

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Как правильно играть мурлоками — топ стратегия Полей сражений

22.03.2023

Поля сражений

Поля сражений

(Обновлено) Как правильно играть мурлоками — топ стратегия Полей сражений

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Мурлоки — один из первых типов существ на Полях сражений. Пусть эта раса значительно меняется от патча к патчу, неизменно то, что мурлокам можно легко баффнуть яд, а еще они отлично работают с Бранном Бронзобородом и могут вырасти до огромных характеристик. Раньше у мурлоков был стабильный способ получить и божественный щит, сейчас сделать это куда сложнее. Хотя и без божественных щитов мурлоки показывают отличные результаты в лобби.

Этот тип существ определяет мету Полей сражений. Наличие или отсутствие мурлоков — главный фактор, от которого зависят силы многих героев и почти всех стратегий. Все дело в яде, который мурлоки могут получить. Если мурлоки есть в лобби, куда слабее становятся стратегии и существа, которые полагаются на огромные характеристики




(элемы, драконы, демоны, свинообразы). Зато лучше станут "липкие" композиции нежити, механизмов или зверей. И наоборот, если мурлоков в лобби нет, то и существ рядом будет куда меньше. А значит, хорошо будут работать композиции с огромными стататами.

Еще одна ключевая особенность мурлоков — столы с ними очень просто собрать. Вы можете дополнить 1-3 мурлоками любую композицию, а можете и собрать полноценный стол с существами этой расы. И все это сделать очень просто: порой нужны лишь 1-2 хода. Мурлокам часто не нужны огромные характеристики — только бафф яда от **Ядовитого Плавника**. Могут мурлоки обойтись и без Бранна Бронзоборода. А на идеальных столах мурлоков появляются Магмалоки с огромными характеристиками.

В большом гайде по стратегии мы разберем, как играть мурлоками в актуальной мете Полей сражений. Мы обсудим всех существ расы и их основные взаимодействия. Вы узнаете, как начать играть мурлоками и чем дополнить столы с ними в мид и лейтгейме.

Это четвертая часть серии подробных гайдов о Полях сражений. Знакомьтесь с другими частями в отдельном разделе.

Обновили гайд 22 марта 2023 года. Далее полный список изменений:

-  Изменено вступление
-  Дополнены все разделы статьи
-  Добавлены новые игровые моменты, убраны старые.

Разделы гайда:

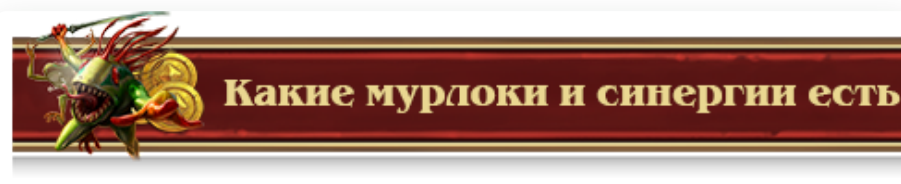
• -



Какие мурлоки и синергии есть

- - 1 уровень таверны
- - 2 уровень таверны
- - 3 уровень таверны

- - 4 уровень таверны
- - 5 уровень таверны
- - 6 уровень таверны
- - Стратегия игры
 - - Начало игры
 - - Улучшение таверны и триплеты
 - - Игра с Магмалоком
 - - Мурлоки без Бранна
 - - Покупка бафферов и седьмой слот
 - - Усиление стола в лейтгейме
- - Позиционирование мурлоков
- - Лучшие герои для мурлок стратегии

