

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Патч 12.3 ноябрь) Жрец на воскрешении. Подробный гайд по архетипу.

05.11.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Жрец на воскрешении. Подробный гайд по архетипу.



Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители kolodahearthstone.ru

Жрец — один из аутсайдеров меты Проекта Бумного дня, однако герой сегодняшней статьи исправил ситуацию и доказал, что класс все-таки может показывать стабильные достойные результаты в мете.

Героя сегодняшней статьи можно назвать по-разному: Биг Жрец, Жрец на воскрешении, ОТК Жрец, Ресуррект Прист, Жрец с [Клонодельней Зерека](#), [Малигос Жрец](#) и так далее. Как бы вы ни называли эту колоду, ее суть всегда одна: масса усиливающих заклинания существ, эффектов воскрешения и, конечно же, [Взрыв разума](#), с помощью которого архетип наносит более 30 урона за ход с пустого стола.

Изобретатель этой колоды — Savjz, а популяризировал Жреца и ознакомил его с широкими массами Asmodai, добравшийся до топ-1 легенды с этой колодой. Несмотря на свою популярность, Жрец на воскрешении — колода не для каждого. Мало того, что она достаточно дорога, она также и сложная. Кто-то называет этот архетип одним из самых сложных в мете Бумного дня.

Изменения баланса не повлияли на Жреца напрямую: колоды все те же, те же сильные и слабые стороны. Жрец на воскрешении силен против Охотника на хрипах, Чернокнижников и медленных колод в целом. Важная особенность колоды — она может победить любого на восьмом ходу через удачную [Клонодельню Зерека](#). Слабые стороны архетипа, как и всегда, матч-апы с агро колодами, но у колоды есть возможности улучшить эти противостояния. Как это сделать — читайте далее.

Из гайда вы также узнаете, как правильно играть Жрецом на воскрешении: оптимальная сборка и способы ее изменения, муллиган, основы геймплея, поведение в типовых матч-апах меты и многое другое.

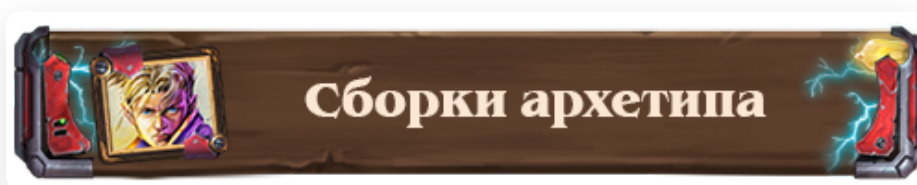
Разделы гайда:

- [Сборки архетипа](#)



• [Вопросы декбилдинга](#)

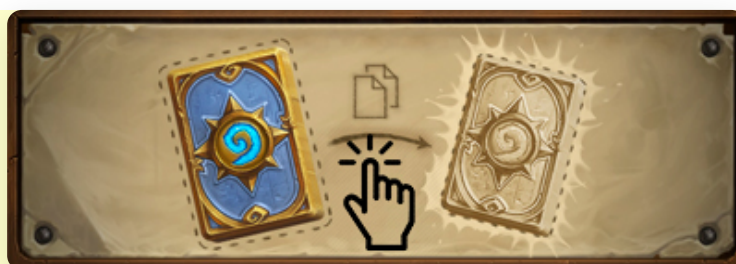
- - *Основа колоды*
- - *Оptionальные и технические карты*
- - *Замены, как сделать колоду дешевле*
- - *Максимально бюджетный Жрец на воскрешении*
- *Муллиган*
- *Основы геймплея*
- - *ОТК комбинация*
- - *“Рено-эффекты”*
- - *Что делать до комбинации*
- *Стратегия игры*
- - *13 советов, о которых должен знать каждый*
- *Карты со случайным эффектом*
- *Матч-апы*
- *Заключение*



Жрец на воскрешении — специфичная колода с ограниченным пространством для декбилдинга. Вы не можете брать в сборку большое количество существ из-за [Клонодельни Зерека](#) и [Сущности тени](#). Выбор среди заклинаний невелик, поскольку у Жреца попросту немного подходящих опций.

В результате различных сборок Жреца на воскрешении мало. Большая часть ладдера играет версией от Asmo из топ-1 легенды, эта же колода считается самой сильной. Другие вариации встречаются реже и отличаются лишь несколькими не столь значительными картами. Часто эти вариации — старые версии архетипа от Asmodai или Savjz.

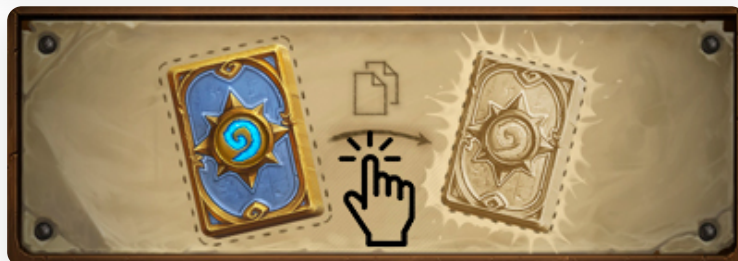
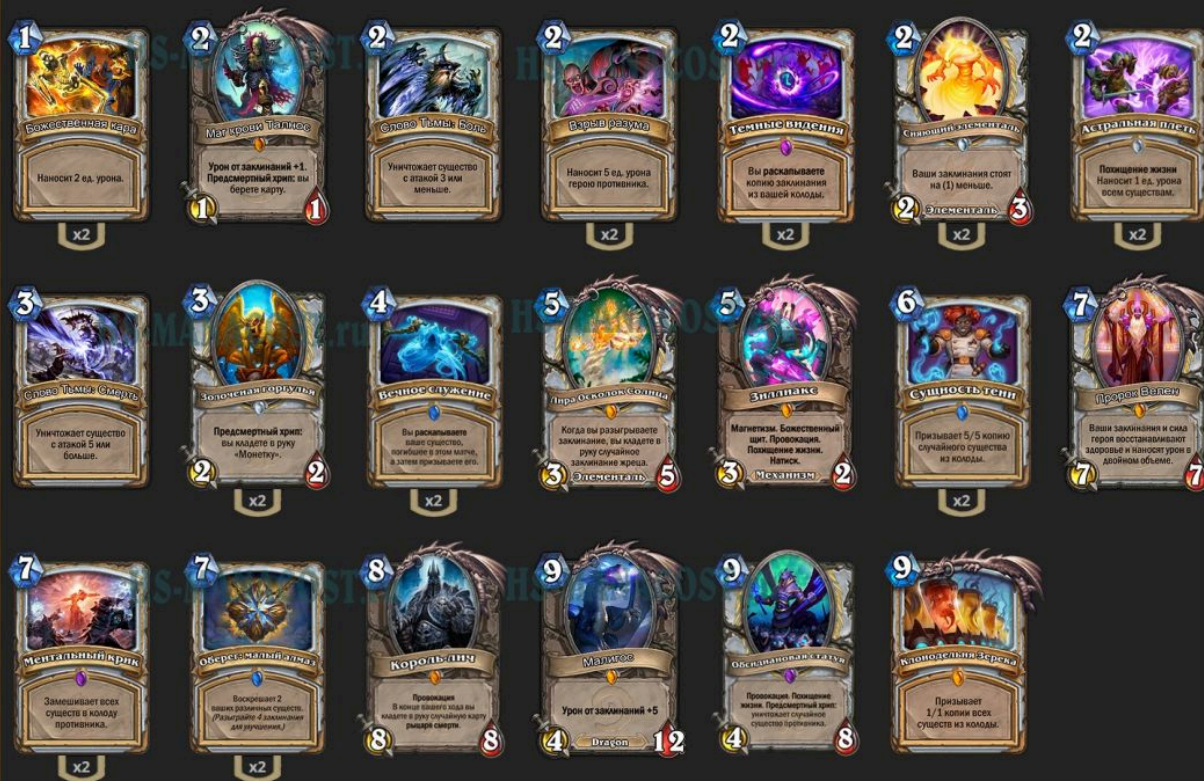
Zalae не так давно предложил анти-агро Жреца на воскрешении, которого вы также найдете в этом разделе.



