

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Жрец на воскрешении — лучшая контроль колода меты. Гайд по архетипу

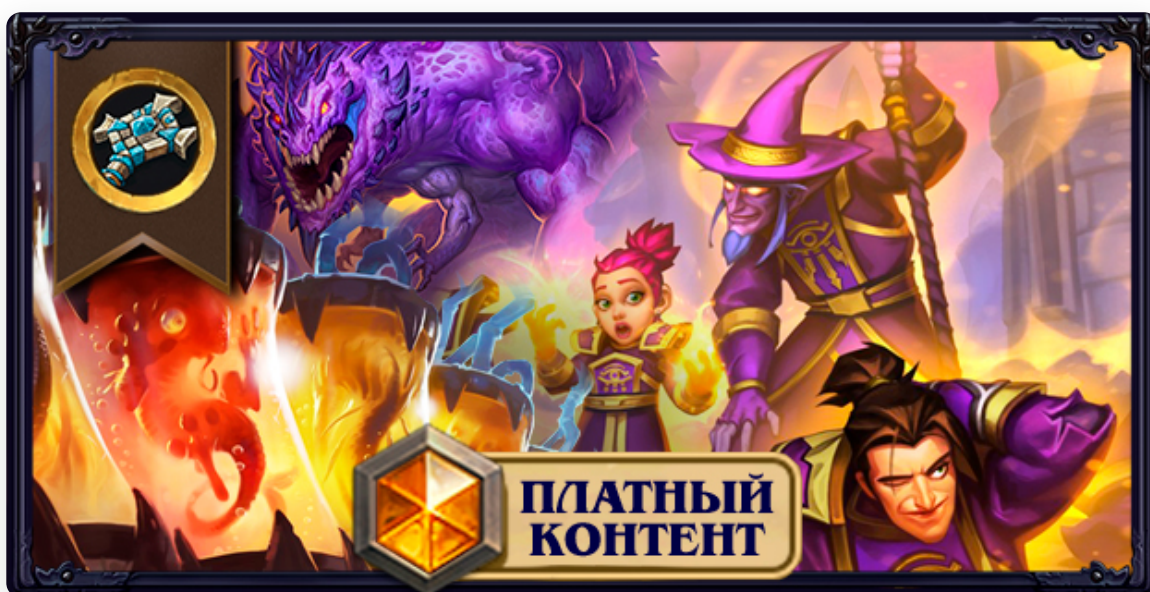
26.02.2020

Гайды

Натиск Драконов Гайды

Квест Жрец — тир-1 колода с самым высоким винрейтом.

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ











Герой гайда — Жрец на воскрешении в мете Натиска драконов конца февраля и начала марта. Это самая сильная контроль колода меты с отличным винрейтом. В тир-1 Жрец пока что не попал, но архетип стабильно держится в тир-2 с 52,6% общего винрейта.

Сила Жреца — отличные матч-апы с большинством лидеров меты. Он хорошо играет с Охотниками и Друидами, Воинами и Мех Паладинами. Плохие матч-апы с Разбойником и Рено Магом, которые чаще играют в Легенде. **Жрец на воскрешении — отличная колода для взятия Легенды** в конце или начале сезона.

Жрец на воскрешении подойдет для новичков и людей, которые до этого мало играли классом. Колода не самая сложная, хотя и с большим количеством нюансов.

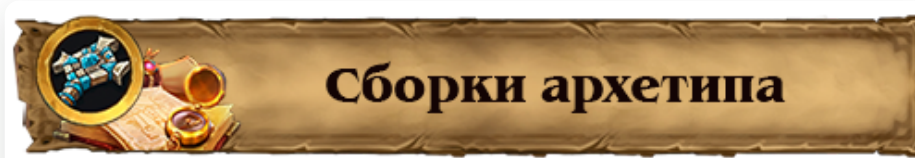
Из подробного гайда вы узнаете, какую колоду Жреца на воскрешении выбрать и как собрать собственную. Как и всегда, речь пойдет обо всех тонкостях муллигана, стратегии игры и матч-апах меты Натиска драконов.