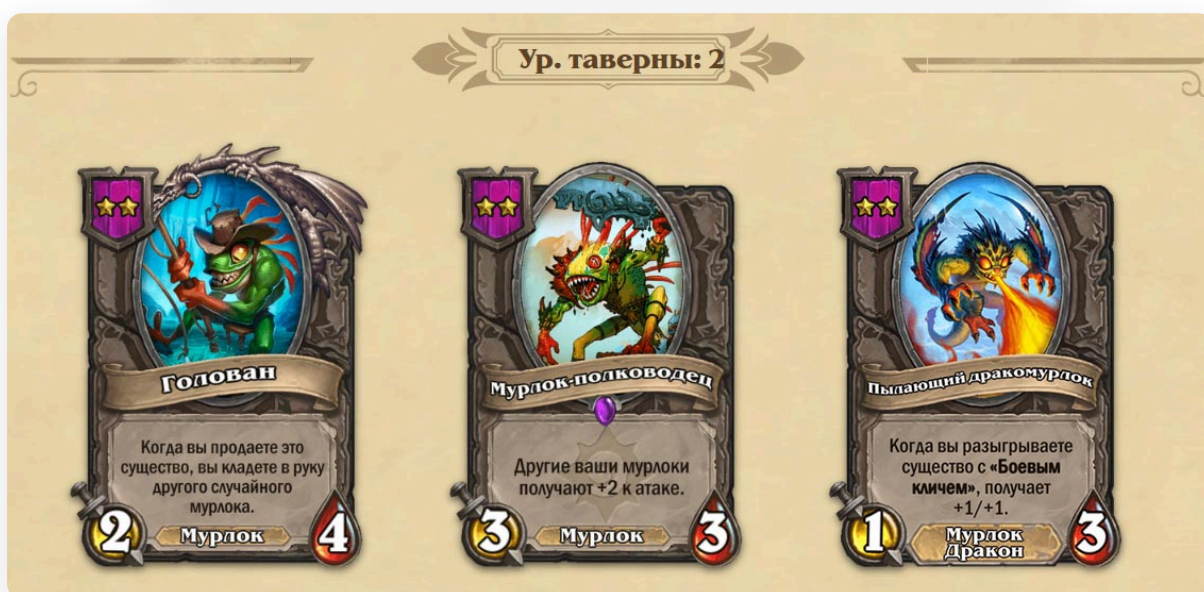


- Всего в режиме 14 мурлоков (вместе с Ворохом существ), а также несколько других юнитов, которые синергируют с ними. Далее обсудим каждого из них.



- **Озерный охотник** — полезен на начальных этапах из-за высоких характеристик и баффа. В середине и конце игры хорош только из-за своей расы, но сам по себе мало что делает.

- Золотая версия мало чем отличается от обычной и полезна в первую очередь из-за раскопки триплета.
- **Болотный налетчик** — обычно его берут только герои, которые с первых же ходов планируют играть мурлоками (Грибомант Флургл, Аранна Звездочет, редко **Вол'джин**). Во всех остальных случаях это слабый мурлок, от которого отказываются в ход с 5 монетами, чтобы купить двух других существ. Золотая версия тоже полезна только за счет своих характеристик, если они будут. Эффект Болотного налетчика может раскачать атаку юнита до высоких значений, так что этому мурлоку не потребуется бафф яда.

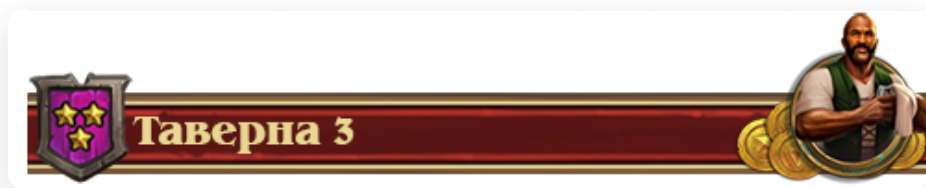


- **Мурлок-полководец** — силен на начальных и средних этапах партии, но к концу игры бафф атаки даже золотой копии слаб, а порой и бесполезен. Уязвим для "снайпа", поэтому лучше баффать его точечными бафами, например, **Озерным охотником**.
- Золотая копия дает +4 к атаке, что полезно на начальных этапах партии, но к мид и лейтгейму это уже незначительный бафф.

Голован — хорошая экономическая угроза, которую покупают для того, чтобы выровнять ход с неудобным количеством монет. После продажи дает мурлока только вашего тира или ниже: не может дать сам себя. Золотую копию Голована собирают редко: обычно только с заходом всех копий в одной таверне. Но и даже в этом случае порой лучше собрать триплет из других мурлоков при продаже Голована.

Пылающий дракомурлок — появится в любви с мурлоками, даже если драконы будут в бане. Можно брать в начале или в мидгейме, если уже играете стратегией мурлоков и будете активно покупать боевые кличи. Хорошо работает вместе с Магмалоком, хотя растет не так же быстро.