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

Жрец на воскрешении от Asmodai

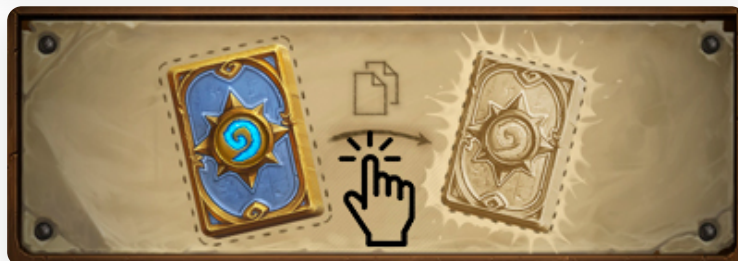
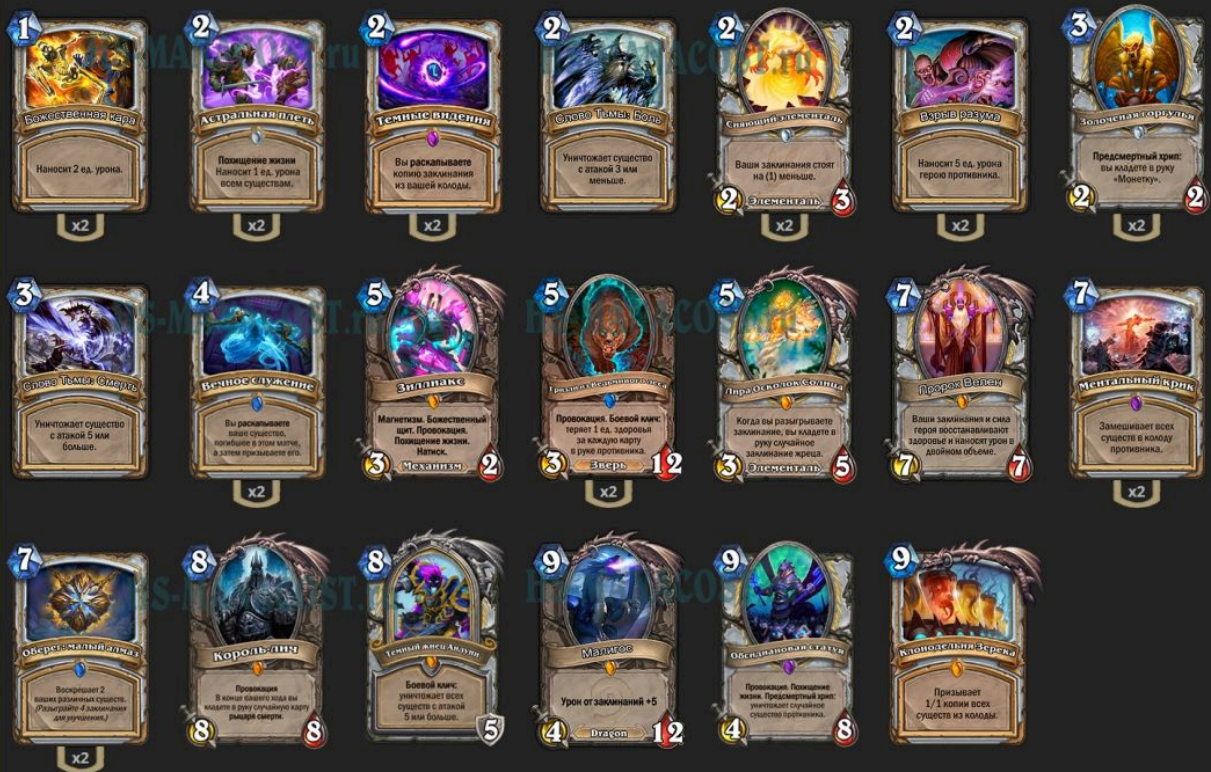
Жрец на воскрешении (Asmodai)



Версия из топ-1 легенды, самая популярная и сильная в нынешних реалиях. Выбирайте ее и не ошибетесь.

Жрец на воскрешении от Zalae

Жрец на воскрешении от Zalaе









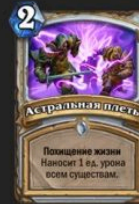














В сборке от Zalaе появляются **Гризли из Ведьминого леса** для улучшения агро матч-апов. Сам Zalaе лестно отзывается о своей версии и говорит, что она отлично вписывается в нынешнюю мету.




Еще одна интересная опция в колоде — **Темный жнец Андуйн** — поможет улучшить медленные матч-апы и нанести еще больше урона в долгосрочной перспективе. Также

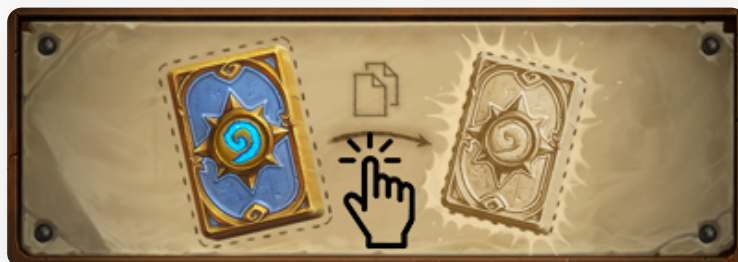
массовый ремувал крупных угроз полезен против Охотников, Чернокнижников и других — никто не ожидает его.

Жрец на воскрешении с Ожившим кошмаром

Жрец на воскрешении с Ожившим кошмаром

 <p>1 Божественная кара Наносит 2 ед. урона.</p>	 <p>1 Слово силы Шри Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту.</p>	 <p>2 Слово Тьмы: Вода Уничтожает существо с атакой 3 или меньше.</p>	 <p>2 Вары разума Наносит 5 ед. урона герою противника.</p>	 <p>2 Темные видения Вы раскрываете копию заклинания из вашей колоды.</p>	 <p>2 Слабость элементалей Ваши заклинания стоят на (1) меньше. Элементаль</p>	 <p>2 Астральная пасть Полноценно жизни Наносит 1 ед. урона всем существам.</p>
 <p>3 Слово Тьмы: Смерть Уничтожает существо с атакой 5 или больше.</p>	 <p>3 Оживший кошмар Призывает копию выбранного существа с 1 тл. здоровья.</p>	 <p>3 Золотые слезы Предсмертный крик: вы кладете в руку «Монетку».</p>	 <p>4 Вечное служение Вы раскрываете זאת существо, полюбившее в этом мире, а затем призываете его.</p>	 <p>5 Прах покойной души Когда вы разыгрываете заклинание, вы кладете в руку случайное заклинание жреца.</p>	 <p>5 Зиппакс Магический щит. Провокация. Полноценно жизни. Натиск. Механизм</p>	 <p>6 Сущность тени Призывает 5/5 копию случайного существа из колоды.</p>
 <p>7 Пророк Вавилон Ваши заклинания и способности героя восстанавливают здоровье и наносят урон в двойном объеме.</p>	 <p>7 Ментальный рывок Замещивает всех существ в команду противника.</p>	 <p>7 Оберет-малышка Воскрешает 2 копии выбранного существа. (Раскрывает 4 заклинания для уничтожения.)</p>	 <p>8 Король-птица Провокация. В конце вашего хода вы кладете в руку случайную карту рыцаря света.</p>	 <p>9 Мэлигос Урон от заклинаний +5 Dragon</p>	 <p>9 Обладательница статуи Провокация. Полноценно жизни. Предсмертный крик: уничтожает случайное существо противника.</p>	 <p>9 Владычица Зеркал Призывает 1/1 копию всех существ из колоды.</p>






Ключевое отличие от оригинала — **Оживший кошмар**. Это заклинание позволит проворачивать еще более мощные и безумные комбинации с **Малигосом** и **Пророком Веленом**. Также с его помощью можно копировать и других полезных существ в зависимости от ситуации.

Жрец на воскрешении со **Связующим исцелением**

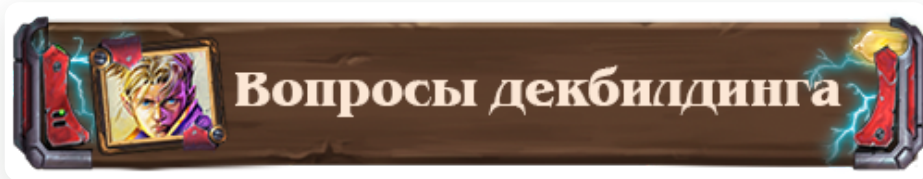
Жрец на воскрешении со Связующим исцелением

1 Божественная кара Наносит 2 ед. урона.	1 Связующее исцеление Восстанавливает 3 ед. здоровья выбранному существу и вашему герою.	1 Слова силы Цити Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту.	2 Матрони Талисо Урон от заклинаний +1. Предсмертный крик: вы берете карту.	2 Слова Тьмы Вель Уничтожает существо с атакой 3 или меньше.	2 Взрыв разума Наносит 5 ед. урона герою противника.	2 Темные видения Вы раскапываете копию заклинания из вашей колоды.
2 Спящий элементаль Ваши заклинания стоят на (1) меньше.	2 Астральная плеть Позволяет жести. Наносит 1 ед. урона всем существам.	3 Золоченая орбула Предсмертный крик: вы кладете в руку «Монету».	4 Вечное служение Вы раскапываете одно существо, которое в этом матче, а затем призывает его.	5 Пророк Волос Сванна Когда вы разыгрываете заклинание, вы кладете в руку случайное заклинание жреца.	5 Эпипсик Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Позволяет жести. Натиск.	6 Сущность тени Позволяет 5/5 копию случайного существа из колоды.
7 Пророк Велен Ваши заклинания и сила героя восстанавливают здоровье и наносят урон в двойном объеме.	7 Металлический дарк Замещает всех существ в колоду противника.	7 Оберег члывалды Воскрешает 2 копии выбранного существа. (Разыгрываете заклинание для призывания.)	8 Король Гич Провокация. В конце каждой игры вы кладете в руку случайную карту рыцаря смерти.	9 Малигос Урон от заклинаний +5.	9 Классический стрелок Призывает 1/1 копии всех существ из колоды.	



Старая сборка от Asmo, в которой помимо Слова силы: Щит появляется и [Связующее исцеление](#). Если вы чувствуете, что вам не хватает прочности и дополнительного источника исцеления, обратитесь к этому заклинанию.



Основа колоды, то есть карты, используемые всеми или почти всеми сборками архетипа, в случае со Жрецом на воскрешении обширна, что связано с особенностями построения колоды, о чем уже было сказано выше.

