

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Гайд по колодам Ведьмин Лес: Паладин на мурлоках

30.04.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Паладин на мурлоках Ведьмин лес

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)!














Сегодня вашему вниманию представляется гайд на одну из самых известных и популярных колод в игре. Этот персонаж любим далеко не всеми, у кого-то он вызывает лишь негативные эмоции, а кто-то наоборот переживает за архетип и переносит с ним все трудности и изменения, которых было не мало. Речь идет о Мурлок Паладине, колоде, прошедшей огонь и воду. Архетип менялся с течением времени, появлялись различные его вариации, и каждое дополнение дарило ему что-то новое, преображая его вид и структуру.

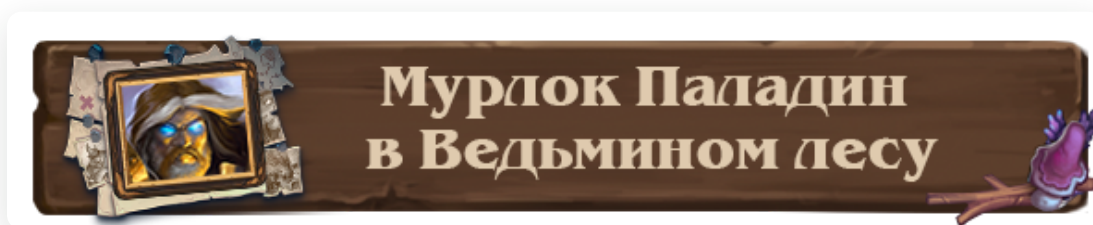
Перед выходом дополнения Ведьмин лес многие пророчили Мурлок Паладину не самую завидную судьбу из-за ухода в Вольный режим таких карт, как [Мурквизитор](#) и [Живец Темной Чешуи](#). Хорош был и [Объединяющий клинок](#), покинувший Стандарт вместе с двумя мурлоками. Но такой поворот событий не сломил Утера, и он снова восстал из пепла, как это случилось и раньше.

Мурлок Паладин – прекрасная колода для тех, кто любит быстрые победы и свободное продвижение по ладдеру. Тем не менее, архетип не опирается лишь на слепую агрессию, а значительное его преимущество в том, что он вполне способен постоять за себя даже в тяжелых контрольных матчах.

Как и всегда, в статье вы найдете всю интересующую вас информацию о всех важных аспектах игры: популярные сборки, основные и опциональные карты, муллиган против каждого класса, особенности геймплея и конкретных матчей. Также будут рассмотрены и другие немаловажные аспекты игры Мурлок Паладином, и все это – в условиях стремительного развития меты Введьминоного леса.

### **Разделы гайда:**

-  *Мурлок Паладин в Введьминоном лесу*
    -  *Сборки архетипа*
      -  *Основа колоды*
        -  *Опциональные и технические карты*
          -  *Замены карт*
            -  *Максимально бюджетный Мурлок Паладин*
-  *Муллиган*
  -  *Стратегия игры*
    -  *Общие принципы работы архетипа*
      - *- Когда нужно размениваться и зачем?*
      - *- Как обыгрывать АоЕ оппонента*
      - *- Позиционирование существ на столе*
      - *- Как правильно использовать некоторые карты и их синергии*
-  *Карты со случайным эффектом*
  -  *Матч-апы*
    -  *Как играть против Мурлок Паладина?*
      -  *Заключение*



Мурлок Паладин далеко не сразу обрел популярность в новом дополнении. Игроки, очевидно, обратились к новым идеям Введьминоного леса: Четному и Нечетному Паладинам.

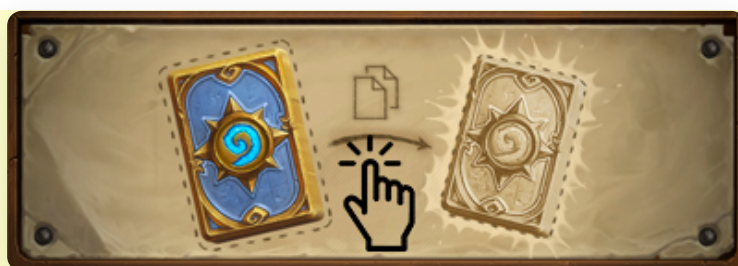
Но время шло, и стало очевидно, что потери Мурквизитора и Живца Темной Чешуи не столь критичны, а **К оружию!** — все еще отличное заклинание. Так зачем ограничивать себя только четными или нечетными картами, если можно взять их все, дабы с помощью

мощнейшего эффекта снежного кома сметать со своего пути многих медленных противников.

Как и любой другой Паладин, этот, конечно же, страдает от Контроль Чернокнижников и Куболоков, хотя шансы у Мурлок Паладина есть неплохие при удачном старте и своевременном заходе Разрушителя чар.

Сейчас Мурлок Паладин становится все популярнее и популярнее с каждым днем: появляются первые мета-отчеты и общая ситуация в Ведьмином лесу проясняется. Все больше людей узнают, что Мурлок Паладин хорош и силен.

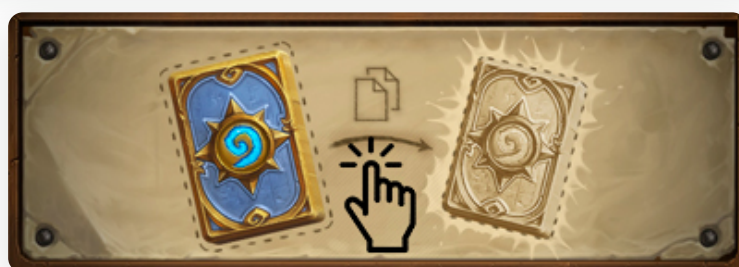
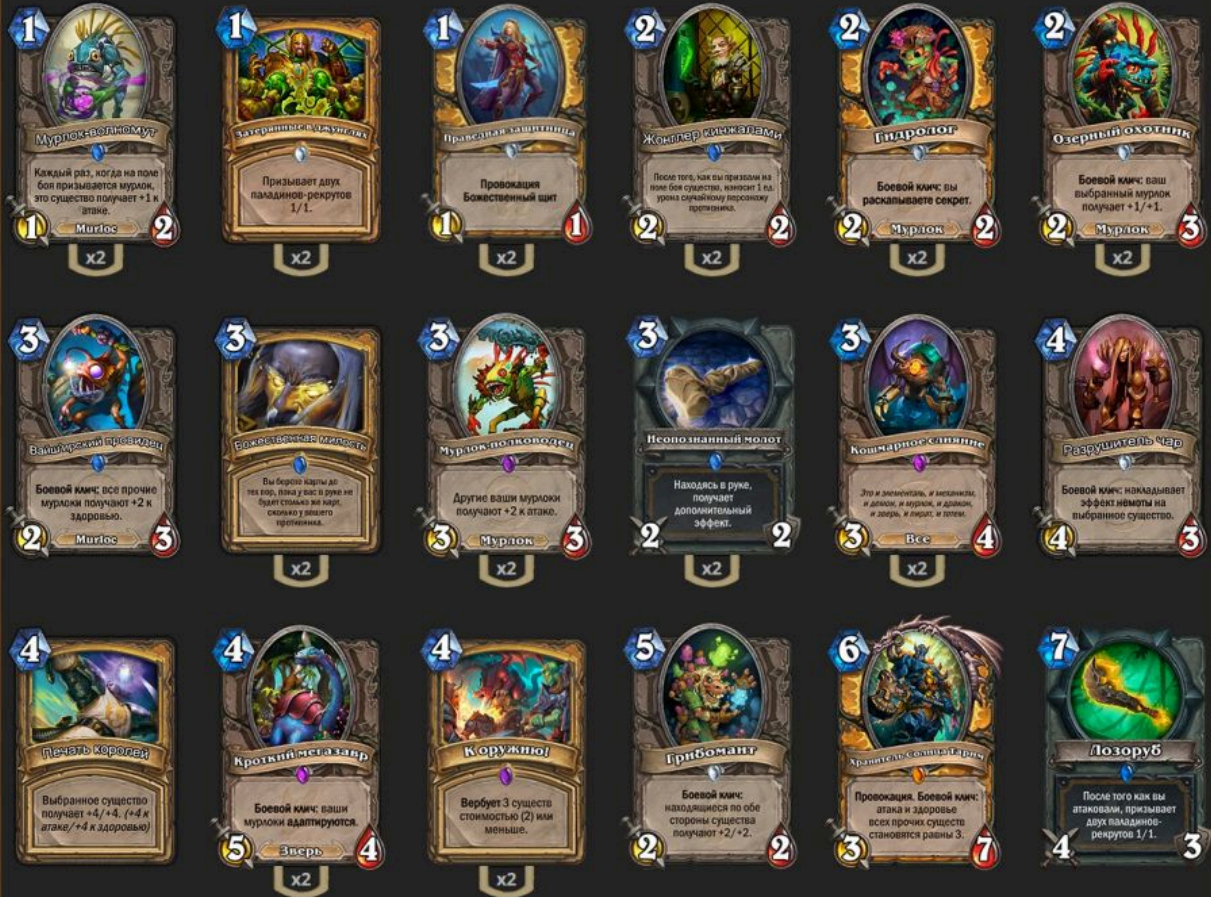
Помимо Чернокнижников, Мурлок Паладину не так просто бороться с Нечетным Разбойником, Четным Шаманом. Не так благоприятен матч-ап с Нечетным Паладином, но его лучше охарактеризовать как равный с небольшим перевесом Нечетного Паладина.



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

# Мурлок Паладин от VoarControl

## Мурлок Паладин от VoarControl

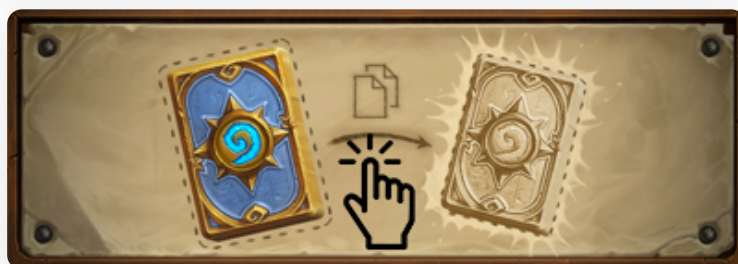


На данный момент самая типовая сборка Мурлок Паладина. В ней прекрасно и гармонично смотрится абсолютно всё. Печать королей особенно хороша в медленных поединках как способ мгновенно увеличить урон со стола и вывести существо из зоны поражения вражеского AoE эффекта. Прекрасным баффом является и Грибомант, использующийся, в общем-то, для этих же целей.