Золотая версия получает удвоенные характеристики за каждый боевой клич. Есть смысл собирать, если Пылающий дракономурлок уже есть на столе и получил приличные характеристики.



- **Вайш'ирский провидец** — сильный баффер для мурлок-столов в начале, мид и лейтгейме. Если вы играете через мурлоков, лучше не держать **Вайш'ирского провидца** на столе, а продавать его, чтобы вернуть в общий пул существ и найти его снова.
- **Навигатор Плавников Скверны** — еще один мурлок-баффер, но не такой сильный, как **Вайш'ирский провидец**. В отличие от него, **Навигатора Плавников Скверны** можно держать на столе, потому что у него неплохие характеристики для тир-3 существа.
- **Могучий Плавник** — если на столе есть несколько мурлоков, вырастает до больших характеристик даже без **Бранна Бронзоборода**. Отлично работает и с ним, и с **Юным Мрачноглазом**. **Могучий Плавник** хорош потому, что часто не нуждается в баффе яда, так как получает достаточно высокую атаку. Золотая копия намного сильнее обычной, особенно если вы сыграете двух обычных **Могучих Плавников** до сбора триплета.





- **Палеомурлок-разведчик** — ключевой мурлок, которого покупают всегда. Позволяет раскопать любого мурлока на Полях сражений кроме самого себя. Другое ограничение — ваш уровень таверны. Если вы на 4 уровне, то вы не сможете раскопать Короля Багургла, Магмалока, Юного Мрачноглаза и Ядовитого Плавника. Их можно раскопать, если вы взяли 5 и 6 уровни таверны.

Ворох существ — считается и мурлоком, а значит его можно баффнуть с помощью **Ядовитого Плавника**. Если в лобби есть механизмы, то Ворох существ можно баффнуть и божественным щитом с помощью **Раздраждоуля**. Но даже без мехов Ворох существ под ядом сильнее других мурлоков, так как сделает сильнее Королеву Богомоллов и некоторые другие эффекты. Ворох существ можно и покупать только для того, чтобы продать: обычно под какими-то баффами с квестов или других источников. Золотую копию Вороха существ собирают редко: часто сильнее две обычные копии. Золотой Ворох берут только для того, чтобы тут же продать его и баффнуть другим существам на столе характеристики.





Король Багургл — могут играть как для баффа +2/+2 боевым кличем, так и как постоянную угрозу на столе для дополнительного баффа предсмертным хрипом. Покупают почти всегда. Особенно силен, если найти его рано. Золотую копию собрать достаточно сложно, но она дает существенный бафф всему столу — особенно под Бранном.

Ядовитый Плавник — важный бафф на средних и поздних этапах партии. Всегда покупают, если на столе есть мурлок без яда. Яд баффают мурлоку с минимальной атакой, а в идеале также с большим количеством здоровья. Золотую копию почти никогда не собирают. Выгоднее разыграть три обычных Ядовитых Плавника.

Магмалок — очень сильный юнит, которого всегда стараются брать на столы мурлоков в начале игры, в мидгейме, а иногда и в лейтгейме. Быстро растет по характеристикам, особенно если на столе есть Бранн Бронзобород. Магмалок получает +1/+1 к статам в конце каждого хода и еще дополнительные +1/+1 за каждое существо, которое вы разыграете на текущей стадии вербовки. Эффект повторяется каждый ход. Золотая версия получает +2/+2 статьи и вырастает до огромных размеров.

Бранн Бронзобород — всегда берут в мурлок-стратегии для усиления баффов. Ключевое существо, с которым куда проще играть мурлоками. Без Бранна это тоже возможно, но у мурлоков будет не так много здоровья, а у стола — скорости развития.



Ур. таверны: 6



Королева богомоллов — не мурлок, но отличная угроза для столов с ними. Чтобы Королева богомоллов получила все свои баффы, желательно, чтобы на столе были 1-2 копии Вороха существ с баффами яда. Отлично с Королевой богомоллов работают Магмалок и Пылающий дракономурлок, потому что будут считаться не мурлоками, а элемом и драконом соответственно.

Золотую версию собирают редко: две обычные часто лучше, чем одна золотая.