Жреца на воскрешении - основа колоды



24/30

В основе колоды появляются все ключевые существа и заклинания, и по сути большего архетипу не нужно. Оставшиеся 6 слотов заполняются не столь важными картами: ремувалами, дополнительными угрозами и исцеляющими эффектами.

Далее вы познакомитесь со всеми опциональными картами Жреца на воскрешении.



Божественная кара (вторая копия) — добавьте дополнительную копию Божественной кары для усиления ОТК потенциала. Жрец на воскрешении может обойтись и одной копией, поскольку в его распоряжении есть пара Взрывов разума, но и сборки с двумя копиями не редки.

Связующее исцеление — добавьте в колоду, если чувствуете, что вам не хватает “Рено-эффектов” то есть способов восстанавливать очень много здоровья за один ход (главный “Рено-эффект” — **Астральная плеть** в комбинации с баффом заклинаний). **Связующее исцеление** хорошо синергирует с **Лирой Осколок Солнца**.

Слово силы: Щит — чуть ли ни единственный доступный Жрецу способ перебора колоды, хорошо синергирующий с **Лирой Осколок Солнца** и **Сияющим элементом**. Минус заклинания в том, что оно часто мешает находить с **Темных видений** ключевые заклинания, как **Ментальный крик** или **Взрыв разума**. По этим причинам от Слова силы: Щит часто отказываются.

Слово Тьмы: Боль — обычно Жрецы на воскрешении берут одну копию этого заклинания в качестве гибкого ремувала, полезного во всех матч-апах. Реже используется вторая копия.

Слово Тьмы: Смерть — как и предыдущее заклинание, это Жрецы на воскрешении предпочитают брать в одном экземпляре для гибкости и возможности устранять единичные тяжелые угрозы противника, как **Горный великан**, **Король-лич** и другие. **Слово Тьмы: Смерть** найдет цель в каждом матч-апе меты.



Оживший кошмар — редкая, но интересная опция, которая усилит комбо-потенциал Жреца. Дополнительная копия Пророка Велена или **Малигоса** за 3 и менее маны изменит многое, но **Оживший кошмар** также можно применять и на любое другое существо в колоде в зависимости от ситуации.

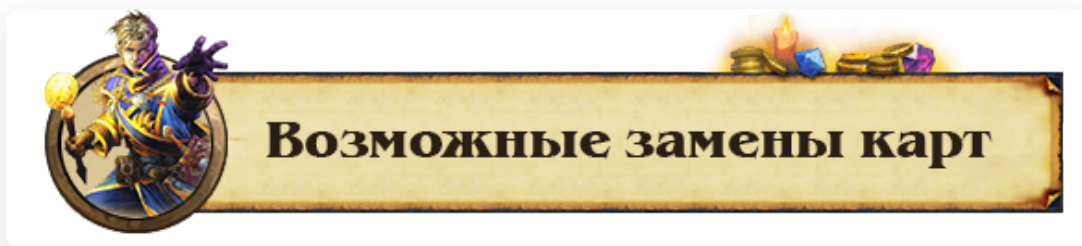
Темный жнец Андуин — неожиданный массовый ремувал, полезный против Охотников, Чернокнижников и многих других классов. Новая сила героя помогает при неудачных заходах карт в контроль поединках.

Маг крови Талнос — пусть **Маг крови Талнос** не столь хорошо сочетается с Оберегом: малый алмаз, **Вечным служением** и **Сущностью тени**, его часто добавляют в колоде для нескольких целей: синергия с **Астральной плетью**, источник перебора колоды и источник урона от заклинаний для ОТК комбинации. **Маг крови Талнос**, конечно, не так силен, как **Малигос**, но и 1 дополнительная единица урона может предрешить исход партии.

Зиллиакс — отличная цель для **Сущности тени**, самостоятельная защитная опция и способ вернуться в игру. **Зиллиакс** не помогает совершать ОТК комбинацию и часто, наоборот, даже мешает делать это, но дополнительный защитный инструмент Жрецу необходим, и это существо — одна из лучших кандидатур.

Гризли из Ведьминога леса — добавьте в сборки, если испытываете проблемы с агро колодами. Отличная цель для воскрешения в темповых матч-апах, но не столь сильная в контроль противостояниях.

Обсидиановая статуя — во многом похожа на **Зиллиакса**: защитная опция с похищением жизни, хорошо сочетающаяся с **Сущностью тени** и **Клонодельней Зерека**, но мешающая просто реализовать комбинацию. Последние сборки берут одну копию **Обсидиановой статуи**, но от нее легко можно отказаться.

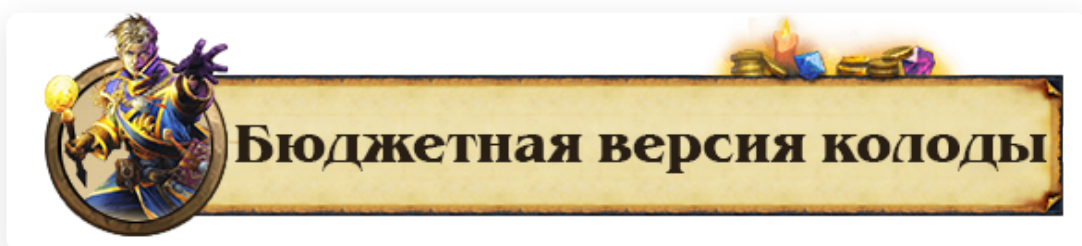


Биг Жрец на воскрешении — дорогая колода с целым рядом обязательных легендарных и эпических карт, не поддающихся замене. Вы не сможете собрать архетип без **Темных видений**, **Ментального крика**, **Пророка Велена**, **Малигоса** или **Клонодельни Зерека** — на взаимодействии этих и некоторых других более дешевых карт и держится колода.

И все же в сборке есть несколько карт, без которых Жрец на воскрешении может обойтись. Конечно, если убрать из сборки все карты из следующего списка, архетип станет заметно слабее, но без одной или нескольких справиться все-таки можно.

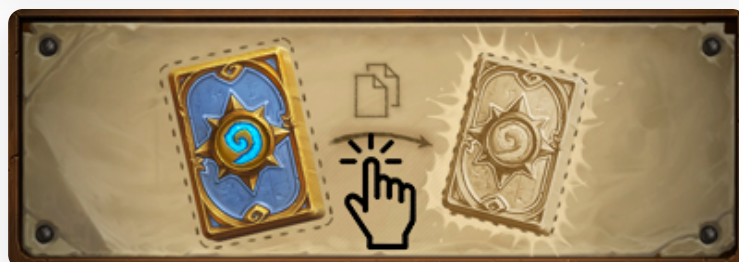
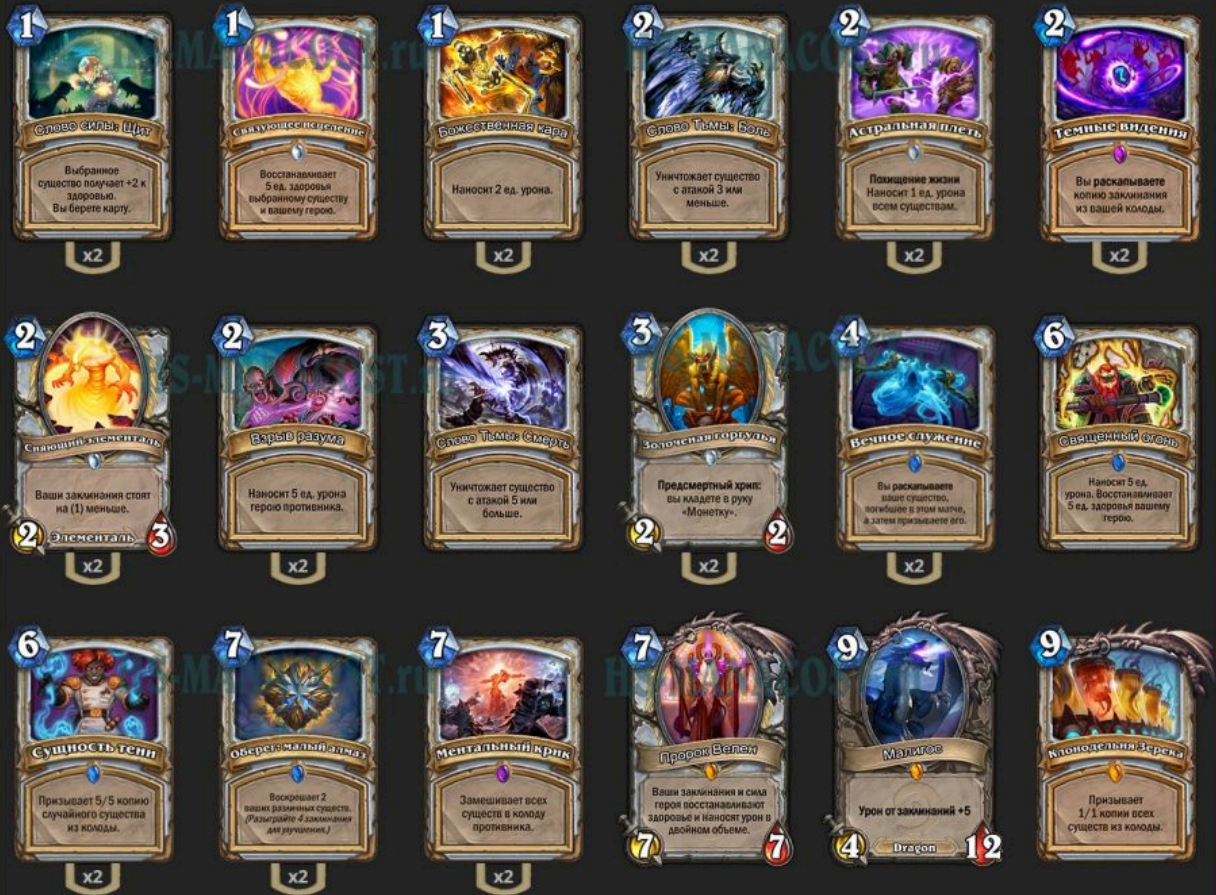
Итак, дорогостоящие карты, без которых Жрец на воскрешении может обойтись: **Маг крови Талнос**, **Лира Осколок Солнца**, **Зиллиакс**, **Король-лич**, **Обсидиановая статуя**.

