

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

{Обновлено} Мурлок Паладин — лучший способ взять 5 ранг. Гайд по архетипу

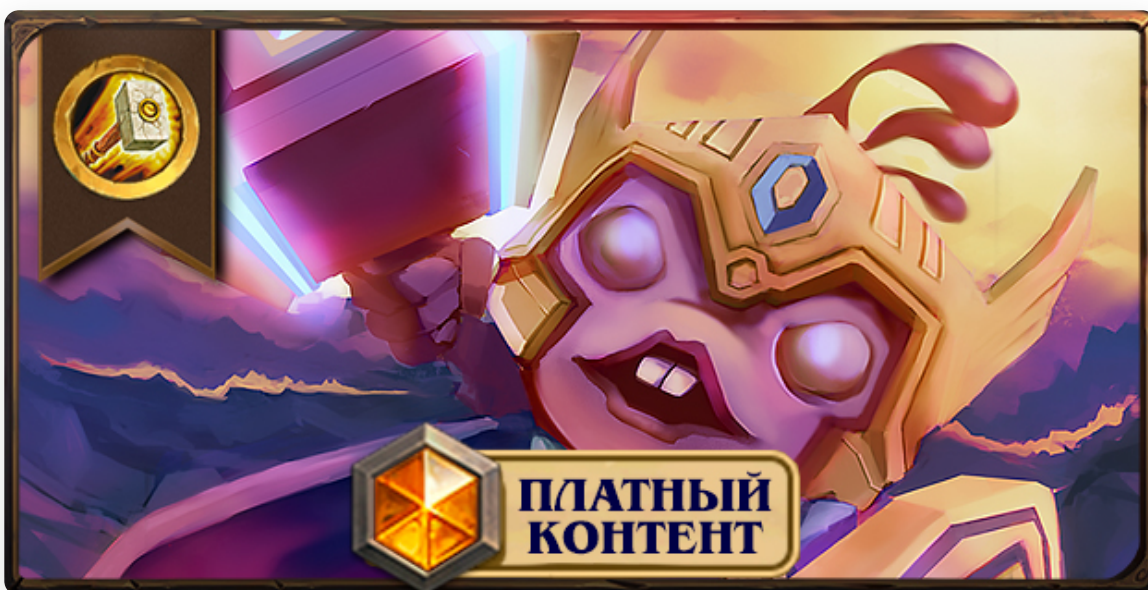
22.09.2019

Гайды

Гайды Спасители Ульдума

Мурлок Паладин

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ






Герой гайда — Мурлок Паладин. Архетип появился еще в первые дни Спасителей Ульдума, а к сентябрю стал классикой меты.

Мурлок Паладин — агрессивная колода, основанная на синергии [Призматической линзы](#) и [Приманки для рыбы](#). Благодаря этим заклинаниям Утер может заспамить стол 7 мурлоками уже к 4-5 ходам. А к 7-10 ходам — разыграть [Повара Номи](#), [Зефриса Великого](#) и [Лироя Дженкинса](#) для завершения партии.

План на игру Мурлок Паладина достаточно прост и не отличается разнообразием. Действительно, это простая и эффективная колода: она уверенно держится в тир-1 с высоким процентом побед. Особенно хорош ее винрейт на низких рангах.

Несмотря на простоту, у архетипа есть свои тонкости геймплея, муллигана и матч-апов: даже в Легенде далеко не все играют Мурлок Паладином правильно. Этот гайд подробно расскажет об особенностях игры Мурлок Паладином в мете сентябрьского сезона.

Это обновленный гайд по Мурлок Паладину, актуальный для сентябрьского рейтингового сезона. Далее полный список изменений:

-  Переработаны вступление и заключение
-  Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга" и "Стратегия игры"
-  Добавлено больше описаний актуальных матч-апов, дополнены старые

Разделы гайда:

1. Сборки архетипа

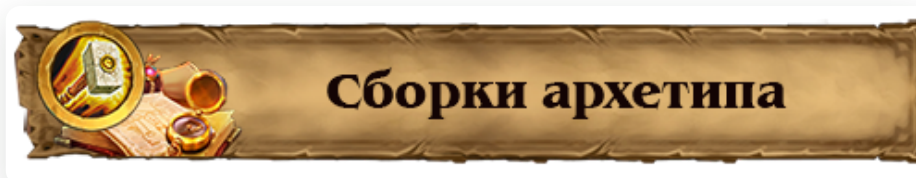


2.

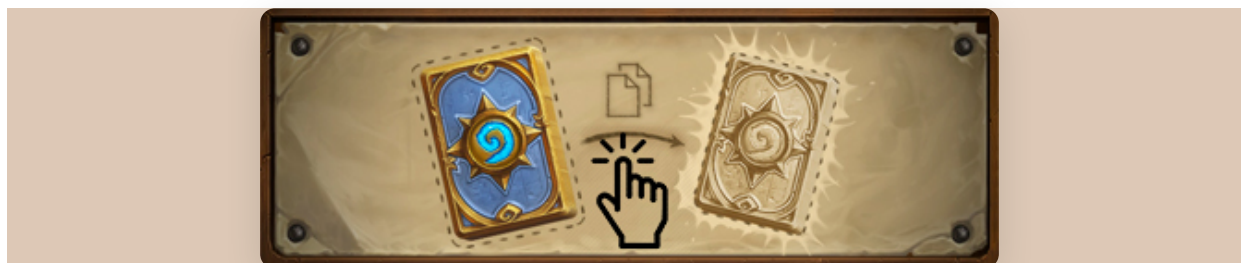
Вопросы декбилдинга

3. - Основа колоды

4. - *Оptionальные и технические карты*
5. - *Замены*
6. - *Максимально бюджетная версия*
7. *Муллиган*
8. *Стратегия игры*
 1. - *Суть архетипа*
 2. - *Начало игры (1-3ходы)*
 3. - *Середина игра (4-8 ходы)*
 4. - *Поздняя игра (после 8 хода)*
 5. - *Агро и контроль матч-апы*
 6. - *Как играть Зефриса*
 7. - *Общие полезные советы*
9. *Матч-апы*
Заключение

