

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Андерграунд меты: Мурлок Чернокнижник

07.07.2017

Гайды

Гайды Экспедиции в Ун'Горо

Мурлок Чернокнижник - гайд на архетип

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



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

На данном ресурсе вы могли прочитать уже большое количество гайдов как на самые сильные колоды нынешней меты, так и на те, что остаются на втором плане. Так или иначе каждый описанный ранее архетип был представлен в мете в том или ином количестве. Но сегодня в качестве эксперимента выйдет гайд, на можно даже сказать, андерграунд меты Экспедиции в Ун'Горо, то есть на колоду Мурлок Чернокнижника. Но выбран он не просто так наобум из огромного числа непопулярных и не самых сильных колод, а по нескольким причинам.

**Во-первых**, гайдов на Чернокнижника Экспедиции в Ун'Горо почти никто не писал. Пусть класс и находится в незавидном положении, что-то про него точно необходимо сказать, если хотите, отдать дань уважения столь могучему и сильному на протяжении почти всей истории игры классу.



**Во-вторых**, Мурлок Чернокнижник – для многих новый архетип, появившийся лишь в Экспедиции в Ун’Горо. На самом деле это не так или лучше сказать не совсем так. Мурлок Чернокнижник был в игре еще во времена ее бета-тестирования, тогда, более того, это был единственный агрессивный архетип класса, ведь Reupad еще не придумал Зоолока. Потом именно Зоолок надолго затмил героя этой статьи, ведь он по справедливости обходил версию с мурлоками по всем параметрам... до выхода Экспедиции в Ун’Горо. Сейчас Зоолок невероятно слаб, но о расстановке сил внутри класса и предпосылках появления Мурлок Чернокнижника вы узнаете в следующем разделе. Пока что же важно отметить, что Мурлок Чернокнижник – вырвавшийся из пучин небытия архетип, обновленный новыми инструментами.

**В-третьих**, у архетипа все-таки есть потенциал. И это очень важно, этого гайда бы не состоялось, если бы его автор не был уверен в состоятельности Мурлок Чернокнижника. Конечно же, тир-1 колодой он уже вряд ли станет по крайней мере до нового дополнения, но стабильно подниматься вверх по ладдерной лестнице – почему бы и нет? Автор гайда, конечно же, испробовал Мурлок Чернокнижника в деле, по большей части разве что в начале июльского сезона. Как он выяснил, колода достаточно хорошо для пути в начале месяца.

**Это же подтверждает и мета-отчет от Vicious Syndicate. Тот, что вышел под номером 53, вообще ставит Мурлок Чернокнижника в тир-2 на Легендарном ранге.** На этой неделе архетип пусть и сдал свои позиции, но авторы мета-отчета отмечают, что Мурлок Чернокнижник всё-таки потенциален, интересен и мало изучен, так что, кто знает, что случится в будущем.

*В этом гайде вы найдете следующие разделы:*

- *Почему Мурлок Чернокнижник?*
- *Колоды Мурлок Чернокнижника*
- *Выбор карт: обязательные, опциональные и технические*
- *Муллиган*
- *Стратегия игры*

- *Случайные эффекты карт*
- *Матч-апы*
- *Как играть против Мурлок Чернокнижника*
- *Заклучение*



## Почему Мурлок Чернокнижник

### и что это вообще такое?

У Чернокнижника многое не задалось со старта Нового Года Мамонта. Здесь и болезненная ротация Стандартного режима и не самые выразительные карта Экспедиции в Ун'Горо. Хотя многие из них вполне потенциальны и при обогащении класса новыми инструментами, может получиться неплохая синергия. Так или иначе, но Чернокнижник оказался единственным аутсайдером меты, ни один его архетип (Зоолок, **Казакус** Чернокнижник и Хэндлок) не смог показать достойных результатов. Многих не расстроил этот факт, все-таки класс большую часть времени существования Hearthstone был невероятно силен, иногда даже слишком силен, так что перерыв в одно дополнение – не самая страшная на свете вещь. Но Кратер Ун'Горо – чудесное место, где уже случилось многое. Казавшийся поначалу слабый Паладин на какое-то время вообще стал самым популярным классом игры, а сейчас стабильно держится в мете, казавшийся безнадежным Шаман тоже обрел второе дыхание благодаря архетипу Токен Шаман. Так и Чернокнижник в последние недели пытается напомнить о себе, а движущей силой его стал Мурлок Чернокнижник. Так почему же именно он?



Во-первых, другие архетипы класса точно безнадежны. И Хендлок, и Зоолок и прочие уже вряд ли смогут показать достойные результаты в этом дополнении. Во-вторых, у Мурлок Чернокнижника есть то, чего так не хватает другим агрессивным колодам класса – высокого темпа, который нынче очень важен. Даже в проигрышных ситуациях Мурлок Чернокнижник может перевернуть игровую ситуацию в свою пользу. В-третьих, у Гул’дана все еще остается его сила героя – одна из лучших в Hearthstone. В-четвертых, мало кто ожидает встретить Чернокнижника, а когда он всё-таки появляется, мало кто ожидает встретить именно Мурлок Чернокнижника. Из-за того, что состав вашей колоды может быть совершенно непонятен оппоненту, у вас есть преимущество в этой уже изученной всеми мете. В-пятых, выгодные матч-апы, они у рассматриваемой колоды действительно есть. И, наконец, в-шестых, играя и экспериментируя с Мурлок Чернокнижником, вы занимаетесь изучением архетипа и класса в целом в текущей мете. Это не только почетное занятие, но и очень интересное, ведь таких как вы нашлось еще очень и очень мало.

Что до определения сути архетипа – все просто. Мурлок Чернокнижник – близкий родственник Зоолока, использующий вместо традиционных механик архетипа синергию мурлоков, реализованную в частности в карте **Морской дьявол** – одной из лучших карт архетипа.



**Вопрос: *Морской дьявол* – лучшая карта? Никто же ею не играл в прошлом дополнении!**

*Ответ: это действительно так, однако тот факт, что картой никто не играет, не значит, что она слабая. В данном случае Чернокнижник в мете Злачного города Прибамбасска еще не обладал достаточно хорошей синергией мурлоков, дабы создать последовательную и стабильную колоду на мурлоках. Плюс ко всему в Злачном городе Прибамбасске Чернокнижникам было не до баловства с мурлоками – все они оттачивали сборки Ренолока, пытаясь сдерживать натиск Агро Шаманов, Пират Воинов, Рено Магов и Джейд Друидов.*

*Больше о том, почему *Морской дьявол* так хорош и о его использовании вы узнаете в разделе «Стратегия игры».*

Впрочем, Мурлок Чернокнижники не останавливаются исключительно на синергии мурлоков, все-таки этих существ не так много, как хотелось бы. Так архетип добавляет в

свою колоду и другие механики на свой вкус. Одни версии пользуются элементами Дискард Зоолока, делая колоду агрессивнее и авантюرنее. Другие добиваются стабильного присутствия на столе, опираются на токенов и синергию с ними. Подробнее о различных вариациях, коих, к сожалению, не так уж и много, вы узнаете в следующем разделе.