---

# Мурлок Паладин от Fenom

## Мурлок Паладин от Fenom




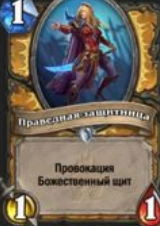














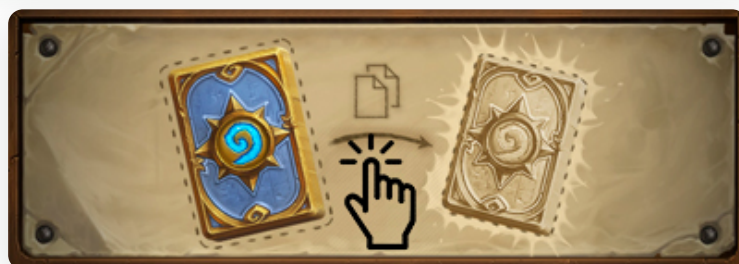
Эта версия лучше подойдет для борьбы с агро колодами, которых в ладдере великое множество. С ними не так-то просто справиться, и в ход идут всевозможные быстрые способы завоевать стол. Именно поэтому в колоде присутствует [Сквайр Авангарда](#) и нет некоторых сильных баффов вроде Печати королей – уж слишком они медленные для данной сборки. Зато здесь присутствуют два Вайш'ирских провидца, которые позволяют осуществлять очень выгодные размены, не теряя собственных существ, правда для получения максимальной выгоды от этого мурлока вам лучше играть первым номером и иметь какой-то перевес на столе.

---

# Мурлок Паладин от NicolaHoej

## Мурлок Паладин от NicolaHoej

 <p>Секрет: когда персонаж ополченца умирает, вы призывайте на поле боя заданная 2/1, который призывает на себя удар.</p> <p>1</p>	 <p>Секрет: когда одно из ваших существ умирает, вы возвращаете его на поле боя с 1 ед. здоровья.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Каждый раз, когда на поле боя призывается мурлок, это существо получает +1 к атаке.</p> <p>1</p> <p>Мурлок</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация. Божественный щит.</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>После того, как вы призвали на поле боя существо, наносит 1 ед. урона случайному ополченцу противника.</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: вы раскрываете секрет.</p> <p>2</p> <p>Мурлок</p> <p>2</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой клич: ваш выбранный мурлок получает +1/+1.</p> <p>2</p> <p>Мурлок</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Вы берете карты до тех пор, пока у вас в руке не будет столько же карт, сколько у вашего противника.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Другие ваши мурлоки получают +2 к атаке.</p> <p>3</p> <p>Мурлок</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	 <p>Это и документальное, и мистическое, и дикое и чудное, и доброе и зловещее, и легкое и тяжелое.</p> <p>3</p> <p>Все</p> <p>3 4</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: накладывает эффект немуты на выбранное существо.</p> <p>4</p> <p>3</p>	 <p>Каждый раз, когда ваш герой атакует, восстанавливает ему 2 ед. здоровья.</p> <p>4</p> <p>2</p>
 <p>Боевой клич и предсмертный крик: вы выкладываете секрет из колоды.</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>4</p>	 <p>Боевой клич: ваши мурлоки адаптируются.</p> <p>4</p> <p>Зверь</p> <p>5 4</p> <p>x2</p>	 <p>Вербует 3 существ стоимостью (2) или меньше.</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: находящиеся по обе стороны существа получают +2/+2.</p> <p>5</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация. Боевой клич: атака и здоровье всех прочих существ становятся равны 3.</p> <p>6</p> <p>3</p> <p>7</p>	 <p>После того как вы атаковали, призывает дух паладина-рекрута 1/1.</p> <p>7</p> <p>4</p> <p>3</p>

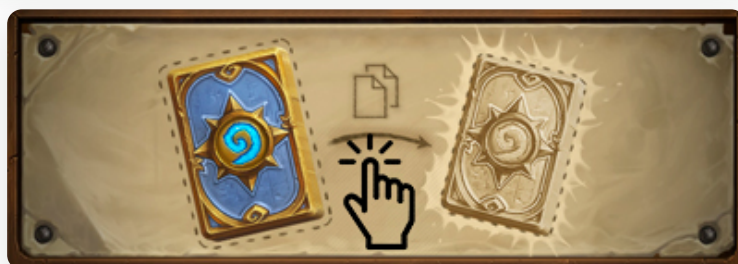


Самое примечательное здесь – это, конечно же, синергия с секретами. Зачем раскапывать их с Гидролога, если можно просто положить в колоду? Два самых важных для Паладина секрета – Самопожертвование и Искупление – здесь присутствуют непосредственно в основном составе, а Часовой с колоколом обеспечивает их потенциально бесплатный розыгрыш. Гидролог, впрочем, тоже никуда не делся. Эти секреты могут серьезно изменить ситуацию на столе, всегда приятно призвать Праведную защитницу с Искупления или же сбить планы противника с помощью Самопожертвования. В агро матч-апах это особенно важно.

---

# Мурлок Паладин от Artoria

## Мурлок Паладин от Artoria

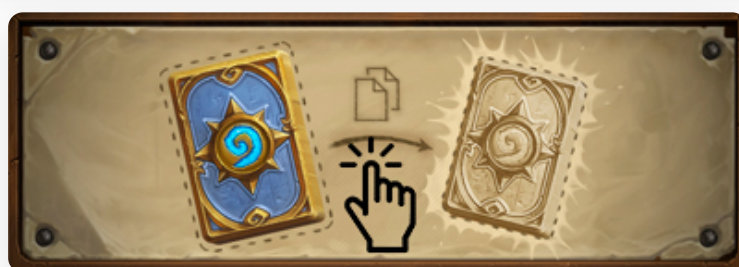


Забавная версия с Биг Спелл набором, отлично подойдет для тех, кто устал от рутины и хочет веселых экспериментов. Колода отказывается от всех дешевых заклинаний, кроме **К оружию!**, в пользу Злой призывательницы и Динозаврения. Интересный вариант против медленных архетипов, которые плохо выдерживают такой темповый стиль игры, свойственный всем Биг Спелл колодам. **Оракул Темной Чешуи** и **Воин Синежабрых** заменили Затерянных в джунглях и Божественную милость. Кстати, недостаток колоды в том, что без последнего заклинания она совершенно лишается добора карт. Но в любом случае такая версия точно не будет скучной и понравится любителям «фана».

---

# Мурлок Паладин с драконами от Fudov

## Мурлок Паладин с драконами от Fudov

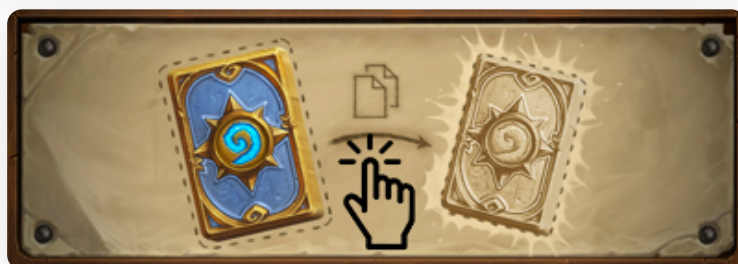


Сборка очень оригинальна и необычна, она использует ключевые синергии сразу двух типов существ – драконов и мурлоков. Из-за этого в колоду добавляются **Чудесный дракончик**, **Кобальтовый губитель** и **Соборная горгулья**. Не забывайте, что **Кошмарное слияние** является одновременно и драконом, и мурлоком, так что все синергии будут действовать в связке с ним. **Соборная горгулья** неплохо смотрится в агро матч-апах, немного напоминая Праведную защитницу (только за 2 кристалла маны), а **Кобальтовый губитель** – прекрасное темповое существо для медленных поединков. Сборка отказывается от Кроткого мегазавра, так как мурлоки теперь – не основная стратегическая линия у Паладина.

---

# Четный Мурлок Паладин

## Четный Мурлок Паладин



И еще одна неординарная сборка Четного Мурлок Паладина. Это довольно тяжелая версия колоды, здесь много внушительных заклинаний и существ (**Гнев карателя**, **Динозаврение**), но при этом не хватает нескольких важных мурлоков – Мурлока-волномута, Мурлока-полководца и **Кошмарного слияния**. Зато появляется **Воин Синежабрых**, а также прослеживается синергия с Паладинами-рекрутами, которых теперь намного легче призывать. Поэтому в сборке присутствует **Сияющий стегодон**. **Равенство + Освящение** – типичная комбинация для любого Четного Паладина. При грамотном подходе сборка способна показывать достойные результаты против различных противников, от агрессивных до самых медленных, а синергия с мурлоками делает ее необычной и привлекательной для любителей экспериментов.



## Выбрано 25 / 30 карт

1	Затерянные в джунглях	2
1	Мурлок-волномут	2
1	Праведная защитница	2
2	Гидролог	2
2	Жонглер кинжалами	2
2	Озерный охотник	2
3	Божественная милость	
3	Вайш'ирский провидец	
3	Кошмарное слияние	2
3	Мурлок-полководец	2
3	Неопознанный молот	
4	К оружию!	2
4	Кроткий мегазавр	2
4	Разрушитель чар	
6	Хранитель Солнца Тарим	

Основа колоды Мурлок Паладина очень обширна, так как он полагается на классических существ, уже давно прочно утвердившихся в составе архетипа. Из необычного – две

копии Затерянных в джунглях, ранее эту карту использовали только самые агрессивные колоды класса. Приятно радуется и **Кошмарное слияние** – это уникальное существо сразу же нашло себе место в самых разных колодах, и Паладин также не преминул воспользоваться возможностью получить нового мурлока с такими внушительными базовыми характеристиками (что атипично для мурлоков).

Претендуют на попадание в основу **Грибомант** и оружие **Лозоруб**, очень частые гости в современных сборках Мурлок Паладина. Также популярен бафф **Печать королей**.



**Набор секретов (Самопожертвование + Искупление + Часовой с колоколом)** - довольно необычный и смелый шаг для Мурлок Паладина. Эта идея стала возможной благодаря новой карте **Часовой с колоколом**. Существо позволяет бесплатно реализовать два секрета, чаще всего это будут **Самопожертвование** и **Искупление** (хотя вы можете добавить и другие, если чувствуете необходимость, но увлекаться не стоит, все-таки у вас Мурлок Паладин, а не Секрет Паладин). В первую очередь, эти секреты полезны в агро матч-апах, когда очень важно до последнего бороться за стол. **Искупление** заставит оппонента искать новые средства для устранения воскресшей угрозы, а **Самопожертвование** защитит ваших существ (а в некоторых случаях и вашего героя) от атаки.

**Набор драконов (Чудесный дракончик + Кобальтовый губитель + Соборная горгулья)** - делает колоду оригинальной и способной проворачивать сразу несколько комбинаций с различными типами существ. **Соборная горгулья** – отличный инструмент против агро колод, **Кобальтовый губитель** поможет с медленными соперниками, а Чудесного дракончика не стыдно просто поставить в темп (но лучше, разумеется, призвать заклинанием **К оружию!**). Плюс такого нетипичного набора существ и в том, что для соперника станет большой неожиданностью их выход на вашу половину стола.

**Печать королей** - классический бафф, периодически появляющийся в сборках Мурлок Паладина. **Печать королей** особенно достойно смотрится в медленных поединках, когда нужно моментально увеличить урон со стола либо же защитить существо от AoE атаки. **Печать королей** даже маленького Паладина-рекрута сделает опасной угрозой, заставив соперника искать какие-то средства для ее устранения. Для быстрых матч-апов бафф медлителен и может всю игру провисеть мертвым грузом в руке, но бывают моменты, когда он здорово послужит и в таких сражениях.

