

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Комбо Жрец. Гайды по колодам Ведьмин лес.

03.07.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Комбо Жрец Ведьмин лес

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, уважаемые читатели сайта kolodahearthstone.ru!

Комбо Жрец – один из тех архетипов, которые периодически пропадают из меты, а потом появляются в ней вновь, дополненные новыми опциями. Герой статьи относится к ОТК-колодам, то есть таким, которые способны убить оппонента за один ход. Его легендарная комбинация – **Божественный дух** + **Внутренний огонь** – известна всем любителям Hearthstone, и каждый старожил игры хотя бы раз убивал с ее помощью вражеского героя.

Архетип видоизменялся с течением времени, дополняясь различными синергиями и опциями. Во времена Кобольдов и катакомб был популярен Комбо Жрец на драконах, еще раньше сильной колодой был Жрец на немоте. Все это различные вариации одного и того же архетипа, в основе которого старое доброе комбо с **Божественным духом** и **Внутренним огнем**. После ротации Комбо Жрец лишился Дракониды-шпиона, Историка гнева Пустоты и других карт, но это не мешает ему вновь показывать достойные

результаты. К тому же некоторые игроки пытаются восстановить синергию с драконами, создавая соответствующие сборки.

Комбо Жреца нельзя назвать невероятно популярной колодой на сегодняшний день, однако он вышел из тени, и это не осталось незамеченным. Подобно Миракл Разбойнику, Комбо Жрец почувствовал свою силу с увеличением числа контрольных колод. Что и говорить, с агрессией Андуину справляться довольно тяжело, и сейчас, когда в мете существует лишь два сильных агрессивных архетипа, Комбо Жрец смог, наконец, вдохнуть полной грудью.

Если вы посмотрите статистику, она вас не обрадует. Причина проста: архетип серьезный и сложный, и те, кто рассчитывает сразу же показать на нем огромный процент побед, будут весьма разочарованы. Многим кажется, что нет ничего сложного в том, чтобы удвоить здоровье существу и затем приравнять к нему атаку – отсюда и низкие показатели. Поэтому, прежде чем распылять коллекцию ради Комбо Жреца, подумайте, готовы ли вы к такой непростой задаче. Придется сыграть не один десяток игр, чтобы набраться опыта и интуитивно принимать верное решение. И если это вас не останавливает, тогда данный гайд для вас.

В статье вам будет предложена информация о современных сборках Комбо Жреца, советы по декбилдингу и муллигану, будут раскрыты основные и неявные моменты стратегии, а также специфика конкретных матч-апов.

Разделы гайда:

1. *Комбо Жрец в Ведьминол лесу*
2. *Сборки архетипа*
3. *Вопросы декбилдинга*
4. - *Основа колоды*
5. - *Опциональные и технические карты*
6. - *Возможные замены и бюджетная сборка*
7. *Муллиган*
8. *Стратегия игры*
9. - *Способы победы*
10. - *Выживание*
11. - *ОТК-комбинация и частичная комбинация Жреца*
12. - *Победа с помощью Лирь Осколок Солнца*
13. - *О Тетных видениях*
14. - *О Лире Осколок Солнца*
15. - *Идти на риск или нет?*
16. - *Важные советы*
17. *Карты со случайным эффектом*
18. *Матч-апы*
19. *Заключение*



Комбо Жрец в Ведьмином лесу

20.

Как уже говорилось, Комбо Жрец давно фигурирует в игре, и мета Ведьминового леса увидела всего лишь свежую версию всем известной колоды, а не какой-то принципиально новый архетип. Почему он вновь появился в ладдере? Ответ прост: сейчас у Комбо Жреца много положительных матч-апов, ибо в Hearthstone сейчас очень много медленных колод. Такие архетипы, как Комбо Жрец, гораздо комфортнее себя чувствуют именно в таких условиях. Агрессоров мало, а медленных, нерасторопных архетипов – большинство. Все это создало подспорье для того, чтобы Комбо Жрец вновь вышел из тени.

Из самых неприятных соперников можно выделить Нечетного Разбойника, Миракл Разбойника и Биг Спелл Мага. Последний, хоть и является медленным, но имеет слишком много инструментов против Комбо Жреца, от [Крадущегося упыря](#) до множества точечных ремувалов. Неприятен и Четный Чернокнижник, но даже с ним можно побороться, если грамотно подходить к игре.

Остальные соперники хороши для Комбо Жреца или равны ему по силе. Неплохо герой статьи держится против популярнейших Таунт Друида и [Дрыжеглот](#) Шамана. Во многом именно благодаря им архетип смог возродиться и проявить себя. Они достаточно медленны и неповоротливы, не имеют возможности оказывать раннее давление, а это именно то, что и нужно Жрецу.

На данный момент Комбо Жрец – довольно гибкая и вариативная колода, которую легко подстроить под себя. Есть сборки с драконами и без, наблюдается разнообразие в опциональных картах, так что выбрать себе сборку по вкусу будет несложно. Подробнее о том, какие версии архетипа сейчас особенно популярны, читайте в следующем разделе.



Сборки архетипа


















Сборки Комбо Жреца можно условно разделить на два типа: те, которые используют драконов, и те, кто обходится без них. На данный момент сборок с драконами больше, так как [Вестник заката](#) является весомой причиной для того, что построить вокруг него большую часть колоды.




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


Комбо Жрец от Affie

Комбо Жрец от Affie


 <p>Немота Накладывает на существо эффект немоты. x2</p>	 <p>Круги исцеления Восстанавливает 4 ед. здоровья ВСЕМ существам. x2</p>	 <p>Внутренний огонь Атака выбранного существа становится равна его здоровью. x2</p>	 <p>Слово силы: Цит Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту. x2</p>	 <p>Клирик Совершения Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту. x2</p>	 <p>Яростный пиромант После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам. x2</p>
 <p>Божественный дух Удваивает здоровье выбранного существа. x2</p>	 <p>Темные видения Вы раскрываете копию заклинания из вашей колоды. x2</p>	 <p>Спящий элементаль Ваши заклинания стоят на (1) меньше. x2</p>	 <p>Прислушница Тени В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +1/+1. x2</p>	 <p>Служитель боли Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту. x2</p>	 <p>Смоляной страж Провокация +2 к атаке во время хода противника. x2</p>
 <p>Гангней рубака Боевой клич наносит 4 ед. урона самому себе. x2</p>	 <p>Лесная флейтистка Боевой клич: вы берете существо с наименьшей стоимостью из колоды. x2</p>	 <p>Масло для раскисания Накладывает на всех существ противника эффект немоты. Вы берете карту. x2</p>	 <p>Отключенный паробот Провокация x2</p>	 <p>Апра Освободительница Когда вы разыгрываете заклинание, вы кладете в руку случайное заклинание жреца. x2</p>	



HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru



3660

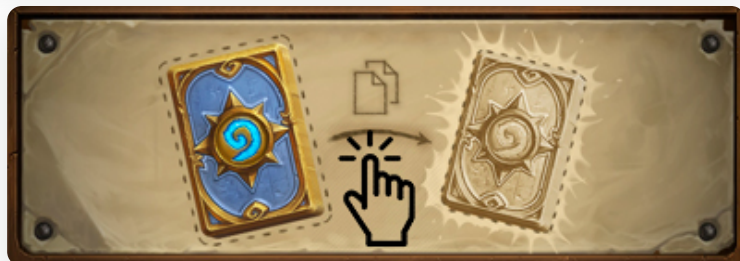
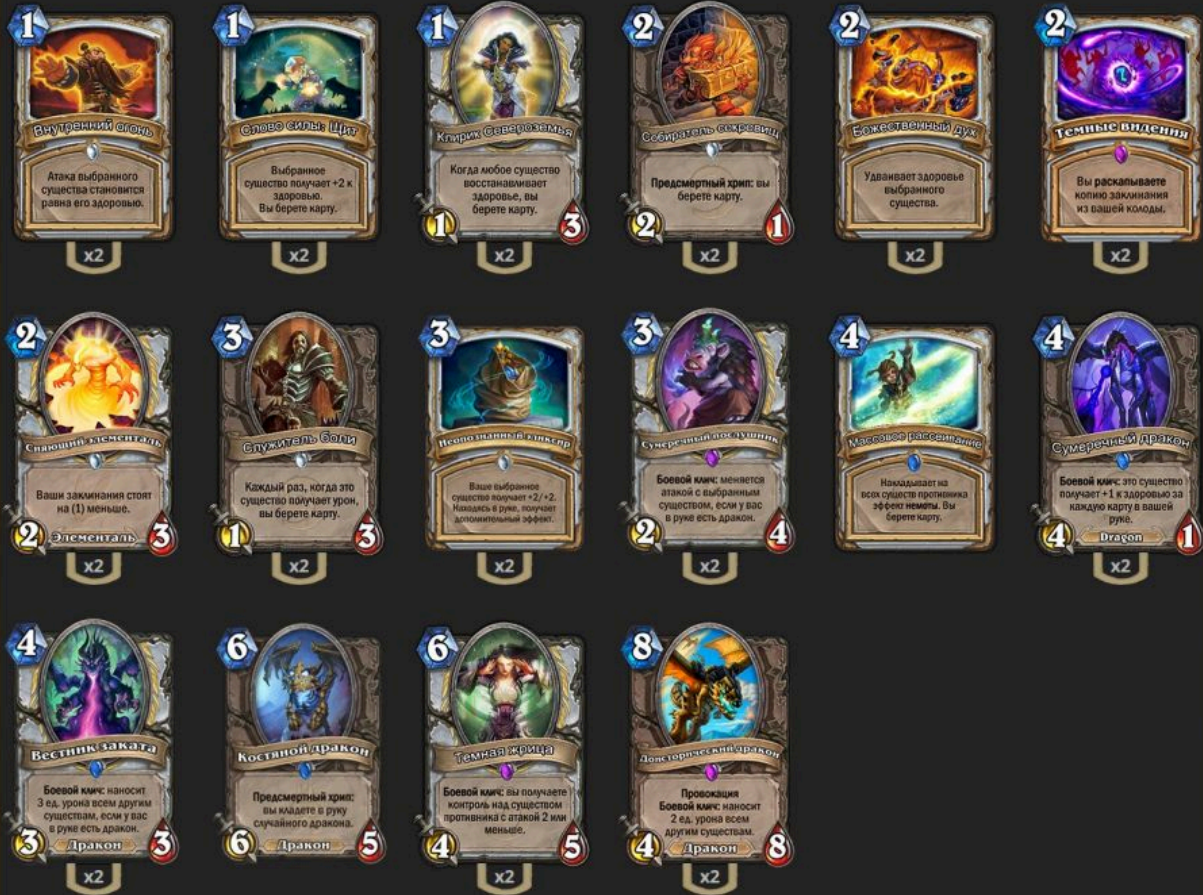




Эта сборка использует [Лиру Осколок Солнца](#) – позабытый всеми инструмент Комбо Жреца. С его помощью можно найти ключевые части комбинации и просто полезные заклинания, которых у Жреца немало. В некоторых случаях может стать последней надеждой на победу. Особенно легендарный элементаль хорош в медленных поединках.

