

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по архетипу: Контроль Жрец - разрушитель меты.

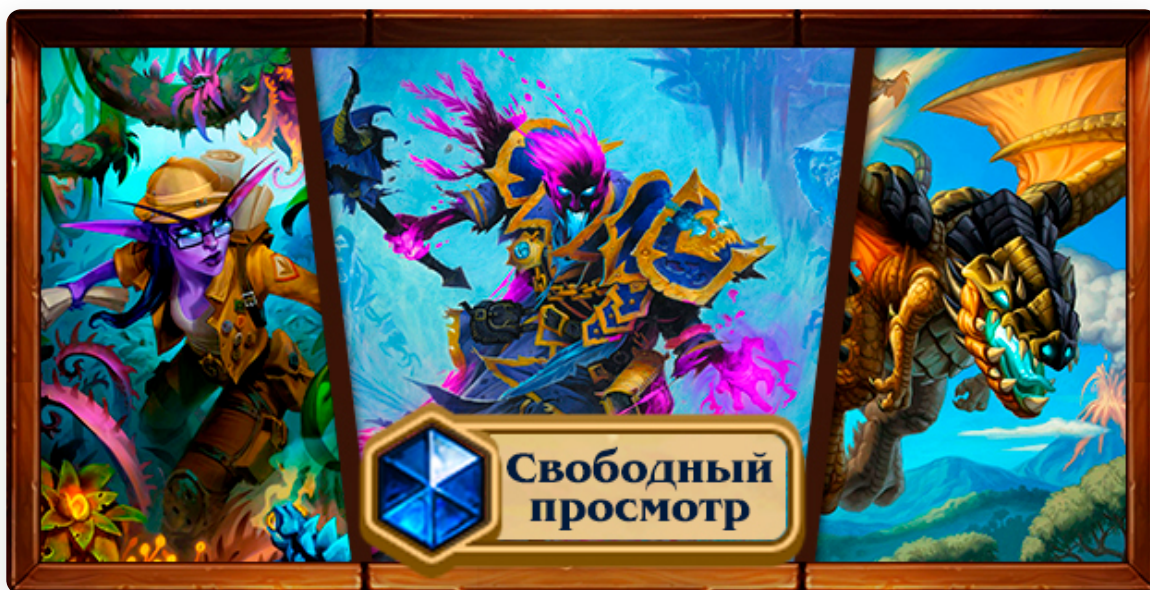
11.03.2018

Гайды

Гайды по классам Кобольды и катакомбы

Гайд по архетипу: Контроль Жрец

4snapper



Статья открыта для ознакомления!

Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru.

Вашему вниманию представляется гайд на молодой и не до конца сформировавшийся архетип, набирающий популярность только в патче 10.2. Имя его привычно и на слуху еще с бета-теста Hearthstone – Контроль Жрец, но вот геймплей нынешнего Контроль Жреца и Контроль Жреца годовой давности едва ли похож хоть в чем-то.

Нынешние сборки Контроль Жреца не сформированы и не оформлены, вряд ли можно точно найти лучшую колоду, как и лучшие технические и даже основные карты. Сейчас есть две крайне непохожие друг на друга версии архетипа, борющиеся между собой за место под солнцем. А место это для Контроль Жреца, определенно, есть: колода, базирующаяся, как и почти все архетипы Жреца сейчас, на синергии мощнейших


драконов невероятно гибка и способна адаптироваться к любому матч-апу в нынешней мете: Контроль Жрец способен выигрывать Паладинов разного калибра, Контроль Чернокнижников, Куболоков и многих других. Не даром Vicious Syndicate назвал именно этот архетип разрушителем меты, отметив его гибкость и вариативность, которая и позволяет улучшить популярные на вашем ранговом промежутке матч-апы.

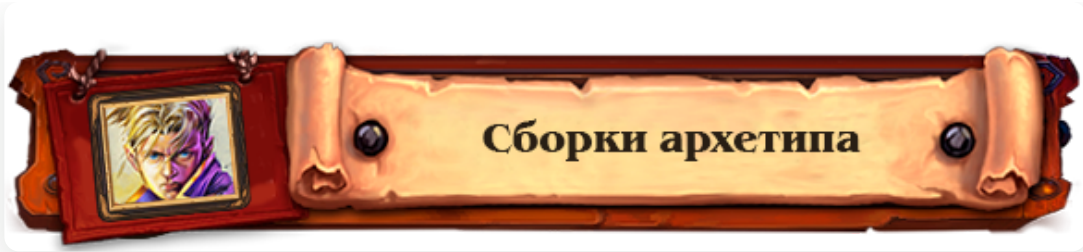
Впрочем, с Контроль Жрецом все немного сложнее. Это, что ясно из названия, контроль архетип, следовательно на вашем пути встанут классические трудности. Первая – длительные партии, даже если речь заходит об агрессивных матч-апах. Медленные поединки, сами понимаете, могут длиться по несколько десятков минут, что не очень помогает быстро подниматься по ранговой лестнице. Вторая классическая проблема контроль колод актуальна не для всех. Речь идет о требовательности к исполнению игрока. Особенно Контроль Жрецом непросто управлять, когда он встречается с другой медленной колодой, хотя и в темповых матч-апах трудных решений вам хватит.

Итак, если вы решите попробовать Контроль Жреца в деле, будьте готовы к преградам на вашем пути. Кого-то они отпугнут, кого-то, наоборот, вдохновят и воодушевят. Важно, впрочем, только то, что герой сегодняшней статьи силен, интересен и вариативен, и уже только поэтому на него стоит обратить внимание.

Данный гайд, как и всегда, поможет читателю разобраться во всех тонкостях архетипа, начиная с выбора колоды и правильных технических карт, заканчивая поведением на муллигане и непосредственно в самой игре против каждого класса.

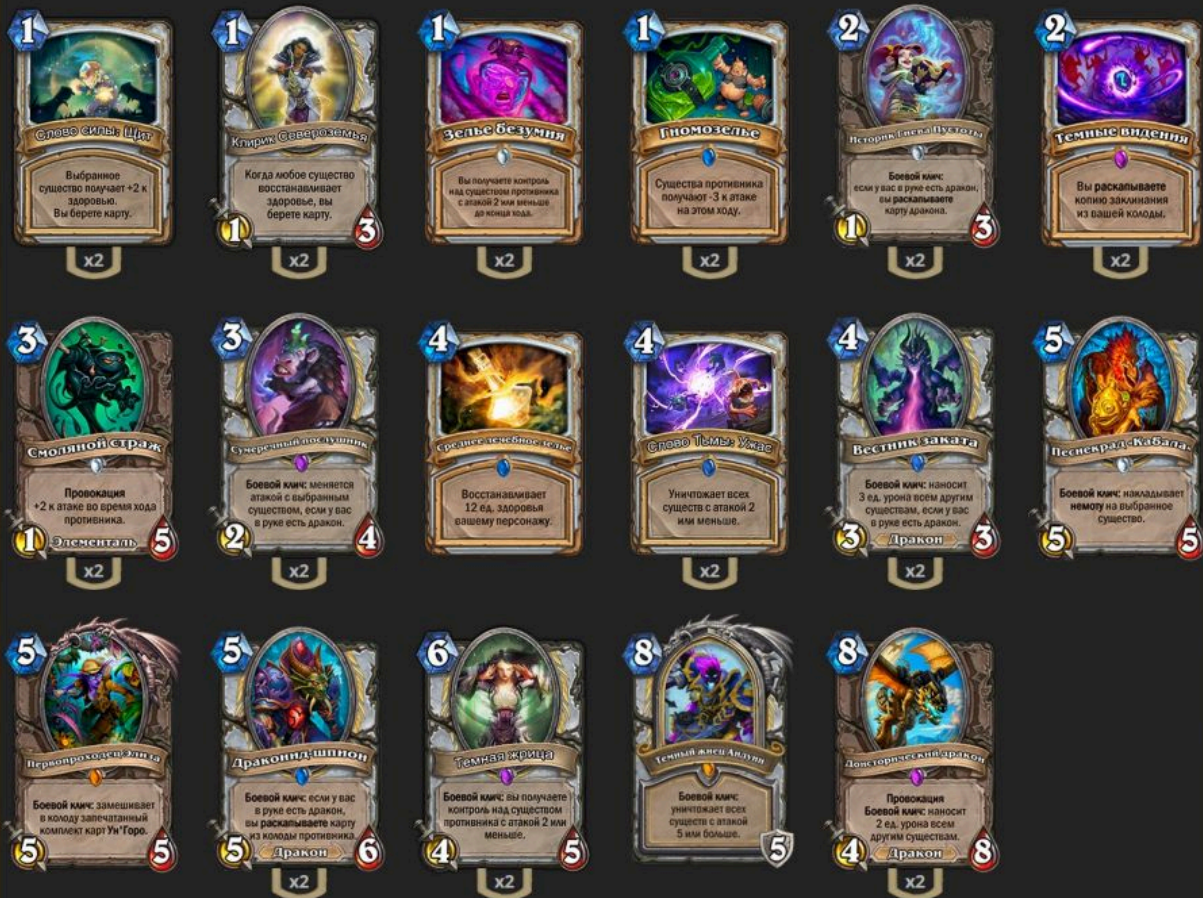
Разделы гайда:

-  *Сборки архетипа*
-  *Основные карты*
-  *Опциональные и технические карты*
-  *Замены карт, перспективы архетипа в Году Ворона*
-  *Муллиган*
-  *Стратегия игры*
 1. *Способы победы*
 2. *Сила героя Жреца*
 3. *Синергия драконов*
 4. *Общие советы*
-  *Карты со случайным эффектом*
-  *Матч-апы*
-  *Как играть против Контроль Жреца?*
-  *Заключение*



В данном разделе представлены актуальные сборки Контроль Жреца, существующие в момент написания гайда. Интересно отметить, что многие из них достаточно сильно отличаются друг от друга, а гибкость архетипа и относительно небольшая популярность могут привести к тому, что через какое-то время Контроль Жрец существенно преобразится, адаптируясь вызовам меты. Это видно уже сейчас: каждый день появляются новые версии архетипа.

Контроль Жрец (Amnesiac)



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Считается в настоящий момент своего рода классической версией Контроль Жреца, хотя и условно. Ожидайте увидеть примерно такую сборку, если вам попался данный

архетип, хотя [Среднее лечебное зелье](#) может быть заменено на другой источник исцеления – [Жрец-обжора](#).

Примечательно, что такой же сборкой играл StrifeCro и очень высоко оценивал ее. Правда в версии этого киберспортсмена один [Доисторический дракон](#) заменен на второй дроп [Кислотный слизнюк](#), что помогает в первую очередь в матч-апе с Куболоком, хотя ремувал оружия полезен и в других популярных противостояниях.

Контроль Жрец (StanCifka)



















КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Версия знаменитого чешского игрока похожа на предыдущую, разве что тут чуть больше исцеления и есть еще пара драконов для улучшения синергии этого вида


существ, зато нет заклинания **Слово силы: Щит**, полезного и гибкого, но далеко не обязательного инструмента.

Контроль Жрец от Zalae


 <p>Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы получаете контроль над существом противника с атакой 2 или меньше до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>Существа противника получают -3 к атаке на этом ходу.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, вы раскалываете карту дракона.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы раскалываете копию заклинания из вашей колоды.</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой клич: прокляните 3 карты. Эта карта, пока вы не были в колоде противника в начале матча, больше никогда не колоды.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: меняется атакой с выбранным существом, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: это существо получает +1 к здоровью за каждую карту в вашей руке.</p> <p>x2</p>	 <p>Уничтожает всех существ с атакой 2 или меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Когда вы разыгрываете заклинание, восстанавливает 3 нп. здоровья вашему герою.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: наносит 3 ед. урона всем другим существам, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой клич: замешивает в колоду запечатанный комплект карт Ум Горы.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, вы раскалываете карту из колоды противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: вы получаете контроль над существом противника с атакой 2 или меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: уничтожает всех существ с атакой 5 или больше.</p> <p>x2</p>		



MANACOST
kolodahearthstone.ru



7640






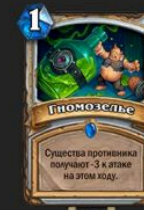

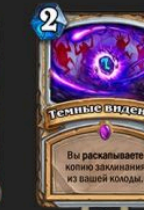


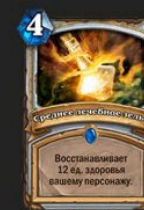
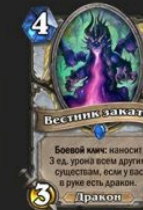







КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена


Еще одна похожая версия, отказывающаяся от карт **Доисторический дракон**, **Смоляной страж** и **Среднее лечебное зелье**, заменяя их на другие инструменты, полезные, скорее, в медленных матч-апах, а не агрессивных (**Чудной сверкорень**, например).

