

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Разнообразие Комбо Жрецов — гайд по 7 разным колодам архетипа.

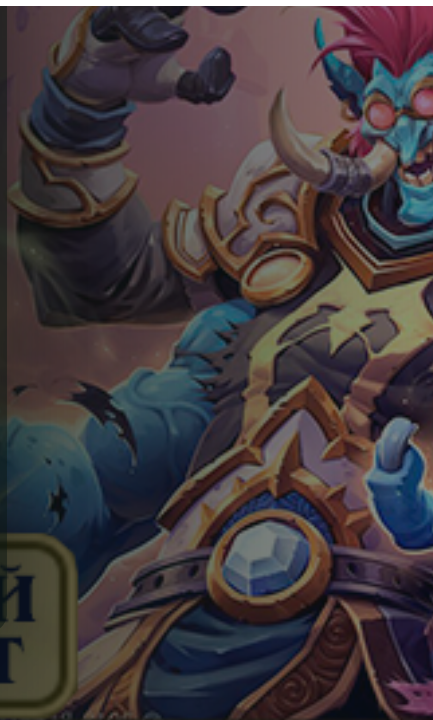
12.07.2019

Гайды

Гайды Возмездие теней

гайд по 7 разным колодам архетипа.

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Жрец — один из самых непопулярных и слабых классов Возмездия теней. Им играет меньше 4.5% пользователей, а общий винрейт не поднимается выше 44% — самый плохой показатель среди 9 классов.

Проблем у Жреца много, во многом они связаны со слабыми классическими и базовыми наборами карт. Не помогает и последний патч, в рамках которого в Зал Славы ушел [Взрыв разума](#).

После этого у Жреца осталось лишь два конкурентоспособных способа победы: [Повар Номи](#) + [Могильные ужасы](#) и комбинации [Божественного духа](#) + [Внутреннего огня](#). О последних пойдет речь в этом гайде.

Все Комбо Жрецы играют комбинацию баффов здоровья и **Внутреннего огня**, но во всем остальном эти колоды не похожи друг на друга. Они заполняют свои сборки разными существами: механизмами, синергиями немоты, синергиями воскрешения и некоторыми другими.

Какую бы версию Комбо Жреца вы не выбрали, все они сложны в освоении. С первого взгляда простая комбинация **Божественный дух + Внутренний огонь** требует идеального знания матч-апов, навыков чтения руки и понимания, когда нужно идти на риски, а когда сыграть надежно. Из-за этого мало кто хорошо играет Комбо Жрецами, а кто и играет, делает это не так удачно. Отсюда низкие винрейт и популярность Жреца — все его колоды сложные, но не имбалансные в умелых руках.

Достоинство многих сборок Комбо Жрецов — их стоимость. Часто архетипу вовсе не нужны легендарные и эпические карты или нужен их минимум.

В этом материале вы найдете 7 непохожих друг на друга колод Комбо Жреца. Узнаете, что искать на муллигане, как реализовывать комбинацию и основные инструменты, а также особенности популярных матч-апов меты.

Разделы гайда:

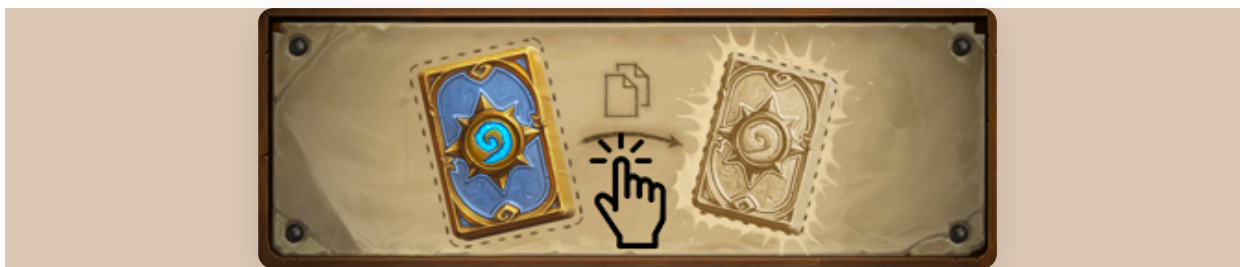
1. Колоды Жреца
2. Вопросы декбилдинга
3. Основные карты
4. Классические и необычные опции
5. Замены карт
6. Муллиган
7. Стратегия игры
8. Суть Комбо Жреца
9. Ключевая комбинация
10. Альтернативные способы победы
11. Общие советы по геймплею
12. Матч-апы
13. Заключение



Комбо Жрецов можно разбить на 5 групп. Часто всех их объединяет только комбинация **Божественного духа** и **Внутреннего огня** или **Переворота**.

- - **Мех Комбо Жрецы**
- - **Хэнд Комбо Жрецы (с великанами)**
- - **Комбо Жрецы на немоте**

- - Жрецы на воскрешении
- - Другие необычные версии



Мех Комбо Жрец от Matsup

Мех Жрец (Matsup)














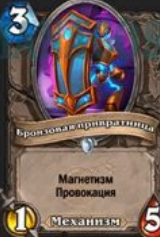



<p>Немота Накладывает на существо эффект немоты.</p> <p>x2</p>	<p>Круг исцеления Восстанавливает 4 ед. здоровья ВСЕМ существам.</p> <p>x2</p>	<p>Внутренний огонь Атака выбранного существа становится равна его здоровью.</p> <p>x2</p>	<p>Слово силы: Цит Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>Клирик Североземья Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p> <p>1 3 x2</p>	<p>Мехуру Предсмертный хрип: призывает мезуренка 1/1.</p> <p>1 1 x2</p>
<p>Яростный пиромант После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>3 2 x2</p>	<p>Божественный дух Удвояет здоровье выбранного существа.</p> <p>x2</p>	<p>Парарук Выбранное существо получает +2/+2. Вы кладете в руку «Машинерия», которая дает +2/+2.</p> <p>x2</p>	<p>Улучшенный работор</p> <p>1 5 x2</p>	<p>Калк-Калк Магнетизм, Эхо, Предсмертный хрип: призывает два 1/1 микробота.</p> <p>2 3 x2</p>	<p>Служитель боли Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>1 3 x2</p>
<p>Бронтола в призрачности Магнетизм, Провокация.</p> <p>1 5 x2</p>	<p>Магическое рассеивание Накладывает на всех существ противника эффект немоты. Вы берете карту.</p>	<p>Скрытная всевышность Боевой клич: получаете «Маскировку» до вашего следующего хода.</p> <p>4 4 x2</p>	<p>Отключенный работор Провокация.</p> <p>0 9 x2</p>	<p>Зиппакс Магнетизм, Божественный щит, Провокация, Положение жизни, Натиск.</p> <p>3 2 x2</p>	




Традиционная сборка Комбо Мех Жреца. Все механизмы благодаря магнетизму способны легко достичь высоких показателей здоровья, а Божественный дух и Внутренний огонь помогут набрать критическую массу для победы.

