя. Зато в ней есть дополнительный тяжелый финишер – **Корольлич**, а также техническая карта против провокаций – **Черный рыцарь**. Многих может удивить включение в сборку Болвара Опаленного – совершенно нетипичное существо для Мурлок Паладина, однако синергия с божественными щитами, пусть и развита не очень сильно, но всё же работает. Особенно она хороша при наличии в руке баффов.

Мурлок Паладин от Flix



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ



















нажми чтобы скопировать в буфер

Тоже похожая на прошлую сборку, самое интересное в ней – Скелемант, однако никакого Н’Зота в колоде нет. Дабы лучше реализовывать Скелеманта, в колоде появляется лишний бафф – Печать королей, которая заменяет одну копию Освящения.

Если вы используете **Скелеманта**, вы улучшаете матч-ап с медленными контроль колодами, которые намерены избавляться от ваших угроз и защищаться. Противнику будет трудно давать свои AoE эффекты, если на вашей половине будет Скелемент.


Мурлок Паладин от Mitsuhide

Мурлок Паладин от Mitsuhide


 <p>Мурлок-волшебник Каждый раз, когда на поле боя призывается мурлок, это существо получает +1 к атаке.</p> <p>Murloc x2</p>	 <p>Мурквизитер Боевой клич: замечает вашу силу героя на «Призывает мурлока 1/1».</p> <p>Murloc x2</p>	 <p>Правдивая защитница Провокация. Божественный щит.</p> <p>Murloc x2</p>	 <p>Озерный охотник Боевой клич: ваш выбранный мурлок получает +1/+1.</p> <p>Murloc x2</p>	 <p>Гидролог Боевой клич: вы раскрываете секрет.</p> <p>Murloc x2</p>	 <p>Сенопал Огнестрел Божественный щит. Провокация. Наносит урон, восстанавливает здоровье герою столько же здоровья.</p> <p>Murloc x2</p>
 <p>Мурлок-полководец ВСЕ прочие мурлоки получают +2/+1.</p> <p>Murloc x2</p>	 <p>Защитник холмов Провокация. Боевой клич: вы раскрываете существо с «Провокацией».</p> <p>Murloc x2</p>	 <p>Объединяющий глинок Боевой клич: ваши существа, имеющие «Божественный щит», получают +1/+1.</p> <p>Murloc x2</p>	 <p>Политик ильды-друмон Боевой клич: получаете «Провокацию» или «Божественный щит» и можете есть существ с «Провокацией». Атакуют или «Божественный щит».</p> <p>Murloc x2</p>	 <p>Кроткий метатель Боевой клич: ваши мурлоки адаптируются.</p> <p>Murloc x2</p>	 <p>Печать кораллов Выбранное существо получает +4/+4, (+4 к атаке, +4 к здоровью).</p> <p>Murloc x2</p>
 <p>Болвар Опаленный Божественный щит. Когда ваше существо теряет «Божественный щит», получает -2 к атаке.</p> <p>Murloc x2</p>	 <p>Мурлиндази Маскировка. Когда это существо атакует и убивает другое существо, призывает 2 мурлоков из вашей колоды.</p> <p>Murloc x2</p>	 <p>Аристократ-солдаты Гариш Провокация. Боевой клич: атака и здоровье всех прочих существ становятся равны 3.</p> <p>Murloc x2</p>	 <p>Гребнистый скакун Выбранное существо получает +2/+2 и «Провокацию». Когда оно погибнет, вы призываете скакуна.</p> <p>Murloc x2</p>	 <p>Костяная кобыла Боевой клич: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокацию».</p> <p>Murloc x2</p>	 <p>Тирим Фендриг Божественный щит. Провокация. Предсерийный хрип: вы берете в руки Испепелитель 5/3.</p> <p>Murloc x2</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru



11920













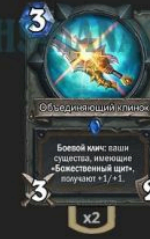
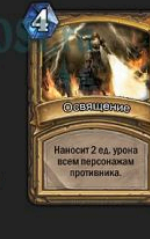








КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


нажми чтобы скопировать в буфер


Похитительница трупов отлично синергирует с Мурлок Паладином, обеспечивая в первую очередь улучшение агро потенциала колоды. Этому же способствует и **Сенопал Огнеус** – по сути уменьшенная копия **Похитительницы трупов**, стоящая на один кристалл маны меньше. Конечно же, вокруг **Похитительницы трупов** необходимо выстраивать сборку хотя бы отчасти, именно поэтому в ней чуть больше существ с божественными щитами и провокаторов, чем обычно. А вот похищение жизни в такой сборке представляет, к сожалению, всего лишь одна карта (других хороших просто нет), так что максимум выгоды из **Похитительницы трупов** извлекать получится не всегда.


Мурлок Паладин от Chinoize

Chinoize Мурлок Паладин

 <p>Боевой клич: случайный мурлок у вас в руке получает +1/+1.</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Каждый раз, когда на поле боя появляется мурлок, это существо получает +1 к атаке.</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Боевой клич: заменяет вашу руку гиром на «Привыкает мурлоку 1/1».</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Провокация. Божественный щит.</p> <p>Паладин</p>	 <p>Боевой клич: уничтожает выбранного гирата и получает +1/+1.</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Боевой клич: ваш выбранный мурлок получает +1/+1.</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Боевой клич: вы раскрываете секрет.</p> <p>Мурлок</p>
 <p>Провокация. Боевой клич: вы раскрываете существо с «Провокацией».</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Божественный щит. Провокация. Наносит урон, восстанавливая вамму столько же здоровья.</p> <p>Мурлок</p>	 <p>ВСЕ прочие мурлоки получают +2/+1.</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Боевой клич: ваши существа, имеющие «Божественный щит», получают +1/+1.</p> <p>Клинок</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p> <p>Существо</p>	 <p>Каждый раз, когда вы открываете секрет, вы получаете 1 кристалл маны. «Объединение» уничтожает вражеские «Объединяющие клинки» и «Провокацию».</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Выбранное существо получает +1/+1, +1 к атаке и +4 к здоровью.</p> <p>Существо</p>
 <p>Боевой клич: ваши мурлоки адаптируются.</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Маскировка. Когда это существо атакует и убивает другое существо, применяет 2 мурлока из вашей колоды.</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Провокация. Боевой клич: атака и здоровье всех прочих существ становится равны 3.</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Выбранное существо получает +2/+2 и «Объединение». Когда оно погибает, вы получаете 1 кристалл маны.</p> <p>Существо</p>	 <p>Боевой клич: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокация».</p> <p>Существо</p>	 <p>Божественный щит. Провокация. Предсмертный клич: вы бегите в гоним. Истощаемость 5/3.</p> <p>Мурлок</p>	

























КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


нажми чтобы скопировать в буфер

Есть версии и всего лишь с одной Похитительницей трупов, так можно меньше обременять себя увеличенным количеством существ с божественными щитами в колоде. Зато здесь есть другой хороший анти агро инструмент: Ползун Голакка, который мог бы синергировать со Смотрителем, но в этой сборке его, правда, нет.


Мурлок Паладин от Remyao

Мурлок Паладин от Remyao


 <p>Боевой клич: случайный мурлок у вас в руке получает +1/+1.</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Каждый раз, когда на поле боя призывается мурлок, это существо получает +1 к атаке.</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Боевой клич: заменяет вашу одну горелку на «Призывает мурлока 1/1».</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Провокация. Божественный щит.</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Боевой клич: ваш выбранный мурлок получает +1/+1.</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Боевой клич: вы раскрываете секрет.</p> <p>Мурлок</p>
x2					
 <p>Божественный щит. Провокация. Наносит урон, восстанавливает здоровье врагам столько же здоровья.</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Вы берете карты decks, пока у вас в руке не будет столько же карт, сколько у вашего противника.</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Все прочие мурлоки получают +2/+1.</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Боевой клич: ваши существа, имеющие «Божественный щит», получают +1/+1.</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Боевой клич: получаете контроль с «Провокацией». Атакуются и восстанавливают здоровье. «Божественный щит» + «Божественный щит».</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Боевой клич: ваши мурлоки адаптируются.</p> <p>Зверь</p>
x2					
 <p>Выбранное существо получает +4/+4. (+4 к атаке / +4 к здоровью)</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Маскировка. Когда это существо атакует и убивает другое существо, призывает 2 мурлоков из вашей колоды.</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Провокация. Боевой клич: атака и здоровье всех прочих существ становятся равны 3.</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Выбранное существо получает +2/+2 и «Провокация». Когда оно погибает, вы призываете сенопад.</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Боевой клич: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокация».</p> <p>Мурлок</p>	 <p>Божественный щит. Провокация. Предсмертный крик: вы берете в руки Исследовать 5/3.</p> <p>Мурлок</p>
x2					



MANACOST
kolodahearthstone.ru




















10660




Мурлок Паладин от Twink

Мурлок Паладин от Twink

 <p>Мурлок-волшебник Каждый раз, когда на поле боя призывается мурлок, это существо получает +1 к атаке. 1/1 Мурлок x2</p>	 <p>Мурлок-магистр Боевой клич: замечает вашу силу героя на «Призывает мурлока 1/1». 1/1 Мурлок x2</p>	 <p>Животная мурлока Боевой клич: случайный мурлок у вас в руке получает +1/+1. 2/2 Мурлок x2</p>	 <p>Праведная защитница Провокация Божественный щит 1/1 Мурлок x2</p>	 <p>Озерный охотник Боевой клич: ваш выбранный мурлок получает +1/+1. 2/2 Мурлок x2</p>	 <p>Гидролог Боевой клич: вы раскрываете секрет. 2/2 Мурлок x2</p>
 <p>Защитник-олдмог Провокация Боевой клич: вы раскрываете существо с «Провокацией». 1/1 Мурлок x2</p>	 <p>Вайш'ирский провидец Боевой клич: все прочие мурлоки получают +2 к здоровью. 2/2 Мурлок x2</p>	 <p>Мурлок-полководец ВСЕ прочие мурлоки получают +2/+1. 3/3 Мурлок x2</p>	 <p>Объединяющий элемент Боевой клич: ваши существа, имеющие «Божественный щит», получают +1/+1. 3/3 Мурлок x2</p>	 <p>Кроткий метатель Боевой клич: ваши мурлоки адаптируются. 4/5 Зверь x2</p>	 <p>Печать королей Выбранное существо получает +4/+4. (+4 к атаке, +4 к здоровью) 4/4 Мурлок x2</p>
 <p>Мурлоидия Маскировка Когда это существо атакует и убивает другое существо, призывает 2 мурлоков из вашей колоды. 5/2 Мурлок x2</p>	 <p>Хранитель солнца Гарин Провокация. Боевой клич: атака и здоровье всех прочих существ становятся равны 3. 6/3 Мурлок x2</p>	 <p>Гребнистый скакун Выбранное существо получает +2/+5 к «Провокации». Когда оно погибнет, вы призываете снежного. 6/6 Мурлок x2</p>	 <p>Костяная кобыла Боевой клич: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокацию». 7/5 Мурлок x2</p>	 <p>Тирис Фэрдринг Божественный щит. Провокация. Предсмертный крик: вы берете в руки Испепелитель 5/3. 8/6 Мурлок x2</p>	

HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

8500



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ











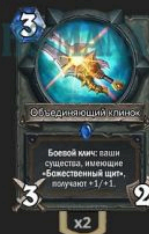
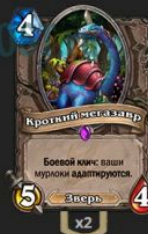







нажми чтобы скопировать в буфер



А эта версия, наоборот, самая агрессивная из всех: наличие Вайш'ирских провидцев способствует увеличению шансов на эффект снежного кома на старте игре, с этим


мурлоком проще совершать выгодные и неожиданные размены не только с помощью Мурлока-полковника.