Игроки еще не пришли к единому мнению в вопросе способов исцеления, кому-то импонирует больше **Жрец-обжора**, кому-то **Среднее лечебное зелье**.

Контроль Жрец от Nagon

 <p>Немота Накладывает на существо эффект немоты.</p> <p>0</p> <p>x2</p>	 <p>Кларик Североземья Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Зелье безумия Вы получаете контроль над существом противника с силой 2 или меньше до конца хода.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Гномозелье Существа противника получают -3 к атаке на этом ходу.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Историк Свечи Пустоты Боевой клас: если у вас в руке есть дракон, вы раскрываете карту дракона.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Темные владения Вы раскрываете копию заклинания из вашей колоды.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Смертельный поцелуй Боевой клас: наносит атаку к выбранному существу, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>3</p> <p>x2</p>
 <p>Потрошитель Бетилы Боевой клас: меняет местами атаку и здоровье всех других существ.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Сумеречный дракон Боевой клас: это существо получает +1 к здоровью за каждую карту в вашей руке.</p> <p>4</p> <p>Дракон</p>	 <p>Слово Тьмы Ужас Уничтожает всех существ с силой 2 или меньше.</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Среднее лечебное зелье Восстанавливает 12 ед. здоровья вашему персонажу.</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Вестник заката Боевой клас: наносит 3 ед. урона всем другим существам, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>4</p> <p>Дракон</p>	 <p>Дракон-дипломат Боевой клас: если у вас в руке есть дракон, вы раскрываете карту из колоды противника.</p> <p>5</p> <p>Дракон</p>	 <p>Книгозмей Боевой клас: уничтожает существо противника с силой 3 или меньше, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>6</p> <p>Дракон</p>
 <p>Зелье драконьей силы Наносит 5 ед. урона всем существам, кроме драконов.</p> <p>6</p> <p>x2</p>	 <p>Темная корона Боевой клас: вы получаете контроль над существом противника с силой 2 или меньше.</p> <p>6</p> <p>x2</p>	 <p>Темный аспект Алулты Боевой клас: уничтожает всех существ с силой 5 или больше.</p> <p>8</p> <p>5</p>	 <p>Иверия В конце вашего хода вы берете карту Сна.</p> <p>9</p> <p>Дракон</p>	 <p>Контроль разума Получите контроль над существом противника.</p> <p>10</p>		



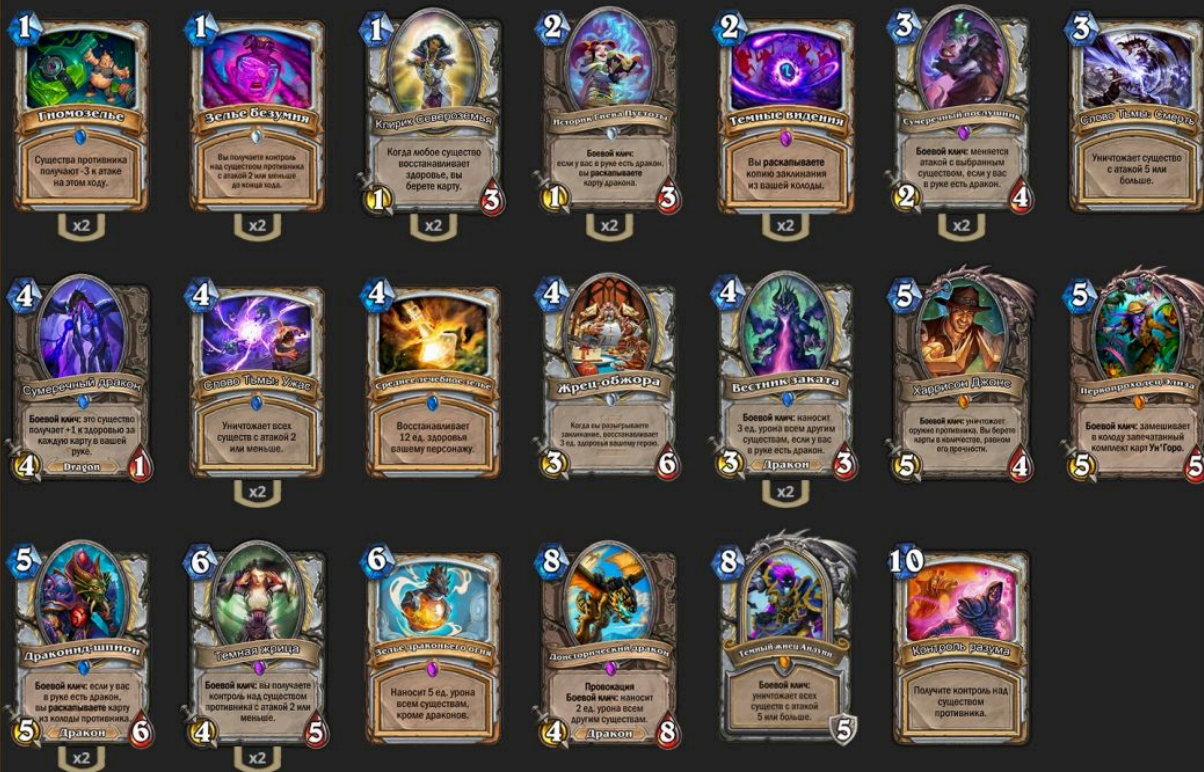






Эта версия любопытна сразу несколькими техническими выборами. Во-первых, она чуть тяжелее представленных выше из-за карт [Изера](#), [Контроль разума](#), [Книгозмей](#) и [Зелье драконьего огня](#). Во-вторых, крайне интересно и неожиданно существо [Потрошитель Бездны](#), помогающее и совершать неожиданные комбинации в стиле Комбо Жреца, и зачищать стол AoE эффектами, и красть Темной жрицей и Зельем безумия любую угрозу на столе при должных обстоятельствах. К тому же Потрошитель бездны крайне хорош в сочетании с заклинанием [Гномозелье](#): угрозы с 3 и менее единицами атаки будут уничтожены.

Контроль Жрец от Level9001



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Еще одна версия - смесь всех остальных в той или иной степени. Интересна комбинированными источниками исцеления, Харрисоном Джонсом и Контролем разума. Также в сборке есть одна копия Слова Тьмы: Смерть, полезная во многих матч-апах, но особенно против Спелл Охотника, Биг Спелл Жреца, Комбо Жреца, Биг Жреца и других.

Контроль Жрец от Swidz



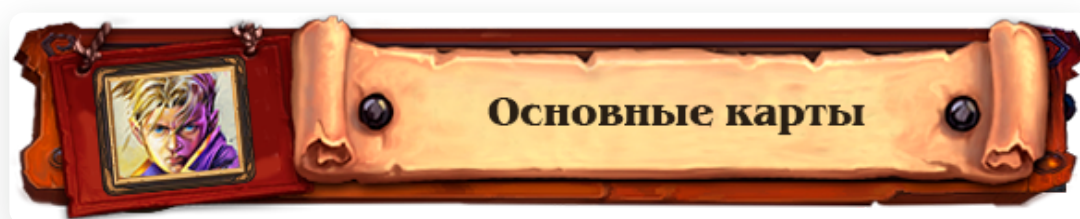
КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

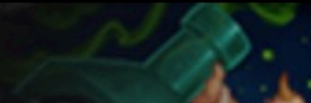
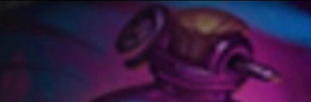




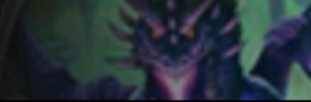

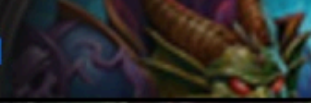


Интересная защитная версия, дополненная картой Крадущийся упырь, не столь популярной в сборках Контроль Жреца из-за огромного количества заклинаний за 1

кристалл маны. Swidz же избавляется почти ото всех, оставляя только **Гномозелье**. Такой подход может помочь не только в матч-апах с Джейд Друидом, но и в поединках с Куболоком, Контроль Чернокнижником, Комбо Жрецом и Токен Шаманом.

[к содержанию](#)



Выбрано 21 / 30 карт

1	Гномозелье		2
1	Зелье безумия		2
1	Клирик Североземья		2
2	Историк Гнева Пустоты		2
2	Темные видения		2
3	Сумеречный послушник		2
4	Вестник заката		2
4	Слово Тьмы: Ужас		2
5	Драконид-шпион		2
6	Темная жрица		2
8	Темный жнец Андуин		



Основа колоды – это карты, используемые всеми или почти всеми версиями архетипа. Несмотря на то, что Контроль Жрец вариативен, в его активе много основных карт. Дело все во многом в синергии драконов, являющейся основой почти всех нынешних архетипов класса. Вы, конечно, могли бы сделать Контроль Жреца и без драконов, но архетип стал бы значительно слабее.

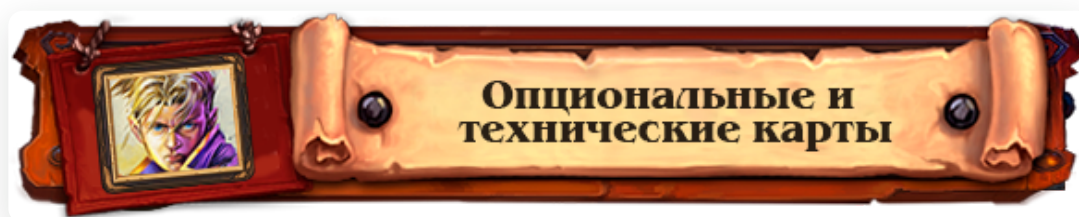
Помимо драконов в основе колоды Контроль Жреца есть также важная комбинация карт, помогающая в первую очередь в крайне распространенных матч-апах с Контроль Чернокнижником, Куболоком и Паладинами: [Гномозелье](#), [Зелье безумия](#), [Сумеречный послушник](#), [Слово Тьмы: Ужас](#), [Темная жрица](#). Данные карты помогают или забирать ключевые угрозы противника, или зачищать его стол.

Как и почти все колоды класса, рассматриваемая сегодня не обходится и без карт [Клирик Североземья](#) и [Темные видения](#) – уж слишком они хороши и вариативны. Особняком держится, пожалуй, только [Темный жнец Андуин](#). В отличие от старого [Казакус](#) Жреца, для которого рыцарь смерти был ключевой картой, Контроль Жрец берет этот инструмент в колоду не столько из-за новой силы героя, сколько из-за боевого клича и даже дополнительного источника брони. Сила героя, конечно, тоже может пригодиться, но часто вы не будете играть ее более одного-двух раз за ход, так что особенно весомого влияния на игровую ситуацию она не успеет внести.

Что же, основу из 21 карты остается дополнить еще девятью. Обычно в сборку добавляется еще пара драконов, обязательны какие-либо исцеляющие эффекты и третьи дропы для того, чтобы не полагаться в начале только на Вестника заката. Частый гость – [Первопроходец Элиза](#).

Разумеется, есть и масса других опций, все они будут рассмотрены в следующем разделе.

[к содержанию](#)



У Контроль Жреца немало опций и возможностей, поскольку в отличие от многих других архетипов, этот почти не ограничен какими-то рамками, как, например, Биг Спелл Жрец, который не может обращаться к дешевым заклинаниям, или Биг Жрец, неспособный взять в сборку почти никаких существ.

Впрочем, одно ограничение есть и у Контроль Жреца – ему важно поддерживать стабильность заклинания [Темные видения](#), то есть делать так, чтобы используя эту карту, вы наверняка или почти наверняка получили необходимое заклинание из вашей колоды. Поэтому взять в сборку массу разных заклинаний – не лучшая идея, ведь вы реже сможете отыскать ключевые [Гномозелье](#), [Слово Тьмы: Ужас](#) или [Зелье безумия](#).

Немота – эффект немоты невероятно важен в нынешней мете преимущественно из-за популярности Контроль Чернокнижника и Куболока, и пусть у Контроль Жреца есть другие ответы на Одержимого лакея, Повелителя Бездны и Плотоядного куба, порой и наложить немоту на них – хорошая затея. Другой вопрос – какой источник немоты выбрать? Тут Жрец выбирает между Немотой и Песнекрадом «Кабала», чаще останавливаясь все же на последнем из-за того, что не появляется анти-синергии с Темными видениями.

Слово силы: Щит – это заклинание улучшает в первую очередь быстрые матч-апы, например, против Секрет Мага или Мурлок Паладина, но вот в медленных порой может играть и не в вашу пользу, ведь к усталости вам бы не хотелось приходить раньше оппонента. Впрочем, **Слово силы: Щит** часто в принципе единственный надежный источник перебора колоды (не путать с генерацией карт другими путями), так что сильно быстро все 30 карт в вашем арсенале вы не получите.