Мех Комбо Жрец от RB8647роке

Мех Комбо Жрец от RB8647роке

 <p>Немота Накадывает на существо эффект немоты.</p> <p>x2</p>	 <p>Круг исцеления Восстанавливает 4 ед. здоровья ВСЕМ существам.</p> <p>x2</p>	 <p>Переворот Меняет местами атаку и здоровье выбранного существа.</p> <p>x2</p>	 <p>Внутренний огонь Атака выбранного существа становится равна его здоровью.</p> <p>x2</p>	 <p>Слово силы: Щит Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Клирик с сверхъестия Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>
 <p>Нат Пала В начале вашего хода вы с вероятностью 50% берете дополнительную карту.</p> <p>0 4</p>	 <p>Яростный пиромант После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	 <p>Божественный дух Удвоенное здоровье выбранного существа.</p> <p>x2</p>	 <p>Пара рук Выбранное существо получает +2/+2. Вы можете в руку «Лешеек урона», которые дает +2/+2.</p> <p>x2</p>	 <p>Улучшаемый работор</p> <p>1 Механизм 5</p> <p>x2</p>	 <p>КАК-КАК Магнетизм, Эхо, Предсмертный крик: призывает два 1/1 микробота.</p> <p>2 Механизм 3</p>
 <p>Служитель боли Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p>Бронтовая призрачность Магнетизм Провокация</p> <p>1 Механизм 5</p> <p>x2</p>	 <p>Лесная Фейтства Боевой клич: вы берете существо с наименьшей стоимостью из колоды.</p> <p>3 Демон 3</p>	 <p>Отключенный работор Провокация</p> <p>0 Механизм 9</p> <p>x2</p>	 <p>Гризли с сверхъестия Провокация. Боевой клич: теряет 1 ед. здоровья за каждую карту в руке противника.</p> <p>3 Зверь 12</p>	

4440 



Еще одна сборка с меньшим количеством механизмов, но с несколькими необычными опциями. [Гризли из Ведьминого леса](#) помогает в агро матч-апах и против оппонентов, которые потратили много ресурсов для борьбы с ранними угрозами Жреца под бафами.

[Нат Пэгл](#) — необычная и фановая карта, крафтить ее ради этой колоды не стоит.

Сборка взяла топ-118 легенды.

Хэнд Жрец от guard

Хэнд Жрец от Guard1019



Относительной популярностью в июле пользуются Хэнд Жрецы. Эти Комбо Жрецы намного медленнее из-за [Горных великанов](#) и [Могильных ужасов](#), которых редко получится выставить слишком рано.

Поскольку колода стала медленнее, в сборке появляется [Всеобщая истерия](#). Также здесь есть [Рецидивист](#) — любопытный способ закрепиться на столе или по крайней мере выиграть время.

Колода взяла топ-43 легенды.

Комбо Жрец от hint24s

Комбо Жрец от hint24s



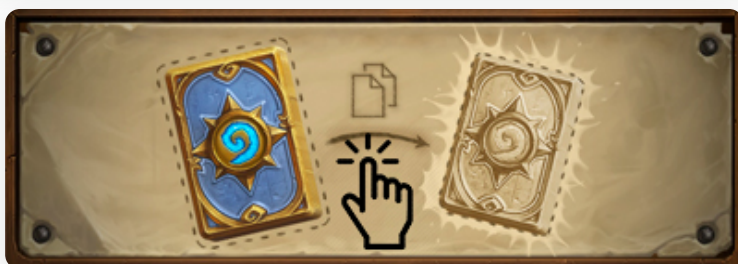
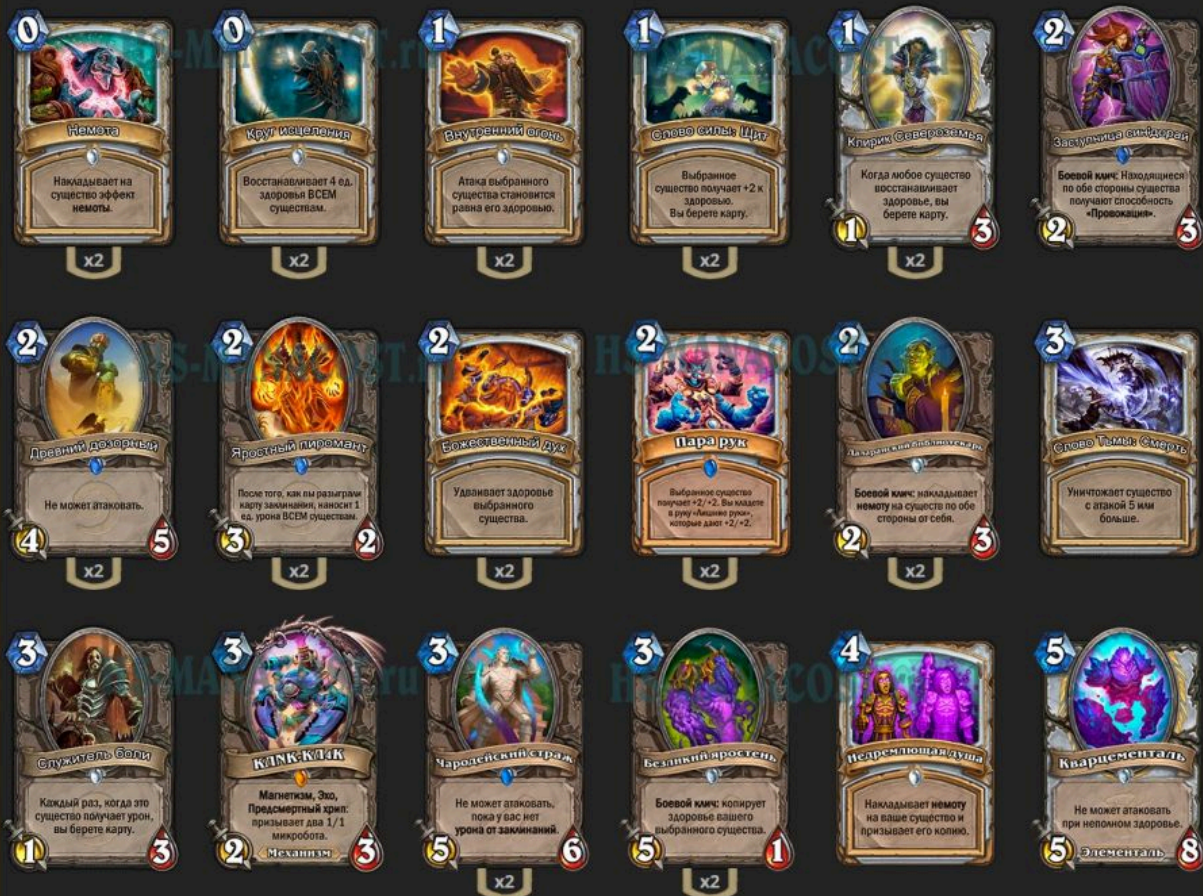
Безумная и фановая сборка Комбо Жреца с [Дамой в белом](#), которая взяла легендарный ранг. Здесь уже почти нет механизмов, но больше других угроз с высокими характеристиками, а также есть [Рецидивист](#) — отличная синергия с бафами атаки.