Рыбный повар — отличное существо для стратегии мурлоков, которое берут в большинстве ситуаций. Функционал у Рыбного повара большой. Его можно играть на мурлока с боевым кличем в таверне Боба, чтобы после купить и разыграть. В этом случае лучшими целями станут Палеомурлок-разведчик, Король Багургл и Вайш'ирский провидец.

Вы также можете использовать Рыбного повара на мурлоков на своей половине стола. Лучшей целью станут Магмалок и Юный Мрачноглаз. Еще Рыбного повара можно играть на Ворох существ, чтобы собрать 3 копии этого существа на вашей половине стола, не собирая их в триплеты (1 золотой и 2 обычных Вороха существ).

Юный Мрачноглаз — приятный мурлок в мид и лейтгейме, особенно если у вас есть Бранн Бронзобород, который удвоит эффект конца хода. Юный Мрачноглаз повторяет и усиленные боевые кличи золотых существ.

Слева от Мрачноглаза чаще всего ставят Ядовитого Плавника, Палеомурлока-разведчика или Могучего Плавника. Можно расположить и копию баффера, например Вайш'ирского провидца. Но Юный Мрачноглаз не станет обязательным мурлоком для стратегии: без него можно легко обойтись.

Золотая копия повторяет боевые кличи слева и справа от себя.

Важно

Если вы повторяете эффект Ядовитого Плавника с помощью Юного Мрачноглаза, то цели для ядов выбираются случайно. Но в приоритете будут те мурлоки, у которых яда еще нет. Так Ядовитый Плавник может баффнуть даже сам себя.



Стратегия игры

Начало игры



Нельзя решать с первого же хода "я играю только мурлоками", даже если вам приходят существа этой расы. В начале игры намного важнее темп и максимум характеристик: не всегда это будут только мурлоки. В первые ходы можно и нужно брать существ других рас, которые выигрывают в ранних поединках и не позволят опуститься низко по здоровью.

Вы можете начать с нескольких темповых мурлоков ([Озерный охотник](#), [Пылающий дракономурлок](#)), если не пришло ничего лучше. Но не увлекайтесь: берите существ других рас, если они дают больше темпа.

Вы можете задуматься о раннем столе мурлоков только с очень хорошим их заходом. Обычно нужна хотя бы одна (лучше больше) копий [Пылающего дракономурлока](#), а вместе с ним и хорошие боевые кличи (не обязательно мурлоки). С таким стартом нужно искать триплет под раннее взятие 4 уровня таверны (ход с 7-9 монетами), чтобы раскопать [Бранна Бронзоборода](#) или [Магмалока](#). Ранний заход Бранна важнее: без него разогнать стол мурлоков до больших характеристик будет сложно. Но и с первым [Магмалоком](#) уже можно нацелиться на композицию мурлоков.

Чаще всего только с заходом Бранна Бронзоборода можно решить, что вы играете мурлоками. Какие-то мурлоки могут быть на столе, но это и не обязательно: с заходом Бранна и [Палеомурлока-разведчика](#) можно быстро разогнать стол до высоких характеристик.

Улучшение таверны и триплеты



Стартовых кривых много: они зависят от захода существ, квеста и героя. Но почти всегда вы должны быть на 3 уровне таверны к ходу с 7 монетами, а в ходы с 8-9 монетами брать тир-4.

После этого, если в лобби есть мурлоки, можно смелее раскапывать тир-5 существ с триплетов. Так вы сможете найти основы для хороших композиций: Бранна Бронзоборода для мурлоков или Магмалока. Можно задуматься и о раскопке тир-6 существ, но тут вы уже в меньшей степени ориентируетесь на мурлоков, потому что ключевое существо стратегии — **Бранн Бронзобород**. Можно собрать стол мурлоков и вокруг пары Юный Мрачноглаз + **Ядовитый Плавник**, но найти и того, и другого мурлока рано очень сложно.

Если вы собрали все пары существ (мурлоков или нет) на тир-4 и так и не нашли Бранна Бронзоборода, или если пар существ в принципе нет, можно брать тир-5 (обычно в первые ходы с 10 монетами) и искать Бранна, Магмалока и Ядовитого Плавника с обновлениями таверны. Если вы уже нашли Бранна Бронзоборода, то можно чуть дольше оставаться на тир-4 — тут есть многие важные мурлоки и синергии, к тому же на этом уровне можно и собирать триплеты, чтобы раскопать Магмалока или Ядовитого Плавника. Только если ситуация хорошая или у вас совсем нет пар существ, можно брать тир-5. Полезно делать это сразу перед розыгрышем Палеомурлока-разведчика, чтобы открыть доступ к тир-5 мурлокам с раскопок.

