

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Контроль Жрец — лучшая контроль колода Некроситета. Гайд по архетипу

23.10.2020

Гайды

Некроситет

Подробно изучаем Контроль Жреца — стабильную и надежную контроль колоду меты Некроситета. Детальный гайд расскажет, какую сборку выбрать и как правильно ею играть с основ до конкретных матч-апов.

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Герой гайда — **Контроль Жрец в мете Некроситета** в октябрьском сезоне. Архетип входит в пятерку самых популярных на высоких рангах и заслуженно считается лучшей контроль колодой меты и лучшей колодой внутри своего класса.

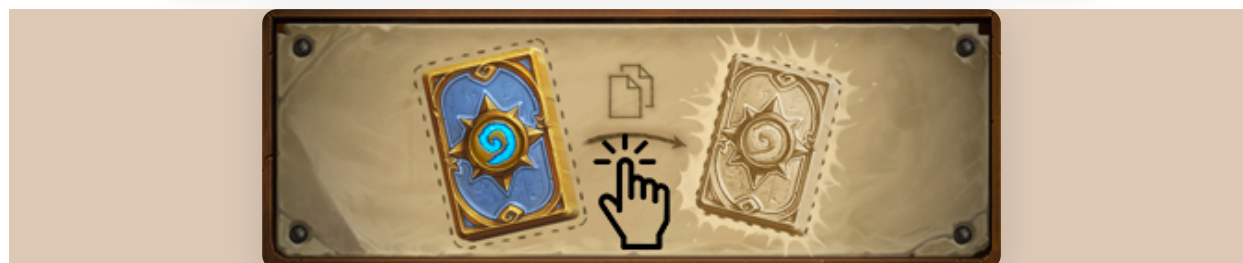
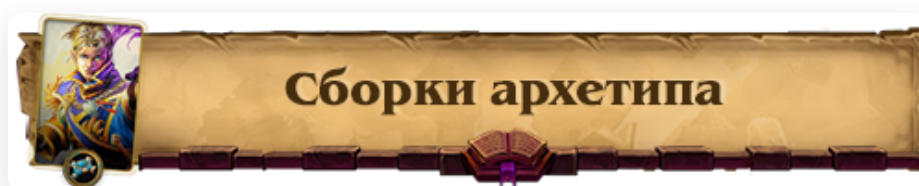
Контроль Жрец выглядит многообещающе после нерфов Мага. Пусть сам поединок с Циклон Темпо Магом неплохой, зато после его ослабления популярнее должны стать выгодные для Жреца матч-апы (Паладины) и не популярнее трудные поединки (Воины). Ожидается, что Паладинов станет больше, потому что ранее их от роста сдерживал Маг. То же и наоборот с Воинами: их было много во многом из-за популярности Джайны.

Пусть по статистике Контроль Жрец показывает скромные результаты, тут дело не в его эффективности, но в игроках. Кто-то не готов к длинным матч-апам, кто-то не умеет правильно играть в контроль стиле. Если вы не из их числа или хотите научиться правильному геймплею, этот подробный гайд поможет вам.

Из гайда вы узнаете, как выбрать правильную колоду и собрать собственную с учетом коллекции. Вы найдете детальное руководство по муллигану, стратегии игры и матч-апам в мете Некроситета октябрьского сезона.

### **Разделы гайда:**

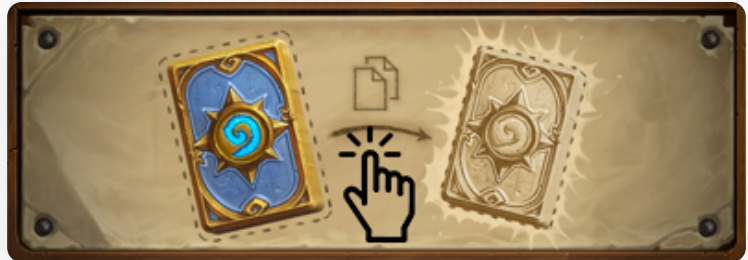
1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. - Основа колоды
4. - Опциональные и технические карты
5. - Замены
6. - Максимально бюджетная колода
7. Муллиган
8.
  - Общие правила муллигана
  - Муллиган против классов
9. Стратегии игры
10. - Суть архетипа
11. - Как побеждает Контроль Жрец
12. - Генерация случайных заклинаний и существ
13. - Полезные советы
14. Матч-апы
15. Заключение



Контроль Жрец от Vicious Syndicate

# Контроль Жрец

<p><b>0</b></p> <p><b>Воскрешение мертвых</b></p> <p>Наносит 3 ед. урона живому герою. Возвращает в руку двух ваших существ, погибших в этом матче.</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Божественная дара</b></p> <p>Наносит 3 ед. урона существу.</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Жрица драконов</b></p> <p>Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, вы раскладываете заклинание из колоды.</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Обновление</b></p> <p>Восстанавливает 3 ед. здоровья. Вы раскладываете заклинание.</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Драконоведение</b></p> <p>Вы раскладываете дракона. Ваш следующий дракон стоит на (1) меньше.</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Волна апатии</b></p> <p>Атака существ противника становится равна 1 до вашего следующего хода.</p> <p>x2</p>
<p><b>2</b></p> <p><b>Яростный пиромант</b></p> <p>После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Слово Гимн: смерть</b></p> <p>Уничтожает существо с атакой 5 или больше.</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Стефаньян ворожея</b></p> <p>После того как вы применяете заклинание к существу, вы кладете в руку заклинание жреца.</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Подготовка к битве</b></p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку заклинание вашего класса за (1).</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Пожиратель души Калла</b></p> <p>Боевой клич: выберите существо противника. Предсмертный вздох прибавляет ману колю выбранного существа.</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Прославление</b></p> <p>Существо получает +2/+3 и «Позицию жизни».</p> <p>x2</p>
<p><b>4</b></p> <p><b>Кабалист-покушитель</b></p> <p>Провокация. Резонанс: вы получаете контроль над существами противника с атакой 2 или меньше.</p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Кобальтовый дракон</b></p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку два заклинания вашего класса за (1).</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Темная жрица</b></p> <p>Боевой клич: вы получаете контроль над существом противника с атакой 2 или меньше.</p> <p>x2</p>	<p><b>7</b></p> <p><b>Зеркало души</b></p> <p>Призывает копию существ противника. Она атакует своих двойников.</p> <p>x2</p>	<p><b>8</b></p> <p><b>Лордозу бесконечности</b></p> <p>Боевой клич: разыгрывает все карты, разыгранные противником на прошлом ходу.</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	