Мурлок Паладин от Trebzilla

Мурлок Паладин от Trebzilla

 <p>Святой Авангард Божественный щит x2</p>	 <p>Мурлок-волшебник Каждый раз, когда на поле боя призывается мурлок, это существо получает +1 к атаке. Митос x2</p>	 <p>Мурлок-маг Боевой клич: заменяет вашу скину героя на «Призывает мурлока 1/1». Митос x2</p>	 <p>Ливидийская Чешуя Боевой клич: случайный мурлок у вас в руке получает +1/+1. Мурлок x2</p>	 <p>Провокация Божественный щит x2</p>	 <p>Озерный охотник Боевой клич: ваш выбранный мурлок получает +1/+1. Мурлок x2</p>	 <p>Гидролог Боевой клич: вы раскрываете секрет. Мурлок x2</p>
 <p>Миротворец Адидро Боевой клич: атака выбранного существа противника становится равна 1. 3</p>	 <p>Вангирский проходец Боевой клич: все прочие мурлоки получают +2 к здоровью. Митос 3</p>	 <p>Мурлок-полковник ВСЕ прочие мурлоки получают +2/+1. Митос 3</p>	 <p>Обедняющий клинок Боевой клич: если существо, игнорируя «Божественный щит», получает +1/+1. x2</p>	 <p>Кроткий есаулав Боевой клич: если мурлоки адаптируются. Зверь x2</p>	 <p>Мурлок-дьявол Маскировка. Когда это существо атакует и убивает другое существо, призывает 2 мурлока из вашей колоды. Мурлок 4</p>	 <p>Охотник Хеминг Боевой клич: уничтожает в вашей колоде все карты за (3) и меньше. 6</p>
 <p>Артиса с сапфиром Провокация. Боевой клич: атака и здоровье всех прочих существ становится равна 3. 3</p>	 <p>Гребнистый сквал Выбранным существом получаете +2/+1 и «Провокация». Когда оно погибает, вы получаете сапфир. 6</p>	 <p>Костяная кобыла Боевой клич: если выбранное существо получает +4/+4 и «Провокация». 5</p>	 <p>Король-лич Провокация. В конце каждого хода вы кладете в руку случайную карту равной силы. 8</p>	 <p>Тиринн Ферригит Божественный щит. Провокация. Предварительный крик: вы берете в руку 15 монет. 5, 5. 6</p>		



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

И, наконец, последняя версия Мурлок Паладина в данной статье – и эта версия, пожалуй, самая несерьезная, но от этого не менее любопытная. Вы можете заметить, что в этой сборке очень много существ для начальной стадии, так проиграть борьбу за стол на старте намного труднее. Тем более, реализуется синергия божественных щитов. Дабы эта масса первых дропов не мешала брат хорошие карты на поздней стадии игры, в колоде присутствует Охотник Хеминг, который оставит в вашей колоде максимум

девять карт. Не все они, конечно, хороши сами по себе (например, [Мурлиндзя](#) и [Кроткий мегазавр](#) останутся без мурлоков), но всё же, чаще всего после Охотника Хэминга вы будете находить полезные и сильные карты, с которыми легче будет закончить партию.



Основные карты Мурлок Паладина и их возможные замены

Итак, проанализировав многочисленные сборки Мурлок Паладина, можно выделить следующие основные карты, которые встречаются во всех или почти во всех сборках.

1	Righteous Protector	2
1	Мурквизитор	2
1	Мурлок-волномут	2
2	Гидролог	2
2	Озерный охотник	2
3	Защитник холмов	2
3	Мурлок-полководец	2
3	Объединяющий клинок	2
4	Кроткий мегазавр	2
4	Печать королей	2
5	Мурлиндзя	2
6	Хранитель Солнца Тарим	2
7	Вопемаре	2
8	Тирион Фордринг	2

Набор, в целом, достаточно привычный, но немного дороговатый: здесь и три легендарные карты, и шесть эпических. Можно ли как-то заменить их? К сожалению, это не представляется возможным из-за специфики архетипа и силы данных карт. Все легендарные карты, например, буквально держат на своих плечах успешность Мурлок Паладина на средней и поздней стадиях игры, не использовать их в Мурлок Паладине в нормальном понимании этого названия не получится. Но можно, например, попробовать Мурлок Паладина совершенно агрессивного с Гидрой Горьких Волн и увеличенным количеством мурлоков и дешевых существ с божественным щитом, но и в этой версии [Хранитель Солнца Тарим](#) необходим.

Замены эпическим картам тоже, к сожалению нет, так как именно они составляют основу синегрии мурлоков, и на них держится успешность архетипа на начальной стадии игры. Если у вас нет эпических мурлоков, вы можете задуматься о Контроль Паладине или, например, Токен Паладине с синергией божественных щитов, хотя эта версия едва ли будет такой же успешной.



Оptionальные и технические карты

Богат список карт, которые вы можете взять дополнительно к основным, дабы улучшить сборку и определить направление ее развития. Взяв конкретные опциональные карты, вы улучшите матч-апы с теми или иными колодами или целыми стратегиями. Самое важное – разобраться, какая именно карта улучшает какие матч-апы, зачем она вообще нужна, почему может быть хороша или плоха в тех или иных ситуациях. Об этом кратко вы узнаете здесь.



Живец Темной Чешуи – хорошие новости о нем: это мурлок, это первый дроп, этих причин уже достаточно, чтобы взять его в сборку. С другой стороны, характеристики его не так хороши, а эффект не всегда настолько полезен. Чаще всего **Живец Темной Чешуи** используется в количестве одной копии в колоде, хотя, если она агрессивна, можно взять и двоих, а если, наоборот, медлительна, можно обойтись и без него.



Равенство – нынешние Мурлок Паладины редко используют это заклинание, которое

характерно скорее для мидрейндж версии сборки. Впрочем, если вы хотите сыграть на элементе неожиданности, взять в колоду одну копию Равенства можно. Не забудьте, конечно же, добавить к нему и [Освящение](#).



Божественная милость – неплохой способ добора для агрессивных версий Паладина. Следует использовать, если вы отказываетесь от Смотрителя, вместо Защитника холмов. Одной копии Божественной милости более, чем достаточно в большинстве случаев.



Миротворец Алдор – еще одна карта скорее для Мидрейндж Мурлок Паладина, а не для агрессивной его версии. Впрочем, одна копия может пригодиться для того, чтобы «контрить» Гидр Горьких Волн, которых так полюбили и Агро Друиды, и Пират Воины.



Сенопал Огнеус – хорошая защитная карта, которая сделает ваши матч-апы с быстрыми колодами чуть лучше. Вместе с ним следует использовать хотя бы одну копию **Похитительницы трупов**.



Освящение – одну копию можно встретить во многих сборках Мурлок Паладина, даже если это агрессивные версии. AoE эффект добавляет колоде гибкость и вариативность, очень помогает с Агро Друидами, Пират Воинами и Шаманами, да и по сути в любом матч-апе хоть для чего-то, но пригодится, может быть, правда, не на четвертый ход.



Печать королей (вторая копия) – одна копия заклинания прочно укоренилась в сборке Мурлок Паладина, а вот вторую принято заменять на то же **Освящение**, ведь и других сильных баффов архетипу хватает. Если у вас больше обычного существ с божественными щитами и/или вы намерены играть очень агрессивно, вторая копия Печати королей – ваш выбор.



Серебряный клинок – в последнее время **Объединяющий клинок** вытеснил это оружие, так как оно не синергирует с божественными щитами. Впрочем, есть еще один немаловажный фактор – это мета, если в ней будет много существ с 3 единицами здоровья, лучшим выбором станет **Объединяющий клинок**, если с 4 единицами – это оружие. Пока что не так много предпосылок, чтобы у Серебряного клинка появились шансы, Впрочем, изменить что-то может набор пиратов (о нем чуть ниже в этом разделе).



Болвар Опаленный – дополнительное существо, если вы хотите реализовать синергию божественных щитов. Не очень хорошо само по себе, но незаменимо для наращивания давления снежным комом. А еще это пятый дроп, коих исторически недостает Паладину.



Белый конь – едва ли часто встречающаяся в сборках Мурлок Паладина карта по многим объективным причинам (не темповые характеристики, слабость многих заклинаний класса, отсутствие стабильной необходимости в исцелении), но отметить ее всё-таки стоит, если вы, вдруг, захотите собрать чуть более медленную версию архетипа.



Лозоруб – с точки зрения выгоды и общей синергии с колодой – великолепная карта, особенно если у вас есть **Хранитель Солнца Тарим** в руке, но вот темпа **Лозоруб** дает не так много для своей стоимости, что и является главным его недостатком. В медленной мете – отличная карта, но вот только с медленными архетипами Мурлок Паладин и без **Лозоруба** пока что справляется хорошо, если же ему потребуется помощь – именно это оружие станет первым кандидатом.