## Колоды Мурлок Чернокнижника

Как и было сказано выше, готовых сборок Мурлок Чернокнижника немного, а если точнее, их всего лишь две. Впрочем, две версии очень отличаются друг от друга, и эти отличия важно рассмотреть, дабы вы могли определиться с предпочтительной для вас сборкой. В следующем разделе будут рассмотрены все возможные карты архетипа, поскольку важно не только пользоваться какой-то из представленных здесь колод, но и менять их под свои нужды и свой стиль игры. Тем более приведенных здесь Мурлок Чернокнижников еще можно назвать даже «сырыми» версиями, далекими от окончательного становления.



## Мурлок Чернокнижник



Первая версия Мурлок Чернокнижника принадлежит игроку SkyWalker. Здесь, конечно же, используются все доступные классу сильные мурлоки, однако, к сожалению, с первыми дропами у архетипа все не так хорошо. Единственный первый дроп мурлок – Мурлок-волномут. Именно поэтому в колоде появляются классические единицы Зоолока: Огненный бес и Демон бездны. Их же для пущей стабильности и уверенного старта дополняет Кроважадный корсар и Пират Глазастик.

Логика SkyWalker проста: в колоде очень много первых дропов, много существ с токенами (Мурлок-волнолов, Порочный волнолов, отчасти Мурлиндзя, Кровожадный корсар в синергии с Пиратом Глазастиком) и вообще способов быстро заполнить стол предостаточно. Что же синергирует со столом с массой токенов? Конечно же, Морские великаны – единственные доступные сборке тяжелые дропы, которые при определенных обстоятельствах становятся не такими уж и тяжелыми. У Чернокнижника, к сожалению, нет хорошего способа сделать из всех токенов опаснейшие угрозы (как, например, Жажда крови, Тотем языка пламени Шамана или Дикий рев, AoE баффы Друида), поэтому-то агрессивные спам колоды других классов популярнее этой. Но ситуация исправляется мурлоками, которых может усилить и Мурлок-полководец и Кроткий мегазавр.



## Мурлок Черно книжник



Вторая версия Мурлок Черно книжника от неизвестного автора исходит из другой логики. В ней значительно меньше первых дропов (нет Огненных бесов и пиратов), а значит и от Морских великанов особого толку нет. Вместо этого сборка дополняется синергией сброса карт (Бес Малчезара, Ожог души, Страж ужаса), следовательно становится намного агрессивнее. Такой Мурлок Черно книжник способен наносить урон с пустого стола с помощью существ с рывками (добавляется и Лирой Дженкинс) и Ожога души, а значит потеря контроля стола еще не будет означать поражение. Кроме того появляется и дополнительный комбо потенциал (синергия с Бесом Малчезара) для

сглаживания потерь от сбрасывания карт, а, что важнее, у такой сборки больше возможностей перевернуть игровую ситуацию, совершив темповый ход, так как и **Ожог души** и **Страж ужаса** – квинтэссенция высокого темпа. В жертву этим преимуществам Гул’дан приносит некоторое «проседание» в первый ход, так как найти подходящий первый дроп за эту сборку намного труднее (их элементарно меньше).

Итак, две представленные выше сборки отличаются не таким большим количеством карт, однако они принципиально разные. Первая с токенами – медленнее, она не так агрессивна, всегда играет исключительно от стола, выигрывает только за счет выгодных разменов, истощения важных ресурсов. Она уязвимее к AoE эффектам, однако стабильнее в целом. Основным преимуществом ее является возможность почти всегда начать партию с хорошей кривой маны, так как первых и вторых дропов в сборке предостаточно.

Вторая версия – с механикой сброса карт и рывками по настоящему агрессивна: в ней масса рывков и способов добить оппонента без стола. Она нестабильна, взрывоопасна, но зато куда лучше выправляет ситуацию, если что-то пошло не по плану. Этой версией вы будете чаще проигрывать в контроле стола в первые ходы, однако у вас будет больше способов вернуться в игру чуть позднее благодаря темповым инструментам.

**В каких матч-апах лучше показывает себя та или иная сборка?** Версия с механикой сброса карт лучше показывает себя против тех оппонентов, кому недоступно исцеление, например, против всех Разбойников, Токен Шамана, агрессивного Мурлок Паладина, а также против Фриз Мага и Берн Мага. Версия с синергией токенов лучше противостоит Жрецам, так как их переигрывать можно, играя лишь от стола, Секрет Магу, быстрым архетипам за счет более стабильного старта, медленным версиям Шамана.



## Выбор карт: обязательные, опциональные и технические

Обязательных карт архетипа достаточно много, а именно 23 штуки. В большинстве своем это мурлоки, а также синергии с ними. Лишь одно существо никак не связано с основной задумкой колоды – Демон бездны. Используется он лишь потому, что крайне хорош за свою стоимость, хотя вообще во многих матч-апах нынешней меты он достаточно слаб, да и отсутствие хоть каких-то способов поднять его атаку не радует.

### Основные карты Мурлок Черно книжника

1	Демон Бездны	2
1	Мурлок-волномут	2
2	Воин Синежабрых	2
2	Мурлок-волнолов	2
2	Озерный охотник	2
2	Порочный волнолов	2
3	Вайш'ирский провидец	2
3	Мурлок-полководец	2
3	Палсомурлок-разведчик	2
4	Кроткий мегазавр	2
4	Морской дьявол	2
5	Мурлиндзя	

Из всех основных карт внимания заслуживает, пожалуй, всё тот же **Морской дьявол**. Дело в том, что многие игроки, наверняка, даже и не пользовались этой картой никогда в своей жизни, так что узнать о ее силе у них не получилось. Чем же так хорош **Морской дьявол**?