Комбо Жрец от Zalaе

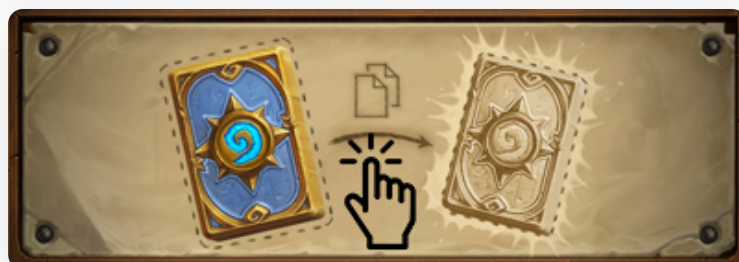
Комбо Жрец от Zalae



Эта версия с драконами от игрока Zalaе лучше многих подходит для улучшения агрессивных матч-апов. **Вестник заката** является одной из лучших карт Жреца, и уже ради него стоит попытаться восстановить синергию с драконами. **Доисторический дракон** – еще один мощный AoE эффект, способный перевернуть игровую ситуацию и защитить остальных персонажей. К тому же он обладает высоким показателем здоровья и является отличной целью для основных баффов.

Комбо Жрец от xBlyzes

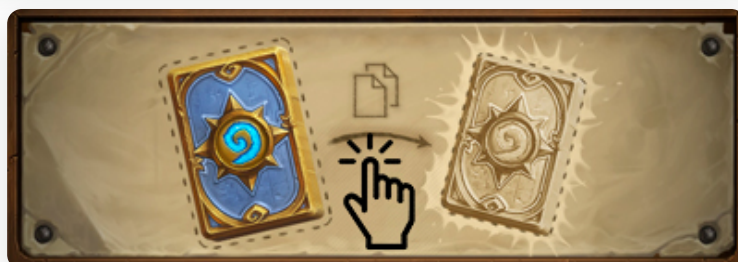
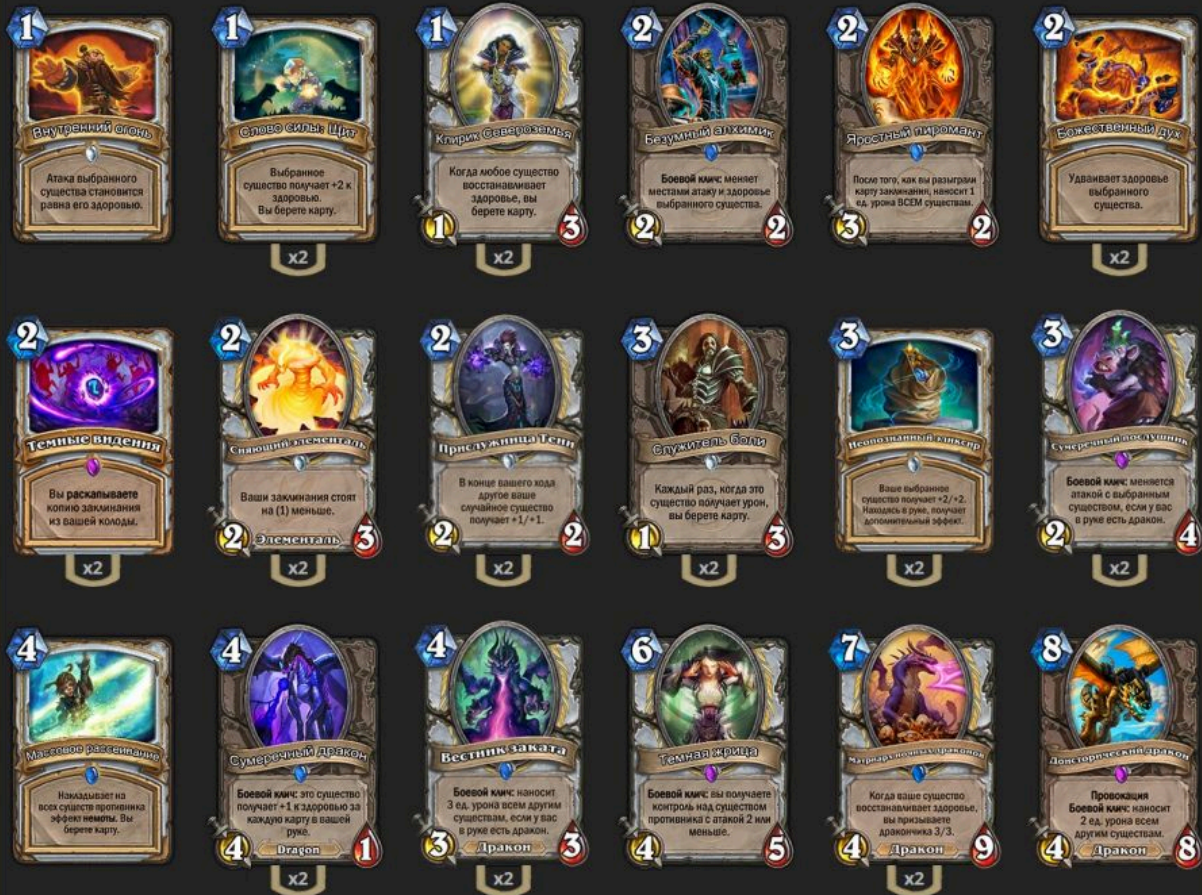
Комбо Жрец от xBlyzes



А эта сборка не играет драконов, она полагается на нескольких существ с большим запасом здоровья (Раненый рубака, Отключенный паробот, Смоляной страж).
Примечательна Лесная флейтистка: с ее помощью ищется Клирик Североземья, когда Жрецу не хватает добора. Такая версия хороша для реализации ключевого комбо и отлично покажет себя в различных матч-апах.

Комбо Жрец от Dog

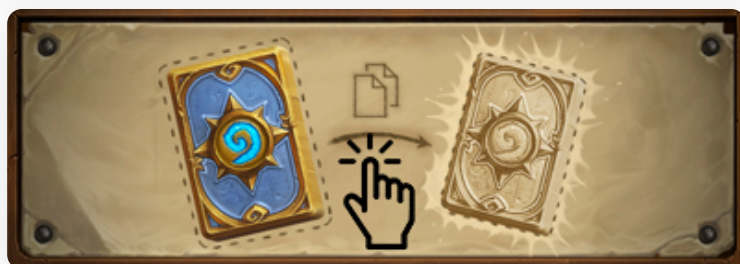
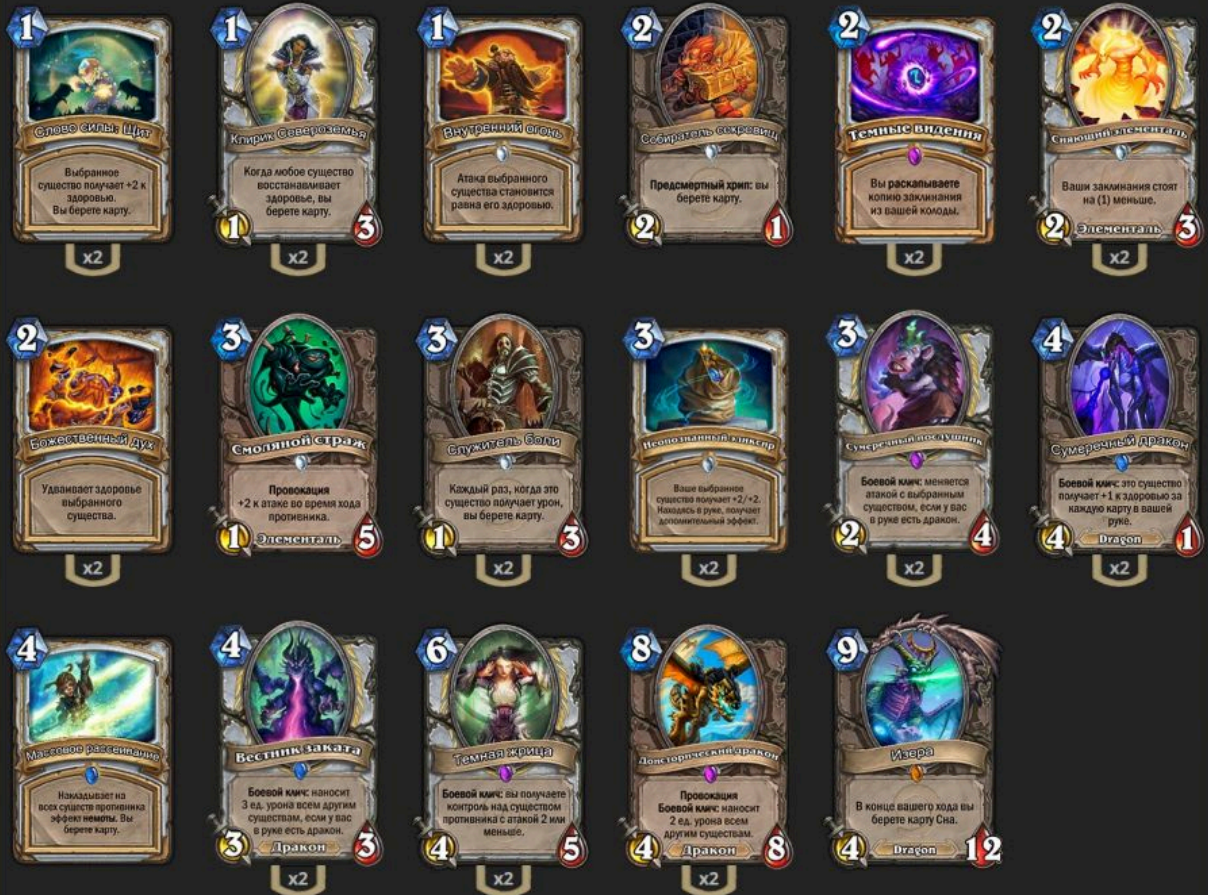
Комбо Жрец от Dog



Данная колода немного напоминает версию от Zalaе, необычно наличие **Матриарха ночных драконов** и **Безумного алхимика**. Последний, как известно, используется в качестве альтернативы **Внутреннему огню**, если вдруг не повезет встретиться с **Крадущимся упырем**. **Матриарх ночных драконов** – это еще одна хорошая цель для баффов плюс источник дополнительных существ на столе.