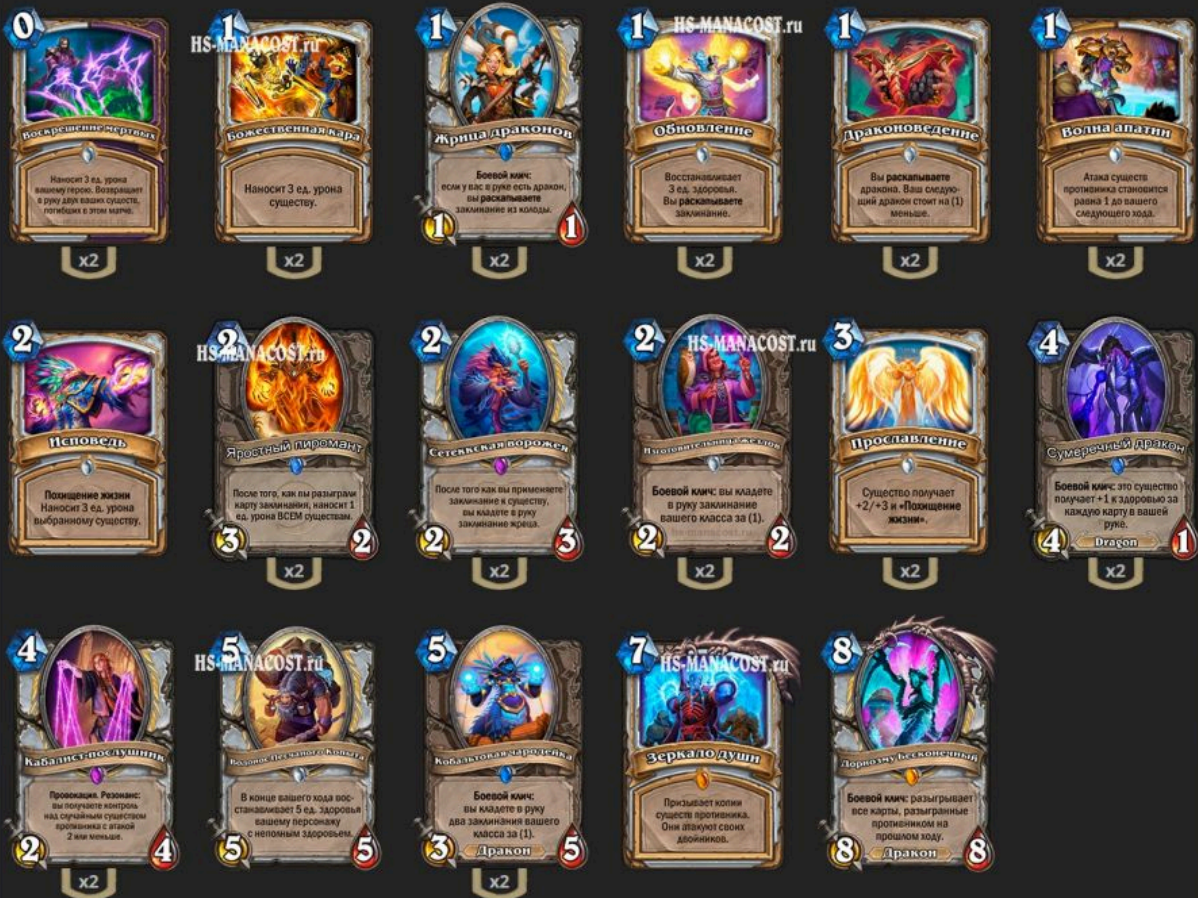
Классическая сборка Контроль Жреца от VS, которая отлично подходит для игры на любых рангах. Ее особенность — две копии Слова Тьмы: Смерть. Ремувал поможет в матч-апе с Разбойниками, Паладинами, Магами и другими классами.

Как и в большинстве сборок, тут нет [Галакронда Невыразимого](#) и синергий с ним.

---

Антиагро Контроль Жрец

# Антиагро Контроль Жрец



Пожиратель разума Каарж, Слово Тьмы: Смерть, Темная жрица



Исповедь, Водонос Песчаного Копыта, Сумеречный дракон

Защитная версия Контроль Жреца с дополнительным исцелением.

Улучшит матч-апы с Фейс Хантами, Бомб Воинами и Охотниками на демонов. К тому же в сборке есть Сумеречный дракон — просто хорошая угроза для начала и середины партии.

Контроль Жрец от Loody Qt

**Контроль Жрец от Loody Qt**

<p>Наносит 3 ед. урона вышедшему герою. Возвращает в руку две копии существ, погибших в этой карте.</p> <p>x2</p>	<p>Наносит 3 ед. урона существу.</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, вы раскрываете заклинание из колоды.</p> <p>x2</p>	<p>Восстанавливает 3 ед. здоровья. Вы раскрываете заклинание.</p> <p>x2</p>	<p>Вы раскрываете дракона. Если следующий дракон стоит на (1) меньше.</p> <p>x2</p>	<p>Атака существ противника становится равна 1 до вашего следующего хода.</p> <p>x2</p>	<p>Уничтожает существо с атакой 5 или больше.</p> <p>x2</p>
<p>После того, как вы разыгрываете карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>x2</p>	<p>После того как вы примените заклинание к существу, вы кладете в руку заклинание жреца.</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: вы кладете в руку заклинание вашего класса за (1).</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: вы раскрываете копию карты из руки противника.</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: выигрывает существо противник. Пожиратель жреца привлекает копия копию выбранного существа.</p> <p>x2</p>	<p>Существо получает +2/+3 и «Позиционирование жизни».</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: это существо получает +1 к здоровью за каждую карту в вашей руке.</p> <p>Dragon</p>
<p>Провокация. Резонанс: вы получаете контроль над случайным существом противника с атакой 2 или меньше.</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: вы кладете в руку две заклинания вашего класса за (1).</p> <p>Dragon</p>	<p>Боевой клич: вы получаете контроль над существом противника с атакой 2 или меньше.</p> <p>x2</p>	<p>Присылает копию существа противника. Они атакует своим двойником.</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: разыгрывает все карты, разыгранные противником на прошлом ходу.</p> <p>Dragon</p>		

