

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Гайд по архетипу: Жрец на Драконах РЛТ

30.10.2017

Гайды

Гайды Рыцарей Ледяного трона

Гайд по архетипу: Жрец на Драконах

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)

Рыцари Ледяного Трона уже близки к этапу стагнации: мета изучена, сильнейшие колоды выявлены, оптимальные сборки найдены или близки к тому, чтобы быть найденными. Так и на сайте вы могли найти уже значительное количество гайдов на сильнейшие архетипы меты. В такой ситуации остается обратиться к не таким популярным, но всё же интересным и потенциальным колодам. Сегодня речь пойдет о Жреце на драконах.

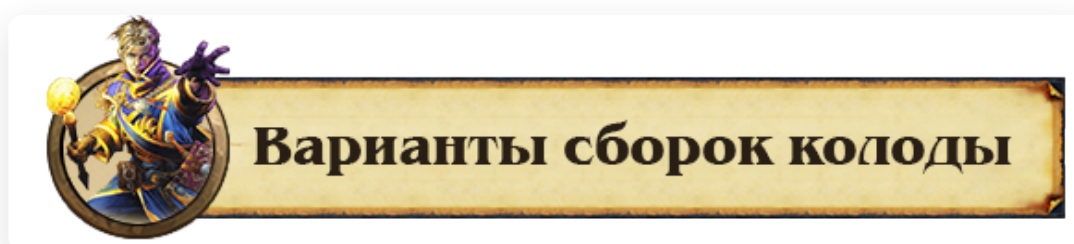
Жрец на драконах, конечно же, находится в тени других популярнейших колод класса: [Казакус Жреца](#) и [Биг Жреца](#), однако все же интерес у игроков к нему есть, об этом свидетельствует и голосование за следующие гайды на сайте, в котором некоторые из читателей приняли участие. Оно показало, что Жрец на драконах интересен сообществу, колода обогнала даже [Миракл Разбойника](#) и [Контроль Паладина](#).

Что же можно сказать о Жреца на драконах в мете Рыцарей Ледяного Трона? К сожалению, не столь многое, как, например, о Темпо Разбойнике или Token Шамане. Архетип непопулярен настолько, что многие мета-отчеты его попросту не упоминают. Несмотря на это, информации для подробного и интересного гайда вполне достаточно: известны и лучшие актуальные сборки, и лучшие/худшие противостояния. Порой можно заметить и известных стримеров, обращающихся к Жрецу на драконах.

Главная ставка архетипа в нынешней мете – хорошие шансы в противостоянии с другими колодами класса: с **Казакус** Жрецом и Биг Жрецом. Помимо этого радует и матч-ап с Джейд Друидом или Token Шаманом. Поэтому-то стоит обратить внимание на Жреца на драконах: при хорошем исполнении он может привести вас к заветным высоким рангам, а еще отвлечь от пресловутой меты, привнести в нее разнообразие.

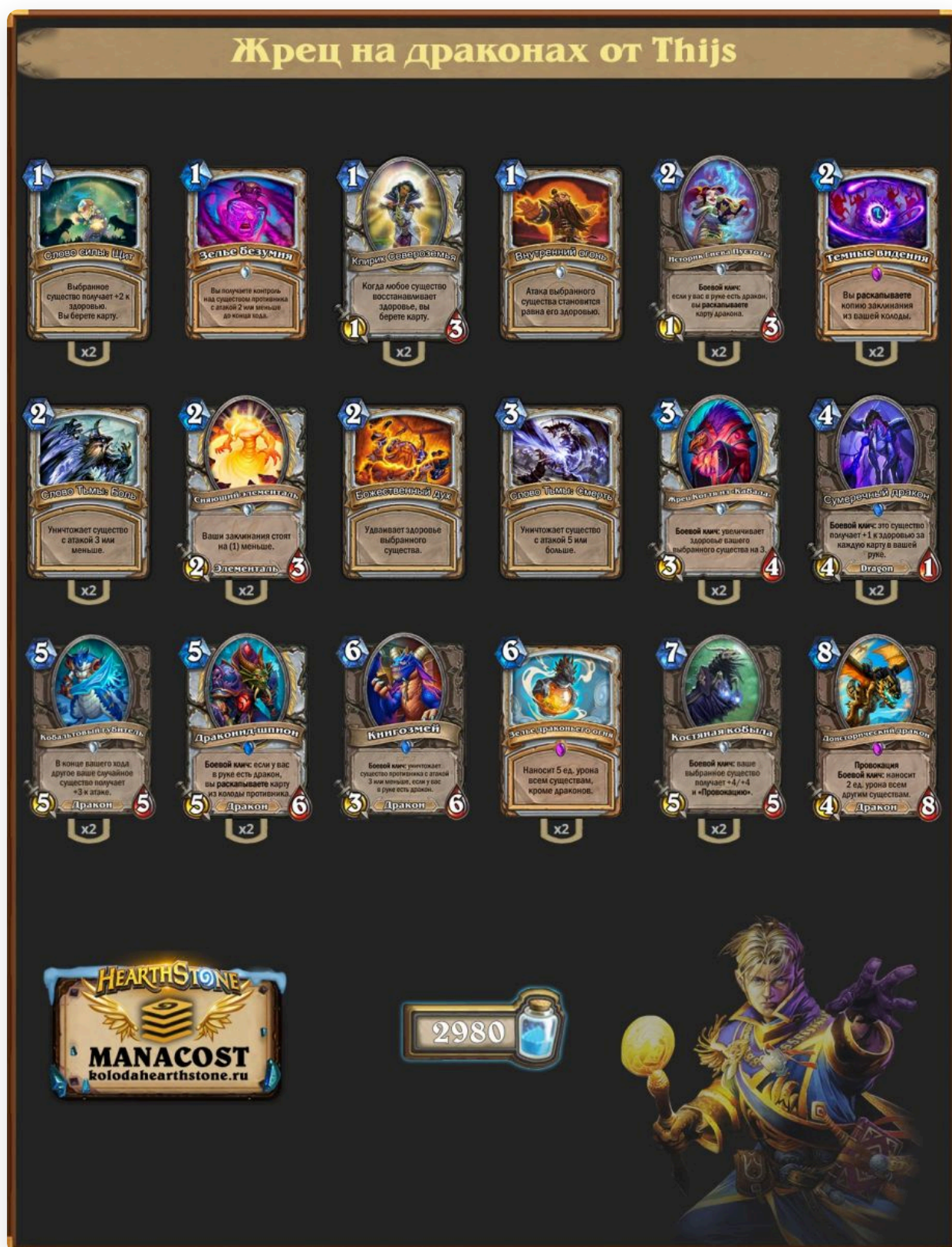
*В гайде вы найдете следующие разделы:*

- *Варианты сборок колоды*
- *Основные карты*
- *Оptionальные и технические карты*
- *Муллиган*
- *Стратегия игры*
  - Различные способы победить*
  - Синергия драконов*
  - Грамотное управление ресурсами*
  - Правильная последовательность действий*
  - Использование силы героя*
- *Карты со случайным эффектом*
- *Матч-апы*
- *Как играть против Жреца на драконах?*
- *Бюджетный Жрец на драконах*
- *Заключение*



Сборки Жреца на драконах в целом достаточно схожи между собой, особо не отличаются они и от тех, что были актуальны в мете Экспедиции в Ун'Горо. Действительно, в последнем дополнении появился всего лишь один дракон (правда, хороший), а классовые карты Жреца обратились к другим ветвям развития класса.

## Колода Жреца на Драконах от Thijs



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**



















нажми чтобы скопировать в буфер


Версия Жреца на драконах от Thijs - типичный представитель архетипа лишь с некоторыми коррективами. В ней необычно, пожалуй, наличие всего лишь двух частей комбинации (Божественный дух + Внутренний огонь) и отсутствие угрозы Лиры Осколок

Солнца. Зато появляется куда больше драконов и Костяная кобыла для давления на оппонента массой характеристик.