**Морской дьявол** – существо с достаточно слабыми характеристиками для своей стоимости, однако с очень сильным эффектом, обеспечивающим Чернокнижника очень важным показателем – темпом. Под темпом понимается возможность за определенное количество маны разыграть столько карт (сущест, заклинаний, оружия), чтобы их эффективность превысила затраты маны. Отличные примеры: **Подготовка Разбойника** или карты с перегрузкой Шамана. У агрессивных архетипов Чернокнижника таким темповым инструментом были карты с механикой сброса (**Страж ужаса**, **Ожог души**) и другие дешевые карты с очень сильным эффектом, но негативным аспектом (**Переполняющая мощь**).



У Мурлок Чернокнижника появился и великолепный **Морской дьявол**, который за 4 кристалла маны позволяет реализовать до 9 кристаллов маны (если разыграть его и Мурлиндзю). За столь высокий темп, конечно же, приходится чем-то платить. В случае с Морским дьяволом это здоровье. В целом ресурс не самый ценный для агрессивной колоды, так что чаще всего разыгрывать Морского дьявола можно без раздумий, ибо без него часто не получится уверенно закрепиться на столе. Итак, **Морской дьявол** – очень важная карта архетипа, так как позволяет совершать очень эффективные темповые ходы, что невероятно важно для Мурлок Чернокнижника.

Теперь о опциональных карта. Собственно, многое уже было сказано в предыдущем разделе о разнице между использованием сборки с токенами или с механикой сброса карт – повторяться об этом здесь автор смысла не видит. Здесь можно привести еще несколько не поместившихся в колоды существ, которых, однако, вы можете взять в вашу собственную сборку. К сожалению, для них остается не так уж и много места.



**Вожак лютых волков** – это существо очень хорошо синергирует с большим количеством токенов и по сути является единственным для Чернокнижника способом массово улучшить несколько существ не мурлоков в том числе на столе. Впрочем, на то у вас и Мурлок Чернокнижник, чтобы использовалась синергия именно между этими существами. Одну копию Вожака лютых волков всё же вы можете добавить в токен версию колоды, заменив Палеомурлока-разведчика или Демона бездны.

**Жонглер кинжалами** – аналогичная ситуация и с этой двойкой. Он тоже помогает извлекать больше пользы из мелких существ, однако действует не совсем так, как **Вожак лютых волков**. Можете добавить одну копию Жонглера кинжалами в токен версию колоды вместо тех же карт.

**Голодный краб и Ползун Голакка** – очень полезные технические картами, которыми можно в крайней случае «съесть» и ваших существ, однако, к сожалению, Мурлок Чернокнижник едва ли может позволить себе использовать технические карты, у него нет для этого места, да и его колода с этими зверями (да и любыми другими картами из этого списка) лишится части своей целостности и синергичности, которая очень важна. Впрочем, если Мурлок Паладины, Пират Воины или Агро Друиды очень и очень часто встречаются вам в ладдере, взять контрмеру против них будет мудрым решением.

**Разрушитель чар** – еще одна хорошая техническая карта против Паладинов, Фриз Магов и некоторых других архетипов. Ситуация аналогичная с парой зверей выше.

**Гидра Горьких Волн** – всегда хорошее существо для агрессивной колоды, взять ее можно вместо, например, Морских великанов или Лироя Дженкинса в соответствующих сборках. Используя Гидру Горьких Волн, будьте осторожны, наносящих урон вашему герою эффектов станет уже очень много (сила героя, **Морской дьявол**, **Огненный бес** и **Гидра Горьких Волн** вдобавок к ним).



## Муллиган

Муллиган – очень ответственный аспект при игре за Мурлок Чернокнижника. Часто исход поединка будет решаться уже на этой стадии, а одно неправильное решение приведет вас к поражению. Далее вы найдете несколько правил по грамотному муллигану:

- 1. Всегда ищите хорошую кривую маны, начиная с первого хода. В идеале вы должны обеспечить себя лучшими существами в конкретном противостоянии на первый, второй и третий ход. Подробнее о том, какие существа лучшие в каких противостояниях – ниже.*
- 2. Не все, что стоит, например, 2 кристалла маны, является хорошим вторым ходом. Яркий тому пример – **Воин Синезабрых**, которого никогда не следует оставлять в*

стартовой руке. Также часто не очень полезны будут Палеомурлок-разведчик и Вайш'ирский провидец на трех кристаллах маны, особенно если вы до этого разыграете всего лишь одного мурлока.

3. Не допускайте простаивания карт в вашей руке, если у вас не хватает второго дропа, не оставляйте третий, если не хватает третьего, не оставляйте четвертый и так далее.

4. Не оставляйте в руке слишком много первых дропов (особенно двух Кровожадных корсаров), гораздо лучше на второй ход поставить существо за 2 кристалла маны, а не два существа за 1 кристалл, так ваша рука не опустеет слишком быстро.

5. Учитывайте матч-ап, когда выбираете первый дроп. Например, существа с 1 единицей атаки не очень эффективны против Паладина, Жреца, Мага – едва ли вы сможете выгодно разменяться в противостояниях с этими классами, например, Демоном бездны или Бесом Малчезара. К Кровожадному корсару это не относится, так как по сути он представляет 2 единицы атаки благодаря Пирату Глазастуку, да и вытащить этого пирата с рывком из колоды надо как можно скорее. Аналогично и Мурлок-волномут не совсем существо с 1 единицей атаки, особенно если вы ходите первыми и у вас есть мурлок на второй ход. Ищите лучших существ в конкретных противостояниях, например, Огненного беса в матч-апе со Жрецом, так как он великолепно расправляется с Клириком Североземья.

6. Вы можете оставить в руке с Монеткой Морского дьявола (в идеале с ним и Мурлока-полководца или Мурлиндзю) но лишь при наличии хорошего первого и второго хода.

Вам предлагается рассмотреть несколько примеров сложного выбора на стадии муллигана. Игровые моменты лучше раскроют написанные выше правила, да и добавят некоторые другие важные подробности.



Казалось бы, у Чернокнижника есть идеальная и очень сильная кривая маны на 1-2-3 ходы, однако все не так гладко, ведь Демон бездны, как и было сказано выше, не сможет реализовать себя как первый дроп достаточно хорошо в этом матч-апе, да и Мурлок-волнолов очень легкая цель для заклинаний и существ Жреца. Если в вашей сборке есть Огненный бес, лучше поискать его, а все эти карты сбросить. Если же Огненного беса нет, вы всё еще можете поискать Мурлока-волномута, однако можно остановиться и на этой четверке карт, так как шансы найти идеальную руку не так высоки.



Аналогичная ситуация и с Паладином. Что Демон бездны сделает его мурлокам? Лучшим решением здесь станет розыгрыш на первый ход Озерного охотника через Монетку, которого вы гарантировано сможете усилить вторым Озерным охотником на второй ход, если не получите Вестника рока. Две левые карты лучше сбросить и поискать что-то получше.