6 уровень таверны столы мурлоков могут не брать вовсе. На 5 таверне есть все необходимое, а Юного Мрачноглаза, Королеву богомоллов и Рыбного повара можно отыскать с триплетов. Тир-6 берите только в очень хороших ситуациях, если вы не боитесь вылететь из лобби.



Игра с Магмалоком



Магмалок — самый сильный мурлок, которого вы можете найти. Этого юнита берут в большинстве ситуаций, когда он заходит, и в неограниченных количествах. Один обычный Магмалок хорош, еще лучше три золотые копии этого юнита.

Магмалок отлично работает со столами мурлоков, потому что на них часто появляется Бранн Бронзобород, да и стратегия в целом предусматривает постоянную покупку и продажу боевых кличей, Голована и других экономически выгодных юнитов. Даже с одним обычным Магмалок на столе вы можете уверенно брать Продажементалю, Терпеливого разведчика и других юнитов, которые при продаже возвращают хотя бы 2 золотые монеты.



Если у вас уже есть Магмалок, можно задуматься и о синергиях с ним других типов существ — не обязательно мурлоков. На стол можно поставить Возобновляемый дух и Повелителя реальностей, а еще отказаться от мурлоков в пользу Номи Грозы Кухни или Капитана Др-р-робителя, если зайдут нужные карты. Можно попытаться собрать гибридные столы мурлоков и элемов или мурлоков и пиратов, но в какой-то момент, скорее всего, придется выбирать между одной из этих стратегий.



На столе с Магмалоками может вовсе не быть других мурлоков — или их может быть не так много. Зато в композицию вписываются другие юниты, помимо перечисленных выше это Королева богомоллов и Ворох существ.

Мурлоки без Бранна Бронзоборода



Стол мурлоков можно собрать без Бранна Бронзоборода. Он не получит больших характеристик, да и Магмалока разогнать будет сложно, но мурлокам можно баффнуть только яд — и этого уже будет достаточно во многих ситуациях.

Если вы уже на 5-6 тирах и нашли **Ядовитого Плавника**, можно задуматься о добавлении хотя бы 1-2 угроз с ядами. Любой мурлок станет самостоятельной угрозой даже без баффов здоровья, если дать ему яд с помощью **Ядовитого Плавника**. Вопрос только в заходе достаточного количества **Ядовитых Плавников**.

Поэтому мурлоки так сильны: их очень просто собрать, существам нужно дать только бафф яда и они уже смогут разменяться с угрозами любого размера. Конечно, мурлок с 4 здоровья и ядом слабее, чем мурлок с 100 здоровья и ядом, но это станет решающим фактором не во всех боях. Тем более благодаря вспомогательным существам можно сбить божественные щиты с угроз противника или дать божественные щиты своим мурлокам — всё это поможет делать выгодные размены даже без баффа здоровья.

Здорово и то, что вы не обязаны собирать полный стол мурлоков с ядом. Можно поставить только 1 такое существо, можно 2 или 6 — зависит от захода. В остальных слотах могут стоять сильные угрозы других рас с большими стататами и полезными свойствами.

Собирая столы с мурлоками без Бранна и с ядами, обратите внимание на доступные типы существ в лобби и расы, которыми играют противники. Если в игре много нежити, зверей и мехов, то стол с мелкими ядами будет слабым. Зато он отлично справляется с нагами, демонами, элемами, пиратами и свинообразами.

Покупка бафферов и седьмой слот



Непосредственный геймплей мурлок стратегии достаточно простой. На столе есть 4-6 мурлоков, которых нужно каждый ход баффать дополнительными характеристиками и ядом. В этом помогут все доступные мурлоки-бафферы — в идеале под обычным или золотым Бранном Бронзобородом.

Постоянная покупка бафферов на столе значит, что один слот будет почти всегда подвижным. Вы будете ставить туда нового баффера каждый ход, но в бою этот баффер почти ничего не делает.