[Мадам Лазул](#) здесь для вариативности и гибкости. Ее легко заменить на другие опции.

Еще одна особенность сборки от hint24s — [Подопытный](#), который позволит "раскручивать" многочисленные баффы. Он особенно хорошо смотрится с [Парой рук](#).

Комбо Жрец на немоте от Thijs

Агро Жрец от Thijs




















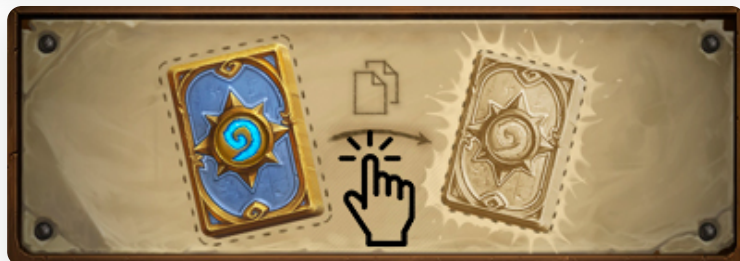
Жрец на немоте также обращается к ранним существам с высокими характеристиками, но комбинация здесь играет меньшую роль. Часто Жрец на немоте сможет закончить партию с помощью нескольких тяжелых существ, на которых он своевременно использует эффекты немоты или провокации.

Сборка взяла топ-30 легенды и слегка отличается от классических Жрецов на немоте: здесь есть [Кварцементаль](#), о существовании которого многие игроки могли и не подозревать.

Комбо Жрец на воскрешении

Комбо Жрец на воскрешении

0  Запретные слова Раскладывает все карты в вашу руку. Уничтожает существо с одной, другой или третьей маной или здоровьем. x2	1  Внутренний огонь Атака выбранного существа становится равна его здоровью. x2	1  Слово силы: Щит Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту. x2	2  Божественный дух Удваивает здоровье выбранного существа. x2	2  Божественный гимн Восстанавливает 6 ед. здоровья всем вашим персонажам. x2	2  Спиритизм Выберите существо. Вы кладете в руку его копию. x2
3  Слово Тьмы: Смирить Уничтожает существо с атакой 5 или больше. x2	4  Магическое разоружение Намыливает на всех существ противника эффект немелы. Вы берете карту. x2	4  Верховный маг Варгет В конце вашего хода вы разыгрываете заклинание. Разыгрываете карты на этот ход (если выбираются случайно). 2 6	5  Зиппанкс Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Позиция жужж. Натиск. Механизм. 3 2	5  Кольцо света Накладывает 2 ед. урона всем противникам. Восстанавливает 2 ед. здоровья всем вашим персонажам. x2	5  Гризли и Сжаривающий вой Провокация. Боевой клич: терпит 1 ед. здоровья за каждую карту в руке противника. 3 12
5  Всесоблаив истерия Заставляет каждое существо атаковать другое случайное существо. x2	5  Удальственный изумление Провокация. Предсверный крик: уничтожает случайное существо противника. 2 6	8  Катрина Муэрте В конце вашего хода призывает ваше существо, погибшее в этом матче. 6 8	8  Арбитр Мош Олт Провокация. Божественный щит. 2 14	9  Массовое воскрешение Призывает 3 ваших существ, погибших в этом матче. x2	



Жрец на воскрешении намного тяжелее классических Комбо Жрецов, но также играет связку **Божественный дух + Внутренний огонь**. Такая колода создана для борьбы с Воинами, однако делает это не так успешно, как другие классы.

Комбо Жрец с Направителем звезд от Zetalot

Комбо Жрец от Zetalot

0 Восстанавливает 4 ед. здоровья ВСЕМ существам. x2	1 Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту. x2	1 Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту. 1 x2 3	2 После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам. 3 x2 2	2 Восстанавливает 6 ед. здоровья всем вашим персонажам. x2	3 Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту. 1 x2 3
3 Боевой мимик наносит 4 ед. урона самому себе. 4 x2 7	3 Боевой мимик копирует здоровье вашего выбранного существа. 5 x2 1	3 Уничтожает существо с атакой 5 или больше. x2	4 В конце вашего хода вы разыгрываете заклинание. Разыгрываете также на этом ходу (если выберете существо). 2 x2 6	4 Предсмертный хрип: восстанавливает 5 ед. здоровья герою противника. 4 x2 7	4 Накадывает на всех существ проклятием эффект немемы. Вы берете карту. x2
4 Ваши карты и способности, восстанавливающие здоровье, вместо этого наносят урон. 3 x2 5	5 Магизм. Божественный щит. Провокация. Положение жизни. Натиск. Механизм. 3 x2 2	5 Заставляет каждое существо атаковать другое случайное существо. x2	6 Предсмертный хрип: призывает механического дракона 7/7. 2 x2 2	7 Боевой мимик: если у вас под контролем есть 3 существа с 7 ед. здоровья, наносит 7 ед. урона всем противникам. 7 x2 7	

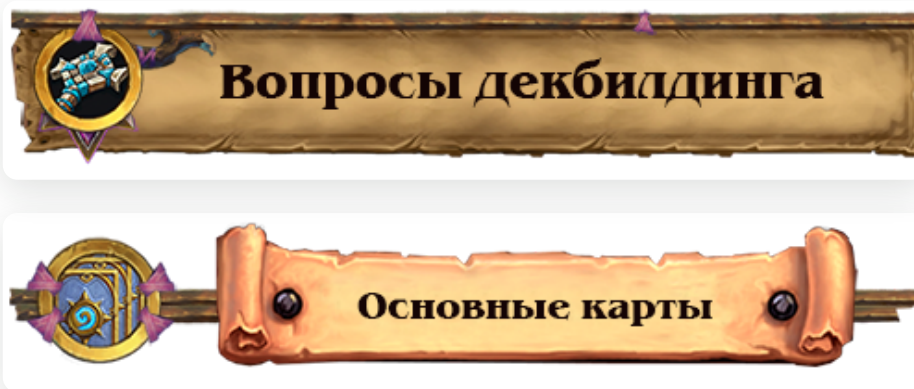
MANACOST
 kolodahearthstone.ru



Оригинальная версия Жреца без привычной комбинации с [Божественным духом](#), но с похожими существами, а также с [Направителем звезд](#). Эта эпическая карта хорошо синергирует с несколькими угрозами с 7 здоровья в колоде, а также с бафами здоровья и исцелением.