**HEARTHSTONE**  
**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru

9380



— x1 Божественная кара, x1 Слово Тьмы: Смерть

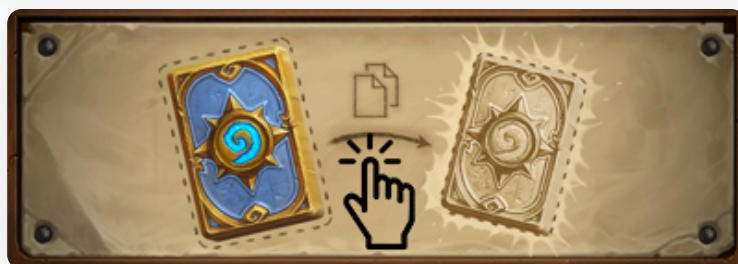
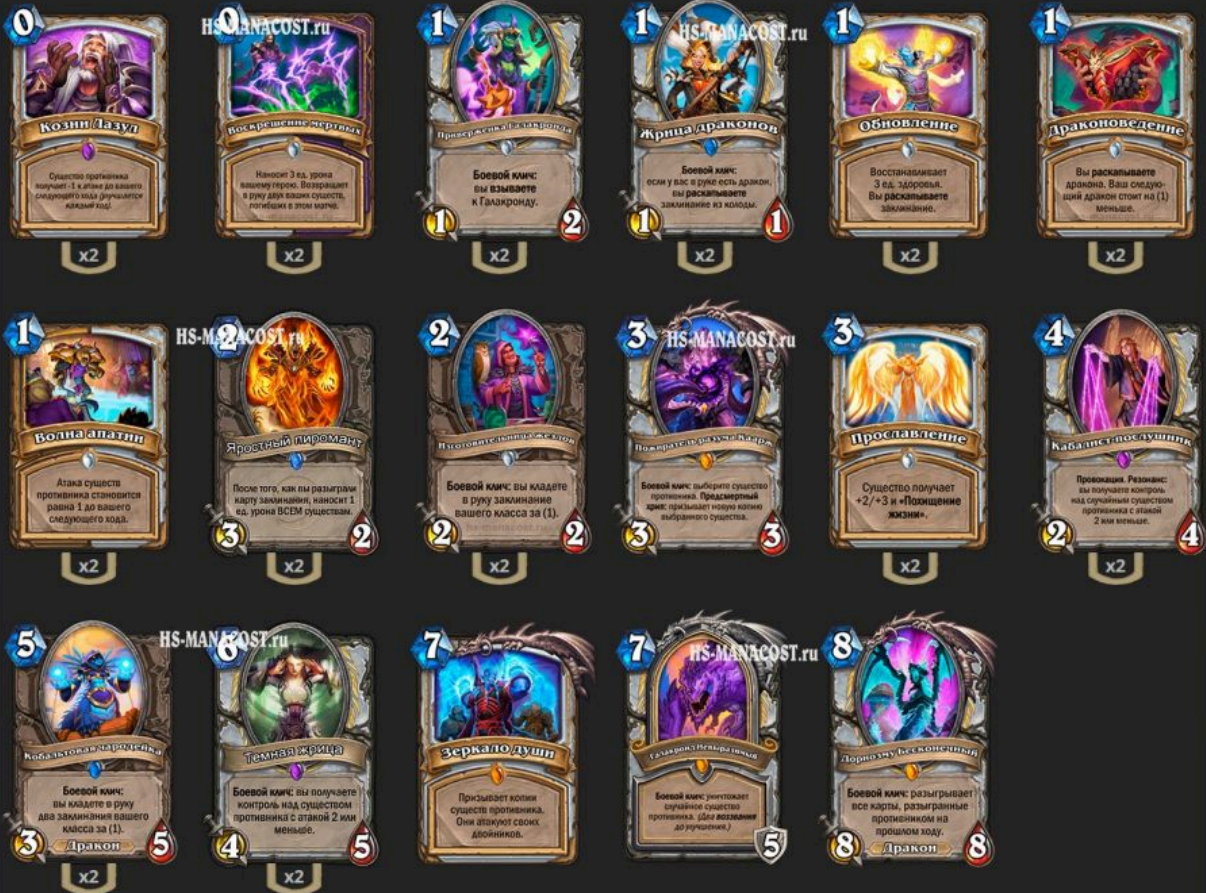


Мадам Лазул, Сумеречный дракон

Немногим отличается от классики: тут появляется Сумеречный дракон и Мадам Лазул. Легендарка неплохо вписывается в колоду и станет отличной целью для муллигана, которых у Жреца не так много.

Галакронд Контроль Жрец

# Yoink Контроль Жрец





# Вопросы декбилдинга

## Основа колоды

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Контроль Жреца в основе 25 карт, среди которых почти весь набор необходимых ремувалов, существ, способов исцеления и генерации карт.

**Основа колоды - Контроль Жрец (25/30)**

**Стоимость основы колоды: 6080 пыли**

<p><b>0</b></p> <p><b>Возвращение мертвых</b></p> <p>Наносит 3 ед. урона вашему герою. Возвращает в руку двух ваших существ, погибших в этом матче.</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Обновление</b></p> <p>Восстанавливает 3 ед. здоровья. Вы раскрываете заклинание.</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Жрица драконов</b></p> <p>Боевой мим: если у вас в руке есть дракон, вы раскрываете заклинание из колоды.</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Драководство</b></p> <p>Вы раскрываете дракона. Если следующий дракон стоит на (1) меньше.</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Болта апатии</b></p> <p>Атака существ противника становится равна 1 до вашего следующего хода.</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Низкотельный жрец</b></p> <p>Боевой мим: вы кладете в руку заклинание lowest класса за (1).</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Яростный пиромаг</b></p> <p>После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>x2</p>
<p><b>2</b></p> <p><b>Сетеккская ворожея</b></p> <p>После того как вы примените заклинание к существу, вы кладете в руку заклинание жреца.</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Прославление</b></p> <p>Существо получает +2/+3 и «Позиция жизни».</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Кабалет-послушник</b></p> <p>Провокация. Резонанс: вы получаете контроль над случайным существом противника с атакой 2 или меньше.</p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Кабалетовая чарма пия</b></p> <p>Боевой мим: вы кладете в руку два заклинания своего класса за (1).</p> <p>x2</p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Темная жрица</b></p> <p>Боевой мим: вы получаете контроль над существом противника с атакой 2 или меньше.</p> <p>x2</p>	<p><b>7</b></p> <p><b>Зеркало души</b></p> <p>Призывает копию существ противника. Они атакуют своих демионков.</p> <p>x2</p>	<p><b>8</b></p> <p><b>Дорогу бесконечных</b></p> <p>Боевой мим: разыгрывает все карты, разыгранные противником на прошлом ходу.</p> <p>x2</p>

Код основы колоды:



В некоторых случаях из основы убирают Жрицу тьмы и Сетеккскую ворожею, хотя делать этого без причины не стоит — карты очень сильные.

Далее о том, чем Контроль Жрец дополняет основу колоды.

## Опциональные и технические карты

## Популярные технические карты



**Козни Лазул** — хорошо работает со Жрицей тьмы и Кабалистом-послушником, но куда слабее Волны апатии в большинстве ситуаций. Берут редко, чтобы усилить синергии воровства.

**Божественная кара** — хорошо синергирует с Сетеккской ворожеей и помогает преимущественно в агро матч-апах.

**Исповедь** — улучшит не только агро поединки, но и поможет в борьбе с Охотниками на демонов.

**Слово Тьмы: Смерть** — полезный ремувал против Паладинов, Охотников на демонов, Разбойников и некоторых других классов. Слабое заклинание в поединке с Фейс Хантами и Бомб Воинами.

**Мадам Лазул** — гибкая и универсальная карта, которую вполне можно взять в любую сборку. Но крафтить ее ради Контроль Жреца не стоит: он силен и без Мадам Лазул.

**Пожиратель разума Каарж** — берут все, у кого есть эта легендарка в коллекции, но как и в случае с Мадам Лазул, от нее можно без особых проблем отказаться и не тратить 1600 пыли.

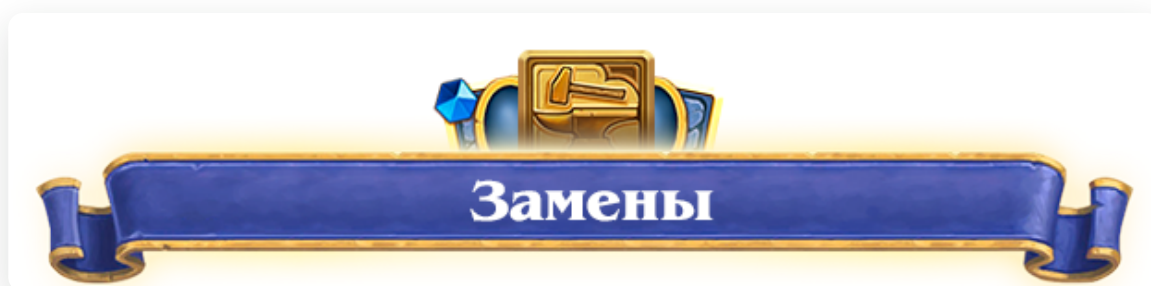
**Сумеречный дракон** — синергирует со Жрицей драконов и станет просто неплохим существом для контроль стиля игры Андуйна.