Не бойтесь часто обновлять таверну в поисках ключевых мурлоков, а параллельно с этим ищите и способы собрать обычного или золотого Бранна Бронзоборода. Можно держать в руке и вторые копии мурлоков, которые пока что можно не разыгрывать из руки. Это особенно важно, если вам сильно нужны триплеты для поиска тир-5 или тир-6 существ.

Перед сбором триплета из мурлока с сильным боевым кличем постарайтесь сыграть две обычные копии, чтобы извлечь больше выгоды.



Если вам предстоит трудный поединок или вы опасаетесь, что ваш стол в целом недостаточно мощный, на место баффера можно взять какое-то **мощное темповое существо**. Таким существом станет любая угроза, которая даже без дополнительных

характеристик сделает что-то полезное в бою. Например, это Самоотверженная героиня, Проходчик тоннелей, Лирой Бесшабашный, Королева богомоллов и т.д.

Выставление боевого седьмого слота вместо баффера значительно увеличивает ваши шансы на победу.



Важно

Старайтесь продавать сильные боевые кличи перед обновлением таверны, чтобы вернуть их в общий пул. Например, если вам очень нужны Ядовитые Плавники, лучше как можно быстрее сыграть этого мурлока и тут же продать его. Так с обновлением таверны будет чуть больше шансов вновь найти Ядовитого Плавника — если вы уже на 6 уровне таверны.

Вредно держать на столе золотые копии сильных боевых кличей: в первую очередь Палеомурлока-разведчика и Ядовитого Плавника. Так вы с маленьким шансом найдете этих существ в таверне Боба.

Покупка и реализация Рыбного повара



Рыбный повар — существо, которое нужно брать в большинстве ситуаций, если он выпадает с раскопки или с обновлениями таверны. Но это не обязательное существо для композиции мурлоков: вы можете легко обойтись без него.

Чаще всего Рыбного повара держат в руке до момента, пока в таверне Боба не появится сильный мурлок с боевым кличем. Лучшим почти всегда станет [Палеомурлок-разведчик](#). Далее по приоритету Король Багургл и [Вайш'ирский провидец](#). Можно сделать золотыми и других существ, но выгоды будет уже меньше.

Еще Рыбного повара можно играть на союзных мурлоков, которые уже находятся на столе. Так вы не раскопаете золотое существо с розыгрышем, но получите дополнительные бонусы от улучшения существа. Чаще всего "золотят" только двух существ: Магмалок и Юного Мрачноглаз. Золотой Юный Мрачноглаз очевидно сильнее обычного, потому что активирует боевые кличи двух существ справа и слева от себя. А золотой Магмалок растет в стагах в два раза быстрее.

Усиление стола в лейтгейме



В лейтгейме столы с мурлоками сильны не только благодаря большим характеристикам, но и благодаря тому, что могут легко заполнить стол боевыми угрозами с разными функциями. Вы можете и баффнуть себе божественные щиты, и снять божественные щиты противника. Можно обзавестись дополнительными ядами или попытаться закончить композицию противника с помощью технических карт.

В лейтгейме вы должны отказаться и от Бранна Бронзоборода, потому что он мало что делает в бою. Вместо него тоже берите какую-то самостоятельную угрозу. Продать Бранна Бронзоборода можно и в мидгейме, если вы боитесь вылететь из лобби раньше времени.

Есть четыре основных способа дополнить стол мурлоков в финальных битвах, чтобы дать себе как можно больше шансов на победу:

1. Тит Ривендер и Самоотверженная героиня





Очень сильная пара существ, особенно в золотых версиях. Достаточно только золотой Самоотверженной героини, а Тит Ривендер может быть и обычным. Хотя в идеале собрать и его золотую версию.

2. Дополнительные яды



Это самый простой способ дополнить стол мурлоков: на него нужно поставить Лирю Бесшабашного или Королеву богомолков. Чтобы Королева богомолков раскрыла себя на максимум, нужны Ворохи существ, Магмалоки или Пылающие дракономурлоки. Лирой Бесшабашный плохо работает с Самоотверженной героиней, хотя эту проблему можно решить правильным позиционированием. А если на столе есть [Прходчик тоннелей](#), то Лирю нужно баффнуть 4+ здоровья любым способом, чтобы тот не умер от массового предсмертного хрипа.

Важно

Если на столе есть Королева богомолков, постарайтесь дать ей баффы провокации и неистовства ветра. В этом случае Королева богомолков с большей вероятностью получит божественный щит в начале боя.

