

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Обновлено) Андед Жрец — безоговорочный лидер меты. Большой гайд по архетипу

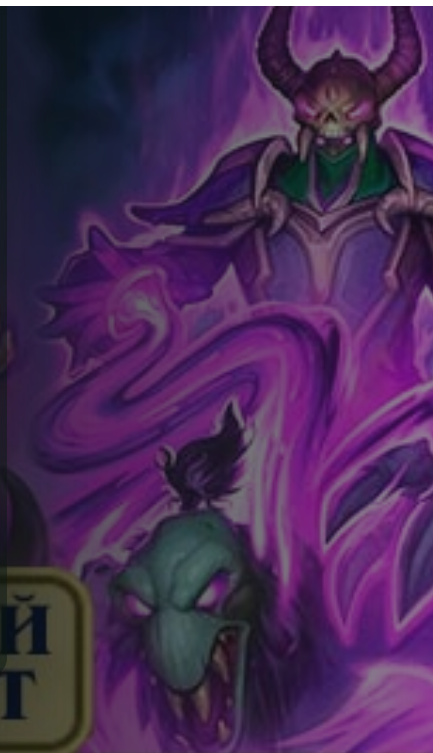
20.03.2023

Гайды

Марш Короля-лича

Андед Жрец — безоговорочный лидер меты. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Герой гайда — Андед Жрец или Жрец на нежити в мете Марша Короля-лича патча 25.6. После нерфа Рыцаря смерти и Эволв Шамана новым лидером ладдера стал Андед Жрец. Колода давно вырвалась в топы по популярности на всех рангах. Она же показывает и самый высокий процент побед.

Андед Жрец — необычная колода, собранная вокруг нежити и заклинаний школы Тьмы. Дека играет в агрессивном стиле и старается закончить партию в мидгейме с помощью существ на столе и взрывного урона. У Андед Жреца много мощных комбинаций на заспам стола, нанесение урона с существами и без них.






Еще одна особенность колоды — большая вариативность сборок. Декбилдеры уже нашли оптимальную сборку, хотя в ладдере все еще много разных вариаций архетипа.

Многие версии Андед Жреца отличаются целым рядом карт и даже играют в разных стилях. Так есть колоды с акцентом на воскрешение юнитов за 3 маны, а есть токен версии, нацеленные за заспам стола мелкими юнитами. Оба подхода работают, хотя Андед Жрец с синергиями воскрешения лучше.

Андед Жрец — очевидный претендент на нерфы. Хотя нерфов с Марше Короля-лича уже может и не быть вовсе. И до следующего обновления доминацию Андед Жреца уже вряд ли кто-то оспорит. Игроки активно ищут контрколоды и адаптируют другие сборки для борьбы с Андед Жрецом, но и Жрец может адаптироваться к новым условиям — потенциал у архетипа огромный.

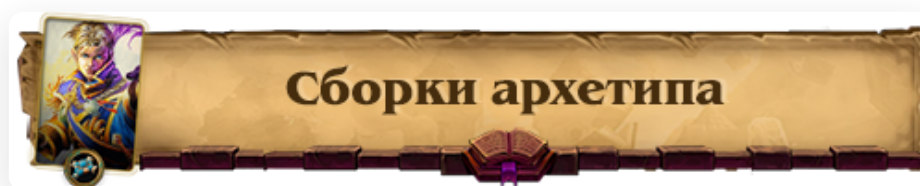
В большом гайде по Андед Жрецу разбираемся, как работает эта колода и как правильно за нее играть. Вы найдете топовые сборки Андед Приста и научитесь собирать собственные. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и матч-апы.

Обновили гайд 20 марта. Список изменений:

-  Дополнили вступление
-  Добавили новые колоды Андед Жреца и описание к ним
-  Дополнили раздел "Вопросы декбилдинга" и "Стратегия игры"
-  Изменили карты, нужные в стартовую руку против некоторых классов
-  Добавили описания новых матч-апов, дополнили старые.

### Разделы гайда:

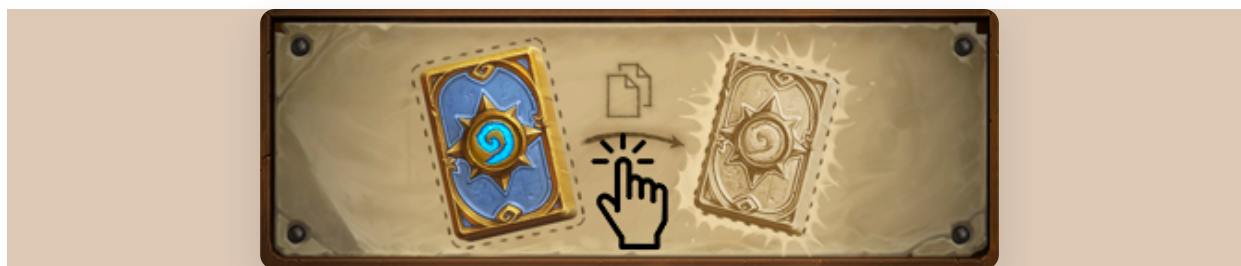
1. *Сборки архетипа*
2. *Вопросы декбилдинга*
3. *- Основа колоды*
4. *- Опциональные карты*
5. *- Как сделать колоду дешевле*
6. *Муллиган*
7. *Стратегия игры*
8. *- Как работает колода*
9. *- Особенности геймплея Резурект Жреца*
10. *Особенности геймплея Токен Жреца*
11. *Матч-апы*



Все колоды Андед Жреца можно разделить на две большие группы.

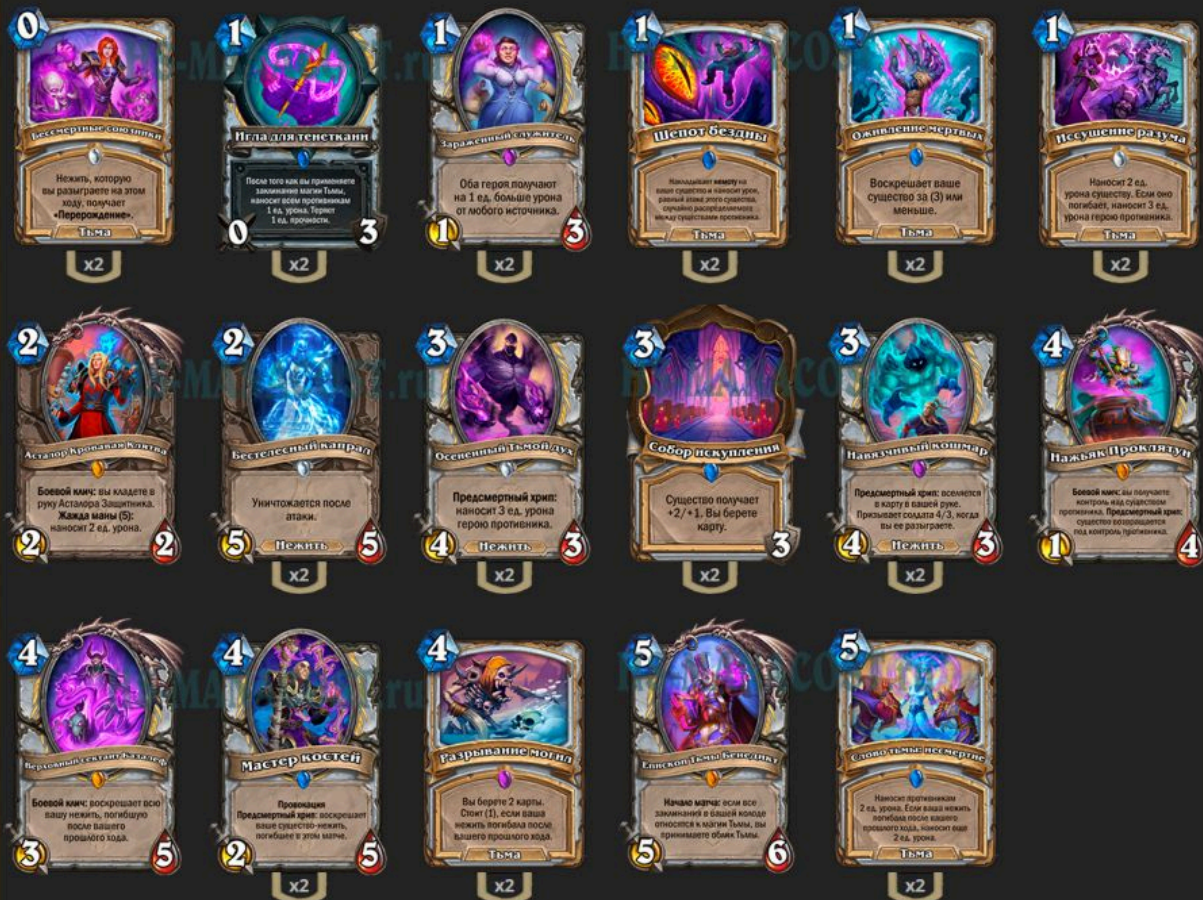
Первая группа — **Резурект Андед Жрецы**. Эти колоды полагаются на сильных существ за 2-3 маны и эффекты **Оживления мертвых** и **Мастера костей** в дополнение к **Верховному сектанту Базалефу**. Такие сборки сильно зависят от муллигана нужных карт и уверенного старта. Но если нужные комбинации заходят (а это случается часто), Резурект Андед Жреца мало что может остановить.