А вот очень хорошая рука, в которой вы можете оставить первый, второй и третий дропы (третий - **Морской дьявол** через Монетку), пусть нужного мурлока для синергии с Морским дьяволом еще нет в вашей руке, высока вероятность, что что-то полезное всё-таки придет. Воина Синежабрых, естественно, нужно сбрасывать, дабы увеличить шансы на нахождение нужного дорогого мурлока.



Это слишком дешевая рука в данном противостоянии, лучше всего оставить лишь Кроважадного корсара, а остальные карты сбросить, дабы не остаться с двумя картами

ко второму ходу, тем более ото всех угроз Шаман легко избавится одним AoE эффектом, так что потребуется что-то потяжелее.



## Стратегия игры

Мурлок Чернокнижник – агрессивная колода, но это не значит, что никакой стратегии игры за него не существует. Это не значит, что вы занимаетесь лишь атаками по вражескому герою и ни о чем не думаете. А такие заблуждения, к сожалению, очень распространены среди русскоязычного сообщества. Итак, что же всё-таки вам нужно знать для того, чтобы грамотно пользоваться данной колодой?

Для начала – боритесь за стол любой ценой. Присутствие на нем – невероятно важный показатель, особенно если вы используете ориентированную на захват стола сборку без взрывного урона. Вы сможете победить только от стола и только существами на нем. Из этого следует, что ваши существа невероятно важны, их необходимо беречь. Сделать это можно несколькими способами.

Например, выгодно размениваться. Если вы можете уничтожить вражеского существо  $1/3$  вашим существом  $3/2$  – делайте это почти всегда, особенно если оппонент не сможет легко нанести одну единицу урона силой героя, токеном или дешевым заклинанием. Если у вас есть сильное и слабое существо на столе, разменяйтесь слабым с угрозой оппонента, дабы защитить сильное, или используйте заклинание или существо с рывком, дабы защитить обе ваши угрозы.

С другой стороны, уходить в постоянные размены нельзя, вам нужно нанести 30 единиц урона по герою, а часто и больше. Ваш оппонент, в отличие от вас, не получает урона от силы героя, не получает урона от своих же карт, так что рано или поздно придется пойти в атаку. Чувствуйте момент, когда это время настало, и переключайтесь к активным действиям в нужный момент, оставив размены оппоненту, пусть иногда и выгодные. В конце концов, если у противника мало здоровья, он будет вынужден совершать неудобные ходы, постоянно размениваться самостоятельно, а вы сможете атаковать и выставлять всё новые и новые угрозы.



Вообще здоровье как ваше, так и вашего оппонента – это ресурсы, которыми вы должны пользоваться, играя за агрессивную колоду. Вы можете позволить себе потерять определенное количество здоровья, но будьте внимательны и не опускайте его до критического уровня, который разный в различных матч-апах. Какие-то оппоненты способны нанести очень много урона и без стола (Маг, Охотник, Разбойник, Пират Воин), какие-то – очень мало (Агро Друид, Токен Шаман, Жрец, Паладин). В каждом матч-апе определитесь с критической отметкой здоровья, ниже которой лучше не опускаться по крайней мере до тех пор, пока оппонент не отдаст ключевые карты взрывного урона. Здоровье вашего оппонента – тоже ресурс для вас. Чем оно ниже, тем сильнее он будет бояться вас, тем более неудобные ходы он будет совершать, дабы защититься.

В любом противостоянии вы должны не только нащупать грань между разменами и атаками по герою противника, но и понимать ваш способ победить. Мурлок Чернокожничник может использовать несколько таких способов. И точно так же, как если вы всегда бьете «по лицу» оппонента или всегда размениваетесь, так и если вы всегда пользуетесь только одним способом победить – вы что-то делаете не так. Как определить способ победить? Все зависит не только от матч-апа, но и от стартовых рук обоих игроков.

**Самый простой способ одержать победу – задавить со старта.** Вам в руку придут идеальные карты, а ваш оппонент не найдет на них ответов, или ему придут очень плохие карты. Здесь все очень просто: вы разыгрываете очень много мурлоков, усиливаете их и за 4-5 ходов одерживаете верх. Но не попадитесь в ловушку в матч-апах против некоторых архетипов, которые могут легко избавиться от стола любого размера к какому-то ходу (например, Воин с Потасовкой или Шаман и Инволюцией и каким-то дополнительным AoE эффектом). Вы не всегда должны обыгрывать эти карты, дабы решить, делать это или нет, спросите себя: «а выиграю ли я, если у Воина есть Потасовка на пятый ход?». Порой вы можете выиграть тогда и только тогда, когда оппоненту не повезло найти конкретную карту в руке. Не увлекайтесь обыгрыванием всего на свете, ведь, если обыгрывать всевозможные карты, то можно в конечном счете не разыгрывать вообще ничего.



Наглядный пример ситуации, когда вы очень хорошо начали и можете сыграть очень агрессивно, выставив на третий ход Морского дьявола и Вайш'ирского провидца (Мурлиндзя сейчас бесполезен, так как Контроль Воин просто не выставит существ на стол), а затем Кроткого мегазавра. До возможной Потасовки есть еще два хода, а другие зачистки не нанесут больше четырех урона по всем существам. Рисковать, конечно же, стоит, так как, если у Воина не найдется Потасовки, вы легко победите. Плюс ко всему у вас есть и способы восполнить стол после AoE эффектов.

**Другой способ победить** - обыграть оппонента по темпу не со старта, а в какой-то момент, чаще всего на средней стадии игры. Для этого нужны очень хорошие темповые ходы, которые могут обеспечить Морской дьявол, Мурлок-полководец, Кроткий мегазавр и Мурлиндзя. Все эти карты великолепно синергируют между собой практически в любом наборе из хотя бы двух существ. Вы можете проиграть начало игры из-за хорошего старта оппонента или неудачного муллигана, но исправить потом с помощью очень темповых ходов, которые в итоге дадут вам слишком значительные перевес. Пока вы проигрываете старт, конечно же, желательно не потерять слишком много здоровья, дабы не пришлось беспокоиться о скорой смерти от взрывного урона или существ оппонента, оставшихся без ответа.



Яркий пример победы на средней стадии игры с помощью Мурлинзи и Мурлоков-полководцев, которые буквально ниоткуда создали очень значительные угрозы. Секрет Маг еще может какое-то время отбиваться, но вы получили слишком много темпа, так что, скорее всего, партия вскоре закончится в вашу пользу. И все это при том, что старт игры и Маг и Чернокнижник провели в постоянной борьбе, в которой Мурлок Чернокнижник даже немного отставал.