Слово Тьмы: Боль – классический ремувал Жреца используется сейчас не всегда, ведь в распоряжении класса есть **Темная жрица**, **Зелье безумия** и **Слово Тьмы: Ужас**, делающие по сути то же самое, только лучше. Хотя сравнение и не совсем корректно, ведь вышеназванные карты взаимодействуют только с существами с 0-2 единицами атаки, а **Слово Тьмы: Боль** – с 0-3. Впрочем, поддержка таких карт, как **Сумеречный послушник** и **Гномозелье** помогает всем основным инструментам Жреца работать лучше, чем **Слово Тьмы: Боль**. Одну копию этого заклинания вы, впрочем, все еще можете встретить. Это хороший ответ на опаснейшие угрозы Паладинов: **Мурлок-полководец** и **Распорядитель Темнолесья**.

Слово Тьмы: Смерть – чаще встречаются сборки с одной копией этого ремувала, так как ответить на угрозу с очень большим запасом здоровья Контроль Жрецу чуть труднее, тут помогают только **Сумеречный послушник** и **Темный жнец Андуин** – эту пару достаточно непросто получить, так как их не могут дать **Историк гнева Пустоты** или **Темные видения**, в отличие от Слова Тьмы: Смерть, которое заклинанием за 2 кристалла маны замечательно раскапывается. Поможет данный ремувал в матч-апах со Спелл Охотником, Секрет Магом, Биг Спелл Жрецом и некоторыми другими архетипами. Так или иначе применение вы ему найдете практически во всех поединках.

Чудной сверкорень – любому Контроль Жрецу нужен дополнительный третий дров в придачу к Сумеречному послушнику. Выбирают чаще всего между Чудным сверкорнем и Смоляным стражем. Первый лучше в медленных матч-апах, а второй в быстрых. Решайте сами, какие поединки для вас труднее и берите нужный друп. Компромиссный вариант – взять по одной копии и того, и другого, но не факт, что такая полумера будет оптимальна.

Жрец Когтя из «Кабала» – встречается в некоторых сборках в качестве альтернативного третьего дрота. Не так хорош именно в колодах Контроль Жреца, потому что на ранних этапах добавлять 3 единицы здоровья особо некому (единственные 1-2 дропы: **Клирик Североземья** и **Историк гнева Пустоты**), несмотря на это вы можете встретить его и у Контроль Жреца. Хороши и его характеристики, а иногда и боевой клич все-таки получается реализовать (может и на позднем этапе партии).



Жрец-обжора или **Среднее лечебное зелье** – похожая ситуация и с источником исцеления, который нужен Контроль Жрецу, но вот какой именно – большой вопрос. **Жрец-обжора** лучше смотрится в сборках с большим количеством дешевых заклинаний (**Немота**, **Слово силы: Щит** и так далее), также с его помощью можно и бороться за стол, а не только лечиться, так что вы станете чуть гибче. С другой стороны, **Среднее лечебное зелье** самостоятельно и не нуждается в большом количестве синергий для своей реализации, к тому же его проще найти с помощью Темных видений. В общем, выбор у Жрецов действительно непростой, поэтому и тут некоторые предпочитают срединный путь, то есть использование по одной копии каждой карты.

Песнекрад «Кабала» – альтернативный Немоте ответ на угрозы Контроль Чернокнижника и Куболока. Пусть в колоде достаточно пятых дропов, этот не так уж и плох по характеристикам, так что к нему прибегают многие, хотя и не все сборки.

Зелье драконьего огня – безусловно мощный ремувал тем более в колоде с драконами, но почему же используется он не всеми? Во-первых, в колоде уже есть другая массовая зачистка (**Гномозелье** + **Слово Тьмы: Ужас**), куда более действенная в нынешних агрессивных матч-апах, хотя и труднее собираемая. Во-вторых, многие ваши противники, особенно самые непростые (Комбо Жрец, Биг Спелл Жрец), тоже пользуются драконами, следовательно этот массовый ремувал в этих матч-апах будет более, чем бесполезным. **Зелье драконьего огня** не так хорошо и против Паладинов, которые часто предпочитают защищать своих существ божественными щитами. Однако все равно это заклинание можно встретить в некоторых сборках, 5 единиц урона за 6 маны – это очень много.

Контроль разума – достаточно жадная и тяжелая карта, эффект которой отчасти повторяют комбинации **Гномозелье** + **Темная жрица**, однако достоинство Контроля разума в том, что вам потребуется только одна карта для кражи существа противника, да еще и его показатель атаки может быть любым. **Контроль разума** хорош, если вы встречаете много медленных противников: Контроль Чернокнижник, Куболок, зеркальный матч-ап и так далее.

Вестник рока – не столь популярная в сборках техническая карта, полезная не только в агрессивных матч-апах, но и во многих медленных. В последних **Вестник рока** помогает перехватить инициативу после зачистки стола, вынуждая оппонента пропустить ход.

Этот второй дроп сейчас не столь популярен, так как многие колоды в игре используют эффекты немоты.

Ремувал оружия (Кислотный слизнюк, Прожорливая слизь, Харрисон Джонс) – в мете достаточное количество разнообразных оружий, но все они разные: у Куболока и Секрет Мага сильно влияющие на партию оружия, которые хочется разрушить, у Мурлок Паладина и Токен Паладина все намного скромнее, их **Объединяющий клинок** и **Неопознанный молот** в принципе можно и не разрушать, хотя и это может помочь в некоторых ситуациях. Чаще всего Контроль Жрецы выбирают или Кислотного слизнюка, или Харрисона Джонса, во втором случае, однако, вы можете слишком быстро прийти к усталости, так что, возможно, из сборки лучше исключить **Слово силы: Щит**. **Прожорливая слизь** сейчас не так хороша, ведь многие ее цели попросту не будут обладать какой-либо атакой.

Смоляной страж – альтернативный Чудному сверкорню третий дроп, намного лучше проявляющий себя в матч-апах с агрессивными колодами, а в особенности с Секрет Магом. В контроль противостояниях слаб, как самостоятельная угроза, но может выступить средством защиты другого вашего существа.

Потрошитель Бездны – сборка от Nagon использует это существо в качестве дополнительного третьего дропа, отказываясь от Смоляного стража, Жреца Когтя из "Кабала" или Чудного сверкорня. **Потрошитель Бездны** куда лучше проявляет себя, впрочем, не на третий ход, а позднее, когда вы комбинируете его с **Гномозельем** или своими существами с большим запасом здоровья (как **Изера**, например).

Сумеречный дракон – используется во многих сборках скорее не потому, что самостоятельно представляет из себя что-то особенно ценное и опасное (Контроль Жрец не Хэндлок и редко сможет к четвертому ходу сидеть с полной рукой карт), а потому, что помогает лучше реализовать синергию драконов в вашей колоде. С этим порой действительно могут возникнуть проблемы, а стабильность архетипу важна. Неприятно сидеть в руке с Вестником заката или Историком **Гнева** Пустоты и не иметь возможности разыграть их из-за отсутствие дракона. Такое, увы, случается, если у вас нет Сумеречного дракона или другого представителя этого вида. Просто из всех опциональных драконов именно этот – самый дешевый, то есть легче всего реализуемый.

Пожиратель секретов – техническая карта в первую очередь против Секрет Мага, хотя в ладдере также встречаются Спелл Охотник и Секрет Охотник, бороться с которыми этот четвертый дроп тоже поможет. Ваша результативность в данных матч-апах часто зависит от сборки, и если цифры удручают, а Секрет Магов и Охотников очень много, было бы неправильно не обратиться к Пожирателю секретов.

Кобальтовый губитель – альтернативный дополнительный дракон для улучшения синергии, правда еще менее популярный, чем **Сумеречный дракон**. Этот пятый дроп, впрочем, хорош в зеркальных матч-апах, как и в целом в поединках с контролем колодами.



Первопроходец Элиза – используется большинством сборок Контроль Жрецов из-за отличной синергии с Темными видениями, обеспечивающей Андуина огромным количеством ресурсов в затянувшихся партиях. Впрочем, в быстрых матч-апах часто бесполезна.

Книгозмей – еще один дополнительный дракон, которого можно взять для улучшения синергии. Проблема в том, что сам **Книгозмей** для своей реализации требует дракона в руке, да и у вас уже есть аналог этой карты – **Темная жрица**, – но с более полезным эффектом.

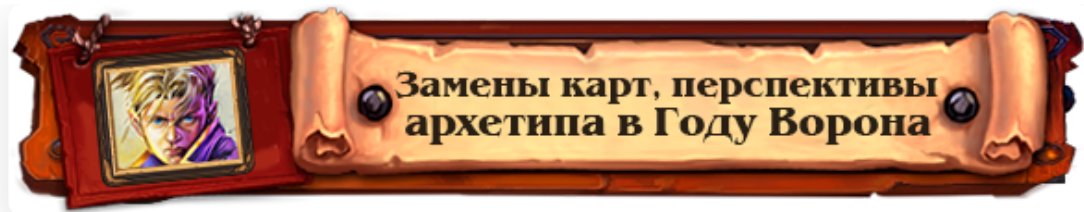
Крадущийся упырь – очень полезная техническая карта, улучшающая матч-апы с Контроль Чернокнижником, Куболоком, Комбо Жрецом, Джейд Друидом и Шаманами. Проблема лишь в том, что у Контроль Жреца есть масса полезнейших заклинаний за 1 кристалл маны: **Гномозелье**, **Зелье безумия**, а иногда и **Слово силы: Щит**. Так применять Крадущегося упыря на шестой ход вы редко захотите.

Доисторический дракон – является не только отличным активатором для синергии драконов, но и отличной защитной опцией в матч-апе с Token Паладином и Мурлок Паладином, эти противостояния часто затянутся до восьмого хода, а Утер задумает переиграть вас в долгосрочной перспективе, быстрее перебирая свою колоду. В такой ситуации **Доисторический дракон** помогает, как никто другой.

Изера – достаточно медленная и жадная угроза, сама по себе достаточно трудно реализуемая в большинстве матч-апов нынешней меты. Преимущества Изеры в том, что это, во-первых, дракон, помогающий реализовывать синергию, а во-вторых, хороший способ закончить партию в связке с Потрошителем Бездны. Также обычно Изеру берут в сборки без Первопроходца Элизы.

Алекстраза – в последнее время теряющий популярность дракон, которого вы все еще можете увидеть в некоторых старых сборках Контроль Жреца. Особо синергии (кроме принадлежности к виду драконов) у этого легендарного существа с колодой нет, пусть в некоторых ситуациях можно найти летальный урон или, наоборот, защититься от него.

[к содержанию](#)



Контроль Жрец – не самая дорогостоящая колода в игре, учитывая и то, что это представитель медленных архетипов, которые часто самые дорогие в игре.

Сборка от Amnesiac стоит 7580 чародейной пыли, и в ней всего лишь две легендарные карты – Темный жнец Андуин и Первопроходец Элиза. Радует и то, что эта пара использовалась многими популярными и сильными колодами прошлых лет ранее, так что в коллекции многих они будут. То же самое можно сказать и о эпических картах, ни одна из них не редкость, используются они и колодами Жреца, и другими классами.

Можно подробнее остановиться на каждой эпической и легендарной карте и обсудить ее возможные замены.

Темные видения – основополагающая карта не только Контроль Жреца, но и многих других архетипов класса: Комбо Жрец, Биг Жрец. Заклинание невероятно сильно, из-за него у Жреца появляется огромный источник выгоды и гибкости, так что можно заключить, что заменить его нельзя. Важно то, что Темные видения не уйдут из Стандартного режима с ротацией, так что еще год вы сможете обращаться к этому мощнейшему заклинанию.

Сумеречный послушник – еще одна не уходящая в Вольный формат карта, правда неясно, как в Году Ворона будут чувствовать себя сборки с драконами, лишившиеся существ Историк гнева Пустоты и Драконида-шпиона. Если у вас нет Сумеречного послушника, обязательно возьмите Слово Тьмы: Смерть, а также другие третьи дропы на ваш выбор, перечисленные в предыдущем разделе. Впрочем, Сумеречный послушник, возможно, тоже достаточно важен для Контроль Жреца, так что архетип существенно ослабнет без него.

Первопроходец Элиза – обычно обязательно включается в сборки Контроль Жреца, как уже было сказано, но Nagon предлагает обратиться к картам Изера и Потрошитель Бездны в качестве альтернативы. Вы, в принципе, можете обойтись совсем без всех этих легендарных карт, но медленные матч-апы станут хуже. Можете попробовать альтернативы: Лира Осколок Солнца, Украденные мысли или Контроль разума, но едва ли эти опции будут столь же эффективными. Важно, что Первопроходец Элиза не покинет Стандартный формат в 2018 году, так что крафтить ее вполне безопасно.

Темная жрица – комбинации с Темной жрицей – один их источников победы Контроль Жреца и в принципе важнейшая синергия колоды. Да, агрессивные матч-апы могут выигрываться и без Темной жрицы, но вот в большинстве медленных она вам пригодится. Пожалуй, собирать Контроль Жреца без этой карты не стоит, но радует то, что Темная жрица из классического набора и никогда не попадет в Вольный режим.