**Водонос Песчаного Копыта** — дополнительное исцеление улучшит не только агро матч-апы, но и поединки с Бомб Воином и Соул Охотником на демонов.

Галакронд Невыразимый и Приверженка Галакронда — жадные и медленные опции, которые улучшат в первую очередь зеркальные поединки, но часто будут лишними для других матч-апов. Могут брать в бюджетные сборки.

**Менее популярные опциональные карты:** Запретные слова, Реликварий душ, телепатка, Кислотный слизнюк, Украденные мысли, Вульпера-плутовка, Дыхание бесконечности, Мучительница Иллюсия, Темное безумие, Кольцо света, Вороватый кобольд, Убедительный лазутчик, Кронкс Драконье Копыто, Ониксовый чарописец, Дракон-скелет, Кара гибельная и другие.

[к оглавлению](#)



Контроль Жрец — не самая дешевая колода, хотя многие легендарные и эпические карты в ней можно заменить. Далее о том, как это сделать.



*Жрица драконов* — карту можно получить только с покупкой второго квартала Пробуждения Галакронда (часть Лиги исследователей). Существо очень сильное, но в теории можно обойтись без него. Прямых замен нет, так что берите любую карту из списка опциональных, например, *Исповедь*.

Карта уйдет в Вольный режим весной 2021 года, так что вы можете задуматься о том, чтобы не покупать Пробуждение Галакронда. Карты оттуда нужны далеко не для всех архетипов.



*Пожиратель разума Каарж* — можно легко обойтись без этой легендарки, а заменить ее любой опциональной картой, например, *Водоносом Песчаного Копыта*.



*Зеркало души* — мощное легендарное заклинание, которые лучше скрафтить. Временно можно взять вместо нее *Кару гибельную*.



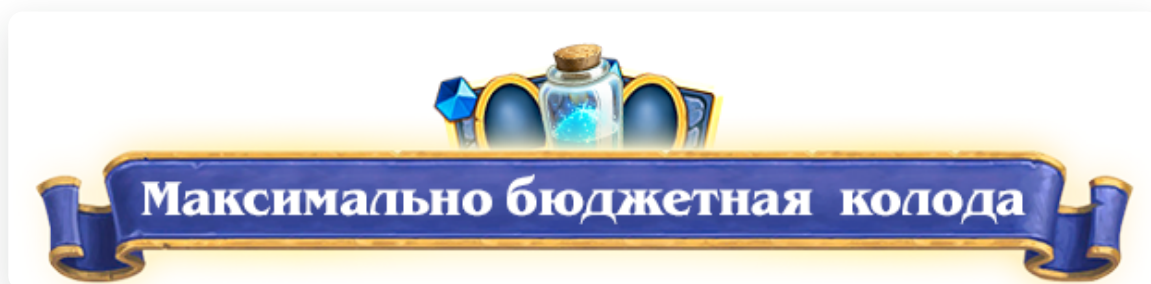
*Дорнозму Бесконечный* — самая сильная легендарка, которую может собрать Жрец. Если нет, можно обойтись без него, но прямых замен легендарке нет.



*Сетекская ворожея* — если нет в коллекции, возьмите *Галакронда Невыразимого* и *Приверженку Галакронда*.

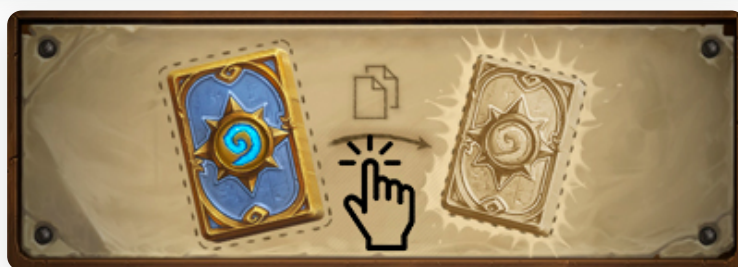


*Кабалист-послушник* и *Жрица тьмы* — важные синергии воровства, от которых лучше не отказываться, если вы хотите играть Контроль Жрецом.



# Максимально бюджетный Контроль Жрец

## Максимально бюджетный Галакронд Жрец



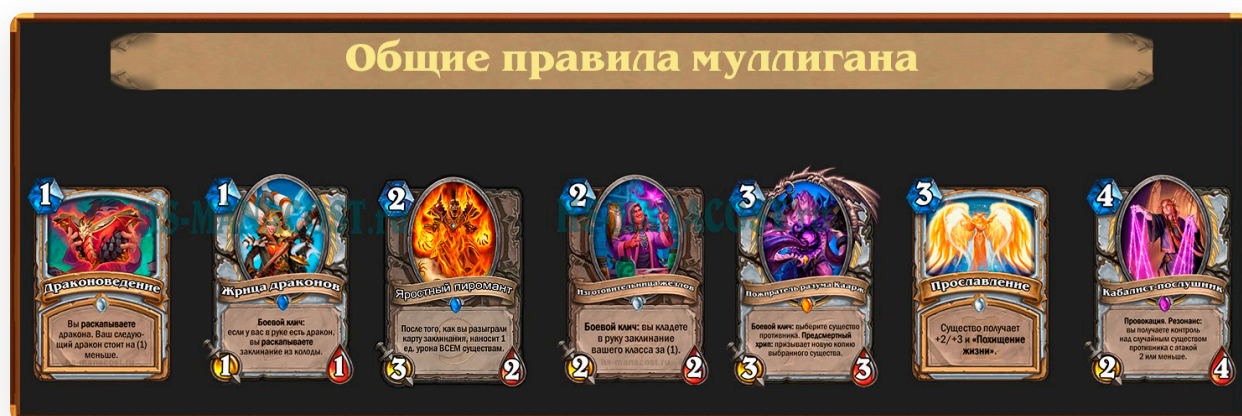
Такая сборка стала намного дешевле, но все равно сохраняет высокую эффективность. Тут появляются синергии с Галакрондом Невыразимым, которые компенсируют недостаток в генерации ресурсов. Самого Галакронда Невыразимого все получают бесплатно после того, как откроют один комплект Натиска драконов.

В первую очередь создайте Жрицу тьмы и Дорнозму Бесконечного. После дополняйте сборку Зеркалом души.

[к оглавлению](#)



### Общие правила муллигана



- Всегда оставляйте в руке **Жрицу драконов**. Вторая копия нужна только со способом активации.
- Если есть **Жрица драконов**, всегда оставляйте **Драконоведение** или **дракона** для активации боевого клича.
- **Драконоведение** во многих матч-апах полезно и без **Жрицы драконов**. Его можно скидывать в матч-апе с Охотником на демонов, Охотником и Разбойником.
- **Изготовительница жезлов** полезна в любом матч-апе. Вторую копию можно оставлять только с Монеткой или в медленных поединках.
- **Прославление** нужно только в агрессивных поединках и против Охотника на демонов.
- **Кабалист-послушник** нужен в первую очередь в темповых поединках, хотя порой его оставляют и в некоторых медленных.
- **Яростный пиромант** полезен в агрессивных и быстрых матч-апах. Его можно оставлять даже без Монетки.
- **Кобальтовая чародейка** порой нужна не только для синергии со **Жрицей драконов**, но и просто так — обычно в медленных матч-апах.