Гайд обновлен 26 февраля. Далее полный список изменений:

-  *Переработаны вступление и заключение*
 -  *Убраны сборки в квестом, а также все упоминания о геймплее до и после его выполнения (за исключением раздела "Вопросы декбилдинга")*
-  *Архетип переименован из Квест Жреца в Жреца на воскрешении*
 -  *Обновлены сборки архетипа и описания к нему*
 -  *Переработан раздел "Вопросы декбилдинга"*
 -  *Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса*
 -  *Дополнены разделы "Основы геймплея" и "Стратегия игры"*
 -  *Добавлены описания актуальных матч-апов меты, изменены и убраны старые*

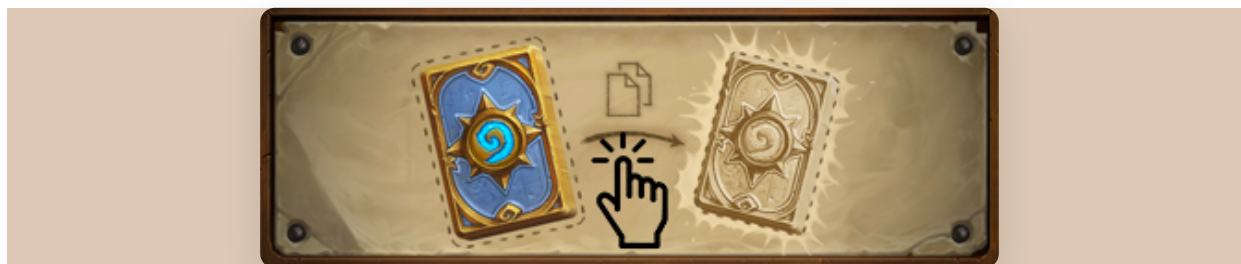
Разделы гайда:

1. *Сборки архетипа*
2. *Вопросы декбилдинга*
3. *- Основные карты*
4. *- Классические и необычные опции*
5. *- Замены карт*
6. *- Максимально бюджетная колода (3480 пыли)*
7. *Муллиган*
8. *Основы геймплея*
9. *- Суть архетипа*
10. *- Агро поединки*
11. *- Контроль поединки*
12. *Стратегия игры*
13. *- 11 советов, о которых должен знать каждый*
14. *Матч-апы*
15. *Заключение*