Голодный краб – пока что единственный архетип в мете, который использует мурлоков – это герой данной статьи. Другие же колоды редко обращаются к этому виду существ (Шаман, разве что, со своим Тотемом палеомурлоков еще есть), но, если это изменится, **Голодный краб** готов помочь. Также он будет незаменим, если вы захотите существенно улучшить результаты зеркальных противостояний. Не забывайте, что даже если оппонент не использует мурлоков, вы можете есть своих собственных. Идеальные кандидаты – 1/1 мурлоки, призванные силой героя, так вы даже получите выгоду от Голодного краба.



Набор пиратов - включает в себя в первую очередь двух Жутких корсаров и Пирата Глазастика, но к ним также необходимо добавить и еще два оружия (в данном случае два Серебряных клинка), дабы Жуткого корсара было проще реализовать. Набор пиратов в Мурлок Паладине - редкое явление, особенно в мете Рыцарей Ледяного Трона, но право на существования он имеет. Главная сила набора пиратов в том, что они позволяют совершить темповый ход на 3-4 кристаллах маны (**Серебряный клинок + Жуткий корсар + Пират Глазастик**), а у Паладина в целом немного подобных инструментов, которые за небольшое количество маны позволяют сделать многое и переломить ход игры в свою пользу.



Ползун Голакка - кстати о пиратах, вот и техническая карта против этого вида существ, так часто встречающегося в сборках Пират Воинов, Агро Друидов, Токен Шаманов и некоторых других. Если эти матч-апы встречаются вам часто, лучше всего взять хотя бы одного Ползуна Голакка в сборку, он, к тому же, хорошо синергирует со Смотрителем, если вы, конечно, будете играть эту опциональную карту.



Безумный алхимик – еще одна техническая карта, но уже не такая распространенная по крайней мере в колодах Мурлок Паладина. Главная цель Безумного алхимика – Вестники рока и тотемы Шамана, если и те, и другие часто попадаются на вашем пути, ничего лучше этого второго дропа вам не поможет. С Безумным алхимиком можно проворачивать и другие комбинации, например, если под баффом Мурлока-полководца поменять характеристики другого мурлока, тот получит +1 единицу здоровья к своему показателю. Да и вообще часто **Безумный алхимик** помогает совершать выгодные и неожиданные размены, вот только как второй дроп он редко бывает полезным.



Защитник холмов – часто его добавляют в сборки Паладина, не задумываясь, однако, несмотря на все его достоинства, порой он не нужен. Например, если вы собираетесь играть сверхагрессивно, лучше взять карты побыстрее, так же вы можете убрать одну копию Защитника холмов, чтобы обзавестись технической картой для улучшения какого-то матч-апа.



Вайш'ирский провидец – дополнительный мурлок для третьего хода или позднее, который незаменим для реализации эффекта снежного кома, вывода ваших существ из зоны поражения AoE способностей или для выгоднейших разменов с угрозами оппонента. Редко используется лишь потому, что почти всегда проигрывает по эффективности Мурлоку-полководцу, так как не дает дополнительной атаки часто слабым мурлокам, да и слаб сам по себе из-за низких характеристик, если у вас на столе нет значительного преимущества. Используется чаще всего только самыми агрессивными версиями Мурлок Паладина.



Ремувал оружия оппонента – здесь есть три варианта (**Кислотный слизнюк**, **Прожорливый слизнюк**, **Харрисон Джонс**) и все они обладают своими преимуществами и недостатками. Для Мурлок Паладина, пожалуй, предпочтительнее всего будет **Харрисон Джонс**, хотя все во многом зависит от меты, возможно, хорош будет и **Кислотный слизнюк**. Применение ремувалов оружия оппонента, естественно, обосновано лишь тогда, когда его много, но прямо сейчас, возможно, и не лучшее время для них, поскольку Друиды орудуют когтями, а не топорами и мечами.



Похитительница трупов – хорошо синергирует со многими существами в вашей колоде, но является скорее защитной картой, если вы решите сделать более медленную версию Мурлок Паладина, побеждающую агрессию неудобными провокаторами. Вместе с **Похитительницей** трупов обязательно использовать хотя бы Сенопала Огнеуса, а можно и другие карты с божественными щитами из списка опциональных.



Пожиратель секретов – техническая карта для противостояния в первую очередь Магам, именно «поедание» их секретов невероятно важно в матч-апе, хотя и Охотник, и Паладин тоже могут пострадать от этого четвертого дропа. Сейчас, опять же, мета не Магов, так что использовать Пожирателя секретов особого смысла нет.



Скелемант – совсем необязательно брать в сборку Н’Зота, дабы пользоваться Скелемантами. Существо создано в первую очередь для «контры» AoE эффектов и медленных колод, но можно вынудить оппонента уничтожить Скелеманта и другими путями, например, дать ему бафф. Так, если вы решитесь играть Скелемантами, добавьте в сборку побольше баффов. И, конечно, помните, что Скелемант едва ли поможет вам в быстрых матч-апах.



Гидра Горьких Волн – выбор порой рискованный и авантюрный, но очень агрессивный и особенно полезный против Джейд Друидов и Токен Друидов, если те, конечно, не «законтрят» ваших 8/8 Опытными охотниками. Возможно, Мурлок Паладину и не так нужны Гидры Горьких Волн, ведь свое давление он осуществляет другими путями, но всё же можно принять во внимание и эти пятые дропы.



Несущийся кодо – еще одно противодействие в первую очередь Вестников рока, если, вдруг, Безумные алхимики вам не по вкусу. **Несущийся кодо** пригодится и во многих других противостояниях, но он не настолько хорош, чтобы Мурлок Паладины обращались к нему на регулярной основе.



Черный рыцарь – очевидно, что это техническая карта против провокаций, а сколько провокаций в нынешней мете? Они наверняка есть у Паладинов, многих Охотников, Шаманов, Джейд и Токен Друидов, Чернокнижников, а вот их количество всегда разное. Главный виновник появления провокаторов практически во всех колодах – **Костяная кобыла**, этот седьмой дроп невероятно популярен, а «законтрить» его хотя бы отчасти поможет именно **Черный рыцарь**.



Смотритель - у Мурлок Паладина в основных картах уже есть и мурлоки в огромном количестве, и как минимум два зверя (**Кроткий мегазавр**), но этого не всегда достаточно, чтобы все сборки прибегали к помощи Смотрителя. Почему так? Потому что часто Мурлок Паладину хватает ресурсов для завершения игры и без добора, архетип не планирует играть дольше 7-9 ходов, так что **Смотритель** оказывается часто лишним. Впрочем, в чуть более медленных сборках карта очень хороша, особенно если добавить хотя бы одного дракона, дабы получать от боевого клича Смотрителя больше выгоды.



Король-лич - универсальный и, конечно, очень мощный восьмой дроп, который для Мурлок Паладина может являться отличным финишером наравне с Тирионом Фордрингом в медленных противостояниях. Все карты, которые дает **Король-лич**, вряд ли будут лежать мертвым грузом в руке Паладина.



Доисторический дракон – первый и, можно сказать, классический кандидат для включения в сборку к Смотрителю. Возможно, слишком медлительный для нынешнего стиля игры Мурлок Паладина, но всё же стабильный и надежный.



Смертокрыл – второй возможный дракон в дополнение к Смотрителю, он, конечно, еще дороже Доисторического дракона, но и его эффект влияет на стол куда кардинальнее. Подойдет в качестве хорошего финишера и ультимативной зачистки стола для агрессивного Мурлок Паладина, особенно полезен будет, например, против Джейд Друида.

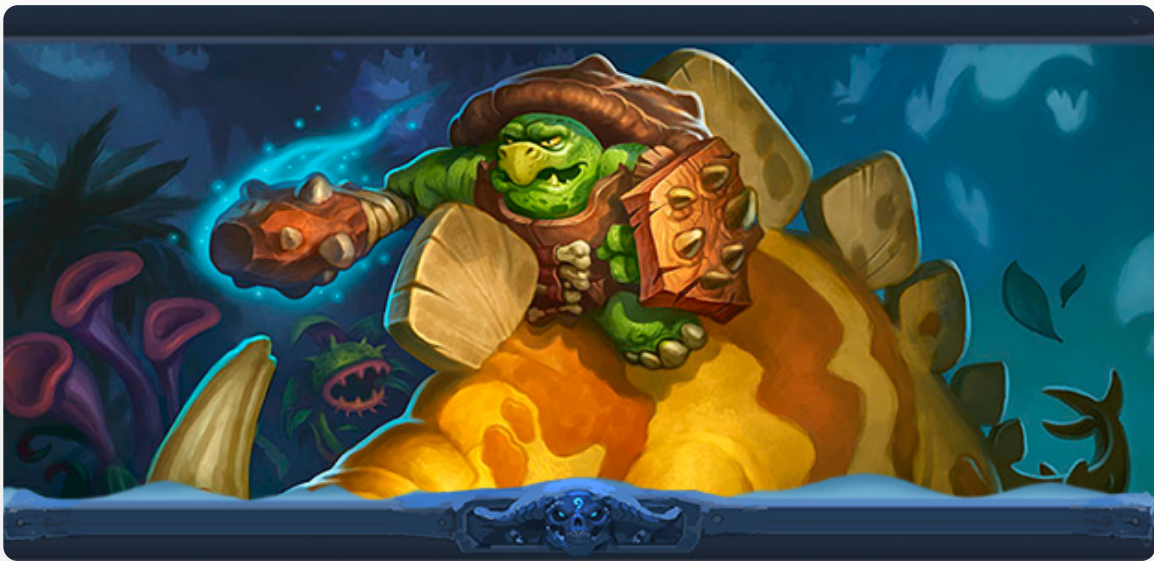


Муллиган

Теперь, когда ваша сборка готова, можно отправляться покорять с ней ладдер, а любая ваша партия будет начинаться со стадии муллигана. Правильно выбирать карты здесь – невероятно важно, особенно если вы играете за такую быструю колоду, как Мурлок

Паладин, проигрывать старт игры – зачастую непозволительная для вас роскошь, так как возможности стремительно вернуться в бой у вас как таковой нет.

Хорошие новости в том, что муллиган для разных классов не будет значительно различаться: вам почти всегда будут нужны одни и те же карты для старта.



Первое, правило муллигана за Мурлок Паладина звучит следующим образом: вам нужен первый дроп. Этот первый дроп может быть разным, в идеале найти [Мурквизитора](#) или [Мурлока-волномута](#), но и [Живец Темной Чешуи](#) и [Праведная защитница](#) подойдут (хотя о последней подробнее чуть ниже в этом разделе). Так же первым дропом может стать и мурлок за два кристалла маны, если у вас есть [Монетка](#) ([Озерный охотник](#), [Гидролог](#)).