## Колода Жреца на Драконах

### Жрец на драконах


 <p>Атака выбранного существа становится равна его здоровью.</p> <p><b>1</b></p>	 <p>Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту.</p> <p><b>1</b></p> <p>x2</p>	 <p>Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p> <p><b>1</b></p> <p>x2</p>	 <p>Удаляет здоровье выбранного существа.</p> <p><b>2</b></p>	 <p>Уничтожает существо с атакой 3 или меньше.</p> <p><b>2</b></p> <p>x2</p>	 <p>Ваши заклинания стоят на (1) меньше.</p> <p><b>2</b></p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой микс: если у вас в руке есть дракон, вы раскладываете карту дракона.</p> <p><b>2</b></p> <p>x2</p>	 <p>Вы раскладываете копию заклинания из вашей колоды.</p> <p><b>2</b></p> <p>x2</p>	 <p>Уничтожает существо с атакой 5 или больше.</p> <p><b>3</b></p>	 <p>Боевой микс: увеличивает здоровье вашего выбранного существа на 3.</p> <p><b>3</b></p> <p>x2</p>	 <p>Боевой микс: это существо получает +1 к здоровью за каждую карту в вашей руке.</p> <p><b>4</b></p> <p>Dragon</p> <p>x2</p>	 <p>Когда вы разыгрываете заклинание, восстанавливает 3 ед. здоровья выбранному герою.</p> <p><b>4</b></p> <p>x2</p>
 <p>В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +3 к атаке.</p> <p><b>5</b></p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой микс: если у вас в руке есть дракон, вы раскладываете карту из колоды противника.</p> <p><b>5</b></p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 5 ед. урона всем существам, кроме драконов.</p> <p><b>6</b></p>	 <p>Боевой микс: уничтожает существо противника с атакой 3 или меньше, если у вас в руке есть дракон.</p> <p><b>6</b></p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой микс: ваше выбранное существо получает +4/+4 «Провокация».</p> <p><b>7</b></p> <p>x2</p>	 <p>Провокация: В конце вашего хода вы кладете в руку случайную карту рыцаря смерти.</p> <p><b>8</b></p>



MANACOST  
kolodahearthstone.ru



3820





















**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**


нажми чтобы скопировать в буфер

Еще одна версия с меньшим количеством карт для комбинации и без Лиры Осколка Солнца. Зато в ней появляется **Жрец-обжора** - неплохой четвертый дроп и для связки с комбинацией, и для самоисцеления в трудных ситуациях (например, в агрессивных матч-апах).


## Колода Жреца на Драконах

**Жрец на драконах**


 1 Зелье безумия Вы получаете контроль над существом променяв с владыкой 2 или меньше до конца хода. x2	 1 Внутренний огонь Атака выбранного существа становится равна его здоровью. x2	 1 Слово силы Циря Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту. x2	 1 Клирик Сверхзвезд Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту. x2	 2 Слово Тьмы: Боль Уничтожает существо с атакой 3 или меньше. x2	 2 Снающий элементаль Ваши заклинания стоят на (1) меньше. x2 Элементаль	 2 Божественный дух Удаляет здоровье выбранного существа. x2
 2 История Гнезды Пустоты Боевой микс: если у вас в руке есть дракон, вы раскрываете карту дракона. x2	 2 Темные видения Вы раскрываете колоду заклинаний из вашей колоды. x2	 3 Жрец Кот в шапке Боевой микс увеличивает здоровье своего выбранного существа на 3. x2	 3 Слово Тьмы: Смерть Уничтожает существо с атакой 5 или больше. x2	 4 Суперчешуйчатый дракон Боевой микс: это существо получает +1 к здоровью за каждую карту в вашей руке. Dragon	 4 Жрец-обжора Когда вы разыгрываете заклинание, восстанавливает 3 ед. здоровья вашей руке. 3 Элементаль	 5 Лира Осколок Солнца Когда вы разыгрываете заклинание, вы кладете в руку случайное заклинание из колоды. 3 Элементаль
 5 Дракон-дешинтон Боевой микс: если у вас в руке есть дракон, вы раскрываете карту из колоды противника. 5 Дракон	 6 Зелье драконьей силы Наносит 5 ед. урона всем существам, кроме драконов. x2	 7 Костяная воббл Боевой микс: ваше выбранное существо получает +4/+4 и "Провокация". 5	 8 Дом терракотовых драконов Провокация: Боевой микс наносит 2 ед. урона всем другим существам. 4 Дракон	 9 Ивара В конце вашего хода вы берете карту Сна. 4 Дракон		



MANACOST  
kolodahearthstone.ru



5900



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**



















нажми чтобы скопировать в буфер


Версия Жреца на драконах потяжелее, в ней чуть меньше драконов для средней стадии игры, что ухудшит темповые матч-апы, зато из-за дополнительных тяжелых угроз легче


будет в самых медленных противостояниях. Версия, возможно, не столь надежная, но всё же обратить свое внимание на нее стоит.


## Колода Жреца на Драконах от SirVilgauda's

**Жрец на драконах от SirVilgauda**

 <p><b>Немота</b> Накладывает на существо эффект немоты.</p>	 <p><b>Зелье безумия</b> Вы получаете контроль над существом противника с силой 2 или меньше до конца хода.</p>	 <p><b>Внутренний огонь</b> Атака выбранного существа становится равна его здоровью.</p>	 <p><b>Слово силы: Цит</b> Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту.</p>	 <p><b>Клирик Совершения</b> Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p>	 <p><b>Божественный дух</b> Удваивает здоровье выбранного существа.</p>
 <p><b>История Гнева Пустоты</b> Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, вы раскладываете карту дракона.</p>	 <p><b>Темные видения</b> Вы раскладываете копию заклинания из вашей колоды.</p>	 <p><b>Спящий элементаль</b> Ваши заклинания стоят на (1) меньше.</p>	 <p><b>Слово Тьмы: Смерть</b> Уничтожает существо с атакой 5 или больше.</p>	 <p><b>Жрец Копья и Кабана</b> Боевой клич: увеличивает здоровье выбранного существа на 3.</p>	 <p><b>Смоляной страж</b> Провокация +2 к атаке во время хода противника.</p>
 <p><b>Жрец обжора</b> Когда вы разыгрываете заклинание, восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою.</p>	 <p><b>Сумеречный дракон</b> Боевой клич: это существо получает +1 к здоровью за каждую карту в вашей руке.</p>	 <p><b>Лира Осколков Солнца</b> Когда вы разыгрываете заклинание, вы кладете в руку случайное заклинание жреца.</p>	 <p><b>Драконид-шпирит</b> Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, вы раскладываете карту из колоды противника.</p>	 <p><b>Зелье драконьей крови</b> Наносит 5 ед. урона всем существам, кроме драконов.</p>	 <p><b>Ловец торжественный дракон</b> Провокация Боевой клич: наносит 2 ед. урона всем другим существам.</p>

**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru

4520 



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажми чтобы скопировать в буфер

Эту сборку рекомендует мета от Vicious Syndicate. На нее действительно стоит обратить внимание, так как она неплохо подстроена под агрессивную мету. Сдерживать натиск быстрых противников помогут [Смоляной страж](#), [Жрец-обжора](#) и другие угрозы. В вашем распоряжении будет целых четыре карты для комбинации (проще ее реализовать), а еще [Немота](#) – полезный технический выбор для нынешних реалий ладдера. Кого-то может смутить одна копия Зелья драконьего огня, вы вольны взять вторую копию вместо Доисторического дракона.

---

## Колода Жреца на Драконах от Темпо



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажми чтобы скопировать в буфер

Версия от другого мета-отчета тоже достойна. В ней появляется идеальная техническая карта против очень многих оппонентов - [Ползун Голакка](#), так же радует наличие

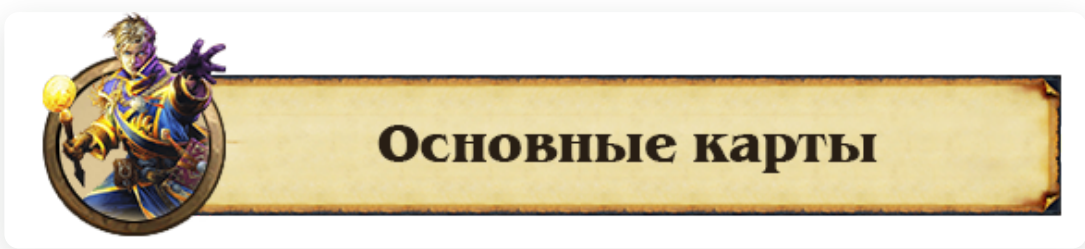
большого количества драконов для средней стадии игры и Костяной кобылы – вы легко сможете оказывать давление на **Казакус Жреца**.

## Колода **Казакус Жрец** на Драконах от **Satellite**



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**  
 нажми чтобы скопировать в буфер

Это, конечно, уже не совсем герой данной статьи, а скорее вариант для любителей **Казакус Жреца**. Интересная гибридная сборка, возможно, и не завоюет мету, и не отберет пальму первенства у классического **Казакус Жреца**, но доставить вам положительные эмоции она способна. Разнообразие – всегда хорошо. Автор данной колоды достиг 5 ранга легенды на американском сервере, так что скоро, может быть, **Казакус Жреца** на драконах можно будет встретить в ладдере относительно часто.



Основа колоды – это карты, использующиеся во всех или почти во всех сборках архетипа. У Жреца на драконах в основе находится изрядное число существ и

заклинаний. В первую очередь это драконы и синергирующие с ними карты – тут выбор, к сожалению, не такой большой, ведь большая часть этих существ ушла в Вольный режим прошлой весной.

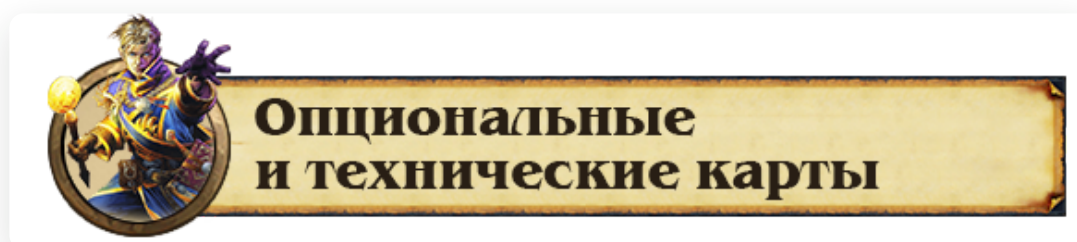
Изрядную часть основы составляют и классические инструменты Жреца, без которых трудно представить себе любую колоду данного класса: **Клирик Североземья**, **Темные видения**, точечные и AoE ремувалы, **Сияющий элементаль**.