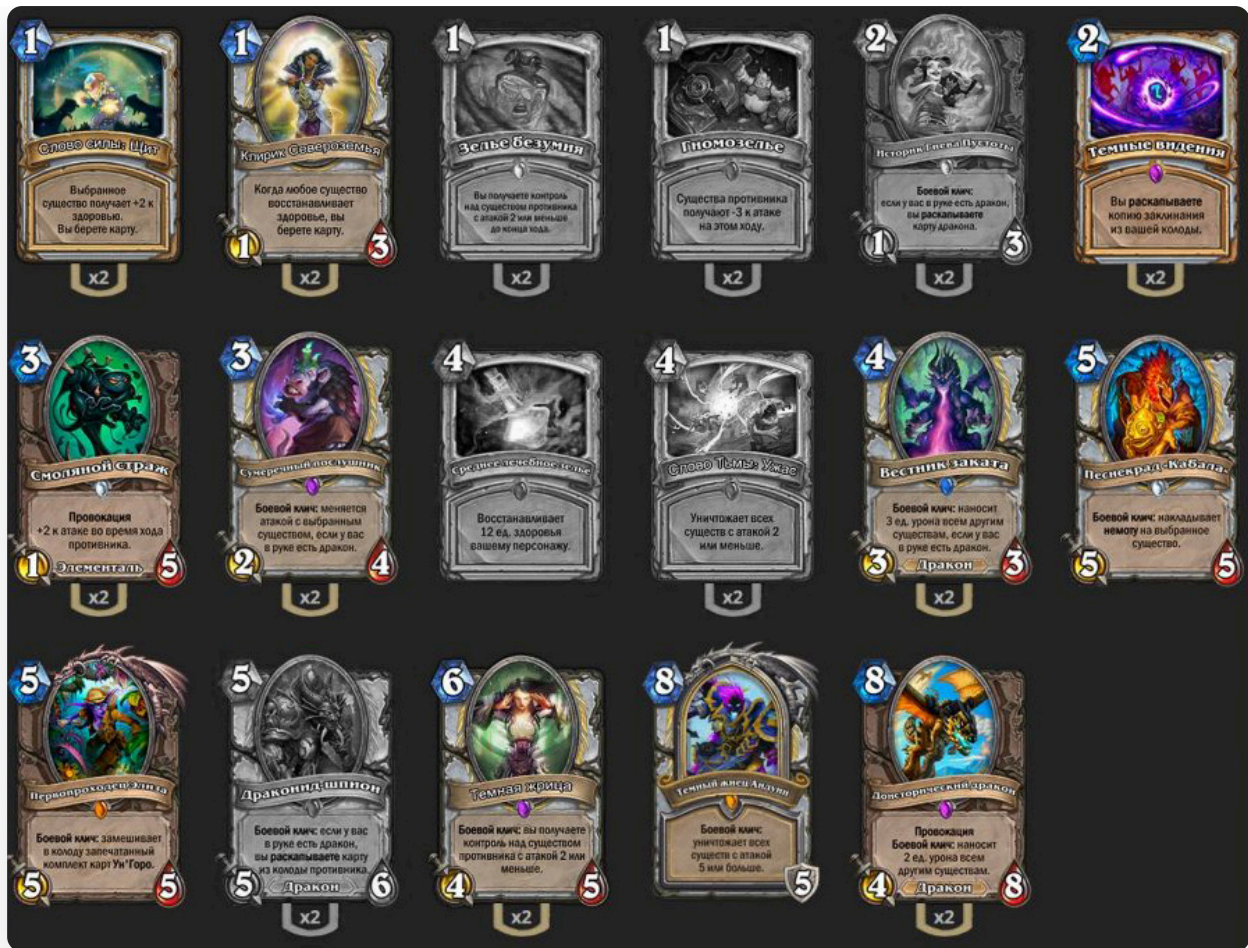
Темный жнец Андуин – у многих фанатов Жреца есть данный невероятно мощный рыцарь смерти. В Контроль Жреце эта карта, впрочем, не играет ключевой роли, о чем уже, опять же, было сказано. Если вдруг у вас нет только Темного жнеца Андуина,

можно заменить его заклинаниями [Ментальный крик](#) или [Зелье драконьего огня](#). Это, конечно, немного не то и аналогом рыцаря смерти назвать их трудно, но все же Контроль Жрец должен относительно стабильно работать без Темного жнеца Андуйна. Скрафтить вы все его можете, уйдет в Вольный он только весной 2019 года.

Доисторический дракон - еще одна не уходящая в Году Ворона в Вольный формат эпическая карта, использующаяся очень многими архетипами, правда ранее. Сейчас [Доисторический дракон](#) не так популярен, но у этого существа еще есть шанс засиять в будущем, особенно после выхода следующего дополнения, когда уровень силы всех архетипов упадет. Заменить этого дракона можно достаточно просто, в разделе «Сборки архетипа» много версий без Доисторического дракона.



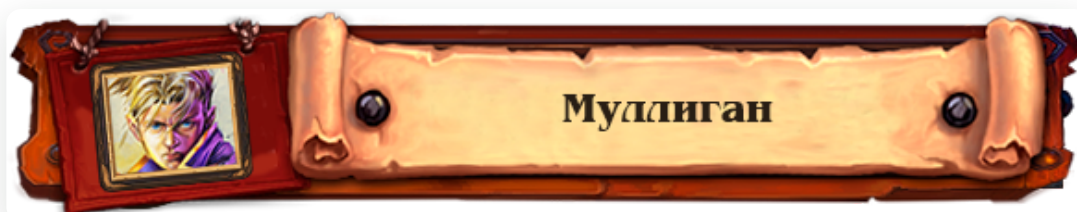
Важно, что Контроль Жрец лишится большого списка карт с наступлением Года Ворона. Хорошо лишь то, что большинство из них редкого и общего качества, так что скрафтить их не особо трудно. Требуется, правда, [Историк гнева Пустоты](#), получаемый только при прохождении Вечеринки в Каражане.



Вопрос: если у меня не куплена Вечеринка в Каражане, можно ли собрать Контроль Жреца?

Ответ: Карты Вечеринки в Каражане невероятно важны, и если без Жреца-обжоры вы еще можете обойтись, заменив его Средним лечебным зельем, то **Историк гнева Пустоты** - важнейший инструмент, дающий вам или дополнительный анти-агро потенциал, или очень много выгоды при необходимости. Пожалуй, без Историка гнева Пустоты Контроль Жрец станет значительно слабее, так что собрать его вы можете только в тестовом варианте, взяв вместо этого второго дропа дополнительных драконов. Покупать Вечеринку в Каражане сейчас, пожалуй, было бы осмотрительно, если вы не играете в Вольном режиме и не хотите помочь Медиву спасти вечеринку, так как карты приключения уже приблизительно через месяц покинут Стандартный формат.

[к содержанию](#)



Контроль Жрец - не самая трудная на стадии выбора карт колода, хотя, разумеется, опции и трудные решения у него есть. Часто, однако, вам нужны одинаковые карты, а существенное отличие - ожидаете ли вы агрессию или контроль колоду.

Как и всегда, поможет выбрать правильные карты против каждого класса серия статей [MullyHelper](#).

Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

Расшифровка условных обозначений*

<p>Очень важная карта, постарайтесь найти ее</p> 	<p>Оставляйте эту карту лишь при наличии хорошего первого хода</p> 	<p>Карта первого приоритета, оставляйте в руке всегда</p> 	<p>Оставляйте эту карту лишь при наличии хороших первого и второго ходов</p> 
 <p>Оставляйте эту карту лишь с Монеткой в руке</p>	 <p>Оставляйте эту карту, только если у вас нет Монетки</p>	 <p>Оставляйте эту карту лишь тогда, когда у вас есть та, что показана над ней</p>	 <p>Оставляйте эту карту, если у вас есть хотя бы одна из карт выше</p>

*все карты на картинке взяты случайно и исключительно для наглядной демонстрации условных обозначений

Муллиган против Друида

					
---	---	---	---	--	--

Муллиган против Охотника

I	I	!	!		
 <p>Клирик Североземья</p> <p>Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p> <p>1/3</p>	 <p>Netherspite Historian</p> <p>Battlecry: If you're holding a Dragon, Discover a Dragon.</p> <p>2/3</p>	 <p>Существо по душе</p> <p>Боевой клич: наносит 3 ед. урона всем другим существам, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>3/4</p>	 <p>Вестник заката</p> <p>Боевой клич: наносит 3 ед. урона всем другим существам, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>4/3</p>		

Муллиган против Чернокнижника

I	I				I
 <p>Клирик Североземья</p> <p>Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p> <p>1/3</p>	 <p>Netherspite Historian</p> <p>Battlecry: If you're holding a Dragon, Discover a Dragon.</p> <p>2/3</p>	 <p>Слово силы Цит</p> <p>Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту.</p> <p>1/3</p>	 <p>Дракондиплом</p> <p>Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, вы раскрываете карту из колоды противника.</p> <p>5/6</p>	 <p>Зелье безумия</p> <p>Вы получаете контроль над существом противника с силой 2 или меньше до конца хода.</p> <p>1/5</p>	 <p>Песнярад-кабада</p> <p>Боевой клич: накладывает немوت на выбранное существо.</p> <p>5/5</p>

Муллиган против Мага

I	I		I		
 <p>Клирик Североземья</p> <p>Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p> <p>1/3</p>	 <p>Netherspite Historian</p> <p>Battlecry: If you're holding a Dragon, Discover a Dragon.</p> <p>2/3</p>	 <p>Слово силы Цит</p> <p>Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту.</p> <p>1/3</p>	 <p>Вестник заката</p> <p>Боевой клич: наносит 3 ед. урона всем другим существам, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>4/3</p>	 <p>Смоляной страж</p> <p>Провокация +2 к атаке во время хода противника.</p> <p>3/5</p>	

Муллиган против Паладина



Муллиган против Разбойника



Муллиган против Шамана



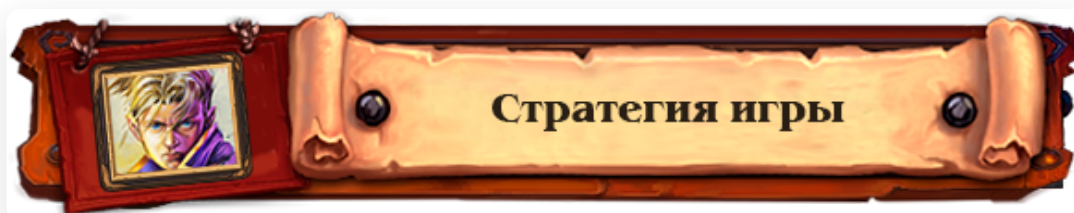
Мудлиган против Воина



Мудлиган против Жреца

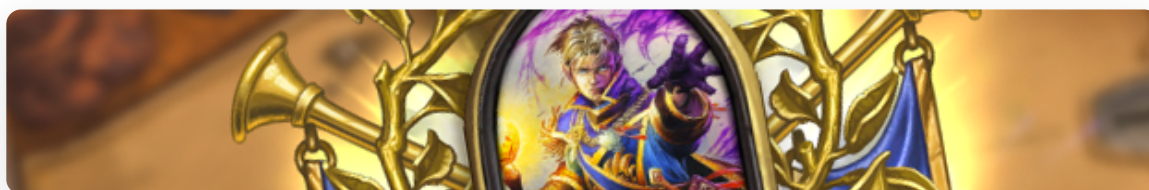


[к содержанию](#)



Самое трудное и интересное, пожалуй, это то, что будет происходить с Контроль Жрецом непосредственно в самой игре.

Взглянув на этот архетип, не каждый сразу же понимает, за счет чего он в принципе побеждает, так что на плане не игру и следует остановиться подробнее. Их у Контроль Жреца несколько.



1.

I . Выживание

2.

Пожалуй, самый простой и доступный способ победы, к которому архетип достаточно хорошо предрасположен. Выживать вам нужно преимущественно в агрессивных матчапах (Паладины, Секрет Маг, Зоолок и другие), и важнейшим защитным механизмом для вас станет чаще всего не исцеление, а AoE эффекты. Их у вас огромное множество, но вам важно использовать их своевременно. Поскольку все ваши AoE эффекты взаимодействуют с угрозами противника разными способами (наносят урон или уничтожают цели с разными показателями атаки), вам важно понимать, на что способен оппонент и какие типы угроз он еще может поставить. **Вестник заката**, например, идеальный ответ на **Оберег: малый изумруд** Секрет Охотника и Спелл Охотника, но вот угрозы Токен Паладина, защищенные божественным щитом, этот дракон не пробьет, зато поможет **Слово Тьмы: Ужас**.