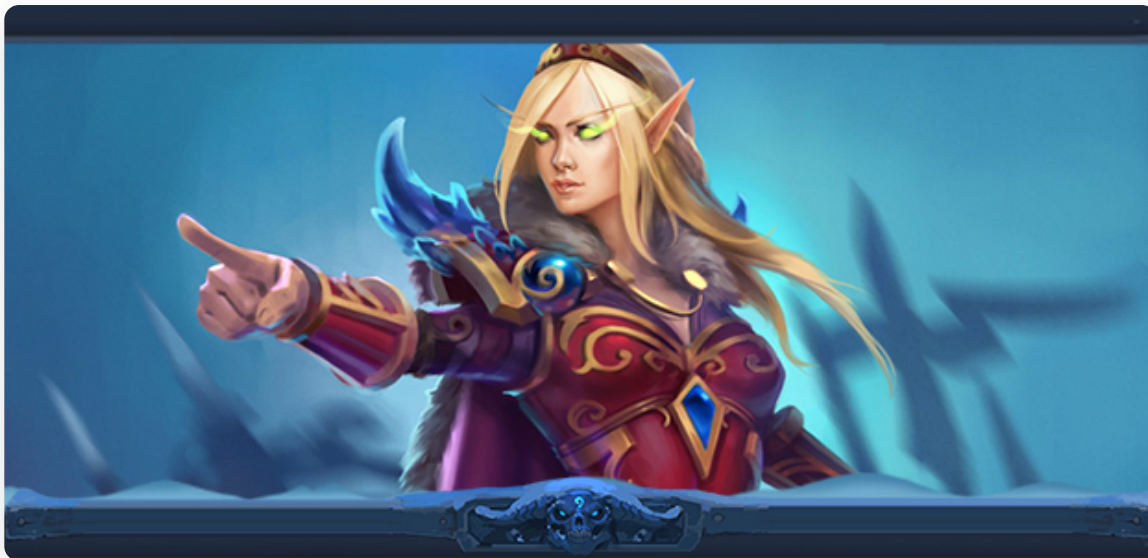
Только если соблюдено первое правило, вы можете переходить ко второму, которое очень похоже: вам нужен второй дроп. Здесь кандидатов чуть меньше: [Гидролог](#), [Озерный охотник](#) или пара первых дропов (хотя последний вариант не так предпочтителен). В идеале вы должны найти Озерного охотника и баффнуть им уже выставленного ранее мурлока, но если по каким-то причинам мурлока ко второму ходу у вас не осталось, Озерного охотника вы все равно должны сыграть за неимением других вариантов хода: жадничать и пытаться извлечь максимум из Озерного охотника ни в коем случае не нужно.

Если у вас в руке уже есть хорошие первый и второй ход, вы можете переходить к планированию третьего: это может быть [Мурлок-полководец](#), [Гидролог](#) + секрет, [Мурквизитор](#) + сила героя, первый дроп + второй дроп, [Объединяющий клинок](#) (его оставлять, лишь если вы уверены, что им будет кого убивать в данном противостоянии к третьему ходу) или на худой конец [Защитник холмов](#).

Соответственно, если у вас уже есть хорошие 1-2-3 хода и [Монетка](#), можно оставить и четвертый ход: [Кроткий мегазавр](#), [Мурквизитор](#), [Печать королей](#) – но лишь исключительно в тех случаях, когда первые три хода хороши, и никак иначе.

[Монетка](#) в стартовой руке поможет вам сыграть гибче, например, выставить [Мурлока-полководца](#) уже на второй ход, но если вы планируете сыграть так, необходимо быть уверенным, что вашего мурлока, выставленного на первый ход, не убьют ни при каких

раскладах, иначе выставление 3/3 мурлока на пустой стол даже на второй ход – очень слабое действие, и лучше придумать другой план на начальную стадию игры.



Важно понимать, что вы ни в коем случае не должны оставлять в вашей стартовой руке карты, которые не используете в первые ходы, которые будут лежать мертвым грузом в самом начале. Вы должны искать лучшие первые-вторые дропы, дабы захватить стол – это ваша первоочередная задача.

Теперь следует упомянуть некоторые различия при муллигане против определенных классов, незначительные, но они все-таки есть. Например, [Объединяющий клинок](#), как уже говорилось выше, хорош на старте лишь тогда, когда у вас будут цели для атаки с 2-3 единицами здоровья, неплохо также, чтобы у вас были Праведные защитницы, которых потенциально можно будет усилить этим оружием.

Кстати о Праведных защитницах, эти первые дропы будут хороши не во всех матч-апах. Оставлять их следует против Воина, Охотника, Шамана, Разбойника, поскольку именно у этих классов на старте могут появиться существа с 1-2 единицами здоровья. Другие же классы часто играют существ с тремя единицами атаки, а 1/1 с божественным щитом и провокацией едва ли сможет нанести три единицы урона, то есть разменяется [Праведная защитница](#) невыгодно для вас.

Если в вашей сборке есть какие-то дешевые технические карты ([Ползун Голакка](#), [Голодный краб](#), [Безумный алхимик](#)), вы оставляете их, соответственно, тогда, когда ожидаете выставление вашим оппонентов ранних существ, которых ваши будут «контрить».



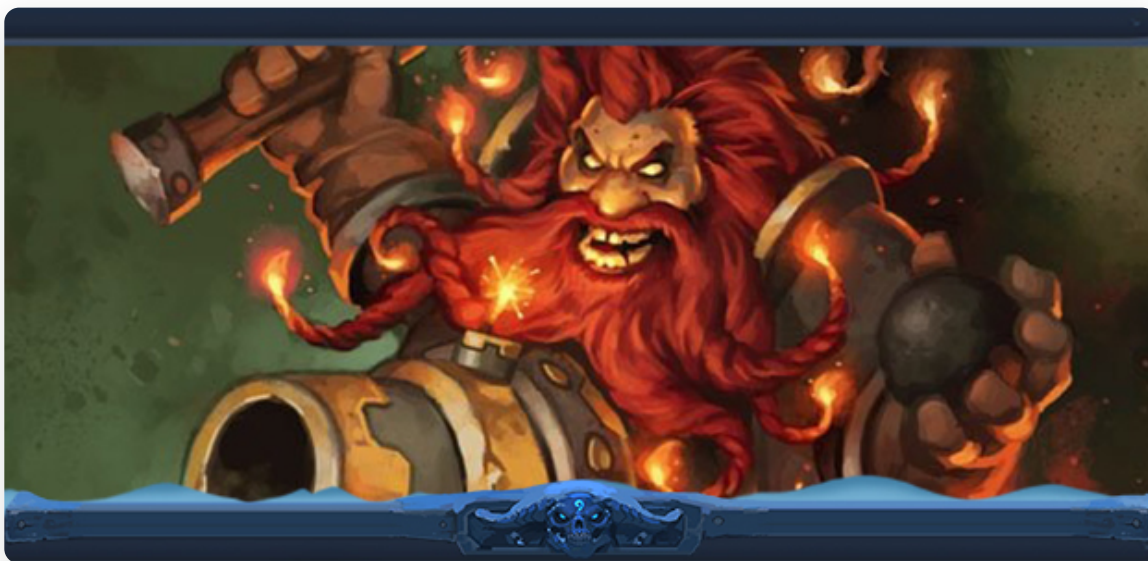
Стратегия игры

Грамотно выбрав карты для начальной стадии игры, можно непосредственно переходить к ней самой. Чуть ли не исход всей партии будет во многом зависеть от ваших действий в первые ходы, от того, насколько успешно вы будете бороться за стол

или оказывать давление в начале игры. Поэтому в данном разделе именно старту партии будет уделено значительное внимание.

Сперва, конечно же, необходимо отметить то, что Мурлок Паладин считается агрессивной колодой, но это совсем не значит, что вы должны сломя голову атаковать героя вашего оппонента, нисколько не замечая выставленные им угрозы, его ремувалы и оружие. Выгодные размены – очень важный элемент вашего «геймплея», и, если они возможны, вы просто обязаны их совершать в большинстве выдающихся вам ситуаций. Благо, синергия мурлоков располагает к тому, чтобы размениваться выгодно и неожиданно вам помогут и [Озерный охотник](#), и [Мурлок-полководец](#), и [Кроткий мегазавр](#), и баффы ваших существ. Так, если у вас на столе есть мурлоки, ситуация в целом достаточно благоприятна для вас: разменивайте своих слабых существ с сильными существами оппонента, защищайте ключевые угрозы (в первую очередь Мурлока-полководца) всеми возможными способами (секреты, провокаторы), постепенно снижайте здоровье оппонента. Конечно же, совершая размены, не забывайте о том, чтобы обыгрывать AoE эффекты противника, делайте так, чтобы они не уничтожали весь ваш стол, порой можно даже пожертвовать несколькими существами, чтобы оставить другим полное здоровье, дабы они не умерли от условного Адского пламени или [Вулканического зелья](#). Поможет защитить от AoE эффектов ваших существ и [Кроткий мегазавр](#), с его помощью можно дать мурлокам многие полезные баффы, но об этом в следующем разделе.

Если игра изначально пошла по вашему сценарию, в принципе, управлять колодой будет достаточно просто, главное только выгодно размениваться и оглядываться на ремувалы оппонента. Всё труднее, если вы потеряли стол и вынуждены отбиваться. У Мурлок Паладина не так много способов переворота игровой ситуации, и не так много темповых инструментов, которые бы позволили ему вырвать победу. Сложно может быть и из-за того, что пока вы отстаете, вы теряете здоровье, а восстановить его нечем. Благо, есть обилие провокаторов, только вот от заклинаний оппонента они едва ли спасут.



Итак, если вы отстаете, вот несколько главных способов вернуться в игру:



Мурлиндзя – из-за маскировки его очень трудно убрать со стола, а, атаковав, он заполнит стол мурлоками (в идеале **Мурлок-полководец**), которых можно усилить тем или иным баффом. С помощью Мурлиндзи вы вынудите оппонента совершать размены с неожиданно появившимися угрозами на вашей половине стола, а это очень важно, если вы хотите перевернуть игру. Оппонент потеряет лишние карты и существ, дабы нейтрализовать новые угрозы, вы же останетесь при ресурсах.