**Выбрано 23 / 30 карт**

1	Внутренний огонь	
1	Клирик Североземья	2
1	Слово силы: Щит	2
2	Божественный дух	
2	Историк Гнева Пустоты	2
2	Сияющий элементаль	2
2	Слово Тьмы: Боль	2
2	Темные видения	2
3	Жрец Когтя из «Кабала»	2
3	Слово Тьмы: Смерть	
4	Сумеречный дракон	2
5	Драконид-шпион	2
6	Зелье драконьего огня	
8	Донсторический дракон	



Наконец, еще два слота занимает «комбинация» **Божественный дух** + **Внутренний огонь**. Вы можете расширить ее, добавив или еще одну копию Божественного духа, или и ее, и второй **Внутренний огонь**. Выбор размера комбинации – скорее дело вкуса, хотя слишком много этих заклинаний, пожалуй, повышают риски найти все эти бесполезные сами по себе карты на старте без существ, которых можно было бы усилить. А **Темные видения** помогут вам найти комбинацию в случае надобности, даже если у вас будет по одной копии этих заклинаний в колоде.



Основу колоды, конечно же, необходимо дополнить определенным количеством технических карт. В данном разделе вы найдете полный их список с описанием. Примечательно, что опциональных карт у данного архетипа не очень-то и много.

**Немота** – полезная техническая реакционная карта для нынешней меты, с помощью которой можно помешать почти любому противнику успешно реализовывать предсмертные хрипы, баффы и особенности существ. Всем этим не богат из лидеров, пожалуй, только **Казакус Жрец**, но в этом матч-апе тоже можно найти хорошие цели для Немоты: **Собиратель сокровищ**, **Служитель боли**, **Маг крови Талнос**.

**Зелье безумия** – еще одна полезная техническая карта, как и прошлую, ее можно использовать в противостоянии с **Казакус Жрецом**, но сияет она в первую очередь в быстрых поединках с **Темпо Разбойником** и особенно **Мидрейндж Охотником**.

**Жрец-обжора** – у Жреца на драконах не очень много четвертых дропов, этот может помочь компенсировать кривую маны, если вдруг **Сумеречный дракон** не был найден. 3/6 характеристики хорошо сочетаются с Божественным духом и Внутренним огнем. Нельзя забывать и о главной особенности существа – его способности к исцелению Жреца. Пусть заклинаний в сборке не очень много, драгоценное здоровье **Жрец-обжора** вернуть способен.

**Лири Осколок Солнца** – брать или не брать данное существо в сборку – трудное решение. Конкуренцию этой легендарной карте составляют **Кобальтовые губители**, которые хороши в первую очередь в поединке с **Казакус Жрецом**. А вот **Лири Осколок Солнца** лучше показывает себя в других медленных матч-апах.

**Ползун Голакка** – пиратов в мете очень много, так что даже Жрец на драконов может взять в свою сборку этих зверей, особенно если он испытывает проблемы в агрессивных противостояниях. Вы улучшите в первую очередь поединок с **Темпо Разбойником** и **Пират Воином**, то же **Ползун Голакка** может пригодиться с поединке с **Токен Шаманом**, **Агро Друидом**, **Зоолоком**, **Мидрейндж Охотником**.

**Смоляной страж** – еще одна анти-агро опция, доступная вам. **Смоляной страж** хорош в совершенно любом быстром противостоянии и в любом случае, а не как **Ползун Голакка** только при условии розыгрыша пирата. С другой стороны, и огромного количества темпа и выгодны **Смоляной страж** не способен принести. Он хорош в сборке Жреца на драконах из-за наличия в оной комбинации, так что даже в контроль матч-апах **Смоляной страж** может представлять опасность.

**Кобальтовый губитель** – этот дракон силен в противостояниях с **Казакус Жрецом**, однако дополнительная атака, которую он дает, может сыграть с вами злую шутку, если выведет вашу угрозу в зону поражения **Темного жнеца Андуина**. **Кобальтовый губитель** так же хорош в любом другом медленном противостоянии.

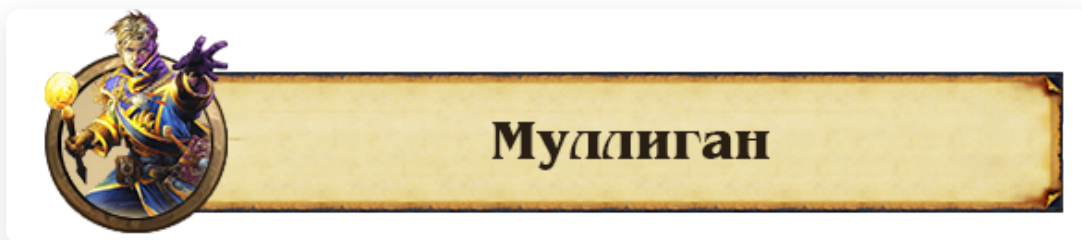
**Книгозмей** – ценность данного существа не только в том, что он дополнительный дракон, но и в том, что это редкий для Жреца шестой дроп, продолжающий вашу кривую маны. В первую очередь он полезен в агрессивных матч-апах, хотя пригодится и против **Магов**, и против почти любой другой колоды.

**Костяная кобыла** – сила Костяной кобылы признана всеми, когда речь заходит о **мидрейндж колодах**. Жрец на драконах может очень эффективно утилизировать боевой

ключ Костяной кобылы в первую очередь в медленных матч-апах, хотя провокация может быть полезна и в агрессивных поединках, если те, конечно, затянутся в позднюю стадию.

**Король-лич** – не является драконом, однако эффективен и в медленных матч-апах, и в быстрых, если те затянутся. Особенно хорош **Король-лич** против Джейд Друида, но не против **Казакус Жреца**.

**Изера** – а этот тяжелый дроп, наоборот, буквально создан для борьбы с **Казакус Жрецом** из-за своего показателя атаки. Плюс ко всему **Изера** является драконом, что помогает вам лучше реализовывать синергию в вашей колоде.



Выбор карт для начальной стадии – особенно важная задача, когда вы играете Жрецом на драконах. Вам важно понимать, какой матч-ап ожидается (быстрый или медленный), какие карты сильны против архетипов данного класса, какие связки карт следует оставлять в руке. Сначала будут отмечены некоторые общие важные моменты муллигана, а далее речь пойдет о классовой специфике выбора карт.

Итак, **Клирик Североземья** и **Сияющий элементаль** – отличные карты для старта игры, если вы ожидаете быстрый старт от вашего оппонента. С их помощью вы сможете активно отбиваться от ранней агрессии, совершать выгодные размены. Особенно разрушительны будут эти ваши угрозы, если вы рано усилите их Словом силы: Щит или Жрецом Когтя из «Кабала». Оставляйте эти баффы в случаях, если у вас уже есть **Сияющий элементаль** или **Клирик Североземья** и если вы уверены, что успеете усилить их до того, как противник уберет эти угрозы с вашей половины стола.

В быстрых матч-апах хорошо показывают себя и некоторые и реакционные карты: **Зелье безумия**, **Слово Тьмы: Боль** – оставляйте их в вашей стартовой руке. Нет смысла думать о драконах или синергирующих с ними картами, они слишком дороги и медлительны для стартовой руки. Важно протянуть до момента, как вы сможете разыгрывать их, поэтому ищите карты, которые замедлят оппонента. Откажитесь от Историка **Гнева Пустоты**, этот второй дроп обладает слишком слабыми характеристиками, а специально оставлять дракона для активации боевого клича в быстрых поединках не нужно.

В медленных матч-апах все наоборот, вам не нужны ни ранние ремувалы, ни способы рано захватить стол. Это, впрочем, может быть неплохой опцией, однако приоритеты все же немного другие. Вы можете оставить, например, Клирика Североземья, так как он даст вам дополнительные карты или выманит ранний ремувал противника, но вот **Сияющий элементаль** вам не нужен. Ищите вместо него ваших ранних драконов, особенно Сумеречного дракона – это ключевая угроза в поединке с Жрецом, да и против Джейд Друида он силен. Так же задумайтесь о Дракониде-шпионе, оставляйте его всегда при наличии Монетки, а без нее можно держать его в руке при наличии еще одной хорошей карты (**Сумеречный дракон**, **Клирик Североземья**). Интересный вопрос

Жреца Когтя из «Кабала», этот третий дроп вы можете позволить оставить при наличии Монетки или Клирика Североземья.

Теперь о том, какие карты вам нужны или не нужны в поединках с конкретными классами, какие архетипы (быстрые или медленные) ожидать.