Приоритет AoE эффектов важен и потому, что вы можете получить дополнительные их копии с помощью таких карт, как **Историк гнева Пустоты** и **Темные видения**. В каких-то матчапах **Слово Тьмы: Ужас** невероятно сильно и третья копия этого заклинания будет крайне полезна, а в каких-то куда лучше найти еще одно **Гномозелье**, дабы проще было реализовать **Слово Тьмы: Ужас**, Темную жрицу или **Зелье безумия**.



В агрессивных матчапах не так важны крадущие вражеских существ комбинации. Сами карты, бесспорно, хороши, но используются они, скорее, как темповый инструмент.

Темная жрица хороша, если сворует даже Праведную защитницу оппонента, не обязательно всегда комбинировать ее с **Гномозельем** и Сумеречным послушником. Аналогично и **Зелье безумия** часто стоит использовать для самых простых разменов двух мелких существ.

Немаловажно подумать и о том, как вы будете избавляться от крупных угроз в арсенале оппонента, которые могут появиться на столе на каком-то игровом этапе. Конечно, если получится украсть их, вы почти наверняка выиграете быстрое противостояние, но, как уже было сказано, не нужно жадничать и держать нужную комбинацию в руке слишком долго, вас попросту могут обойти по темпу. Просто уничтожить или ослабить крупную цель противника (**Сумеречный послушник** или **Темный жнец Андун**) – уже хороший результат.

Немаловажный аспект агрессивных матч-апов – ваши исцеляющие способности. Конечно, всегда есть сила героя, но этот инструмент часто слишком медлителен. В зависимости от матч-апа, впрочем, необходимость в исцелении будет разной. Против Паладинов, например, можно чувствовать себя в безопасности и с 5 единицами здоровья, если на столе у них ничего нет, а при встрече с Секрет Магом опасно может быть и с 10-12 здоровья. В последнем случае, соответственно, исцеление намного важнее, правда сперва все равно нужно отвоевать стол, а только после заботиться о здоровье героя.

2. II. Давление на средних и поздних этапах

3.

В матч-апах с медленными противниками способов победы несколько, порой все из них придется комбинировать, порой переключаться от одного к другому, а порой – выбирать один и действовать до победного конца.

Данный план на игру – давление на средних и поздних этапах – хорош против таких колод, которые способны переиграть вас по выгоде в долгосрочной перспективе (Биг Спелл Жрец, Джейд Друид, зеркальный матч-ап) или попросту убить какой-либо комбинацией (Куболок, Квест Маг).

В вашей колоде изначально не очень-то много серьезных угроз для давления: **Драконид-шпион**, **Доисторический дракон** и некоторые другие. Впрочем, больше опций поможет найти **Историк гнева Пустоты**, **Первопроходец Элиза**, **Драконид-шпион** и другие карты. Также неплохой угрозой может стать и **Сумеречный послушник**, если обменяется атакой с опасной угрозой противника. Не стесняйтесь ставить некоторых существ в темп, не извлекая из них максимум выгоды, например, Темную жрицу, если ее характеристики помогут вам быстрее закончить партию.

Придерживаясь данной стратегии, важно защищать ваши угрозы всеми возможными способами. Благо, ремувалов у вас достаточно, вот только большинство действуют и на вашу половину стола. Аккуратнее с Темным жнецом Андудином, Вестником заката и Доисторическим драконом. Зато хороши заклинания **Гномозелье** и **Слово Тьмы: Ужас**, особенно вместе, хотя **Гномозелье** можно применять и как самостоятельную карту, дабы ваши угрозы произвели выгодные размены с выставленными существами оппонента, не потеряв слишком много здоровья.

Не забывайте, конечно же, лечить силой героя или даже Средним лечебным зельем ваших существ, дабы не только размениваться без потерь, но и выводить их из зоны поражения AoE способностей врага.

Если стол вы все-таки потеряли, добить противника может быть непросто. Тут помогут разве что сила героя Темного жнеца Андудина, Комплект Ун'Горо, **Зелье безумия**, если украсть им существо оппонента, а еще всевозможные раскопки Драконид-шпиона. Историком гнева Пустоты раскопать какого-то моментально наносящего урон дракона вы едва ли сможете, хотя в целом нейтральных и классовых драконов, полезных для данного плана на игру, очень много. Особенно выделяются **Владыка Смертокрыл**, **Алекстраза**, **Изера** и **Ониксия**. Разумеется, превосходит и **Драконид-шпион**, чем больше их у вас будет, тем лучше.



3. **III. Кража ключевых инструментов**

4.

Не всегда это можно рассматривать как отдельный способ победы, но все же у многих колод есть невероятно важные угрозы, украв которые, вы лишите оппонента огромного потенциала, не говоря уж о преимуществе в темпе и выгоде. Примеры таких существ – Повелитель Бездны и Первоученица Рин у Контроль Чернокнижника, Страж ужаса и Плотоядный куб и Куболока, любая крупная угроза Биг Жреца.

Порой ход, в который у вас получится забрать на свою половину какую-то мощную угрозу, в принципе будет ключевым в противостоянии, так как преимущество вы получите буквально по всем показателям, да еще и потенциально расстроите планы оппонента. Лучше всего красть существ под эффектом Гномозелья Темной жрицей, но подойдут и связки с Сумеречным послушником или даже Зельем безумия. В последнем случае важно, чтобы вы уничтожили украденное существо в ваш ход.

Разумеется, проворачивать эти комбинации вы будете практически в каждом противостоянии, начиная от самых темповых, заканчивая медленными, но в каких-то поединках особенно важно украсть ту или иную цель, потому вы буквально лишите противника его плана на игру. Думайте о нем, думайте, как оппонент может выиграть у вас. И если в ситуацию вовлечена какая-то угроза с мощным предсмертным хрипом или существо, которое в будущем будет воскрешено, если погибнет на противоположной половине игрового поля, украсть его особенно важно.

4. **IV. Переигрывание по выгоде**

5.

Данный план на игру опирается на многие другие, вам придется и выживать, и красть ключевые угрозы противника, а иногда и давить самостоятельно на каком-то этапе. Переигрывать по выгоде в долгосрочной перспективе вы можете такого оппонента, который не способен убить вас мощнейшей комбинацией и не будет стараться задавить вас рано в стиле агро колод. Конечно, агрессивных оппонентов вы тоже в каком-то смысле переигрываете по выгоде, но это происходит безоговорочно и без каких-то усилий с вашей стороны. Оппоненты вроде Токен или Мурлок Паладина будут стараться

воспользоваться своей скоростью в том числе и на дистанции, они намного быстрее вам переберут свою колоду и тем самым смогут подловить вас на недостатке карт в руке.

Медленные оппоненты тоже могут попробовать провернуть подобное, как и вы сами, но порой такой план не особенно полезен. Тут-то и помогает переигрывание по выгоде в долгосрочной перспективе.

Первое, о чем вам нужно заботиться, так это о размере вашей колоды и колоды оппонента. Приходить к стадии усталости раньше, чем ваш противник, — не лучший подход, если вы хотите переиграть его по выгоде. Помните о том, что у вас будет возможность замешать одну карту в колоду с помощью Первопроходца Элизы, которая отдалит вас от усталости на один ход. Быть аккуратнее с добором достаточно легко, у вас в принципе его не особо много ([Клирик Североземья](#) и иногда [Слово силы: Щит](#)).



Конечно же, чрезвычайно важными оказываются ваши карты, генерирующие другие карты: [Драконид-шпион](#), [Историк гнева Пустоты](#), [Первопроходец Элиза](#) и [Темные видения](#) - о всех них вы подробнее сможете прочитать в следующем разделе.

Не следует пренебрегать и механикой воровства угроз оппонента, это могут быть даже не какие-то ключевые и самые опасные его существа, а что-то вреднее. Хотя, конечно, если вы можете пожадничать и впоследствии совершить невероятно выгодную комбинацию, делайте это.

[Слово Тьмы: Ужас](#) часто не так эффективно в подобных матч-апах, хотя с [Гномозельем](#) или [Сумеречным послушником](#) это все еще очень хорошая карта, способная устранить любую угрозу со стола.

[Темный жнец Андун](#) - еще один важный ресурс, который часто сможет раскрыться только в данном типе матч-апов. Вы не [Казакус Жрец](#) и не сможете совершить безумную ОТК комбинацию, вместо этого сосредоточьтесь на контроле стола и выгодном размене вашей силы героя с картами оппонента. Контролировать стол в форме рыцаря смерти особенно важно, так как вы лишаетесь медленного, но постоянного источника исцеления, так что получать урон для вас часто будет непозволительной роскошью.



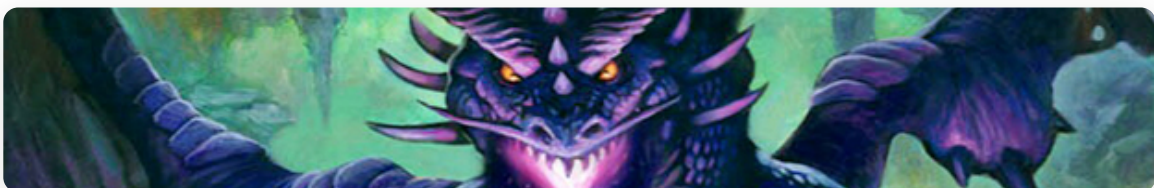
Отдельно следует поговорить о вашей **базовой силе героя**. Использовать ее грамотно крайне важно, и тут вас ждет масса дилемм. Исцелить ли себя или поврежденное существо? Использовать ли силу героя вообще или поставить новую угрозу на стол? Однозначного ответа дать, к сожалению, не получается, ведь очень многое зависит от конкретной игровой ситуации на столе, а также вашей руки.

Есть несколько факторов, влияющих на ваше решение. Для начала вам нужно понять, стоит ли вообще применять силу героя или лучше поставить какое-то существо на стол или разыграть какое-то заклинание. С существом все достаточно просто – если вам нужен темп и дополнительные угрозы, а бояться каких-то AoE эффектов не приходится, можно и поставить на стол лишнее существо, которое или окажет больше давления на героя противника, или сможет выгодно разменяться с его картами.

Разыгрывая заклинания, вы должны четко понимать, почему делаете это. Речь в первую очередь идет о Темных видениях, применения которого не очень специфично. Что именно вы ищете, с какой вероятностью найдете и можно ли сделать это позднее или 2 свободных кристалла маны есть только сейчас? Разумеется, часто со Словом Тьмы: Ужас в руке вы хотите найти **Гномозелье**, играя в агрессивном матч-апе, тогда у вас будет веская причина разыграть **Темные видения** заранее. Но не стоит использовать это заклинание просто так, не имея представления о том, что случится в следующие несколько ходов, что поставит ваш оппонент и как вы будете на это отвечать. В некоторых матч-апах **Темные видения** вообще желательно сэкономить для поисков дополнительного Комплекта Ун'Горо.

Если же вы все-таки решили использовать вашу силу героя, стоит определиться с ее целью. Редко это будет вражеский герой или вражеское существо, хотя порой возможно и такое. А вот выбор между вашим героем и вашим существом иногда труден.

Необходимо отметить, что очень часто контроль над столом важнее, чем жизнь вашего героя, так что приоритет стоит отдавать угрозам на столе, они смогут совершить больше разменов или выдержать типовые AoE эффекты оппонента. Это относится даже к самым экстремальным матч-апам, например, с Секрет Магом: на начальном этапе контроль стола важнее вашего здоровья, так что лечить часто стоит именно существ, если это, конечно, поможет им пережить какую-то атаку или совершить размен.



Важно упомянуть и **синергию драконов**, которая составляет значительную часть колоды Контроль Жреца. Чаще всего в сборке будет очень мало драконов, а еще есть существа, которые требуют нахождения этого вида существ в руке (**Сумеречный послушник** и Историк **Гнева** Пустоты). Вы не сможете стабильно рассчитывать на

реализацию синергий в каждой партии. Это необходимо учитывать при использовании ваших существ: те же **Вестник заката** или **Драконид-шпион** далеко не всегда будут способны активировать свой Боевой клич, не ошибайтесь и всегда проверяйте, есть ли в руке другой дракон, который поможет реализовать этих.

В случае с Вестником заката, его, пожалуй, почти никогда не стоит выставлять в темп без активации боевого клича, а вот **Драконид-шпион** обладает неплохими характеристиками, которые порой даже важнее, чем сам эффект.

Запоминайте, сколько драконов вы уже разыграли, а сколько осталось в вашей колоде и руке. Это очень важно, ведь порой вы физически не сможете активировать боевой клич вашего существа, так как все драконы уже будут разыграны. В этом случае, конечно же, медлить с использованием угрозы не нужно.

Собственно, если вы очень хотите реализовать все ваши синергии, последнего оставшегося в руке или в колоде дракона придется беречь, дабы он служил активатором мощнейших боевых кличей. Лучше всего, чтобы таким драконом было что-то не особенно мощное и полезное: **Вестник заката** в медленных матч-апах или **Сумеречный дракон**.