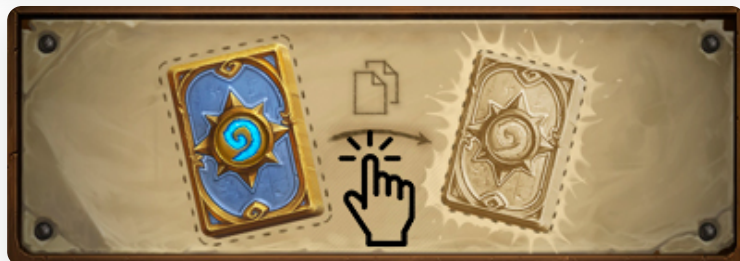
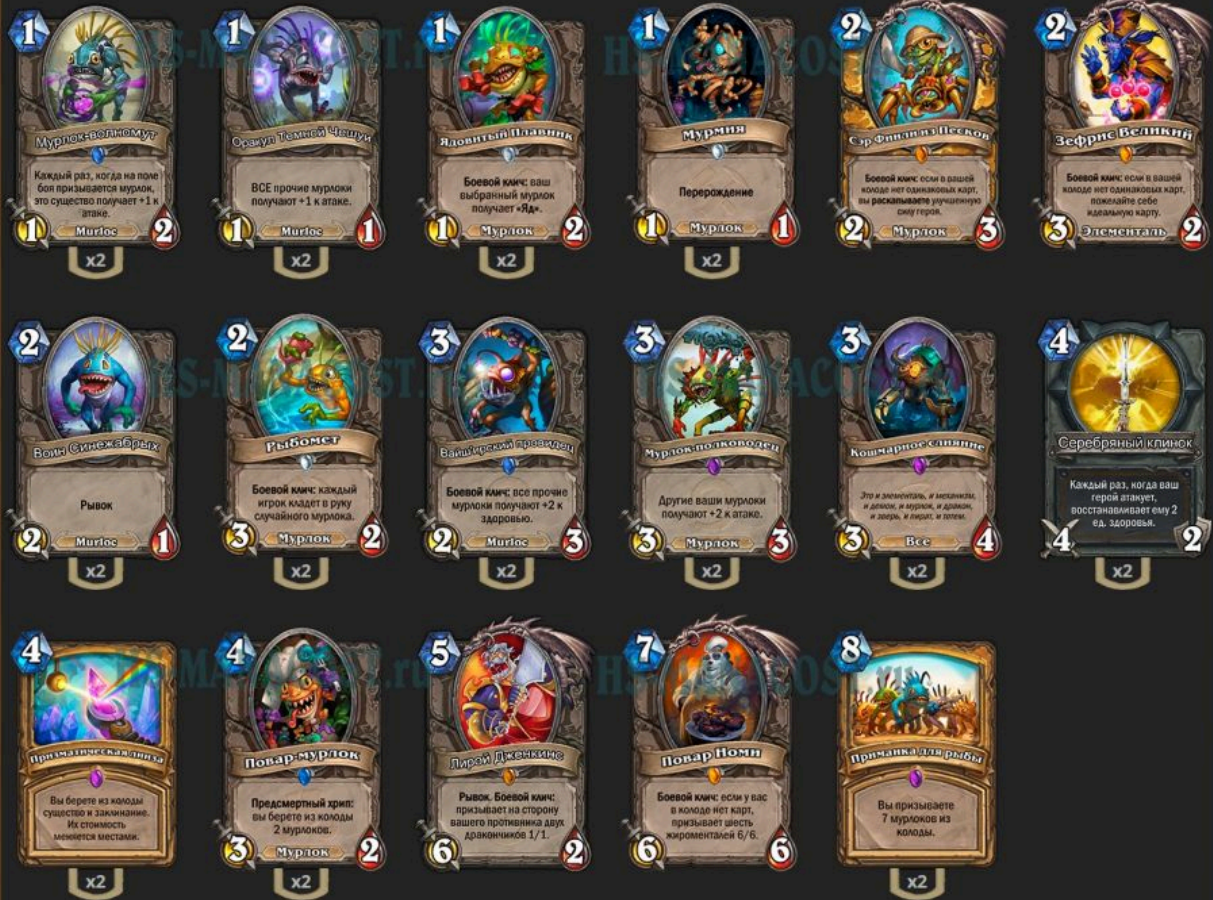


Мурлок Паладин не отличается разнообразием сборок. Почти все играют классической версией, хотя есть и несколько ее менее популярных вариаций.



Классический Мурлок Паладин

Номи Мурлок Паладин



Классическая и самая популярная сборка Мурлок Паладина до и после нерфов. Ожидайте ее, если встретите Паладина в ладдере. Выбирайте сами, если в коллекции есть все карты.

Не хватает каких-то легендарок или эпиков — не расстраивайтесь, многие из них можно заменить. Читайте в следующем разделе, как это сделать.

Мурлок Паладин от Tortue

Мурлок Паладин от Tortue





Молодой хмелевар, Мурлок-волнолов

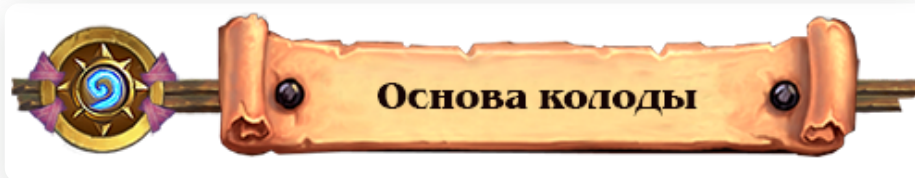
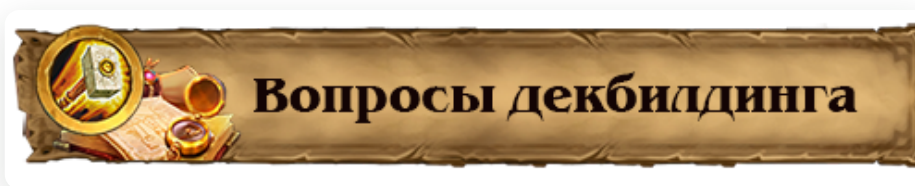
Серебряный клинок, Кошмарное слияние



- Сборка из топ-19 Легенды берет **Молодого хмелевара** — дополнительную угрозу на поздних этапах, которую можно комбинировать с **Зефрисом Великим** или **Лироем Дженкинсом**.

Также вместо **Кошмарных слияний** здесь **Мурлоки-волноловы** — последние лучше на старте, а **Кошмарные слияния** в комбинации с **Приманкой для рыбы**. Замена не меняет столь многое.

[к оглавлению](#)



Мурлок Паладин — специфичная колода с целым рядом ограничений и требованием к декбилдингу. Вы не можете брать никаких заклинаний в сборку кроме **Призматической линзы** и **Приманки для рыбы**. Вы обязаны взять почти всех коллекционных мурлоков, иначе архетипу не хватит стабильности.

В результате в основе колоды 29 карт: мурлоки, 4 заклинания, а также лучшие и единственные доступные финишеры: **Зефрис Великий**, **Серебряный клинок**, **Лирой Дженкинс** и **Повар Номи**.

Из основы колоды можно убрать пару **Кошмарных слияний** или одну копию **Серебряного клинка**. Все другие карты исключать не стоит.

Основа колоды - Мурлок Паладин (29/30)

Стоимость основы - 8840 пыли



В основе колоды нет **Сэра Финли из Песков**: мурлок силен, но не обязателен. Если в коллекции его нет, тратить 1600 чародейной пыли не нужно.

Далее о самых популярных опциональных картах Мурлок Паладина.



Мурлок Паладин - популярные тех. карты



Мурлок-волнолов — самый простой способ дополнить 30 карт в колоде. Не хватает чего-то, возьмите вместо недостающей карты **Мурлока-волнолова**. Можете взять его вместо **Кошмарного слияния** из основы колоды.

Сэр Финли из Песков — в большинстве партий это существо используется просто как 2/3 мурлок за 2 маны, что неплохо для 2 хода или **Приманки для рыбы**. Реализовать его боевой клич вы сможете в 5-10% партий, и то намного чаще лучше будет сыграть его в темп раньше, пока в сборке еще остались дубликаты. Все улучшенные силы героя хороши, но редко на поздних этапах партии, когда до конца игры осталось 1-3 хода.

Молодой хмелевар — дополнительная карта преимущественно для поздних этапов, хотя его можно сыграть и раньше, если нет другого хорошего хода. Лучше всего сочетается с **Зефрисом Великим** и **Лироем Дженкинсом**. Реже вы будете играть его на **Ядовитого Плавника** или **Повара Номи**.