**Воин:** ожидайте исключительно Пират Воина, то есть на старте ищите исключительно не жадные карты. Хорошо покажут себя **Зелье безумия** и **Слово силы: Щит** в комбинации с Сияющим элементом.

**Паладин:** ожидается Мурлок Паладин, в поединке с которым опять же нужны анти-агро инструменты.

**Охотник:** особенно ценно в противостоянии с Охотником **Зелье безумия**, вы можете особо агрессивно искать это заклинание, хотя, конечно же, ранних существ или **Слово Тьмы: Боль** сбрасывать не стоит.

**Друид:** ожидается медленный Джейд Друид, в матч-апе с которым вы ищите в первую очередь Сумеречного дракона и Драконида-шпиона. Оставляйте в руке так же Клирика Североземья, с ним и Монеткой – **Слово силы: Щит**.



В матч-апе с медленным Дриидом Жрецу на драконах не нужны ранние существа и ремувалы, зато очень нужны четвертые-пятые дропы, которых оппонент едва ли сможет легко убраться со стола.

**Разбойник:** предполагайте встречу с Темпо Разбойником, этот поединок труден, так что ищите связку раннее существо + Слово силы: Щит. Не столь эффективно Зелье безумия, не оставляйте его без Монетки или без других хороших карт в руке.

**Шаман:** особенно хорошо Слово Тьмы: Боль и Зелье драконьего огня. Этот дорогостоящий AoE эффект вы можете оставить в стартовой руке при наличии Монетки или другой хорошей карты.

**Маг:** трудно определить, с каким Магом вы столкнетесь. Среди трех архетипов чаще встречается Секрет Маг, однако в сумме Контроль Маг и Квест Маг (медленные колоды) перевешивают по численности быструю колоду. Поэтому ищите в первую очередь карты для медленного противостояния, не отказывайтесь от Клирика Североземья.

**Жрец:** вы ожидаете исключительно медленное противостояние, в котором особенно ценен Сумеречный дракон. Ищите агрессивно эту карту. С ней или Монеткой оставляйте Клирика Североземья и Дракониду-шпиона.

**Чернокнижник:** Жрецу на драконах труднее играть с Зоолоком, так что на стадии муллигана ищите карты именно для агрессивного противостояния. С Монеткой и парой хороших карт можно задуматься о Зелье драконьего огня.



## Стратегия игры

Жрец на драконах – достаточно непростая для управления колода, что связано с высокой синергичностью его карт, часто они не работают сами по себе, так что вам нужно грамотно управлять вашими ресурсами, точно знать вашу колоду и колоду оппонента. А еще очень важно знать, как же побеждает Жрец на драконах. Способов выиграть на самом деле достаточно много, важно определить их и найти значимые отличия, определить приоритеты.



### Различные способы победить

#### 1. Выживание



Актуально в первую очередь в противостояниях с быстрыми колодами. Главная ваша цель – отбиться от ранних угроз оппонента и закрепиться на столе самостоятельно. Вы,

вероятно, будете отставать в начале партии, а значит в будущем необходимо будет перевернуть игровую ситуацию. Сделать это могут [Зелье драконьего огня](#) или [Доисторический дракон](#), а иногда вы просто истощите ресурсы в руке вашего противника, важно только позаботиться о том, чтобы у вас не закончилось здоровье раньше этого момента. У Жреца на драконах не очень много провокаций, порой вовсе нет исцеления – поэтому вы должны беречь существ с этими свойствами любой ценой. Пользуйтесь для этого в том числе и Божественным духом – многим агрессивным колодам будет трудно ответить на условного Жреца-обжору 3/12, а он, если закрепится на столе, обеспечит вас огромным количеством здоровья в долгосрочной перспективе.

## 2. Давление существами



Этой тактики вы должны придерживаться в первую очередь в медленных матч-апах, которые обязательно закончатся для вас плачевно, если вы затяните партию. К ним можно отнести Джейд Друида, [Казакус Жреца](#), Квест Мага и некоторые другие архетипы.

Жрец на драконах не очень активен со старта, у него очень слабые ранние дропы, так что редко вы сможете сделать серьезную угрозу рано, однако, начиная с 4-5 ходов, это вполне реально. Вы должны начинать активные действия именно 4-5 ходов, пока противник не нашел ответы на все угрозы, пока он сам разгоняется. Ваши существа для этой стадии невероятно сильны, у них много здоровья и атаки, так что порой убрать их со стола не будет представляться возможным.

Важно понимать, что вы не становитесь бездумной агрессивной колодой на средней стадии игры, придерживаясь данной тактики. Да, время играет против вас, но это не значит, что «лицо» противника – единственное место, куда должны быть направлены все атаки. Разменивайтесь в тех случаях, когда это поможет сохранить другую вашу угрозу покрупнее, хотя в первую очередь старайтесь отвечать на существа противника заклинаниями.

### 3. Комбинация



На любой стадии игры и в любом матч-апе вы в какой-то момент можете найти комбинацию: **Божественный дух** + **Внутренний огонь**. Иногда ее будет приправлять и **Слово силы: Щит** или **Кобальтовый губитель**. Если вы сможете создать крупную угрозу с большим количеством здоровья и атаки, победить будет, конечно же, проще, однако важно понимать возможности оппонента: способен ли он ответить на условную угрозу 12/12? Если да, распорядиться комбинацией нужно аккуратно, старайтесь использовать ее именно для неожиданного завершения партии, если есть шанс, что на крупное существо враг попросту ответит ремувалом. Если таких ремувалов нет (например, их может не быть у Джейд Друида) или они уже были использованы раньше (**Казакус Жрец** отдал Темного жнеца Андуйна, **Слово Тьмы: Смерть** и Немоту), спокойно создавайте максимально крупное существо и заканчивайте партию за несколько ходов.

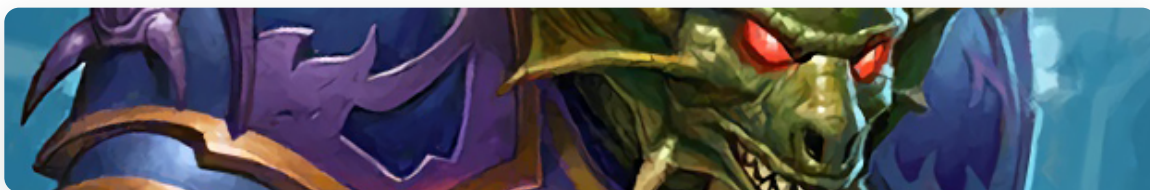
Важно отметить, что не всегда комбинацию стоит держать в руке до конца, порой лучше утилизировать ее части по отдельности, особенно в быстрых матч-апах, но не только в них. Помните, что с высокой долей вероятности вы сможете найти часть комбинации благодаря Темным видениям.

#### 4. Переигрывание по выгоде



В некоторых медленных матч-апах спешка вам будет ни к чему, в долгосрочной перспективе вам не будет грозить ОТК комбинация или что-то в этом роде. Таких матч-апов не очень много, но всё же они есть. К ним можно отнести и некоторые быстрые противостояния, в которых вы успешно перешли к поздней стадии, пережили старт без серьезных потерь здоровья.

Придерживаясь данной тактики, никуда не спешите и старайтесь извлекать максимум выгоды из каждой карты, что у вас есть. Ничего не играйте в темп, держите в руке ресурсы для ответов, почаще используйте силу героя.



План на игру – не единственная ваша забота. Очень важно помнить **о синергии драконов**. В нынешних версиях Жреца на драконах их не очень-то и много, так что каждый – ценен для вас. В сборке от Thijs, например, всего 8 драконов, но еще двух в вашу руку вы можете заполучить, разыграв Историка Гнева Пустоты. Важно помнить, что многие ваши карты (Драконид-шпион, Историк Гнева Пустоты, Книгозмей) становятся намного слабее без другого дракона в вашей руке. Да, иногда в сложных ситуациях и без лучших альтернатив нужно ставить этих существ «в темп» без

извлечения полной выгоды, но все-таки преимущественно вы захотите реализовать в первую очередь их боевой клич.

Поскольку в вашей сборке не очень много драконов, вы должны внимательно следить за тем, сколько еще их осталось в вашей руке и вашей колоде. Вы уже никак не реализуете Историков **Гнева** Пустоты, если потеряете всех их активаторов. Если это возможно, старайтесь придерживать одного. Хороший дракон-кандидат для постоянного нахождения в руке является **Сумеречный дракон**, часто у вас не будет большого количества карт в руке, дабы это существо было полезным на столе. А вот в руке полезным оно будет намного чаще. Конечно, здесь не учитывается, например, матч-ап с Жрецом, в котором **Сумеречный дракон** является сильнейшей картой, независимо от того, сколько у него будет единиц здоровья.