Едва ли колодой сможет играть хорошо хоть кто-то кроме Zetalot. Выбирайте ее, если хотите поиграть фановой колодой. Особых надежд на нее возлагать не стоит.

[к оглавлению](#)



Комбо Жрец — разнообразный архетип, который можно собрать множеством способов. Определить оптимальные сложно, поскольку мало кто играет Жрецом и старается найти лучшие карты архетипа.

Если бы Жрец был популярнее и сильнее, был бы смысл разбить комбо колоды на несколько архетипов: Мех Жрец, Жрец на немоте, Хэнд Жрец и другие. Но поскольку каждой из этих колод играют единицы, проще их объединить, пусть это и создаст некоторые трудности.

Первая из них — основа колоды. Комбо Жрецы слишком отличаются друг от друга, порой у разных видов архетипа есть минимум одинаковых карт. И все же большинство обращается к следующим 14 опциям.

Основные карты Комбо Жреца

Основные карты Комбо Жреца





В основе есть основные точечные баффы (Божественный дух, Пара рук, Внутренний огонь, Слово силы: Щит), основной источник добора и цель для баффов (Клирик Североземья), а также гибкие источники добора, зачистки стола и других действий (Яростный пиромант, Круг исцеления).



Любой Комбо Жрец старается дополнить основу колоды в первую очередь целями для многочисленных баффов. Они могут быть разными:

- **Механизмы** — особенно сильны и популярны, потому что каждый механизм может выступать и как существо, и как бафф для другого механизма. Основные механизмы — Улучшаемый работот, Бронзовая привратница и Отключенный паробот. Часто появляются Зиллиакс, КЛНК-КЛ4К, Скрытая псевдобелка, Мехуру, Боекостюм.
- **Синергии немоты** — большинство существ в таких сборках не самостоятельны и требуют баффа провокации или немоты. Такой подход делает колоды менее стабильными, но при хорошем заходе опаснее. Сила Жрецов на немоте в том, что часто им вовсе не нужна комбинация Божественного духа и Внутреннего огня. Слабость — вы должны сначала наложить немоту на

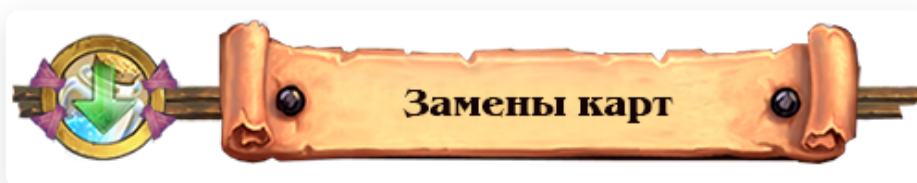
существо, а после все баффы здоровья и атаки. Основные карты — *Древний дозорный*, *Чародейский страж*, *Безликий яростень*, *Недремлющая душа*, *Даларанский библиотекарь*. Часто добавляют *Заступницу син'дорай*, *Кварцементаля*, *Темного хрюкана*. Также встречаются гибридные версии *Мех Жрецов* на немоте.

-  **Синергии воскрешения** — обращается к тяжелым провокаторам, которых можно несколько раз воскресить *Массовым воскрешением* и *Катриной Муэрте*. Как только ход противника переживет хотя бы одно существо с высоким запасом здоровья, Жрец сможет реализовать комбинацию *Божественный дух* + *Внутренний огонь* для завершения партии. Жрецы на воскрешении намного медленнее и уязвимы для темповых колод, особенно тех, которые могут ответить на тяжелых провокаторов превращением, немотой и некоторыми другими эффектами.
-  **Великаны** — чтобы собрать Хэнд Жреца, добавьте в сборку *Горного великана*, *Могильного ужаса*, *Бананоноса*, *Сумеречного дракона* и *Рецидивиста*. Такие колоды медленнее и намного сложнее в исполнении, так как играют ограниченное количество угроз и остро нуждаются в мощных связках на добор карт.

Карты, которые можно добавить в большинство сборок: *Немота*, *Массовое рассеивание*, *Служитель боли*, *Раненый рубака*, *Всеобщая истерия*, *КЛНК-КЛ4К*, *Лесная флейтистка*, *Переворот*, *Божественный гимн*, *Слово Тьмы: Смерть*, *Зиллиакс*.

Необычные опции, которые также можно взять в большинство сборок: *Подопытный*, *Мадам Лазул*, *Аукенайская жрица*, *Дама в белом*, *Рецидивист*, *Темный хрюкан*, *Верховный маг Варгот*, *Рыцарь Штормграда* и другие.

[к оглавлению](#)



Одно из достоинств почти любых Комбо Жрецов — их стоимость. Многие колоды стоят меньше 2 тысяч чародейной пыли, при этом не особо отличаясь по эффективности от оптимальных версий.

Самая популярная легендарная карта Комбо Жрецов — **КЛНК-КЛ4К**, но ее большинство игроков получили бесплатно в июне. **КЛНК-КЛ4К** обязателен только для мех версий колоды, но встречается часто и в других.

Зиллиакс — еще одна популярная легендарная карта. В мех версиях ее можно заменить **Боекостюмом**. Но и **Зиллиакс** есть в коллекции большинства игроков, поскольку карта невероятно сильна и популярна. Если в вашей коллекции нет **Зиллиакса**, постарайтесь скрафтить его как можно быстрее. Ради этого можно даже распылить несколько не столь полезных и популярных эпических карт.

Нат Пэгл, **Дама в белом**, **Мадам Лазул** и другие легендарные и эпические карты — необязательные опции, от которых легко отказаться.

В этом материале не будет максимально бюджетных и бюджетных сборок, поскольку большинство конкурентоспособных колод архетипа и так можно назвать бюджетными.

[к оглавлению](#)



В первой части раздела вы найдете несколько общих правил муллигана. Далее — узнаете, что ищет Комбо Жрец против конкретных классов.