Комбо Жрец от Conrad


















Комбо Жрец от Conrad




Интересное существо в колоде – **Изера**. Опять же, нельзя не отметить высокий показатель ее здоровья, что прекрасно сочетается с ключевой комбинацией. Плюс ко всему, это еще и дракон, а значит, дополнительное существо для синергии с **Вестником заката**. В медленных матч-апах особенно хороша как источник сильных ресурсов.


Комбо Жрец от Haze

Комбо Жрец от Haze


 Немота Накладывает на существо эффект немоты. x2	 Круг исцеления Восстанавливает 4 ед. здоровья ВСЕМ существам. x2	 Внутренний огонь Атака выбранного существа становится равна его здоровью. x2	 Слово силы: Щит Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту. x2	 Клирик Соверзаемья Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту. x2	 Яростный пирамид После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам. x2
 Божественный дух Удаляет здоровье выбранного существа. x2	 Темные видения Вы раскалываете копию заклинания из вашей колоды. x2	 Спящий элементаль Ваши заклинания стоят на (1) меньше. x2	 Прислу жинца Сети В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +1/+1. x2	 Ранельный рубака Боевой клич наносит 4 ед. урона самому себе. 4	 Яйцо дьявола завра Предсмертный крик: призывает дьявола завра 5/5. 3
 Служитель боли Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту. x2	 Торговская стражица Провокация Предсмертный крик: ваше случайное существо получает +1/+1. x2	 Отключенный паробот Провокация Механизм x2	 Апра Осколота Солнца Когда вы разыгрываете заклинание, вы кладете в руку случайное заклинание жреца. x2	 Дама в белом Боевой клич: все существа в колоде получают «Бегущая огонь» (дама становится равна здоровью). 5	



MANACOST
kolodahearthstone.ru



5040





И наконец, веселая и неординарная дека для «фана». **Дама в белом** – это карта, которую некоторым очень хочется добавить в колоду, ведь она так хорошо сочетается с существами, у которых большой запас здоровья. Здесь есть даже **Яйцо дьявозавра** и **Тортолльская стражница**. Под баффом **Дама в белом** **Яйцо дьявозавра** будет гораздо легче «разбить», да и **Тортолльская стражница** станет существом весьма внушительным. Если у вас есть **Дама в белом** и вы не знали, где ее применить – вот ответ на все ваши вопросы.

Вопросы декбилдинга

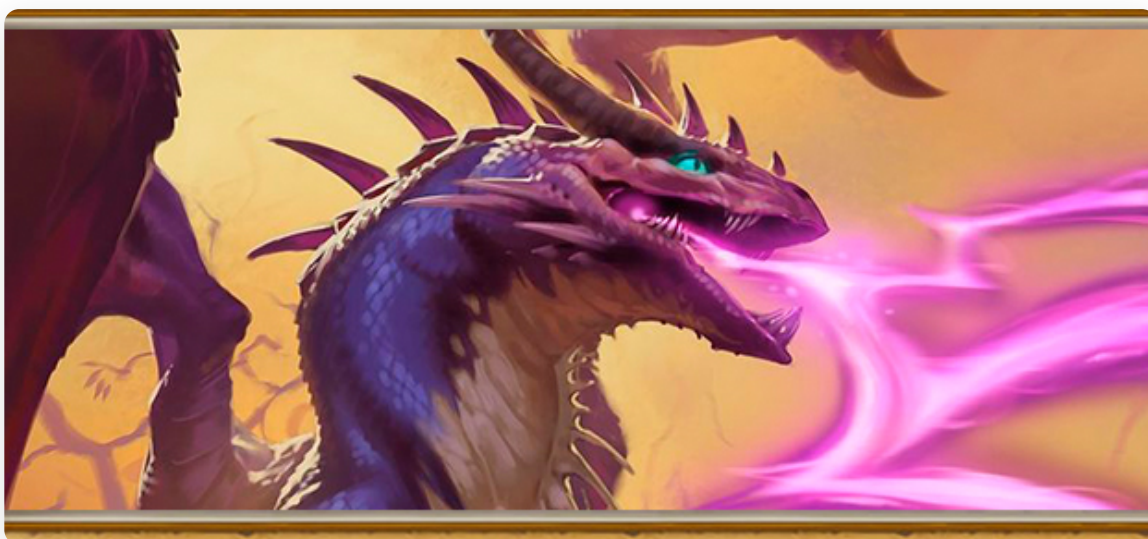
Выбрано 14 / 30 карт		
1	Внутренний огонь	2
1	Клирик Североземья	2
1	Слово силы: Щит	2
2	Божественный дух	2
2	Сияющий элементаль	2
2	Темные видения	2
3	Служитель боли	
4	Массовое рассеивание	

Основа колоды Комбо Жреца совсем не велика, что объясняется ее гибкостью. Разница между сборками заключена в наличии или отсутствии в них драконов. А ключевых карт

совсем немного – это, в основном, части комбинации и вспомогательные карты, помогающие эту комбинацию быстрее найти и реализовать более выгодно.

Часто можно встретить Сумеречную послушницу, которая помогает захватить стол в самом начале партии, популярны различные существа с большим запасом здоровья, к примеру, **Смоляной страж**, **Отключенный паробот**, **Раненый рубака**. Последний добавляется вместе с заклинанием **Круг исцеления**, оно позволит моментально восстановить здоровье существа до максимальной отметки, если будет разыграно с ним на одном ходу.

Синергия драконов включает в себя различные наборы этих существ, но ключевой герой среди них – **Вестник заката**. Именно ради него игроки добавляют других драконов, экспериментируя с самыми разными из них. В сборки с драконами часто добавляют **Сумеречного послушника** и, соответственно, Темную жрицу. Подробнее о том, какие еще карты могут быть добавлены в колоду Комбо Жреца, читайте далее.



Оptionальных карт можно выделить достаточно много, и читателю предлагается ознакомиться со списком самых популярных и часто встречаемых из них.

Немота – простой и бесплатный способ нейтрализовать какую-либо неприятную угрозу. К тому же это заклинание, подобно Монетке, неплохо сочетается с Лирой Осколком Солнца, так как не заставляет вас тратить ману для «раскрутки» легендарного существа.

Круг исцеления + Раненый рубака – эти карты добавляются, как правило, в связке друг с другом. **Раненый рубака** сам по себе довольно слаб, на стол он выходит с характеристиками 4/3. **Круг исцеления**, разыгранный с ним на одном ходу, дает возможность получить 4/7 на третьем ходу, а это, согласитесь, не самая плохая угроза для такой стоимости. Такая комбинация в некоторых случаях будет способствовать быстрой победе, если сразу же удастся отыскать ключевые баффы. Это полезно в самых разных матч-апах, от самых медленных до самых агрессивных.

Неопознанный эликсир – это дополнительный бафф для ваших существ, причем с приятным бонусом. Иногда **Неопознанный эликсир** поможет быстрее реализовать комбо, если призовет копию 1/1 **Сияющего элементаля**, или защитит какую-либо угрозу божественным щитом, или позволит вылечиться благодаря похищению жизни. В конце

концов это просто +2/+2, что уже неплохо само по себе. В агрессивных матч-апах эликсир обеспечит существам возможность выгодно размениваться, в медленных послужит как способ оказать больше давления на вражеского героя.

Сумеречный послушник + Темная жрица – эта комбинация еще во времена Кобольдов и катакомб была популярной, помогая бороться с Куболоками и Контроль Чернокнижниками. Сейчас эти архетипы встречаются редко, но существует много других целей, над которыми хотелось бы получить контроль, например, **Хадронокс** у Таунт Друида. **Сумеречный послушник** прекрасно играет против Четного Чернокнижника даже без связи с Темной жрицей, так как нейтрализует **Горного великана**.



Дама в белом – скорее «фановая» опция, нежели какой-то необходимый инструмент в колоде. Недостаток ее в том, что до нее еще надо дожить, и прежде, чем сработает ее боевой клич, большинство существ уже могут прийти вам в руку. В таком случае сборка мало чем будет отличаться от обычного Комбо Жреца. Но если у вас есть эта карта, и вам хочется поэкспериментировать с ней, тогда все в ваших руках.

Лира Осколок Солнца – об этом легендарном элементале многие позабыли, а зря. **Лира Осколок Солнца** является уникальной картой, способной в считанные минуты вооружить вас опаснейшими заклинаниями или спасти вам жизнь, когда та висит на волоске. В медленных поединках у вас есть шанс извлечь много выгоды из **Лиры Осколок Солнца**, хотя часто бывает достаточно одного-двух хороших заклинаний, чтобы уже оказать влияние на игру. В агрессивных противостояниях вряд ли получится повернуть нечто невероятное с этим существом, но, опять же, даже пары дополнительных заклинаний может хватить, если срочно нужен какой-то переворот в игре. **Лира Осколок Солнца** всегда связана с волей случая, поэтому сумасшедших «камбеков» каждый раз можете не ждать, но и сбрасывать со счетов его не стоит.