Вторая группа — **Токен Андед Жрецы**. Такие сборки берут больше мелких юнитов за 1-2 маны и отказываются от эффектов воскрешения. Зато у них появляются баффы, а часто и эффекты воровства. Токен Андед Жрецы хороши в зеркальных поединках и против других темповых оппонентов. Но при этом они все еще могут задавить и медленные колоды.



**Резурект Андед Жрец с Проклятуном**

## Андед Жрец



Такую сборку Резурект Андед Жреца можно назвать классической или близкой к классической. Здесь мало существ за 2-3 маны, но каждое очень сильное и отлично работает с синергиями воскрешения.

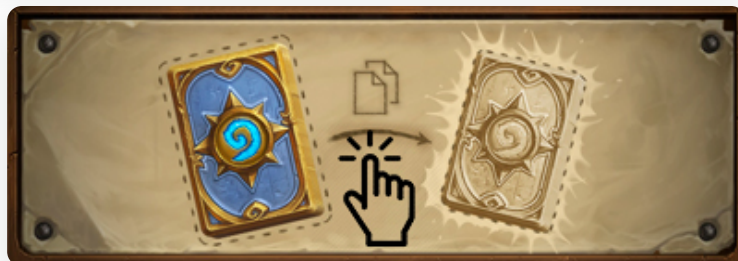
Такая колода может просесть по темпу в начале партии при встрече с агрессивными оппонентами, поэтому здесь появляется **Игла для тенеткани**.

- В этой версии похожий набор юнитов, но появляется новый способ отвоевать раннее преимущество противника — **Шепот бездны**. Лучшей целью для немоты станет **Бестелесный капрал**, но при необходимости можно выбрать и другие цели этого спелла.
- Еще одна опциональная карта здесь — **Асталор Кровавая Клятва**. Легендарка помогает выйти в мид- и лейтгейм, особенно хороша она против медленных противников и в случае, если Жрецу не зашел оптимальный старт.
- В дополнение в сборке есть **Собор искупления**. Универсальная и всегда полезная карта, хотя в Резурект версиях место для нее есть не всегда.

### **Резурект Андед Жрец с Асталором**

# Резурект Андед Жрец с Асталором












<p><b>0</b></p> <p>Иссасиринь-соло-штанг</p> <p>Нежить, которую вы разыграете на этом ходу, получает «Перерождение».</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p>Игла для тенеткани</p> <p>После того как вы примените заклинание магии Тьмы, наносит всем противникам 1 ед. урона. Топит 1 ед. ярости.</p> <p>0</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p>Зараженный аутрикс</p> <p>Оба героя получают на 1 ед. больше урона от любого источника.</p> <p>1</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p>Шепот бездны</p> <p>Возвращает ману на вашу сторону и наносит урон, равный атаке этого существа, случайным образом деленный между существами противника.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p>Оживление мертвых</p> <p>Воскрешает ваше существо за (3) или меньше.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p>Несущие ра-тула</p> <p>Наносит 2 ед. урона существу. Если оно погибает, наносит 3 ед. урона герою противника.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>
<p><b>2</b></p> <p>Асталор Кровавая Книга</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку Асталора Завитника. Жажда войны (5): наносит 2 ед. урона.</p> <p>2</p> <p>2</p>	<p><b>2</b></p> <p>Бестелесный напран</p> <p>Уничтожается после атаки.</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>Нежить</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p>Хрусткий зомби</p> <p>Предсмертный крик: если сейчас ход противника, он получает 3 ед. урона.</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>Нежить</p>	<p><b>3</b></p> <p>Осенний Тьмо-дух</p> <p>Предсмертный крик: наносит 3 ед. урона герою противника.</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>Нежить</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p>Собор искушения</p> <p>Существо получает +2/+1. Вы берете карту.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p>Навязчивый кошмар</p> <p>Предсмертный крик: осмелеет в руку в вашей руке. Прикладывает 4/3, когда вы ее разыграете.</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>Нежить</p> <p>x2</p>
<p><b>4</b></p> <p>Исторический аутрикс Фазан-Ф</p> <p>Боевой клич: воскрешает всю вашу нежить, погибшую после вашего прошлого хода.</p> <p>3</p> <p>5</p>	<p><b>4</b></p> <p>Мастер костей</p> <p>Проклятие: Предсмертный крик: воскрешает ваше существо-нежить, погибшее в этом матче.</p> <p>2</p> <p>5</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p>Разрывание могил</p> <p>Вы берете 2 карты. Стоит (1), если ваша нежить погибла после вашего прошлого хода.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p>Епископ Тьмы-бессилие</p> <p>Начало матча: если все заклинания в вашей колоде относятся к магии Тьмы, вы получаете обряд Тьмы.</p> <p>5</p> <p>6</p>	<p><b>5</b></p> <p>Слово тьмы: не-мертве</p> <p>Наносит противнику 2 ед. урона. Если ваша нежить погибла после вашего прошлого хода, наносит еще 2 ед. урона.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	




Похожая версия, но без **Нажьяка Проклятуна**. Легендарку можно не крафтить, если ее нет в коллекции карт. Значительно слабее такой Андед Жрец не станет.