Провокаторы – давление вашего оппонента можно сдерживать провокаторами, навязав ему невыгодные размены. Здесь особенно отличается **Гребнистый скакун**, который выигрывает вам массу времени, вот только реализовать это заклинание достаточно трудно, к шестому ходу лидирующий оппонент едва ли позволит вам иметь на столе даже мелкое существо. Аналогично может помочь и **Тирион Фордринг**, который заставит оппонента потратить как минимум два удара, а потом снарядит вас Испепелителем – лишь бы у вас хватило здоровья для зачистки стола этим могущественным оружием.



Освящение – AoE эффект, который может убрать массу угроз вашего оппонента, если они достаточно малы для этого. Мудрый противник, конечно же, будет всеми силами обыгрывать **Освящение**, хотя порой ему и придется играть на победу, то есть допускать, что AoE эффекта нет в ваших руке или колоде. Здесь-то вы сможете его наказать.



Черный рыцарь – техническая карта, которая даст вам значительные темп и выгоду одновременно, чего, возможно, не всегда будет достаточно в самых тяжелых ситуациях, однако вклад Черного рыцаря всё же весом, учитывая, что это всего лишь одна карта.



Хранитель Солнца Тарим – помогает вернуться в игру лишь тогда, когда у оппонента только одна-две значительные угрозы на столе, но нет большого количества мелких существ. Если у вас нет в руках оружия и союзных существ, не стоило ставить Хранителя Солнца Тарима на четырех и более токенов оппонента, никакого проку от такого действия не будет. Если же у противника, например, две крупные угрозы на столе с высокими характеристиками, уменьшить их до 3/3 – отличная предпосылка для возвращения в игру.

Следует поговорить еще о двух аспектах игры за колоду Мурлок Паладина: **темпе и выгоде**. Оба этих показателя в разной степени будут важны в разных матч-апах, но чаще всего вам необходимо будет искать баланс между ними в любом случае, дабы одержать победу.

Темп необходим в первую очередь в быстрых противостояниях, в которых невероятно важно, кто контролирует стол и диктует ход партии. Играть в темп значит использовать ваши ресурсы не всегда на максимум своего потенциала, например, ставить Кроткого мегазавра на пустой стол, если другого хорошего хода у вас нет. 5/4 за 4, конечно, не предел мечтаний, но всё же это перспектива лучше пропуска хода и использования одной лишь силы героя.

Выгода – тоже немаловажный параметр, но он совершенно противоположен темпу. Играя максимально выгодно, вы стараетесь полностью реализовывать потенциал ваших карт, например, того же Кроткого мегазавра: получить хорошую выгоду из него можно, усилив хотя бы двух мурлоков, а лучше еще больше. Вы будете играть выгодно, если каждый ход будете использовать вашу силу героя, так как она «ниоткуда» создает существо 1/1.

Игра в темп будет приводить вас к быстрому истощению ресурсов, игра в выгоду, наоборот, будет эти ресурсы сохранять. Последнее важно, например, в битве с контролем архетипами, если они затянулись в позднюю стадию из-за вашего неудачного старта. Тогда вам важно будет экономить ресурсы в руке, обыгрывать AoE эффекты, не позволять разменивать одну карту оппонента на несколько ваших (например, Зельем драконьего огня Жрец может уничтожить массу ваших мурлоков).

Даже в агрессивных противостояниях порой важно смещать свои приоритеты в сторону выгоды, если битва за стол идет на равных уже длительное время, а вырвать победу не получается. Без ресурсов в руке вы не сможете и дальше бороться за стол и проиграете, так что некоторые «жадные» ходы помогут сэкономить важнейшие карты в руке, не отдав при этом слишком значительной инициативы вашему оппоненту.

Подытожив, можно заключить, что со старта вы преимущественно стараетесь играть в темп в любом матч-апе: в агрессивном, чтобы бороться за стол, в медленном, чтобы задавить оппонента за 4-6 ходов. Но если что-то идет не по плану, своевременное переключение к плану Б (то есть игре в выгоду хотя бы отчасти) может помочь вам выиграть партию по итогу. Играть в выгоду можно и тогда, когда вы ожидаете определенный AoE эффект от вашего оппонента (то же [Зелье драконьего огня](#) или [Потасовка](#)).



Еще несколько важных моментов, которые необходимо помнить при игре за Мурлок Паладина.

- Если [Мурлиндзя](#) получит летальный урон, равный своему текущему здоровью, но своим эффектом достанет Мурлока-полководца из вашей колоды, [Мурлиндзя](#) не умрет, у него останется одна единица здоровья.
- Если у вас есть поврежденный мурлок с баффом Мурлока-полководца, после смерти последнего здоровье поврежденного мурлока не уменьшится на одну единицу, а останется на том же уровне.
- Вы сможете извлечь намного больше выгоды из Тириона Фордринга, если вместе с ним разыграете [Побег на кодо](#) или [Искупление](#), которые раскапываются [Гидрологом](#). Важно то, что все секреты могут быть активированы только в ход вашего оппонента, а кроме Тириона Фордринга у вас не должно быть других существ, ведь оппонент просто убьет их, а не вашу легендарную карту. Помните и о том, что ваши планы может испортить [Превращение](#), [Сглаз](#), [Ошеломление](#) и подобные им эффекты
- Иногда вы можете найти летальный урон, атаковав Тирионом Фордрингом, а затем уничтожив его, ведь в вашей руке появится [Испепелитель](#), наносящий дополнительные 5 единиц урона. Сделать это без наносящих урон по своим

существам способностям достаточно проблематично, но всё же в некоторых ситуациях возможно.

- *Мурквизитор* обновляет вашу силу героя, а значит, если у вас есть лишние кристаллы маны, вы можете сыграть силу героя, затем *Мурквизитора* и силу героя еще раз. Этот трюк сработает, даже если до этого ваша сила героя уже была изменена другим *Мурквизитором*
- Смотрителя нужно стараться разыграть как можно раньше, если вы хотите получить максимум карт в вашу руку. Считайте, остались ли в колоде звери и драконы, мурлоки там есть почти наверняка в любом случае.
- Невероятно важный элемент игры – *Гидролог* и доступные вам секреты. Всего в Стандартном режиме Паладину доступно пять секретов, значит шанс найти конкретный равен 60%. Подробнее о *Гидрологе* вы сможете прочитать в следующем разделе
- *Искушение* отлично комбинируется с дешевыми существами с провокацией и божественным щитом (*Сенопал Огнеус*, *Праведная защитница*), так вы сможете оградить другое важное существо или вашего героя от четырех атак.
- Лучшие колоды для «контры» Мурлок Паладина – *Токен Шаман* и *Контроль Жрец*, их сборки вы найдете в конце раздела.
- Лучшая контр карта против Мурлок Паладина – *Голодный краб*. Используйте его грамотно, если это начальная стадия игры, подойдет любой мурлок, на поздней стадии лучше уничтожить с их помощью что-то значительное (*Мурлок-полководец*, любой усиленный другими эффектами мурлок).
- Есть и другие технически карты, например, эффекты немоты или ультимативные ремувалы, превращающие существ оппонента или убирающие их в руку (*Инволюция*, *Превращение*, *Ошеломление*).
- Помните, что при использовании *Равенства*, мурлоки под баффом *Мурлока-полководца* останутся с 2 единицами здоровья.
- Старайтесь не оставлять Паладину существ на столе, особенно мурлоков, особенно перед шестым ходом (или пятым с *Монеткой*). У этого архетипа слишком высокий потенциал усиления союзных существ, даже токен 1/1 может стать опасен
- У Мурлок Паладинов нет источников исцеления, так что вы можете убить их взрывным уроном из руки, если потеряете контроль над столом
- Мурлок Паладину трудно ответить на *Вестника рока*, если у него недостаточно единиц атаки на столе



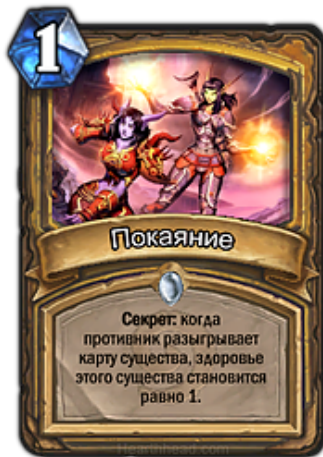
Впрочем, *Искушение* можно комбинировать и для того, чтобы защитить других важных существ от смерти, например, Мурлока-полководца в данном случае. Друид может убить его *Гневом*, но когда тот воскреснет с 1 единицей здоровья, ему придется так же потратить и силу героя. Конечно, вы потеряете Мурлока-полководца, но оппонент совершит крайне невыгодный для себя ход: сыграет не манаэффективно, не выставит свои угрозы, не доберет карты и не разгонится по мане, а вы и далее сможете давить оппонента другими мурлоками на столе, которых усилите Кротким мегазавром.



Как использовать карты со случайным эффектом

У Мурлок Паладина таких карт достаточно много: *Гидролог*, *Защитник холмов*, *Кроткий мегазавр*, *Мурлиндзя*, иногда и *Король-лич*. Несмотря на то, что порой эффекты действительно случайны и напрямую они не поддаются вашему контролю, все же, зная вероятности и все возможные исходы, вы сможете хотя бы отчасти предугадывать результат.

Гидролог. Этот второй дроп дает значительно меньшее количество вариантов раскопки, чем остальные, однако его важности это не уменьшает. В распоряжении Паладина, как уже было сказано, находятся сейчас всего лишь пять секретов: *Искушение*, *Око за око*, *Побег на кодо*, *Покаяние* и *Самопожертвование*. Разделить их можно на три группы.



Первая группа – секреты огромной выгоды, к которой относятся **Побег на кодо** и **Покаяние**. С их помощью вы можете заполучить второго Тириона Фордринга на столе или в вашей руке, что и является самым частым способом применения этих секретов. Однако здесь есть и обратная сторона, иногда ваш оппонент просто может не убивать Тириона Фордринга, ожидая конкретную пару секретов. Но важнее то, что даже данную пару секретов вы можете использовать и для взаимодействия с другими существами. Например, с помощью Покаяния можно защитить вашего Мурлока-полководца, дабы он не был убит заклинанием или существом. Полезно и вернуть его в руку после смерти, то же можно сделать и с, например, Кротким мегазавром. Такое использование секрета интересно тем, что мало кто его ожидает, ведь большинство привыкло видеть эти секреты только в комбинации с Тирионом Фордрингом, а при разыгрывании секрета без этого существа, ожидаются другие секреты.