Безумный алхимик – очень спорный вопрос, стоит ли добавлять это существо в колоду. С одной стороны, он помогает реабилитироваться после **Крадущегося упыря**, но с другой – не так много архетипов сейчас добавляют его в свои сборки, чтобы его всерьез следовало бы опасаться. Так что в большинстве случаев карта будет практически бесполезной, разве что обе копии **Внутреннего огня** останутся в последних двух картах, и **Темные видения** ни разу его не раскопают. Да, **Безумный алхимик** хорош против

тотемов Шамана и **Вестников рока**, но это не такие уж ценные качества. Если вы и встретите колоду с Крадущимся упырем, лучше проиграть этот матч, но спокойно выигрывать в остальных, чем снизить общий процент побед из-за лишней карты в колоде. Впрочем, выбор за вами, иногда существо может действительно спасти вас. Вопрос только в том, как часто вам это понадобится.

Яростный пиромант – очень популярная опция, помогающая улучшить самые агрессивные матч-апы. Нечетный Паладин уже не выглядит таким страшным благодаря этой карте, поэтому если испытываете трудности с этим противником, можете смело добавлять Яростного пироманта. Обычно он используется в сборках, которые не ориентированы на синергию с драконами и не включают **Вестника заката**, но если вы активно настроены на борьбу с агрессией, **Яростный пиромант** не будет лишним даже рядом с **Вестником заката**.

Смоляной страж – классический антиагро инструмент, обладающий вдобавок ко всему высоким показателем здоровья, что является далеко не последним по важности фактором для Комбо Жреца.



Отключенный паробот – дешевая и простая цель для ключевых баффов + провокация. В агрессивных матч-апах поможет задержать оппонента и выиграет вам время для поиска других защитных инструментов или частей комбинации.

Лесная флейтистка – используется для поиска **Клирика Североземья**, то есть для возможности добрать побольше карт. Хороший инструмент перебора колоды, который освободит ее от дешевых карт и повысит вероятность выгодного «топдека».

Набор драконов: Вестник заката, Сумеречный дракон, Костяной дракон, Доисторический дракон, Матриарх ночных драконов, Изера – в первую очередь вы должны обратиться именно к этим драконам, если хотите создать мощную синергию с **Вестником заката**. **Сумеречный дракон** – классический вариант Комбо Жреца, отлично вписывающийся в концепцию архетипа. **Костяной дракон** станет источником еще одного дракона, а это в большинстве своем сильные существа (опять же, дополнительная карта для синергии с **Вестником заката**). **Доисторический дракон** особенно хорош в быстрых матч-апах как АоЕ эффект, провокатор и способ перевернуть игровую ситуацию. **Матриарх ночных драконов** и **Изера** – более редкие опции. Они значительно утяжеляют

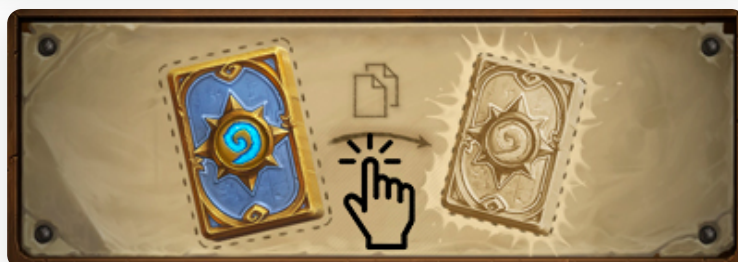
колоду и помогают чаще всего в контрольных матч-апах. Заметьте, что практически все драконы из списка обладают высоким показателем здоровья.



Что касается **замен**, Комбо Жрец уже сам по себе является недорогой колодой, что не может не радовать тех, у кого есть определенные проблемы с чародейной пылью и коллекцией. Сборка от xBlyzes является одной из самых дешевых, так что можете обратиться к ней.

Комбо Жрец от xBlyzes

Комбо Жрец от xBlyzes



В колоде присутствуют две копии **Темных видений**, но это необходимая Комбо Жрецу карта. От заклинания отказываться ни в коем случае нельзя. Если у вас нет пыли для создания **Темных видений**, лучше вовсе не собирать Комбо Жреца.

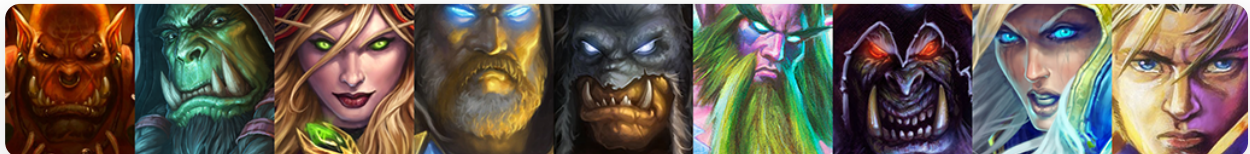
Для максимального удешевления колоды можно обратиться к **Рыцарю Штормграда** – это базовое существо нередко добавлялось в бюджетные колоды Комбо Жреца. **Рыцарь Штормграда** может на одном ходу превратиться в существо 36/36, если под **Сияющим элементом** разыграть два Слова силы: Щит, два Божественных духа и **Внутренний огонь**. Так вы всего за восемь кристаллов маны можете совершить ОТК-комбинацию.

Можете добавить Аукциониста для масштабного перебора колоды. Опция дешева и вполне подходит Комбо Жрецу. Будет не лишним и второй **Служитель боли**.



Советы по выбору карт в стартовую руку основаны на сборке игрока Affie, как на одной из самых популярных.

Муллиган Комбо Жреца довольно прост. Вы всегда ищите **Клирика Североземья**, независимо от матч-апа, а найдя его, оставляете **Слово силы: Щит**. В агрессивных матч-апах во главу угла становится **Яростный пиромант**. В самых медленных поединках можно задуматься о **Темных видениях**, если в вашей руке уже есть хорошие карты для старта и часть комбинации, например, **Божественный дух**, однако в других случаях **Темные видения** лучше сбрасывать – лучше использовать их в конкретной ситуации для поиска нужной опции, чем раскапывать наугад на втором ходу.



Воин: Клирик Североземья, Прислужница Тени, Сияющий элементаль, Служитель боль, Слово силы: Щит. Если есть **Круг исцеления** – Раненый рубака. Если есть Монетка и хорошая рука – **Божественный дух** и **Темные видения**. Если есть Слово силы: Щит и хорошая рука – **Внутренний огонь**.

Паладин: Клирик Североземья, Яростный пиромант, Смоляной страж, Сияющий элементаль, Слово силы: Щит.

Охотник: Клирик Североземья, Прислужница Тени, Сияющий элементаль. Если есть Монетка – Смоляной страж. Если есть **Круг исцеления** – Раненый рубака.

Друид: Клирик Североземья, Прислужница Тени, Сияющий элементаль. Если есть **Круг исцеления** – Раненый рубака. Если есть Монетка и хорошая рука – **Божественный дух** и **Темные видения**. Если есть Слово силы: Щит и хорошая рука – **Внутренний огонь**.

Разбойник: Клирик Североземья, Сияющий элементаль, Смоляной страж, Слово силы: Щит. Если есть **Круг исцеления** – Раненый рубака.

Шаман: Клирик Североземья, Прислужница Тени, Сияющий элементаль, Слово силы: Щит. Если есть Круг исцеления – Раненый рубака. Если есть Монетка и хорошая рука – Божественный дух и Темные видения. Если есть Слово силы: Щит и хорошая рука – Внутренний огонь.

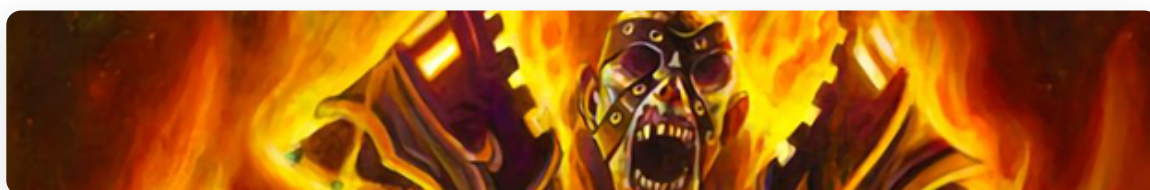
Маг: Клирик Североземья, Прислужница Тени, Сияющий элементаль, Слово силы: Щит. Если есть Круг исцеления – Раненый рубака. Если есть Монетка и хорошая рука – Божественный дух и Темные видения. Если есть Слово силы: Щит и хорошая рука – Внутренний огонь.

Жрец: Клирик Североземья, Прислужница Тени, Слово силы: Щит. Если есть Круг исцеления – Раненый рубака. Если есть Круг исцеления – Раненый рубака. Если есть Монетка и хорошая рука – Божественный дух и Темные видения. Если есть Слово силы: Щит и хорошая рука – Внутренний огонь.

Чернокнижник: Клирик Североземья, Прислужница Тени, Сияющий элементаль, Немота, Слово силы: Щит. Если есть Монетка и хорошая рука – Божественный дух и Темные видения. Если есть Круг исцеления – Раненый рубака. Если есть Монетка и хорошая рука – Божественный дух и Темные видения. Если есть Слово силы: Щит и хорошая рука – Внутренний огонь.



Все самое важное и интересное, как и всегда, происходит в самой игре. Комбо Жрец – далеко не самый простой для освоения архетип: чтобы научиться быстро принимать решения, взвешивая все «за» и «против», нужно сыграть не один десяток игр, поэтому будьте готовы к трудностям. Для начала необходимо определиться с тем, **как именно вы собираетесь побеждать** в том или ином матч-апе.



Выживание

Данный способ победы будет актуален в самых быстрых и напряженных противостояниях. К ним можно отнести Нечетного Паладина и Нечетного Разбойника – на данный момент это самые популярные агрессивные колоды в игре.