3. Проходчик тоннелей



Самый простой способ сбить все божественные щиты противника, если их нет у ваших юнитов. За **Проходчиком тоннелей** можно расположить Самоотверженную героиню (правее от него). А левее **Проходчика тоннелей** ставят существ с божественным щитом или Лироя Бесшабашного, если у него нет 4+ здоровья.

Вы можете поставить золотых **Проходчика тоннелей** и Тита Ривендера, чтобы победить столы с зверей с Попрыгухой или нежити с Ануб'арак. Массовой атаки часто хватит для того, чтобы избавиться от ключевых юнитов противника до того, как они реализуют перерождение и предсмертные хрипы — если всё умрет одновременно, на столе просто не будет места.

4. Драконы и Надина Красная








Вы можете передать большие характеристики Магмалока и других мурлоков Хронорму, если увидите 1-2 копии этого юнита в таверне. Сам по себе Хронорму будет даже хуже мурлоков, потому что не будет расти по статам и потеряет яд, но Хронорму станет сильнее, если поставить на поле Надину Красную. Можно сделать только одного Хронорму, чтобы Королева богомолв чаще получала божественный щит, а с хорошим заходом и весь стол можно быстро переделать из мурлоков в драконов + яды.



Позиционирование мурлоков

- Учитывайте, что нужно правильно позиционировать существ с учетом стола противника, если он известен. Ниже написаны общие правила позиционирования, но они изменятся в зависимости от того, чем играет оппонент. Например, у противника может не быть AoE или провокаций, их может быть несколько. Все это изменит правильную расстановку.



-  Ставьте **Мурлоков-полководцев** максимально справа. Если их несколько, ставьте правее того, у кого меньше здоровья.
-  Ставьте **Юного Мрачноглаза** справа от мурлока с сильным боевым кличем, который важен вам в конкретной ситуации. Если вы повторяете эффект **Ядовитого Плавника** с помощью Юного Мрачноглаза, то цели для ядов выбираются случайно. Но в приоритете будут те мурлоки, у которых яда еще нет. Так **Ядовитый Плавник** может баффнуть даже сам себя.
-  **Король Багургл** стоит максимально слева, чтобы умереть в первую очередь. Если у Короля Багургла есть провокация, его можно ставить и максимально справа.
-  Если есть **существа других рас**, которые не должны умереть или атаковать в начале боя, ставьте их слева от **Мурлоков-полководцев**.
-  **Единственную провокацию на столе** располагайте максимально справа, чтобы обыграть AoE способности противника.
-  **Бранна Бронзоборода** ставьте рядом с провокациями, чтобы обыграть AoE способности. Если провокаций нет, располагайте его между парой сильных мурлоков. Обычно Бранна ставят в шестой слот — так он и поможет обыграть AoE атаки, и с большей вероятностью переживет бой и нанесет много урона герою противника.
Другой вариант — поставить Бранна в самый левый слот, чтобы сбить божественный щит с провокации оппонента.



- 
Проходчика тоннелей чаще всего ставят в самый левый слот на столе. Только если у вас есть божественный щит или Лирой Бесшабашный, их можно расположить левее **Проходчика тоннелей**.
- 
Лирой Бесшабашный чаще всего стоит или максимально слева, или в третьем слоте слева. При наличии и Лироя, и Самоотверженных героинь сначала нужно поставить Лироев, чтобы они не получили бафф божественного щита.
- 
Самоотверженная героиня чаще всего располагается в самом левом слоте. Ее можно поставить во второй слот после **Проходчика тоннелей** или Лироя Бесшабашного. Самоотверженной героине полезно баффать провокацию, только если у вас нет **Проходчика тоннелей**.
- 
Если у всех мурлоков есть яд, позиционирование зависит от количества здоровья мурлоков. Ставьте в самый правый слот мурлока с максимумом здоровья. Чем у мурлока меньше здоровья, тем левее он должен стоять. Если вы хотите обыграть АоЕ атаки, ставьте мурлоков с максимумом здоровья через одного, а между ними мурлоков с минимумом здоровья.