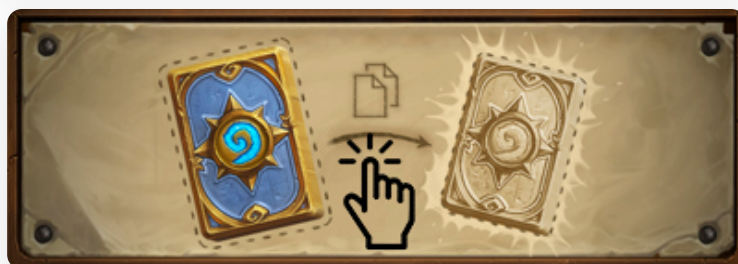
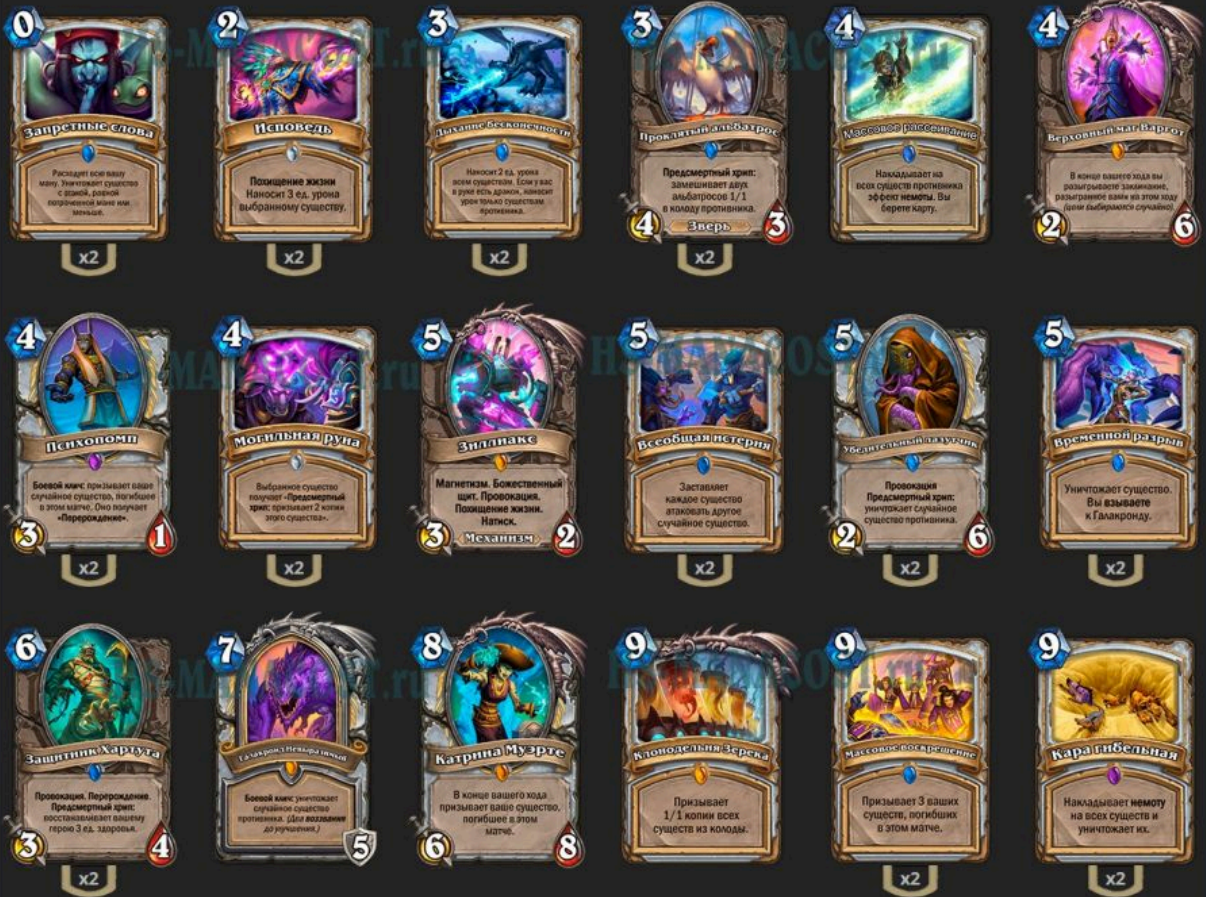
Почти все Жрецы на воскрешении отказались от квеста. **Активация обелиска** помогает преимущественно в зеркальных матч-апах, но во всех других поединках лучше сборки с **Галакрандом Невыразимым**.

Сборки Жреца на воскрешении оптимизированы и незначительно отличаются между собой — чаще всего 1-2 слотами-ремувалами.



Жрец на воскрешении от Vicious Syndicate

Галакродн Жрец на воскрешении




Классическая сборка Жреца на воскрешении, которую предлагает **мета-отчет от Vicious Syndicate**. В ней есть Галакронд Невыразимый и Проклятый альбатрос для улучшения медленных матч-апов.

Обратите внимание, что в сборке нет **Водоноса Песчаного Копыта**. Это хорошая карта для агро матч-апов, но не такая сильная в других.

Жрец на воскрешении от NoHandsGamer


Жрец на воскрешении от NoHandsGamer


<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 0 Запретные слова Раскладывает все карты колоды. Уничтожает существо с драгой, драгой сдерживаемой или копейщиком. </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 2 Исполнь Позволяет жизни Наносит 3 ед. урона выбранному существу. </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 3 Пухляк-бывальщина Наносит 2 ед. урона всем существам. Если у вас в руке есть драга, наносит урон только существам противника. </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 3 Проклятый альбатрос Проклятый крик: Заменяет драгу альбатросов 1/1 в колоду противника. </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 4 Масовое рассасание Накладывает на все существа противника эффект немелы. Вы берете карту. </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 4 Верховный магистр В конце вашего хода вы разыгрываете заклинание. Разыгрываете само на этом ходу или выбираете существо. </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 4 Психопомп Боевой крик: Призывает одно случайное существо. Выбывает в этом матче. Оно получает «Перерождение». </div>
<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 4 Могильная руна Выбираете существо противника. Проклятый крик: призывает 2 копии этого существа. </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 5 Эпидемия Магический, Божественный щит, Проклятие. Позволяет жизни. </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 5 Копейщик-бывальщина В конце вашего хода восстанавливает 3 ед. здоровья вашему персонажу с мелкими здоровьем. </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 5 Всеобщая истерия Заставляет каждое существо атаковать другое случайное существо. </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 5 Уверительный вздох Проклятый крик: уничтожает случайное существо противника. </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 5 Временной разрыв Уничтожает существо. Вы вызываете существо к Галакронду. </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 6 Защитник Харума Проклятый крик: восстанавливает вашему герою 3 ед. здоровья. </div>
<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 7 Слабый и сильный Боевой крик: уничтожает случайное существо противника. (Для владельца допущения.) </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 8 Катрина Мурге В конце вашего хода призывает ваше существо, погибшее в этом матче. </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 9 Алиондель-берса Призывает 1/1 копиям всех существ из колоды. </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 9 Масовое воскрешение Призывает 3 любых существ, погибших в этом матче. </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 9 Кара свелбная Накладывает немелу на всех существ и уничтожает их. </div>		