В таких противостояниях осуществление комбинации перестает быть необходимой задачей. Как и любая другая комбо колода, Комбо Жрец может побеждать не только благодаря определенному набору карт, в честь которых получил свое название. Распространенная ошибка неопытных игроков – это однобокое мышление, неотступное следование одному и тому же принципу во всех играх. Чтобы показывать стабильные результаты на таких колодах, как Комбо Жрец, нужно уметь видеть ситуацию с разных углов и адаптироваться к каждому конкретному матч-апу по-своему. И в случае с

агрессивными колодами вовсе не нужно заикливаться на комбинации с Внутренним огнем. Но обо всем по порядку.

Итак, самое важное правило в игре с быстрыми противниками – не упускать инициативу в начале. Да, это не так просто, когда тот же Нечетный Паладин каждый ход призывает по два-три существа, а у вас в руке два Божественных духа и Внутренних огня. Но это единичные случаи, чаще всего инструменты в вашей руке будут более разнообразными и помогут сориентироваться в ситуации.

Прекрасным начальным инструментом у вас является Прислужница Тени в сочетании с другим существом. Идеальный старт – это Клирик Североземья на первом ходу и Прислужница Тени на втором. Даже если она не переживет ход противника, она уже принесет неоценимую выгоду, дав драгоценный бафф +1/+1 соседнему существу. Баффы очень важны для выгодных разменов, ведь контроль вражеского стола становится приоритетной задачей в быстрых матч-апах. Базовая сила героя Жреца, подобно баффам, помогает защищать существ от смерти при разменах. Старайтесь использовать ее именно на существ, не нужно отчаянно «хилить» только своего героя. Не страшно потерять немного здоровья в начале партии, сохранять существ намного важнее.



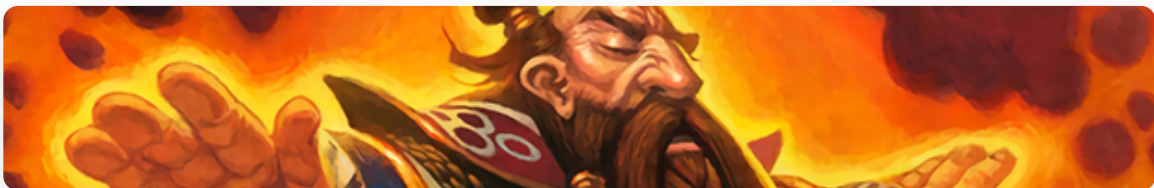
Еще один крайне важный способ контролировать вражеский стол – ваши AoE эффекты. Сейчас Вестник заката используется уже не всеми сборками, так как после ротации синергия драконов значительно ослабла, и ему на смену пришел Яростный пиромант. Если вы играете сборкой с этим существом, старайтесь сохранить его до хода противника. Пусть даже у него останется единица здоровья, это уже будет неплохо. Главное – заставить оппонента с ним считаться. Вряд ли кто-то захочет оставлять такую опасную угрозу в живых, а это значит, что агрессору придется потратить какой-либо ценный ресурс для ее устранения. Возможно, это будет невыгодный размен или какое-то заклинание – вас устроит и то, и другое. Желательно защитить Яростного пироманта Словом силы: Щит – это лучшее заклинание, которое вы можете применить после выставления существа за два кристалла маны. Так вы значительно повысите шансы Яростного пироманта на выживание.

Если вы уверены, что у противника не осталось или вовсе нет эффектов немоты, можно задуматься о применении Божественного духа на какое-либо существо для его защиты.

Не так важно беречь заклинание для ОТК-комбинации, как защищать собственный стол на раннем и среднем этапах игры. Целью может стать даже [Служитель боли](#). Конечно, запас здоровья у него невелик, если сравнивать с усиленным Сумеречным драконом или [Отключенным пароботом](#), но это и не нужно. Существо 1/6 с большей вероятностью переживет ход врага, чем существо 1/3, и этой причины вполне достаточно для того, чтобы это сделать.

[Отключенный паробот](#) тоже может стать целью для [Божественного духа](#), если вам необходимо защитить собственного героя или других существ. Но, опять же, всегда нужно помнить о том, какими ремувалами обладает ваш оппонент, сколько уже вышло из игры, сколько осталось и какие могут быть еще. Выставляя огромное существо, будет обидно попасть под Разрушителя чар или [Кровожадного злолиста](#), так что подходите к таким решениям с умом. О том, когда именно идти на риск, а когда этого делать не стоит, читайте в одном из следующих подразделов.

Итак, старайтесь не упустить преимущество в начале матча и сохранить его в течение всей игры. Не нужно жадничать и беречь какие-то карты ради возможности в далеком будущем реализовать комбинацию с Внутренним огнем. Играйте от того, что происходит именно сейчас на игровом поле. Кстати, даже сам [Внутренний огонь](#) может быть применен на существо с небольшим запасом здоровья, если это поспособствует выгодному размену. Так, даже [Клирик Североземья](#) или [Служитель боли](#) могут стать целью для [Внутреннего огня](#), если вам нужно устранить существо с 3 ед. здоровья. Действуйте вариативно, каждая карта может быть полезной в самых разных случаях и целях.



ОТК и частичная комбинация Жреца

Комбо Жрец относится к сложным архетипам, однако его ключевая комбинация сама по себе не такая уж тяжелая в исполнении. Сначала Жрец ищет ключевые карты, добываясь с помощью [Клирика Североземья](#), [Служителя боли](#) и сопутствующих им [Яростного пироманта](#) и [Круга исцеления](#). Не всегда части комбинации будут заходить своевременно и в нужном порядке, тогда на помощь приходят [Темные видения](#). Через них можно раскопать дополнительный [Божественный дух](#) или так необходимый для летального урона [Внутренний огонь](#).

Такой сценарий чаще всего актуален в медленных матч-апах. Размеренный темп игры позволит не торопиться и искать нужные карты без опасений за собственное здоровье и стол. Впрочем, иногда вам может здорово повезти со стартом, и уже в начале игры в вашем распоряжении будут все части комбинации и хорошая цель для них. В таком случае можно понадеяться на удачу и пойти ва-банк: сыграть существо, усилить его всеми возможными способами и постараться победить в два-три хода, направив всю мощь «в лицо» оппонента. Это так называемая частичная комбинация, когда вы усиливаете существо до относительно высоких характеристик (но не 30/30) и побеждаете не за один ход, а за несколько. Конечно, это рискованный сценарий, да и

случаться он будет не часто, однако это вполне реальный способ победить. Чем-то напоминает Миракл Разбойника, когда тот выставляет Эдвина ван Клифа с сумасшедшими характеристиками, разыграв перед этим все карты из руки. Такой способ может сработать не только в медленных матч-апах, но и в агрессивных противостояниях. Вы просто надеетесь, что противник не найдет ответ, проигнорирует вашу угрозу и не успеет ничего сделать.

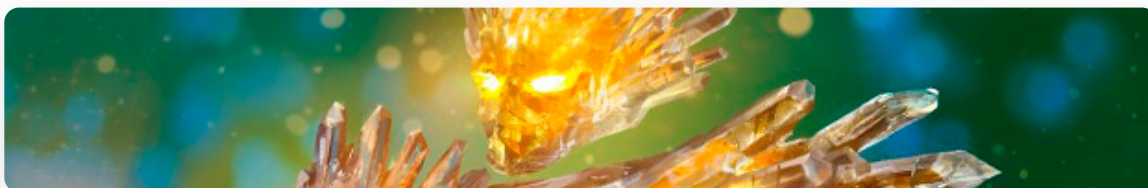
Чаще всего целями для ваших баффов будут **Сумеречный дракон** или **Отключенный паробот**. Они обладают высокими показателями здоровья, и после двойного удвоения и применения **Внутреннего огня** практически всегда могут нанести 30 с лишним ед. урона, то есть совершить полную ОТК-комбинацию. **Сумеречный дракон** должен обладать 8+ ед. здоровья, чтобы нанести хотя бы 32 ед. урона после двух **Божественных духов** и **Внутреннего огня**. **Раненый рубака** тоже хорошая цель, но он требует дополнительного исцеления, поэтому лучше всего разыгрывать его вместе с **Кругом исцеления**.

Конечно, две копии **Божественного духа** и **Внутренний огонь** – это не единственный вариант сочетания нужных карт. Вы можете сыграть **Слово силы: Щит + Божественный дух + Внутренний огонь**, можете найти даже три копии **Божественного духа** – вариантов масса. Если вы намерены победить с помощью комбинации, старайтесь усиливать существо, которое уже может атаковать, иначе рискуете нарваться на немоту или другой ремувал. В быстрых матч-апах этот риск оправдан, но в том случае, когда ОТК-комбинация становится приоритетной целью, разбрасываться ключевыми картами нельзя.

Вообще очень важно учитывать колоду противника и помнить о том, какие у него могут быть эффекты немоты, превращения и моментального уничтожения (вроде Слова **Тьмы: Смерть** и **Кровожадного злолиста**). Это важно, когда вы принимаете решение, усиливать ли существо на раннем этапе игры или лучше этого не делать, попадет оно под неприятный эффект или нет. В каждом отдельном матч-апе нужно знать, какие инструменты есть у противника и, соответственно, с какой вероятностью вас могут остановить с их помощью. От этого зависит время применения ваших ключевых баффов. Если вы опасаетесь, что в руке противника может быть ремувал, лучше приберечь карты для осуществления полной комбинации, а если вероятность этого мала, можно пойти на оправданный риск и попытаться победить с помощью частичной.



К моменту выхода Клирика Североземья BoarControl уже попался Служителем боли в Морозную ловушку, поэтому он идет на риск и сразу же применяет на существо Слово силы: Щит и Внутренний огонь, играя от того, что еще одного ремувала у Охотника не будет.



Победа с помощью Лиры Осколок Солнца

Это редкий случай, но иногда может сложиться ситуация, когда противнику нечем будет убить вашего легендарного элементаля **Лиру Осколок Солнца**, и он доживет до вашего хода. В этом случае вы можете совершить настоящий переворот в игре и победить только благодаря этому.