**Грамотное управление ресурсами** – вообще важный элемент вашей игры, а к ресурсам отнести можно не только драконов. Ресурсами являются и ваши карты в руке, и ваша мана, и оставшиеся в колоде карты, и даже здоровье вашего героя. В вопросе управления ресурсами ключевую роль играет не только знание вашей колоды, но и знание архетипа противника. Сколько у него в колоде есть целей для Слова Тьмы: Боль и Слова Тьмы: Смерть? Что вы сможете убрать со стола Зельем драконьего огня, а что нет? Когда использовать эти ремувалы, есть ли в вашей руке или колоде их аналоги для других ключевых угроз? Это важные вопросы, на которые всегда нужно стараться отвечать. Важно контролировать и количество здоровья вашего героя, порой важнее исцелять силой героя именно его и стараться делать это каждый ход, но чаще всего куда важнее сначала заполучить контроль над столом, так что исцелению должны подвергаться ваши угрозы. Особенно это актуально при выставленном Клирике Североземья.

Вам важно знать, какие карты являются ключевыми в конкретных матч-апах. Тогда их вы будете искать с помощью Темных видений и делать дополнительные копии, их же вы и не будете тратить попусту, когда необходимости в том особой нет. Аналогично нужно понимать и слабые и не столь хорошие в поединке ремувалы, им нужно стараться найти применение, возможно, не такое выгодное, как всегда, но хоть какое-то. Далее будет приведен список актуальных архетипов нынешней меты, к каждому из них будет дан комментарий: какие карты особенно важны в данном матч-апе, а какие нет.

**Пират Воин:** особенно ценными на начальном этапе будут ваши существа, **Зелье безумия** и **Слово Тьмы: Боль**. К пятому ходу неплохо обзавестись **Словом Тьмы: Смерть** для ответа на **Гидру Горьких Волн**. **Зелье драконьего огня** способно убрать со стола все угрозы **Пират Воина**, кроме названного пятого дропа. Не столь важна комбинация, используйте ее части, как только появится возможность, если это поможет вам захватить стол.

**Мурлок Паладин:** очень хорошо в данном матч-апе проявляет себя **Немота**, хотя и другие разнообразные ремувалы будут полезны в определенных ситуациях. Не так

хорошо может быть *Зелье безумия*.

**Мидрейндж Охотник:** а в этом матч-апе, наоборот, *Зелье безумия* сияет, как и *Зелье драконьего огня*. Наверняка найдет себе применение *Немота*.

**Джейд Друид:** если противостояние затягивается, менее эффективными становятся ваши наносящие урон ремувалы (например, *Зелье драконьего огня*), так что старайтесь использовать их раньше момента, как Нефритовые големы их перерастут. А вот *Слово Тьмы: Смерть*, наоборот, станет тем эффективнее, чем крупнее будут угрозы оппонента. Ценны в данном матч-апе *Костяная кобыла* и другие «жирные» существа и источники их создания (комбинация), с которыми Джейд Друиду трудно совладать.

**Агро Друид:** важнее всех в данном матч-апе *Зелье драконьего огня*, его наличие в руке существенно поможет вам.

**Темпо Разбойник:** важные все типы ремувалов, особенно *Зелье драконьего огня*. Постарайтесь оставить *Слово Тьмы: Смерть* для Кобальтового губителя, этого дракона не убьет ваше АоЕ. Не так ценны крупные угрозы, так как их с высокой долей вероятности убьет *Кровожадный злолист*.

**Токен Шаман:** *Зелье драконьего огня* – безоговорочно лучшая карта в данном противостоянии. Так же полезным на старте будет *Слово Тьмы: Боль*.

**Секрет Маг:** какие-то мелкие заклинания помогут вам обыграть секрет *Антимагия*, а после пользу принесут все доступные вам ремувалы.

**Контроль Маг/Квест Маг:** вам важно держать в руке ответ на Вестника рока (*Немота*, *Слово Тьмы: Боль*) для случаев, когда ваш стол заморозят.

**Казакус Жрец:** ключевые угрозы в данном матч-апе – драконы и существа с 4 единицами атаки. Заполучив их, не жалеть на них баффы здоровья. Хотя комбинацию можно приберечь в руке для неожиданного завершения игры, если существа с 4 атаки на вашем столе нет.

**Зоолок:** как и всегда в агро матч-апах, ваш лучший друг – *Зелье драконьего огня*. Полезным будет *Слово Тьмы: Боль* почти в любой ситуации.

**Контроль Чернокнижник:** к четвертому ходу неплохо обзавестись Словом Тьмы: Смерть или Немотой, а к десятому – приличным столом и Зельем драконьего огня, дабы ответить на воскрешенных рыцарем смерти Чернокнижника демонов. Особую опасность будут представлять демоны *Гадкий натрезим*, их вам нечем убить, кроме АоЕ эффекта.

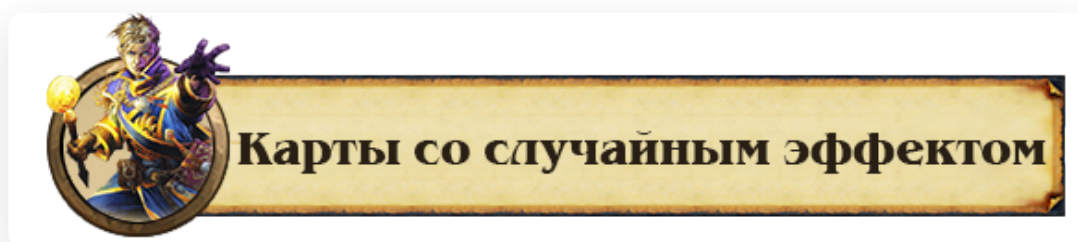


Еще один немаловажный элемент игры, о котором необходимо помнить всегда, это **правильная последовательность действий**. Поскольку за один ход вы можете разыгрывать очень много карт, важно делать это в правильном порядке. В первую очередь вы должны брать карту с помощью механики добора, Историка *Гнева Пустоты*, Дракониды-шпиона или Темных видений, поскольку это даст вам дополнительные

опции. Конечно же, если перед этим вы можете разыграть Сияющего элементаря или другое существо, помогающее извлечь больше выгоды из заклинаний, лучше сделать это раньше. Не забывайте при этом проверять синергию драконов, коей вы можете лишиться, выставив, например, Драконида-шпиона на стол.



И, наконец, в заключении следует еще раз сказать **о силе героя Жреца**. Иногда, пусть и не так часто, вы будете задаваться вопросами: восстановить здоровье вашему герою или существу? Восстановить здоровье или разыграть что-то еще? Ответить на них однозначно, конечно же, нельзя, если не представляется конкретный пример. Но, восстанавливая здоровье существу, задайтесь вопросом: что изменят 1-2 единицы здоровья? Например, хорошо обыгрывать Размах Друида, поднимая здоровье вашего существа до 5-6 единиц, но вот выше этого значения поднимать здоровье уже не особо нужно в матч-апе с Джейд Друидом, так как без стола ему будет крайне трудно избавиться от такой цели. Учитывайте те карты, которыми играет ваш оппонент, и только исходя из этого выбирайте цель для исцеления или добавления здоровья другими эффектами.



В этом разделе речь пойдет о нескольких важных картах со случайным эффектом: какой шанс получить тот или иной исход, что лучше всего выбрать и так далее.

**Историк Гнева Пустоты** – Жрецу в Стандартном режиме меты Рыцарей Ледяного Трона доступно всего лишь 16 драконов. Однако это не значит, что всех из них вы будете раскапывать с одинаковой вероятностью. И в этом главная сила Историка Гнева Пустоты: Драконида-шпиона с ее помощью вы сможете раскопать с шансом в 4 раза выше, чем других драконов. Таким образом, вероятность получить хорошее существо при розыгрыше этого второго дропа очень высока. В целом это невероятно сильная и гибкая карта, которая почти всегда даст вам отличного дракона. Не забывайте о том, что над выбором всегда следует тщательно размышлять, каким бы простым он вам не казался. У каждого даже самого слабого дракона есть свои плюсы, а Hearthstone – очень вариативная игра, и понимающий ее человек никогда не спешит и взвешивает «за» и «против» каждого возможного варианта действий.

**Драконида-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 карты из колоды Пират Воина), а в некоторых просто великолепны. В сборках многих популярных архетипов есть невероятно сильные

для Жреца карты, которые заиграют с инструментами нового класса совершенно новыми красками.

Но **Драконид-шпион** – это не только карта, которая дает вам другую карту. **Драконид-шпион** дает вам 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 Темпо Разбойника может обнаружиться **Кэрн Кровавое Копыто**, у **Казакус Жреца** – **Обсидиановая статуя** 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 прочесть его руку, обыграть какие-то ключевые карты, сделав вывод, что чего-то там точно нет.