В первую очередь важно найти цели для ранних баффов: *Клирика Североземья*, *Улучшаемого рамобота* и другие хорошие 1-2 дропы с высоким здоровьем



Единственный бафф, который можно оставить даже без существ — *Пара рук*. Но не оставляйте его без *Монетки*, если планируете брать какое-то заклинание или существо за 2 маны и дороже. К *Паре рук* важно найти какой-либо первый дроп.



Мехуру можно оставлять с *Парой рук* всегда, а иногда и без баффов в агрессивных матч-апах



Служитель боли — хорошая опция против всех классов кроме *Мага*, *Жреца* и *Чернокнижника*



Яростный пиромант нужен всегда против агро спам колод, *Мага* и *Жреца*. Также иногда его можно оставить с *Монеткой* и очень хорошей рукой (*Клирик Североземья*, *Круг исцеления*).



Слово силы: Щит — хорошая опция, если вы оставляете в руке хорошие цели для баффов. Рассчитывайте ходы наперед, если вы ставите на 1 ход *Клирика Североземья* и ожидаете, что противник тоже что-то поставит, на второй ход вы часто захотите сыграть силу героя, а не *Слово силы: Щит*.



Улучшаемый рамобот — оставляйте одну копию всегда. С ним и хорошей рукой или *Монеткой* также можно взять *Бронзовую привратницу*.



Божественный дух можно оставлять только с хорошей рукой против медленных оппонентов или противников, у которых точно нет немоты или точечных ремувалов. По той же логике можно брать *Внутренний огонь*.



Против многих классов полезны эффекты немоты. Иногда их стоит оставлять всегда, а иногда только с хорошей рукой.



Если играете Хэнд Жрецом, всегда оставляйте *Бананоноса*, *Служителя боли* и *Сумеречного дракона*. С очень хорошей рукой — *Горного великана*.



Жрецы на немоте могут оставлять в руке мощные 2-3 дропы (*Древний дозорный*, *Чародейский страж*), а с ними — любые эффекты немоты и *Безликий яростень*.



Если в сборке есть *Подопытный*, оставляйте его с *Парой рук*

Далее советы по муллигану против конкретных классов. В первую очередь они актуальны для сборки Комбо Мех Жреца от Matsup

•



Воин: Клирик Североземья, Улучшаемый рамобот, Служитель боли, Пара рук. С хорошей рукой — Слово силы: Щит, Божественный дух и Внутренний огонь. Если есть Уменьшаемый рамобот и Монетка — Бронзовая привратницу.

Паладин: Клирик Североземья, Улучшаемый рамобот, Служитель боли, Мехуру, Пара рук. С хорошей рукой — Слово силы: Щит, Божественный дух. С Монеткой или хорошей рукой — Немота.

Охотник: Клирик Североземья, Улучшаемый рамобот, Служитель боли, Мехуру, Пара рук. С хорошей рукой — Слово силы: Щит, Немота, Массовое рассеивание.

Друид: Клирик Североземья, Улучшаемый рамобот, Служитель боли, Яростный пиромант, Пара рук. С хорошей рукой — Круг исцеления, Слово силы: Щит, Массовое рассеивание, Мехуру.

Разбойник: Клирик Североземья, Улучшаемый рамобот, Служитель боли, Пара рук. С хорошей рукой — Круг исцеления, КЛНК-КЛ4К, Слово силы: Щит.

Шаман: Клирик Североземья, Улучшаемый рамобот, Служитель боли, Пара рук, Мехуру. С хорошей рукой — Немота, Слово силы: Щит, Бронзовая привратница, Яростный пиромант.

Маг: Клирик Североземья, Улучшаемый рамобот, Яростный пиромант, Пара рук. С хорошей рукой — Внутренний огонь, Круг исцеления, Божественный дух, Отключенный паробот.

Жрец: Клирик Североземья, Улучшаемый рамобот, Яростный пиромант, Пара рук, Немота. С хорошей рукой — Слово силы: Щит, Массовое рассеивание, Отключенный паробот, Внутренний огонь.

Чернокнижник: Клирик Североземья, Улучшаемый рамобот, Яростный пиромант, Пара рук. С хорошей рукой — Божественный дух, Слово силы: Щит, Немота, КЛНК-КЛ4К.

[к оглавлению](#)

Стратегия игры



Суть Комбо Жреца




- Комбо Жрец — сложная и многомерная колода, которая реализует мощнейшие баффы существ для завершения партии и выгодных разменов. Архетип хорошо играет первым номером, но слаб, если отстает. Жрец с трудом способен вернуться в игру: в большинстве сборок нет AoE и точечных ремувалов вовсе.

Партии с Комбо Жрецом редко затягиваются, их исход часто ясен в течение 3-8 ходов. Обычно у вас не будет доступа к большей части колоды: способы добора ограничены и не всегда доступны, поэтому выигрывать нужно с учетом ограниченного и всегда разного набора ресурсов.

Комбо Жрец играет исключительно от стола. В распоряжении колоды нет ни одного источника взрывного урона. Даже на 1 здоровья противник может чувствовать себя в безопасности, пока на столе Андуина нет ничего.

Комбо Жрец реализует мощные баффы, но прийти к победе с их помощью можно разными путями — об этом вы узнаете далее в этом разделе.

Комбо Жрец — сложная колода. Вы должны всегда задавать три важных вопроса:

-  *Какие ответы на ваших баффнутых существ есть в колоде оппонента?*
 -  *Какие из них могут быть его руке, а какие с высокой вероятностью пока что не зашли?*
 -  *Можете ли вы позволить себе обыгрывать эти ремувалы или вынуждены рискнуть и играть так, будто их нет?*
 - Знать о возможностях противника и грамотно взаимодействовать с ними — самый сложный навык, который должны освоить Комбо Жрецы. Из-за этого геймплей архетипа и становится столь сложным.

Вы узнаете, какие ключевые ремувалы есть у противников и как их обыгрывать, из раздела "Матч-апы". А в этом разделе речь пойдет о том, как играет сам Комбо Жрец.

Ответами на баффнутых существ могут стать вражеские существа, эффекты немоты, точечные и массовые ремувалы, а также эффекты превращения, возвращения в руку и так далее.

[К оглавлению](#)



Ключевая комбинация

Основная комбинация Комбо Жреца проста и незамысловата. Поставьте существо с высоким запасом здоровья на стол, сделайте так, чтобы оно пережило ход оппонента, а после баффните его [Божественным духом](#) и [Внутренним огнем](#). Дополнить все это можно другими баффами: [Парой рук](#), [Словом силы](#): [Щит](#), [магнетизмом](#), а еще восстановить здоровье силой героя или [Кругом исцеления](#). В результате вы получите крупное существо, которое сможет закончить партию за один-два удара.