### Токен Андед Жрец

## Токен Андед Жрец


 <p>Иссушение сознания Нежить, которую вы разыгрываете на этом ходу, получает «Перерождение». Тьма x2</p>	 <p>Зараженный душитель Оба героя получают на 1 ед. больше урона от любого источника. 1   3 x2</p>	 <p>Телеспатка Боевой клич: вы кладете в руку колоду карты из колоды противника. 1   1 x2</p>	 <p>Рукотворец Когда вы призываете нежить, она получает +1 к атаке. 1   2 x2</p>	 <p>Гипнос яйцо Предсмертный хрип: призывает курцуну-нежить 3/3. 0   2 x2</p>	 <p>Башина Предсмертный хрип: ваша случайная нежить получает +2/+1. 2   1 x2</p>
 <p>Иссушение разума Наносит 2 ед. урона существу. Если оно погибает, наносит 3 ед. урона герою противника. Тьма x2</p>	 <p>Сумеречный обманщик Боевой клич: если любой герой получил урон на этом ходу, вы берете заклинание Тьмы. 2   3 x2</p>	 <p>Пожиратель разума Предсмертный хрип: вы кладете в руку колоду карты из колоды противника. 2   2 x2</p>	 <p>Осенний Тьмодух Предсмертный хрип: наносит 3 ед. урона герою противника. 3   3 x2</p>	 <p>Собор искупления Существо получает +2/+1. Вы берете карту. 3   3 x2</p>	 <p>Иссушение души Боевой клич: воскрешает всю вашу нежить, погибшую после вашего хода. 4   5 x2</p>
 <p>Разрывание могил Вы берете 2 карты. Слот (1), если ваша нежить погибла после вашего прошлого хода. Тьма x2</p>	 <p>Гниющий некромант Боевой клич: умов. Если это нежить, вы наносите 5 ед. урона герою противника. 5   4 x2</p>	 <p>Епископ Тьмы Бенедикт Начало матча: если все заклинания в вашей колоде опущены в колоду Тьмы, вы принимаете обман Тьмы. 5   6 x2</p>	 <p>Слово Тьмы: несмерть Наносит противнику 2 ед. урона. Если ваша нежить погибла после вашего прошлого хода, наносит еще 2 ед. урона. Тьма x2</p>		



MANACOST  
kolodahearthstone.ru



5960





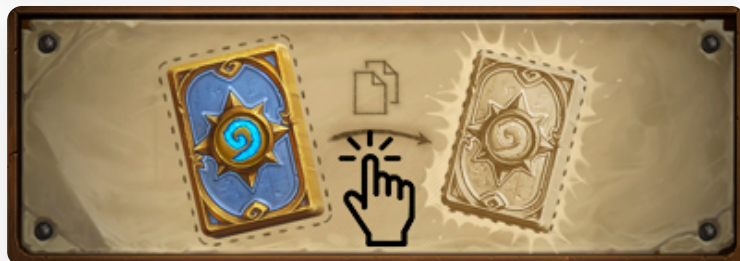
Токен Андед Жрец отказывается от [Оживления мертвых](#) и [Мастера костей](#), а также от многих существ за 3 маны, чтобы сделать сборку более темповой и агрессивной. Такие версии больше похожи на классические агро колоды. Тут **больше первых-вторых дропов**, с которыми можно уверенно начать партию. В результате Жрец чаще будет давить в начале, а значит и реализовывать [Зараженного служителя](#) и [Бессмертных союзников](#). В таких сборках всегда есть и баффы для стола — [Собор искупления](#), [Рукотворец](#).

Эта версия примечательна, потому что в ней появляются [Телепатка](#) и [Пожиратель разума](#) — синергии воровства. Они особенно хороши в зеркальных поединках, хотя помогут и во всех остальных. Оба юнита — нежить, так что они будут отлично работать с другими картами.

---

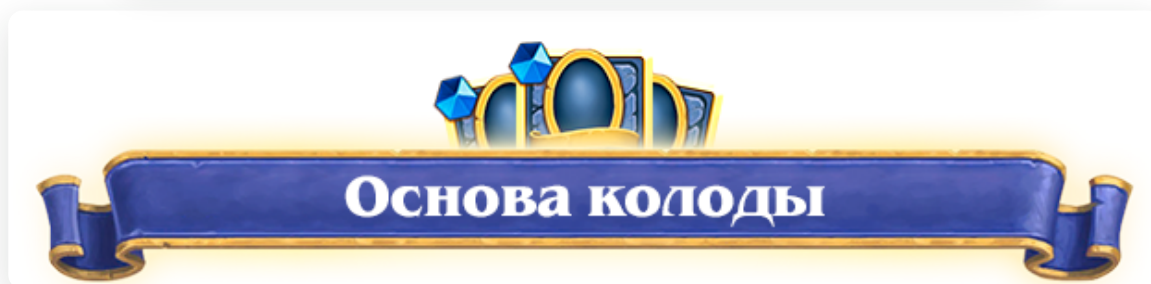
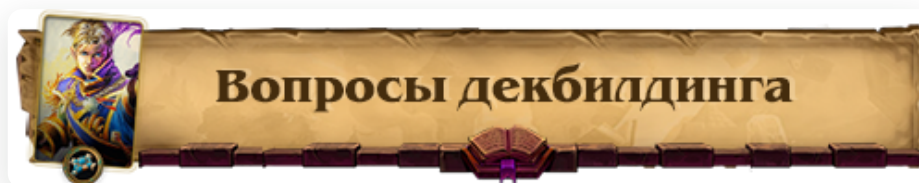
**Токен Андед Жрец**

# Токен Андед Жрец



Эта версия Андед Жреца берет другой набор юнитов за 1-2 маны. Здесь появляются **Маг крови Талнос** и **Слияние из глубин**. Кроме этого в сборке есть одна копия **Иглы для тенеткани** — на случай, если противник все-таки захватит стол.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Андед Жреца только 18 карт в основе — их используют и Резурект Андед Жрецы, и Токен Андед Жрецы.

Все эти карты станут обязательными для любого Андед Жреца. Исключения — **Собор искупления** и **Гниющий некромант**, которые иногда исключают из сборок Резурект Приста и Токен Андед Приста.

## Основа колоды (18 из 30)



Вы должны дополнить основу колоды 12 картами. Для начала нужно определить, какой версией вы будете играть — Резурект или Токен. Так вы уже заполните значительную часть колоды. И после дело останется за несколькими опциональными картами.

Опциональные и технические карты

## Оptionальные карты Резурект Жреца



Среди карт Резурект Жреца есть как обязательные для этого архетипа, так и нет. Обязательными станут **Оживление мертвых**, **Бестелесный капрал**, **Хрусткий зомби**, **Навязчивый кошмар** и **Мастер костей**. Берите их обязательно, если используете Резурект Андед Жреца.

Далее обсудим карты, которые можно взять, а можно исключить.

**Шепот бездны** — отличный способ совершить темповый переворот и вернуться в игру в начале партии и в мидгейме. Особенно этот spell полезен против агро колод и других Андед Жрецов. Топовой целью для **Шепота бездны** станет **Бестелесный капрал**, хотя наложить немоту можно и на существ с полезными эффектами, если зачистка стола важнее.

**Игла для тенеткани** — у Андед Жреца не так много заклинаний в принципе, так что быстро реализовать это оружие не получится. Хотя руки бывают разными: порой вы сможете за ход реализовать **Иглу для тенеткани** и зачистить стол противника. Оружие в первую очередь помогает вернуться в игру против темповых колод, хотя оно что-то сделает даже в медленных поединках.

**Асталор Кровавая Клятва** — медленная карта, которая никак не синергирует с другими существами или заклинаниями. Но это и источник взрывного урона, и брони, а еще хороший план на мид- и лейтгейм, если партия затягивается. Брать Асталора или нет — зависит больше от предпочтений игроков и других доступных карт. Андед Жрец хорош и с ним, и без него.

**Осколок Бездны** — универсальное заклинание, которым можно чистить стол и наносить взрывной урон герою противника в зависимости от ситуации. Эффект похищения жизни особенно полезен в темповых поединках, где здоровье вашего героя особенно важно. Это хорошая карта для зеркальных поединков.