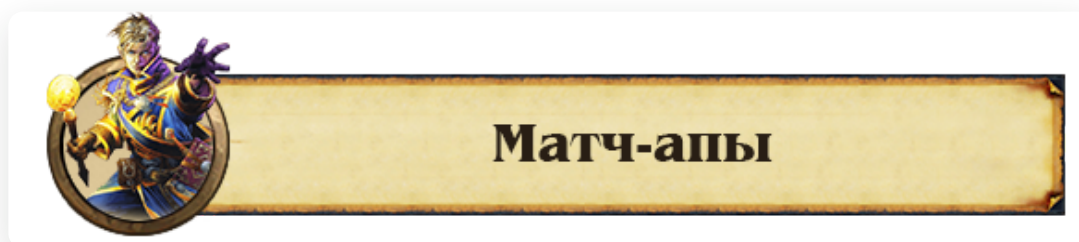
**Лири Осколок Солнца** – используется, конечно, не всеми Жрецами на драконах, но многими. Всего Жрецу в Стандартном режиме доступно 36 заклинаний, однако **Лири Осколок Солнца** может дать вам лишь 35 штук. Легендарную задачу **Пробуждение творцов** невозможно случайно сгенерировать никаким способом. Соответственно, шансы найти конкретное заклинание равен 2,85%. С шансом в 8,55% вы найдете бесплатное заклинание, с шансом почти 20% — заклинание за 1 кристалл маны, и с таким же шансом заклинание за 2 кристалла маны. Таким образом, можно сделать вывод, что у Жреца в коллекции очень много дешевых заклинаний: почти половина из них стоит 2 и менее кристалла маны. Это хорошая новость, если вы хотите по максимуму «прокрутить» Лиру Осколок Солнца в ваш «миракл» ход. И, конечно, с Сияющим элементом на столе данная задача станет намного проще.

Все доступные для генерации в Стандартном режиме заклинания Жреца

**Кобальтовый губитель** – если в вашей сборке есть эта карта, вы взяли ее для улучшения матч-апа с **Казакус Жрецом** и другими медленными колодами. Но, встретив Андуина, будьте аккуратны с этим драконом 5/5, ведь он может сыграть и на руку вашему оппоненту, если даст вашей угрозе с 4 единицами атаки свой бафф, тогда она станет уязвима и к **Слову Тьмы: Смерть**, и к, что хуже, Темному жнецу Андуину. А вам едва ли захочется, чтобы **Казакус Жрец** своим рыцарем смерти зачислил весь ваш стол, уже самого Кобальтового губителя он точно убьет им, так что другие угрозы порой лучше оставить с низким показателем атаки.

**Темные видения** – последняя карта со случайным эффектом в сборке Жреца на драконах. **Темные видения**, впрочем, обладают достаточно конкретным и мало подверженным случайности действием, если учитывать количество заклинаний в вашей колоде, хотя в зависимости от сборки всё может измениться. Важно, что **Темные видения** часто помогают вам найти заветную комбинацию для закрепления на столе или завершения игры. Не страшно, если в вашей сборке всего лишь один **Божественный дух** и **Внутренний огонь**, именно с рассматриваемым заклинанием всё это можно относительно стабильно заполучать в нужный момент. **Темные видения** именно копируют заклинание из вашей колоды, а не достают его из нее, а значит за игру вы можете использовать более двух копий чего-то (выше в разделе «стратегия» был приведен приоритет заклинаний в большинстве матч-апов нынешней меты).

Лучше постараться использовать **Темные видения** в комбинации с Лирой Осколком Солнца или Сияющим элементом, если у вас есть какие-то из этих карт в сборке. Не следует тратить их просто так, если на то нет никакой веской причины, будь то необходимость срочно ответить на какую-то угрозу или упредить ее. Не забывайте, конечно же, отслеживать оставшееся количество заклинаний в вашей колоде: каков шанс раскопать нужное? Сколько их вообще осталось в колоде? Не тяните до момента, когда вы достанете все заклинания, ведь **Темные видения** в таком случае будут почти ни на что не годны.



В данном разделе речь пойдет о том, как играть Жрецом на драконах против самых популярных архетипов нынешней меты. Вы узнаете о том, как именно их проще всего победить, чего бояться, какие карты обыгрывать. О ключевых картах в конкретных матч-апах уже было сказано в разделе «Стратегия игры», здесь они не всегда будут повторены, хотя самые важные не останутся без внимания.



### Воин

Пират Воин – единственный популярный архетип данного класса, противостояние с ним не всегда удобное для Жреца на драконах, что связано с небольшим количеством защитных инструментов. Впрочем, тут, конечно же, многое зависит от вашей сборки, чем в ней больше анти-агро технических карт, тем, разумеется, лучше.

Ваша задача в данном поединке – играть максимально темпово и быстро, пытаться закрепиться на столе любыми угрозами. Только после того, как вы захватите стол, следует задумываться об исцелении вашего героя, а до этого по возможности лучше лечить ваших существ. У вас не всегда особенно много способов исцелить вашего персонажа: всегда есть только сила героя, но порой двух единиц за ход недостаточно против агрессивнейшего Пират Воина, в некоторых сборках может встречаться **Жрец-обжора**, что упростит вашу задачу.

В данном матч-апе наличие провокации по сути обеспечит вашего героя достаточной защитой, ведь основной урон Пират Воина – оружие и существа с рывками, все это не пробьется через «толстого» провокатора. Правда есть одна угроза – **Разрушитель чар**, постарайтесь только в крайнем случае делать ставку на одно крупное существо в провокацией, но порой оно будет получать эффект немоты. Лучше всего выманить

Разрушителя чар на небольшую угрозу, а уже потом создавать непроходимую для Пират Воина стену из провокатора с бафами.

В данном матч-апе не очень хорошо проявляет себя [Драконид-шпион](#), поскольку у Пират Воина мало защитных инструментов, а какой-то пират вам не всегда нужен. Конечно, то же оружие будет полезным, но вы потеряете много невероятно важного здоровья, зачищая стол таким образом.



### Паладин

Мурлок Паладин – еще одно агрессивное противостояние, в котором у вас могут возникнуть проблемы со старта. Приятно то, что угрозу будут представлять только выставленные оппонентом существа, реже оружие или источники взрывного урона. Бороться за стол с Мурлок Паладином труднее, у него есть мощнейшие баффы, способы переворота игровых ситуаций в дополнение к быстрому и агрессивному старту.

Вам будет трудно справляться с угрозами с божественным щитом, но их необходимо моментально сбивать, дабы Паладин не реализовал свои баффы максимально эффективно. Если в вашей сборке есть [Немота](#) – отлично, но целей для нее очень много, выбирайте грамотно.

Начиная с шестого хода, вам нужно начинать беспокоиться о существах с 2 единицами атаки. Если Паладин усилит их баффом [Гребнистый скакун](#), они получат неудобное для вас количество атаки, так вы их сможете нейтрализовать только атаками ваших существ или упомянутой выше Немотой. Не забывайте и о Хранителе Солнца Тарима, с помощью которого Паладин способен ослабить даже самые крупные ваши угрозы. Ключевое правило в данном матч-апе – чистите стол от любых угроз по возможности.



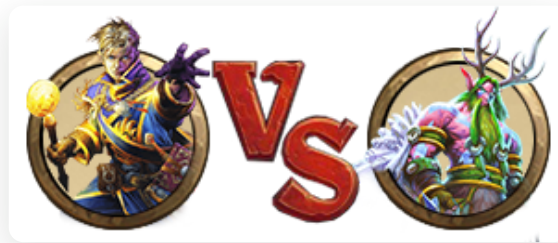
### Охотник

У Рексара есть четкий и эффективный план на игру, но он всегда примерно один и тот же. Следовательно, вы почти всегда можете предсказать, что будет дальше и как сыграть на опережение. Нужно пытаться изо всех сил взять контроль над ранней стадии игры, лишая Охотника целей для Псаря и Искрящегося острозуба, также следует держать стол за собой к шестому ходу. Ремувалы должны быть использованы с умом для контроля стола. Всего лишь один ход бездействия со стороны Жреца против Охотника может обернуться поражением.

Но самая важная карта матч-апа для Жреца – **Зелье безумия**. Вы должны искать это заклинание на старте игры, пытаться раскопать его Темными видениями. Ключевая цель для этого заклинания – **Бабушка**, украв ее, вы выиграете очень много темпа и выгоды.

Ваша колода способно извлечь намного больше выгоды, чем оппонент, так что дело только за тем, как скоро вы перевернете партию и захватите контроль над столом. Если переворот случится слишком поздно – вам будет грозить взрывной урон и постоянная сила героя, не дающая восстанавливать здоровье. Как-то исправить данную ситуацию достаточно трудно, поэтому старайтесь рисковать при борьбе за стол в начале, не играйте вторым номером слишком долго.

Помните, конечно же, о таких картах, как **Смертельный выстрел**, **Спустить собак**, **Псарь** – это ключевые угрозы Охотника, способные наказать вас. Опять же, решайте обыгрывать их или нет, исходя из текущей ситуации. Не обыгрывайте данные карты, если у вас уже трудная ситуация.



### **Друид**

Джейд Друид – колода, которую вы хотите встретить. Да, на старте вам особо нечего противопоставить оппоненту, часто у вас будут слабые ранние угрозы с небольшим количеством атаки. Если особое давление создать не получается, вы можете или заняться добором, или начинать создавать угрозу с большим количеством здоровья, дабы позднее усилить ее Внутренним огнем.