**Освящение** - самый типичный для Паладина AoE инструмент, как нельзя лучше подходящий в агро матч-апах. В медленных противостояниях, скорее всего, не пригодится или сыграет в нескольких редких случаях, поэтому добавлять его стоит, только если вы невероятно устали от тирании агрессоров на просторах ладдера. Одной копии будет точно достаточно.

**Серебряный клинок** - еще одно средство, улучшающее матч-апы с контролем колодами. Оружие всегда прекрасно показывает себя против таких соперников, ведь вам как никогда нужны средства прямого урона. В быстрых сражениях поможет осуществлять размены без потерь стола. Небольшой плюс - исцеление вашего героя. Две единицы здоровья - не бог весть что, но все равно приятно.



**Лозоруб** - очень популярное оружие в нынешних сборках Мурлок Паладина. Разумеется, лучше всего его потенциал раскроется в медленных матч-апах, где крайне необходимы средства прямого урона. В быстрых противостояниях у вас может не оказаться времени для розыгрыша такой тяжелой карты, да и исход матча уже наверняка будет известен, однако пользу оружия все же нельзя недооценивать.

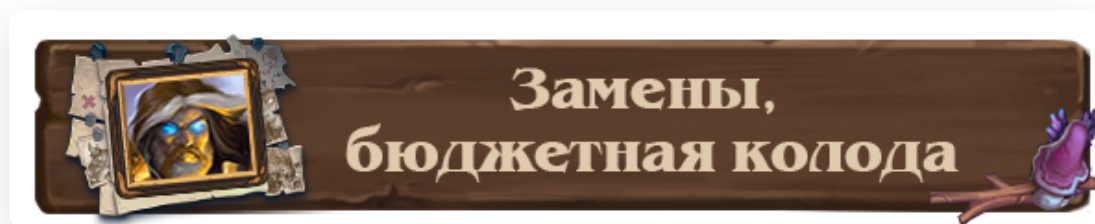
**Оракул Темной Чешуи** и **Воин Синежабрых** - могут быть добавлены в Биг Спелл сборки, которые вынуждены отказаться от некоторых заклинаний. Мурлок с рывком впишется и в четную версию колоды, где наблюдается явный недостаток данного семейства. Эти существа не так сильны сами по себе, но все же бафф к атаке и рывок - не такие уж плохие свойства.

**Сквайр Авангарда** - существо с божественным щитом подойдет для чуть более агрессивной версии Мурлок Паладина. Если вам нужен сильный старт и вы хотите бороться за стол с первых ходов, тогда **Сквайр Авангарда** отлично впишется в колоду. У Паладина на Мурлоках осталось не так много сильных первых ходов - некоторые мурлоки покинули стандарт, а **Праведная защитница** хороша чуть позднее, но не в самом начале матча. **Мурлок-волномут** и **Затерявшиеся в джунглях** - отличные варианты, но их не всегда хватает. **Сквайр Авангарда** призван исправить положение, это великолепный первый ход.

**Вайш'ирский провидец (вторая копия)** - многофункциональное существо, хотя полезное не во всех ситуациях. Этот мурлок невероятно хорош, если у вас уже есть существа на столе, но слаб, когда вы отстаете. Таким образом, можно заключить, что помогает он в первую очередь в медленных матч-апах: вы можете совершить выгодные размены с мелкими угрозами противника, можете вывести ваши угрозы из зоны поражения ожидаемого AoE эффекта врага. **Вайш'ирский провидец** может быть полезен и в агро матч-апах, но для этого вы должны хотя бы минимально лидировать.

**Грибомант** - не самая плохая техническая карта для Мурлок Паладина, она уже нашла себе место в большинстве сборок. Добавляется для улучшения тяжелых, медленных мачт-апов, помогает существам выдерживать AoE атаки и увеличивает урон со стола. Конечно, характеристики для существа за 5 кристаллов маны не самые выдающиеся, но эффект **Грибоманта** стоит того.

**Биг Спелл набор (Злая призывательница + Динозаврение)** - вы берете данный набор и убираете из колоды все прочие заклинания, кроме **К оружию!**, если хотите уничтожать медленных противников. Ваш Мурлок Паладин, конечно же, будет куда более уязвимым в быстрых поединках.



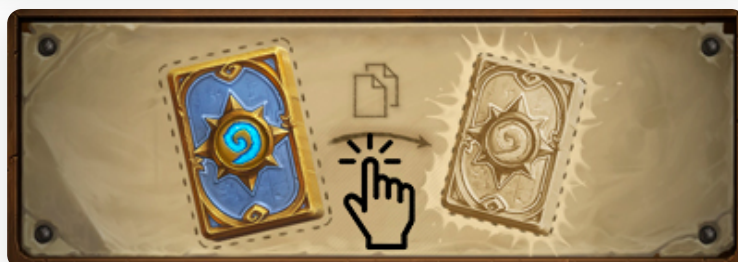
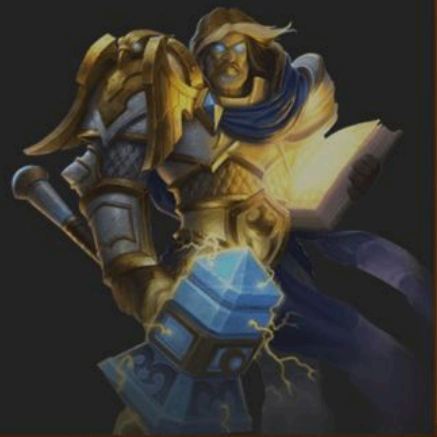
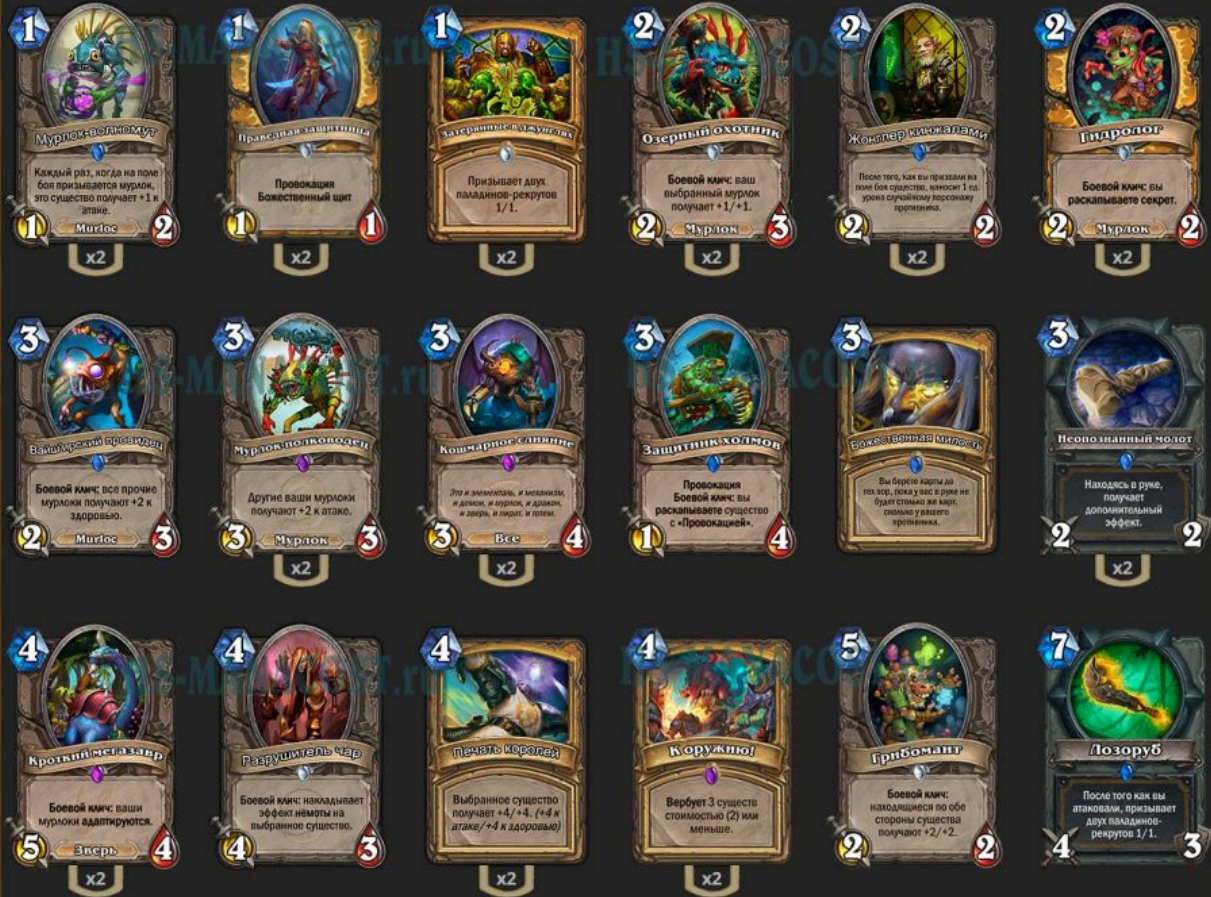
Мурлок Паладин никогда не был дешевой колодой в силу того, что в его основе довольно много дорогостоящих мурлоков и существ, с ними синергирующих. Их просто нельзя заменить по той простой причине, что без них колода потеряет свой смысл. На сегодняшний день основа содержит одну легендарную и 4 эпические карты, причем каждый «эпик» - в двух экземплярах. Это **Хранитель Солнца Тарим**, **Мурлок-полководец**, **Кошмарное слияние**, **К оружию!** и **Кроткий мегазавр**. Увы, но отказаться от любой из них означало бы потерять огромную часть потенциала колоды.

**Мурлок-полководец** незаменим в мурлок колодах, это одно из ключевых существ в любой сборке такого архетипа. **К оружию!** - сильнейший четвертый ход, благодаря которому можно даже обеспечить себе победу. **Кроткий мегазавр** тоже крайне важен, так как адаптации, полученные с него, могут спасти жизнь вашему столу и вообще перевернуть ход матча. А **Кошмарное слияние** - это существо, пренебречь которым было бы просто кощунством. Мурлок Паладин лишился стольких прекрасных мурлоков, но получил взамен довольно приятную компенсацию в лице **Кошмарного слияния**. Характеристики 3/4 великолепны для существа за 3 кристалла маны. Отказаться от него значит потерять очень сильный, темповый ход.

Присутствие **Хранителя Солнца Тарима**, как это ни странно, является не столь категоричным и обязательным (по сравнению с вышеперечисленными «эпиками»). Безусловно, без него Утеру будет тяжело, но есть обходные пути, которые помогут его добыть - например, **Защитник холмов**.

Ниже представлена максимально бюджетная сборка Мурлок Паладина. Единственное замененное здесь дорогостоящее существо - это **Хранитель Солнца Тарим**. Возмещение убытка возложено на **Защитника холмов**, с его помощью вы с большой вероятностью можете получить легендарную «шестерку».