Несколько кратких, но **важных советов**, которые помогут вам освоить Контроль Жреца:



Вы можете применять **Слово силы: Щит** и на вражеские цели, особенно если сейчас или позже вы планируете уничтожить их каким-то не наносящим урон ремувалом (**Темный жнец Андун**, **Слово Тьмы: Ужас**).



Если вы украли вражескую угрозу Зельем безумия, не используйте на нее эффект немоты, так как в этом случае она моментально вернется на половину противника, к тому же потеряв эффекты Гномозелья и Сумеречного послушника.



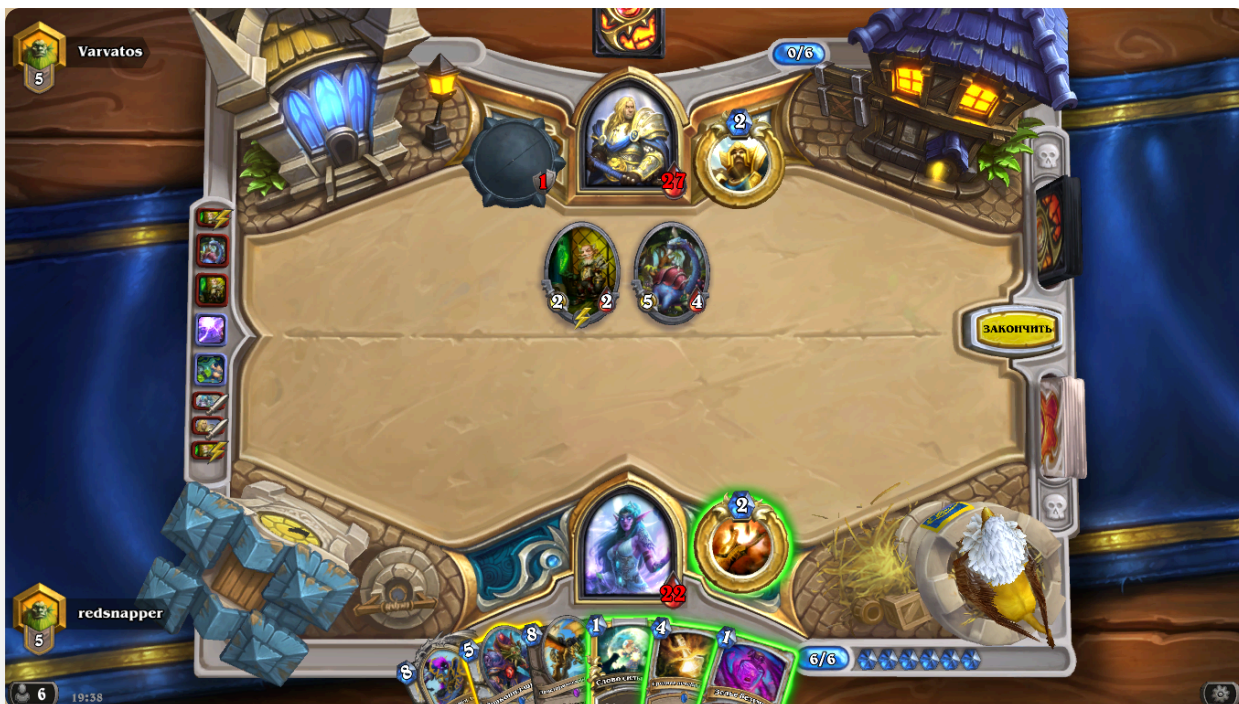
А вот на украденную Темной жрицей угрозу вы спокойно можете накладывать немоту, если это увеличит ее количество атаки или лишит другого негативного для вас эффекта.



Немаловажный аспект геймплея Контроль Жреца, как и, пожалуй, любой колоды в игре: порядок ваших действий. Планируйте ваш ход и старайтесь сначала использовать все эффекты, дающие вам карты тем или иным путем (добор или генерация), так у вас будет больше информации и опций, и вы, может быть, поменяете ваши планы на ход.



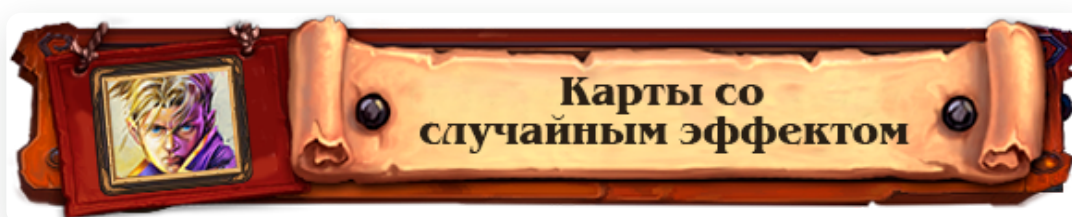
Некоторые другие действия, не связанные с получением карт, тоже порой нужно применять в определенной последовательности. Например, атаковать вашими угрозами до того, как будут применены массовые ремувалы, убивающие их, и так далее. Это, казалось бы, очевидный совет, но подобные ошибки допускаются очень часто и опытными игроками, так что отметить их надо.



Если вы решите, что в данной ситуации есть смысл убить Жонглера кинжалами, сначала переманите его Зельем безумия, а затем, не атакуя, разыграйте вашего дракона. 1 единица урона по Кроткому мегазавру или Артасу, конечно, едва ли что-то решит, но это лучше, чем ничего.

- Следите за оставшимися картами в вашей колоде, крайне важно помнить каждую из них, дабы эффективнее реализовывать **Темные видения** и другие ваши инструменты.
- Аналогично нужно знать и о других случайных эффектах в вашей колоде: **Историк гнева Пустоты**, **Драконид-шпион**, **Первопроходец Элиза** – подробнее о них и о Темных видениях в следующем разделе.

[к содержанию](#)



В большинстве версий Контроль Жреца есть четыре карты со случайным эффектом, но каждая из них чрезвычайно важна. В данном разделе вы узнаете все необходимое о случайных механиках карт героя статьи.

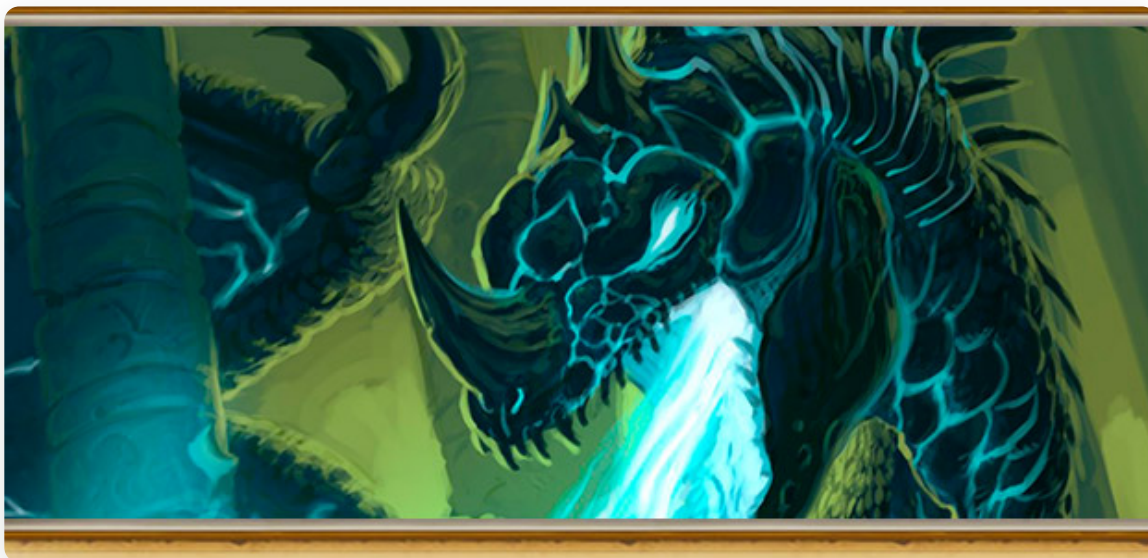
Историк Гнева Пустоты – драконов в Стандартном режиме довольно много, и в большинстве случаев это очень сильные существа, способные в одиночку перевернуть игру и принести огромное количество выгоды. Но это касается только общих драконов, у Жреца же всего три представителя данной расы, и шанс раскопать каждого из них в 4 раза выше, чем всех остальных драконов. Эта тройка – **Вестник заката**, **Драконид-шпион** и **Темпорус**.



Вестник заката – лучший выбор против агро колод, дополнительное AoE такой мощности против агрессии никогда не помешает, так что против быстрых архетипов (Секрет Маг, Токен Паладин, Мурлок Паладин и многие другие), берите этого дракона практически всегда. Против чуть более медленных колод вроде Биг Спелл Жреца **Вестник заката** тоже будет довольно хорош по ситуации, но в таких противостояниях в некоторых случаях куда лучше будет взять Дракониду-шпиона. Против медленных архетипов **Вестник заката** хорош далеко не всегда, хотя бывает всякое.



Драконид-шпион – великолепный выбор практически во всех противостояниях (разве что против совсем агрессивных колод эта карта будет смотреться слабовато). По выгоде вполне может оказаться лучше той же Изеры или Владыки **Смертокрыла**, поэтому имеет высокий приоритет и во встречах с контроль колодами.



Темпорус – достаточно посредственный выбор в большинстве ситуаций. Вы не Комбо Жрец и редко сможете закончить партию за 2 хода, при этом пережив два хода оппонента, но если такая возможность есть, взять **Темпоруса**, конечно, стоит.



Остальных драконов с Историка **Гнева Пустоты** выбирайте по ситуации, против агрессивных колод хороши немногочисленные драконы с провокацией (**Доисторический дракон**, **Спящая драконица**) или темповые угрозы (**Книгозмей**, **Чудесный дракончик** или другая вписывающаяся в кривую маны опция), а против контроль колод можно подумать над дорогими драконами за 9-10 кристаллов маны.

Темные видения – Контроль Жрецы специально собраны таким образом, дабы максимально эффективно и надежно реализовывать **Темные видения**. В сборках не очень много заклинаний, так что нужный для конкретной ситуации инструмент вы найдете с большой вероятностью. В сборке Amnesiac, например, есть всего 6 разных заклинаний, многие из которых вы найдете на муллигане или по ходу игры до розыгрыша Темных видений.

Очень важно отметить, что вы не можете раскопать две копии одного и того же заклинания, то есть, если у вас два Зелья безумия в колоде, предложено 2 его копии быть не может. Еще одна особенность Темных видений – они дают вам копию

раскопанного заклинания, а не его само. Так вы должны не запутаться в том, что в вашей колоде есть, а чего уже нет – это поможет и в медленных, и в быстрых матч-апах.

Вообще наличие в сборках всех карт из данного раздела значительно усложняет геймплей Контроль Жреца. Автор статьи советует обратиться к какой-то вспомогательной программе, например DeckTracker, дабы точно знать, что осталось в вашей колоде, а чего уже нет. Так вы куда эффективнее и проще сможете применять **Темные видения**, располагая полной информацией о возможных исходах.

Темные видения сильны еще и в синергии с Первопроходцем Элизой, так как позволяют раскопать дополнительную копию Комплекта Ун'Горо, то есть получить массу выгоды в медленных поединках и полную руку карт.

Если в вашей колоде совсем не осталось заклинаний, **Темные видения** не сделают ничего, кроме самого факта розыгрыша этой карты.

Первопроходец Элиза – вариативное существо, пусть и не само по себе, а благодаря заклинанию, которое оно замешивает в колоду. В Экспедиции в Ун'Горо появилось 135 новых карт, однако не всех их вы можете получить с Комплекта Ун'Горо непосредственно в самой партии. Недоступны вам будут все легендарные задачи, то есть в вашем распоряжении останется лишь 126 вариантов. К сожалению, нельзя точно сказать, с какой вероятностью вы получите ту или иную карту, так как случайный выбор при открытии Комплекта Ун'Горо происходит по некой сложной схеме, которую разработчики так и не раскрыли. Они лишь сказали, что хотя бы одна карта из пяти точно будет эпического качества, а легендарные карты не будут редкостью.

Что до самих случайно полученных карт, то они в целом должны быть хороши, но никаких особо имбалансных комбинаций между собой или с картами Контроль Жреца не наблюдается. Вы почти наверняка можете ожидать каких-то элементалей и синергии с ним.

Драконид-шпион – отличный пример карты, которая дает очень много пищи для размышлений. Предсказать, что же даст вам раскопать это существо, невозможно, все зависит от конкретного матч-апа. В некоторых карты будут не так полезны для вашего плана на игру (например, не так полезны многие опции Джейд Друида, Охотников, Мурлок Паладина), а в некоторых просто великолепны. В сборках многих популярных архетипов есть невероятно сильные для Жреца карты, которые заиграют с инструментами вашего класса совершенно новыми красками. Важно только нешаблонно подходить к проблеме и искать потенциальные синергии.