На пути такого существа могут стоять провокации оппонента, но они не особая проблема из-за [Немоты](#) и [Массового рассеивания](#).

Две куда более серьезные проблемы — сделать так, чтобы существо с крупными характеристиками пережило ход оппонента, а также найти саму комбинацию. Если вовремя найти основную комбинацию не получится, Жрец обращается к альтернативным источникам победы. Они даже популярнее ключевой комбинации.

Сделать так, чтобы существо пережило ход противника, порой бывает сложно. Обычно Жрецу нужно выставить несколько крупных угроз подряд: оппонент ответит на несколько первых, но рано или поздно ответы закончатся. Также Андуин может поставить такое существо, на которое оппонент не сможет ответить: потому что оно в маскировке ([Скрытная псевдобелка](#)) или потому, что у него слишком высокий запас здоровья.

Если вы уверены, что у противника не осталось ремувалов, или не можете позволить себе обыгрывать их, дать баффы на союзное существо можно в тот же ход, что вы разыграете его. В этом случае вы, скорее всего, пойдете ва-банк, но дело это часто необходимо.



Альтернативные способы победы

Комбо Жрец часто прибегает к альтернативным способам победы, а еще чаще — комбинирует их друг с другом и с основным, чтобы переиграть своего оппонента.

- **Защита от агро провокацией с высоким здоровьем**

Этот способ победы актуален преимущественно в агро матч-апах против Токен Друида и Зоолока, у которых нет никаких ремувалов или эффектов немоты. Но также его можно использовать и в других темповых поединках, если вы знаете или надеетесь, что в руке оппонента нет нужного ремувала.

У многих механизмов есть своя провокация. Если нет, ее можно баффнуть [Зиллиаксом](#) или [Бронзовой привратницей](#). После поддерживать высокий запас здоровья существа легко: помогают эффекты исцеления, баффы и другие механизмы с магнетизмом.

Важно, чтобы у вашего провокатора было несколько единиц атаки, чтобы вражеские угрозы не разменивались с ним выгодно, оставаясь на 1-2 единицах здоровья. Такими темпами ваше существо долго не протянет даже с высоким запасом здоровья.

Учитывайте массовые баффы, доступные оппоненту.

- **Создание средней угрозы, которая убьет противника в течение нескольких ходов**

Часто не нужно держать в руке все баффы и ждать, когда противник оставит на столе ваши достаточно слабые самостоятельно существа. Никогда не бойтесь отдавать [Пару рук](#) и [Слово силы: Щит](#) самостоятельно, если это поможет вашему мелкому или среднему существу пережить размены и ремувалы. Но даже [Божественный дух](#) и [Внутренний огонь](#) можно отдать раньше, чтобы создать среднюю угрозу с 5-15 единицами атаки, которую оппонент не сможет убрать со стола в течение нескольких ходов.

Проблема этого способа победы — ремувалы противника. Если вы раньше времени инвестируете большинство баффов в одну цель, а она получит немоту или [Ошеломление](#), вы едва ли сможете победить.

Расходуйте баффы с умом. Определяйте момент, когда их нужно приберечь для надежного завершения партии, а когда нужно рискнуть и отдать их раньше.

- **Добор большого количества ресурсов и переигрывание оппонента по выгоде**

При удачном заходе Комбо Жрец способен быстро перебрать колоду. В этом помогает **Яростный пиромант** в сочетании со **Служителем боли** или Клириком североземья и **Кругом исцеления**. Хорошей предпосылкой для этих комбинаций будет наличие в руке Монетки и других заклинаний за 0-1 маны.

Перебрав значительную часть колоды, Жрец сможет легко реализовать один из названных выше способов победы. В его руке будет несколько опасных существ и много баффов. Останется только грамотно распределить их: не отдавая слишком много в одну цель (если боитесь точечного ремувала) или не выставляя сразу всех существ (если боитесь AoE).

[к оглавлению](#)



Общие советы по геймплею

Далее несколько общих советов по геймплею Комбо Жреца:



Яростный пиромант — не только способ перебора колоды, но и мощный AoE инструмент. Эта роль важна против Зоолока, Токен Друида, Шамана, Разбойника и некоторых других противников. Если в руке есть Яростный пиромант и мощные комбинации для зачистки с ним, вы можете позволить себе поиграть вторым номером подольше, вынудить противника потратить все ресурсы для заполнения стола и зачистить его.



Комбо Жрец часто играет быстро и не заботится о своем запасе здоровья. Обычно архетип проигрывает, потому что теряет стол, а не потому, что его запас здоровья заканчивается. Поэтому используйте силу героя преимущественно для исцеления существ на столе и перебора колоды в комбинации с Клириком Североземья.



Следите за рукой противника, старайтесь прочитать ее. Если вы поставили на стол опасную угрозу, а оппонент не ответил на нее каким-либо доступным

ремувалом, не обыгрывайте его в течение нескольких следующих ходов, а обычно и до конца партии.



Следите и за вашей колодой: какие карты в ней остались, с какой вероятностью они придут в руку. Многие карты в арсенале Жреца выполняют схожие функции, так что нужные "топдеки" будут заходить чаще. Рассчитывайте, что доберете нужные карты, в самых тяжелых ситуациях.



Идти на риск, потому что все плохо и нужно допускать удачные для себя исходы, — обычное дело для Комбо Жреца. Делать это всегда не нужно, порой вы сможете сыграть надежно и обыграть все ремувалы оппонента, но как только вы чувствуете, что ситуация выходит из-под контроля, не бойтесь идти ва-банк.



Внутренний огонь можно сыграть на вражескую угрозу с низким запасом здоровья, но высокой атакой, чтобы выгодно разменяться. Обычно так делают, когда в руке есть второй *Внутренний огонь*, но порой отдают и единственную копию.



Чтобы правильно разыграть *Массовое рассеивание* и *Немоту*, нужно знать о возможностях противника: какие провокации и баффы есть в его распоряжении. Не бойтесь играть эти карты, чтобы получить темповое преимущество, пусть в колоде оппонента есть цели для немоты поудачнее. Например, если *Разбойник* не выставил *Эдвина ван Клифа* на 3-4 ходы, смело отдавайте *Немоту* в *Дух акулы*, *Зиллиакса* и другие вакантные цели. Особенно сильны эффекты немоты против мех колод.



В темповых матч-апах не бойтесь играть любые баффы даже на мелкие угрозы. Например, *Клирика Североземья* можно баффнуть *Внутренним огнем*, чтобы разменяться с 2/3 существом и после восстановить здоровье силой героя. Тот же *Внутренний огонь* полезно использовать на *Улучшаемого рамобота*, *Отключенного паробота* и другие цели.