MANACOST
kolodahearthstone.ru

9800







x1 Запретные слова

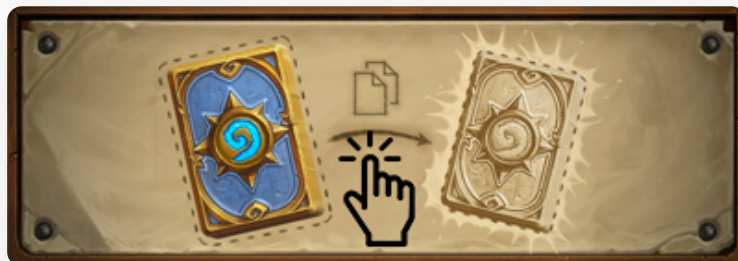
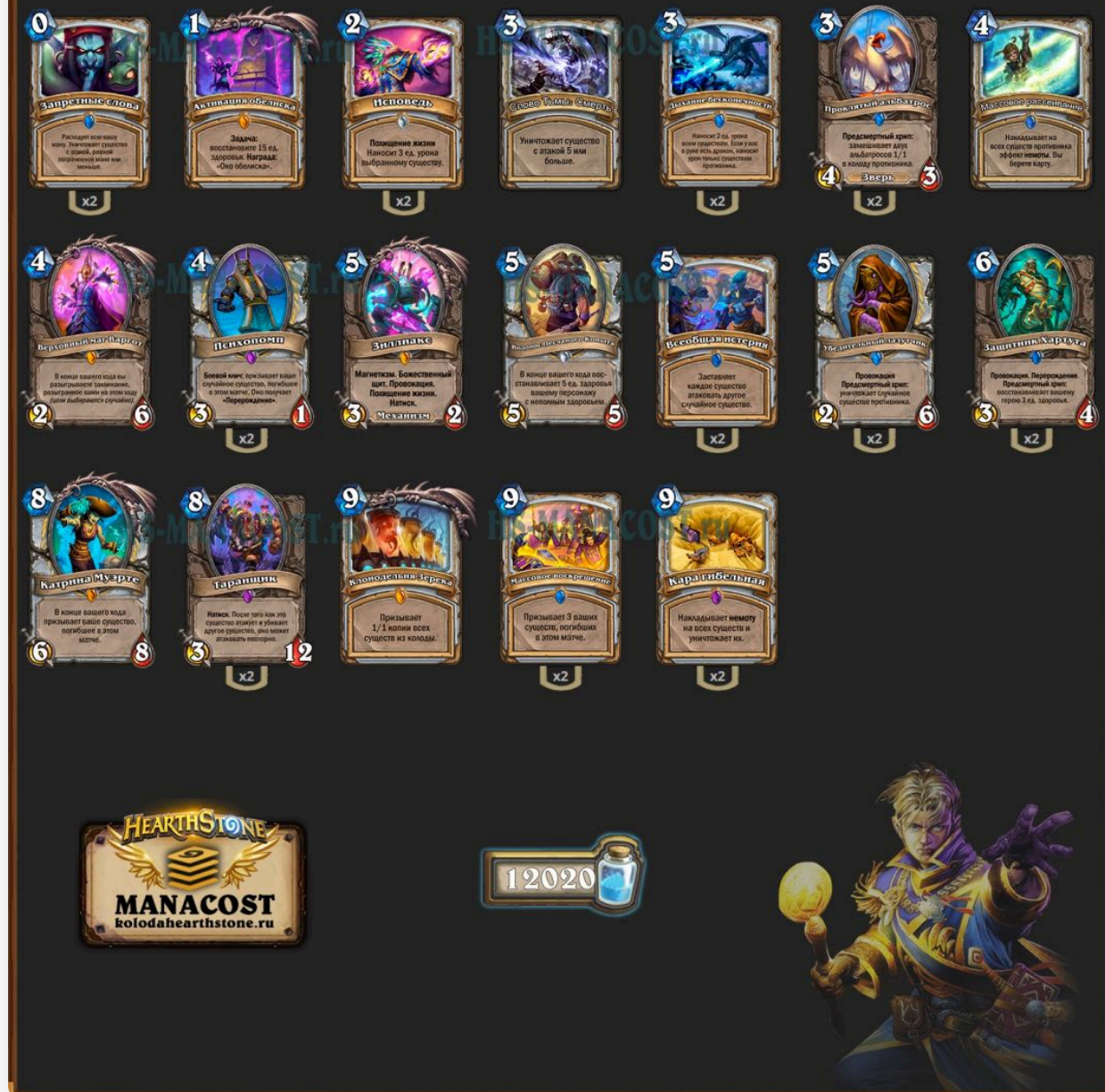