Но **Драконид-шпион** – это не только карта, которая дает вам другую карту. **Драконид-шпион** дает вам также массу информации, причем информации этой без преувеличения очень и очень много. Во-первых, вы узнаете, каким архетипом играет ваш оппонент. Не всегда, но чаще всего в предложенных трех картах будет что-то характерное. Конечно же, знание всех архетипов и их популярных сборок приветствуется. Во-вторых, вы можете найти и какие-то технические карты, которые в будущем следует обыгрывать. Например, у Куболока может обнаружиться **Круговерть Пустоты**, а у Токен Паладина – **Новый уровень!** и так далее. В-третьих, что очень важно, вы получаете информацию о том, чего в данный момент нет у вашего оппонента в руке. Это поможет вам прочитать его руку, обыграть какие-то ключевые карты, сделав вывод, что чего-то там точно нет в

настоящий момент. Последняя возможность (читать руку противника) самая неочевидная, но, пожалуй, самая полезная.

[к содержанию](#)



Биг Спелл Жрец – трудный противник, захватить преимущество в данном матч-апе важно до десятого хода, пока оппоненту не будет доступен [Контроль разума](#). Да, вы можете украсть любую его сильнейшую угрозу, но так ли это эффективно, если враг может сделать то же самое всего лишь одной картой за 10 маны. Вам будет полезно, кстати, украсть ее же Драконидом-шпионом, дабы выиграть в поединке контроля существ.

Если у вас получится захватить преимущество на столе и при этом не остаться совсем без ресурсов в руке, вы сможете одержать верх в данной поединке, потому что перевернуть ситуацию Биг Спелл Жрецу непросто. Если на поле выйдет [Обсидиановая статуя](#), крайне выгодно ответить на нее [Гномозельем](#) и синергией с ним, а Сумеречного послушника оставить на угрозы с более значительным количеством атаки.

Комбо Жрец – трудный противник для вас, поскольку угрозу представлять будут все без исключения существа на его половине поля, а также некоторые ваши (с 1-2 единицами атаки). Единственный способ не умереть от мощнейшей комбинации [Божественный дух](#) + [Внутренний огонь](#) – не оставлять на столе целей для этих баффов, что, конечно, выполнимо, но не во всех ситуациях. В конце концов у Комбо Жреца есть те же синергии драконов, что и у вас, так что выгоды он извлечь способен очень и очень много. Вражеский [Драконид-шпион](#) способен раскопать таких же существ в вашей колоде, а еще [Темные видения](#) и даже Комплект Ун'Горо.

В матч-апе двух **Контроль Жрецов** вам не стоит бояться убийственной комбинации, вместо этого следует сконцентрироваться на извлечении максимума выгоды. Опять же, [Драконид-шпион](#) – ваш лучший товарищ в этом деле, как и [Темная жрица](#) в комбинации с [Гномозельем](#). [Сумеречный послушник](#) не так хорош, поскольку вы, украв существо с 2 единицами атаки, позволите снова забрать его вашему оппоненту или уничтожит Словом Тьмы: Ужас. [Гномозелье](#), действующее только в ваш ход, усложнит задачу противнику.

С матч-апе с **Биг Жрецом** важно не позволить первой вражеской угрозе умереть на половине стола оппонента, дабы тот не мог реализовать [Вечное служение](#) и [Оберег: малый алмаз](#). Сделать это непросто, пока у вас мало кристаллов маны, но возможно в течение нескольких ходов, если, конечно, Биг Жрецу не повезло найти [И'Шараджа](#).

Изери и существо 5/5, призванное заклинанием **Сущность тени**, легко забрать на свою сторону с помощью Гномозелья, остальные угрозы ослабляются до нужного показателя атаки или несколькими Гномозельями или Сумеречным послушником.

Помните о веере ремувалов Биг Жреца, начиная от Слова Тьмы: Боль, заканчивая Ментальным криком. Будьте готовы к тяжелой и затяжной партии.



Контроль Чернокнижник неприятен несколькими картами. Первая – **Крадущийся упырь**, это существо уничтожит ваши важнейшие заклинания, так что не держите их в руке слишком долго. Вторая – **Первоученица Рин**. Хорошо то, что Чернокнижник не сможет тут же уничтожить ее, если разыграет ранее Крадущегося упыря, то есть у вас будет возможность ответить на нее и предотвратить начало темного ритуала.

Если же Азари в руках Гул'дана, а ваша колода еще не близка к истощению, не давайте оппоненту свободного хода для розыгрыша 10/10 существа без провокации и мгновенного влияния на стол. Всегда грозите Чернокнижнику летальным уроном.

Ваши главные цели для Темной жрицы – демоны **Повелитель Бездны** и **Первоученица Рин**, а Зельем безумия можно красть или их же (если есть способ тут же уничтожить), или существо **Одержимый лакей**. Если вы не допустите смерти Повелителей Бездны на половине оппонента, его **Н'Зот** и **Кровопийца Гул'дан** станут практически беспомощными, так вы переиграете оппонента по выгоде, хотя сила героя рыцаря смерти оппонента все еще очень сильна и неприятна, особенно в сочетании с огромным количеством ремувалов.

Слово Тьмы: Ужас и **Гномозелье** или другие AoE эффекты (Вестники заката и что-то раскопанное Драконидом-шпионом) берегите для ответа на **Н'Зота** и **Кровопийцу Гул'дана**, если они воскресят многие угрозы.

Куболок опасен в первую очередь из-за демонов **Страж ужаса**. Вы из всех сил должны стараться не допускать смерти этих существ на половине оппонента: воруйте их, а еще лучше тут же уничтожайте об других существ Куболока, потому что **Принц Талдарам** и **Безликий манипулятор** могут скопировать Стража ужаса и с вашей половины стола.

Ваши ключевые цели для воровства в этом матч-апе – **Плотоядный куб** (с чем-нибудь интересным внутри) и **Страж ужаса**, хотя о Повелителе Бездны тоже можно задуматься, но не всегда правильно воровать этого демона.

Комбинации Стражей ужаса и других карт (**Череп Ман'ари**, **Плотоядный куб**, **Волхвица Умбра** и так далее) опасны потому, что вы часто не сможете как-то повлиять на них, все будет случаться в ход оппонента, а не в ваш. Поэтому многие Контроль Жрецы обращаются к ремувалу оружия, который помогает обыгрывать хороших Куболоков. На низких рангах опасаться данного матч-апа не стоит, вы сможете переиграть неопытного Куболока достаточно просто.

Важно не использовать эффект немоты на Повелителя Бездны в матч-апе с Куболоком, а уничтожать и его, и Демонов Бездны, дабы **Кровопийца Гул'дан** воскрешал именно их, а

не 5/7 угроз с рывком.



Правильный ход в данной игровой ситуации – Применить Сумеречного послушника и **Зелье безумия** на Стража ужаса, но до этого следует выставить на стол Вестника заката, дабы при атаке демона по дракону оба умерли.

Зоолок – классическая агрессивная колода, справиться с которой достаточно просто. Помните только о том, что нынешние Зоолоки используют синергию демонов и баффы (**Демонический огонь**, **Зелье кровавой ярости** и так далее), так даже мелкие демоны могут выйти из зоны поражения ваших AoE эффектов, так что скупиться на них не следует.

В целом у Зоолока очень мало существ с 6+ единицами атаки, а значит **Гномозелье + Слово Тьмы: Ужас** будет справляться со столом врага превосходно.



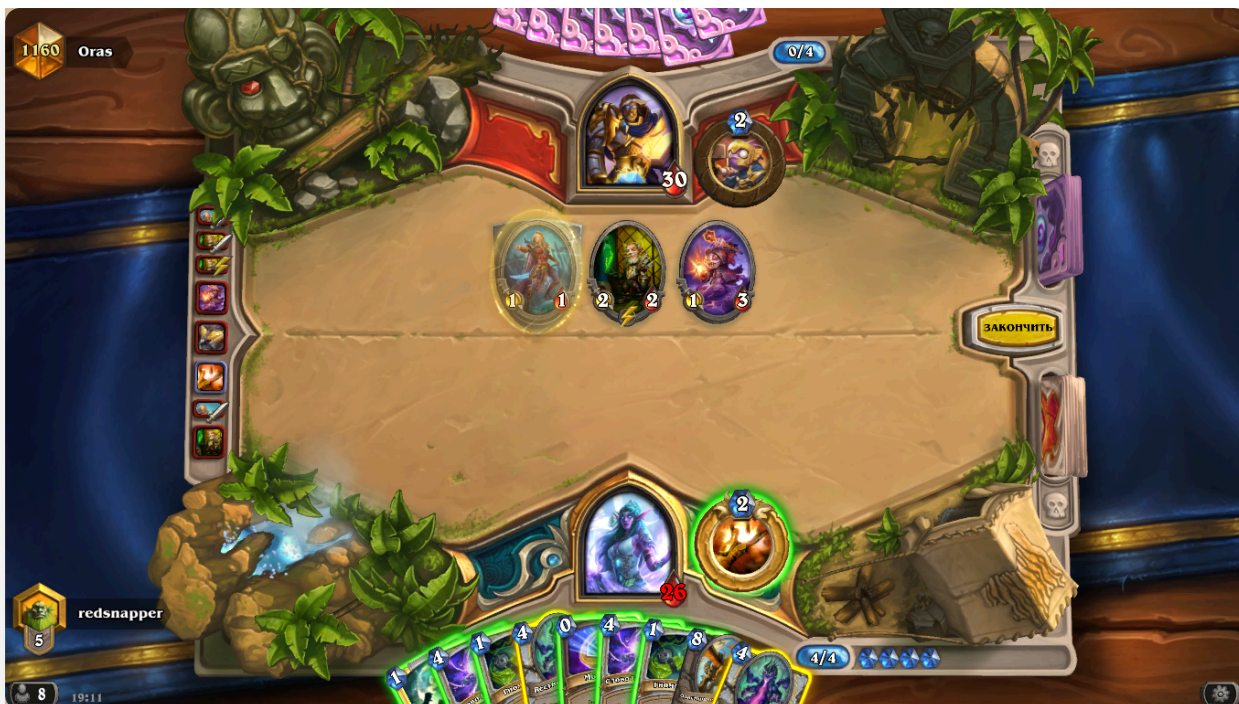
Токен Паладин – удобный для вас оппонент, хотя архетип так силен, что способен переиграть любого при хорошем заходе для себя и неудачном для вас. Контроль Жрецу крайне важно распределить свои AoE ресурсы грамотно, не отдавать их слишком рано, но и не передержать в руке. Также следует понимать, какие угрозы чем именно вы хотите уничтожить. **Вестник заката**, например, силен не всегда, так что его следует использовать в первую очередь, а связка **Гномозелье + Слово Тьмы: Ужас** ликвидирует почти все или даже все угрозы Токен Паладина, так что эта комбинация невероятно ценна. Неоспоримое преимущество ее в том, что она игнорирует божественные щиты, так что карты **Распорядитель Темнолесья** вы не так уж и боитесь, тем более устранить ее на ранних этапах бывает непросто.



Распорядитель Темнолесья, бесспорно, выглядит устрашающе, но пока у вас есть Гномозелье + Слово Тьмы: Ужас, можно не бояться даже его.

Мурлок Паладин способен очень быстро выйти из-под контроля в течение первых ходов, так что даже ваши AoE эффекты могут не помочь. Поэтому не жалейте ресурсов для ликвидации мурлоков в первые ходы, не давайте им закрепиться на столе. Гномозелье + Слово Тьмы: Ужас все еще сильны, но стоящий на столе Мурлок-полководец или бафф Кроткого мегазавра могут нарушить ваши планы. Зато куда проще реализовать Темного жнеца Андуйна, целей с 5 единицами атаки и выше у Мурлок Паладина больше, чем у его токена визави.

Любой архетип класса опасен потому, что очень быстро перебирает свою колоду и может попросту истощить вашу руку, постоянно выставляя все новые и новые угрозы. Тут Утеру помогают и **К оружию!**, и **Божественная милость**. Второе заклинание можно обыграть, не оставляя слишком много карт в руке по возможности. Не жадничайте с Монеткой, Зельем безумия и Клириком Североземья, играйте темпово. Большие, мощные и красивые комбинации куда ярче смотрятся в медленных матч-апах, а в агрессивных порой лучше от них отказаться.



Используйте ваши ресурсы экономно, даже если у вас их предостаточно. Данный стол Мурлок Паладина не так уж и опасен, чтобы отвечать на него хоть как-то. Вынудите Утера выставить еще угрозы, а затем все их можно будет нейтрализовать удобным способом.



Секрет Маг – темповое и быстрое противостояние, в котором у вас есть все шансы победить с нужным набором карт. Для начала вам нужны какие-то дешевые заклинания или Монетка (не тратьте ее ни на что другое) для деактивации Антимагии, но самое важное – **Вестник заката**. Этот дракон ликвидирует почти все угрозы оппонента, кроме Разносчицы кристаллов, так что ее появление в вашей руке существенно приблизит вас к победе.