Наличие **Сияющего элементаля** на вашей половине стола приветствуется, так вы повышаете шанс найти и реализовать дополнительные заклинания. Если **Лира Осколок Солнца** находится под вашим контролем, у вас полный запас маны и много дешевых заклинаний, тогда смело начинайте ее “раскрутку”. Существо может дать вам множество потрясающих заклинаний, в том числе и части комбинации. В некоторых случаях вы будете убивать оппонента самой Лирой Осколом Солнца, если найдете несколько баффов здоровья и **Внутренний огонь**.

Это не единственное, чем будет полезна **Лира Осколок Солнца**. У Жреца полезных заклинаний много, в каких-то случаях пригодятся **Слово Тьмы: Боль** или **Слово Тьмы: Смерть**. Не лишним будут и **Темные видения**, как еще один способ быстрее реализовать комбинацию. Под **Сияющим элементом** все это будет проходить намного быстрее и, соответственно, будет найдено больше заклинаний.

Такой способ победы слишком специфичен, и осуществляться будет редко, но забывать о нем тоже не стоит. Если вы думаете, что у противника может не оказаться ответа на **Лиру Осколок Солнца**, ставьте ее в темп и надейтесь, что она переживет его ход. Если замысел удастся, выгода от легендарного существа будет огромна. Даже в случае, если оппонент убьет **Лиру Осколок Солнца**, это не будет так уж плохо, ведь противник потратит какой-то ценный ресурс на его устранение.



Темные видения – очень важная и интересная карта в вашем арсенале, которую нужно правильно применять. В быстрых поединках вы не должны искать части комбинации. Как уже говорилось, этот план на игру отходит на второй план, и гораздо важнее сосредоточиться на текущих проблемах на поле, чем собирать комбинацию, которую вы можете даже не разыграть. Конечно, бывают случаи, когда **Божественный дух** или **Внутренний огонь**, найденный с **Темных видений**, поможет вам защитить существо, или осуществить выгодный размен, или даже добить оппонента, так что брать эти заклинания с **Темных видений** вовсе не запрещается. Важно правильно оценивать ситуацию и понимать, что вам нужно именно сейчас. Не торопитесь с розыгрышем заклинания, лучше оставить его на тот случай, когда вы будете нуждаться в чем-то конкретном, чем разыгрывать на втором ходу и выбирать, в общем-то, наугад.

Заклинаний в вашей колоде не так уж много, и это отчасти объясняется косвенным участием **Темных видений** в осуществлении комбинации. Когда разыгрываете эту карту, помните, что она дает вам копию того заклинания, что лежит в вашей колоде. Не забывайте считать вышедшие заклинания, учитывать, когда были сыграны копии, а когда реальная карта. **Темные видения**, помимо прочего, могут стать для вас последней надеждой в плачевной ситуации. Из-за того, что заклинаний в колоде относительно мало, возрастает вероятность поиска чего-то конкретного. Иногда это может быть единственное заклинание, способное спасти вам жизнь, и если его «топдек» маловероятен, то раскопка с **Темных видений** – это вполне реальный шанс.

Если вы ориентируетесь на победу с помощью ОТК, старайтесь искать ключевые части комбинации. В самых медленных матч-апах **Темные видения** можно разыгрывать даже на втором ходу, особенно если у вас уже есть неплохая стартовая рука. Опять же, не нужно действовать однотипно: да, поиск комбинации в неспешных матчах становится во главу угла, но если вам позарез нужен другой инструмент (например, **Немота** или **Массовое рассеивание** против Куболока), не стесняйтесь брать его.



Отдельного внимания заслуживает и такой уникальный персонаж, как **Лиру Осколок Солнца**. Это невероятно мощный источник дополнительных ресурсов, причем далеко не самых плохих. В арсенале Жреца много полезных заклинаний, включая те, которые могут быть вам необходимы – Слово силы: Щит, Божественный дух, Внутренний огонь и многие другие. Многим игрокам кажется, что **Лиру Осколок Солнца** нужно играть исключительно в одной связке с **Сияющим элементом**, но на самом деле это вовсе не обязательное правило. Обязательных правил практически нет ни в этой колоде, ни в какой-либо другой, есть лишь оптимальные варианты действий. И розыгрыш **Лиры Осколок Солнца** без **Сияющего элемента** – это не самое плохое решение. Не нужно рассчитывать, что вы выжмете из легендарного элемента все соки, часто даже одного-двух дешевых заклинаний, разыгранных с ним на одном ходу, бывает достаточно.

Поэтому не надо сидеть всю игру с Монеткой, **Сияющим элементом**, Словом силы: Щит и Немотой, чтобы на седьмом ходу «вывалить» все это под **Лирой Осколок Солнца**. С таким подходом вы можете просто не дожить до седьмого хода, особенно если против вас быстрый противник. Не бойтесь ставить **Лиру Осколок Солнца** в темп, то же можно сказать и о **Сияющем элементе**. В конце концов легендарное существо может сыграть роль «софт-провокатора», то есть такого существа, которое в большинстве случаев не останется проигнорированным. Противнику придется отдать на него ценный ресурс, и это вовсе не так уж плохо. Если же вам удалось, что называется, «раскрутить» **Лиру Осколок Солнца**, и заклинания полились рекой, следите за местом в вашей руке. Очень часто его будет не хватать. Разыгрывая **Темные видения** под **Лирой Осколок Солнца**, помните, что сначала в руку будет добавлено случайное заклинание, сгенерированное элементом, а уже потом выбранное вами с **Темных видений**.



Одним из самых сложных моментов геймплея Комбо Жреца является его умение **грамотно идти на риск**. Достаточно сложно дать четкие советы, когда именно играть осторожно, а когда можно бросить все и пойти на подвиги.

Очевидно, что рисковать вам чаще всего придется в тяжелых ситуациях, когда положение крайне неблагоприятное, и другого выхода, кроме как понадеяться на удачу, у вас просто нет. Причем надеяться нужно не только на хороший «топдек» или раскопку с **Темных видений**, но и на «незаход» оппонента. Например, можно предположить, что у Шамана не будет в руке **Сглаза**, а у Разбойника – **Кровожадного злолиста**. Играя от этого, вы можете смело ставить существ, поднимать им здоровье и надеяться, что они переживут ход врага. Если вам разрушили все планы на победу, и риск стал единственным способом выиграть, смело идите на это. В конечном итоге, даже если вашего героя убьют, вы будете знать, что все сделали правильно. Лучше жалеть о том, что сделано.

В благоприятных условиях лучше несколько раз подумать о том, какие ответы могут быть у вашего врага, прежде чем сделать рискованный ход. Хорошо, если вы имеете представление обо всех популярных колодах меты и о том, какие ремувалы они используют. Так вам будет легче принимать решение и взвешивать все «за» и «против». Например, современные Четные Чернокнижники играют две копии Разрушителя чар, и об этом нельзя забывать, разыгрывая **Божественный дух** и прочие баффы. В хороших условиях лучше обыгрывать такие моменты. Если вы уверены, что ничего такого в руке и колоде оппонента не имеется, можно позволить себе рискнуть, но подумайте дважды, так ли вам это необходимо. Подумайте, что может произойти, если вы сделаете это, как вы собираетесь действовать потом, и каковы ваши шансы выйти сухим из воды. Если положительных ответов на эти вопросы больше, попробуйте попытаться счастья.

Выше уже говорилось о том, как Жрец может рисковать с хорошим стартом: вы находите все ключевые карты (или по крайней мере большую их часть) и активно давите на героя оппонента усиленным существом. К примеру, на третий ход выставляете Раненого рубаку и тут же исцеляете его **Кругом исцеления**, а на четвертый применяете **Слово силы: Щит**, **Божественный дух** и **Внутренний огонь**, получая существо 18/18 на столе и атакуя им по герою противника. В начале и середине игры трудно предсказать, есть ли в руке оппонента ремувал, который помог бы ему. Можно сказать, что это риск 50/50: вас либо «законтрят», либо нет. Если вы решили пойти ва-банк,

можете утешить себя тем, что эффекты немоты и серьезные ремувалы на старте практически никто никогда не оставляет, а значит, все зависит лишь от воли случая, то есть пришли они в руку противника в первые несколько ходов или нет.



И еще несколько **важных советов**, которые помогут вам в освоении Комбо Жреца:

- У вас в распоряжении есть отличная комбинация, благодаря которой вы можете добрать много карт. Речь идет о **Клирике Североземья** + **Яростный пиромант** + **Круг исцеления**. Сюда же можно отнести Служителя боли. **Яростный пиромант** поможет опустить здоровье всех ваших существ на минимальную отметку, чтобы **Круг исцеления** потом вылечил их, а **Клирик Североземья** добрал карты.



Круг исцеления, который сейчас применит BoarControl, позволит ему добрать сразу 4 карты: три благодаря **Клирику Североземья**, и еще одну - после того, как **Служитель боли** получит единицу урона от **Яростного пироманта**. Это очень эффективный способ добора, поэтому если у вас есть возможность и время сыграть такую комбинацию, не упускайте ее.

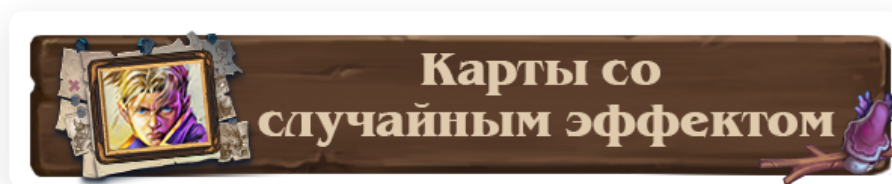
- Разыгрывайте **Вестника заката**, когда у вас есть другие драконы в руке. Совет вроде бы очевидный, но ошибаются все, и лучше избегать неловких ситуаций.

- **Массовое рассеивание** не всегда нужно играть ради немоты, не стесняйтесь разыгрывать его просто ради добора.