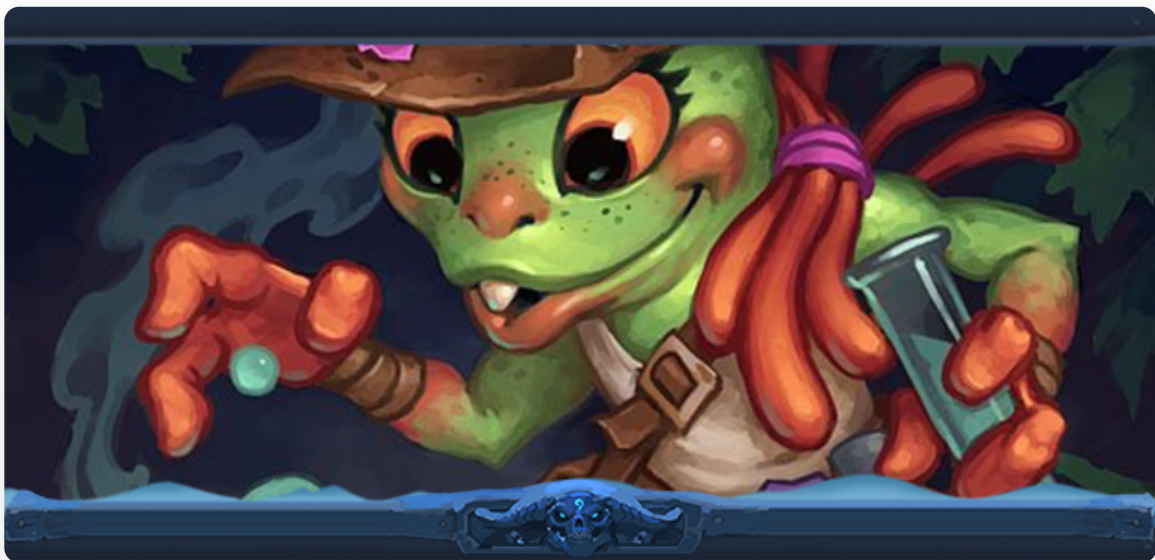
Вторая группа состоит из одного секрета - **Самопожертвование**, который помогает Мурлок Паладину получить темп. Вы можете разыграть его рано, дабы разменяться один к одному со слабым существом, защитить вашу угрозу и так далее. **Самопожертвование** может быть невероятно эффективным против классов без оружия и в ситуациях, когда у них на столе нет мелких существ, а вот в противных случаях и против Разбойника оно не так хорошо.





Третья и последняя группа секретов – опциональная, к которой относятся **Покаяние** и **Око за око**. Выбирать их следует в редких ситуациях и матч-апах, когда вы точно уверены в том, что делаете. **Покаяние**, например, может быть полезно против Хэндлока или Миракл Разбойника в нужный момент, а в других матч-апах вам потребуются навыки чтения руки, дабы предположить, какие существа есть в наличии у вашего оппонента. Ситуация с **Око за око** в целом схожая, этот секрет незаменим против контроль архетипов Мага, но он может быть полезен и в некоторых других ситуациях, распознать которые могут только опытные игроки.

Раскопать определенный секрет с помощью Гидролока вы можете с 60% вероятностью.



Защитник холмов предлагает намного больше вариантов раскопки (46 существ с провокацией доступны Паладину, из них 5 классовых и 39 нейтральных), но важно обратить внимание на другое: вероятность раскопать классовое существо выше в четыре раза, чем нейтральное, так что в большинстве случаев вы будете получать на выбор хотя бы одно из следующих существ: **Праведная защитница**, **Сенопал Огнеус**, **Хранитель Солнца Тарим**, **Защитник трущоб** или **Тирион Фордринг**. Теперь с Праведной защитницей сила Защитника холмов упала, так как этот первый дроп порой не оказывает значительного влияния на игру в отличие от всех других классовых провокаторов Утера, поэтому-то Защитника холмов используют чуть реже.

Кроткий мегазавр. Это существо на выбор представляет вам десять вариантов адаптации, из них вам чаще всего будут интересны следующие варианты:

- ● **+3 к атаке** – поможет совершить выгоднейшие размены или найти летальный урон
- ● **Яд** – хорош исключительно для разменов с существами
- ● **Неистовство ветра** – чаще пригодится для нанесения летального урона, реже для хороших разменов
- ● **+3 к здоровью, +1/+1 и божественный щит** – опции для хороших разменов и обыгрывания AoE эффектов

Но и другие варианты в конкретных ситуациях могут пригодиться вам, рассматривайте каждый из них. Шанс раскопать конкретную адаптацию равен 30%.

Мурлиндзя. Не представляет вам никакого выбора и не дает карты в руку, но тоже обладает случайным эффектом, вытаскивая мурлоков из колоды. Вы никак не можете повлиять на то, каких именно мурлоков вытащит **Мурлиндзя**, но всё же можете рассчитать вероятность того или иного исхода. Перед атакой подумайте о том, какие именно мурлоки и в каком количестве остались в вашей колоде, особенно важно, есть ли в ней **Мурлок-полководец** – его появление может кардинально изменить ваши действия в этот ход и последующие.

Король-лич. Далеко не все игроки используют Короля-лича, но если вы один из них, необходимо знать все карты рыцаря смерти, которые может дать вам этот легендарный персонаж. Всего их восемь, соответственно, шансы найти конкретную равны 12.5%.



Матч-апы

Данный раздел всё еще остается не таким четко очерченным и определенным, как ранее, а все из-за того, что мета находится в процессе становления, четких данных о популярности того или иного архетипа внутри класса еще нет, нет и четких границ внутри архетипов, а часто и закрепившихся сборок. Впрочем, многое в мете Рыцарей Ледяного Трона уже определено и ясно, так что пустым раздел матч-апов вы точно не увидите. Здесь вы узнаете, какие особенности в поединке с популярными колодами ладдера есть у Мурлок Паладана, на какие карты в его колоде и колоде оппонента следует обратить внимание, какими слабыми и сильными сторонами пользоваться и так далее.



ВОИН

Самый популярный архетип этого класса в нынешней мете Пират Воин, к сожалению для многих. Но вот Мурлок Паладин не унывает по этому поводу, для него Пират Воин, возможно, и не самый простой матч-ап, но всё же равный или даже немного положительный. Ситуацию улучшит, пожалуй, [Ползун Голакка](#), о чем уже говорилось в разделе выбора опциональных и технических карт. Итак, Пират Воин будет действовать невероятно агрессивно, начиная с первых ходов, оружием он будет стараться убивать ваших мурлоков, а существами закрепляться на столе, атаковать вашего героя. В целом на старте вам будет достаточно трудно, мурлоки, может быть, и будут посильнее пиратов, однако фактор оружия Пират Воина существенно подпортит картину. Если вы сможете защитить ваших существ дешевыми провокаторами от ударов оружия и выгодных разменов Воина с помощью Защитника холмов и Праведной защитницы – вы получите значительное преимущество. Вообще [Праведная защитница](#) невероятно сильна в противостоянии с Пират Воином, особенно если тот не закрепился на столе несколькими мелкими существами.



Еще точно неясно, что данный оппонент – Пират Воин, хотя очень похоже на то, судя по его первому ходу. Поскольку в руке оппонента теперь наверняка есть [Огненная секира](#), необходимо грамотно обыграть ее: разыграйте Праведную защитницу и Мурлока-волномута, а не Озерного охотника, как можно было бы сделать в большинстве других ситуаций. Провокатор с божественным щитом остановит атаки оружия оппонента, и ему уже, скорее всего, ничего не останется, кроме как сдаться.

Играйте максимально темпово и не удивляйтесь, если на старте вы будете отставать, особенно если вам выпало ходить вторым. Чем дольше тянется игра, тем меньше шансов остается у Пират Воина, скорее всего, первый использованный [Гребнистый скакун](#) даже на вашего токена 1/1 закончит партию в вашу пользу. Хотя Пират Воины

часто используют Разрушителя чар, опасайтесь этой карты, правда едва ли ее можно как-то обыграть.

Закрывшись провокаторами, вы одержите верх в партии, лишь бы до этого момента оппонент не выставил слишком много существ на стол. Особенно полезным для Пират Воина станет **Капитан Южных морей** – очень опасное и грозное существо в данном противостоянии.

Когда вы защищены провокацией, помните о возможности Смертельного удара, по возможности обыграйте эту карту, если у вас осталось небольшое количество здоровья. Пират Воины всегда берут хотя бы одну копию этого заклинания, обыграть его можно, не позволив здоровью Воина опуститься ниже 12 единиц здоровья (с учетом, что он сможет в свой ход атаковать вашего провокатора и получить нужный урон по герою). В идеале лучше обыграть два Смертельных удара, если у оппонента есть 8 кристаллов маны, хотя сделать это, к сожалению, не всегда будет возможно.

Помимо Ползуна Голакки улучшить матч-ап могут **Сенопал Огнеус**, **Похитительница трупов**, набор пиратов.

Другие архетипы Воина в мете представлены не так часто, встретив их, вы можете рассчитывать на относительно легкую победу. Если это не Темпо Воин, а какая-либо вариация медленного Воина, обыгрывайте Потасовку и комбинацию эффект вихря + **На корм рыбам**.



ПАЛАДИН

Удивительно, что зеркальное противостояние двух Мурлок Паладинов – один из самых плохих матч-апов архетипа, так как процент побед в нем равен 50% для колоды. Впрочем, для вас цифра побед в этом матч-апе должна быть выше. Исход поединка зависит от сборки и уровня игры оппонентов, но во многом и от того, кто ходит первым, а кто вторым: преимущество у игрока без Монетки.

Впрочем, если игра выдается равной, никто не проиграл уже на стадии муллигана, и партия вышла на среднюю и позднюю стадии, начинается война ресурсов и выгоды, где победит более тяжелая сборка, особенно, если в ней есть **Смотритель**. В данном противостоянии очень ценны баффы существ, так как оппоненту нечем ответить на большие угрозы кроме своих собственных существ. Если у вас есть крупная угроза, постарайтесь не позволять мурлокам оппонента атаковать, так как они могут получить яд с адаптации Кроткого мегазавра.

Больше о том, как играть против Мурлок Паладина, вы узнаете из следующего одноименного раздела.