Голодный краб — техническая карта для меты, в которой очень много архетипов с мурлоками: **Агро Шаманы**, **Мурлок Шаманы** и **Мурлок Паладины**. Пока что не оптимальна и брать в сборку не стоит.

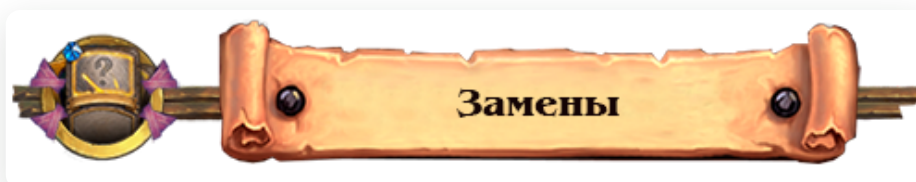
Скаковой кабан — если вы уже взяли в сборку двух **Мурлоков-волноловов**, но все еще не заполнили колоду 30 картами, дополняйте ее **Скаковыми кабанам**. Это неплохой второй дроп, который поможет бороться за стол на начальных и средних этапах.

Служитель боли — еще одна опциональная карта, которую можно взять в сборку вместо чего-то недостающего. Хорош как на старте, так и на поздних этапах, если вы как можно быстрее хотите разыграть **Повара Номи**.

Меч справедливости — оригинальная и необычная карта, которой можно дополнить колоду. Поможет обыгрывать ранние AoE и агрессивнее спамить стол.

Зиллиакс — в игре почти нет колоды, куда нельзя было бы взять **Зиллиакса**. И Мурлок Паладин не исключение. Легендарный механизм не так хорош для героя статьи, но все еще поможет в темповых матч-апах.

[к оглавлению](#)



Классическая колода Мурлок Паладина стоит более 10 тысяч чародейной пыли, но многие дорогостоящие карты в ней можно безболезненно заменить. Читайте далее, как это сделать.



Призматическая линза — заменить невозможно



Приманка для рыбы — заменить невозможно



Мурлок-полководец — заменить невозможно



Зефрис Великий — первая легендарка, которую нужно скрафтить для Мурлок Паладина. Найти похожую замену нельзя, поэтому дополняйте сборку любой картой из списка

опциональных.



Повар Номы — вторая по приоритету легендарка, нужная для Мурлок Паладина. Альтернатив точно так же нет. Можете попробовать вместо *Серебряный меч*.



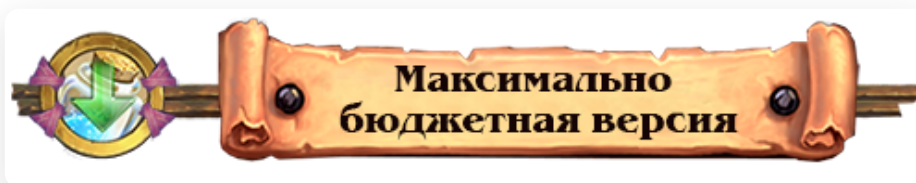
Лирой Дженкинс — третья по приоритету легендарка. Вместо него можно взять Командира Авангарда



Кошмарное слияние — не обязательная для Мурлок Паладина эпическая карта. Заменяйте *Мурлоком-волноловом* или другими опциональными картами.

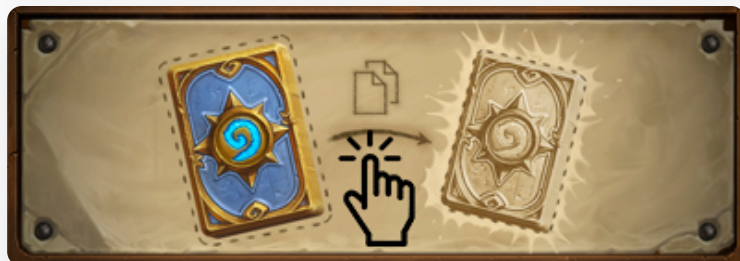
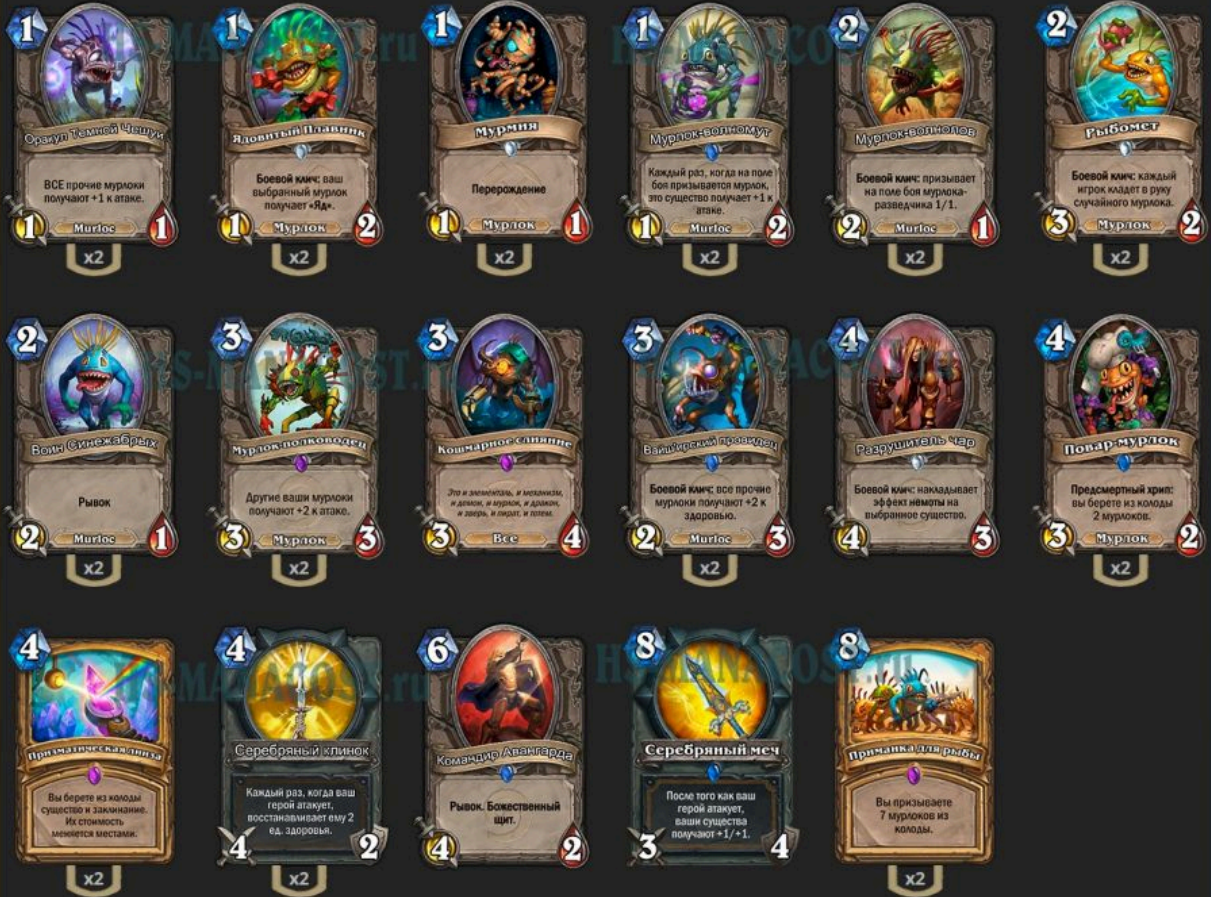


Сэр Финли из Песков — легко заменить любой картой из списка опциональных. Архетип не многое потеряет без этого существа.