Что взять вместо недостающих опций? Самое простое — **Слово силы**: **Щит** или любую другую карту из списка опциональных карт.



Максимально бюджетный Биг Жрец на воскрешении

Максимально бюджетный Биг Жрец



Если вы хотите попробовать демо-версию архетипа, обратитесь к такой сборке. В ней недостаёт массы важных легендарных карт, но все же она жизнеспособна, хотя и уровень силы в сравнении с классической версией снизится.

Обычно у игроков в коллекции есть **Король-лич**, **Маг Крови Талнос** или **Зиллиакс**, так что добавить их к максимально бюджетной версии смогут многие. Если нужно освободить место для этих легендарных карт, уберите **Священный огонь**, вторую копию **Слова Тьмы: Боль** или **Связующее исцеление**. Также можно добавить **Обсидиановую статую** или другие дорогие карты из списка опциональных.

Задумайтесь о **Гризли из Ведьминого леса**, если хотите улучшить агро матч-апы.



Муллиган Жреца на воскрешении зависит от ожидаемого противника.

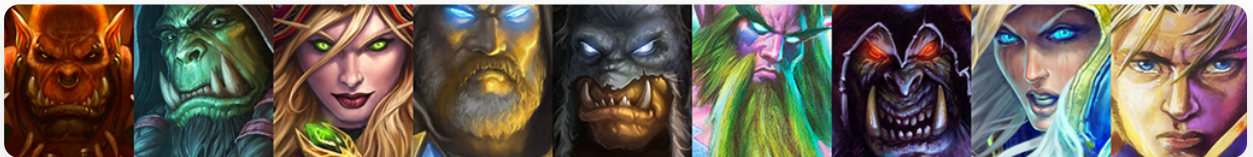
Против медленных колод вы ищете **Клонодельню Зерека**, **Оберег: малый алмаз**, **Сущность тени** и способы быстрее отыскать данные инструменты.

В быстрых матч-апах приоритеты смещаются в пользу более темповых защитных инструментов, также важнейшей опцией становится **Ментальный крик**.

Важная анти-агро опция — **Маг крови Талнос**, который в сочетании с **Астральной плетью** даст шансы на зачистку стола до 7 хода.

Полезны в агро матч-апах **Зиллиакс**, **Сияющий элементаль**, **Слово Тьмы: Боль** и некоторые другие опции.

Золоченая горгуля — отличная карта и для быстрых, и для медленных матч-апов.



Далее вам предлагается обсудить классовую специфику муллигана. Вы узнаете, что нужно искать в стартовую руку при встрече с конкретными оппонентами.

Воин: **Клонодельня Зерека**, **Сущность тени**, **Оберег: малый алмаз**, **Золоченая горгуля**, **Темные видения**.

Паладин: **Астральная плеть**, **Маг крови Талнос**, **Ментальный крик**, **Зиллиакс**, **Сияющий элементаль**, **Золоченая горгуля**.

Охотник: **Ментальный крик**, **Золоченая горгуля**, **Маг крови Талнос**, **Сияющий элементаль**, **Зиллиакс**, **Клонодельня Зерека**, **Слово Тьмы: Боль**. С очень хорошей рукой — **Оберег: малый алмаз**, **Темные видения**, **Сущность тени**.

Друид: **Клонодельня Зерека**, **Сущность тени**, **Золоченая горгуля**. С хорошей рукой — **Оберег: малый алмаз**, **Лира Осколок Солнца**.

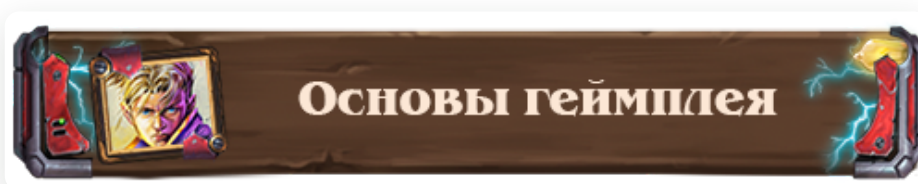
Разбойник: Маг крови Талнос, Зиллиакс, Золоченая горгулья, Сияющий элементаль, Астральная плеть, Слово Тьмы: Боль, Ментальный крик. С Монеткой или хорошей рукой — Божественная кара, Слово Тьмы: Смерть.

Шаман: Маг крови Талнос, Клонодельня Зерека, Темные видения, Золоченая горгулья, Ментальный крик, Сущность тени, Слово Тьмы: Боль. С хорошей рукой — Зиллиакс, Оберег: малый алмаз.

Маг: Зиллиакс, Золоченая горгулья, Слово Тьмы: Боль, Божественная кара, Сияющий элементаль, Маг крови Талнос, Клонодельня Зерека, Сущность тени.

Жрец: Клонодельня Зерека, Золоченая горгулья, Сущность тени, Темные видения. С очень хорошей рукой — Слово Тьмы: Боль, Лира Осколок Солнца.

Чернокнижник: Ментальный крик, Зиллиакс, Золоченая горгулья, Сияющий элементаль, Маг крови Талнос, Астральная плеть, Слово Тьмы: Боль. С хорошей рукой — Божественная кара, Слово Тьмы: Смерть.



Биг Жреца на воскрешении нельзя назвать **ОТК колодой** в полноценном смысле этого слова, хотя она и способна нанести более 30 урона за ход с пустого стола. Проблема в том, что четкого плана действий “как нанести 30+ урона за ход” у Жреца на воскрешении нет.

План лишь призвать одновременно Малигоса и Пророка Велена на стол, а после прочитать Взрыв разума и Божественную кару с помощью дополнительных Монеток от Золоченой горгульи или эффектов удешевления Сияющего элементаля.

А вот прийти к состоянию “на столе есть Малигос и Пророк Велен”, а в руке нужные заклинания и возможность их прочитать можно массой способов, и в каждой партии они будут разными из-за эффекта рандома и ваших действий.

Самый простой способ — ранняя **Клонодельня Зерека**. Проблема в том, что она должна еще прийти в руку вовремя, и, что уж точно не зависит от вас — в колоде должны остаться **Малигос** и **Пророк Велен**. Повлиять на это вы не можете никак, поэтому всегда рассчитывать на **Клонодельню Зерека** вы не можете.

Но не беда, призвать заветных существ для ОТК комбинации можно и другими способами:

- **Вечное служение**
• **Оберег: малый алмаз**
• **Сущность тени**
• Розыгрыш из руки в темп через **Монетки** или без

Все эти способы, как и **Клонодельня Зерека**, могут оказаться нестабильными из-за рандома эффектов воскрешения и других факторов, к чему вы должны быть готовы. Играя Жрецом на воскрешении, не все всегда будет идти по задуманному плану. Поэтому геймплей и сложный — в нем нет шаблонов и четких руководств к действиям, вместо этого лишь масса возможностей и способов осуществить задуманное.

Порой Жрец на воскрешении будет обыгрывать вас самостоятельно: нужные существа не будут воскрешаться с помощью ключевых карт, вам не будет вести на что-то еще. Но подобное происходит действительно редко. Точно реже случаев, когда колода выигрывает самостоятельно (**Клонодельня Зерека** на 9 ход и легкое ОТК сразу после).



Примечательная особенность колоды — **“Рено-эффект”** (отсылка к карте Лиги исследователей **Рено Джексон**, которая полностью восстанавливала здоровье герою). С их помощью вы можете возвращаться в игру и выходить из проигрышных ситуаций, разрушая планы противника быстро продавить вас.

Самый простой “Рено-эффект” — **Астральная плеть** на полный стол в комбинации с **Магом крови Талносом**, **Пророком Веленом** или **Малигосом**, которая часто полностью восстановить ваше здоровье.

Другая возможность восстановить очень много здоровья — **Связующее исцеление** или любая другая лечащая карта в синергии с **Пророком Веленом**.

Любой “Рено-эффект” не так редок, поскольку ключевых баффающих исцеляющие эффекты существ вы можете призвать очень много с помощью эффектов воскрешения, притом часто за небольшое количество маны.

Также в колоде есть и другие источники исцеления, пусть и не такие мощные, как вышеназванные: [Зиллиакс](#), [Обсидиановая статуя](#) и, конечно же, базовая сила героя Жреца, которая также усиливается Пророком Веленом.



Геймплей колоды — не столько победная комбинация, сколько все до нее. **Что делает Жрец на воскрешении до комбинации?** Как и любая другая комбо колода — выживает и ищет предпосылки и инструменты для победы.