Не так часто, но вы всё же будете встречать Контроль Паладинов. Несмотря на обилие AoE эффектов и защитных механик, матч-ап очень выгоден для вас: невероятный темп

на старте остановить оппоненту очень трудно. Ваш оппонент не сможет использовать комбинацию **Яростный пиромант** + **Равенство**, если на вашей половине стола есть **Мурлок-полководец**, так как все мурлоки, кроме самого существа 3/3, не умрут. Вообще вы не должны обыгрывать связку из двух карт к четвертому ходу, чаще у оппонента просто не будет ее, но вот к шестому ходу шансы увеличатся, так как в деле появится и **Освящение**. Еще один хороший способ защитить свои угрозы от AoE – дать им божественный щит, так оппоненту будет намного труднее зачистить стол.

Старайтесь играть только от стола, не надейтесь, что добьете оппонента оружием за несколько ходов, у Контроль Паладина очень много эффектов исцеления.



ОХОТНИК

Охотников в мете не так уж и много, справиться с ними относительно легко. На начальной стадии, если все пойдет хорошо, преимущество должно оставаться за вами, а затем закончить партию будет достаточно легко. Осложнения могут возникнуть, если вам не повезет со стартовой рукой, придется искать возможности перевернуть игру, что Охотник не будет позволять вам совершить.

Хлопоты Охотник может доставить вам, если вы не закончите партию слишком рано, благодаря Ловчему Смерти Рексару: с новой силой героя оппонент легко сгенерирует намного больше тяжелых угроз чем вы, у многих из них будет провокация и яд, так что пробиться не всегда получится. Помните о том, что при разыгрывании этого Рыцаря смерти, все ваши существа получают 2 единицы урона, обыгрывайте этот чуть ли не единственный AoE эффект Охотника.

Впрочем, Секрет Охотник может также нанести урон всем существам Взрывной ловушкой, но ее возможно обыграть. Вообще, если вы встретите версию Охотника с секретами, придется вспомнить: что же делают эти карты у этого класса, многие могли уже и подзабыть после столь долгого отсутствия секретов в мете. Чаще всего вы встретите Морозную ловушку, **Снайперский выстрел**, **Фокус-котус**, Взрывную ловушку, хотя, если секрет создал **Профессор Мерзоцид**, обыгрывать придется и все остальные секреты.



РАЗБОЙНИК

Миракл Разбойник – достаточно легкий соперник, однако вас могут ожидать подводные камни. Главный из них – **Эдвин ван Клиф**, легко ответить на выставленное на 2-й ход

существо с огромным запасом здоровья и атаки достаточно трудно без Равенства и Миротворца Алдоров. Другая неприятная особенность Миракл Разбойника – он очень хорош в уничтожении крупных угроз, то есть особой надежды на Тириона Фордринга или одиночное забафанное существо не возлагайте, оно, скорее всего, не доживет до вашего следующего хода, в лучшем случае его уничтожит **Кровожадный злолист** (так активируется хотя бы предсмертный хрип, в отличие от сценария с использованием Ошеломления).

В противостоянии с Миракл Разбойником очень важно хорошо начать партию, выиграть с помощью сильнейших 1-4 ходов очень легко, едва ли у Миракл Разбойника будут ответы на все ваши угрозы. Да, того же Мурлока-полководца легко убить Ударом в спину + силой героя, однако вашу угрозу можно защитить провокацией или **Самопожертвованием** или **Искуплением**. Постарайтесь давить оппонента количеством, несколькими не очень большими угрозами, а не одной крупной, так у Валиры едва ли найдутся нужные ответы. Конечно же, ни в коем случае нельзя допускать сценария, при котором у вас к шестому ходу не останется угроз на столе: так Миракл Разбойник сможет запросто реализовать свой ход с Гоблином-аукционистом, а вы без стола едва ли сможете убить существо 4/4.

В отличие от того же Контроль Паладина, здесь вы можете позволить себе добить оппонента, например, оружием или **Освящением**, если потеряете стол, так как у Разбойника в колоде нет провокаторов или исцеления (впрочем, и то, и другое он может получить с Пирата-пройдохи или Иллюзии).



ШАМАН

Токен Шаман – злейший враг Мурлок Паладина в настоящий момент, хотя даже этот самый невыгодный матч-ап Мурлок Паладина в нынешней мете можно назвать скорее равным с минимальным преимуществом Токен Шамана, но никак не безнадежным. Виновником невыгодного положения героя гайда является по сути всего лишь одна карта: **Инволюция**. Это дешевое заклинание буквально уничтожает стол мурлок паладина, делая из мощнейших угроз легкие цели для Портала: Водоворот. Да, Мурлок Паладин завязан на баффах своих ранних существ, на том, что они всё усиливаются и усиливаются с каждым ходом, и **Инволюция** по сути является единственным в Hearthstone способом наказать это.

Как же быть? Играть так, будто Инволюции у вашего оппонента в руке нет, ее ведь и действительно может не быть там по причине незахода или вообще отсутствия в сборке (последнее, однако, становится все менее вероятным по прошествии времени). Если вам повезет, Шаман использует Инволюцию рано, а у вас будет возможность вновь заполнить стол, еще лучше, если после Инволюции **Портал: Водоворот** не зачистит стол, тогда вы сможете вновь усилить ваших существ Хранителем Солнца Таримом.

Трудности может доставить не только **Инволюция**, но и эффекты массовой эволюции, доступные оппоненту к средней и поздней стадиям игры, побороть несколько сильных угроз поможет **Хранитель Солнца Тарим** или адаптация мурлоков ядом. Впрочем, до таких поздних этапов игры лучше не затягивать: постарайтесь не давать времени Шаману проворачивать свои комбинации, грозитесь ему нанесением летального урона.

Другие архетипы Шамана не так распространены, но играть с ними будет, возможно, даже труднее, так как помимо Инволюции и Портала: Водоворот у них есть и другие АоЕ эффекты: **Гроза**, **Вулкан** – обыграть весь этот фестиваль АоЕ достаточно проблематично.



ДРУИД

Вы будете встречать целых три архетипа Друида в ладдере, хорошая новость в том, что вам не нужно угадывать, какой же именно Друид встретился вам в этот раз, на муллигане вы ищите одни и те же карты что против Джейд Друида, что против Агро Друида.

Джейд Друид – хороший матч-ап для вас в силу отсутствия у оппонента каких-либо способов остановить раннюю агрессию. **Гнев** и **Размах** недостаточно хороши во многих ситуациях, оппонент будет стараться отбиваться существами, но это позволит вам самим диктовать размены. Быстрый старт и эффект снежного кома, потенциал баффа своих существ и игра от нескольких угроз – большие точки Джейд Друида, на которые вы должны давить. **Ползучая чума**, казалось бы, должна спасти вашего оппонента, выиграть ему достаточное количество времени, но на деле это не совсем так из-за того, что все ваши мелкие угрозы вы можете усилить Кротким мегазавром или Мурлоком-полководцем, так что 1/5 провокаторы не станут значительной преградой, как и все другие защитные существа класса. Помните о том, что Джейд Друиды часто играют Разрушителей чар, Опытных охотников, Черных рыцарей и даже Ментальных техников – обыграть весь набор этих технических карт практически невозможно, но пусть для вас эти карты не станут полной неожиданностью.

В данном матч-апе очень ценным существом станет **Хранитель Солнца Тарим**, какие бы сильные угрозы не выставил ваш оппонент, вы всегда сможете сделать их характеристики достаточно скромными.

То же касается и Токен Друида, во многом архетипы похожи: они медлительны и стараются затянуть партии. Токен Друид очень захочет, чтобы вы разыграли как можно больше существ, дабы ответить стеной из провокаторов под баффами. У вас тоже есть баффы, так что остановить вас даже усиленная **Ползучая чума** едва ли сможет. В остальном Токен Друид самый легкий матч-ап из всех архетипов класса.

Чего не скажешь об Агро Друиде – самом трудном противостоянии, хотя оно, опять же, совершенно равное, а исход часто определит заход вас и вашего оппонента. С Агро

Друидом, которому пришли нужные карты, к сожалению, немногие могут что-то поделаться, если оппонент получил идеальную руку и разнес вас за пару ходов, просто поздравьте его с удачей и начните новую партию. Часто исход противостояния с Агро Друидом будет решаться уже в первые ходы, старайтесь чистить стол по максимуму, а [Освящение](#) приберегите для Живой маны на 5-6 ходах. Труднее будет ответить на Гидру Горьких Волн, тут поможет [Хранитель Солнца Тарим](#) или адаптация яда на вашего мурлока (хотя трудно будет сделать так, чтобы этот мурлок закрепился на столе). Вся суть данного матч-апа – выгодные размены и борьба за стол, кто справится с этим лучше, тот и одержит победу.



МАГ

Можно встретить и три архетипа Мага в новой мете, хотя и не так часто, как три архетипа предыдущего класса. Квест Маг – легкий противник, хотя и свои опасности подстерегают вас в этом противостоянии. Главная опасность, собственно, только одна – [Вестник рока](#) – на этот второй дроп очень трудно ответить, если все ваши существа приморожены: постарайтесь придержать в руке ответ на этот случай к пятому ходу. Впрочем, партия во многом может быть predetermined уже до пятого хода, так как Квест Магу почти нечем отбиваться на старте от вашего давления.

Раскапывая секрет с [Гидролога](#), помните о пользе Ока за око, когда вы опустите здоровье Мага до 1 единицы здоровья, он не сможет нанести вам урон, не убив себя, даже если у него будет активна [Ледяная глыба](#). Так что, если [Око за око](#) есть в вашей руке, партия против Квест Мага будет выиграна, когда вы опустите его здоровье до 1 единицы.

Секрет Маг оппонент уже поинтереснее и потруднее, вы будете активно бороться за стол с первых ходов, а оппонент будет стараться секретами сбить ваш темп. Обыграть и Отраженную сущность и Антимагию очень легко с помощью [Гидролога](#), этот мурлок очень хорош в данном противостоянии. Впрочем, обыграть Отраженную сущность можно и другими дешевыми существами, коих у вас в достатке.

Единственный секрет Мага, который представляет реальную угрозу для вас – [Чароплет](#), вы не можете никак сбить этот секрет не Печатью королей или не Побегом на кодо, а отдавать эти баффы на вражеское существо 1/3, конечно же, не хочется. Если вы проверили все остальные секреты, кроме [Чароплета](#) и Ледяной глыбы, воздержитесь от точечных баффов ваших существ. Костяной кобылой усиливать их можно.