Максимально бюджетный Мурлок Паладин

Максимально бюджетный Мурлок Паладин








Максимально бюджетный Мурлок Паладин стоит 3880 чародейной пыли. Такая колода подойдет для ознакомления с архетипом и игры до 10 ранга. В первую очередь крафтите [Зефриса Великого](#) и [Повара Номи](#). После — [Лироя Дженкинса](#) и второе [Кошмарное слияние](#).

[к оглавлению](#)



Муллиган Мурлок Паладина простой и почти не отличается при встрече с разными классами. Сначала его общие правила:

-  *Агрессивно ищите **Призматическую линзу**. Если этого заклинания нет в руке, скидывайте все в его поисках.*
-  *Только если вы нашли **Призматическую линзу**, оставляйте другие карты. Лучшие карты с **Призматической линзой**: **вторая Призматическая линза**, **Мурлок-волномут**, **Мурмия** или хороший второй дроп с **Монеткой**.*
-  *Если есть **Призматическая линза** и хороший первый ход, оставляйте вторые дропы: **Сэра Финли из Песков** и **Рыбомета***
-  *С идеальной рукой (**Призматическая линза** + хороший мурлок на первый ход) можно оставить и мурлоков подороже: **Мурлока-полководца**, **Вайш'ирского провидца**, **Кошмарное слияние**, **Повара-мурлока**.*
-  *Оставляйте **Ядовитого Плавника** при встрече с Жрецами и Магами, но только с **Призматической линзой***



[к оглавлению](#)





Суть архетипа

Мурлок Паладин — специфичная и своеобразная колода, построенная вокруг синергии **Призматической линзы** и **Приманки для рыбы**. Взаимодействие этих заклинаний станет ключом для победы в большинстве партий.

Первоочередная задача Мурлок Паладина в любой партии — найти **Призматическую линзу** к 4 ходу, чтобы как можно быстрее разыграть **Приманку для рыбы**. Чаще всего сделать это удастся к 5 ходу.

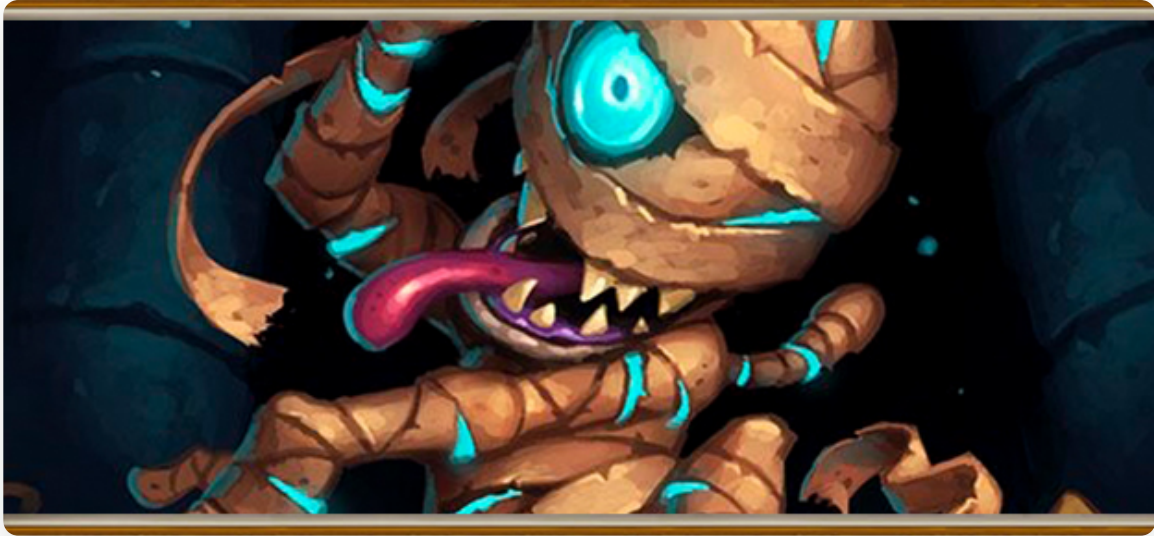
Может показаться, что архетип слишком зависим от **Призматической линзы** и вам почти никогда не будет заходить это заклинание к 4 ходу. Но статистика говорит об обратном: если агрессивно муллиганить в поисках **Призматической линзы**, вы будете находить это заклинание вовремя примерно в 6-7 играх из 10.

Даже если вы не найдете **Призматическую линзу** вовремя, шансы на победу все равно есть: вы вполне можете навязывать борьбу за стол до 8 хода, чтобы разыграть **Приманку для рыбы** из руки за ее обычную стоимость. После этого игра пойдет легче: карт в колоде останется мало, так что станут доступны поздние угрозы.

Эти поздние угрозы — **Повар Номи** и источники взрывного урона (**Серебряный клинок** и **Лирой Дженкинс**, а также часто и **Зефрис Великий**). Эти карты особенно сильны, если вы разыграете их вскоре после двух **Приманок для рыбы**: почти никогда у оппонента не будет в руке ответа на все, что вы поставите. Возможно, в его колоде и будет достаточное количество АоЕ, но не все они зайдут ему в руку быстро.

Сила Мурлок Паладина — в его темпе. Порой вы сможете реализовать все карты в колоде уже к 10 ходу или даже раньше. Мало кто поспеет за подобным.

Герой статьи играет агрессивно на любом этапе игры и почти всегда зависим от контроля стола, хотя есть и исключения. Далее в этом разделе вы узнаете, как Мурлок Паладин ведет себя на различных этапах партии, что делает с ключевыми картами, какие планы на игру может выбрать и чем отличаются агрессивные и медленные матч-апы.



Начало игры (1-3 ходы)

На начальных этапах Мурлок Паладин играет точно так же, как и любая другая мурлок колода: пытается найти хорошую кривую маны и закрепиться на столе. В сборке много мощных мурлоков для 1-2-3 ходов, благодаря которым вы сможете захватить стол или по крайней мере навязать активную борьбу.

Если противник не играет существ рано, нет особой разницы, ходите ли вы с Монеткой или без. А в темповых матч-апах намного комфортнее, когда инициатива за вами, то есть вы играете без Монетки.

На муллигане стоит заниматься поисками [Призматической линзы](#), так что идеальная кривая маны получится не всегда. Не бойтесь ставить в темп не самых лучших существ, если нет другого выбора:



На первый ход играйте [Ядовитого Плавника](#), если нет другого первого дропа. Если оппонент не сыграл существа и у него нет силы героя с 1 урона ([Маг](#), [Разбойник](#), [Друид](#)), в темп можно поставить и [Оракула Темной Чешуи](#). С Монеткой на первый ход можно ставить любое существо за 2 маны.



На второй ход не бойтесь ставить в темп [Сэра Финли из Песков](#), [Молодого хмелевара](#) или даже [Зефриса Великого](#), если нет других вариантов. Играйте силу героя только в крайнем случае. [Зефриса Великого](#) можно придержать в руке, только если там уже есть [Призматическая линза](#) и вы играете против медленного оппонента. Во всех других случаях ставьте его в темп, если нет других опций.