Водонос Песчаного Копыта

В сборке появляется только **Водонос Песчаного Копыта** — хорошая анти-агро опция, особенно полезная против Охотников и других колод с максимумом взрывного урона.

Квест Жрец от Thijs

Квест Жрец от Thisj



Галакронд Невыразимый, Временной разрыв, Могильная руна



Активация обелиска, Слово Тьмы: Смерть, Водонос Песчаного Копыта, Таранщик

Колода из топ-316 Легенды с квестом и синергией с ним. Колода намного лучше играет против Галакронд Жрецов на воскрешении, а также немного лучше против Галакронд

Разбойника. Во всех других поединках классический Жрец на воскрешении сильнее.

[К оглавлению](#)

Вопросы декбилдинга

Основные карты

Основа колоды — карты, которые встречаются во всех или почти всех версиях архетипа. В основе Жреца на воскрешении 26 карт — почти все карты в колоде. Это старый архетип, который сложился еще в прошлых дополнениях. В последние месяцы в него попали только Галакронд Невыразимый?, Временной разрыв и Могильная руна.

Основа колоды Жреца на воскрешении

0 Запретные слова Раскладывает всю вашу ману. Уничтожает существо с силой, равной пороченной мане или мане.	2 Исповедь Поживаете жизни. Наносит 3 ед. урона выбранному существу.	3 Дыхание-бесконечности Наносит 2 ед. урона всем существам. Если в руке есть дракон, наносит тройное количество урона.	4 Верховный маг Варгог В конце вашего хода вы разыгрываете заклинание, разыгранное вами на этом ходу (если выбирается случайно).	4 Могильная руна Выбранное существо получает «Предметный урон», соразмерный 2 силе этого существа.	4 Психомоп Боевой маг призывает ваше случайное существо, погибшее в этом матче. Оно получает «Перерождение».	4 Максимальное рассеивание Накапливает на всех существах противника эффект «маня». Вы берете карту.
5 Эпиграфикс Матрикс. Божественный щит. Пророкание. Поживаете жизни. Натиск.	5 Убежденный в науку Пророкание. Предметный урон: уничтожает случайное существо противника.	5 Временной разрыв Уничтожает существо. Вы вызываете в Галакронду.	5 Бесобидная истерия Заставляет каждое существо атаковать другое случайное существо.	6 Защитник Харгула Пророкание. Перерождение. Предметный урон: восстанавливает вашу ману (ровно 3 ед. здоровья).	7 Галакронд Невыразимый Боевой маг уничтожает случайное существо противника. (Для вызова требуется 3 ед. здоровья.)	8 Катрина Мурге В конце вашего хода призывает ваше существо, погибшее в этом матче.
9 Массовое воскрешение Призывает 3 ваших существа, погибшие в этом матче.	9 Клонотельная Зерка Призывает 1/3 копии всех существ из колоды.	9 Кара гибельная Намодывает немолчу на все существа и уничтожает их.				