- **Воскрешение мертвых** можно оставить в любом поединке с хорошей рукой, то есть с ранними существами, которые также хороши в конкретном противостоянии. Просто так заклинание оставляют редко.
- **Сетеккская ворожея** полезна со старта только против классов, которым сложно рано убрать 2/3 существо со стола или не хочется отвлекаться от агрессии. Лучше всего оставлять ее с Монеткой, хотя и не обязательно.
- **Пожиратель разума Каарж** полезен в матч-апах с Друидом, Шаманом, Магом и в зеркальном поединке. Его же можно оставить с хорошей рукой и при встрече с остальными классами.
- Если в сборке есть **Сумеречный дракон**, его можно оставить против Воина, Паладина, Друида, Разбойника, Шамана и Чернокнижника.
- Если в сборке есть **Мадам Лазул**, ее можно всегда оставлять в стартовой руке.
- В редких ситуациях на муллигане полезны **Божественная кара**, **Дорнозму Бесконечный**, **Обновление**, **Слово Тьмы: Смерть** и другие карты.



- **Муллиган против классов**

**Охотник на демонов:** Жрица драконов, Изготовительница жезлов, Прославление, Кобальтовая чародейка. Если есть Жрица драконов — любой дракон или Драконоведение.

**Воин:** Жрица драконов, Изготовительница жезлов, Драконоведение, Сумеречный дракон, Кабалист-послушник. С хорошей рукой — Воскрешение мертвых, Сетеккская ворожея. Если есть Жрица драконов — любой дракон.

**Паладин:** Жрица драконов, Изготовительница жезлов, Кабалист-послушник, Яростный пиромант, Драконоведение, Сумеречный дракон. С хорошей рукой — Прославление, Воскрешение мертвых.

**Охотник:** Жрица драконов, Изготовительница жезлов, Яростный пиромант, Божественная кара, Прославление, Сетеккская ворожея. С хорошей рукой — Кабалист-послушник. Если есть Жрица драконов — Кобальтовая чародейка, Драконоведение.

**Друид:** Жрица драконов, Изготовительница жезлов, Сетеккская ворожея, Обновление, Сумеречный дракон, Пожиратель разума Каарж, Драконоведение. Если есть Жрица драконов — любой дракон. Вместе — Кабалист-послушник и Волна апатии.

**Разбойник:** Жрица драконов, Изготовительница жезлов, Слово Тьмы: Смерть, Кабалист-послушник, Яростный пиромант. С хорошей рукой — Воскрешение мертвых, Сумеречный дракон. Если есть Жрица драконов — Кобальтовая чародейка или Драконоведение.

**Шаман:** Жрица драконов, Изготовительница жезлов, Сетеккская ворожея, Пожиратель разума Каарж, Сумеречный дракон, Воскрешение мертвых, Драконоведение. Если есть Жрица драконов — любой дракон.

**Маг:** Жрица драконов, Изготовительница жезлов, Пожиратель разума Каарж, Драконоведение, Кобальтовая чародейка. Если есть Жрица драконов — любой дракон. С хорошей рукой — Зеркало души, Дорнозму Бесконечный.

**Жрец:** Жрица драконов, Изготовительница жезлов, Драконоведение, Кобальтовая чародейка, Кабалист-послушник, Пожиратель разума Каарж. Если есть Жрица драконов — любой дракон.

**Чернокнижник:** Жрица драконов, Изготовительница жезлов, Яростный пиромант, Сумеречный дракон, Обновление, Сетеккская ворожея, Кабалист-послушник, Драконоведение. Если есть Жрица драконов — любой дракон.

[к оглавлению](#)



## Суть архетипа

- **Контроль Жрец** — абстрактное название, которое приписывали всем медленным колодам еще с 2014 года. Ранее в Некроситете был популярен Галакронд Жрец, но со временем игроки поняли, что Галакронд Невыразимый не так нужен для класса — по крайней мере, в текущей мете.

Как и любая контрольная колода, герой гайда рассчитывает переиграть противника по ресурсам, убрать со стола все опасные угрозы и восстановить здоровье, чтобы не умереть от взрывного урона. С каждой из этих задач Жрец справляется своими уникальными и необычными способами.

Жрец в Некроситете славится **генерацией случайных ресурсов**. В этом помогают комбинации с [Сетеккской ворожеей](#), [Драконоведение](#), [Обновление](#), [Изготовительница палочек](#) и [Кобальтовая чародейка](#), а в редких случаях и другие карты вроде [Галакронда Невыразимого](#). Такой набор инструментов позволяет Жрецу практически бесконечно обновлять ресурсы в руке. Это особенно важно потому, что добора в колоде нет. Из хороших новостей — Жрец почти никогда не приходит к стадии усталости раньше своего противника.

Изначально в колоде не так много **ремувалов**: есть только [Зеркало души](#), несколько точечных заклинаний и комбинации на воровство существ с [Кабалистом-послушником](#), [Жрицей тьмы](#) и [Волной апатии](#). Порой хватает их, а если нет, Жрец может найти больше с помощью генерации заклинаний. В арсенале класса много как точечных, так и массовых зачисток стола.

**Исцеление** доступно Жрецу с помощью трех ключевых инструментов: сила героя, [Обновление](#) и [Прославление](#). Последнее заклинание — самый эффективный способ восстановить здоровье быстро и в большом количестве. Хотя и реализовать его куда сложнее.

Особенность Контроль Жреца — **отсутствие провокаций и тяжелых существ** в принципе. Он может сгенерировать их или украсть, но изначально он на эти игровые механики не полагается. Оно и к лучшему, потому что мета недружелюбна к подобным способам защиты.

Наконец, стоит отметить важную особенность колоды — **долгие игры**. Партии могут длиться по полчаса, и даже матч-апы с агро колодами редко закончатся за 3-5 минут. Порой доходит до глупого: вы уже захватили стол и восстановили здоровье, но оппонент не сдаётся из-за упрямства. Даже получив преимущество, Жрец не всегда сможет быстро закончить партию. Как и сказано выше, тяжелых существ или каких-то других финишеров вроде [Алекстразы](#) и взрывного урона в колоде нет.

[к оглавлению](#)



## Как побеждает Контроль Жрец

У Жреца нет четко выраженных способов победы, которые можно было бы исполнять в каждой партии. Вместо этого у него есть несколько комбинаций и мощных ходов, которые дадут Андуину весомое преимущество, а иногда и принесут победу.

Далее о ключевых игровых стилях Жреца и мощных ходах, к которым вы будете прибегать в процессе геймплея.



### Контроль стола и переигрывание по выгоде

Самый простой и понятный способ победить — вы попросту убираете всех существ, которых поставит оппонент. Метовые колоды способны давить со стола достаточно долго, но рано или поздно их ресурсы в руке иссякнут. У них не останется источников давления, и тогда-то Жрец сможет медленно, но верно захватить стол и задавить оппонента.