На второй ход Мурлок Паладин способен совершить первый темповый ход: поставить [Вайш'ирского провидца](#) или [Мурлока-полководца](#). Они сильны, если на столе есть хоть какие-то другие мурлоки. Но если стол пуст, обычно эти "тройки" все равно нужно ставить в темп, если нет других ходов лучше.

В некоторых ситуациях Мурлок Паладин может победить рано и вовсе без [Призматической линзы](#), поймав противника на плохом заходе карт. С идеальной кривой маны ваши мурлоки быстро "засноуболлят" стол, получают огромные характеристики и сметут оппонента.



Середина игры (4-8 хода)

На средних этапах, начиная с 4 хода, Мурлок Паладин может делать то, ради чего и создана его колода: играть **Призматическую линзу** и сразу после **Приманку для рыбы**. Обычно до розыгрыша **Приманки для рыбы** лучше убрать со своей половины максимум существ, чтобы достать из колоды как можно больше новых угроз.

Обратите внимание, что с помощью **Приманки для рыбы** можно призвать **Воинов Синезабрых** — они помогут совершить ключевые размены или нанести больше урона по герою противника. Не завершайте ход сразу же после розыгрыша **Приманки для рыбы**.

С помощью **Призматической линзы** вы можете достать вторую копию **Призматической линзы**. Обычно это незначительно влияет на темп: на следующий ход вы сможете сыграть вторую копию заклинания и уже точно достать **Приманку для рыбы**. Почти всегда заклинания будут намного дешевле, только в самых неудачных ситуациях вы достанете их вместе с **Поваром Номи** и не сможете разыграть тут же. Но это редкая ситуация.

Если **Призматическая линза** не зашла к 4-5 ходам, не отчаивайтесь: вы все еще можете победить. Обычно в подобных ситуациях в руке есть или будет **Приманка для рыбы** к 8 ходу. Ваша задача — не потерять стол до этого момента. Часто вы сможете оказывать достаточное сопротивление до 8 хода: помогает **Серебряный клинок**, источники дополнительных ресурсов (**Повар-мурлок** и **Рыбомет**). Не бойтесь играть в темп карты, которые не приносят максимум выгоды: **Зефриса Великого**, **Сэра Финли из Песков**, **Лироя Дженкинса** и даже **Повара Номи**, если нет других вариантов сохранить присутствие на столе и не потерять контроль. Потерять эти карты лучше, чем потерять стол.

После того, как вы сыграете первую **Приманку для рыб**, игра станет намного проще. Вы не только поставите много угроз на стол, с которыми оппоненту придется что-то делать, но и существенно опустошите свою колоду, увеличив шансы на хорошие "топдеки". Обычно после первой **Приманки для рыбы** в руку быстро приходит вторая копия или **Призматическая линза**. С высокой вероятностью становится доступен боевой клич **Зефриса Великого**, который даст вам любой необходимый инструмент, если сыграть карту правильно.

Разыграв вторую [Приманку для рыбы](#), вы наверняка уберете из колоды всех мурлоков, оставив там только лучшие "топдеки". Читайте, как ими распорядиться, далее.

[к оглавлению](#)



Поздняя игра (после 8 хода)

Поздние этапы партии для Мурлок Паладина наступают рано: в идеале он может прийти к усталости уже на 7-8 ходах как раз под [Повара Номи](#) — последнюю волну атаки. У многих колод вовсе нет ответа на стол, полный 6/6 угроз, так что ваша задача — разыграть эту карту и не умереть в ход оппонента. А даже если ответ на [Повара Номи](#) есть у оппонента ([Потасовка](#), [Кольцо льда](#) + [Вестник рока](#)), он часто потратит все AoE ранее для зачистки мурлоков. [Повар Номи](#) — хороший финишер, но часто излишний. Многие партии вы будете заканчивать раньше.

На поздних этапах сильны источники взрывного урона: [Серебряный клинок](#), [Лирой Дженкинс](#) и [Зефрис Великий](#). Обычно мурлоки до этого смогут нанести неплохое количество урона по оппоненту, так что оружие, рывки и взрывной урон без проблем закончат партию если не за один, то за несколько ходов.

Часто вы не сможете разыграть весь взрывной урон за один ход, так что учитесь "сетапить летал", то есть планировать убить оппонента в течение нескольких ходов. Учиться делать это с Мурлок Паладином особенно просто: на поздних этапах вы легко сможете предсказывать "топдеки", так как в колоде останутся только наносящие урон карты и [Повар Номи](#). Обычно у вас получится добить оппонента, комбинируя взрывной урон с давлением со стола: там могут остаться несколько мурлоков и другие существа.

Уникальную роль на поздних этапах играет [Зефрис Великий](#). Подробнее о нем чуть позже. А сейчас стоит уделить внимание специфике агро и контроль матч-апов.



Зефрис Великий не даст летального урона в этой ситуации, поэтому лучше сыграть **Лироя Дженкинса** — пока на столе нет провокаций или Маг не разыграл **Ледяную преграду**. Уже на следующий ход **Зефрис Великий** поможет найти гарантированный летал в обход любых действий противника.



Агро и контроль матч-апы

Мурлок Паладин часто играет на своей волне, не обращая особого внимания на действия противника. Его задача — заспамить стол мурлоками, а уже потом разбираться, как оппонент ответит на это.

В **агрессивных матч-апах** вы одержите победу уже после первой **Приманки для рыбы**: у оппонента не будет AoE способностей, чтобы ответить на полный стол мурлоков. Единственная угроза — так сильно отстать по темпу до этого, что враг убьет вас раньше. Сначала нужно потратить 4 маны на **Призматическую линзу**, после ход на **Приманку для рыбы** и ждать следующего: только что призванные мурлоки не окажут никакого влияния на стол, особенно если вам не повезет на **Воинов Синежабрых**.

Чтобы не умереть до того, как вы реализуете **Приманку для рыбы**, играйте максимально темпово: с первых ходов ставьте максимум характеристик на стол, забудьте о герое оппонента, если доступны выгодные размены или хотя бы размены 1 к 1. Не бойтесь ставить в темп **Зефриса Великого**, **Вайш'ирского провидца** и другие карты, если нет действий лучше.