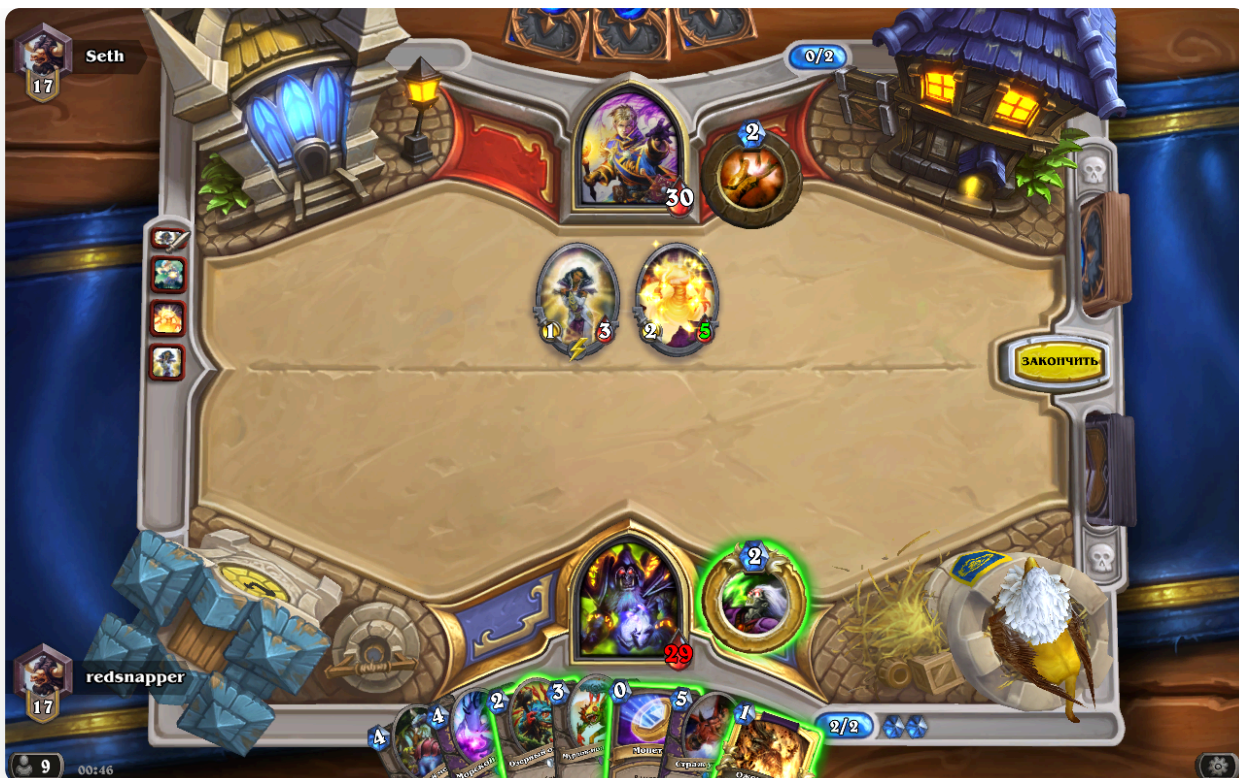
**Последний вероятный способ победить** – выиграть войну ресурсов. Не суммарных ресурсов в колоде, здесь очень немногие проиграют Мурлок Чернокнижнику, но ресурсов в руке. Ваш оппонент получает по одной карте за ход, в то время как вы уже со средней стадии игры сможете почти постоянно использовать Жизнеотвод, то есть получать больше ресурсов в руку. Если ваша игра будет проходить в постоянной борьбе и даже с равными разменами 1 к 1, вы выйдете победителем из ситуации именно из-за того, что быстрее переберете вашу колоду. В итоге оппонент в какой-то момент не сможет найти ответ на ваших существ, тогда-то вы и закончите партию. Конечно, это сработает далеко не в каждой игре, да и не с каждым архетипом противника, но всё же помнить об этой возможности надо всегда.



Когда и у вас, и у вашего оппонента осталось мало карт, вы получите значительное преимущество благодаря Жизнеотводу. Только будьте аккуратнее с вашим запасом здоровья, тот же Токен Шаман может нанести много урона парой Нефритовых молний и оружием. Ситуация маловероятно, но в такой выгодной ситуации вы можете себе позволить обыгрывать даже маловероятные события, дабы победить наверняка и без рисков]

Немаловажный аспект игры, о котором вы должны помнить при игре за любую агрессивную и не только колоду – создание неудобных для оппонента ситуаций. Что это значит? Это значит, что вы должны заставлять его ходить не так, как ему хотелось бы ходить. Естественно, для этого потребуется знать, как он может сходить, как ему хочется сходить и как ему не хочется сходить. Можно разобрать на примерах.

- *Шаман использует Инволюцию. Скорее всего это неизбежно, но, конечно же, не упрощайте ему жизнь и не позволяйте разыграть Инволюцию на все ваши угрозы. Приберегите что-то в руке.*
- *Но вы должны не только обыгрывать AoE эффекты, но и делать так, чтобы оппонент их применял не с пользой. Пример той же Инволюцией – пусть Шаман разыграет ее на трех кристаллах маны, тогда он, вероятнее всего, уже не сможет ничего разыграть вместе с ней, не сможет дать Портал: Водоворот, чтобы зачистить стол.*
- *Если вы планируете оставить существо с 1 единицей здоровья против Мага, сделайте это или так, чтобы он не смог разыграть больше ничего существенного вместе с силой героя, или так, чтобы ему пришлось выбирать – какое существо убить силой героя. Не разыгрывайте, например, двух Воинов Синежабрых в два хода, так Маг последовательно избавится силой героя и от одного, и от другого. Пусть они выйдут на стол вместе, двух сразу он пингануть не сможет. (лучше, конечно, чтобы Воины Синежабрых выходили на стол с Кротким мегазавром, Мурлоком-полководцем или другими усиливающими картами, но не всегда это возможно).*



Могут случиться ситуации, когда с самого старта игры всё будет очень плохо: неудачный заход, хороший старт оппонента. Но это не повод отчаиваться, тем более в матч-апах с медленными классами. В этой ситуации, например, у Чернокнижника всё очень плохо, остается только разыгрывать по одному мурлоков, которых тут же убьет Жрец, но вы можете выиграть оппонента, если сыграете на истощение его ресурсов. Затягивать игру и заставлять оппонента размениваться – ваш выход из ситуации, в конце-концов ваши ресурсы очень не скоро иссякнут из-за Жизнеотвода.