Настоящая игра начнется с ваших четвертого-пятого ходов, вам станут доступные первые угрозы, избавиться от которых Друид просто не сможет. Точнее сможет, но преимущественно с помощью своих собственных существ. Здесь-то вы и должны сыграть грамотно: не бездумно атаковать по вражескому герою, но использовать преимущество вашей силы героя, баффов здоровья. Старайтесь выгодно размениваться, не опуская уровень здоровья ваших угроз до 3-4 единиц здоровья, дабы их не смогли убить **Гнев** и **Размах**. Идеальный показатель здоровья существ против Друида – 6 и выше, так они не умрут от **Размаха** + силы героя или заклинания **Тотальное заражение**.

Конечно, в вечные размены вам уходить не следует. Так как в данном матч-апе время играет не на вас. В идеале вы должны атаковать существами по герою, а размениваться заклинаниями. Особенно хорошо в такой ситуации **Зелье драконьего огня**, так как многие ваши угрозы – драконы – не уязвимы к этому AoE эффекту. Не забывайте и о том, что слабыми существами можно размениваться для того, чтобы защитить сильных.

Особое внимание уделите обыгрыванию защитного инструмента Малфуриона под названием **Ползучая чума**. Не ставьте на стол слишком много мелочи, которая особо ничего не делает. А если вы это делаете, то будьте готовы убрать Скарабеев 1/5 Зельем драконьего огня. Будет угроза, что ваших крупных существ сможет нейтрализовать

Разрушитель чар или Опытный охотник. Вторую техническую карту нынче редко используют, а вот первая встречается относительно часто. Старайтесь «выманить» Разрушителя чар на не слишком значительную угрозу, и только после этого делайте огромные угрозы через Костяную кобылу и Божественный дух.

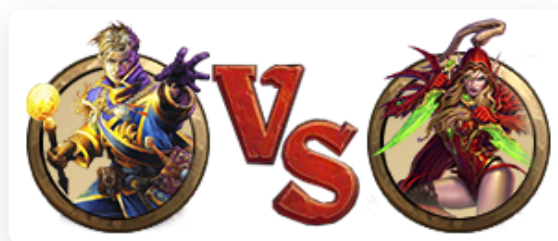
Если Драконид-шпион раскопает Тотальное заражение, часто глупо отказываться от данной карты. Слишком уж она хороша. Аналогично полезны другие источники добора, Размах и Гнев.



Ставить ли в данной ситуации Жреца Когтя из «Кабала»? Вопрос интересный и трудный. Thisj считает, что лучше начать давление уже сейчас, пожертвовав потенциальной выгодой от баффа и дополнительной единицей здоровья Сумеречного дракона позднее.



Та же партия - чуть позднее. Thijs встал перед трудным выбором: давать ли бафф Костяной кобылы сейчас? Это зависит от того, разыгрывал ли Джейд Друид Разрушителя чар ранее или нет. В данной ситуации Малфурион уже ставил его на стол, так что Thijs решает идти ва-банк: он играет и Костяную кобылу, и **Божественный дух**, чтобы сделать дракона 8/28 - с такой угрозой Друид точно не совладеет без немоты.



### Разбойник

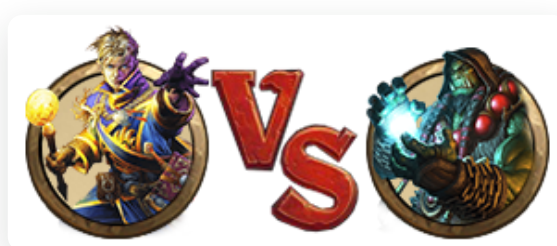
Темп Разбойник - непростой противник, в противостоянии с которым вам может прийти туго. Собственно, многим в нынешней мете непросто дается матч-ап с данным архетипом, так что нечего и удивляться.

Главная проблема Жреца на драконах - слишком тяжелые существа, от которых противник легко может избавиться с помощью ремувала **Кроважадный злолист**, выиграв очень много темпа. На вашей стороне зато, как и почти всегда, будут ресурсы: чем дольше затягивается партия, тем вам будет проще. Самый критичный момент - 5-7 ходы, в которые Разбойник будет способен сыграть и Кроважадного злолиста, и Костяную кобылу. Со всеми этими угрозами справиться достаточно трудно, и вы, вероятно, получите значительное количество урона. При условии незначительного количества защитных механик это все может обернуться проблемой даже тогда, когда ресурсы в руке Разбойника закончатся.





До шестого хода вы можете без особых опасений выставлять на стол крупные угрозы, так что Thijs решает дать **Божественный дух** его угрозе: Разбойник сможет убрать ее только на шестой ход и то при наличии карты за 1 кристалл маны и Кровожадного злолиста. А до этого момента контролировать стол будет достаточно просто



## Шаман

Токен Шаман - еще одна агрессивная колода, которая очень зависит от присутствия на столе, и в этом ее слабость перед Жрецом на драконах, который с легкостью расправится своими ремувалами с почти любыми угрозами оппонента. Вам важно помнить о том, на какие цели следует тратить ваши ремувалы. **Слово Тьмы: Боль - Тотем палеомурлоков** (если у вас нет существ), **Тотем языка пламени** и **Тотем прилива маны**, **Слово Тьмы: Смерть - Нечто из глубин**, **Айя Черная Лапа**, эволюционировавшее существо, что-то под усилением Тотема языка пламени. **Зелье драконьего огня**, **Доисторический дракон** - любой стол, угрожающий вам летальным уроном с помощью **Жажды крови**. Низка будет эффективность **Зелья безумия**, реализуйте ее просто для уничтожения двух токенов или в других ситуациях.

Конечно же, Токен Шаман может переиграть вас не только в агрессивном аспекте, но и благодаря выгоде. **Инволюция** сможет значительно ослабить ваших существ, особенно забаванных, а комбинация **Доппельгангстер + Эволюция** выигрывала уже немало партий, еще больше, вероятно, выиграет в будущем.

Ответить на эти угрозы, вероятно, получится с помощью Зелья драконьего огня, старайтесь копировать с помощью Темных видений именно это заклинание.



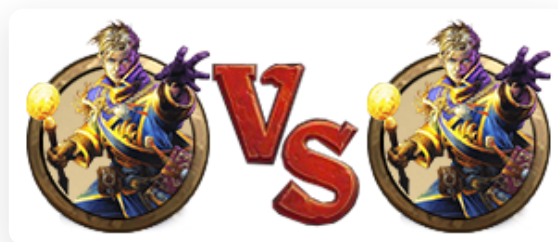
### Маг

Противостояние с Секрет Магом очень напряженное и ровное. Успеха в нем вы можете добиться, если грамотно обыграете все секреты оппонента. Для этого в вашей руке по возможности следует приберечь Монетку, Клирика Североземья, Историка Гнева Пустоты, Зелье безумия, то есть самые дешевые и малополезные в матч-апе карты. В первую очередь вам следует беспокоиться о секрете Антимagia, он точно будет у оппонента в двух экземплярах. Дальше – труднее, вам могут встретиться сборки с такими секретами, как Чароплет, Отраженная сущность, Ледяная преграда, а иногда и что-то еще.

Секрет Маг будет стараться продавить вас сначала своими существами, а потом взрывным уроном из руки. Секреты и синергии с ними помогут ему опережать вас по темпу, делать ваши ходы невыгодными и неэффективными. Противостоять этому вы, безусловно, сможете, но лишь при правильном распоряжении ресурсами. Немаловажную роль в противостоянии сыграет Жрец-обжора, если, конечно, вы его возьмете в колоду. Он как минимум выманит на себя Огненный шар, а как максимум восстановит вам очень много здоровья. Лучше использовать его тогда, когда стол оппонента будет пустым, как и в случае со всеми другими защитными картами.

Не позволяйте Секрет Магу играть по его правилам, как можно быстрее захватите стол и заставляйте тратить его ремувалы для защиты. Если вы еще и правильно обыграете секреты, противостояние точно будет благоприятным для вас.

С медленными архетипами Мага ваша главная задача – держать ответ на Вестника рока. Это может быть Немота, Слово Тьмы: Боль или Книгозмей (позаботьтесь о том, чтобы у вас было место на столе, чтобы выставить этот шестой дроп). Очень важно грамотно использовать Дракониду-шпиона, вы узнаете, что еще осталось в колоде оппонента, и, конечно же, сможете выбрать полезную и нужную карту. У медленных Магов таких много.



### Жрец

Казакус Жрец – оппонент, которого вы хотите встретить в ладдере. В данном матч-апе важно найти как можно больше угроз с 4 единицами здоровья раньше, дабы начать

давление со средней стадии игры. Берегите комбинацию для неожиданного завершения партии, до восьмого хода давить можно и более крупными угрозами с 5 и более единицами здоровья, а потом следует играть с оглядкой на Темного жнеца Андуина. **Зелье драконьего огня** оппонента часто не будет представлять угрозу для вас, хотя что-то оно и способно зачистить, например, Костяную кобылу.

Не забывайте о грамотной реализации Зелья безумия, его лучше всего использовать для захвата способов добора: **Собиратель сокровищ**, **Маг крови Талнос**, **Служитель боли**. С помощью Дракониды-шпиона читайте руку оппонента, это проще делать при условии, что у **Казакус Жреца** по одной копии всех его инструментов. Увидев в раскопке Дракониды-шпиона условное **Слово Тьмы: Смерть** вы точно будете уверены, что в руке у Жреца сейчас его нет. Исключением является ситуация, когда **Казакус Жрец** раскапывает дополнительную копию заклинания с помощью Темных видений.