Далее вы найдете самые популярные опции, которыми дополняют основу колоды.

Классические и необычные опции

Активация обелиска — вместе с квестом в сборку берут **Водоноса Песчаного Копыта**. Такие дополнения улучшат матч-апы с Разбойником и Жрецом, но ослабят все другие матч-апы.

Спиритизм — жадная и медленная карта, которая хорошо покажет себя в зеркальных поединках и против других контроль колод. Также **Спиритизм** может пригодиться на поздних этапах партии в любых поединках.

Слово Тьмы: Смерть — дополнительный ремувал для тяжелых угроз, который можно взять в дополнение к **Запретным словам**.

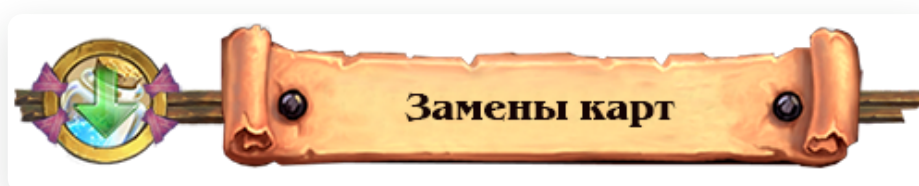
Проклятый альбатрос — есть почти во всех актуальных сборках, так как улучшает все медленные поединки, а в особенности матч-ап с популярным Рено Магом.

Водонос Песчаного Копыта — хорошо показывает себя в сборках с квестом, но может пригодиться и без него. Берите, если часто встречаете Охотников и другие агро колоды.

Таранщик — чаще всего берут в сборки с квестом. Помогает бороться в первую очередь с агро и токен колодами. Хорошо синергирует с улучшенной силой героя и **Всеобщей истерией**.

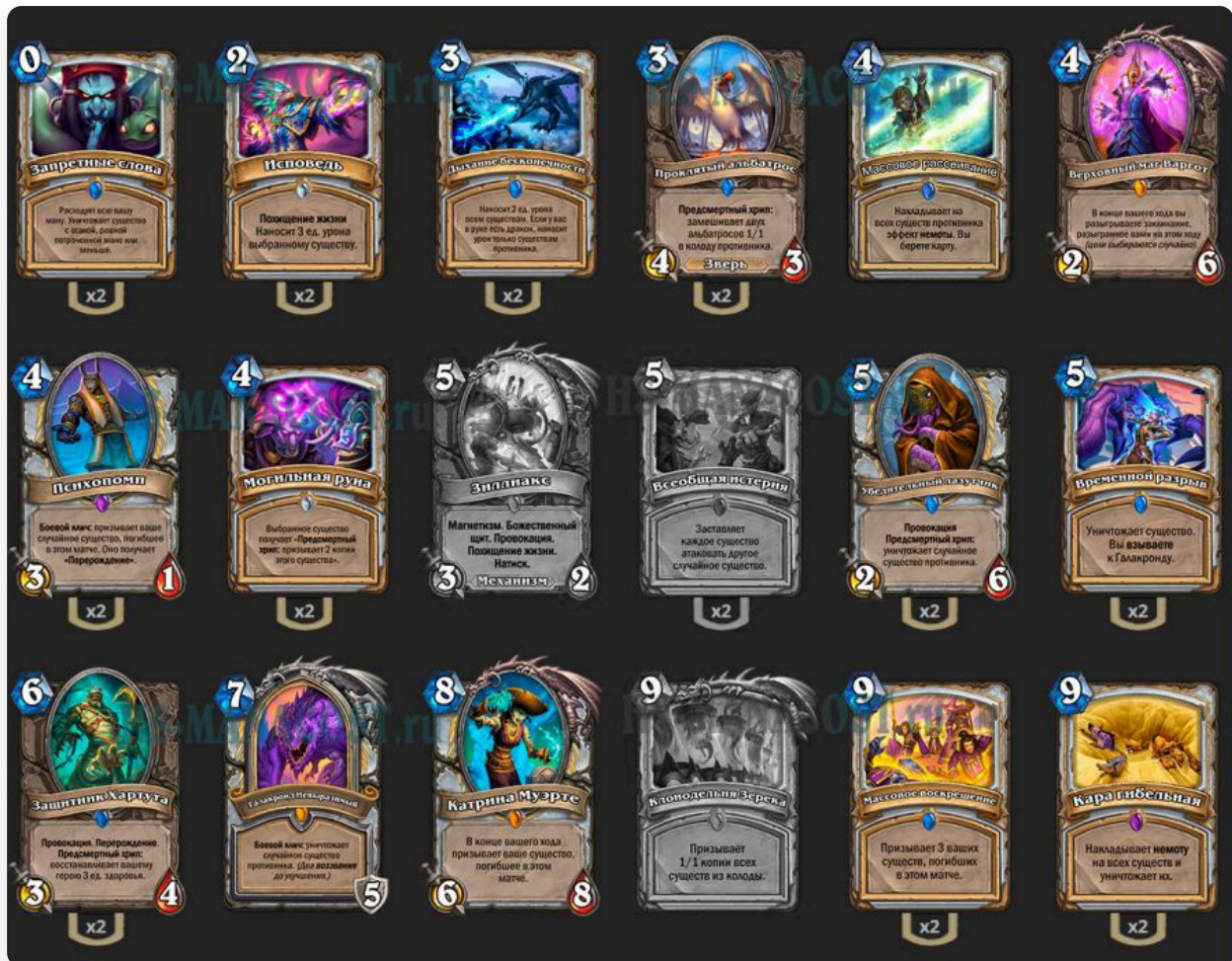
Менее популярные технические карты: Хаккар, Архивариус Элизиана, Мадам Лазул, Слово Тьмы: Боль, Темный силуэт, Дорнозму Бесконечный