## Оptionальные карты Token Жреца



В этом списке карт много опций, которые Token Андед Жрец использует всегда. Вы не обойдетесь без **Гнилого яйца**, **Рукотворца**, **Банши** и **Пожирателя разума**. Другие карты в списке опциональные. Кроме этого в сборки Token Андед Жреца порой попадают и опциональные карты Резурект Приста, о которых мы говорили ниже.

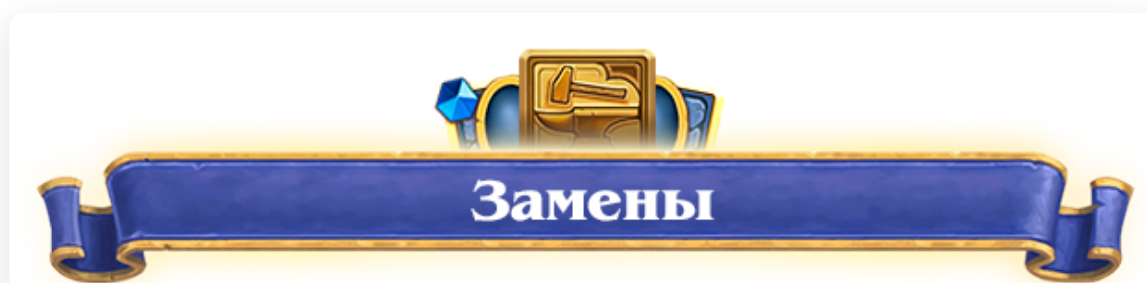
**Телепатка** — самостоятельно этот первый дроп сделает немного. Это не идеальная карта для муллигана или для боя. Но зато это нежить, так что на нее сработают все андед синергии. Боевой клич особенно хорош в зеркальных поединках (ради которых **Телепатку** и берут), но может помочь и во всех других матч-апах.

**Слияние из глубин** — берут в сборки для того, чтобы раскопать дополнительную нежить. Неплохая карта сама по себе, хотя и совсем не обязательная для Token Андед Жреца. Часто этому второму дропу не хватает места в сборках.

**Сумеречный обманщик** — это не нежить, так что этот второй дроп появляется достаточно редко. Эффект у **Сумеречного обманщика** тоже не гарантированный, а без добора использовать эту карту стоит редко. Он лучше показывает себя в медленных матч-апах, а в темповых часто бывает слаб.

**Менее популярные опциональные карты:** **Любовь к тени**, **Маг крови Талнос**, **Прокаженный из Братства**, **Теневой упырь**, **Амулет бессмертия**, **Бальзамировщик драккари**, **Кража личности**, **Нерубский визирь**, **Яростень Плети**, **Каннибализм**, **Нажьяк Проклятун**, **Неупокоенная послушница**, **Треснувшая горгулья**, **Зирелла Благочестивая** и другие.

[к оглавлению](#)



Андед Жрец — средняя по стоимости колода. Тут есть несколько эпических и легендарных карт, хотя много и недорогих обычных и редких.

К сожалению, ни Резурект Андед Жреца, ни Token Андед Жреца **нельзя сделать хоть сколько-то дешевле**. Все эпика и легендарки обязательны и для той, и для другой

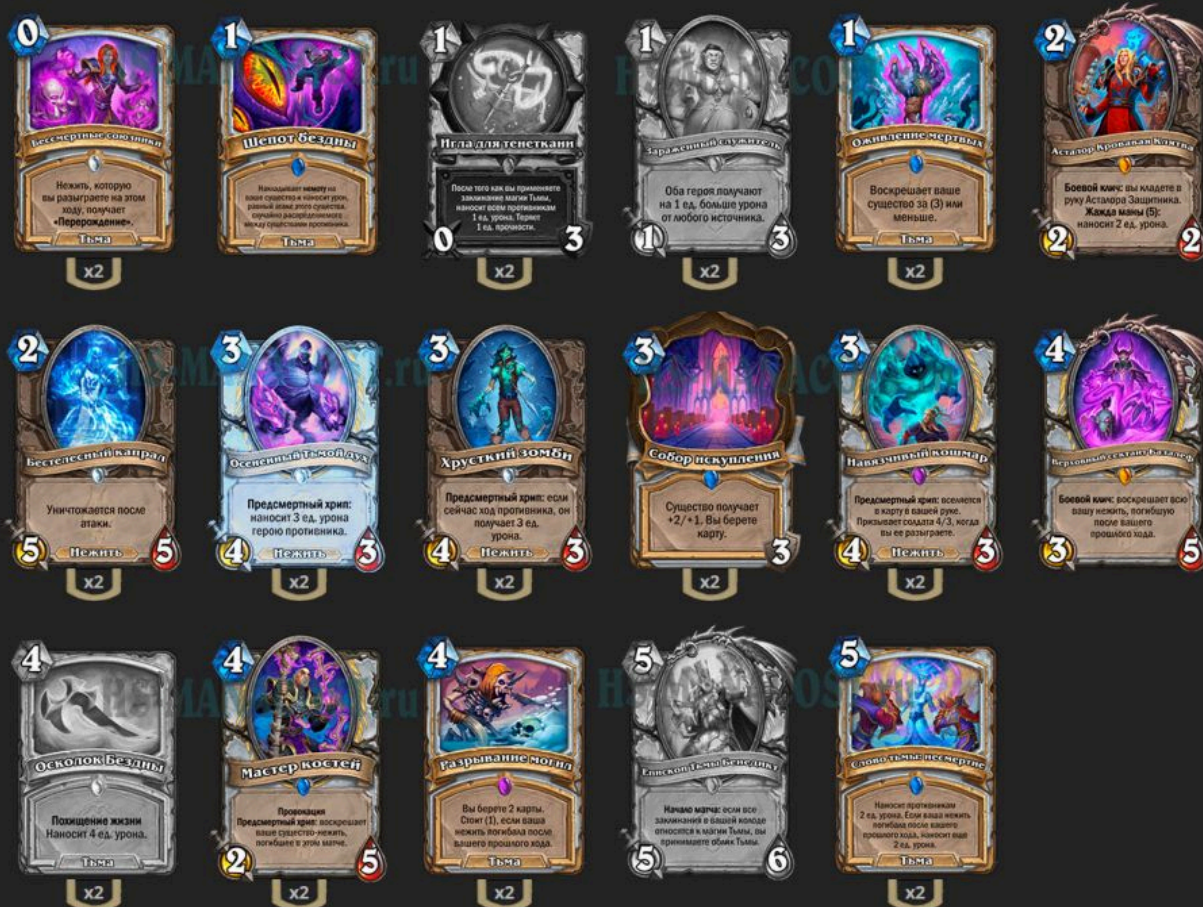
версии. Убрать хоть какие-то из них — значит или слишком сильно ослабить архетип, или даже вовсе лишит его основной идеи.

Вы можете выбрать сборку без [Асталора Кровавая Клятва](#) и других необязательных эпиков и легендарок. Помимо этого можно собрать Токен Андед Жреца, который чуть дешевле Резурект Приста, хотя разница невелика.

---

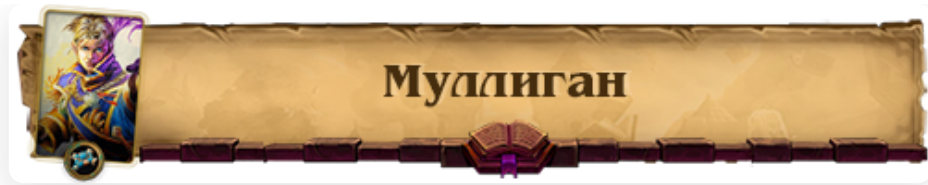
Собирая Андед Жреца, обратите внимание на то, что в конце марта или в начале апреля случится **ротация Стандартного режима**. В результате в Вольный уйдут карты Закаленных Степями, Сплоченных Штурмградом и Разделенных Альтераком. Вот что потеряет Андед Жрец с ротацией.