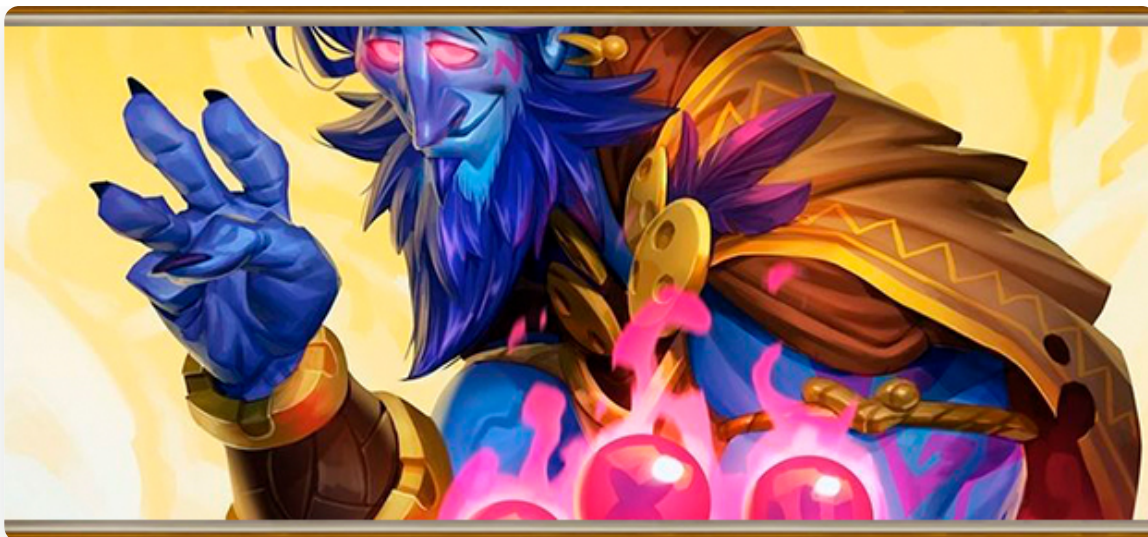
В **контроль матч-апах** одной **Приманкой для рыбы** все часто не закончится. Постарайтесь выманить первую АоЕ зачистку еще до розыгрыша ключевого заклинания, "засноуболлив" преимущество ранее с помощью мурлоков из руке. Пусть противник потратит ремувалы на **Мурлока-волномута**, **Мурлока-полководца** и угрозы под баффом **Вайш'ирского провидца**. После этого вынуждайте его отвечать снова уже на **Приманку для рыбы**.

Важно знать, какие ремувалы есть в распоряжении противника. Например, у Мага нет никаких АоЕ до 6 хода, так что нужно постараться сыграть **Приманку для рыбы** до этого момента. Бояться АоЕ способностей противника не нужно: вынуждайте его отдавать их. Чаще всего они закончатся раньше, чем доступные вам угрозы. И все же по возможности ставьте такой стол, с которым не справится ожидаемый АоЕ эффект, например, **Тропа войны**, **Снежная буря**. **Реликвиевед Рено**, **Взрывная ловушка** и так далее.

После двух волн **Приманок для рыбы**, вы сможете закончить партию с помощью или взрывного урона, или с помощью **Повара Номи**. Оба финишера часто ненадежны на 100%, потому что их можно обыграть исцелением или АоЕ, но или одного, или другого у оппонента в руке может уже не остаться. Ваша задача — определить, к чему противник более уязвим, а ваша игровая ситуация более предрасполагает.

Например, не всегда после двух **Приманок для рыб** в колоде останется мало карт. Там все еще могут быть **Зефрис Великий**, два **Серебряных клинка**, **Лирой Дженкинс**, **Повар Номи** и **Призматическая линза**. В этом случае вы не скоро разыграете **Повара Номи** и дадите оппоненту возможность найти ответ на 6/6 стол или просто победить вас ранее. Планируйте закончить партию раньше с помощью взрывного урона.

И наоборот, если у оппонента много здоровья или вы ожидаете, что в руке есть какое-то исцеление, взрывной урон может быть не столь эффективным. В этом случае постарайтесь найти с **Зефриса Великого** какую-то тяжелую угрозу, например, **Тириона Фордринга**. Выманивайте ремувалы ранее, чтобы закончить партию с **Поваром Номи**.



Как играть Зефриса

Зефрис Великий — мощный инструмент в распоряжении Мурлок Паладина, доступный после розыгрыша **Приманок для рыбы**. Следите за оставшимися картами в колоде, чтобы знать, когда боевой клич этой карты будет активен. Существо подсвечивается в руке желтым, если выполнено условие для боевого клича, но об этом просто забыть. Надежнее проверять вторые копии карт по памяти или с помощью **DeckTracker**.

Не забывайте, что **Зефрис Великий** старается дать вам то, что вы сможете разыграть на оставшуюся ману. Только если вы сыграете его так, что свободной маны не останется, он с высокой вероятностью предложит следующий ход, хотя если есть хорошие цели, то может дать **Лунный огонь**, **Удар в спину** или **Немоту**.

Манипулируйте **Зефрисом Великим**, перед его розыгрышем вы должны точно знать, какие 1-2 карты он предложит и что вы точно хотите. Например, если вы хотите заморозить полный стол противника **Кольцом льда**, нужно потратить ману до этого, чтобы после розыгрыша **Зефриса Великого** у вас осталось 3 маны. Если вы разыграете **Зефриса Великого** с 10 маны, он вряд ли даст **Кольцо льда**, но предложит **Круговерть Пустоты**.

У **Зефриса Великого** много функций в колоде Мурлок Паладина. Самая популярная — дать дополнительный источник взрывного урона для летала. Ваша задача — знать основные карты классического и базового наборов, которые могут дать летал.



- Больше всего урона за 0 маны: **Лунный огонь**
- Больше всего урона за 1 маны: **Ожог души**
- Больше всего урона за 2 маны: **Потрошение**
- Больше всего урона за 3 маны: **Выброс лавы, Спустить собак** (если много существ на столе)
- Больше всего урона за 4 маны: **Огненный шар**
- Больше всего урона за 5 маны: все еще **Огненный шар**
- Больше всего урона за 6 маны: **Гнев карателя** (если стол пуст)
- Больше всего урона за 7 маны: **Кровавый вой**
- Больше всего урона за 8 маны: все еще **Кровавый вой**
- Больше всего урона за 9 маны: **Король Круш**
- Больше всего урона за 10 маны: **Огненная глыба**

Вы всегда получите карту для летала, если он возможен. Чаще всего это **Ожог души, Выброс лавы** и **Огненный шар** — простые и дешевые способы нанести много урона.



Есть много условий, благодаря которым летал возможен в других условиях. Например, если на столе есть какие-то существа, их можно баффнуть **Диким ревом** или **Жаждой крови**. Также вы можете дать немоту ключевым провокаторам оппонента и найти летал таким способом. Реже летал дадут **Благословение силы**, **Мурлок-полководец** и **Безликий манипулятор**.

Порой даже Мурлок Паладину нужно играть **Зеффриса Великого**, чтобы вернуться в игру. В этом помогут многочисленные AoE эффекты и другие технические карты. Помните о них важно, чтобы точно предсказать, что вы получите.





Если нужно больше источников давления, обратите внимание в первую очередь на [Тириона Фордринга](#) — лучший восьмой дроп. Если разыграть [Зеффриса Великого](#) так, чтобы он дал вам хороший следующий ход для давления, вам могут предложить [Алекстразу](#), [Изеру](#), [Вайтмейн](#) и даже [Смертокрыла](#). Считайте количество существ на столе. Если сходится мана, вы получите темпового [Морского великана](#).

Хотите узнать больше о механике [Зеффриса Великого](#) и о том, как играть эту карту, посетите этот материал.

[К оглавлению](#)



Общие полезные советы



Мурлок Паладин — достаточно стабильная колода, чтобы держаться среди тир-1, но он все еще может обыграть сам себя. Порой [Призматическая линза](#) и [Приманка для рыбы](#) не будут заходить в руку или вы будете добирать в руку с [Призматической линзой Повара Номы](#). Смиритесь с тем, что возможны как очень удачные, так и очень неудачные заходы карт.



Сэр Финли из Песков — в первую очередь 2/3 мурлок за 2 маны, и только в редких ситуациях вы должны играть его так, чтобы получить новую силу героя. Не держите его в руке на начальных этапах никогда, даже на средних порой лучше сыграть это существо в темп.