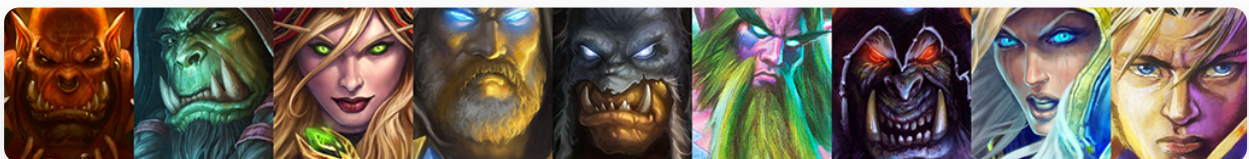
# Максимально бюджетный Мурлок Паладин





Мурлок Паладин в большинстве матч-апов ищет одни и те же карты и связки карт, но какая-то классовая специфика муллигана все-таки есть. Для начала вам будут представлены общие правила выбора карт в стартовую руку, а затем вы узнаете, что искать при встрече с конкретными классами.

- ❏ **Мурлок-волномут** и **К оружию!** — универсальные карты, нужные вам в любом противостоянии и при любых условиях
- ❏ **Озерный охотник** — остается в вашей руке в нескольких случаях: если у вас уже есть **Мурлок-волномут**, если у вас есть **Монетка** и другой мурлок за 2 маны, если вы сбрасываете все карты из руки кроме **Озерного охотника** без **Монетки** и, наконец, если вы сбрасываете хотя бы две карты из руки с **Монеткой**. Не оставляйте **Озерного охотника** в руке, если на первый ход вы планируете разыграть не мурлока, а другой первый дроп.
- ❏ **Праведная защитница** и **Затерянные в джунглях** нужны вам в первую очередь в агрессивных матч-апах. В медленных вы обычно ищите именно дешевых мурлоков.
- ❏ Порой вы можете решить оставить и некоторые другие карты в стартовой руке, но обычно лишь тогда, когда там уже есть отличные опции. Так, если ваша рука уже хороша, можно задуматься о таких опциях, как **Гидролог**, **Вайш'ирский провидец**, **Мурлок-полководец**, **Неопознанный молот**, **Кошмарное слияние**, **Печать королей**, **Кроткий мегазавр** и даже **Хранитель Солнца Тарим**. Важно, чтобы вы были точно уверены, что сможете максимально эффективно реализовать данные угрозы по кривой маны в нужное время. Намного чаще вы будете оставлять данные опции с **Монеткой** в руке, так как это заклинание дает больше гибкости, да и начинаете вы с четырьмя картами, а не с тремя, то есть муллиганить можно чуть жаднее.



Теперь можно рассмотреть, какие именно опции ищет Мурлок Паладин в конкретных матч-апах.

**Воин:** вам нужно достаточно агрессивно искать ваш сильнейший “оупенинг”: **Мурлок-волномут**, **Озерный охотник**, **К оружию!** и другие мощные 3-4 дропы по кривой маны.

**Паладин:** нужны те же самые три опции (**Мурлок-волномут**, **Озерный охотник**, **К оружию!**), а в дополнение к ним **Праведная защитница** и **Затерянные в джунглях**. С этими картами и **Монеткой** можно оставить и второй дроп **Жонглер кинжалами**.

**Охотник:** необходимы Мурлок-волномут, Озерный охотник, К оружию!, Гидролог, Праведная защитница, Жонглер кинжалами, Затерянные в джунглях.

**Друид:** как и в случае с Воином, вы ищите сильнейшие дропы Мурлок-волномут, Озерный охотник, К оружию!. Не так плоха Праведная защитница, вместе с которой можно оставить и Жонглера кинжалами.

**Разбойник:** вы ищите карты Мурлок-волномут, Озерный охотник, К оружию!, Праведная защитница и Затерянные в джунглях. С Праведной защитницей можно оставить Жонглера кинжалами.

**Шаман:** вам нужны Мурлок-волномут, Озерный охотник, К оружию!, Затерянные в джунглях. С Монеткой можно оставить Кошмарное слияние.

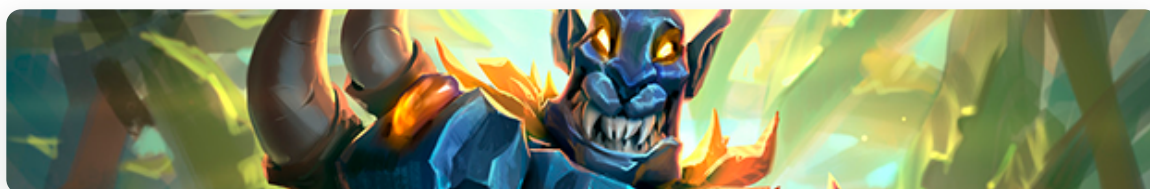
**Маг:** вам нужны Мурлок-волномут, Озерный охотник, К оружию!, Праведная защитница, Затерянные в джунглях и, что важно отметить отдельно, Гидролог. Последнего мурлока оставляйте в руке всегда.

**Жрец:** помимо классического набора Мурлок-волномут, Озерный охотник, К оружию!, вы можете чуть смелее оставлять карты Печать королей, Кошмарное слияние, Вайш'ирский провидец и Кроткий мегазавр.

**Чернокнижник:** для начала вы ищете, как и всегда, Мурлок-волномут, Озерный охотник, К оружию!, можно оставлять инструменты, которые переживут Адское пламя сами и/или помогут пережить его другим: Печать королей, Кроткий мегазавр, Кошмарное слияние.



Мурлок Паладин – агрессивная колода, но это не делает ее геймплей плохим, неинтересным, слишком простым или однообразным, как раз наоборот – вам предстоит столкнуться со множеством труднейших выборов в нынешней мете.



В первую очередь важно отметить то, что Мурлок Паладин, как и любая агрессивная колода, не должен быть бездумно агрессивным, то есть всегда атаковать вражеского оппонента. Ваш геймплей намного чаще будет состоять из выгодных разменов и принесений в жертву одних угроз ради сохранения других. И это принципиально важно. Мурлок Паладин играет исключительно от стола, у него нет способа нанести значительное количество урона не существами, которые сначала должны пережить ход оппонента. Так что главная ваша задача в любом поединке – закрепиться на игровом

поле, создать такой стол, с которым не справится ваш противник, и тогда, атакуя вашими угрозами снова и снова, вы сможете одержать победу.

Конечно, какие-то способы нанесения моментального урона у вас все-таки имеются: в первую очередь, это оружие, также в некоторых сборках есть существа с рывком, которые могут атаковать сразу же, как будут разыграны. Но это исключение из правил, основной же источник давления – существа на столе без рывка, но с большими характеристиками, которые постоянно становятся все больше и больше.

Очень важное преимущество Мурлок Паладина перед другими агрессивными колодами – высокая синергичность его угроз. Они, может быть, и не так сильны и хороши сами по себе, но вот в комбинациях работают невероятно мощно. Порой эти комбинации осуществляются в течение нескольких ходов, каждое новое выставленное существо усиливает то, что уже было разыграно ранее, при этом важно, опять же, чтобы оно выжило. В некоторых матч-апах достичь этого легче, в некоторых труднее, но всегда важно, чтобы Мурлок Паладин не отставал от своего оппонента и не играл вторым номером, ведь при таком сценарии очень многие синергии реализовать становится крайне трудно.



Впрочем, у архетипа есть несколько невероятно мощных темповых ходов, которые могут сократить отставание или даже перевернуть игровую ситуацию в пользу Утера. Речь идет о таких картах, как [К оружию!](#) и [Хранитель Солнца Тарим](#). Очень важна для архетипа [Праведная защитница](#) (а особенно хороша с секретом [Искупление](#)), поскольку появившись в нужный момент, она защитит ваши более ценные угрозы: мурлоков и Жонглера кинжалами, а если они переживут ход, тут-то вы и сможете начать постоянное наращивание вашего преимущества.

В целом Мурлок Паладин – это колода, невероятно зависящая от первых четырех ходов, порой исход целой партии будет решаться именно на этом этапе: сможете ли вы захватить стол, правильно ли вы распределите вашу кривую маны, сможете ли вы совершить выгодные размены – всё это невероятно важно в каждом поединке. Порой, конечно, все ходы будут очевидными, и Мурлок Паладин буквально заиграет за вас: [Мурлок-волномут](#), [Озерный охотник](#), [Мурлок-полвокодец](#), [Кроткий мегазавр](#) – великолепная кривая маны, на которую немногие смогут хоть как-то ответить. Но мастерство игрока определяется не тем, может ли он выиграть при идеальном заходе,

тут нет ничего трудного. Важнее научиться играть в сложных ситуациях, изменять ход партии в вашу сторону и пользоваться нужным моментом, дабы вырвать победу из рук противника. Именно на этом вам и предлагается сосредоточиться в данном разделе.



Нужно поговорить о таком немаловажном аспекте игры любой агрессивной колодой, как выбор между разменами и атакой по герою оппонента. **Когда же бить «по лицу», а когда размениваться и зачем?**

В первую очередь вам нужно определить, играете ли вы с быстрой колодой или с медленной, ведь ваше поведение в данных случаях будет в значительной степени отличаться.

В быстрых противостояниях важно то, что у противника не будет каких-либо AoE способностей и мощных защитных эффектов вроде карт [Ползучая чума](#) или [Кольцо льда](#) + [Вестник рока](#). Такие матч-апы – это не только поединки с агро колодами, сюда же можно отнести темпо архетипы и мидрейндж, например, Биг Спелл Друида.

Итак, встретившись с быстрой колодой, вы можете зачастую не переживать о перенасыщении стола угрозами, вам необходимо играть максимально темпово и всеми силами стараться выставить как можно больше угроз за короткий промежуток времени. В любом быстром матч-апе самое важное для вас – выгодные размены. Бьете по герою противника вы лишь в трех случаях:

- ❶ У него на столе нет угроз или они незначительны (хотя у агро колод редко бывают незначительные угрозы, даже 1/1 существо усилить может почти каждый).
- ❷ Вы не можете ответить на крупную вражескую угрозу (такое часто бывает, если оппонент рано выставил что-то внушительное – у вас может не быть способа убить такое существо, не пожертвовав всем, часто его можно попросту проигнорировать и начать действовать агрессивно).
- ❸ Вы можете проигнорировать угрозы противника, потому что близки к нанесению летального урона, а у оппонента нет возможности убить вас в свой ход.  
Проблема здесь в том, что, как и говорилось выше, у Мурлок Паладина мало взрывного урона из руки, так что порой вы не сможете проигнорировать стол и отправить всю атаку в лицо, оставив противнику даже, например, 4 единицы здоровья. Если вы потеряете стол при таком раскладе, у вас будет очень мало инструментов для завершения партии, вы не Секрет Маг с тонной взрывного урона в колоде.

Размениваясь с угрозами противника, в первую очередь думайте о том, выгодный ли это размен или нет. Убить существо врага и не потерять свое – отличная перспектива, убить существо врага вашим оружием – аналогично. Также хорошо, если вы своей мелкой угрозой, например, Паладином-рекрутом, избавляетесь от дорогостоящего существа оппонента, предварительно усилив вашу угрозу.

Но это идеальные сценарии, порой вы должны просто размениваться 1 к 1, дабы защитить другое ваше существо или не дать противнику возможности нарастить свою угрозу. Порой ради этого стоит размениваться даже 2 к 1 не в вашу пользу, чтобы не оставить противнику целей для возможных баффов.

Вам очень поможет знание ключевых карт вашего оппонента, его особенностей, сильных и слабых сторон.