Если противник играет много добора, процесс может затянуться. Порой вам нужно ждать, пока иссякнет не рука, а колода оппонента.

Чтобы Жрец не остался без ресурсов в руке, он обращается к многочисленным генераторам карт как заклинаний, так и существ. Сгенерированные карты, в свою очередь, могут дать в руку еще больше ресурсов. Самое важное — не отстать от оппонента по темпу слишком сильно. Много карт в руке — здорово, но при этом нужно не умереть от того, что делает противник: от взрывного урона и существ на столе.

Справедливо и обратное: ресурсы в руке ограничены, и там не всегда будет много AoE и точечных ремувалов, а также способов получить их. Каждую зачистку нужно беречь и играть в выгодный для вас и неудобный для противника момент.



### Комбинации с исцелением

Способов исцеления в арсенале Жреца много, но самый важный — **Прославление**. Заклинание отлично синергирует с крупными угрозами, которые смогут атаковать сразу же после баффа. Мало того, что вы восстановите много здоровья, так еще и вынудите оппонента как-то разбираться с пробаффанной угрозой. Может быть, ему придется атаковать по этому существу своими существами, тогда Жрец получит еще больше здоровья.

Вы можете бафать **Прославление** на провокации даже в случае, если они еще не могут атаковать. Но это рискованно, если в колоде противника есть заклинания и другие способы убрать провокацию, не атакуя ее. Зато их нет у Фейс Хантов и некоторых других метовых колод. Даже если ремувалы в колоде есть, вы можете рискнуть в надежде, что нужные карты не зашли в руку противника.

Сильна комбинация **Прославления** и **Яростного пироманта**. Эффект похищения жизни работает на AoE эффект существа, так что вы можете восстановить себе даже 30 здоровья за ход, а еще зачистить стол от мелких угроз противника.

Эффект похищения жизни не сработает, если существо атакует в божественный щит или неуязвимого персонажа. То же, если подобные цели атакуют по нему.



### Синергии воровства

Жрец — единственный класс в игре, который может стабильно и относительно просто воровать существ противника.

В агрессивных матч-апах и **Кабалист-послушник**, и **Темная жрица** хороши и самостоятельно. Вы получите достаточное преимущество, если украдете любое существо с 1-2 атаки.

В медленных и мидрейндж матч-апах чаще всего полезны комбинации. С помощью **Волны апатии** или разогнанных **Козней Лазул** Жрец крадет любое существо противника. А это очень много темпа: вы и генерируете свой стол, и убираете что-то со стола противника. После такого оппоненту часто трудно оправиться.

Вы можете играть отдельно и **Козни Лазул**, и **Волну апатии**, если синергии к ним не зашли, а противник угрожает "леталом". В агро матч-апах отдельно можно играть и **Кабалиста-послушника**, но только на пустой стол.

Хорошо реализованные комбинации воровства могут полностью перевернуть ход поединка и обеспечить Жрецу победу.



Почти бесконечная генерация ресурсов

Иногда названных выше комбинаций и способов победы не хватит для того, чтобы одержать верх над противником, а иногда нужные карты не зайдут в руку. Тут Жрецу помогут способы генерации карты. Их в колоде очень много, и они могут изменить геймплей до неузнаваемости.

Генерируют ресурсы многие карты в колоде, но самый эффективный способ сделать это — **Сетеккская ворожея**. Скомбинируйте ее хотя бы с одним заклинанием, и вы получите много выгоды. Противник будет обязан убрать ее со стола, иначе он едва ли сможет когда-то переиграть Жреца по выгоде.

Потенциал у этого существа большой, но, опять же, нужно чувствовать игровую ситуацию и не бояться ставить его в темп, не извлекая максимум выгоды.

**Сетеккская ворожея** активирует свой эффект только от точечных заклинаний, направленных на вражеских или союзных существ. Но сама она дает любые заклинания Жреца. Среди них 21 заклинание, которые позволят продолжить цепочку точечных заклинаний. Всего Жрец может сгенерировать 40 заклинаний.

Подробнее о том, что генерирует **Сетеккская ворожея** и другие карты в колоде Контроль Жреца, далее.

[к оглавлению](#)



### Генерация случайных заклинаний и существ

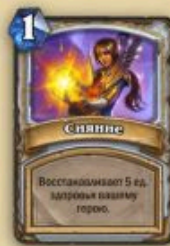
Вы часто будете иметь дело со **случайными заклинаниями** своего класса. Их генерируют **Сетеккская ворожея**, **Обновление**, **Изготовительница жезлов** и **Кобальтовая**

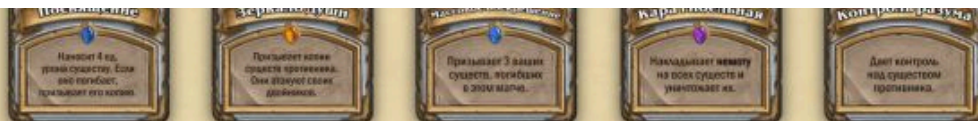
чародейка.

Жрец может сгенерировать почти все заклинания, в том числе и двухклассовые. Вы никогда не получите квест [Активация обелиска](#), а если в колоде, в руке или на столе нет Галакронда, то не сгенерировать [Временной разрыв](#). Помимо этого [Обновление](#) не может раскопать само себя. Других ограничений на генерацию заклинаний нет.

Все заклинания жреца

# Все заклинания Жреца





Чаще всего вы будете иметь дело с **заклинаниями за 1 маны**: их дает и **Изготовительница жезлов**, и **Кобальтовая чародейка**.

Среди них интересны в первую очередь заклинания, которые уже есть в колоде Жреца: **Божественная кара**, **Волна апатии**, **Драконоведение**, **Обновление**. Но и другие заклинания могут быть полезны.

Старайтесь не выбирать ситуативные заклинания за 1 маны, если в текущей ситуации они не подходят. Вы можете долго просидеть с **Бальзамиранием** или **Сиянием**, так и не дождавшись хорошего момента для их розыгрыша.



Отдельно стоит поговорить о **Драконоведении**. С его помощью вы сможете раскопать любого классового или нейтрального дракона, а также удешевить розыгрыш любого разыгрываемого дракона на 1 маны. Удешевление от нескольких **Драконоведений** стакается друг с другом и сохраняется в течение всей партии до розыгрыша дракона.

Если в колоде, руке или в игре нет Галакронда, вы не сможете раскопать **Прядильщицу** судьб.



[к оглавлению](#)



### Полезные советы



**Воскрешение мертвых** — сильная и универсальная карта, но ее эффект зависит от того, что вы играли до этого. Чтобы существо можно было воскресить в руке, оно должно умереть на вашей половине стола. Важно, чтобы его не украли, не вернули в руку, колоду или не превратили во что-то другое. Обычно Жрец старается воскресить двух существ. В начале партии управлять исходом заклинания проще: на вашей половине умирает не так много существ. В конце поединка

придется полагаться на "рандом".

Вы можете воскресить не только свои угрозы, но и что-то украденное у противника с помощью [Кабалиста-послушника](#), [Пожирателя разума Кааржа](#) и других источников.



**Жрица драконов** раскопает заклинание из вашей колоды, а выбранное доберет оттуда в руку. Существо не копирует заклинание в отличие от старой [Тортолланки-пилигримки](#) до нерфов.