И последнее, но немаловажное правило любого Чернокнижника: **сначала сила героя!** Подумайте о том, что вы хотите разыграть в этот ход прежде, чем разыгрывать это, вы играете агрессивной колодой, но это не значит, что вы спешите, а думать не надо. Если после всех действий у вас останется хотя бы два кристалла маны – вы, вероятно, используете Жизнеотвод. Используйте его до того, как совершите другие действия, так как лишняя карта может изменить ваши планы. Исключения составляют случаи, когда вы собираетесь использовать механику сброса карт, тогда вы можете приберечь карту с Жизнеотвода, если потенциально она лучше тех, что вы собираетесь сбросить.



## Случайные эффекты карт

У Мурлок Чернокнижника есть две карты, которые используют случайный эффект, в одной из сборок в добавок к ним есть и механика сброса карт, которая также подвержена влиянию рандома. В этом разделе речь пойдет обо всех этих вещах, несколько важных моментов необходимо прояснить.



**Палеомурлок-разведчик** – замечательный третий дроп, который не так часто используется другими колодами на мурлоках. Паладины, например, предпочитают Защитника холмов, так как у класса есть очень хорошие провокаторы, да и никаких условий для реализации боевого клича нет. У Чернокнижника, к сожалению, нет сильных классовых провокаций, да и лишние мурлоки ему необходимы для дополнительной синергии.

Палеомурлок-разведчик – медленная карта, которая едва ли даст вам много темпа. Основная ее задача – приносить выгоду и обеспечивать вас гибкостью, если это возможно. Впрочем, И то и другое архетипу не так уж и необходимо, учитывая силу героя класса, так что, если вы решите что-то заменить, один из Палеомурлоков-разведчиков может быть хорошим кандидатом для исключения из сборки.

Что до него самого, то раскопать вы можете 15 мурлоков, но не с одинаковым шансом. Всё того же Морского дьявола вы будете видеть намного чаще остальных, так как шансы получить классовые карты при раскопке выше в четыре раза. **Морской дьявол** – отличная карта, о чем уже говорилось в статье, так что и Палеомурлок-разведчик, который дает вам больше Морских дьяволов становится очень даже ничего. Но нет какого-то мурлока, которого вы берете автоматически, обдумывайте ваш выбор тщательно: нужен ли вам темп в этот ход (тогда можно взять дешевого мурлока), темп через ход (подойдет **Морской дьявол**) или темп и большая выгода через несколько ходов (тогда идеален **Мурлиндзя**). **Падший провидец** хорош против спам колод (Агро Друид, Токен Шаман), а также можно раскопать еще одного Палеомурлока-разведчика, если необходимо еще больше выгоды или предложенные варианты не устраивают вас.



**Кроткий мегазавр** – предложит вам на выбор три из десяти вариантов адаптации. Шансы получить конкретную адаптацию – 30%. Выбор, опять же, часто вам предстоит трудный. Самыми редкими опциями станет маскировка, так как скорее всего вы будете использовать Кроткого мегазавра перед атакой ваших мурлоков. Всегда ищите возможный летальный урон, если вы получили адаптации с неистовством ветра или дополнительной атакой. Если вы можете нанести летальный урон, найдя эти опции, часто стоит рискнуть, так как шансы достаточно высоки. Другие варианты (+к здоровью, божественный щит) помогут вам выгодно разменяться или защититься от AoE эффектов – их вы тоже будете выбирать достаточно часто.

**Механика сброса карт** – непредсказуемая и интересная механика, которую необходимо правильно обыгрывать. Во-первых, конечно же, постарайтесь вообще не сбрасывать карты, сначала разыграв всю вашу руку, а напоследок оставив **Ожог души** или Стража ужаса, так вы не потеряете ценных ресурсов. Если на вашей половине стола есть **Бес Малчезара**, в этом случае вы не доберете лишние карты, поэтому порой всё-таки есть смысл не разыгрывать слабые и малоэффективные карты, дабы перебрать колоду и найти другие получше.

Грамотно распоряжайтесь и силой героя, если хотите сбросить карты. Оцените, что еще осталось в вашей колоде, что может прийти вам с «топдека» при использовании Жизнеотвода. В зависимости от этого и принимайте решение: сначала берите карту, дабы уменьшить шансы потерять что-то уже имеющееся в руке, или же сначала сбрасывайте слабые карты в руке, а затем получайте новые получше.



## Матч-апы

Матч-апы Мурлок Паладина – не самая хорошо изведанная область, нет достоверных данных (например, от [мета-отчетов от Vicious Syndicate](#) или с сайта [hsreplay.net](#)) о положительных и отрицательных матч-апах, так что все нижесказанное будет опираться на личный опыт игры автора и на просмотренные им стримы пользующихся этой колодой игроков.



### Воин

**Квест Воин** – очень трудный противник, который отлично справляется с давлением, имеет множество защитных инструментов разных калибров от Потасовки до провокаций и брони. У вас есть несколько вариантов победы. Первый – продавить очень быстро, желательно до пятого хода. Можно играть и далее, но придется надеяться на то, что Потасовки в руке у оппонента просто не будет. Если старт выдался не такой удачный и/или Квест Воин нашел ответы на все угрозы, переходите к плану по опустошению руки оппонента и переигрывание в войне ресурсов. Это тоже сделать достаточно трудно, учитывая разницу в извлекаемой выгоде из ваших карт и карт оппонента, но возможно. Начиная с седьмого хода обыгрывайте комбинацию [Грязная крыса](#) + [Потасовка](#), не оставляйте сильное и ключевое существо в руке одиноким, лучше держите там еще какой-то не очень полезный первый дроп.

Матч-ап с **Пират Воином** достаточно напряженный, он решится скорее всего очень быстро в борьбе за стол на начальной стадии игры. Или вы сможете захватить его и уверенно победить, или же Пират Воин окажется быстрее благодаря оружию и другим существам. У вас еще будет шанс перевернуть ситуацию с помощью Мурлиндзи и Кроткого мегазавра, но вы можете получить уже слишком много урона, тогда лишь чудо и адаптация с провокацией спасет вас от поражения. Не бойтесь получать урон от ваших эффектов на начальном этапе игры, когда идет борьба за стол. Этот матч-ап именно про борьбу за стол, а не про здоровье вашего героя. Это тоже будет важный показатель, если вы всё-таки захватите преимущество, так как Пират Воин еще может попытаться добить вас. Здесь нужно постараться закончить игру быстрее, чем ваш оппонент, или же, как уже было сказано, защититься провокацией с помощью Кроткого мегазавра.