- Немоту, как и Монетку, не нужно беречь ради **Лиры Осколок Солнца**. Ориентируйтесь по ситуации и не жадничайте. Будет здорово, если получится

скомбинировать дешевые заклинания с элементом, но это не первоочередная задача Комбо Жреца.

- Сначала совершайте размен существом, а затем исцеляйте его, за исключением тех случаев, когда существу необходимо «отхилиться» до атаки, чтобы избежать смерти.
- **Круг исцеления** приятно применять ради Раненого рубаки, но это, опять же, вовсе не железное правило. Иногда заклинание гораздо выгоднее использовать для добора под **Клириком Североземья** либо просто для исцеления стола.
- Не наводите курсором сразу же на **Неопознанный эликсир**, так вы можете выдать себя противнику. Конечно, он играет не во всех сборках, но лучше перестраховаться и не бросаться разглядывать карту, как только она придет в вашу руку.
- Этот совет объединяет многие предыдущие и является, пожалуй, ключевым в стратегии Комбо Жреца – не воспринимайте ваши карты, как инструменты только для одних конкретных целей. **Внутренний огонь** не всегда будет завершать матч, **Лира Осколок Солнца** не всегда даст море заклинаний, а **Отключенный паробот** не обязательно должен быть единственной целью для **Божественного духа**. Каждая карта способна выполнять множество функций, и отказываться от них ради одного единственного плана на игру, который может даже не сработать, было бы неправильно. Комбо Жрец – разноплановый и многогранный архетип, и уникален он как раз тем, что способен адаптироваться под самые разные ситуации и находить самые интересные лазейки для победы. Но искать красивые, закрученные варианты, если перед глазами простой и очевидный ход, тоже не стоит. Иногда все будет идти как по маслу, и здесь как раз не нужно отклоняться от привычной стратегии. Все зависит от ситуации и конкретного матч-апа.



Темные видения – вероятность получения конкретного заклинания зависит от сборки. Любой Комбо Жрец старается не добавлять лишних заклинаний, чтобы не ухудшать эффект **Темных видений**. В сборке от Zalaе всего шесть разных заклинаний, включая сами **Темные видения**.

Неопознанный эликсир – вероятность получить конкретный бонус составляет 25%. Чаще всего вас будет интересовать Божественный щит и **Похищение жизни**, но могут возникнуть случаи, когда будет полезна дополнительная копия, реже – возвращение в руку.



Лира Осколок Солнца – даст вам одно из 34 заклинаний Жреца, то есть всех, кроме Пробуждения творцов. Легендарную задачу вы не сможете получить никаким образом.

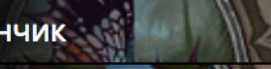
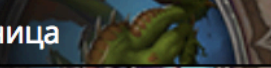


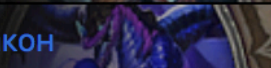
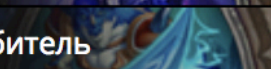
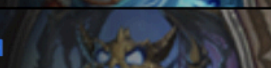
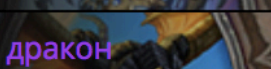
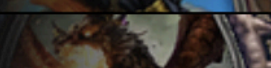
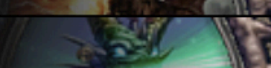

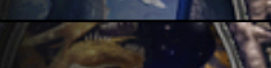
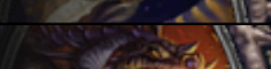
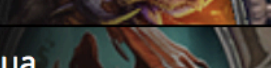

0	Круг исцеления	3	Оживший кошмар
0	Немота	3	Слово Тьмы: Смерть
1	Божественная кара	3	Украденные мысли
1	Внутреннее зрение	4	Вечное служение
1	Внутренний огонь	4	Игры разума
1	Псионный зонд	4	Массовое рассеивание
1	Связующие исцеление	4	Темное безумие
1	Слово силы: Щит	5	Кольцо света
2	Астральная плоть	5	Пожирание разума
2	Божественный гимн	5	Святая вода
2	Божественный дух	6	Священный огонь
2	Взрыв разума	6	Сущность тени
2	Слово Тьмы: Боль	6	Темные объятия
2	Темные видения	7	Ментальный крик
3	Зов сумерек	7	Оберег: малый алмаз
3	Неопознанный эликсир	8	Нечто из янтаря
3	Облик Тьмы	10	Контроль разума

Конечно, шанс получить определенное заклинание крайне мал, но отрицать пользу **Лиры Осколок Солнца** было бы глупо. У Жреца есть множество великолепных инструментов, которые если и не перевернут ход игры, но хотя бы помогут приспособиться к сложившимся условиям. А иногда вам будет везти, и шанс 1/34 все-таки сработает.

Лесная флейтистка – эффект случайности возникнет, когда оба **Клирика Североземья** уже выйдут из колоды, и самыми дешевыми существами будут те, что стоят два кристалла маны. Вероятность вытянуть что-то конкретное зависит от вашей сборки. Часто это будут **Сияющий элементаль**, **Сумеречная послушница**, **Яростный пиромант**, иногда **Собиратель сокровищ**. Если в вашей колоде остались все эти четыре существа, вероятность достать конкретное составит 25%.

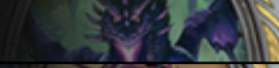
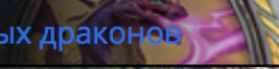

Костяной дракон – даст одного из 22 драконов, существующих на данный момент в игре. Это может быть дракон любого класса, не обязательно нейтральный или Жреца. Очевидно, вероятность получить конкретного дракона составит 1/22 – шанс не самый великий.

НЕЙТРАЛЬНЫЕ ДРАКОНЫ

2	Чудесный дракончик	
3	Болотная драконица	
4	Дракон-кузнец	
4	Запасливый дракон	
4	Сумеречный дракон	
5	Кобальтовый губитель	
6	Костяной дракон	
8	Донсторический дракон	
9	Алекстраза	
9	Изера	
9	Малигос	
9	Ноздорму	
9	Ониксия	
9	Спящая драконица	
10	Смертокрыл	

КЛАССОВЫЕ ДРАКОНЫ

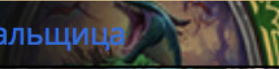
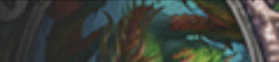
ЖРЕЦ

4	Вестник заката	
7	Матриарх ночных драконов	
7	Темпорус	

МАГ

8	Синдрагоса	
---	------------	---

ОХОТНИК

5	Драконица-падальщица	
10	Эмерисс	



Изера - в конце каждого хода дает одну из пяти карт Сна. Вероятность получить конкретную составляет 20%.



Сон – моментально избавит от тяжелой угрозы оппонента, сняв с нее все баффы и эффекты. Если у противника будет полная рука на момент розыгрыша заклинания, цель уничтожится, поэтому будьте аккуратны с предсмертными хрипами.

Кошмар – подойдет не только как способ добить оппонента в стиле Переполюющей мощи, но и как защитный инструмент: если усилить союзного провокатора, он послужит вам еще один ход оппонента, так что вы, возможно, защититесь от летального урона в этот ход.

Изумрудный дракон – одно из преимуществ карты уже написано в ее названии. Это существо – дракон, а значит, увеличивается шанс реализовать **Вестника заката**. Не стоит говорить, что это еще и существо с великолепными для своей стоимости характеристиками.

Смеющаяся сестра – на поздней стадии игры не самая желаемая опция, даже в качестве цели для ключевых заклинаний ее не получится выбрать. Будет просто дополнительным существом для "заспама" стола.

Пробуждение Изеры – а это, наоборот, часто желанная опция из-за своей низкой стоимости и влияния на игровую ситуацию. Вы сможете очень дешево зачистить стол от вражеских угроз (и своих, впрочем, тоже, так что будьте аккуратны), а на оставшиеся кристаллы маны выставить что-то вновь. Также Пробуждением **Изеры** легко добивать вражеского оппонента.



Квест Воин даст вам достаточно времени для поиска необходимых заклинаний и существ, и не будет оказывать серьезного давления. Слабые ранние угрозы на вражеской половине вы будете нейтрализовывать с помощью разменов, немоты или вообще в первое время игнорировать. Не отдавайте эффекты немоты понапрасну, они помогут вам «расчистить дорогу» для нанесения финального удара тяжелым существом, если на пути будут провокаторы.



Комбо Жрец не любит агрессоров, но **Нечетный Паладин** не так уж для него страшен. Особенно если в колоде присутствует **Яростный пиромант**. Как и в любом быстром матч-апе важно не упустить стол в самом начале. **Яростный пиромант** как раз помогает перехватить инициативу. Вы почти наверняка уничтожите весь стол противника, и оставите опасную угрозу на столе.

В разделе стратегий уже говорилось о том, что очень важно сохранить Яростного пироманта хотя бы до хода противника, чтобы ему пришлось с ним считаться. Не забывайте об этом и считайте количество урона, которое получит **Яростный пиромант** и другие существа, когда будете разыгрывать заклинания. Не играйте чрезмерно осторожно. Не стоит бросать все силы в бой, если на столе Утера стоят два Паладина-рекрута. Старайтесь выгодно размениваться и сохранять стол. В этом помогут ранние существа и баффы (Сумеречная послушница, **Неопознанный эликсир**, **Слово силы: Щит**, **Божественный дух**).



Спелл Охотник – если у вас есть **Вестник заката**, матч-ап уже не кажется таким сложным. **Оберег: малый изумруд** – это главное, чего стоит опасаться в игре с

Охотником на заклинаниях. Секреты тоже неприятны, поэтому не торопитесь проверять их, если недостаточно уверенно чувствуете себя на столе. Лучше приберечь существ для разменов с вражеским столом. Самое главное – не попасться в Морозную ловушку усиленным существом, так что не торопитесь атаковать им даже по существам Рексара, если видите активный секрет.