## Андед Жрец



Ключевые синергии нежити останутся, но в Вольный уйдет **Епископ Тьмы Бенедикт**. Это важная карта для колоды, без которой архетип как минимум серьезно преобразится, а возможно и вовсе исчезнет из меты.

[к оглавлению](#)



Муллиган Андед Жреца во многом зависит от сборки, которую вы выбрали — Резурект или Токен. В любом случае выбор карт в стартовую руку очень важен и часто определит исход партии, так что к этому вопросу нужно отнестись внимательно.

В первую очередь мы разберем муллиган Резурект Андед Жреца, потому что он сложнее, да и сборка выглядит чуть сильнее. Но и о муллигане Токен версии поговорим ниже.

**Оставлять  
всегда**



**С очень  
хорошей  
рукой**



**С существом  
за 2-3 маны**



**Против агро**



**Бестелесный капрал** — оставляйте всегда. Две копии нужны только с Монеткой.



**Зараженный слугитель** — оставляйте всегда одну копию этого первого дропа. Сбрасывайте только при наличии комбинации **Оживление мертвых** + существо за 2-3 маны.



**Осенний Тьмой дух** или **Навязчивый кошмар** — в любом матч-апе нужно оставить одну копию какого-то из этих юнитов. Вторые копии можно оставить только с Монеткой. Если есть и **Осенний Тьмой дух**, и **Навязчивый кошмар**, чаще всего предпочтение отдают **Осеннему Тьмой духу**.

- 
**Разрывание могил** — оставляйте при наличии существа нежити за 2-3 маны. Вторую копию всегда сбрасывайте.
- 
**Верховный сектант Базалеф** — оставляйте только с очень хорошей рукой, например с Бестелесным капралом и Осененным Тьмой духом или с парой существ за 3 маны (любых).
- 
**Оживление мертвых** — оставляйте всегда, если в руке есть любой юнит за 2-3 маны (оставляйте и это существо тоже).
- 
**Бессмертные союзники** — оставляйте всегда, если в руке есть любой юнит за 2-3 маны (оставляйте и это существо тоже).
- 
**Шепот бездны** — оставляйте при наличии Бестелесного капрала в любом матче, где вы ожидаете раннюю борьбу за стол.
- 
**Хрусткий зомби** — оставляйте в руке только при наличии Бессмертных союзников или Оживления мертвых.
- 
**Собор искупления** — оставляйте с хорошей рукой против Друидов и Магов в одном экземпляре.



- **Рыцарь смерти:** Зараженный служитель, Бестелесный капрал, Осененный Тьмой дух. С существом за 2-3 маны — Бессмертные союзники, Оживление мертвых. С хорошей рукой — Оживление мертвых, Верховный сектант Базалеф.
- **Охотник на демонов:** Зараженный служитель, Бестелесный капрал, Осененный Тьмой дух. С существом за 2-3 маны — Бессмертные союзники, Оживление мертвых. С хорошей рукой — Оживление мертвых.
- **Воин:** Зараженный служитель, Бестелесный капрал, Осененный Тьмой дух. С существом за 2-3 маны — Бессмертные союзники, Оживление мертвых. С хорошей рукой — Оживление мертвых, Верховный сектант Базалеф, Шепот бездны, Игла для тенеткани.
- **Паладин:** Зараженный служитель, Бестелесный капрал, Осененный Тьмой дух, Навязчивый кошмар. С существом за 2-3 маны — Бессмертные союзники, Оживление мертвых. С хорошей рукой — Оживление мертвых, Игла для тенеткани.
- **Охотник:** Зараженный служитель, Бестелесный капрал, Осененный Тьмой дух. С существом за 2-3 маны — Бессмертные союзники, Оживление мертвых. С хорошей рукой — Оживление мертвых, Верховный сектант Базалеф, Шепот бездны.
- **Друид:** Зараженный служитель, Бестелесный капрал, Осененный Тьмой дух, Навязчивый кошмар. С существом за 2-3 маны — Бессмертные союзники, Оживление

мертвых. С хорошей рукой — Оживление мертвых, Верховный сектант Базалеф, Собор искупления.

- **Разбойник:** Зараженный служитель, Бестелесный капрал, Осененный Тьмой дух, Навязчивый кошмар. С существом за 2-3 маны — Бессмертные союзники, Оживление мертвых. С хорошей рукой — Оживление мертвых, Шепот бездны.
- **Шаман:** Зараженный служитель, Бестелесный капрал, Осененный Тьмой дух, Навязчивый кошмар. С существом за 2-3 маны — Бессмертные союзники, Оживление мертвых. С хорошей рукой — Оживление мертвых, Верховный сектант Базалеф, Шепот бездны.
- **Маг:** Зараженный служитель, Бестелесный капрал, Осененный Тьмой дух, Хрусткий зомби. С существом за 2-3 маны — Бессмертные союзники, Оживление мертвых. С хорошей рукой — Оживление мертвых, Шепот бездны, Собор искупления.
- **Жрец:** Зараженный служитель, Бестелесный капрал, Осененный Тьмой дух, Навязчивый кошмар. С существом за 2-3 маны — Бессмертные союзники, Оживление мертвых. С хорошей рукой — Оживление мертвых, Верховный сектант Базалеф, Шепот бездны.
- **Чернокнижник:** Зараженный служитель, Бестелесный капрал, Осененный Тьмой дух, Хрусткий зомби. С существом за 2-3 маны — Бессмертные союзники, Оживление мертвых. С хорошей рукой — Оживление мертвых, Игла для тенеткани.



**Муллиган Токен Андед Жреца** куда больше напоминает классическую агро колоду.

Вашим главным приоритетом станет **поиск первого хода** — первого дропа или комбинации двух первых дропов с Монеткой.

Если первый ход есть, ищите **хороший второй ход** (два первых дропа, второй друп или третий друп с Монеткой).

Далее по тому же принципу с **третьим ходом**.

**Собор искупления** и **Бессмертные союзники** — исключения. По одной копии этих карт можно оставлять практически всегда, но лучше не вместе.

## Оставляя всегда



## С хорошей рукой



[К оглавлению](#)



### Как работает колода

- Андед Жрец — колода, построенная вокруг двух синергий. Первая — существа-нежить. Вторая — заклинания Тьмы. Эти синергии почти не работают друг с другом напрямую, но обе подталкивают Жреца к агрессивному стилю игры. Андед Жрец играет быстро, наносит огромный урон со стола и с руки. Вы сможете быстро генерировать большие характеристики на столе, баффать существ и добивать противника даже без существ на игровом поле. У Жреца много источников урона по оппоненту — в том числе сила героя на 2 урона с [Епископа Тьмы Бенедикта](#). А еще у Андед Жреца есть массовые зачистки — [Игла для тенеткани](#) и [Слово тьмы: несмертие](#).


В результате Андед Жрец стал топовой колодой меты, которую мало кто может стабильно переиграть. У героя гайда отличное распределение матч-апов и практически нет слабых сторон. По статистике Жрец играет в плюс с Чистым Паладином, Рыцарями смерти, Разбойниками, Друидами, Чернокнижниками и Охотниками на демонов. Трудности могут доставить немногочисленные и редкие деки — Контроль Жрец, Анхоли ДК, Агро Маг. Пока что всё это неметовые архетипы, которые вы встретите очень редко.