Обыгрывая любой ремувал или эффект немоты, помните про вероятности. Если оппонент отдал одну копию ремувала, вторую часто можно не обыгрывать. Подозревать вторую копию или другой ремувал можно в том случае, если оппонент расстался с первым слишком легко: отдал его не на столь опасную угрозу в ситуации, когда мог бы разыграть существо, добрать карты или сыграть пассивно.

[к оглавлению](#)



Контроль Воин — один из самых трудных матч-апов для Комбо Жрецов. В распоряжении Воина масса точечных и AoE ремувалов, и чем дольше длится игра, тем меньше шансов закрепиться на столе. Игра будет почти наверняка закончена, если Воин разыграет **Безумного гения Бума** или достигнет 10 хода (станут доступны Омега-уничтожители).

Постарайтесь играть агрессивно и рано поставить такие угрозы, на которые Гаррош будет не в состоянии ответить. На 4-5 ходах его максимум — 5 урона с **Командира ополчения** или **Взрывчаткобота**. Будет хуже, если Воин накопит много брони, тогда ему будет доступен **Мощный удар щитом**.

Сбивайте Воину броню рано, ставьте каждый ход на стол что-то опасное. Не бойтесь сразу же баффать существо **Божественным духом** и **Внутренним огнем**, если вы сможете поставить угрозу с 20+ характеристиками. В идеале приберечь для этого **Отключенный паробот**. Ответить на такую угрозу Воин сможет только с помощью **Казни**, **Опытного охотника** или удачной **Потасовки** — на такие риски вы вполне сможете пойти, учитывая сложность матч-апа.

Старайтесь добрать больше карт с помощью **Клирика Североземья** и **Служителя боли**. Но не копите их слишком долго: после 10 хода Жрецу уже мало что поможет, если в руке Воина останется значительное количество карт.

Бомб Воин — проще, потому что играет значительно меньше ремувалов. Играть все еще нужно агрессивно, но рано бороться за стол будет труднее, так как и сам Бомб Воин не прочь поставить несколько опасных существ рано. На механизмы под баффами можно ответить **Немотой**, но часто еще до этого с ними нужно разменяться вашими существами.

Отключенный паробот + **Божественный дух** + другие баффы — намного более надежный план, поскольку у Бомб Воина редко есть **Опытный охотник** и **Казнь**. Только **Потасовка** или огромное количество брони смогут остановить такую угрозу.



Мех Паладин — похож на Жреца, но в этом матч-апе существенно слабее. У оппонента нет никаких ответов на ваши разбаффанные угрозы, а у Жреца есть **Немота** и **Массовое рассеивание** — лучшие способы борьбы с механизмами под баффами. Плюс ко всему Жрец может сыграть куда темповее и быстрее из-за **Пары рук**, **Клирика Североземья** и других ранних угроз.

Холи Паладин — сможет ответить на угрозы любого размера с 4-5 ходов. Постарайтесь сгенерировать опасную угрозу до этого момента и нанести значительный урон по противнику. Если не получилось, рассчитывайте, что оппоненту не зашли нужные ремувалы: **Равенство** на 4 ход (опасно, только если на его половине есть существо), **Уменьшающий луч** на 5 ход, комбинация **Яростный пиромант** + **Равенство** на 6 ход. Оппонент сможет выиграть время с помощью **Тайм-аута!**, Жрец ничего поделает с этим

не сможет. В ход когда Утер неуязвим, постарайтесь добирать карты. Обычно ставить на стол что-то серьезное не нужно.



Бомб Охотник — хороший матч-ап, если Жрец найдет хороший старт и будет играть аккуратно. Чтобы ваша бафнутая угроза не умерла от **Токсиканта**, чистите стол ото всех механизмов, включая **Гоблинские бомбы**. Чтобы обыграть **Бомбу-паука** в связке с **Пиротехником**, поставьте на стол к крупной угрозе что-то мелкое: чем больше, тем лучше.

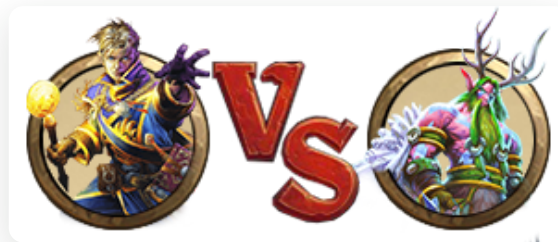
Полезны все эффекты немоты. Если ведете, не стесняйтесь играть их на **Урсатрона**, **Репликатора** и, конечно же, на любые цели под баффами, с ядом или с предсмертным хрипом.

Спешить в этом матч-апе некуда: можете выгодно размениваться до 6-7 ходов. После есть угроза комбинации **Токсикант + Ракетомет** (на 8 ход или ранее, если Охотник играл **Гальванизатора** и держит какие-то карты в руке), но часто Рексар не сможет держать эти карты так долго под давлением Комбо Жреца. Все же партию лучше закончить до этого момента.

Мидрейндж Охотник — играет единственный точечный ремувал, но очень опасный: **Смертельный выстрел**. Обыграть его можно так же, как и **Бомбу-паука**: выставить на стол вместе с основной угрозой что-то мелкое. Часто Рексар захочет отдать **Смертельный выстрел** на 3 ход даже не в самую значительную цель, например, в **Клирика Североземья** под любым баффом или даже в **Служителя боли** или **Улучшаемого рамобота**.

Постарайтесь не давать Рексару удобных ходов: не оставляйте существо с 4 здоровья перед 4 ходом, с 2 здоровья перед 5 ходом и с 5 здоровья перед 6 ходом, чтобы обыграть **Прицельный залп**, **Тундрового люторога** и **Звериную силу** соответственно.

Немоту можно отдать на **Гиену-падальщицу**, **Лесного волка**, **Блестянку** или любого зверя под баффом **Ужасного бешенства**. Партию лучше закончить до 10 хода.



Токен Дрийд — хороший матч-ап. У оппонента нет ни одного ремувала или эффекта немоты, так что с любыми целями он должен будет размениваться со стола. Старайтесь не допускать, чтобы он делал это выгодно: держите атаку ваших существ на достаточно высоком уровне с учетом **Силы дикой природы** и **Благословения Древних**.

Если отстаеете, полагайтесь на механизм с провокацией и высокими характеристиками. Поставить его можно даже в самый последний момент, если он выдержит атаки стола Друида под **Диким ревом**.

Не жалейте **Немоту** на **Желудейницу**, любой механизм с предсмертным хрипом или цель под баффом. **Массовое рассеивание** лучше отдать на стол под каким-либо баффом.