Выживать помогают уже описанные “Рено-эффекты” — многие из них не только лечат вас, но и чистят стол. Также в распоряжении Жреца есть мощнейший [Ментальный крик](#) — ультимативная AoE зачистка, игнорирующая предсмертные хрипы и другие особенности существ. Жрец борется за стол и с помощью существ и ремувалов ([Слово Тьмы: Боль](#), [Слово Тьмы: Смерть](#)).

Искать инструменты для победы — не только перебор колоды, как раз в этом Жрец на воскрешении не очень силен. Конечно, в руке должны быть наносящие урон заклинания ([Взрыв разума](#) и, возможно, [Божественная кара](#)), и Монетки или [Сияющие элементали](#). Но этим дело не ограничивается.

Для Жреца важно убить ключевых существ для комбинации, если он не рассчитывает призвать их из колоды [Клонодельней Зерека](#) или [Сущностью тени](#). Чтобы [Вечное служение](#) и [Оберег: малый алмаз](#) сработали в ОТК комбинации, необходимо сделать так, чтобы [Малигос](#) и [Пророк Велен](#) умерли на вашей половине стола.

В некоторых матч-апах это просто, но, если у противника есть [Сглаз](#), [Превращение](#), [Ошеломление](#), [Исчезновение](#), [Ментальный техник](#), [Контроль разума](#) и аналогичные карты, ситуация усложняется. Хорошо, что вам не страшны эффекты немоты — если [Малигос](#) под немотой умрет, вы воскресите полноценную версию с “Урон от заклинаний +5”.

Жрецу на воскрешении важно знать, какие карты есть в распоряжении противника и могут ли они расстроить планы на победу Андуйна. Если вы плохо знаете мету,

основные колоды, карты классов и их возможности превратить/вернуть/украсть ваши угрозы, успеха при игре Жрецом на воскрешении не добиться.



В этом разделе вы прочтаете 13 важных советов, рекомендаций и особенностей, которые должен узнать каждый Биг Жрец на воскрешении перед покорением ладдера.



Знайте всё о механиках ваших карт

Знать о ключевых механиках используемых вами карт очень важно. Порой от этого будет зависеть победа в партии. О случайных эффектах карт вы узнаете в следующем разделе, а здесь вы прочтаете о синергии Пророка Велена и урона от заклинаний.

Если на столе есть **Пророк Велен** и какой-либо источник урона от заклинаний, сначала ваше заклинание будет усилено уроном от заклинаний, и только после **Пророк Велен** удвоит это значение.

Так, если на столе есть Малигос и Пророк Велен Взрыв разума нанесет 20 урона (5 базового + 5 от Малигоса = 10 и умноженное на 2 от Пророка Велена). Божественная кара с этим же набором существ на столе нанесет 14 урона.

Астральная плеть отлично синергирует и с уроном от заклинаний, и с Пророком Веленом, но с последним особенно хорошо. Пусть вы нанесете лишь 2 единицы урона за каждое существо на столе (включая самого Пророка Велена), восстановите здоровья вы в два раза больше, чем нанесли.

Так, если вы поставите Пророка Велена на пустой стол и разыграете Астральную плеть, существо получит 2 урона, а герой полечится на 4 единицы.

Пророк Велен также усиливает базовую силу героя Жреца, но на эффекты похищения жизни Зиллиакса или Обсидиановой статуи он не работает.

Также эффект похищения жизни не сработает, если вы собьете с цели божественный щит. Помните об этом, атакуя [Зиллиаксом](#) и [Обсидиановой статуей](#), а также применяя [Астральную плеть](#) на [Раздражателей](#) с божественным щитом или похожие цели.

Следите за оставшимися в колоде картами

DeckTracker — полезнейшая программа, которая дает очень много информации о вашей колоде и разыгранных картах противника, его руке и многом другом. Она абсолютно легальна, но при этом дает серьезное преимущество. Узнать больше об этой программе и о том, как ее правильно использовать, можно [здесь](#).

Сейчас важно то, что Жрецу на воскрешении DeckTracker особенно полезен, ведь многие его заклинания взаимодействуют с оставшимися в колоде существами. Разыгрывая [Сущность тени](#) или [Клонодельню Зерека](#), вы должны точно знать, какие существа остались в вашей колоде. Это поможет находить летальный урон или создавать выгодные игровые ситуации.

Если вы не хотите ставить какие-то программы или нет такой возможности, ничего страшного, за оставшимися существами в колоде можно следить и без сторонней помощи. Запомните всех существ в колоде и что вы уже вытащили из нее и разыграли.

Помнить нужно не только о оставшихся в колоде существах, но и о заклинаниях, так как они синергируют с [Темными видениями](#). В разных матч-апах и ситуациях вы ищите разные заклинания с [Темных видений](#): порой это [Клонодельня Зерека](#), [Оберег: малый алмаз](#) или [Взрыв разума](#) — карты для комбинации. А порой это защитные опции: [Астральная плеть](#), [Слово Тьмы: Боль](#), [Слово Тьмы: Смерть](#) и другие.

Следите за “кладбищем” существ

Еще один важный параметр, за которым нужно следить в каждой партии, это “кладбище” существ или список существ, которые умерли на вашей половине стола в течение партии. Увы, базовый DeckTracker здесь не поможет, так что к нему нужно дополнительно установить плагин "Graveyard", найти его вы можете [здесь](#).

С “кладбищем” взаимодействуют [Вечное служение](#) и [Оберег: малый алмаз](#) — ключевые заклинания для ОТК комбинации. И чем меньше существ в “кладбище”, тем проще угадать исход названных заклинаний. Если на вашей половине умерло всего лишь три существа, вы точно воскресите нужное с [Вечного служения](#). Если умерло лишь 4 разных существа, полностью улучшенный [Оберег: малый алмаз](#) воскресит каждого.

Чем больше существ на “кладбище”, тем труднее предсказать исход [Вечного служения](#) и [Оберега: малый алмаз](#), тем выше риск не найти ключевых [Малигоса](#) и [Пророка Велена](#) для осуществления комбинации.

В некоторых ситуациях (но не всегда!) не нужно играть лишних существ и давать им умереть, чтобы не испортить хорошее “кладбище” из, например, [Малигоса](#), [Пророка Велена](#) и [Сияющего элементяля](#). Не потрите эффекты воскрешения, если вы близки к победе и вам ничего не угрожает.

Важно отметить, что часто Жрец все-таки вынужден играть других существ в любом количестве, даже если это испортит “кладбище”. Не играйте слишком жадно.

Если вы не хотите, чтобы какое-то союзное существо попало на "кладбище", разыгрывайте **Ментальный крик**. Но не расходуйте это заклинание, если в будущем оно пригодится для более важных задач.



ОТК комбинация бывает разной

ОТК Жрец может победить множеством способом, и для этого не обязательно ставить на стол вместе Пророка Велена и **Малигоса**, а после играть два **Взрыва разума** и две **Божественные кары**. Такая комбинация, конечно, красивая и эффектная, с ее помощью вы нанесете 68 урона, но почти во всех случаях это слишком много.

Простая связка: **Пророк Велен** **Взрыв разума** + **Монетка** + **Взрыв разума** — это уже 20 урона, чего порой хватает для победы.

Чаще всего вы все-таки будете искать комбинации на 30+ урона, что уже чуть сложнее, но все равно не сильно критично. С Пророком Веленом хорошо сочетается, например, **Маг крови Талнос**, а не только **Малигос**. Что уж говорить о связке нескольких **Взрывов разума**, удешевленных **Сияющим элементом**. Любой значительный бафф, и **Взрыв разума** превращается в источник огромного количества урона.

Знайте все способы победы колоды

Жрец на воскрешении способен победить не только с помощью какой-либо ОТК комбинации, порой все намного прозаичнее. В распоряжении архетипа есть следующие альтернативные способы победы:



Король-лич и карты рыцаря смерти — сгенерированные карты могут сделать многое: нанести массу урона по герою, украсть ключевое существо из колоды и так далее. Подробнее о картах **Короля-лича** и их применении Жрецом на воскрешении читайте в разделе “Карты со случайным эффектом”.



Лири Осколок Солнца и случайные карты Жреца — с помощью сгенерированных карт Жреца вы можете или найти новый источник победы (больше взрывного урона или даже баффы здоровья и атаки), или просто найти достаточное количество ресурсов, чтобы переиграть противника по выгоде.



Тяжелые угрозы и давление со стола — в распоряжении Жреца много тяжелых угроз с большим запасом здоровья и атаки. Если противник не сможет ответить на них в течение нескольких ходов, они нанесут критическое количество урона.

С помощью любого из этих способов победы вы можете, пусть и не выиграть партию без проблем и забот, но по крайней мере нанести серьезное количество урона, так что завершить партию неполной ОТК комбинацией будет намного проще.

Считайте количество карт в руке

У Жреца на воскрешении не так много способов перебора колоды, но зато в достатке карт, генерирующих другие карты: **Король-лич** и карты рыцаря смерти, **Золоченая горгуля** и **Монетки**, **Лира Осколок Солнца** и случайные заклинания Жреца. Кроме этого, вы получаете карты с помощью **Темных видений** и **Мага крови Талноса**.

Сжигать будущие “топдеки” и в принципе какие-либо карты — неудачная затея, постарайтесь не допускать переполнения руки, учитывая генерирующих карты существ и заклинания на столе и в руке.