- Для начала разберемся с **синергиями заклинаний Тьмы**. Андед Жрец берет несколько карт старого Шадоу Жреца. Самая важная — Епископ Тьмы Бенедик, которая изменяет силу героя Приста. Так у вас появляется постоянный источник взрывного урона или способ размениваться с опасными угрозами противника. Жрец не играет силу героя каждый ход — особенно в начале партии. В это время куда важнее генерировать характеристики на столе.
- Чтобы **Епископ Тьмы Бенедикт** работал, в колоде используются только заклинания школы Тьмы. Любой Андед Жрец всегда берет **Слово тьмы: бессмертие**, **Разрывание могил**, **Иссушение разума** и **Бессмертных союзников**. Часто в сборках появляются **Оживление мертвых**, **Шепот бездны** и **Осколок Бездны**.

- В колодах Андед Жреца появляется **Игла для тенеткани**. Оружие, которое работает с заклинаниями Тьмы. В сумме оружие может прокнуть три раза, хотя у Жреца не всегда будет достаточно заклинаний для этого даже к мид- и лейтгейму. Оружие полезно хотя бы потому, что наносит в сумме 3 урона герою противника. В темповых матч-апах оно так же полезно и для зачисток стола. Сама по себе **Игла для тенеткани** редко зачистит игровое поле, но поможет с разменами, собьет божественные щиты или уберет самых мелких юнитов.



- Вторая **важная синергия в колоде** — **нежить**. Большинство существ в деке обладают тегом этой расы. Не страшно, что у некоторых юнитов этого тега нет: нужно только внимательно следить за эффектами, которые работают только с нежитью.
- Так много нежити в колоде Андед Жреца преимущественно из-за пяти карт — **Бессмертных союзников**, **Верховного сектанта Базалефа**, **Разрывания могил**, **Гниющего некроманта** и **Слова тьмы: несмертие**. Всё это ключевые карты в колоде, которые и сделают Андед Жреца сильной и даже имбалансной декой.
-  **Бессмертные союзники** — заклинание, с которым не стоит жадничать. Часто Жрец использует его уже на 2-4 ходах, чтобы призвать одного или нескольких юнитов с перерождением. По одному выгодно играть разве что юнитов с сильными предсмертными хрипами (*Осенний Тьмой дух*, *Навязчивый*

кошмар, Хрусткий зомби), а если это другие угрозы вроде Банши, Рукотворца, Телепатки или Пожирателя разума, лучше дождитесь хода, когда можно сыграть 2-3 таких юнита.

Обратите внимание, что Бессмертные союзники дают перерождение только разыгранным, но не призванным существам. Значит, эффекты воскрешения или призыва юнитов не будут работать с этим заклинанием.

-  **Верховный сектант Базалеф** – откровенно имбалансная карта, которую Blizzard баффнула несколько патчей назад, чтобы сделать Жреца конкурентоспособным. Этот четвертый дроп ценен из-за своего боевого клича, который воскрешает погибшую нежить. Учитывается и последний ход вашего противника, и ваш текущий ход. Значит, вы можете легко воскресить 3-4 юнита с этой легендаркой. Но даже воскрешение одного существа уже даст огромное преимущество по темпу.  
Если Верховный сектант Базалеф заходит Жрецу к 4-5 ходам, часто партия заканчивается в его пользу.
-  **Разрывание могил** – еще одна карта, которая активируется от смерти нежити в последний ход противника или ваш текущий. Удешевить spell до 1 маны просто, и только так Жрец его и играет практически всегда.
-  **Гниющий некромант** – этот четвертый дроп лучше проявит себя в сборках Токен Андед Жреца, потому что у него попросту больше нежити в колоде. Но и Резурект Андед Присты тоже используют эту карту – шансы на улов нежити приличные.  
Жрец почти всегда ловит нежить со дна колоды, чтобы нанести 5 урона вражескому герою. В редких ситуациях будут случаи, когда выгоднее положить наверх колоды другую карту. Но будут и ситуации, когда нежити в конце колоды просто не будет.
-  **Слово тьмы: несмертие** – очень сильное и универсальное заклинание. Это и источник 4 урона по герою противника, и сильная зачистка стола, с которой можно вернуться в игру. Как и другие карты с подобным эффектом, почти всегда spell нужно играть только в усиленной форме после смерти нежити в ход врага или ваш.



- Отдельно отметим **источники взрывного урона**, которые есть во всех и в некоторых колодах Андед Жреца. Чаще всего Прист старается закончить партию со стола, но это получается не всегда. Тем более Жрец часто играет достаточно агрессивно, то есть не заморачивается о разменах. Поэтому стол ему потерять проще, чем, например Фрост или Анхоли ДК.
- Взрывной урон у Андед Жреца есть с силы героя, **Иссушения разума** и **Слова тьмы: бессмертие**. Всё это можно использовать и для зачистки стола, а можно исключительно для нанесения урона герою противника. **Иссушение разума** можно сыграть без эффекта на 3 урона герою противника только в начале игры, если это поможет в борьбе за стол. Но и на этих этапах всегда лучше добить вражеского юнита именно этим спеллом.



- В зависимости от сборки у Андед Жреца могут быть и другие источники взрывного урона — [Игла для тенетки](#), [Осененный Тьмой дух](#), [Хрусткий зомби](#), [Осколок Бездны](#), [Гниющий некромант](#) и другие.
- Отдельного упоминания заслуживает [Зараженный служитель](#). Этот первый дроп играют в темп только на первый ход, если нет юнита лучше. В мид- и лейтгейме же [Зараженного служителя](#) ставят на стол только при доминации Жреца — перед тем, как он нанесет урон по герою противника с нескольких источников: юнитов, заклинаний, оружия, силы героя и т.д. Учитывайте, что [Зараженный служитель](#) увеличивает урон и по вам — это особенно важно в матч-апах с другими Андед Жрецами и Фрост ДК, где часто идет гонка "кто кого быстрее убьет".

- Выше мы уже упоминали **размены с вражескими юнитами**. Андед Жрец как агрессивная колода старается эти размены не совершать. По крайней мере в идеальных ситуациях Жрец этого не делает, а атакует по герою противника всеми способами.
- Чаще всего необходимость в разменах у вас будет в агрессивных матч-апах — с другими Жрецами, Чистыми Паладинами, Фрост Рыцарями смерти, Агро Магами и Бесолоками. Это особенно актуально в начале партии, пока идет стадия активной борьбы за игровое поле.
- Жрец всегда хочет размениваться своими юнитами с вражескими, если это активирует эффект воскрешения **Верховного сектанта Базалефа**, **Оживления мертвых** или **Мастера костей**. Другое условие — активация **Слова тьмы: неслертие** или **Разрывания могил**.
- Если эффекты воскрешения и других заклинаний активировать не нужно, старайтесь размениваться не существами, а другими источниками: силой героя, **Иссушением разума**, **Иглой для тенетками**, **Осколком Бездны** и **Словом тьмы: неслертие**. В редких ситуациях Андед Жрец хочет атаковать своим существом по существу противника, если не для активации спелла в руке, воскрешения или в начале партии против темповой колоды.

[к оглавлению](#)



### Особенности геймплея Резурект Жреца

Резурект Андед Жрец использует дополнительные механики воскрешения, которые и станут его основным способом победы. В деке ограниченное количество существ за 1-3 маны из-за **Оживления мертвых** и **Мастера костей**.