Разумеется, важно найти как можно больше исцеляющих эффектов, или же приготовить быстро закончить партию самостоятельно, используя существ на вашей половине. **Драконид-шпион** может дать вам очень много полезных опций, особенно интересны **Антимагия**, **Петроглиф**, **Ледяная глыба** и, возможно, даже **Алунет**, хотя это отчаянная мера.



В матч-апе с популярным сейчас **Спелл Охотником** вам будут поджидать две ключевые угрозы: **И'Шарадж** на четвертый ход и **Оберег: малый изумруд** на пятый. На муллигане, собственно, вам следует искать ответы именно на эти карты, хотя партия не закончится даже тогда, когда вы нейтрализуете данные угрозы. Спелл Охотник достаточно долго

способен генерировать угрозы и мешать вам закрепиться на столе за счет своих разнообразных ремувалов, параллельно с этим нанося урон своей силой героя. Не забывайте правильно обыгрывать **Сокрушающие стены**, ставя самые опасные ваши угрозы в центр, а мелкие – с правого и левого краев.



Если Сумеречного послушника в ответ на древнего бога у вас не оказалось, его все еще можно убить вашими существами и из боевыми кличками, хотя вы рискуете потерять слишком много ключевых ресурсов и здоровья в процессе. Кстати, **Осветительная ракета** – идеальная раскопка с Дракониды-шпиона.

Совсем новый этап партии начнется тогда, когда Охотник примет форму рыцаря смерти **Ловчий смерти Рексар**. Вам важно убирать со стола каждого Зомбозверя, особенно когда у вас немного здоровья. Некоторые Зомбозвери могут быть чрезвычайно опасными и сильными, так что вы рискуете потратить все ваши ремувалы в руке. К усталости вы едва ли придете раньше Охотника, но вот иссушить свою руку вполне можете.

При встрече с **Секрет Охотником** ожидать в принципе можно во многом то же самое: **Оберег: малый изумруд**, **Ловчий смерти Рексар**, типичные секреты архетипов. О последних тоже нужно упомянуть. Не атакуйте Охотника до тех пор, пока вы не закрепились на столе, дабы не активировать секреты **Блуждающий монстр** и **Взрывная ловушка**. Перед АоЕ эффектами старайтесь произнести еще какое-то заклинание, дабы активировать **Фокус-котус** и убрать со стола и 4/2 зверя.



Не спешите атаковать по герою врага или разыгрывать заклинания. Просто **Смоляной страж** – отличный ход в данной ситуации. На следующий ход вы сможете и атаковать Историком гнева Пустоты (проверка Взрывной ловушки и Блуждающего монстра), и разыграть Монетку (проверка Фокуса-котуса), и поставить Вестника заката при необходимости.

Ожидайте мощные комбинации с картой Катерина Зимний Шорох и старайтесь нейтрализовать ее, украв или наложив немоту, дабы предотвратить ее предсмертный хрип.



Джейд Друид – архетип, в поединок с которым вы точно не хотите затягивать до поздних этапов. Вам нужно выиграть у него быстро, поставить максимально «толстые» угрозы на стол и развить высокий темп. Выше уже шла речь о том, что сделать это легко не всегда, но альтернатив тут немного.

Старайтесь реализовать связку **Гномозелье** + **Слово Тьмы: Ужас** тогда, когда Нефритовые големы будут к ней еще уязвимы, держать эти карты в руке слишком долго не стоит, хотя это все равно идеальный ответ на Ползучую чуму, пусть Джейд Друид часто и не сможет слишком выгодно реализовать ее, так как в вопросе спама стола Контроль Жрец далеко не лидер.

Сумеречный послушник и **Темная жрица** – ваша надежда на поздних этапах, вы можете переманить Нефритового голема или любое другое существо внушительного размера. Неплохо, если после получится восстановить атаку до изначального значения каким-либо эффектом немоты.



Милл Разбойник – невероятно невыгодный матч-ап для вас, как и прошлый, выиграть в нем можно лишь при реализации давления в начале, пока Разбойник не нашел баффы оружия, две копии Исчезновения, Ошеломления и другие защитные механики, как **Валира Иссохшая**. В этом матч-апе многие карты почти бесполезны (**Слово Тьмы: Ужас**, **Вестник заката**), избавляйтесь от них при первой возможности, дабы ваша рука не переполнялась.

Немногочисленных существ-пиратов Разбойника лучше переманивать на свою сторону, особенно четвертый дроп **Кальмарный пират**, дабы не дать Валире дополнительный бафф оружия. В крайнем случае это существо можно обезвредить эффектом немоты.

Миракл Разбойник будет грозить вам существами с характеристиками 4/4, справиться с которыми самостоятельно не могут **Вестник заката** или **Темный жнец Андуин**. Зато хороши пара драконов за 4 маны или связка **Гномозелье** + **Слово Тьмы: Ужас**.

В этом матч-апе Валира может выиграть у вас, обогнав по темпу: закрепиться на столе будет непросто, особенно единичными угрозами. Зато крайне полезна **Темная жрица** к комбинации с **Гномозельем**, так как даст вам сразу же двух существ с неплохими характеристиками.



Ожидайте встретить **Джейд Шамана**, если вам посчастливится увидеть этот редкий класс в ладдере. В отличие от Джейд Друида, этот архетип не сможет извлекать бесконечную выгоду, но все равно ресурсов у оппонента очень и очень много: и масса **Нефритовый големов**, и **Грамбл, сотрясатель миров**, и всевозможные комбинации с картой **Рокочущий элементаль**.

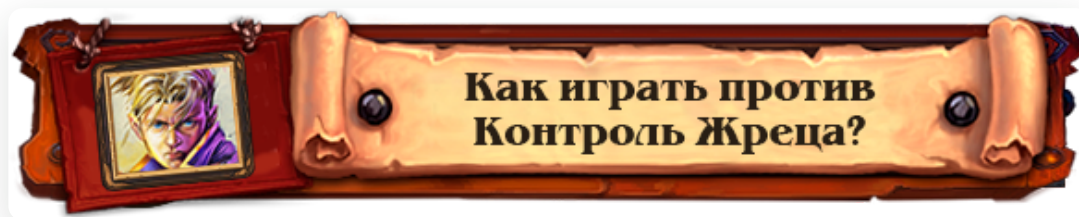
Вам важно не дать Шаману вести свою игру с самого начала, важно лишить его ресурсов и заставить совершать невыгодные размены. Лучшая угроза для похищения Темной жрицей или Зельем безумия – **Айя Черная Лапа**, хотя также неплохими опциями могут быть результаты эволюции (**Провидец смерти Тралл** почти наверняка будет в сборке Джейд Шамана).



Невероятно непопулярный и слабый класс не должен доставить вам никаких проблем, какой бы архетип вы не встретили. **Пират Воин**, конечно, может быть неприятен потому, что многие ваши AoE эффекты не дотягиваются до его угроз, но в целом архетип все равно слаб и ненадежен, так что у вас отличные шансы в данном противостоянии. Не забывайте только сохранить ваших немногочисленных

провокаторов для поздних стадий, на которых Пират Воин, потеряв стол, будет стараться добить вас оружием.

[к содержанию](#)



Контроль Жрец – набирающий популярность архетип, так что встретить их вы можете на любом ранговом промежутке, низком или высоком. Поэтому-то важно научиться играть против данного класса, понять его сильные и слабые стороны.

Сперва лучшие контр-колоды: хорошо себя чувствуют в матч-апе с Контроль Жрецом [Биг Спелл Жрец](#), [Милл Разбойник](#), [Комбо Жрец](#) и [Джейд Друид](#). Гайды на эти архетипы вы можете найти, нажав на их названия.

Каких-то конкретных технических карт для улучшения матч-апа с Контроль Жрецом немного, отметить можно разве что третий дроп [Убийца драконов](#), который поможет выиграть в темпе, но не более. Контроль Жрецу очень неприятно противостоять всевозможным баффам существ, им некомфортно, если у вас есть [Божественный дух+Внутренний огонь](#), [Печать королей](#) или [Зелье кровавой ярости](#). Также трудности могут возникнуть с рано выставленными крупными угрозами, так как часто единственный ответ на них – [Сумеречный послушник](#) – не оставляется в стартовой руке. Такие угрозы, например, [Эдвин ван Клиф](#) или [И'Шарадж](#).

Еще одна неплохая общая карта для борьбы с Контроль Жрецом – [Крадущийся упырь](#), с ее помощью вы лишите Андуина ключевых заклинаний [Гномозелье](#) и [Зелье безумия](#), порой уничтожено будет и [Слово силы: Щит](#).

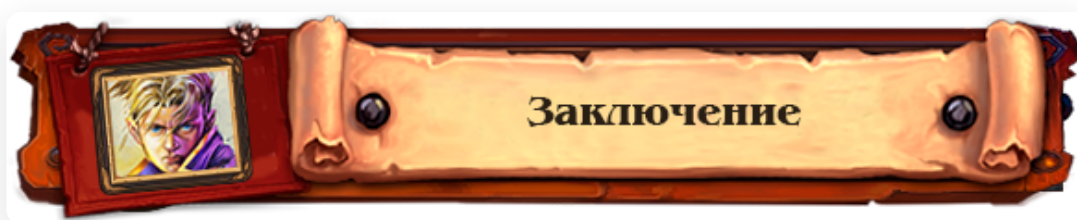
СОВЕТЫ

Общие советы, которые помогут вам улучшить матч-ап с Контроль Жрецом, какой бы колодой вы ни играли:

- В начале партии важно дифференцировать Контроль Жреца и другие схожие архетипы класса (Комбо Жрец, Биг Спелл Жрец), ищите типовые карты данных архетипов, часто это заклинания, хотя помогут и некоторые существа. У Контроль Жреца, например, точно нет Сияющего элементаля, Жреца Когтя из «Кабала», Прислужницы Тени и других.
- У Контроль Жреца очень много мощнейших AoE эффектов, но обыгрывать вам часто надо не все из них, только Вестника заката и [Слово Тьмы: Ужас](#). Связку карт [Гномозелье](#) + [Слово Тьмы: Ужас](#) Жрец найдет далеко не всегда, так что беспокоиться о ней всегда не стоит, особенно если у вас все не так уж и хорошо.
- Если Жрец разыграл [Темные видения](#) и тут же не отдал полученное заклинание, ожидайте, что это часть комбинации [Гномозелье](#) + [Слово Тьмы: Ужас](#).

- Если оппонентом разыгран **Историк гнева Пустоты**, ожидайте две карты в зависимости от типа вашей колоды: **Вестник заката** или **Драконид-шпион**. Вы можете попробовать рискнуть и не обыгрывать данных драконов, только если ваша игровая ситуация незавидна.
- Старайтесь давить на Контроль Жреца крупными угрозами с 6+ единицами атаки, на них ответить ему намного труднее, в распоряжении будут только **Сумеречный послушник** и **Темный жнец Андуин**, которых найти намного труднее, чем Вестника заката или **Гномозелье**.
- Когда Жрец разыгрывает Дракониду-шпиона, вспомните все оставшиеся в вашей колоде карты и подумайте, что ваш оппонент захочет взять. Порой определить выбранную им опцию достаточно просто.
- Контроль Жреца очень трудно переиграть по выгоде в долгосрочной перспективе, ресурсов у этого архетипа очень много, но зато его можно подловить на том, что какой-то ответ не окажется в его руке в нужное время.
- Старайтесь выманить мощнейшие связки с Темной жрицей не на самые опасные ваши угрозы, как, например, **Страж ужаса**, **Плотоядный куб**, **Король-лич** и другие, зависящие от вашей колоды.
- Аналогично вам выгодно, чтобы **Зелье безумия** было потрачено рано, но не было скомбинировано с Сумеречным послушником для кражи мощной угрозы с, например, ключевым предсмертным хрипом.
- У Контроль Жреца не очень много самостоятельных угроз, способных оказывать давление на вашего героя, тут можно отметить разве что Дракониду-шпиона и всевозможные раскопки. Чаще угроза будет исходить от ваших собственных существ, украденных Андуином.
- Если **Сумеречный послушник** обменялся атакой с какой-то вашей угрозой, вернуть ей изначальные характеристики поможет эффект немоты.

[к содержанию](#)



Контроль Жрец – открытие меты Кобольдов и катакомб, оценили по достоинству этот архетип далеко не сразу с выходом патча 10.2, возможно, он недооценен и до сих пор. Колода показывает замечательные результаты и определенно порадует всех любителей класса и контроль стиля игры в целом. Найдут ее интересной и те, кто уже давно в Hearthstone и изголодался по классическим контроль колодам былых времен.

Спасибо за ознакомление с гайдом и до скорых встреч!