[Жрица драконов](#) дает Андуину много гибкости и вариативности, которой так не хватает классу. В каждом матч-апе и ситуации вы будете искать разные заклинания с раскопки: все они могут быть полезны в какой-то момент.






Перед розыгрышем [Жрицы драконов](#) посмотрите на оставшиеся в колоде карты. Там может не быть конкретных заклинаний, а реже их не будет вовсе.



[Жрица драконов](#) — единственная карта в колоде, которая для своей активации требует **дракона в руке**. Он же поможет, если вы случайно сгенерируете [Дыхание Пустоты](#). Изначально драконов в колоде Жреца немного: это только [Кобальтовая чародейка](#), [Дорнозму Бесконечный](#) и реже [Сумеречный дракон](#). Но у вас всегда есть [Драконоведение](#), которое даст дополнительных драконов в руку. Никогда не играйте [Жрицу драконов](#) без активного боевого клича. Если дракон в руке только один и доступа к другим нет, старайтесь сначала отдать [Жрицу драконов](#).



**Дорнозму Бесконечный** обладает достаточно сложной и не всегда очевидной механикой. Далее об ее особенностях:

-  *Если противник разыграл существо — Дорнозму ставит на стол то же самое существо.*
-  *Если противник разыграл существо с боевым кличем — Дорнозму ставит на стол то же самое существо, но не повторяет его боевой клич.*
-  *Если противник разыграл заклинание — Дорнозму повторяет его эффект, выбирая случайную цель из списка возможных.*
-  *Если противник разыграл героя — Дорнозму превращает вас в этого героя, меняет силу героя, но не повторяет боевой клич героя.*
-  *Если противник разыграл оружие — вы получите в руки то же оружие, но не активируете его боевой клич.*
-  *Если противник сыграл несколько карт за свой ход, Дорнозму Бесконечный повторит их в случайном порядке.*

Способов сыграть [Дорнозму Бесконечного](#) много — они зависят от ситуации и матч-апа. Подробнее о способах сыграть карту речь пойдет в следующем разделе.



**Зеркало души** копирует существ на столе противника слева направо. Это важно, если все скопированные существа не влезут на вашу половину, потому что там есть другие существа. Обычно заклинание играют как массовую зачистку стола, но есть ситуации, в которых умрут не все угрозы как на половине противника, так и на вашей.

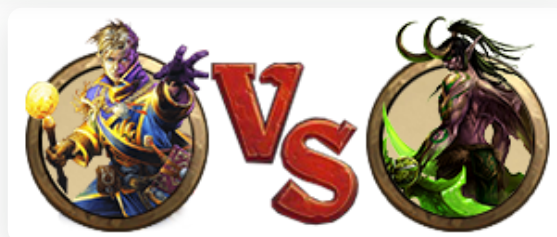
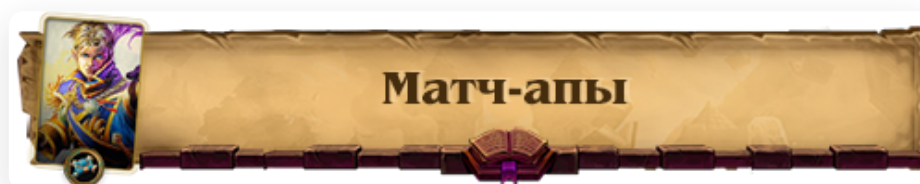
Вы можете комбинировать [Зеркало души](#) с [Волной апатии](#). Так в ход противника его угрозы сохраняют негативный эффект, но к началу вашего следующего хода

скопированные [Зеркалом души](#) угрозы получают полное количество атаки и смогут закончить партию.

В начале каждого хода думайте **о порядке действий**. Сначала добирайте и генерируйте карты, а потом делайте все остальное. Дополнительные ресурсы в руке могут изменить планы на ход. Следить за порядком действий достаточно просто, но сложно постоянно об этом помнить и не спешить в начале хода.

**Играйте рискованно** в тяжелых матч-апах и ситуациях: рассчитывайте на удачную генерацию карт, отсутствие ключевых карт в руке противника и т.д. И **наоборот**, если ситуация хорошая, **меньше рискуйте** и отыгрывайте от маловероятных сценариев.

[к оглавлению](#)



### Соул Охотник на демонов

- **Шансы на победу:** равные.
- **Как победить:** восстановить много здоровья [Прославлением](#), не получить много урона со стола.
- **Лучшие карты в колоде:** [Прославление](#), [Обновление](#), [Дорнозму Бесконечный](#)
- Полезно сгенерировать: исцеление.
- **Муллиган:** [Жрица драконов](#), [Изготовительница жезлов](#), [Прославление](#), [Кобальтовая чародейка](#). Если есть [Жрица драконов](#) — любой дракон или [Драконоведение](#).

У противника много взрывного урона, пережить который помогут многочисленные источники исцеления, доступные Жрецу. Старайтесь играть их максимально выгодно, в особенности [Прославление](#). Его можно комбинировать с [Яростным пиромантом](#), чтобы зачистить стол от нескольких существ ДХ или от [Душеведа Коварнессы](#).

В этом матч-апе важно не получать урон от мидрейндж существ Охотника на демонов. Сразу же убирайте со стола [Резницу душ](#), [Мастера глефы](#), [Грабительницу](#) и других.

[Дорнозму Бесконечный](#) поможет скопировать [Альдрахийские клинки](#) для исцеления, а также баффы атаки. Реже будут полезны другие скопированные карты.



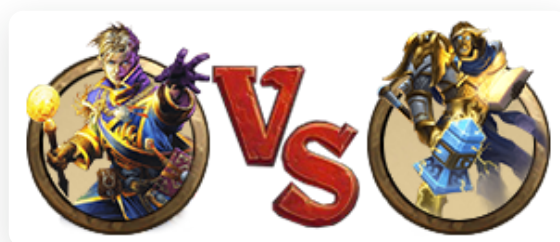
## Бомб Воин

- **Шансы на победу:** **низкие.**
- **Как победить:** восстановить много здоровья Прославлением, убить Зеркалом души.
- **Лучшие карты в колоде:** Жрица драконов, Прославление, Зеркало души.
- **Полезно сгенерировать:** исцеление, способы давления.
- **Муллиган:** Жрица драконов, Изготовительница жезлов, Драконоведение, Сумеречный дракон, Кабалист-послушник. С хорошей рукой — Воскрешение мертвых, Сетеккская ворожея. Если есть Жрица драконов — любой дракон.

В колоде нет способа остановить Воина от атаки оружием. Все удары придется переживать с помощью многочисленных источников исцеления. Найти так много здоровья сложно, особенно потому, что Воин будет убирать с вашего стола все хорошие цели для Прославления. Старайтесь истощить его точечные ремувалы, чтобы реализовать это мощное заклинание на максимум.

Если ситуация хорошая, вы можете убить Воина с помощью Зеркала души, которое сыграете после его Главного подрывника Бума. Взрыв-боты могут убить вас обоих, что часто хороший исход для Жреца в трудном матч-апе.

Старайтесь получать урон только от оружия и бомб, но не со стола: все угрозы Гарроша нужно тут же убирать своими ремувалами.