Если звезды сошлись и вы играете *Сэра Финли из Песков* без дубликатов в колоде, обратите внимание в первую очередь на силы героя *Чернокнижника* и *Охотника*. Первая поможет приблизиться к *Повару Ному*, а вторая — реализовать план на игру через взрывной урон.





Ядовитый Плавник — единственный ультимативный ремувал, доступный Мурлоку Паладину. Но реализовать его сложно без *Воина Синежабрых* в руке. Если вы ожидаете тяжелую угрозу (матч-апы с Жрецами, Магами, контроль и медленными мидрейндж колодами), есть смысл приберечь *Ядовитого Плавника* в руке. В темповых поединках не жалейте этот первый дроп: им можно баффать любого мурлока или даже ставить в темп на первый ход, если нет других ходов.





Не бойтесь ставить *Рыбомета* ни при каких условиях. Но ожидайте, что противник может получить что-то неплохое. Хуже всего, если Зефрис архетип получит *Сэра Финли из Песков* или любой противник *Склизкого хлюпня*. В любом случае обыгрывать эти вероятности не нужно. Мурлок Паладин может получить намного больше полезных опций с *Рыбомета*, включая *Удильщица из Клоаки*, *Бесплотного удильщика*, *Шрамурлока* и другие карты, которые есть в его колоде.



 Следите за оставшимися картами в колоде. Это особенно важно, поскольку в колоде есть *Зефрис Великий* и *Сэр Финли из Песков*, а также *Приманка для рыбы* — вы должны точно понимать, сколько мурлоков призовете, какой шанс получить *Воина Синежабных* и так далее. Помогает следить за картами в колоде *DeckTracker*.

 Даже если в колоде не осталось заклинаний, вы все еще можете играть *Призматическую линзу*, чтобы достать из колоды одно существо. Это поможет быстрее прийти к усталости и разыграть *Повара Ном* или просто обзавестись дополнительными ресурсами.

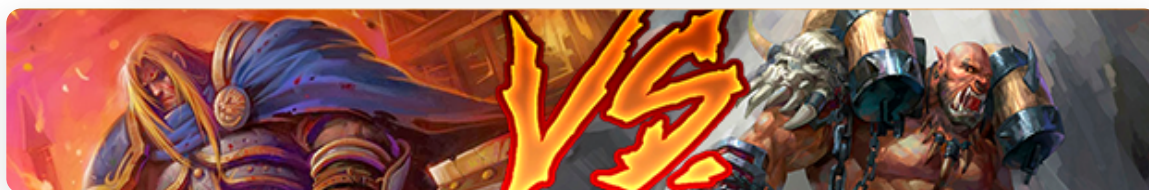
 Обратите внимание на правильный порядок действий. Он особенно важен, когда вы играете *Вайш'ирского провидца*: важно баффнуть максимум существ до или после разменов в зависимости от обстоятельств.

 Если вы хотите разыграть за один ход *Приманку для рыбы* и *Вайш'ирского провидца*, сделать это можно несколькими способами. Первый — в колоде осталось 6 и менее мурлоков, так что на столе будет место для дополнительного мурлока. Второй — не совершайте размен существом на столе до розыгрыша *Приманки для рыбы*. Третий — рассчитывайте, что призовете *Воина Синежабных* и разменяетесь им.



- Обратите внимание на порядок действий. В этой ситуации вы не можете обыграть **Взрывную ловушку** с **Набора охотника**, но эту небольшую вероятность стоит учитывать. Сначала разыграйте **Призматическую линзу**, а уже после атакуйте по герою противника. Иначе вы доберете слишком много карт с **Поваров-мурлоков**, так что **Призматическая линза** сожжет **Приманку для рыбы**.

[к оглавлению](#)



Контроль Воин — напряженный матч-ап, но не безнадежный. Если сыграете максимально темпово, сможете подловить оппонента на отсутствии AoE зачисток к выходу **Повара Номи** или даже раньше. Давить противника нужно со стола, взрывной урон может помочь закончить партию, но делать на него основную ставку не стоит. Постарайтесь выманить **Потасовку** на мурлоков, чтобы ее не хватило для **Повара Номи**. Для этого пытайтесь баффать нескольких опасных мурлоков **Вайш'ирским провидцем** так, чтобы их не убивал прокаст **Тропы войны**.

Полезно раскапывать **Тириона Фордринга** с **Зефриса Великого**: у Воинов сейчас реже встречаются ремувалы оружия, а если они и есть, он может потратить их раньше на **Серебряный клинок**.

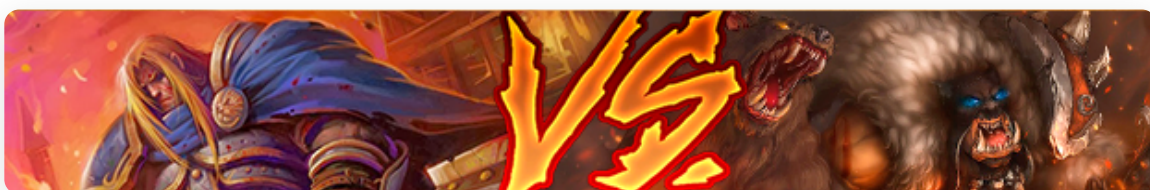
Агро Воин — постарается продавить до того, как вы разыграете **Приманку для рыбы**. Продержитесь до этого момента, не получив слишком много урона — победите. Если разыграете **Приманку для рыбы**, скорее всего, Воин откажется от контроля стола и перейдет в финальное наступление. Вы можете или убить противника раньше, или постараться пережить весь его взрывной урон. Первый вариант проще и эффективнее.



В зеркальном матч-апе двух **Мурлок Паладинов** многое решает заход нужных карт в руку. У кого будет лучше кривая маны и раньше появится **Призматическая линза**, тот и получит серьезное преимущество. На начальных этапах больше разменивайтесь, особенно перед 3 ходом противника, когда появляются первые баффы мурлоков.

Если на старте нет **Призматической линзы**, но есть хорошая кривая маны, попробуйте сыграть агрессивно и продавить оппонента рано.

При встрече с **Холи Паладином**, играйте агрессивно со старта. Пользуйтесь тем, что первые мощные АоЕ у оппонента появятся с 6 хода. Чтобы обыграть **Уменьшающий луч**, приберегите в руке **Оракула Темной Чешуи** или **Мурлока-полководца**: они баффнут 1/1 угрозы. Постарайтесь не подставиться под **Освящение** на 4 ход, а на поздних этапах помните, что у Холи Паладина будет **Зефрис Великий**.



Зефрис Охотник — удобный противник, но в матч-апе есть свои тонкости. Единственный ответ Рексара на полный стол мурлоков — **Взрывная ловушка**. Важно оценивать ваши риски, если Охотник разыграл секрет на полный стол. Если он разыграл секрет, который оставил в руке с муллигана, это с высокой вероятностью **Взрывная ловушка**. Также у противника наверняка будет этот секрет, если была разыграна **Подопытная №9**. Намного меньше вероятность, если Охотник получит секрет с **Набора охотника**, не обыгрывайте в этом случае **Взрывную ловушку**.