## Паладин

**Мурлок Паладин** – еще один матч-ап, который во многом будет предрешен со старта. Вас ждет напряженная борьба за владение столом на старте, если вы одержите верх, закончить игру будет достаточно просто, но, конечно же, нужно будет оглядываться на возможности Паладина. **Хранитель Солнца Тарим**, возможно, и не так неприятен для архетипа с массой токенов, но вот его провокация – другое дело, еще труднее справиться с Тирионом Фордрингом, лучше не затягивать игру до его выхода.

Даже у Мурлок Паладинов есть комбинация **Освящение** и **Равенство**, пусть использовать они ее стали реже. Вы не должны обыгрывать связку из двух этих карт на начальной и средней стадии игры. Если она есть у вашего оппонента – поздравьте его с удачным заходом и уже не так сильно рассчитывайте на победу. С другой стороны, обыгрывать можно **Освящение** самостоятельно, не допуская присутствия на столе большого количества существ с двумя единицами здоровья к четвертому ходу и далее.

Куда проще использовать AoE эффекты может **Контроль Паладин**, в его распоряжении есть и связка **Яростный пиромант** + **Равенство**, следовательно шансы найти что-то нужное повышаются. Помните о том, что **Мурлок-полководец** защитит ваших мурлоков от Равенства + Яростного пироманта, но не защитит от связки **Равенство** + **Освящение**.



## Охотник

**Мидрейндж Охотник** – очередной матч-ап, полностью завязанный на контроле стола. Если у вас получится захватить стол с первых ходов, играть будет легко. Если оппонент выставил угрозу, на которую вы не можете легко ответить даже с подконтрольным столом (например, **Высокогрива саванны**), игнорируйте это существо и действуйте агрессивно. Отличным способом поставить точку в противостоянии станет **Мурлиндзя**, которого Охотник вряд ли сможет уничтожить до атаки. Старайтесь избавляться от всех разыгрываемых оппонентом зверей, дабы Псаря нельзя было эффективно реализовать.



## Друид

**Агро Друид** – еще одно классическое противостояние агрессивных колод. Оппонент может перегнать вас по темпу с помощью Озарений, здесь вы, к сожалению, мало что можете сделать (да и любой другой оппонент тоже). Если вы захватили стол, не радуйтесь слишком рано, ведь **Живая мана** может помочь оппоненту перевернуть игровую ситуацию. Постарайтесь быть готовым ответить на большинство токенов с

этого заклинания, в идеале вообще раскопать Падшего провидца или дать лишнее здоровье для разменов вашим мурлокам Вайш'ирским провидцем.

С **Джейд Друидом** старайтесь как можно активнее выставляться на стол, так как ваш оппонент очень плох, когда речь заходит о защиты от массы токенов. Конечно, лучше, чтобы эти токены не имели 1 единицу здоровья, иначе **Размах** сделает свое дело. Лучше держать здоровье существ выше 2 единиц здоровья к восьмой мане Друида, хотя самые последовательные оппоненты приберегут **Озарение**, дабы неожиданно для вас выставить Доисторического дракона на шестой мане. Эту связку не стоит обыгрывать, считайте, что до восьми маны Друида ваши существа в безопасности с 2 единицами здоровья и пустым столом оппонента. Аналогично никогда не обыгрывайте и **Йогг-Сарона**, многие сборки его и не используют вовсе, а если он и есть, шансы на успех древнего бога малы.



## Разбойник

Ваш матч-ап во всех смыслах этого слова. Как и Джейд Друид, Разбойник слаб в противостоянии массе мелких существ, этим вы и должны пользоваться по максимуму. **Квест Разбойник** сможет ответить на несколько угроз рано с помощью комбинации **Подготовка** + **Исчезновение**, но, опять же, связку из двух карт вам едва ли стоит обыгрывать.

**Миракл Разбойник** может противостоять вам двумя способами. Первый - отличная рука, нужные и своевременные темпо инструменты (Удары в спину, Агенты ШРУ и Подготовка) здесь вы едва ли можете что-то поделать, продолжайте разыгрывать ваших мурлоков в надежде, что ответы Разбойника скоро кончатся. Второй способ одолеть вас - очень большой ранний **Эдвин ван Клиф**. Поделать с ним вы ничего не можете, так что полностью игнорируйте его и бейте по Разбойнику, пусть его существо избавляется от одной угрозы за раз, в конце концов вы можете выставить их несколько за ход, а от всех не отбиться.

Не забывайте о том, что Разбойники не используют исцеление или провокатора, пользуйтесь этим и действуйте максимально агрессивно.



Часто вы будете вставать перед вопросом: что сыграть? И это касается не только матчапа с Валирой. В данной ситуации лучше выставить Кровожадного корсара, так как он создаст большее давление, не позволит вам вытянуть «мертвую» карту (Пирата Глазастика) на следующий ход, да и никакой синергии с мурлоками за 2 кристалла маны у вас пока что нет, так что рисковать и разыгрывать Мурлока-волномута не стоит, хотя, конечно же, потенциально этот ход мог бы стать лучше, если бы вы «топдекнули» нужную карту, например, Озерного охотника.



## Шаман

Интересен матч-ап с **Токен Шаманом**. Вы можете очень долго бороться за стол, но в итоге именно Мурлок Чернокнижник должен выйти победителем, так как его ресурсы не иссякнут в отличие от оппонента. Другое дело, что Шаман попытается одержать победу до того, как его ресурсы кончатся. Главный его инструмент в этом – **Инволюция**. Это заклинание крайне болезненно для ваших мурлоков, но всё-таки пережить его возможно. Помните и о Портале: Водоворот, старайтесь уничтожить **Тотем гнева воздуха**, да и вообще всех других существ (в том числе все базовые тотемы) лучше уничтожать, так как Шаман легко усилит их и выгодно разменяется. Последовательно чистите стол и выманивайте ключевые карты оппонента, старайтесь выгодно размениваться и не идти ва-банк раньше времени.

Если вы играете не против Токен Шамана, у вашего оппонента будет еще больше АоЕ ремувалов, что, конечно же, проблема. Добавится **Гроза**, возможно и **Вулкан**. Всегда

обыгрывайте AoE, хотя бы 1-2 штуки у оппонента в любом случае будут в руке. Вот после того, как два AoE эффекта выйдут из руки, вы можете начинать чувствовать себя более-менее свободно.