Рекрут Охотник является комбо колодой, которая, как и вы, будет сосредоточена на поиске ключевых элементов комбинации. Вам важно найти свои раньше. Опасаться следует Разрушителя чар, он есть у Рекрут Охотника в одном экземпляре. Активно добирайте карты, ищите нужные инструменты и постарайтесь выжить. **Сумеречного послушника** и Темную жрицу можно применить на существо с неприятным предсмертным хрипом либо на одного из больших зверей Охотника. Интересна комбинация **Сумеречный послушник + Темная жрица + Внутренний огонь** на **Короля Круша** – с ее помощью вы получите полноценного зверя с рывком на своей половине поля. Такая комбинация сработает и с **Заряженным дьяволавром**. Он также будет обладать рывком, так как появится на вашем столе не из руки, а с чужой половины поля.



Таунт Дрийд – медленный противник, который даст вам время для поиска и осуществления комбинации. Опасаться следует **Близости к природе**, которая может уничтожить любую вашу угрозу. С другой стороны, выманить ее тоже неплохо – так у Друида будет меньше шансов самостоятельно убить **Хадронокса**. **Массовое рассеивание** поможет вам, если Малфурион закроется провокаторами в надежде защититься от решающего удара, поэтому неплохо было бы придержать его на этот случай. Если у вас есть **Сумеречный послушник** и **Темная жрица**, можно попытаться украсть **Хадронокса**, правда, такая комбинация редко удастся вам. Вероятнее всего, вы победите оппонента более традиционным путем.

Малигос Дрийд – с этим противником мешкать нельзя. Как и в случае с Таунт Дрийдом, у вас будет достаточно времени для поиска комбинации, но постарайтесь все же не слишком затягивать с этим. **Малигос Дрийд** тоже использует **Близость к природе**, так что будьте готовы к неприятным сюрпризам. Постарайтесь выманить заклинания на прямой урон, чтобы они не отправились вам «в лицо» под **Малигосом**. Замедлить вас могут **Ползучая чума** и огромное количество брони, которую даст **Малфурион Пагубный** и его сила героя.

Токен Дрийд напоминает все предыдущие архетипы Малфуриона, он также рассчитывает на позднюю комбинацию и большую часть матча играет довольно неспешно. В этом и будет главное ваше преимущество. **Массовое рассеивание** можно оставить ради Лунных огоньков, усиленных каким-либо заклинанием. Желательно после этого сразу же зачистить стол. Хорошей связкой будет **Яростный пиромант + Массовое рассеивание**. Старайтесь избавляться и от Учительницы магии, если она выйдет на четвертом ходу с **Зова чащобы**. Можно отдать на нее Немоту, главное – избавиться от неприятного эффекта.



Нечетный Разбойник показывает быстрый стиль игры, но с ним не хватит одного Яростного пироманта или **Вестника заката**, как в случае с Нечетным Паладином. Валира будет усиливать и свое оружие, и существ, каждый ход преподнося что-то еще более неприятное. **Кровожадный злолист** станет вишенкой на торте

Миракл Разбойник не лучший ваш оппонент. Он сразу же бросит все силы на то, чтобы задавить вас своим столом. **Немота** пригодится против Эдвина ван Клифа или **Бандюги**, смотря кто будет опаснее в конкретном случае. **Вестник заката** не всегда будет полезным, ибо все самые неприятные угрозы Миракл Разбойника обладают 4 ед. здоровья. В данном матч-апе не возбраняется идти на риск, все равно велика вероятность поражения. Поэтому не бойтесь идти ва-банк и играть максимально агрессивно.



Дрыжеглот Шаман – очень благоприятный соперник, но и у него есть, чем ответить вам. Во-первых, это **Сглаз** – самый неприятный ремувал из всех возможных. Вряд ли Шаман поведется на провокацию, если вы попытаетесь вынудить его отдать **Сглаз** на незначительную цель, но попробовать можно. **Земной шок**, скорее всего, «полетит» в Сумеречного дракона. **Вулкан** – еще одна неприятность. Но рано или поздно ремувалы Шамана закончатся, и главное, чтобы к этому моменту у вас осталось, чем побеждать.

Четный Шаман способен играть очень темпово, и ваша задача – не позволить ему захватить преимущество на столе. И если старт Шамана может быть не слишком сильным, то после четвертого хода начнут выходить угрозы посерьезней. **Вестник заката** поможет вам зачистить вражеский стол. Опасайтесь **Сглаза**, а вот про **Вулкан** можете забыть, его Четные Шаманы не играют. Немоту лучше отдать на Похитительницу трупов или **Ал'акира**.



Биг Спелл Маг – крайне затруднительный матч-ап. Мало того, что этот архетип играет **Крадущегося упыря**, он обладает массой ремувалов, которые могут нейтрализовать практически любую вашу угрозу. **Превращение**, **Метеорит**, **Кукла вуду**, даже **Ярость дракона** – все они могут избавиться от вашего стола в считанные мгновенья. Ваша надежда – на хороший «заход» и медленный старт противника. Если рано найти ключевые инструменты, можно убить его за несколько ходов, иногда это будет единственным вашим шансом на победу.

Темпо Маг – весьма опасный оппонент, который не будет ждать, пока вы соберете нужные карты и убьете его. Он обладает массой взрывного урона, от которого совсем не просто защититься. Старайтесь выманить самые опасные заклинания (**Огненный шар**, **Ледяную стрелу**) на существ, защищая собственного героя. **Антимагию** проверяйте Монеткой или дешевым заклинанием. Если есть **Немота** или **Круг исцеления**, их не жалко отдать ради такой цели. **Взрывающиеся руны** можно проверить Служителем боли.



Квест Жрец проблем не доставит, даже если повысит себе здоровье до 40 единиц. Он слишком медленный и неповоротливый. Да, у него много защитных инструментов, исцеления, полезных провокаторов, но все это перестает иметь значение, когда вы соберете нужные части комбинации. Если вам не удастся убить врага за один ход, пострадать ваше большое существо может от Слова **Тьмы: Смерть**, **Темного жнеца Андуина** и **Контроля разума**.

С **Контроль Жрецом** ситуация чуть сложнее, так как он играет **Крадущегося упыря** и много других неприятных карт, помимо этого собирая собственную комбинацию с **Взрывом разума**. Постарайтесь не затягивать игру, найти ключевые карты быстро и завершить матч до того, как Контроль Жрец найдет все необходимое для собственной победы.

В **зеркальном матч-апе** все сводится к тому, кто первый найдет все части комбинации. Отсюда следует, что очень важным моментом является подбор карт. Этим вы и будете заниматься вместе с вашим противником. Если он выставит тяжелую угрозу с большим здоровьем, старайтесь максимально его уменьшить. Даже если существо не умрет, будет неплохо сбить хотя бы часть здоровья. Всегда считайте, сможет ли противник убить вас, если применит два Божественных духа и **Внутренний огонь**. И еще один тонкий момент, о котором сразу можно и не догадаться: если на столе оппонента есть копия 1/1 существа, полученная с помощью **Неопознанного эликсира**, не применяйте **Массовое рассеивание**, иначе копия вернется к нормальным характеристикам. Так, копия Раненого рубаки 1/1 превратится в существо 4/7.

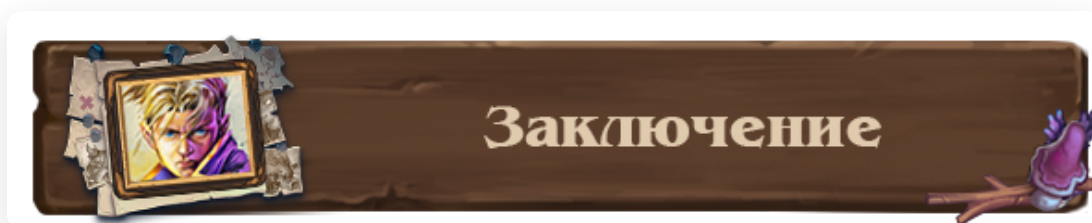


У **Четного Чернокнижника** медленный старт, и это вам на руку. К тому же, если вы играете **Сумеречного послушника**, у вас есть все шансы нейтрализовать **Горного великана** – самую раннюю угрозу Гул'дана. Опасны эффекты немоты, Четный Чернокнижник играет две копии Разрушителя чар, поэтому будьте готовы к этому. Скорее всего, он будет выставлять по одной-две тяжелые угрозы за ход, начиная с середины игры, и это не лучшая новость для вас. Желательно как можно скорее найти части комбинации, чтобы одержать быструю победу.



Добор играет очень важную роль в матч-апе с Четным Чернокнижником, поэтому стример ударяется Раненым рубакой в **Горного великана**, чтобы после **Круга исцеления Клирик Североземья** добрал ему сразу две карты. И такой риск был вполне оправдан, особенно учитывая то, что игроку пришли две копии Слова силы: Щит, и он смог восстановить здоровье Раненого рубаки до прежних 9 ед., при этом добрав еще две карты.

С **Куболоком** у Комбо Жреца проблем возникнуть не должно. Во-первых, у вас есть прекрасная связка **Сумеречный послушник + Темная жрица**, которую вы можете применять на самые разные цели, от **Повелителя Бездны** до **Плотоядного куба** или Стража ужаса. Во-вторых, у вас есть **Массовое рассеивание**, а в некоторых сборках – **Немота**, а эти эффекты, как известно, лучшее оружие против Куболока еще со времен Кобольдов и катакомб. Играйте агрессивно, пользуйтесь тем, что у Чернокнижника нет точечных ремувалов в колоде. Даже Разрушителя чар в ней, скорее всего, не будет. Опасаться следует **Безликого манипулятора**, ведь он может скопировать и ваше большое существо.



Комбо Жрец – одна из самых старых колод Hearthstone, которая не перестает удивлять с течением времени и всегда находит путь к возвращению в список лучших архетипов меты. Преображаясь и получая новые инструменты, он остается на плаву и радуется своих поклонников на протяжении многих лет.

Можете поверить, знакомство с Комбо Жрецом не оставит вас равнодушным. Это такая колода, которая, скорее всего, заставит вас к ней возвращаться снова и снова, сколько

бы дополнений ни сменилось в игре. Она не так проста в освоении, но зато в умелых руках способна показывать невероятные результаты и дарить незабываемые эмоции.

Удачи в игре!