Как обыграть **Взрывную ловушку**? Если на столе только мурлоки с 1-2 здоровья, не атакуйте по герою противника. Ждите, пока Охотник поставит что-то на стол, после вы сможете разменяться и баффнуть стол Вайш'ирским провидцем. Если баффа здоровья нет, вы можете рисковать в надежде, что Охотник не нашел ключевой секрет.

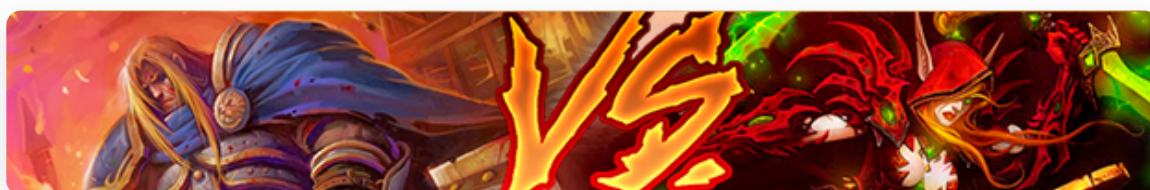
Начиная с 7 хода и далее, Охотник сможет зачистить стол с помощью **Зефриса Великого**. Не обыгрывайте эту карту, потому что ее только одна копия в колоде.



В подобной ситуации Охотник явно дал понять, что он разыграл **Взрывную ловушку**. Поскольку в руке есть **Вайш'ирский провидец**, вы можете подождать, пока Охотник поставит что-то на стол. После вы разменяетесь самым слабым мурлоком и баффните стол, чтобы ни один мурлок не умер от AoE на 2 урона.



Квест Друид начинает медленно, так что вы сможете "засноуболить" стол рано. Постарайтесь поставить так много угроз, чтобы Друид отдал **Звездопад** или **Размах** до выхода **Приманки для рыбы**. Уже после это заклинание поставит точку в противостоянии. Постарайтесь реализовать **Вайш'ирского провидца**, чтобы вывести ключевые угрозы из зоны поражения AoE способностей. Берегите **Ядовитого Плавника** для ответа на 6/6 провокатора или другую крупную угрозу. Не ставьте его в темп без баффов, так как он легко умрет от **Звездопада**.



Темп Разбойник ничего не сделает с **Приманкой для рыбы**, но важно не умереть до этого момента. Боритесь за стол всеми силами, ставьте как можно больше характеристик и ждите **Призматической линзы**. После постарайтесь быстрее закончить партию, потому что даже без стола Разбойник сможет добить вас рывками, взрывным уроном и оружием.

Ядовитый Плавник станет отличным ответом на **Эдвина ван Клифа**, но мурлока нужно отдавать раньше, если это поможет в борьбе за стол. Например, чтобы разменяться даже с 3/3 угрозой мелким мурлоком, не жалко отдать **Ядовитого Плавника**.

Квест Разбойник также не играет АоЕ, но может что-то получить с помощью генераций карт других классов. Обыгрывать вы в любом случае ничего не можете, так что играйте так, как будто никаких АоЕ способностей нет.



Квест Шаман — со старта достаточно медленный, особенно если не найдет **Элементалю песчаной бури**. У противника нет ответа на **Приманку для рыбы**, разве что он может замедлить вас **Ментальным техником** или **Элементалем песчаной бури** под улучшенной силой героя.

Не затягивайте партию до 7-9 ходов, если получится рано найти **Призматическую линзу**. Шаман может доставить много проблем **Дрыжеглотом**, **Озорной изобретательницей** и другими дорогостоящими комбинациями.

Не играйте слишком агрессивно. Порой важно выгодно разменяться с угрозами Шамана, чтобы тот не вернул в руку ключевую карту с помощью **Трясинника**.

На поздних этапах пользуйтесь отсутствием у Шамана исцеления: вы можете полагаться на взрывной урон, даже если потеряете стол. Но противник может восстановить здоровье **Жизнесосом** или раскопать исцеляющее заклинание — обыгрывать это нужно не всегда, но важно помнить.



Рено Маг уязвим в первые 5 ходов: у него нет АоЕ способностей, только точечные ремувалы и способы задержать вас. Постарайтесь сохранить **Ядовитого Плавника** для **Вестника рока**, но можно отдать его для зачистки **Звездочета Луны** и других ранних дропов с высоким здоровьем.

Перед 6 ходом Мага постарайтесь сгенерировать как можно больше здоровья на игровом поле, чтобы обыграть **Реликвиеведа Рено**. Помогает **Вайш'ирский провидец**: баффы здоровья хороши в этом матч-апе.

Игра может затянуться, вам помогут в первую очередь источники взрывного урона: у Мага мало исцеления и провокаций, так что его можно будет продавить оружием, **Лироем Дженкинсом** и **Зефрисом Великим**. В крайнем случае можно положиться и на **Повара Номи**, но у Мага есть ответы на полный стол 6/6.

Опасны секреты Мага. **Антимагия** может заблокировать **Призматическую линзу** или **Приманку для рыбы**. Если вы начали без **Монетки**, поделаться с этим ничего нельзя. Если с

Монеткой — обязательно берегите ее, чтобы сыграть перед [Призматической линзой](#) или [Приманкой для рыбы](#).

[Огненный оберег](#) обыгрывается так же, как и [Взрывная ловушка](#): постарайтесь баффнуть мурлоков до 4+ здоровья. Если не получается — атакуйте тем мурлоком, у которого больше всего атаки.



Комбо Жрец — в этом матч-апе важно реализовать [Ядовитого Плавника](#). Яд поможет убрать со стола угрозу под баффом, Раненого рубаку и другие крупные угрозы. У Жреца не так много ответов на [Приманку для рыбы](#), разве что он может дать [Массовое рассеивание](#) или [Немоту](#) на ключевого мурлока, который дает баффы. Но характеристик на столе все еще останется много, так что вы сможете задавить противника. Не теряйте стол рано, рассчитывайте на то, что [Приманка для рыб](#) сделает свое дело. Однако при хорошем заходе и малом здоровье мурлоков, Жрец может зачистить их связками с [Яростным пиромантом](#).

Если вы не можете убить угрозу Комбо Жреца, попробуйте хотя бы атаковать ее своими существами, чтобы оставить меньше здоровья. Делайте это, если при этих разменах ваши угрозы не умрут. Так вы обыграете мощные баффы Комбо Жреца.



Зоолок — темповый противник, который может легко захватить стол рано, пока вы разыгрываете [Призматическую линзу](#) и [Приманку для рыбы](#). Если успеете заспамить стол мурлоками раньше, остается только убрать со стола [Ковер-самолет](#), а возможно и [Морских великанов](#) — единственные способы Зоолока вернуться в игру.

Как можно быстрее определите, играете ли вы с обычным Зоолоком или с Зефрис Зоолоком. Второй архетип может зачистить [Приманку для рыбы](#) с помощью [Потасовки](#), [Круговерти Пустоты](#) и других AoE.

[к оглавлению](#)



Мурлок Паладин — эффективная и простая колода, удобная для быстрого взятия рангов в ладдере. Но играть ею "на автопилоте" можно не всегда: на поздних этапах вы столкнетесь со сложным выбором и непростыми решениями.

Архетип чувствует себя комфортно в мете и порадует любителей быстрых партий. Также Мурлок Паладин придется по вкусу тем, кто ищет уникальный геймплей: ранее в Hearthstone не было колод с подобной механикой.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!