Лучшие и худшие герои для мурлоков стратегии

Любой герой может играть мурлоков стратегией, даже Лорд Джараксус или Миллифисент Манашторм, если им заходят хорошие угрозы этой расы. Далее герои, которые играют мурлоками лучше или хуже в зависимости от своих сил героя.



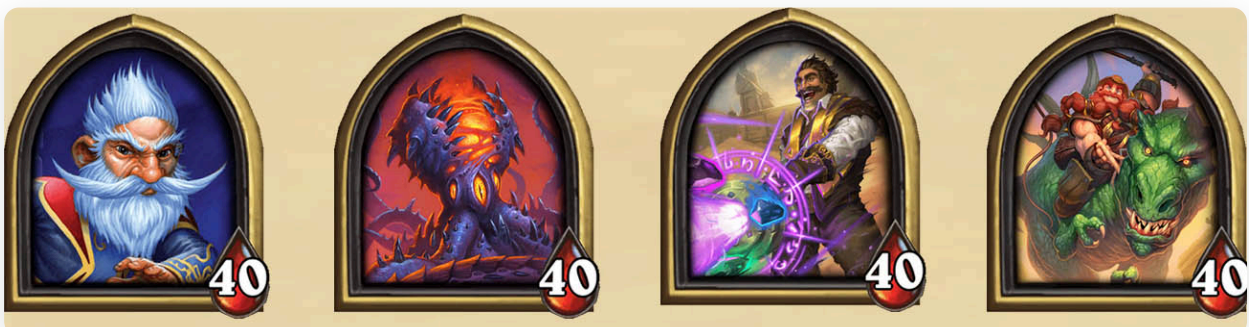
Грибомант Флургл — отлично играет через мурлоков, но не обязан делать этого с самого начала партии. Как и другие персонажи, может совершить переход в мурлок стратегию в середине игры с заходом Бранна Бронзоборода. Хотя Грибомант Флургл может достаточно просто собрать стол с ядами и без Бранна.

На любой стадии игры обращайте внимание на экономически выгодных существ, особенно Бродячего кота и Продажементалья. Их Грибомант Флургл покупает часто для того, чтобы раскатать силу героя.

Джордж Падший — хорошо играет мурлоками из-за своей силы героя. Может играть мурлоками вовсе без Бранна Бронзоборода и баффов в принципе. Главное дать мурлокам яд и божественный щит.

Джандис Барова — отлично играет мурлоками, если зайдет **Бранн Бронзобород**. Хотя на топ-4 лобби можно играть мурлоками и без Бранна. Играйте силу героя на топовые боевые кличи: **Палеомурлока-разведчика**, **Короля Багургла** и **Ядовитого Плавника**.

Механо-усилитель — отличный герой для игры мурлоками, хотя вы далеко не всегда найдете мурлоков с божественным щитом. А если видите такого мурлока, обязательно берите и старайтесь баффнуть яд или собрать из него золотую версию. Другие баффы (провокация, перерождение, неистовство ветра) не так сильны, хотя всё равно приятны.



Рено Джексон — может сыграть силу героя на Бранна Бронзоборода и усилить уже существующих мурлоков или начать играть этой расой с нуля. Другая топовая цель для силы героя: Юный Мрачноглаз. Если ничего лучше не зашло, можно сделать золотого Магмалока.

Укротитель ящеров Бранн — часто играет мурлоками, потому что гарантированно получает Бранна Бронзоборода в начале или середине партии. Но может обратиться и к другим стратегиям, если мурлоки не заходят.

Миллхаус Манашторм — не любит часто обновлять таверну, а это важно для стратегии мурлоков на всех этапах игры. Без обновлений таверны ключевых мурлоков найти сложно.

Н'Зот — сам редко играет мурлоками, зато часто зверями. А звери могут хорошо играть с мурлоками, потому что это липкая стратегия, которая вырастает до больших характеристик под конец боя. Герой станет отличным выбором в лобби и со зверями, и с мурлоками.



- **Все герои, которые делают ставку на большие характеристики** (Тамсин Роум, Нави'ла, Пират Глазастик, Пирамидон, Мутанус Пожиратель, К'Тун, Король Мукла, Аранна Звездочет и т.д.) — не любят, когда в лобби есть мурлоки, потому что все большие характеристики уязвимы для снайпа даже самым маленьким мурлоком с ядом.



Спасибо за внимание, удачи на Полях сражений!