Это же полезно, когда вы столкнулись с медленной колодой. В данных матч-апах вам намного реже придется действовать вторым номером, чаще вы будете давить. Это значит, что размены для вас в контроль матч-апах не столь важны, лучше всего сконцентрироваться на давлении. Но бездумно бить по герою врага, безусловно, не стоит. Все еще можно жертвовать вашими слабыми существами и оружием, дабы защитить какие-то угрозы покрупнее. Также порой и выгодные размены полезны, особенно если вы уверены, что ваше поврежденное существо не будет легко уничтожено AoE эффектом или каким-либо другим типовым и ожидаемым ходом противника.



Но куда важнее в медленных матч-апах не вопрос разменов, а вопрос **обыгрывания AoE эффектов противника**, как и некоторых других мощных защитных механик, которые могут вас наказать за перезаполнение стола. В первую очередь, конечно, вам нужно знать, какие именно AoE эффекты и другие опасные карты есть у оппонента, с которым вы столкнулись. Понятно, что у Биг Спелл Жреца есть **Вестник заката**, а у Чернокнижников – **Осквернение** и **Адское пламя**, но бывают и некоторые нюансы. Например, **Круговерть Пустоты** используется не всеми Чернокнижниками, ее обычно нет у Куболока, а вот Контроль Чернокнижник играет две копии.

Важно определить и тип AoE эффектов противника: некоторые из них наносят урон (**Адское пламя**, **Осквернение**, **Вестник заката**, **Волна огня** и так далее), а другие попросту ликвидируют цели (**Ментальный крик**, **Потасовка**, **Круговерть Пустоты**). От последних защититься невероятно трудно, а вот от первых просто. Вам помогут такие карты, как **Вайш'ирский провидец**, **Неопознанный молот**, дающий божественный щит, и **Кроткий мегазавр** с эффектами божественного щита и +3 к здоровью, а также **Хранитель Солнца Тарим** и **Печать королей**. Благодаря этому набору вы можете вывести все или некоторые ваши угрозы из зоны поражения наносящего урон AoE эффекта, что, вероятно, обеспечит вам солидное преимущество или даже победу в партии.

Но не думайте, что этим все ограничивается. Пожалуй, самое трудное в вопросе обыгрывания AoE эффектов – решить, собираетесь ли вы вообще это делать. Заблуждение, что обыгрывать какое-то заклинание нужно всегда, настолько же неверно, как и принцип не обыгрывать ничего и никогда. Универсального совета здесь нет, но есть некоторые принципы, которые помогут вам принять верное решение в конкретных ситуациях.

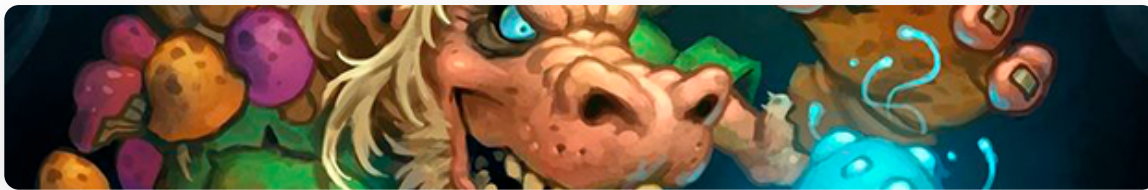


Вам нужно понимать, как обстоят дела в данном противостоянии. Если у вас все очень хорошо и победа не за горами, вы можете позволить себе обыграть все опасные карты противника и даже крайне малые шансы наказать вас. Когда ситуация под вашим контролем, спросите себя: «Как мой противник может выиграть в своей ситуации?». Найдя ряд ответов на этот вопрос и поняв вероятность каждого из них, спросите себя: «Могу ли я что-то сделать, чтобы это не допустить, но при этом всё равно выиграть в ближайшее время, если чего-то из ряда вон выходящего не случится?». Возможно, вы можете придержать в руке какую-то карту на случай, если Куболок все-таки решил взять в сборку [Круговерть Пустоты](#) или [Лорда Годффри](#), хотя вообще-то это редкий случай. Возможно, вы захотите обыграть случайную карту вашего класса, которую дал Разбойнику [Ведьмин лис](#) – вдруг это [Равенство](#) или [Динозаврение](#)? Если вы можете позволить себе обыграть данные маловероятные исходы, но при этом и не отдалить себя от победы слишком сильно, делайте это.

Ситуация куда интереснее, если ваши позиции в данном противостоянии шаткие. Вы должны понимать, что вам нужно совершить какой-то меняющий ситуацию ход, и порой такой ход подставит вас под типовое AoE противника, так что же делать? Если ваши дела действительно плохи, вы должны рисковать, а риск в данном случае – допущение, что какой-то карты в руке противника попросту еще нет. Очень часто вы не сможете позволить себе обыгрывать [Ментальный крик](#) или [Круговерть Пустоты](#), потому что промедление и слишком неспешная игра приведут вас к неминуемому поражению. Спросите себя: «Могу ли я вообще выиграть данную партию, если у противника в руке уже сейчас есть [Круговерть Пустоты](#), [Ментальный крик](#) или связка [Одержимый лакей + Темный пакт](#)?». Часто ответ на этот вопрос будет «нет, обыграть такое невозможно», в этом случае забудьте о существовании подобных карт и играйте так, как будто их вовсе нет. Порой враг действительно не найдет их, тогда вы станете на один шаг ближе к победе, а порой они у него будут, тогда просто согласитесь с поражением в данном матче, утешаясь тем, что сыграли вы правильно, просто фортуна была не на вашей стороне.

Часто граница между «мне нужно обыгрывать данный AoE эффект» и «мне не нужно этого делать, ведь я не смогу победить, если он есть» невероятно тонка, так что даже лучшие игроки могут поступить по-разному. И вам, безусловно, понадобится большой игровой опыт, дабы дифференцировать данные сценарии и научиться принимать правильные решения. Вам очень поможет в этом навык чтения руки оппонента, с его помощью вы сможете с относительной точностью предсказывать, какие карты сейчас

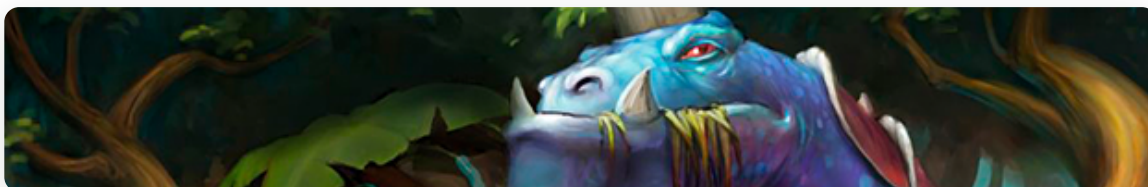
есть в его руке, а каких нет. Подробнее о данном игровом аспекте можно прочитать в [отдельном гайде](#).



Стоит уделить немного внимания вопросу **позиционирования ваших существ на столе**. Верно выбирать позицию ваших угроз относительно друг друга становится важно из-за наличия в колоде [Грибоманта](#). Даже если его еще нет в вашей руке, всегда возможен его «топдек», так что всегда думайте о том, как именно поставить существ, пока все копии [Грибоманта](#) не были разыграны.


Достаточно трудно сформулировать какие-то четкие и универсальные правила, касающиеся игры вокруг [Грибоманта](#), ведь часто многое зависит не только от ваших карт, но и от действий оппонента: что он может поставить на стол в следующие несколько ходов и как вам было бы удобнее разменяться с этим? Порой лучше баффнуть какие-то мелкие угрозы и принести их в жертву. Реже вы захотите усилить ваших самых крупных существ, таких как [Кроткий мегазавр](#) или [Мурлок-полководец](#), чаще всего они и без дополнительных характеристик могут совершить многое, хотя, разумеется, ситуации бывают разными.


Важно всегда помнить о [Грибоманте](#) и думать, куда вы ставите ваши угрозы и почему, а не кидать всех новых существ вправо, чем грешат не только новички, но и опытейшие игроки. Это неправильный подход не только тогда, когда вы играете колодой с [Грибомантом](#), но и когда вы столкнулись с такими классами, как Маг, Шаман, Разбойник.





В данном разделе нужно уделить внимание и некоторым **отдельным картам и их синергиям друг с другом**. Вы узнаете о том, **как их правильно реализовывать**.


- ⌵ [Праведная защитница](#) очень хорошо сочетается с такими картами, как [К оружию!](#) и [Искупление](#), этот секрет вы можете раскопать [Гидрологом](#).
- ⌵ [Гидролог](#) в вашей руке может быть не только вторым дропом, но и третьим, если вы тут же примените раскопанный секрет. Это не самый сильный ход за 3 кристалла маны, доступный вам, но порой вполне сносный.
- ⌵ Не бойтесь ставить карту [Озерный охотник](#) на стол без мурлоков, если у вас нет альтернативного второго хода. Это существо и без боевого клича достаточно неплохое, чего нельзя сказать о, например, [Вайш'ирском провидце](#). Аналогично и [Кроткий мегазавр](#) не всегда должен приносить вам хоть какую-то выгоду, если другого четвертого хода нет, ставьте просто за 4 маны 5/4.


 **Божественная милость** – невероятно важный инструмент, доступный вашему архетипу, порой именно это заклинание будет приносить вам победу, восполняя ресурсы в руке. В медленных матч-апах с этой картой можно пожадничать, а в быстрых не стесняйтесь добирать даже 1-2 карты, ведь рано или поздно ваш оппонент тоже останется без карт в руке, тогда **Божественная милость** станет совершенно бесполезной.


 Неплохо, если перед применением Божественной милости будет разыграно **К оружию!**, так как вы избавитесь от многих слабых «топдеков» в вашей колоде, там останется больше дорогих и более выгодных карт.

 **Мурлок-полководец** не всегда является хорошим третьим ходом, даже когда на столе есть мурлоки. Расценивайте его в некоторых ситуациях как своеобразный **Дикий рев**, который способствует или нанесению летального урона, или выгоднейшим разменам с крупной угрозой противника. Впрочем, порой Мурлока-полководца можно и нужно ставить в темп, особенно если противник не сможет легко его убить.

 Не спешите с атакой вашим оружием, если для этого нет особой цели и в вашей руке нет другой копии оружия. Хотя порой вы можете понадеяться на то, что достанете оружие позднее, тогда стоит атаковать по герою противника, особенно если это поможет нанести в ближайшей перспективе летальный урон с учетом предстоящего «топдека». Но обычно в колоде Мурлок Паладина мало копий оружия, так что шансы найти еще одно низки или вовсе отсутствуют.

 **Печать королей** и **Грибоманта** лучше всего применять на существо, которое уже может атаковать, еще лучше, если у него будет божественный щит. Но жадничать, конечно, стоит не всегда, порой и на еще не готовую к действиям угрозу можно применить бафф, особенно если у противника нет способа наказать вас. Если вы ожидаете эффект немоты от врага, выбирайте целью баффов при прочих равных условиях такую угрозу, которой немота могла бы немного помочь, также учитывайте и другие распространенные карты противника при выборе подходящей цели для Печати королей и **Грибоманта**.