Что вы обыграете, если выставите Вайш'ирского провидца? Грозу и Вулкан – безусловно, но Грозу главные ваши существа выстоят и без лишнего здоровья. Инволюция же в любом случае будет болезненна, но вы можете сэкономить одну карту, пусть и не очень сильную саму по себе. Правильный ход зависит от того, какие именно AoE эффекты до этого использовал Шаман, если одна Инволюция уже была использована (а она была), можно задуматься о более агрессивных действиях. Трудно сказать, как поступить в данном случае, автор все-таки выставил второго мурлока на стол скорее ради темпа и лишнего давления (партию стоит закончить быстрее), чем ради обыгрывания Вулкана, коего может и не быть в сборке Элем Шамана, поэтому и не использовал силу героя перед розыгрышем первого Вайш'ирского провидца.



## Маг

Самый сложный из всех архетипов класса – **Фриз Маг**. Постоянные замораживающие эффекты в комбинации с Вестниками рока не позволят вам нанести достаточное количество урона, в то время как сам Фриз Маг легко найдет нужный ему взрывной урон для завершения партии.

Чуть полегче, но всё равно трудно будет с **Берн Магом**. Опять же, вы будете только помогать ему наносить урон вашему герою с помощью Жизнеотвода и некоторых карт. В

этом матч-апе старайтесь действовать быстро и задавить со старта. Другой вариант – вынудить Мага использовать все источники взрывного урона на ваших существ, тогда партию закончить ему будет достаточно трудно. Помните о том, что надо обыгрывать **Метеорит** грамотным позиционированием существ. От Волны огня и других AoE эффектов Мага лучше всего помогает адаптация божественного щита, а от **Метеорита** может спасти и неуязвимость к магии, дополнительное здоровье (всех не спасет, но некоторых) или даже маскировка.

Самый простой оппонент класса – **Секрет Маг**. Вы будете бороться за стол с первых ходов, часто с переменным успехом, но всё же лидерство должно перейти к вам рано или поздно, главное не потерять до этого момента слишком много здоровья. Одна очень приятная новость – вам совершенно безразлична **Антимагия**, лишь в одной сборке Мурлок Чернокнижника вообще есть заклинания (**Ожог души**). Да и с Отраженной сущностью справиться относительно легко, даже какой-нибудь **Мурлок-полководец** успешно деактивирует секрет, так как для вашего оппонента это просто существо 3/3.



## Жрец

Со Жрецом необходимо играть медленно, не стоит бездумно атаковать героя в надежде, что получится продавить оппонента. Скорее всего он сможет отбиться, а затем восстановить здоровье Жрецом-обжорой. Играйте от стола, постоянно наращивайте давление и не брезгуйте разменами, дабы Жрецу не на кого было использовать свои баффы. Опасный AoE эффект для вас – **Зелье драконьего огня**, благо часто он доступен слишком поздно, вы или уже выиграете, или защитите мурлоков божественными щитами или огромным количеством здоровья.

Все Жрецы используют **Зелье безумия**, которое делает слабыми ваших Мурлока-волнолова и Порочного волнолова. Сбрасывайте эти карты на муллигане, постарайтесь использовать других существ, конечно же, тоже с оглядкой на это заклинание. Будет великолепно, если вы выманите **Слово Тьмы: Боль** до того, как разыграете Мурлока-полководца.

Не используйте Мурлиндзю вместе с массой других угроз на пятый-шестой ход оппонента, лучше придержите эту карту для восстановления контроля стола после потенциального Зелья драконьего огня.

Если вы играете против **Жреца на немоте**, помните, что единственный его точечный ремувал – **Зелье безумия**, в остальном он полагается лишь на своих существ. Даже если вы не можете их убить в этот ход, постарайтесь хотя бы нанести им весомый урон, дабы баффы не работали на максимум.



## Чернокнижник

Если вам посчастливилось найти в ладдере зеркальный матч-ап двух Мурлок Чернокнижников – обязательно сообщите об этом в комментариях к гайду. Когда это случится, пользуйтесь советами, приведенными в следующем разделе.



## Как играть против Мурлок Чернокнижника

Если вам посчастливится найти эту редкую птицу – Мурлок Чернокнижника – в ладдере, будьте готовы играть против него. Для этого помните о нескольких важных вещах.

**Во-первых**, у архетипа есть [Мурлиндзя](#) и у вас могут случиться серьезные проблемы, если на Мурлиндзю вы не сможете ответить. Если ваш архетип позволяет это сделать, держите ответ на этот пятый дроп в вашей руке.

**Во-вторых**, будьте готовы к тому, что [Мурлиндзя](#) появится на столе на третий или четвертый ход с помощью Морского дьявола. Вообще держите в уме все комбинации с этим существом, они крайне опасны.

**В-третьих**, определите, какой именно сборкой играет ваш оппонент: с токенами или механикой сброса карт. Не обыгрывайте взрывной урон в первом случае и обыгрывайте во втором.

**В-четвертых**, если оппонент разыграл Палеомурлока-разведчика, ожидайте Падшего провидца, второго Мурлиндзю или третью копию уже использовавшегося сильного мурлока (например, Мурлока-полководца).

**В-пятых**, если у вас есть ультимативный ремувал, постарайтесь сэкономить его и придержать до лучших времен. Не используйте его на стол без достаточного количества угроз.

**В-шестых**, считайте, сколько урона могут нанести вам усиленные Кротким мегазавром или Мурлоком-полководцем мурлоки. Если вы погибните, сделайте что-нибудь для предотвращения этого сценария развития событий.

**В-седьмых**, не бойтесь существ не мурлоков на столе оппонента, так как их совершенно нечем усилить. Единственная угроза чаще всего – сами мурлоки, от них

необходимо избавляться в первую очередь и как можно быстрее.



## Заключение

Чернокнижник в мете Экспедиции в Ун'Горо, конечно же, остается и останется аутсайдером по сравнению с другими хорошо раскрытыми и популярными классами. Однако радует то, что наконец-то и у него нашелся жизнеспособный архетип - Мурлок Чернокнижник - который не позволяет со всей уверенностью заявить «Гул'дан не доехал из Прибамбаска до Кратера Ун'Горо!». Играть Мурлок Чернокнижником интересно, а еще очень приятно, особенно приятно им побеждать, ощущая, как ваш оппонент сокрушается, что над ним одержал верх какой-то уже забытый, странный и непонятный Гул'дан.

**Спасибо за прочтение гайда, хорошей вам Экспедиции в Ун'Горо!**