[к оглавлению](#)



Галакронд Жрец — достаточно дорогая колода, которая стоит около 10 тысяч пыли. Ее можно сделать дешевле, но ото всех легендарных и эпических карт не отказаться.

Далее о том, какие карты можно заменить, а какие нет. Но для начала обратите внимание на список карт (выделены черно-белым), которые покинут Стандартный режим в апреле 2020. Постарайтесь не крафтить их, если не планируете играть в Вольном режиме.



Верховный маг Варгот — мощная карта, но не обязательная. Возьмите вместо него любую другую карту из списка опциональных.

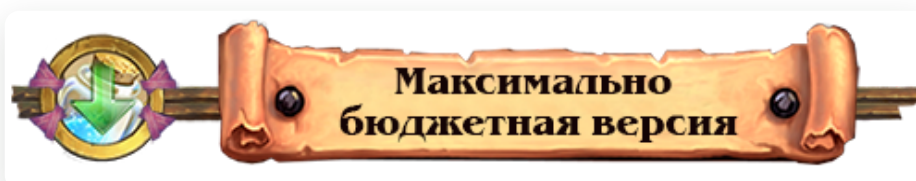
Психопомп — обязательная эпическая карта, без которой Жрец существенно ослабнет. Скрафтите обязательно.

Зиллиакс — эта легендарка должна быть у всех, но если нет, она не обязательна для Жреца. Возьмите вместо Зиллиакса **Водоноса Песчаного Копыта**.

Катрина Муэрте — мощная карта для архетипа, но специфичная. Если в коллекции нет, вы все равно можете играть Жрецом на воскрешении, хотя он станет слабее. Прямых замен нет, вместо нее можно взять **Спиритизм** или набор **Хаккар + Архивариус Элизиана**.