 Внимательно следите за порядком действий при использовании некоторых карт, порой размены нужно совершать до розыгрыша Хранителя Солнца Тарима, если возможны такие, которые не приведут к смерти вашей угрозы, порой атаковать нужно после, дабы ваше раннее мелкое существо уничтожило опасную угрозу врага.

 Помните обо всех картах со случайными эффектами в вашей колоде и обо всех возможных исходах, которые могут произойти с той или иной вероятностью. У Мурлок Паладина много рандомных карт, но часто вы можете ожидать конкретные варианты развития событий и предполагать худший или лучший сценарий. Опять же, надейтесь на удачу в трудных ситуациях, а в благоприятных рассчитывайте ваши действия даже с учетом неудачного развития событий. Подробнее о картах со случайными эффектами в следующем разделе.

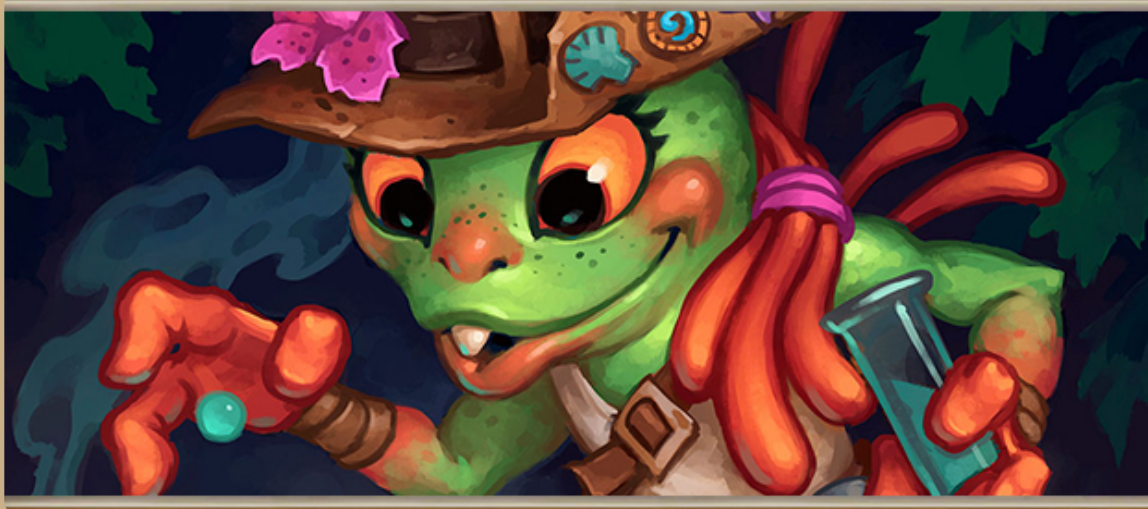
## Карты со случайным эффектом

У Мурлок Паладина таких карт достаточно много: **Гидролог**, **Жонглер кинжалами**, **Кроткий мегазавр**, **Неопознанный молот**, **К оружию!**. Несмотря на то, что порой эффекты действительно случайны и напрямую не поддаются вашему контролю, все же вы можете просчитывать многие вероятности и принимать взвешенные решения.



**Жонглер кинжалами** – часто вам не следует надеяться на то, что вы получите сверхъестественную и особенно значимую пользу от кинжалов этого существа, очень редко получится скомбинировать его с **К оружию!**, например. Чаще он будет выставляться или в темп, или вместе с одной-двумя угрозами, нанеся это же количество урона. Для оппонента **Жонглер кинжалами** – первоочередная цель для убийства, так что он редко доживет до вашего следующего хода. А если да, тогда-то вы и сможете устроить настоящий расстрел стола оппонента.

Помните о правильном порядке действий: сначала нужно поставить Жонглера кинжалами и выставить на стол других существ, а затем совершить атаку вашими угрозами, хотя иногда атаковать можно и до розыгрыша существ, такие ситуации встречаются время от времени.



**Гидролог** – в распоряжении Паладина сейчас находятся пять секретов: **Искупление**, **Око за око**, **Покаяние** и **Самопожертвование** и **Скрытая мудрость**. Раскопать определенный секрет с помощью **Гидролога** вы можете с 60% вероятностью. Далее можно сказать немного о каждом из них.

**Самопожертвование** – очень полезный секрет в некоторых ситуациях и бесполезный в других. Опасно разыгрывать его, если вы играете против Разбойника (ему легко проверить секрет своим оружием) либо у противника есть мелкие существа на столе. Однако, если ничего подобного нет, и на вражеской половине поля лишь одна крупная угроза, тут-то **Самопожертвование** засияет. Используйте его, дабы защитить ваши самые ценные угрозы, если такие, конечно, имеются, или героя, если ситуация критическая.

**Искупление** – схожий с предыдущим секрет, но куда более темповый. Опять же, убедитесь, что вас трудно наказать за **Искупление**, убив мелкую угрозу. В случае с этим секретом оптимальные цели для его срабатывания совсем другие: **Праведная защитница** в первую очередь, намного реже **Мурлок-полководец**, только тогда, когда вы уверены, что ответа на воскрешенную угрозу 3/1 у оппонента не будет. Аналогичная ситуация и с Жонглером кинжалами.

**Око за око** – еще более ситуативный секрет, нужный в двух случаях. Первый случай: вы уверены, что у противника нет источника исцеления в руке, и ваша цель – просто нанести ему как можно больше урона, а даже 1 ед. здоровья может что-то изменить в вашу пользу. Второй случай: вы хотите обмануть противника и заставить обыгрывать все остальные секреты или же вы надеетесь, что тот ошибется и не обыграет **Око за око**, отправив в вашего героя огромное количество урона первым же ударом.

**Покаяние** – очень трудно грамотно реализовать данный секрет, нужно подловить момент, в который оппонент будет вынужден потратить весь свой ход на розыгрыш какой-то крупной угрозы, а возможности предварительно поставить что-то мелкое у него не будет. Такие ситуации в нынешней мете достаточно редки, но всё же встречаются: девятый ход Чернокнижника (**Повелитель Бездны**), шестой ход Паладина (**Хранитель Солнца Тарим**) и так далее. Важно, конечно, понимать, что конкретная крупная угроза есть в руке противника, а другого удобного хода нет, что получается далеко не всегда и далеко не у всех игроков.

**Скрытая мудрость** – новый секрет Паладина, который вы редко захотите выбрать. Секрет очень ситуативен, и идеальные условия для него представить трудно. Однако к его преимуществам можно отнести эффект неожиданности. Как и в случае с **Око за око**, можно обмануть соперника и заставить его изменить свои планы, дабы обыграть все остальные секреты.

Итак, каждый секрет Паладина крайне ситуативен, и порой невероятно трудно выбрать правильный. К сожалению, четкого правила, когда и что вам нужно, не существует, и придется хорошенько подумать о нужном сейчас или в перспективе секрете. Если времени на размышления или желания делать это у вас нет, берите **Самопожертвование**, хотя, разумеется, далеко не всегда этот секрет лучший.



**Неопознанный молот** – как только вы возьмете это оружие в руку, оно получит один из четырех случайных эффектов с шансом 25% для каждого.

Вам очень важно выучить все картинки трансформированного неопознанного молота, дабы видеть эффект карты, не наводя на нее курсором. Это важно потому, что противник поймет, что в вашей руке **Неопознанный молот**, если вы наведете курсор на карту сразу после ее получения или чуть позднее. Запутаться вы можете только между двумя картинками, которые похожи цветом: это молоты, дающие провокацию и +1 к атаке всем существам на столе.



**Кроткий мегазавр** – это существо на выбор представляет вам десять вариантов адаптации, из них вам чаще всего будут интересны следующие опции:

**+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 найти нужную вам адаптацию — около 30%.



**К оружию!** – интересно в первую очередь то, как именно работает эффект этого заклинания с упомянутым выше Жонглером кинжалами. Все зависит от порядка вытягивания существ из колоды заклинанием. Если **Жонглер кинжалами** был вытянут первым (вы никак не можете повлиять на это), и после него появятся два существа, он сделает два выстрела. Если же **Жонглер кинжалом** выйдет последним, не будет ни одного выстрела. Шансы сделать ноль, один и два выстрела **Жонглером кинжалами**, если это существо будет вытянуто из колоды, 33,3% в каждом из случаев.

Ситуация с вашим существом **Мурлок-волномут** немного другая, оно получит бафф от призыва других мурлоков на стол с помощью заклинания **К оружию!** вне зависимости от того, первым или последним **Мурлок-волномут** был выставлен на стол.

Важно следить, сколько именно первых-вторых дропов осталось в колоде, часто ко второму **К оружию!** их может быть уже не три штуки. В самой популярной версии **Мурлок Паладина** их всего 10 штук. Очевидно, что многие придут в руку очень рано и по ходу игры вы будете постоянно их получать, так что со временем заклинание за 4 маны будет все менее выгодным. Не тратьте вашу ману, если «единиц» и «двоек» в колоде не осталось, старайтесь применить **К оружию!** до этого момента.

В целом очень многие призванные с этого заклинания существа не особо сильны сами по себе, но все равно представляют угрозу, так как их вы можете баффнуть. Из более-менее самостоятельных угроз можно отметить разве что **Праведную защитницу**, через которую противнику порой будет непросто пробраться. Также может быть хорош **Жонглер кинжалами**, о чем уже было сказано выше.



Вы ожидаете **Нечетного Воина**, возможно, даже с легендарной задачей. На самом деле, этот матч-ап благоприятен для вас, так как ваш стиль игры - наращивание угрозы на столе, и Воину непросто справиться с этим. В данном матч-апе главное - постоянно угрожать Гаррошу новыми и новыми существами, заставляя его отдавать ценные ресурсы. Из AoE эффектов больше всего неприятны **Шквал гнева** и **Потасовка** (**Вихрь** не так опасен) - часто они будут полностью чистить стол. Выманивайте их на незначительные угрозы, чтобы впоследствии вновь выставиться на игровом поле. Старайтесь сбивать Воину броню, благо, атаки ваших существ должно хватить для того, чтобы вражеская сила героя не компенсировала полученный урон. Крайне полезны всевозможные баффы и оружие.



С **Нечетным Паладином** шутки плохи, это настолько агрессивный архетип, что вы можете просто не успеть «раскрутить» своих мурлоков, а ваше здоровье уже будет на критической отметке. Размены - ключ к успеху, забудьте о том, чтобы атаковать героя противника, максимально контролируйте его стол. В первую очередь важно устранять Паладинов-рекрутов, именно с ними синергирует самое опасное заклинание Нечетного Паладина - **Новый уровень!**. Как правило, если Утеру с **Баку Пожирательницей Луны** удастся реализовать этот бафф на полный стол, победа остается за ним. Оружие и баффы, секреты **Самопожертвование** и **Искупление**, адаптации мурлоков - все это очень важно, так как помогает в борьбе за стол. Особенно неприятна сила героя оппонента, именно благодаря ей он моментально восполняет потери существ. Источайте запасы Утера: когда его рука опустеет, бороться с ним станет значительно легче.

В какой-то момент вам придется перейти к агрессивным действиям, поскольку в долгосрочной перспективе вы не столь сильны из-за разницы в ваших силах героя.