Если переполнение руки неизбежно, помните о том, какие карты придут в первую очередь, а какие во вторую. Если вы разыграете **Темные видения** с 10 картами в руке и **Лирой Осколок Солнца** на столе, в руке окажется только карта от **Леры Осколок Солнца**, но не с **Темных видений**.



Не бойтесь ставить угрозы в темп

Часто вы будете задавать себе вопрос “ставить ли **Сияющего элементаря** на второй ход?” или “нужно ли выставлять **Лире Осколок Солнца** на пятый?”. Если альтернатива — не делать ничего или прожать силу героя, часто правильный ход — поставить угрозу в темп. Это всегда правильно в агро матч-апах, но и почти всегда правильно в медленных. Не бойтесь ставить угрозы на стол, поскольку вы усилите будущие эффекты воскрешения и не потеряете разыгранное существо навсегда.

Аналогично и с ключевыми угрозами, как **Пророк Велен** и **Малигос**. Единственная причина не ставить их в темп — обыгрывание эффектов превращения или подчинения,

но об этом чуть далее. Если ничего подобного вам не грозит, разыгрывайте эти угрозы в темп, пусть они и умрут в ход противника.

Как играть Монетки?

Благодаря **Золоченой горгулье** и эффектам воскрешения Монеток в вашей руке может быть очень много. Неправильно полагать, что нужны они исключительно для ОТК комбинации. Порой с помощью Монеток вы можете раньше разыграть тяжелую карту (**Ментальный крик**, **Король-лич** или **Клонодельня Зерека**) или разыграть какую-либо не победную комбинацию.

Обыгрывайте Крадущегося упыря противника

Крадущегося упыря берут в сборки Четные Чернокнижники, Контроль Чернокнижники, Биг Спелл Маги, Контроль Маги и некоторые другие архетипы. После выставления этого существа вы потеряете **Божественную кару** и другие заклинания за 1 маны (**Связующее исцеление**, **Слово силы: Щит** и прочие), поэтому старайтесь реализовать их раньше, пусть и не с максимальной выгодой.

Обыгрывайте эффекты превращения противника

Эффекты превращения (**Сглаз**, **Превращение**, **Мехмастер Замыкалец**) — серьезная проблема для Жреца, который не хочет подставить под них **Малигоса** или Пророка Велена.

Беда не только в том, что вы потеряете ключевые для комбинации угрозы, превращения так же ослабят **Оберег: малый алмаз** и **Вечное служение**.

Минимизировать вред от эффектов превращения противника можно, разыгрывая несколько копий опаснейших угроз с помощью **Клонодельни Зерека** или **Сущности тени**. Если это невозможно, старайтесь самостоятельно убить ваши ключевые угрозы или рассчитывайте, что противник не нашел две или даже одну копии своих ключевых точечных ремувалов.

Ожидайте эффекты превращения при встрече с Биг Спелл Магом, Контроль Магом и любым архетипом Шамана.



Обыгрывайте Ментального техника и другие эффекты

Ментальный техник и другие эффекты контроля (Контроль разума и другие) точно так же разрушат ваши планы по воскрешению ключевых угроз. Хорошо хотя бы то, что не будут мешаться Лягушки и Овцы, но легче без мертвых Малигоса и Пророка Велена в "кладбище" не станет.

Обыграть Ментального техника просто: не ставьте 4 существа на стол. Это часто невозможно при розыгрыше Клонодельни Зерека (и ничего страшного, 1/1 ключевое существо можно и потерять — риск оправдан) и максимально улучшенного Оберега: малый алмаз. Выход — разыграть Оберег: малый алмаз до того, как тот улучшится дважды до последней ступени.

Ментальный техник — популярнейшая опция в нынешней мете, это существо играют Нечетные Воины, Охотники на предсмертных хрипах, Малигос Друиды, Вихлепых Друиды без Зова чащобы, Дрыжеглот Шаманы, Мидрейндж Шаманы и другие архетипы.

Ментальный крик нужен не только для зачистки стола

Ментальный крик — сильнейшее заклинание в распоряжении Жреца, но сила его не только в том, что оно полностью зачищает стол. Немаловажно и то, что вы замешиваете много не всегда хороших существ в колоду противника, ухудшая его "топдеки".

Так вы помешаете противнику искать его способ победы (особенно полезно против Дрыжеглот Шамана и в зеркальных матч-апах) и замедлите его. Неплохо замешать, например, массу 1/5 Скарабеев Друиду после Ползучей чумы и так далее.

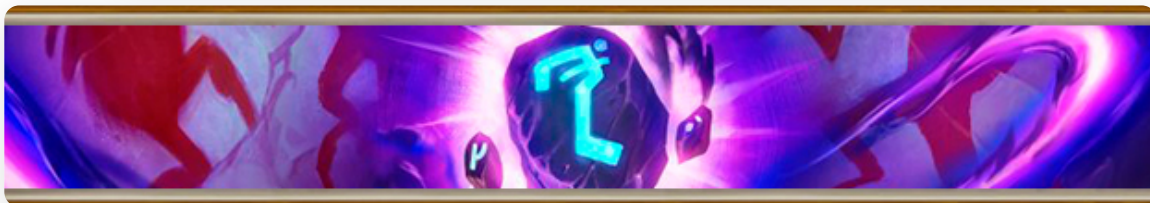
В некоторых матч-апах особенно важно замедлить перебор колоды противника, так что вы можете замешивать во вражескую колоду и союзных существ. Также вы с помощью Ментального крика отдадите комбинацию любой Меха-К'Тун колоды.

У Оберега: малый алмаз много особенностей, обыгрывайте их

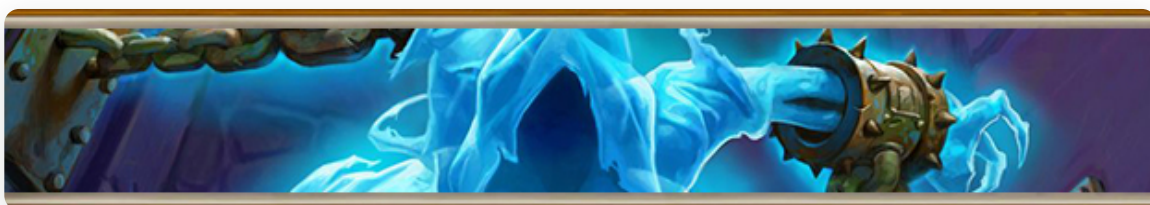
Интересный способ быстро улучшить Оберег: малый алмаз — раскапывать Темные видения с Темных видений. Порой вы можете совершать бесконечные циклы раскопок этого заклинания, если в колоде их осталось немного.

После прочтения заклинаний не наводите курсором на Оберег: малый алмаз, ведь вы покажите противнику, что карта, на которую вы навели, это Оберег: малый алмаз. Запомните все арты у трех стадий Оберега и необходимое для баффа количество произнесенных заклинаний.

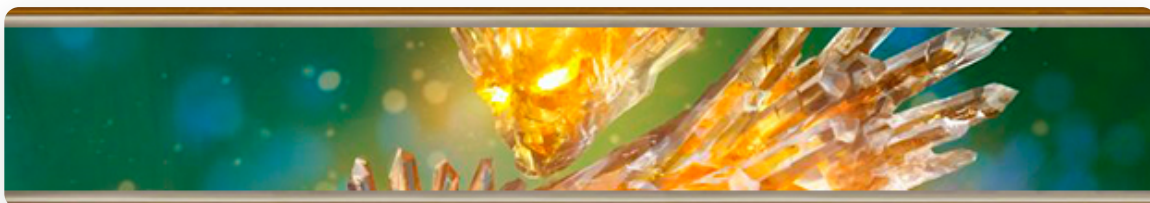
Карты со случайным эффектом



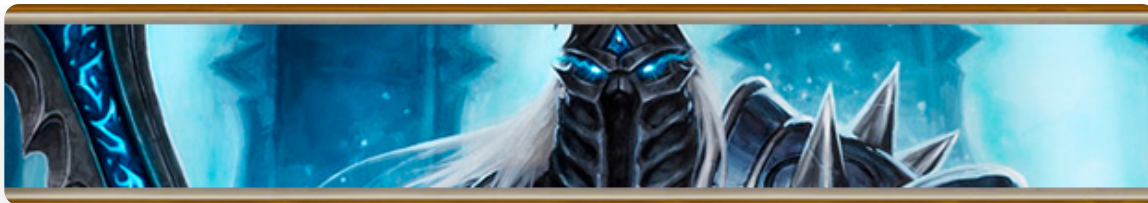
Темные видения — в колоде 11 разных заклинаний, включая сами Темные видения. Вы не можете раскопать вторую копию одного и того же заклинания. Чаще всего с Темных видений вы ищете Клонодельню Зерека, Ментальный крик, Взрыв разума или Оберег: малый алмаз, но и другие опции могут быть полезны в зависимости от ситуаций.



Вечное служение — как и Темные видения, не может предложить вам два одинаковых существа: предлагаться будет лишь одна его копия. Если на вашей половине стола умерло более трех разных существ, Вечное служение получит эффект рандома и не всегда будет давать вам то, что вы хотите. И все же разных существ в колоде Жреца на воскрешении немного (9 штук), и часто не все они вообще будут разыграны.





Лира Осколок Солнца — даст вам одно из 39 заклинаний Жреца. 21 заклинание из списка стоит 3 маны или менее, так что разыграть его сразу же достаточно просто. Многие случайные заклинания Жреца достаточно ситуативны и слабы, но почти всем из них вы можете найти хоть какое-то применение по ходу партии.