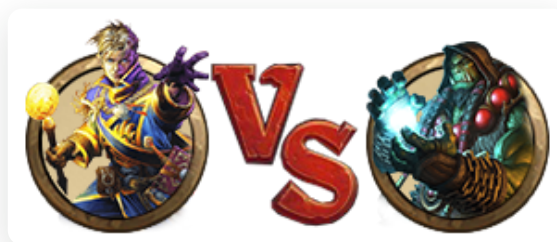


Любой **Темпо Разбойник** опасен в первую очередь из-за **Ошеломления**. Это заклинание способно ответить на любую вашу угрозу под бафами, и после него Жрецу будет сложно оправиться.

Постарайтесь рано захватить стол и давить средними по размеру существами. **Клирика Североземья** под одной **Парой рук** с характеристиками 3/5 будет достаточно, чтобы отвечать на большинство существ Валиры. Сделайте несколько таких угроз, чтобы обыграть мощные точечные ремувалы оппонента.

Если Разбойник тратит на ваши угрозы **Потрошение**, **Вендетту**, разменивается своими существами и силой героя, с высокой вероятностью в его руке нет **Ошеломления**, так что вы можете действовать смелее.

Целей для немоты у Разбойников не так много, если они не выставили **Эдвина ван Клифа**. Не берегите эффекты немоты только для этого существа, часто нужно отдать ее раньше, если это выиграет темп.



Агро Шаман — опасен не столько из-за взрывного урона и оружия, сколько из-за **Земного шока**. Шаман может оставить это заклинание на муллигане или добрать с помощью **Духа жабы** и Монетки или **Вспышки**. Если видите, что такая карта есть в руке Шамана, играйте аккуратнее.

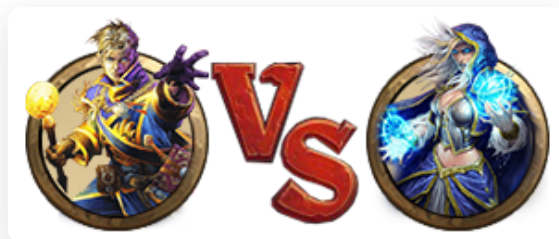
Играйте баффы осторожно, старайтесь размениваться со столом оппонента. Чуть больше нужно поставить перед 4-5 ходами оппонента, когда может выйти **Громоголов**.

Защититься от **Молота Рока** легко с помощью провокаций, но их нужно поставить несколько, если вы боитесь **Земного шока**. В идеале выманить **Земной шок** из руки оппонента раньше.

Мурлок Шаман — тоже может играть **Земной шок**, но обыгрывать его не стоит, если вы не увидели **Дух жабы**, который тоже есть далеко не во всех сборках. Беспокоиться стоит

о **Ядовитом Плавнике** — он есть у любого Мурлок Шамана. Если у вас получилось рано захватить стол, старайтесь размениваться со всеми мурлоками. Если не получилось, рассчитывайте на провокацию и на то, что **Ядовитый Плавник** не зашел в руку противника.

Немоту можно отдать на **Удильщика из Клоаки**, **Мурлока-волномута** или любую угрозу под баффами.

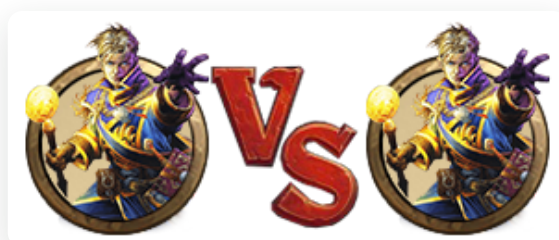


Спелл Маг и Фриз Маг — начните давление рано. **Яростный пиромант** на второй ход — отличное решение, как и все ранние баффы. Если в руке нет мощных баффов здоровья, можно даже рано отдать **Внутренний огонь** на **Клирика Североземья** или **Улучшаемого рамобота**, чтобы нанести больше урона.

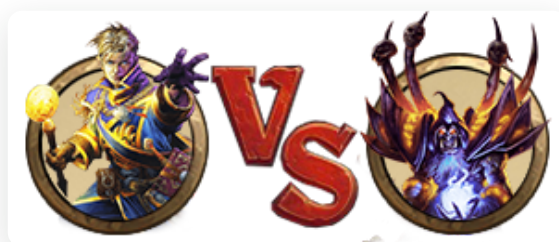
Не играйте все баффы на одну цель, иначе получите **Волю призывателя** на союзное существо или **Морозный луч**. Лучше создать несколько мелких и средних угроз, которыми вы и будете наступать.

Эффекты немоты поберегите для провокаций Мага или **Вестника рока**, если встретили Фриз Мага.

Если Маг ставит **Горного великана** в темп, постарайтесь выгодно разменяться с ним чем-то под баффом.



Зеркальный матч-ап Комбо Жрецов странный и сложный. У обеих колод есть эффекты немоты — идеальный ответ на угрозы под баффами. Старайтесь совершать выгодные размены и добирать больше карт, не спешите играть слишком агрессивно. Особенно опасны угрозы с родным высоким показателем здоровья: **Отключенный паробот**, **Улучшаемый рамобот** и другие. Если поставите их и защитите, планируйте летальный урон за один ход с помощью **Божественного духа** и **Внутреннего огня**.



Зоолок — напоминает матч-ап с Токен Друидом. У противника так же нет ремувалов, поэтому любые провокации станут хорошей защитой, если у них также будет 3-4 единицы атаки для удачных разменов. Зоолок чуть опаснее Токен Друида из-за **Морских великанов** — не допускайте раннего выгода этих угроз, старайтесь чистить стол раньше **Яростным пиромантом** и существами.

Эффекты немоты отдавайте на **Яйцо скарабея**, **Вожака лютых волков**, **Жонглера кинжалами** или любое существо под баффом.

[к оглавлению](#)



Комбо Жрецы всех разновидностей — интересные и необычные колоды с ярким геймплеем. Они не так стабильны и результативны, как знакомые всем лидеры меты, но порадают фанатов Андуина и тех, кто хочет поиграть чем-то фановым.

Разработчики задумываются о том, чтобы в будущем лишить Жреца **Божественного духа**, так как заклинание ограничивает их в создании других карт и существ. Все это не совсем честно по отношению к классу с самыми слабыми классическими и базовыми картами: Жреца уже лишили **Взрыва разума**, без **Божественного духа** способов победы не останется вовсе.

Пока что Комбо Жрецы — чуть ли не единственная опора класса в мете. Успевайте поиграть этим архетипом, пока и они не покинули Стандартный режим.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!