**Четный Паладин** уже не такой быстрый и агрессивный, как предыдущий персонаж. Игра Четного Паладина проходит в мидрейндж стиле, как, собственно, и ваша. Но Мурлок Паладин должен быть сильнее. Опять же, крайне важна борьба за стол. Победит тот, кто сможет лучше реализовать свои баффы и эффекты снежного кома. Помните, что на поздней стадии игры Четный Паладин не теряет своей мощи, в его арсенале могут быть сильнейшие существа (**Король-лич**, **Тирион Фордринг**), для которых лучше бы приберечь ответ. Пользуйтесь тем, что Четный Паладин практически не имеет инструментов добора, если только не играет Собирателя сокровищ, а это означает, что

ему нужно каждую карту использовать с умом. Ваша задача – выманить ценные ресурсы, истощив руку врага, это здорово облегчит вам жизнь. Обыгрывая АоЕ эффекты, лучше всего искать для мурлоков адаптацию божественным щитом, ведь +3 к здоровью может оказаться бесполезным баффом из-за Равенства, которое современные Четные Паладины часто носят в двойном экземпляре. Как и всегда, старайтесь выманивать комбинацию **Равенство** + **Освящение**, заставляйте невыгодно их использовать. В целом матч-ап благоприятный.



**Нечетный Охотник** не так страшен, как может показаться на первый взгляд. Главное – получить преимущество на столе и втянуть Рексара в нежелательные размены. В начале игры можно получить некоторое количество урона по «лицу», если это поможет вам захватить стол, что является самым важным в подобных матч-апах. После этого лучше действовать быстро, ведь Охотник активно начнет использование силы своего героя – а получать 3 урона каждый ход совсем не приятно. Нарращивайте свою мощь, усиливайте мурлоков и создавайте все более опасные угрозы на столе. Охотник вряд ли справится с ними, так как из АоЕ ремувалов у него только **Спустить собак**. Кстати, если ваши дела пошли не совсем по плану и здоровье близится к нулевой отметке, то не забывайте обыгрывать это заклинание: считайте, сколько урона может нанести Охотник и, исходя из этого, выставляйте или не выставляйте новых существ.



**Биг Спелл Друид**, как и другие Биг Спелл колоды – замечательный противник для вашего архетипа. Мурлок Паладин играет намного быстрее своего оппонента, стремительно наращивая темп и увеличивая мощь существ с каждым ходом. Опасность представляет рано выставленная **Злая призывательница** с каким-нибудь условным Тирантием, в ответ на это лучше иметь какие-либо средства защиты вроде Праведной защитницы, Друид никак не сможет обезвредить ее, не прибегая к разменам (разве только эффектом немоты). Также можно постараться найти яд с Кроткого мегазавра и адаптировать им мурлоков для устранения крупных угроз. Биг Спелл Друид не имеет никаких АоЕ ремувалов, так что этого можете точно не бояться. Некоторые из них могут иметь одну копию ползучей чумы, но это большая редкость, обыгрывать которую не стоит.

**Таунт Друид** может здорово вас замедлить, если получит великолепный заход, но в целом матч-ап выгодный. Опять же, все дело в темпе – вы выставляете существ, каждое следующее усиливает предыдущее, угрозы вырастают на глазах, и вы побеждаете. **Бесконечные баффы**, адаптации и оружие должны без проблем устранять вражеских провокаторов и быстро опустить здоровье противника. Ползучей чумы у Таунт Друида быть не должно, это заклинание плохо синергирует с картой **Время ведьмовства**, поэтому не бойтесь играть агрессивно. Из АоЕ ремувалов у Друида есть **Размах** и

Доисторический дракон, будьте к ним готовы и старайтесь защищать существ баффом к здоровью либо божественным щитом.



**Темпо Разбойник** не должен доставить серьезных проблем. Архетип играет от стола, как и вы, поэтому важно грамотно размениваться и захватывать преимущество с первых ходов. Темпо Разбойник попытается остановить ваш ранний напор с помощью Удара в спину и Агента ШРУ, поэтому будьте начеку. Валира не располагает серьезными AoE эффектами, что несомненно огромный плюс для вас. Даже если вам попадётся версия с Веером клинков, это не должно особенно на вас отразиться. Не дайте сопернику захватить стол и отбиться от вашего, в этом ключ к победе.

**Нечётный Разбойник** - более агрессивный и сложный противник, играть с ним нужно по тем же правилам, какие действуют в матч-апе с любой быстрой колодой. Как и всегда - размены, захват стола, истощение запасов противника. Большой неприятностью станет улучшенная сила героя оппонента, она серьезно помогает ему убивать ваших существ без потерь своего стола. Ищите баффы, полезные адаптации - держитесь за стол всеми силами и способами. Пользуйтесь недостатками нечетной колоды противника - у него не может быть Ошеломления или Удара в спину, а из ранних хороших ремувалов, способных нейтрализовать начальную угрозу, только **Агент ШРУ**. Опасная карта - это **Бандюга**, старайтесь рано устранить это существо, иначе оно быстро выйдет из-под контроля.

**Квест Разбойник** всегда уступал быстрым колодам еще во времена своего царствования в Экспедиции в Ун'Горо. Поэтому играйте максимально агрессивно и наращивайте темп с каждым ходом. **Исчезновение**, скорее всего, у Квест Разбойника будет лишь в одном экземпляре (второй в колоде есть, но найти в руку два AoE эффекта Валире будет непросто), постарайтесь не попасться под этот ремувал с полным столом забатфанных существ, которые сразу же потеряют все свои усиления, вернувшись в руку. Разбойник наверняка попытается быстро реализовать свою легендарную задачу и сосредоточится именно на ней, поэтому оказывайте как можно больше давления на героя противника, мешая его планам и заставляя обороняться. Постарайтесь, чтобы на вашей половине поля во время использования Исчезновения был **Жонглер кинжалами**, эту карту вы сможете выгодно разыграть вновь в будущем.



Шаман - редкий гость в ладдере, но если уж вы наткнулись на Тралла, будьте готовы встретить **Дрыжеглот Шамана**. Матч-ап очень благоприятный в силу крайней медлительности оппонента. Самое опасное, что есть в его запасе - заклинания **Вулкан**, **Гроза** и **Сглаз**. Обыграть их непросто, но все же возможно. Неплохо будет адаптировать мурлоков предсмертным хрипом на призыв двух растений 1/1, AoE ремувалы Шамана зачистят крупных существ, но растения выживут. Впоследствии их можно баффнуть

Хранителем Солнца Таримом. Как обычно, главный совет в обыгрывании AoE зачисток – заставляйте Шамана тратить их невыгодно, а потом снова заполняйте стол, не играйте ва-банк, если ожидаете **Вулкан** или **Грозу**. В остальном проблем возникнуть не должно, Шаману крайне тяжело справляться с вашим нарастающим темпом.

А вот **Четный Шаман** может доставить вам хлопот, так как обладает массой неприятных провокаторов, баффов и вообще явно враждебно настроен против всех архетипов, играющих от стола (в том числе и вас). Здесь важны выгодные размены, кто захватит преимущество на столе – тот и победит. Помните, что у Шамана есть много разных баффов, идеальных для контроля стола: **Тотем языка пламени**, **Вожак лютых волков**, **Защитник Аргуса**. Правда, для максимально успешной реализации этих существ нужно знать правила позиционирования, и неопытный Шаман может на этом «проколоться», но не стоит рассчитывать на то, что противник сделает ошибку. Защищайте стол любыми путями – разменивайтесь оружием, ищите **Искупление с Гидролога**, ищите баффы здоровья и божественные щиты, все это должно помочь вам сохранить стол, который просто непозволительно терять в матч-апе с Четным Шаманом.



Встретив **Секрет Мага**, важно не потерять слишком много здоровья в начале партии, потому что оппонент в какой-то момент вознамерится убить вас взрывным уроном из руки, потеряв контроль над столом, что должно рано или поздно случиться. Быстрее занимайте стол и усиливайте его. Также в матч-апе с любым Магом вам важно всегда задумываться о позиционировании существ, дабы обыграть **Метеорит** и **Конус холода**. Ваши крупные угрозы лучше всего ставить с краев, а по соседству с ними располагать что-то незначительное. Секрет Маг такими заклинаниями не располагает, но у него всегда есть шанс раскопать их с **Петроглифа**. Аналогично с большими зачистками вроде **Волны огня**. Конечно, всегда играть от этого не стоит, все-таки Маг вряд ли каждый раз будет находить AoE. Просто держите в голове, что это возможно. Всегда лучше обезопасить свой стол, увеличив существам здоровье или (что еще лучше) найдя для них божественный щит.

Иначе дела обстоят с **Биг Спелл Магом**. Это разновидность Контроль Мага, появившаяся в Кобольдах и катакомбах. Невелик шанс, что вы встретите его в ладдере, однако такое возможно, и нужно быть к этому готовым. Контроль Маг обладает огромным количеством массовых зачисток. Это и **Ярость дракона**, и комбинация заморозка + **Вестник рока**, и **Волна огня**, и еще много всевозможных AoE инструментов, даже **Барон Геддон**. Здесь особенно важно обыгрывать **Метеорит**, так как у Биг Спелл Мага это заклинание точно есть. Если вы ожидаете Вестника рока, задумайтесь о секрете **Покаяние**. Не позволяйте противнику затягивать игру и тем более – разыграть Ледяного лица Джайну. В этом матч-апе, как и в противостоянии с любыми медленными архетипами, очень важно наносить как можно больше урона герою противника.



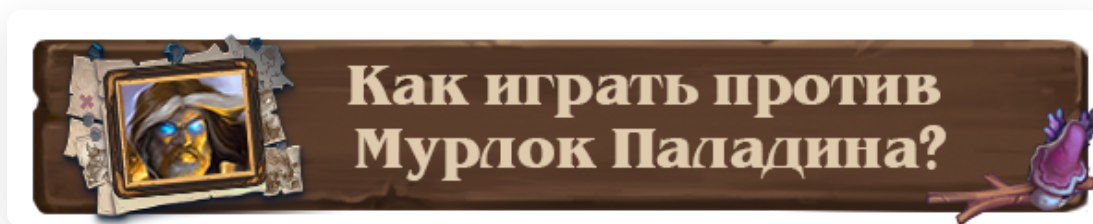
Как уже говорилось, колоды со Злой призывательницей – это «корм» для Мурлок Паладина. **Биг Спелл Жрец** заметно уступал Утеру еще во времена Кобольдов и катакомб, хотя было время, когда он считался чуть ли не сильнейшей колодой ладдера. Сейчас отношения Андуина с Паладином на мурлоках по-прежнему напряженные, причем даже в большей степени, чем раньше. Итак, ваша задача – обогнать соперника по темпу. Биг Спелл Жрец будет искать пути для захвата преимущества на столе, так как его колода тоже имеет свойство наращивать темп и разгонять существ как снежный ком. Главная опасность – это **Вестник заката**, но теперь Жрецу сложнее его найти, да и реализовать синергию непросто – драконов стало несколько меньше, а **Историк гнева Пустоты** теперь не может бесконечно давать ему новых Вестников заката. Замедлить вас может и серьезный провокатор вроде **Стража драконов** или даже Обсидиановой статуи, эффект немоты лучше приберечь для них.