Король-лич — даст одну из 8 карт рыцаря смерти, с которыми вы можете познакомиться на иллюстрации ниже. Далее вам предлагается обсудить каждую карту рыцаря смерти в контексте колоды Жреца на воскрешении.





 Ледяная скорбь — часто это оружие — источник 15 урона по герою противника. Реже способ борьбы за стол и огромной выгоды. Вы можете уничтожить и воскресить позднее полезных существ, хорошо синергирующих с вашими заклинаниями. Плохо то, что в этом случае они попадут в список “кладбища” в этой игре и будут мешаться Оберегу: малый алмаз и Вечному служению.


 Хватка смерти — редко полезно где-то за исключением зеркальных матч-апов. Иногда вы можете украсть ключевое существо из колоды противника, как Дрыжеглот или Меха-К'Тун.


 Уничтожение — неплохой темповый ремувал, негативный эффект которого не так страшен из-за огромного количества способов восстанавливать здоровье Андуина.

 Проклятый договор — используйте на стадии усталости или в безвыходных ситуациях. В обычных игровых моментах сжигать карты в колоде — плохая идея.

 Щит антимагии — хорошо синергирует с Оберегом: малый алмаз, если у вас есть Монетка или Сияющий элементаль. Не стесняйтесь баффать Щитом антимагии даже одно существо на столе, чаще и этого более, чем достаточно.

 Лик смерти — по сути улучшенная версия **Взрыва разума** — ключевой карты в колоде Жреца на воскрешении. Лик смерти полезен почти во всех ситуациях.

 Смерть и разложение — отлично синергирует с Пророком Веленом или уроном от заклинаний. Мощный и эффективный AoE эффект, с помощью которого можно не только зачистить стол, но и добить героя противника.

 Армия мертвецов — как и в случае с Проклятым договором, редко уничтожения вашей колоды — хорошая идея, хотя, если там остались **Малигос** или **Пророк Велен**, вы можете совершить мощнейший темповый ход. Призвать то или другое существо на стол всего за 6 маны — крайне выгодно, в вашем распоряжении останется мана для наносящих урон заклинаний и других действий.



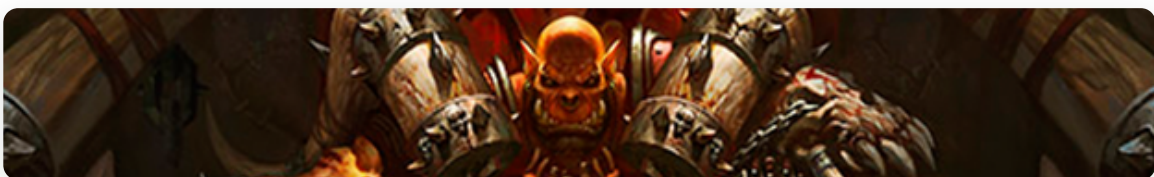
Обсидиановая статуя — случайный эффект этого существа действует на существ противника, и часто он сможет повлиять на него сильнее, чем вы.



Клонодельня Зерека — случайный эффект заклинания актуален, если на столе не хватает места для всех копий 1/1 существ из колоды. Это может произойти в редких случаях, когда вы не достали из колоды более 2 существ до розыгрыша **Клонодельни Зерека** или чаще, когда на столе уже стоит что-то.



Жрец на воскрешении показывает хорошие результаты в первую очередь в медленных матч-апах. Его слабость — агро колоды, особенно те, что играют не от стола, как Зоолок или Нечетный Паладин, но обладают и большим потенциалом взрывного урона из руки (Нечетный Разбойник).



Нечетный Воин — матч-ап, в котором вы должны нанести очень много урона с помощью ОТК комбинации, часто намного больше 30. Благо, для Жреца на воскрешении

это не большая проблема, особенно учитывая ограниченное количество ремувалов противника. Воин не захочет тратить **Шквал гнева**, так что его способы зачистить стол — **Мощный удар щитом** (сработает не всегда, если сбить броню) и **Потасовка**. Помните, что у Нечетных Воинов есть **Железноклюв** и **Ментальный техник**.

Отличная идея в этом матч-апе — давление со стола одной-двумя тяжелыми угрозами. Так вы не позволите Воину накопить слишком много брони и выйти за пределы поражения даже самых мощных ОТК комбинаций. Чем больше урона со стола вы нанесете, тем лучше. Особенно силен **Король-лич** и **Пророк Велен** из-за своих характеристик.

Постарайтесь не ставить две крупные угрозы на стол, чтобы обыграть **Суперколлайдер**.



Нечетный Паладин — агро колода, но не столь сложная. Лучшая карта в матч-апе — **Астральная плеть**, ищите как можно больше копий этого заклинания. Также хорош и **Ментальный крик**, но без **Астральной плети** до 6-7 ходов можно и не дожить.

Тратьте ресурсы для борьбы за стол, старайтесь закрепиться на нем и истощить руку противника. Не держите в руке слишком долго **Монетки** и другие карты, чтобы не подставиться под Божественную милость.

Экономьте ваши AoE способности и не отдавайте их на стол, который не угрожает вам большой атакой и **Новым уровнем!**. Старайтесь дать зачистку перед пятым ходом противника, чтобы помешать Паладину реализовать и **Новый уровень!**, и **Грибоманта**.



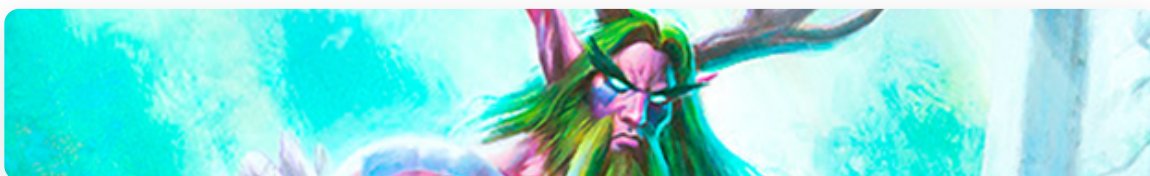
Охотник на предсмертных хрипах — относительно медленная колода, которая даст вам достаточное количество времени для реализации ключевых синергий. Архетип играет только от стола (за исключением базовой силы героя, **Свечкострела** и **Короля Круша**) и не может наносить много взрывного урона из руки, в распоряжении Охотника и немного баффов, так что наносимый им урон предсказуем.

Охотник на хрипах крайне уязвим к **Ментальному крику**, старайтесь найти как можно больше копий этого мощнейшего заклинания. Вы уберете со стола все угрозы противника, включая предсмертные хрипы.

Спелл Охотник — еще один легкий оппонент, который опасен разве что ранним Оберегом: малый изумруд. Постарайтесь ответить на это заклинание хотя бы **Зиллиаксом** или связкой **Астральной плети** и какого-либо баффа. Также можно накопить **Монеток** для раннего **Ментального крика**.

Секрет Охотник намного быстрее и, значит, опаснее. Помимо Оберега: малый изумруд в распоряжении архетипа есть масса взрывного урона и баффов угроз, так что вы рискуете проиграть еще до розыгрыша **Ментального крика**. Спасет связка **Маг крови Талнос + Астральная плеть**.

Играя против любого Охотника с секретами, не бейте по герою противника, чтобы не активировать **Взрывную ловушку** и **Блуждающего монстра**. Вы можете не бить даже по существам противника, чтобы не подставляться под **Морозную ловушку**, **Змеиную ловушку** и **Ядовитую ловушку**. Почти все ваши существа достаточно опасны, так что Охотник будет вынужден размениваться с ними.



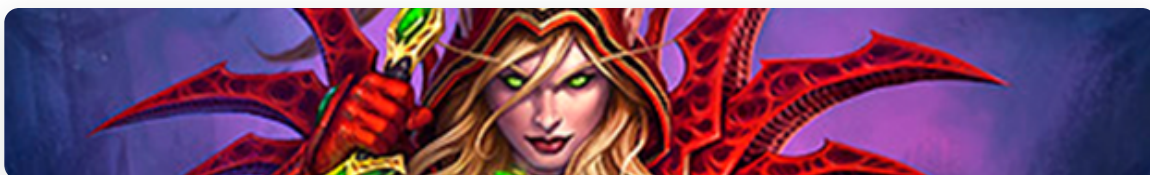
Малигос Друид и **Вихлелых Друид** похожи разному между ними вы можете не заметить до последних ходов. Плохо, если противник нашел **Ветвь Древа Жизни**, поскольку никакого ответа на нее у вас нет.

Старайтесь рано реализовать комбинации и вынудить Друида быстро отдать **Близость к природе**. После одной или двух копий этого заклинания вы сможете безнаказанно ставить тяжелые угрозы с большим запасом здоровья и атаки, а завершить партию в таких условиях — дело техники.

Токен Друид — интересный матч-ап, в котором вы будете обороняться. Крайне важно найти **Ментальный крик**, чтобы ответить на Душу леса. Порой Друид постарается скомбинировать Душу леса с заспамом стола до вашего 7 хода, припасите Монетку или поставьте **Сияющего элементаля**, чтобы дать **Ментальный крик** раньше.

Крайне полезна и **Астральная плеть**. Две копии этого заклинания в руке и **Маг крови Талнос** позволят избавиться от связки **Лесные огоньки + Душа леса**, только ставьте **Мага крови Талноса** после первой **Астральной плети**, а не до.