Другие архетипы Мага встречаются не так часто: это может быть какая-то версия Фриз Мага или Контроль Мага, никаких новшеств при учете всего вышесказанного здесь, пожалуй, нет: так же обыгрывайте Антимагию и [Чароплета](#), разве что не забывайте, что у оппонента всегда будет [Ледяная глыба](#) в колоде, так что неактивный на заклинания и

существ секрет, скорее всего, будет именно этим, если, конечно, Маг не раскопал его с Петроглифа.



ЖРЕЦ

Казакус Жрец – самый распространенный архетип класса в нынешней мете, бороться с ним достаточно просто из-за непостоянности колоды и отсутствия вторых копий ключевых заклинаний. Так, например, лишь с одним Словом Тьмы: Боль справиться с несколькими опаснейшими угрозами у оппонента не получится. Так и один серьезный AoE эффект (Зелье драконьего огня) может запросто не прийти в руку Жрецу к шестому ходу. Будьте бдительны с Темными видениями, если Жрец раскопал какое-то заклинание с них и держит его в руке, скорее всего, это именно AoE эффект или другое ценное заклинание, прибереженное на критический момент.

Следите и за другими картами, которые может раскопать Жрец, например, за зельем Казакуса, помните о возможных эффектах и их стоимости.

Контроль Жрец или Биг Жрец – оппонент потруднее по нескольким причинам. Первая – вам достаточно трудно бороться с большими угрозами, а этот архетип способен уже к четвертому ходу выставить очень большое существо. Вторая – у Контроль Жреца используется уже по паре всех необходимых ремувалов, а также добавляются новые: Слово Тьмы: Ужас, которое в комбинации с Гномозельем способно уничтожить почти всех ваших существ. Опять же, не обыгрывайте комбинацию из двух карт и играйте так, будто вам ничего не грозит. Старайтесь убивать крупные угрозы с помощью яда мурлоков и Хранителя Солнца Тарима, и не обыгрывайте какие-то конкретные карты, которые дает Король-лич или Изера.



ЧЕРНОКНИЖНИК

Хэндлок – самый распространенный архетип Чернокнижника в нынешней мете, в противостоянии с ним очень важно обыгрывать каждый AoE эффект, но в разной мере. 3 единицы урона он способен наносить с 3 хода с Монеткой и далее с помощью и Адского Пламени, и Могучего абиссала, а Осквернение способно вообще уничтожить весь ваш стол, если вы неправильно выставите ваших существ.



Логика подсказывает сыграть в этот ход Живца Темной Чешуи и Гидролога, однако так ваши мурлоки выстроятся в «лесенку» по количеству здоровья (1-2-3-4), и их убьет одно только *Осквернение*. Допускать этого, конечно же, не стоит. Вы можете сыграть только Гидролога, тогда стол зачистить сможет лишь комбинация из Мага крови Талноса + *Осквернение*, а обыгрывать ее уже не стоит, так как шансы найти именно эти две карты не высоки.

Если вы грамотно обыгрываете все AoE эффекты, совладать с Хэндрокком будет достаточно просто, опять же, все его крупные угрозы вы нейтрализуете ядом или Хранителем Солнца Таримом, если ничего из этого нет, их всегда можно проигнорировать или закрыться незначительным провокатором. Партию лучше не затягивать до десятого хода, так как ответа на Кровопийцу Гул'дана у вас нет.

Зоолок тоже будет попадаться вам в ладдере, играть с ним проще, чем с другими агрессивными колодами, так как этот оппонент не сможет нарастить достаточное количество темпа со старта, у вас это получится куда успешнее. Определите, использует ли эта версия синергию сброса карт, и обыгрывайте потенциальные опасности (*Страж ужаса*, например).



Как играть против Мурлок Паладина
















Мурлок Паладин – мощный архетип, значительно влияющий на мету. Если вы отправитесь покорять ладдер, вы наверняка встретите достаточно количество Мурлок Паладинов, так что не помешает знать, как же именно играть против них.


Вот несколько советов:

- *Лучшие колоды для «контры» Мурлок Паладина – Токен Шаман и Контроль Жрец, их сборки вы найдете в конце раздела*
- *Лучшая контр карта против Мурлок Паладина – Голодный краб. Используйте его грамотно, если это начальная стадия игры, подойдет любой мурлок, на поздней стадии лучше уничтожить с их помощью что-то значительное (Мурлок-полководец, любой усиленный другими эффектами мурлок)*
- *Есть и другие технички карты, например, эффекты немоты или ультимативные ремувалы, превращающие существ оппонента или убирающие их в руку (Инволюция, Превращение, Ошеломление).*
- *Помните, что при использовании Равенства, мурлоки под баффом Мурлока-полководца останутся с 2 единицами здоровья.*
- *Старайтесь не оставлять Паладину существ на столе, особенно мурлоков, особенно перед шестым ходом (или пятым с Монеткой). У этого архетипа слишком высокий потенциал усиления союзных существ, даже токен 1/1 может стать опасен*
- *У Мурлок Паладинов нет источников исцеления, так что вы можете убить их взрывным уроном из руки, если потеряете контроль над столом*
- *Мурлок Паладину трудно ответить на Вестника рока, если у него недостаточно единиц атаки на столе*


Колода Token Шамана

Колода Token Шамана


 <p>Пират Плазастик Рыбак. Когда вы разыгрываете пирата, вы призываете это существо из колоды. 1 Пират 1</p>	 <p>Кровавый жадный берсерк Боевой клич: уменьшает прочность оружия противника на 1. 1 Pirate 2</p>	 <p>Эволюция Превращает ваше существо в случайное, которое стоит на (1) ману больше. 1 Элементаль 2</p>	 <p>Опалесцок Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2. 1 Элементаль 2</p>	 <p>Инволюция Превращает существа противника в случайные, которые стоят на 1 ед. маны меньше. 2</p>	 <p>Тотем из крови Находясь по обе стороны существа получает +2 к атаке. 0 Totem 3</p>
 <p>Портал: Возврат Наносит 1 ед. урона существам противника. Призывает случайное существо за 1 ед. маны. 2</p>	 <p>Нефритовые когти Боевой клич: призывает нефритового голема. Перегрузка: (1) 2</p>	 <p>Тотем из крови В конце вашего хода призывает мурлока 1/1. 0 Totem 3</p>	 <p>Щит из льда Провокация Боевой клич: вы раскалываете существо с «Провокацией». 3</p>	 <p>Тотем из молнии В конце вашего хода вы берете карту. 0 Totem 3</p>	 <p>Костяной плед Боевой клич: призывает скелета 5/5. Провокация. Призывает скелета 5/5 на сторону противника. 4</p>
 <p>Нефритовый тотем Наносит 4 ед. урона. Призывает нефритового голема. 4</p>	 <p>Привлечение смерти Боевой клич: превращает ваших существ в случайных на (2) дорожке. 5</p>	 <p>Жажда крови Ваши существа получают +3 к атаке до конца хода. 5</p>	 <p>Допельгангстер Боевой клич: призывает 2 копии этого существа. 5</p>	 <p>Ая Черная Мана Боевой клич и предсмертный ухрип: призывает нефритового голема. 6</p>	 <p>Нестер из глубин [Провокация] Стоит на (1) ману меньше за каждый призванный скелет в течение матча тесем. 6</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru



7160





















КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


нажми чтобы скопировать в буфер


Колода Контроль Жреца или Биг Жреца

Колода Контроль Жреца или Биг Жреца

 <p>Божественная кара</p> <p>Наносит 2 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Внутреннее зрение</p> <p>Вы кладете в руку копию случайной карты из руки противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Зелье безумия</p> <p>Вы получаете контроль над существом противника с силой 2 или меньше до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>Гномозелье</p> <p>Существа противника получают -3 к атаке на этом ходу.</p> <p>x2</p>	 <p>Слово Тьмы: Боль</p> <p>Уничтожает существо с атакой 3 или меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Темные видения</p> <p>Вы раскапываете копию заклинания из вашей колоды.</p> <p>x2</p>
 <p>Ураденные мысли</p> <p>Вы копируете 2 карты из колоды противника и кладете их в свою руку.</p> <p>x2</p>	 <p>Слово Тьмы: Смерть</p> <p>Уничтожает существо с силой 5 или больше.</p> <p>x2</p>	 <p>Барнс</p> <p>Боевой магс призывает 1/1 копию случайного существа из вашей колоды.</p> <p>3 4</p>	 <p>Слово Тьмы: Ужас</p> <p>Уничтожает всех существ с силой 2 или меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Вечное служение</p> <p>Вы раскапываете ваше существо, лежащее в этом магце, а затем призываете его.</p> <p>x2</p>	 <p>Пожирание разума</p> <p>Вы кладете в руку копию 3 карт из колоды противника.</p> <p>x2</p>
 <p>Зелье драконьего огня</p> <p>Наносит 5 ед. урона всем существам, кроме драконов.</p> <p>x2</p>	 <p>Сущность тени</p> <p>Призывает 5/5 копию случайного существа из колоды.</p> <p>x2</p>	 <p>Король-лун</p> <p>Проклятие: В конце своего хода вы кладете в руку случайную карту рыцаря смерти.</p> <p>8 8</p>	 <p>Обсидиановая статуя</p> <p>Проклятие: Пожирание жизни. Присмертый крик: уничтожает случайное существо противника.</p> <p>4 8</p>	 <p>Ишарадж</p> <p>В конце вашего хода вы кладете на поле битвы существо из вашей колоды.</p> <p>10 10</p>	







КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер



Заключение

Мурлок Паладин, безусловно, стал важным фактором меты Рыцарей Ледяного Трона, но, что важнее, он безусловно является чуть ли не лучшим выбором для людей, которые хотят стабильно подниматься по ладдеру до легенды и выше. Мурлок Паладин, казалось бы, достаточно прост в освоении, но это обманчивое впечатление: колода требует грамотных действий, знаний своих возможностей и возможностей оппонента, а даже самое незначительное решение, как выбор секрета, варианта адаптации или того или иного размена может стать ключевой разницей между победой и поражением в партии.

Мурлок Паладин – уникальная колода, которая практически не имеет проигрышных матч-апов, а ее результаты почти полностью зависят от ваших действий. Если вы уверены в своем уровне игры или очень хотите его усовершенствовать, трудно найти колоду лучше Мурлок Паладина!

Спасибо за прочтение статьи, впереди вас ждет еще масса гайдов на популярные архетипы меты Рыцарей Ледяного Трона.