А вот **Контроль Жрец** – один из немногих неприятных матч-апов для Мурлок Паладина. Он располагает множеством АоЕ зачисток, справиться с которыми непросто. Это все тот же **Вестник заката**, **Доисторический дракон**, **Ментальный крик** и даже **Яростный пиромант**. Добавьте к этому **Слово Тьмы: Смерть**, ремувал оружия в лице Харрисона Джонса, **Чешуйчатый червь** с натиском и так далее. В этом поединке необходимо действовать нагло, и часто придется идти на риск – все АоЕ в любом случае обыграть, а если делать это, вы просто проиграете темп (а значит и весь матч). Пользуйтесь медлительностью противника и постарайтесь опустить его здоровье максимально быстро, чтобы постоянно грозить летальным уроном.



С **Куболоком** Мурлок Паладину было трудно всегда. Раз матч-ап неблагоприятен, вы вынуждены рисковать изначально: ищите на старте более агрессивный вариант, не обыгрывайте некоторые карты, если это слишком сильно вас замедлит. Но все же об Осквернении важно думать всегда, его часто обыграть достаточно просто, ведь ваши угрозы обладают высоким запасом здоровья. Важно не давать Чернокнижнику первую или вторую ступень для «прока» Осквернения, то есть не ставить существ с 1 или 2 единицами здоровья, а лучше и тех, и других, когда на столе есть другие угрозы с большими характеристиками. Пусть Чернокнижник сам подгоняет стол под **Осквернение**, не помогайте ему в этом, порой Гул'дан не найдет нужную комбинацию карт, и этим можно воспользоваться. Невероятно полезна в данном матч-апе **Божественная милость**, правда, если вы потеряли первоначальную инициативу и Чернокнижник сумел закрыться Повелителями Бездны, большое количество ресурсов в вашей руке может вас уже не спасти. Рассчитывайте на то, что Куболок не найдет Повелителя Бездны рано и не сумеет слишком сильно замедлить вас. Радуйтесь, если на поле выйдет **Страж ужаса**, а не провокатор за 9 маны – такой вариант может решить исход в вашу пользу.

С **Контроль Чернокнижником** без Плотоядного куба сражаться еще тяжелее, так как он нацелен именно на оборону и способен выдерживать практически любой натиск в течение длительного времени. Здесь уже нельзя рассчитывать на то, что **Одержимый лакей** достанет Стража ужаса - этих демонов в колоде вашего визави просто не будет.



Как только вы увидели портрет Утера, Леди Лиадрин или Артаса напротив вашего героя, первое, что нужно сделать — определить, с каким именно Паладином вы играете. Чаще всего попадется кто-то из троицы Нечетный Паладин, Четный Паладин и Мурлок Паладин. Дифференцировать каждого очень просто: если сила героя улучшается или удешевляется, вам не трудно будет догадаться, с кем вы играете, если же с силой героя Паладина не случилось ничего — исходите из того, что против вас играет именно Мурлок Паладин. Хотя помните и о некоторых других архетипах класса, коих огромное множество в Ведьмином лесу: Агро Паладин, Токен Паладин, Контроль Паладин и другие.

В нынешней мете не так много колод, которые могли бы стабильно выигрывать у Мурлок Паладина, все-таки последний невероятно силен. К их числу относятся Нечетный Разбойник, Четный Шаман и Контроль Чернокнижник. Последнему бороться с Мурлок Паладином намного проще, чем Куболоку, но и у вариации с Плотоядными кубами и Стражами ужаса есть достойные шансы в данном противостоянии. Актуальные колоды данных архетипов будут представлены в конце раздела.

Говоря о технических картах против Мурлок Паладина, нельзя не отметить Голодного краба - это существо идеально подходит для борьбы с архетипом. Беда в том, что Мурлок Паладин - не такой уж распространенный архетип, чтобы другие колоды специально освобождали место для Голодного краба. Остальные популярные архетипы не берут в сборки мурлоков, разве что Биг Спелл Жрец может носить **Кошмарное слияние**. В общем, **Голодный краб** - едва ли хорошая техническая карта сейчас хоть для какой-то колоды в игре.

Впрочем, против Мурлок Паладина могут помочь и другие инструменты: AoE зачистки в любом количестве и другие способы борьбы за стол.



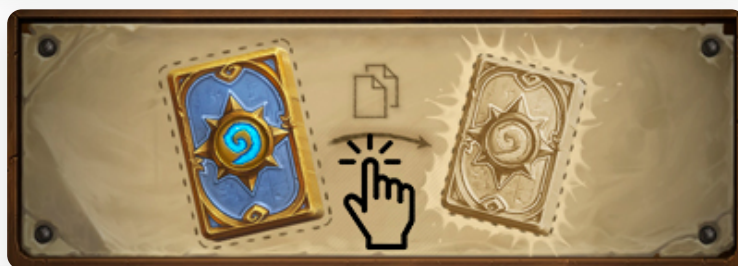
### **Есть и некоторые общие советы, которые помогут вам лучше справиться с Мурлок Паладином, какой бы колодой вы ни играли:**

- ⌵ Очень важно избавляться от каждого мурлока на вражеской половине, каким бы незначительным он ни казался. У Паладина каждый ход есть возможность баффнуть своего мурлока тем или иным образом, а допускать этого вам редко захочется.
- ⌵ Все другие существа тоже могут представлять угрозу, но только из-за карт **Печать королей** и **Неопознанный молот**, так что лучше к моменту выхода данных карт избавляться и от других токенов Утера, но отдавать приоритет все же мурлокам.
- ⌵ Если вы не можете убить угрозу Паладина, хотя бы снимите с нее божественный щит, дабы помешать реализовать оппоненту такие карты, как **Печать королей** и **Хранитель Солнца Тарим**, **Грибомант** и другие баффы.
- ⌵ Помните о заклинании **К оружию!** и готовьтесь ответить на массу 1-2 дропов, среди которых будет много мурлоков. Ваши планы может нарушить **Праведная защитница**, порой она существенно замедлит вас.
- ⌵ Помните о каждом секрете Паладина, которые тот может раскопать **Гидрологом**, обыгрывайте в первую очередь **Искушение** и **Самопожертвование**, хотя попасться могут и другие секреты. Постарайтесь прочитать, что именно выгоднее всего для Мурлок Паладина и отыгрывайте от этого в первую очередь. Не забывайте о том, что **Самопожертвование** не сработает, если стол Утера переполнен.
- ⌵ Практически все Мурлок Паладины используют заклинание **Божественная милость**, которое порой лучше грамотно обыграть, не держа в руке дешевые карты слишком долго. Например, **Монетку** лучше утилизировать на начальной стадии, получив с ее помощью темповое преимущество рано.
- ⌵ Следите за тем, наводит ли ваш оппонент курсор на какую-то свою карту в руке при ее получении. Если он это сделал, вероятнее всего, данная карта – **Неопознанный молот**.

А вот и актуальные колоды успешно играющих с Мурлок Паладином архетипов.

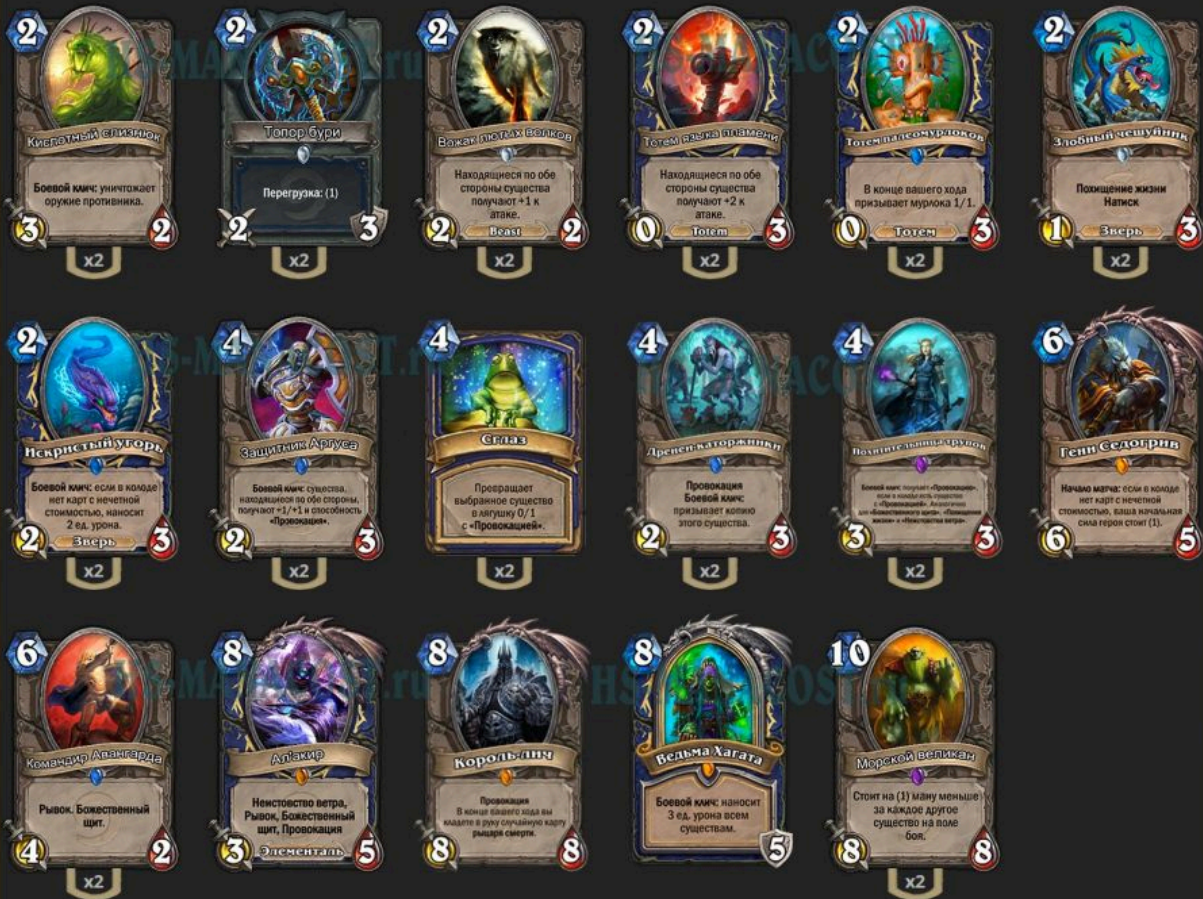
# Контроль Чернокнижник

## Контроль Чернокнижник (Zuhex)



# Четный Шаман

## Четный Шаман (Cocosasa)





Актуальные сборки Нечетного Разбойника вы можете найти в [специальном гайде](#). Также вы можете ознакомиться и с [гайдом по колодам Куболока](#).



Мурлок Паладин - архетип, остающийся на плаву уже очень долгое время. Он пережил много изменений, преобразался до неузнаваемости, но не потерял признания своих поклонников.

Не растерялся герой статьи и в мете Ведьминого леса, даже несмотря на то, что лишился много сильных инструментов. Колода прекрасно подойдет для всех, кто любит быстрые победы, но не желает рассчитывать лишь на слепую агрессию, все-таки Мурлок Паладин - скорее мидрейндж архетип, а не агро.

Спасибо за ознакомление с гайдом, легких побед!