## Чистый Паладин

- **Шансы на победу:** **высокие.**
- **Как победить:** украсть или скопировать что-то сильное, оставить без ресурсов в руке.
- **Лучшие карты в колоде:** Дорнозму Бесконечный, Слово Тьмы: Смерть, Пожиратель разума Каарж, Волна апатии и комбинации воровства.
- **Полезно сгенерировать:** Немота, Массовое рассеивание, Контроль разума.
- **Муллиган:** Жрица драконов, Изготовительница жезлов, Кабалист-послушник, Яростный пиромант, Драконоведение, Сумеречный дракон. С хорошей рукой — Прославление, Воскрешение мертвых.

Хороший матч-ап, в котором на максимум раскроют себя эффекты воровства и точечные ремувалы. Старайтесь украсть крупную провокацию или существо под баффами. Всегда полезно забрать угрозу с **Манускриптом мудрости**, чтобы отнять у Утера мощный бафф.

**Дорнозму Бесконечный** полезен для копирования **Манускрипта справедливости** или **Манускрипта надежды**. В случае с последним заклинанием вы редко сможете восстановить здоровье себе, но призовете на свою половину мощного провокатора.

## Манускрипт Паладин

- **Шансы на победу:** **высокие**.
- **Как победить:** украсть или скопировать что-то сильное, зачистить все крупные угрозы.
- **Лучшие карты в колоде:** Дорнозму Бесконечный, Слово Тьмы: Смерть, Пожиратель разума Каарж, Волна апатии и комбинации воровства
- **Полезно сгенерировать:** Немота, Массовое рассеивание, Контроль разума
- **Муллиган:** Жрица драконов, Изготовительница жезлов, Кабалист-послушник, Яростный пиромант, Драконоведение, Сумеречный дракон. С хорошей рукой — Прославление, Воскрешение мертвых.

Похожий поединок с предыдущим, но у этой сборки Утера будет больше добора и зачисток стола. Зато примерно меньше крупных существ и баффов — проще своровать что-то сильное, и оставить Утеру только комбинации с **Метателем перьев**. Они могут доставить проблемы, если вы не найдете способ восстановить здоровье.

На своих существ в этом поединке рассчитывать сложно, потому что у Манускрипт Паладина есть и Лорд Баров, и Ожившая метла в дополнение к **Манускрипту справедливости**.

С **Дорнозму Бесконечного** можно скопировать не только мощные манускрипты, но и **Метателя перьев**. Часто у Жреца тоже будет много дешевых заклинаний в руке.



## Фейс Хант и Зефрис Охотник

- **Шансы на победу:** **равные с небольшим перевесом Охотника**.
- **Как победить:** пережить агрессию со старта, а после восстановить здоровье.
- **Лучшие карты в колоде:** Яростный пиромант, Кабалист-послушник, Прославление.
- **Полезно сгенерировать:** исцеление, дешевые ремувалы.
- **Муллиган:** Жрица драконов, Изготовительница жезлов, Яростный пиромант, Божественная кара, Прославление, Сетеккская ворожея. С хорошей рукой —

Кабалист-послушник. Если есть Жрица драконов — Кобальтовая чародейка, Драконоведение.

Не жадничайте с ранними существами и ремувалами: почти все нужно отдавать в темп со старта, чтобы как можно быстрее захватить стол. Только после этого вы можете рассчитывать на мощные исцеляющие эффекты. Борьба с ними Рексар может только с помощью Морозной ловушки и Плиты-ловушки.

Зефрис Охотник сложнее из-за наличия Укротителя ящеров Бранна и Зефриса Великого. Обе карты нанесут вам много урона, а способа противостоять им у Жреца нет. Рассчитывайте на то, что к моменту их выхода не потеряете слишком много



## Секрет Разбойник

- **Шансы на победу:** **низкие.**
- **Как победить:** убрать со стола основные угрозы.
- **Лучшие карты в колоде:** Слово Тьмы: Смерть, комбинации воровства, Дорнозму Бесконечный, Зеркало души.
- **Полезно сгенерировать:** ремувалы, Немота, Массовое рассеивание.
- **Муллиган:** Жрица драконов, Изготовительница жезлов, Слово Тьмы: Смерть, Кабалист-послушник, Яростный пиромант. С хорошей рукой — Воскрешение мертвых, Сумеречный дракон. Если есть Жрица драконов — Кобальтовая чародейка или Драконоведение.

Грамотный Секрет Разбойник может доставить много проблем. Валира способна и рано задавить тяжелыми угрозами, и переиграть Жреца по темпу и выгоде в долгосрочной перспективе.

Важно держать ответы на Авантюриста и Эдвина ван Клифа, которые могут выйти уже на 2-4 ходах. Подойдут многие точечные ремувалы, а также сгенерированные эффекты немоты.

Опасны и комбинации секретов. Если Разбойник играет Темного ювелира Ханара рано, убирайте его как можно быстрее со стола. Если же оппонент прячет его в руку Шагом сквозь тень, просто оставьте пять активных секретов и ничего не делайте, пока вам не угрожают серьезные характеристики.

Дорнозму Бесконечный может сделать многое в этом поединке: скопировать секреты, сгенерировать много характеристик или карт в руку.



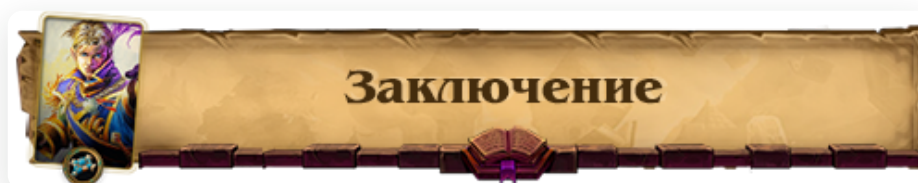
## Контроль Жрец

- **Шансы на победу:** равные.
- **Как победить:** переиграть по выгоде.
- **Лучшие карты в колоде:** Дорнозму Бесконечный, Драконоведение, Сетеккская ворожея.
- **Полезно сгенерировать:** тяжелые карты и тяжелые ремувалы, Украденные мысли.
- **Муллиган:** Жрица драконов, Изготовительница жезлов, Драконоведение, Кобальтовая чародейка, Кабалист-послушник, Пожиратель разума Каарж. Если есть Жрица драконов — любой дракон.

Зеркальный поединок будет долгим и напряженным. Он не обязательно дойдет до усталости, если кто-то из Жрецов будет выгодно разменивать свои карты на вражеские и найдет больше тяжелых инструментов. Полезны самые тяжелые ремувалы и способы создать крупные угрозы. Играйте жадно и медленно, но старайтесь не отставать от оппонента слишком сильно в контроле стола, особенно если в руке нет AoE зачистки или комбинации Волна апатии + Жрица тьмы или Кабалист-послушник.

Дорнозму Бесконечный станет важным фактором в этом матч-апе. Старайтесь сгенерировать его дополнительные копии, а также сыграть максимально выгодно.

[к оглавлению](#)



Контроль Жрец — лучшая контроль колода Некроситета и единственная конкурентоспособная колода внутри класса. Если вам по душе медленный и вдумчивый геймплей, обратитесь к этому архетипу.

После патча с нерфами Жрец должен улучшить свои позиции в ладдере. В мете должно стать больше Паладинов и меньше Бомб Воинов, а это отличные новости для Андуина.

До скорых встреч.