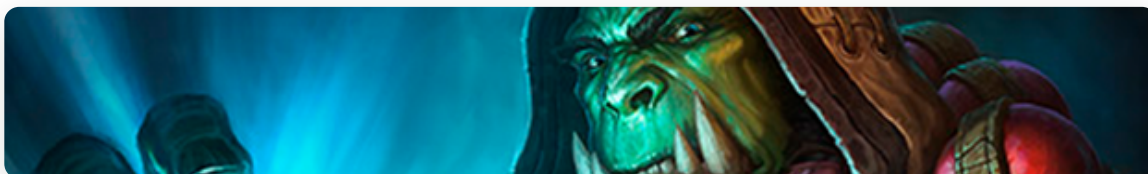
Большой запас брони Друидов не должен стать серьезной проблемой для вас, поскольку после отдачи **Близости к природе** Малфуриону будет крайне тяжело зачистить ваши тяжелые угрозы, вы победите, просто призвав нескольких из них на стол. Они и нанесут урон атаками, и дадут мощнейшие баффы или альтернативные инструменты в руку.



Нечетный Разбойник — тяжелейший матч-ап, часто вы проиграете еще до 7 хода и **Ментального крика**, но даже если вы продержитесь каким-то чудом и зачистите стол, закрепиться на нем самостоятельно будет трудно из-за **Кровожадного злолиста** противника. Старайтесь переиграть Разбойника по ресурсам и истощить его руку. Надеемся, что противник не найдет идеальные карты и ответы, а ваши "топдеки" не подведут.

Главная проблема в матч-апе с **Квест Разбойником** — убить ваших существ. Вас замедлит неудобнейшее **Исчезновение**, с помощью которого Валира лишит вас "кладбища" и сделает **Вечное служение** и **Оберег: малый алмаз** бесполезными.

Если Разбойник не найдет две копии этого заклинания или использует их невовремя, шансы на победу есть. Пользуйтесь тем, что Валире сложно восстанавливать здоровье, так что вы можете легко "сетапить" или подготавливать летальный урон в течение нескольких ходов. Постарайтесь сделать так, чтобы на вашей половине не было существ, так что разыгранный **Злобный чешуйник** не сможет ударить что-то с натиска и полечить Валиру.



Дрыжеглот Шаман — хороший матч-ап, несмотря на **Сглаз** противника. Вы могли читать в разделе "Стратегия игры", как правильно обыгрывать это заклинание, так что здесь внимание читателя на этом заострено не будет.

Если **Дрыжеглот Шаман** разыграл первого **Дрыжеглота**, поторопитесь и старайтесь убить противника за ход. В идеале вы ищете связку карт на 30 единиц урона с пустого стола, но сделать это не всегда легко, учитывая все тот же **Сглаз** и **Лягушку** в вашем "кладбище".

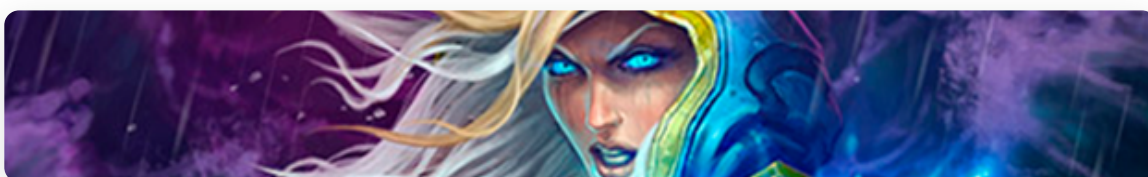
У **Дрыжеглот Шамана** есть **Ментальный техник**, старайтесь не подставиться под него. Помимо **Сглаза** на единичные угрозы Шаман может ответить с помощью **Вулкана**. Не рассчитывайте, что вам будет легко закрепиться на столе с помощью тяжелых существ.

Используйте **Ментальный крик**, чтобы ухудшить "топдеки" **Дрыжеглот Шамана** и помешать ему быстро найти все части комбинации.

Мидрейндж Шаман с Дрыжеглотом играет агрессивнее и постарается продавить вас как можно раньше. Помешать ему вполне реально, поскольку колода играет от стола и непредсказуемого урона у нее мало (**Молния**, **Калимос Первородный**).

Ищите больше **Ментальных криков**, не забывайте про тех же **Ментального техника** и **Сглаз**.

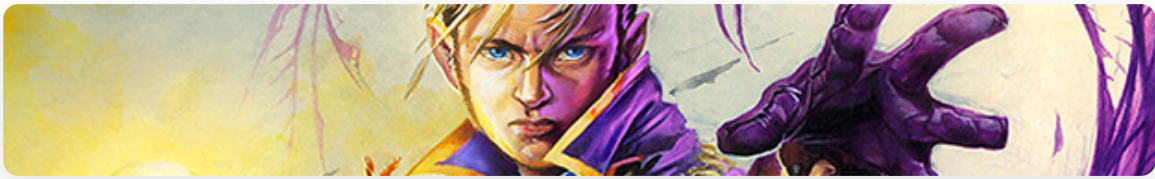
Четный Шаман играет уже достаточно агрессивно, чтобы это стало проблемой до использования **Ментального крика**. Берегите **Монетку** для раннего использования ключевой АоЕ зачистки, старайтесь найти комбинацию **Маг крови Талнос + Астральная плеть**. **Слово Тьмы: Боль** приберегите на **Тотем языка пламени** или **Призывательницу трупов**.



Мурлок Маг очень быстр и часто не даст времени для реализации **Ментального крика**. Не тяните с **Астральной плетью**, порой отдавать ее нужно даже на двух мурлоков с 1 единицей здоровья, поскольку позднее они станут сильнее и выйдут из зоны поражения вашего раннего AoE инструмента. Старайтесь затянуть игру до **Ментального крика**, но не отчаивайтесь, если не получится сделать это.

Биг Спелл Маг — медленная колода без серьезных ответов на способы победы Жреца на воскрешении. Старайтесь найти комбинацию на 40+ урона за ход, учитывая **Магического бронника** и исцеляющие эффекты противника.

Сделают матч-ап чуть не таким простым и интересным **Крадущийся упырь** и **Превращение** противника. Читайте о том, как обыгрывать эти карты, в разделе "Стратегия игры".



Зеркальный матч-ап двух **Жрецов на воскрешении** сводится к одному — поиску ОТК комбинации на 30 единиц урона. Кто первый ее найдет, тот и победит. Стол, выгода, другие существа не важны, ваша единственная задача — найти и реализовать комбинацию быстрее противника.

Не пытайтесь пробить Жреца в течение нескольких ходов или со стола, из-за обилия "Рено-эффектов" это практически невозможно.

Ментальный крик используйте, чтобы замешать в колоду противника "плохие" в этом матч-апе существа, к которым относится все кроме **Малигоса** и Пророка Велена.



Зоолок — трудный матч-ап, в котором все же есть надежда, если вы рано найдете **Мага крови Талноса** и **Астральную плетью**. Эта связка позволит дожить до **Ментального крика** на 6-7 ходах.

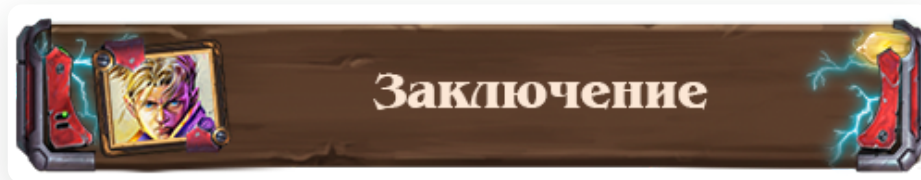
Испытания на этом не закончатся, поскольку у Зоолока есть почти неиссякаемый источник ресурсов в виде **Жизнеотвода**. Постарайтесь закрепить на столе после **Ментальных криков**, поскольку просто чистить стол и ждать — не лучшая идея.

У Зоолока приличное количество непредсказуемого урона: **Ожог души**, **Страж ужаса/Лирой Дженкинс**, **Жизнесос** и **Грибомант**, так что он сможет молниеносно и неожиданно для вас закончить партию. Не обыгрывайте идеальный заход наносящих взрывной урон из руки карт, просто рассчитывайте, что рука Зоолока не так хороша.

Порой закончить партию можно быстро и неожиданно, воспользовавшись маленьким запасом здоровья противника. Помогает **Клонодельня Зерека** или даже связка **Пророк Велен + Взрыв разума + Взрыв разума** через **Монетку** или **Сияющего элементяля**.

Четный Чернокнижник и **Контроль Чернокнижник** — куда более выгодные противники, неприятные лишь ранними **Горными великанами** (до 7 маны ответить на них может только **Слово Тьмы: Смерть**) и Крадущимся упырем. Чернокнижник постарается играть агрессивно и давить вас, но с тяжелыми угрозами на половине противника справиться классу не так уж просто: часто для этого придется жертвовать столом. **Вытягивание души** — редкая техническая карта, не обыгрывайте ее.

Не разыгрывайте демона, полученного с помощью **Проекта по демонологии**, все равно его "съест" **Жертвенный договор**.



Биг Жрец на воскрешении — не только полноправный представитель меты Проекта Бумного дня, но и одна из самых сложных и интересных колод последних месяцев. Если вы ищете необычный, свежий и красивый архетип для игры или вам просто нравится Жрец — обратитесь к герою сегодняшней статьи.

Спасибо за ознакомление с гайдом, до скорых встреч