Идеальная стартовая рука против Жреца – ранний способ добора + два мощнейших дракона для средней стадии игры.

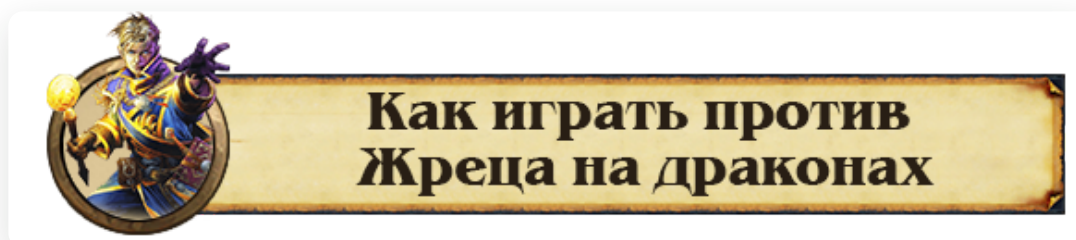
Поединок с Биг Жрецом во многом схож, вам тоже нужно делать ставку на угрозы с 4 единицами здоровья, вам тоже важно **Зелье безумия** (чтобы украсть 1/1 копию, призванную Барнсом), вам тоже очень поможет **Драконид-шпион**. Ключевое заклинание для вас – **Слово Тьмы: Смерть**, вам нужно как можно больше этих заклинаний, если вы планируете убрать все угрозы оппонента со стола. Можно, впрочем, выбрать и более агрессивную тактику, но это рискованно. Обратите внимание на связку **Гномозелье+Слово Тьмы: Ужас** – это чуть ли не единственный способ Биг Жреца убрать угрозы с 4 единицами здоровья с вашего стола.



## Чернокнижник

Играть с Зоолоком может быть трудно, так как эта агрессивная колода способна переиграть вас по выгоде из-за Жизнеотвода. Его ресурсы буквально никогда не кончатся, так что вам нужно действовать чуть жаднее. Трудно совладать с крупными угрозами Чернокнижника, например, со Стражем Ужаса. Но самое проблематичное – Кровопийца Гул’дан. Старайтесь не доводить игру до стадии, когда Зоолок сможет легко разыграть эту карту. Если это все же случилось, важно иметь хоть какой-то ответ ([Зелье драконьего огня](#)).

Проблемы с рыцарем смерти будут и в матч-апе с Контроль Чернокнижником, здесь очень многое будет зависеть от сборки вашего оппонента. В принципе у вас есть возможность «пережадничать» Контроль Чернокнижника до какого-то момента, проблема лишь в том, что сила героя оппонента будет намного сильнее вашей. Как вариант – украсть рыцаря смерти врага и разыграть его самостоятельно. Едва ли вы призовете демонов, но вот новая сила героя очень поможет совершать выгодные ходы.



Жрец на драконах, конечно же, не самый частый гость в нынешней мете, однако встретить его вы все же можете, так что знать о его уязвимых сторонах, особенностях матч-апа с ним и подобном – полезно.

Начать следует с лучших колод, которыми победить Жреца на драконах проще всего. Первая – Квест Маг (подробный гайд на Квест Мага вы найдете [здесь](#)). Андуин просто не такой быстрый и расторопный, чтобы продавить Квест Мага быстрее, чем тот соберет свою комбинацию и реализует ее. Конечно, на Вестников рока Жрец может отвечать более-менее стабильно, но даже банальной приморозки стола хватит для того, чтобы Маг выиграл слишком много времени. Единственный реальный шанс Жреца на победу – раскопать что-то ценное с помощью Дракониды-шпиона (например, Ледяную глыбу), а вот быстро задавить опытного Квест Мага не получится практически никогда.

Второй архетип, хорошо играющий со Жрецом на драконах, это Темпо Разбойник (подробный гайд на Темпо Разбойника вы найдете [здесь](#)). Этому нет каких-то специфичных причин, просто Темпо Разбойник – король нынешней меты, он невероятно силен против почти любого противника, и Жрец на драконах не исключение. Ему трудно совладать с высоким темпом Валиры, трудно закрепиться на столе неповоротливыми и тяжелыми существами. Не хватает и защитных механик, так что оппонент

беспрепятственно сможет наносить все больше и больше урона каждый ход и существами, и оружием, и рывками, пока Жрец на драконах наконец-то не признает поражение.

Выигрывать Жреца можно, конечно же, не только двумя этими колодами, но и многими другими с тем или иным успехом. Далее вы увидите несколько советов о том, как вести себя в игр, встретив Жреца на драконах, актуальных для всех или почти всех колод в Hearthstone.



Хорошо изучите вашу колоду, поскольку Жрец будет активным образом «воровать» из нее карты Драконидом-шпионом (а точнее не воровать, а брать в свою руку их копии). Что осталось в вашей колоде? Есть ли там такие карты, которые доставят особенные проблемы вам или сами по себе, или в комбинации с инструментами Жреца на драконах?



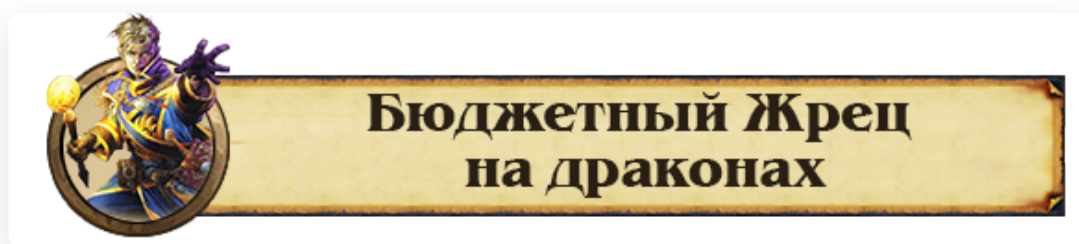
Всегда помните о **Зелье драконьего огня**, это заклинание не наносит урон драконам как вашим, так и вражеским. Так вы можете и обыгрывать этот АоЕ ремувал, выставив на стол наряду с обычными угрозами и дракона, так и не давать Жрецу использовать его заклинание на максимум, убивая в первую очередь его угрозы-драконов.



Все или почти все нынешние Жрецы на драконах берут в сборку комбинацию (**Божественный дух** + **Внутренний огонь**) будьте готовы к тому, что однажды противник попытается убить вас за один ход существом с огромным количеством здоровья или атаки. Защищайтесь от этого, убирая со стола все крупные угрозы с большим количеством здоровье, а также с помощью провокаторов. Неплохо иметь какой-то ультимативный ремувал в руке, способный убрать со стола угрозу Жреца с огромным запасом здоровья.



Жрец на драконах способен очень выгодно размениваться с вашими существами, если он впереди по темпу и количеству существ на столе. Для этого у него есть и баффы здоровья, и исцеляющие эффекты. Поэтому, если вы отстаете, особого смысла ставить мелкие легко убиваемые угрозы нет, Жрец ничего не потеряет, разменявшись с ними, а вы выиграете разве что чуть-чуть времени, но потеряете ключевые карты. Старайтесь не оказываться позади Жреца на драконах, не давайте ему возможности диктовать свои условия и навязывать вам размены. Без стола и его сила героя, и баффы достаточно слабы. Если же стол потерян, рассчитывайте какой-то сильный темповый ход, в который вы кардинально перевернете игровую ситуацию.



Полностью бюджетная колода данного архетипа, к сожалению, невозможна, поскольку несколько ключевых карт – эпического качества или из приключения Вечеринка в Каражане. Однако, приятно то, что у Жреца на драконах нет ключевых легендарных

карт, а «эпиков» нужно не так уж и много, да и они универсальны. **Зелье драконьего огня** и **Темные видения** – сильнейшие карты класса в целом, так что их можно использовать и в других архетипах класса. **Доисторический дракон** – общее универсальное существо, которому тоже найдется применение в других колодах.

Достойная почти бюджетная версия Жреца на драконах создана игроком Thijs, вы ее уже могли видеть ниже, но здесь она будет приведена снова. Стоит она совсем немного, особенно если у вас уже куплена Вечеринка в Каражане.

# Жрец на драконах от Thijs



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажми чтобы скопировать в буфер



## Заключение

Жрец на драконах, может быть, и не так популярен в реалиях нынешней меты, как [Кзакус Жрец](#) или Биг Жрец, однако это всё равно приятный, достойный и сильный архетип, с помощью которого можно подниматься по ранговой лестнице, а не только радоваться выбору необычной колоды и наслаждаться уникальным геймплеем. Главная сила героя данной статьи – выгодные матч-апы со многими лидерами данной меты, в особенности с [Кзакус Жрецом](#) и [Джейд Друидом](#). Если вы устали от гегемонии этих колод и хотите «наказать их», Жрец на драконах сделает это, как никто другой.

Спасибо за прочтение гайда и до скорых встреч!