**Главный способ победы** Резурект Андед Жреца — рано сыграть любых существ за 2-3 маны и после воскрешать их несколько раз. Поможет бафф перерождения от **Бессмертных союзников**, хотя он и не обязателен.

Из-за особенностей колоды Резурект Жрецу особенно важно провести правильный муллиган. Он ищет хотя бы одного юнита за 2-3 маны и эффекты воскрешения к нему. И на игре старается как можно быстрее реализовать эти комбинации.



Геймплей в таком стиле во многом зависит от того, какое существо вы найдете и сможете перерождать и воскрешать много раз. Проще всего с **Бестелесным капралом**, **Хрустким зомби** и **Осенним Тьмой духом**. Во всех случаях вы попросту атакуете вражеского героя и полагаетесь на свержагрессию со стола и потом с руки до самого завершения партии. Если же заходит **Навязчивый кошмар**, Жрец делает ставку на заспам стола 4/3 юнитами и игру со стола. Тут нужно учитывать наличие массовых зачисток противника — особенно в матч-апах с Андед Жрецами, Блад ДК и Фрост ДК.

Поскольку Резурект Жрец в значительной степени опирается на **эффект воскрешения**, нужно отметить особенности этой механики. Чтобы воскресить юнита, нужно, чтобы он погиб на вашей половине стола. Смертью не считается превращение, замешивание в колоду или возвращение юнита в руку. Если юнит умер с эффектом немоты на нем, воскрешение всё еще призовет оригинальную копию со всеми изначальными свойствами.

В идеале в каждой партии помнить о том, какие юниты умерли на вашей половине и что вы можете воскресить. Нужно учитывать и особенности воскрешающих эффектов. **Оживление мертвых** может вернуть к жизни **Зараженного служителя**, что не очень хорошо в большинстве ситуаций. Лучше держать этот первый дроп в руке до реализации **Оживления мертвых**. **Мастер костей** вернет к жизни любую нежить: и **Бестелесного капрала**, и **Хрусткого зомби**, и **Навязчивый кошмар**, и **Осеннего Тьмой духа**, а еще **Гниющего некроманта** и всю другую нежить, например призванную с эффекта **Навязчивого кошмара**. **Верховный сектант Базалеф** тоже возвращает к жизни

нежить — обратите внимание, что у **Мастера костей** нет расы, так что его вернуть к жизни не получится.



**Стиль игры** Резурект Андед Жреца относительно медленный. Первые 1-2 хода Жрец проводит достаточно пассивно, что может быть критично в сверхагрессивных матч-апах (Токен Андед Жрец, Фрост ДК и другие). Поэтому в колодах часто есть **Игла для тенетки**, **Шепот бездны** и **Осколок Бездны** — дополнительные способы вернуться в игру, если что-то пойдет не так, в дополнение к привычному **Слову тьмы: несмертие**. **Шепот бездны** в идеале нужно сыграть на **Бестелесного капрала**, но если он не зашел, целью можно выбрать и юнита с предсмертным хрипом — лишь бы это помогло вам вернуться в игру.

[к оглавлению](#)



### Особенности геймплея Токен Жреца

Токен Андед Жрец — куда более традиционная агрессивная колода без сложных комбинаций с воскрешением и путями перехвата инициативы. С одной стороны, эта простота полезна — колода становится общедоступной и понятной, ее можно порекомендовать новичкам. С другой стороны, у Токен Приста нет возможности захайроллить себе победу с идеальным заходом карт, как это может сделать Резурект Жрец. Лучший заход карт Токен Жреца всё еще крайне силен и часто принесет победу, но по потенциалу он не сравним с Резурект Пристом.

Токен Андед Жрец **спамит стол мелкими юнитами с первого хода**. Сами по себе они не всегда наносят так уж много урона: тут на помощь придет [Зараженный слугитель](#), которого можно играть раньше и увереннее, чем это делает Резурект Прист. В целом возрастает роль баффов: и [Рукотворца](#), и [Собора искупления](#), и Башни. Все эти не обязательно большие баффы в конечном итоге часто становятся разницей между победой и поражением Андед Жреца.



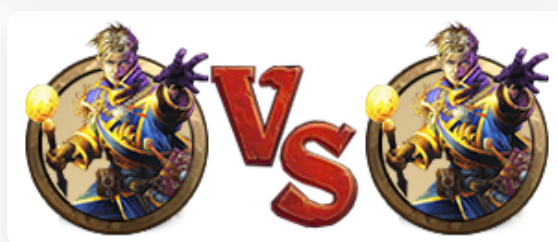
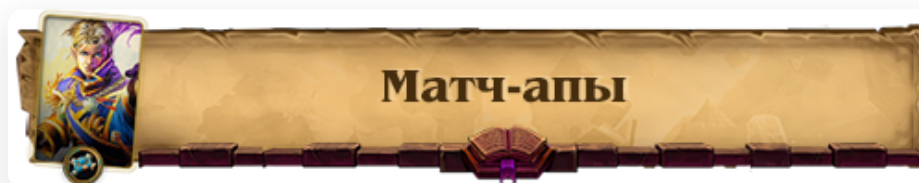
Как и во многих других агрессивных деках, ключевую роль в начале партии сыграет Гнилое яйцо. Если Жрец уже поставил его без бонусов к атаке, разбить этого юнита может быть сложно. Но не стоит тратить на это свои ресурсы вроде силы героя или **Иссушения разума** — если только не для активации эффекта другой сильной карты.

В мид- и лейтгейме Token Жрец тоже полагается на взрывной урон. Хотя из-за большого количества добора он может продолжить давление со стола мелкими и средними юнитами.



У Token Андед Жрецов часто есть несколько карт с **синергиями воровства**. Почти всегда берут **Пожирателя разума**, порой появляется и **Телепатка**. Не сказать, что это ключевые и очень важные карты для колоды, но приятные. Это нежить, которую можно воскрешать **Верховным сектантом Базалефом** или баффать рядом способов. Украденные карты особенно хороши в зеркальном матч-апе, хотя могут пригодиться и в других поединках. Тут многое зависит от удачи. В любом случае воровство карт делает геймплей Token Андед Жреца разнообразнее и интереснее.

[к оглавлению](#)

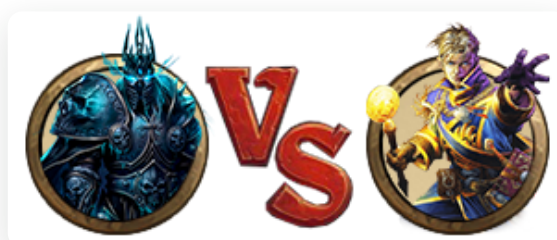


- #### Андед Жрец

В зеркальном матч-апе важно, какой сборкой играете вы и противник. Обычно у Резурект Жреца будет небольшое преимущество над Token версией, если первому зайдет **Шепот бездны** — ключевая и темповая зачистка стола.

Уделяйте внимание ранним разменам в этом поединке, если речь идет о 1-2 дропах. Существо за 3 маны с опасными предсмертными хрипами выгодно разменивать не всегда. Часто вы можете проигнорировать вражеского юнита за 3 маны и сыграть своего — противник может с ним размениваться, а может переходить в агрессию. С 3-4 маны разменивайтесь существами только ради активации эффектов воскрешения. Чистить вражеский стол можно силой героя, **Осколом Бездны**, **Иссушением разума** и ключевым **Словом тьмы: несмертие**. Последнее заклинание особенно важно: если ситуация равная к 5 ходу, часто победит тот Жрец, который найдет это заклинание и сыграет его. Обыграть массовую зачистку сложно: у Жреца мало юнитов с 5+ здоровья. Но спасти может **Собор искупления**.

Аккуратнее используйте **Зараженного служителя**: в идеале играть его или на 1 ход или в самый последний под завершение партии. В противном случае противник может воспользоваться этим первым дропом не хуже вас.



#### Рыцарь смерти Крови

ДК Крови — очень медленный противник, в матч-апе с которым не всегда нужно спешить. Бывают ситуации, в которых Жрец начинает так агрессивно и быстро, что ДК попросту ничего не в состоянии сделать и быстро умирает. Но чаще всего какие-то способы затянуть партию у оппонента будут: **Взрыв трупа**, **Вспливание крови**, **Гномоед**, **Кровь вампира**. ДК вполне в состоянии дотянуть до 8 хода, в который сыграет **Душекрада** и зачистит весь стол, если на нем нет перерождений и предсмертных хрипов. Но даже это не идеальная защита от массовых зачисток из-за **Взрыва трупа**. Считайте, сколько трупов есть у противника, начиная с 5 хода.

Постарайтесь оставить на **Гномоеда** все источники урона, чтобы этот шестой дроп не пришлось атаковать вашими юнитами. Играйте максимально жадно и выгодно: не спешите ставить на стол все угрозы сразу же, извлекайте из каждой карты максимум выгоды.

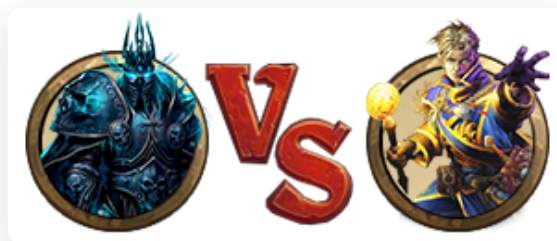
- 



- 

#### **Разбойник на воровстве**

Разбойник на воровстве — непредсказуемый противник, потому что использует случайную генерацию карт. Он может найти и исцеление, и провокации, и зачистки стола, и эффекты немоты. Понять, чем будет обороняться противник сложно. Делайте ставку на агрессивный старт и взрывной урон. Старайтесь нанести много урона до 5-6 ходов противника, потому что после этого уже очень просто лишиться стола. Добить Разбойника можно и взрывным уроном, но не забывайте про то, что на 8 ходу Валира может получить 5 брони с Творца теней Скаббса. Это единственный оригинальный исцеляющий эффект в колоде, но Разбойник может сгенерировать что-то еще — тут всё только в руках рандома.

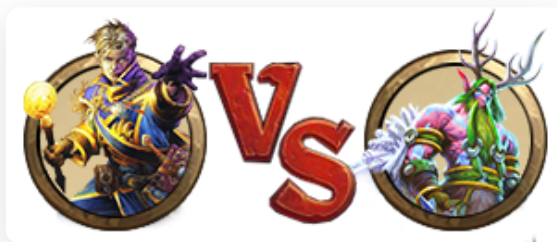


#### **Рыцарь смерти Льда**

Фрост ДК — напряженный поединок, хотя и слегка выгодный для Андед Жреца. Ваши существа на таймере до 7 хода. После розыгрыша **Ярости ледяного змея** вы сможете наносить урон только силой героя и заклинаниями, а весь стол будет заморожен. Пытайтесь нанести максимум урона со стола до этого момента, а после выхода **Ярости ледяного змея** делайте ставку на взрывной урон. Следите за местом на столе, чтобы была возможность поставить **Зараженного служителя**, **Гниющего некроманта** и т.д.

Пережить 1-2 **Ярости ледяного змея** достаточно сложно, если вы еще не близки к леталу. **Осколок Бездны** и **Слово тьмы: несмертие** наносят только 4 урона, а у Ледяного

змея 5 здоровья. Спасут **Игла для тенеткани** или **Иссушение разума**.



### Квест Друид

Квест Друид — в этом матч-апе лучше всего покажут себя сборки с упором на большие характеристики, если найдут нужные карты. **Навязчивый кошмар** и **Собор искупления** — две великолепные карты в поединке, которые доставят огромные проблемы Малфуриону. Полезны и другие баффы статов — даже мелкие **Рукотворец** и **Банши** дают значительную выгоду. Не стесняйтесь играть в темп **Зараженного служителя** — Друиду сложно ответить и на этого юнита.

В отличие от Рамп Друида, у Квест Друида все-таки есть способы борьбы за стол в мидгейме — баффы атаки, **Парковая пантера**, а часто и **Назойливая чародейка**. Но всего этого чаще всего оказывается недостаточно. Не тратьте ману в начале на взрывной урон: пока есть возможность разыграть статы, делайте это. Но следите за тем, чтобы не подставиться под **Назойливую чародейку** к 5 маны противника.

•



•

### Чистый Паладин

Чистый Паладин — равный поединок с небольшим перевесом в пользу Жреца. Тут важно или агрессивно начать, или перехватить инициативу на 3-4 ходах. Паладин будет spamить стол мелкими угрозами. Они не опасны сами по себе, но многое сделают с **Печатью крови**. В мидгейме Пал сможет закрывать своих юнитов или героя с помощью **Светового ската** — убрать этого юнита достаточно сложно. Помогает комбинация **Игла для тенеткани** + **Слово тьмы: несмертие**. Если их нет, придется размениваться существами.

С 4-5 ходов, если инициатива за вами, переходите в наступление и перестаньте контролировать стол. Оставляйте **Иссушение разума** и **Слово тьмы: несмертие** для провокаций. Пользуйтесь тем, что у Чистого Паладина нет исцеления, а в дополнение к этому некоторые его карты и наносят урон вражескому герою.

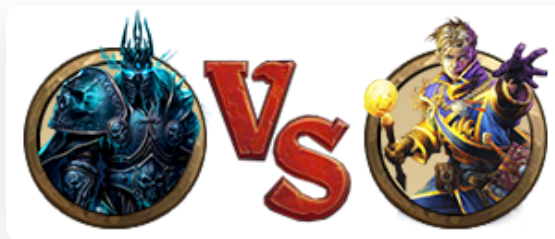


### Биг Спелл Маг

Биг Спелл Маг неплохо играет с Андед Жрецом из-за эффектов заморозки. Вы должны делать ставку на несколько средних или мелких юнитов, а не на одно большое. Если в руке много воскрешающих эффектов, старайтесь разменяться ключевым третьим дропом до того, как Маг его заморозит.

Как и всегда, к 6 ходу играйте вокруг **Чародейки-варвара**. Важно отдать заклинания за 0-1 маны из руки. Не так страшно подставить под шестой дроп **Слово тьмы: несмертие** или **Разрывание могил**. **Разрывание могил** всё так же можно будет удешевить до 1 маны вне зависимости от новой стоимости. Хуже то, что Маг удешевит свой большой спелл до 4 маны, но вокруг этого не всегда получается отыграть.

**Балинду Каменный Очаг** Жрец почти всегда может проигнорировать — к 5-6 ходам вы уже должны полностью концентрироваться на агрессии и завершении партии.



### Рыцарь смерти Нечестивости

Матч-ап похож на Фрост ДК, но с другой спецификой: в мидгейме вы можете не бояться замораживающих эффектов, так что сможете проще закончить партию, если ведете. Но со старта Анхоли ДК цепляется за стол лучше: нужно пытаться играть темпово и не отдавать слишком большое преимущество оппоненту со старта. Помогут все ремувалы: **Игла для тенеткани**, **Шепот бездны** и **Слово тьмы: несмертие**. Без этих карт вернуться в игру против Анхоли ДК будет сложно.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

[к оглавлению](#)

---