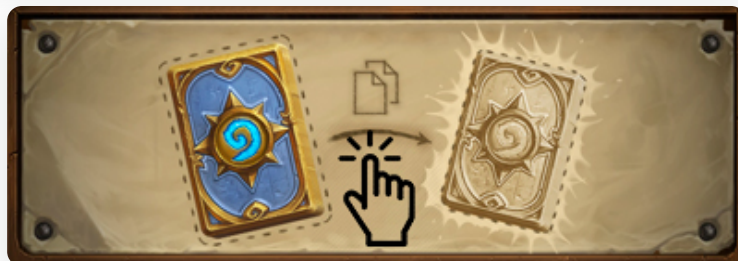
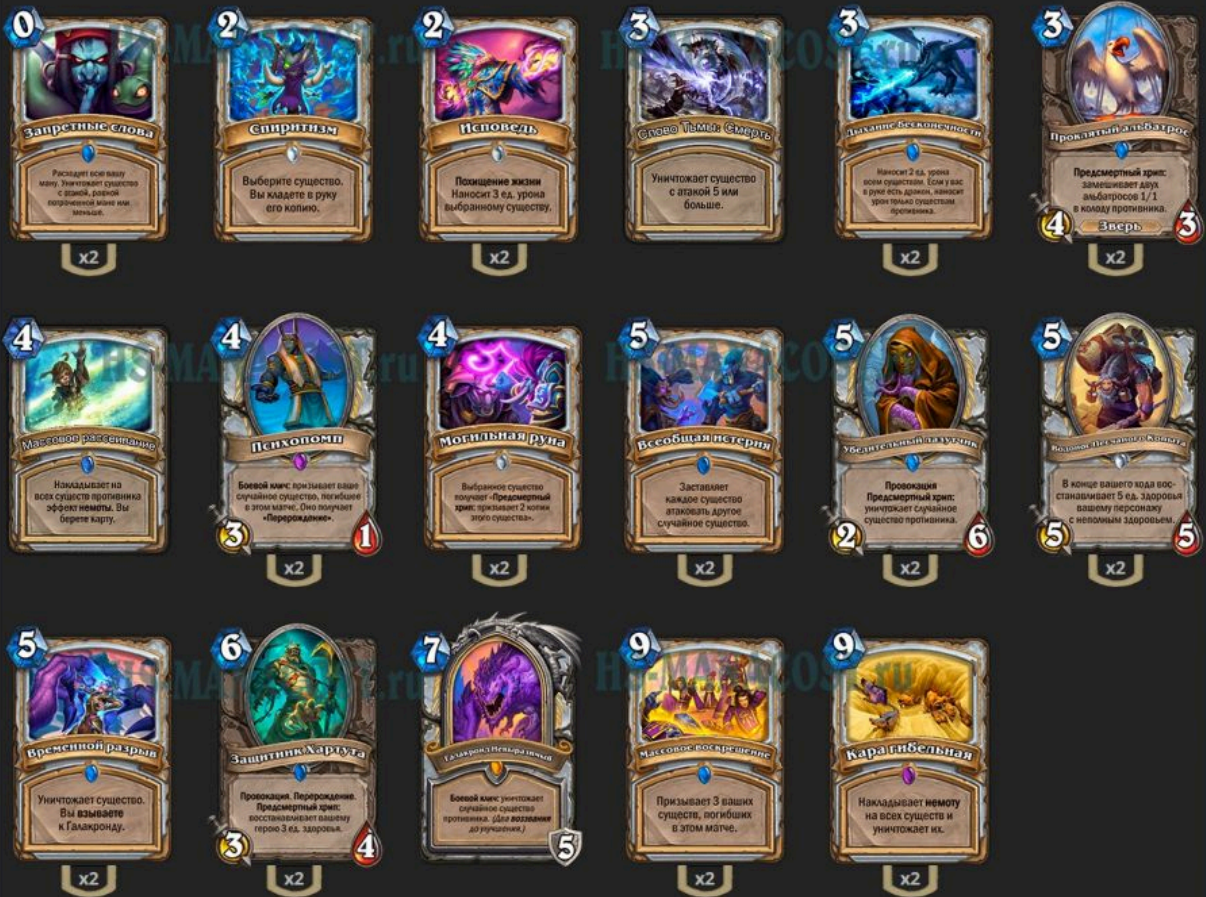
Клонодельня Зерека — еще одна мощная карта, которая сделает колоду сильнее. Но если ее нет, Жрецом на воскрешении все еще можно играть.

Кара гибельная — обязательная карта для архетипа. Скрафтите хотя бы одну копию, хотя лучше взять в сборку обе.



Максимально бюджетный Жрец на воскрешении

Максимально бюджетный Жрец на воскрешении



Максимально бюджетная сборка не так хорошо в медленных поединках, но все еще хорошо показывает себя в темповых матч-апах.

Добавляйте все другие дорогостоящие карты, если есть в коллекции. Если нет, такая сборка за 3580 пыли даст хорошее представление об архетипе и поможет взять 10-5 ранги. Хотя полноценная версия сильнее и даже проще, чем эта.

[к оглавлению](#)



Муллиган Жреца на воскрешении отличается в зависимости от противника. Важно, чтобы вы понимали, играете ли вы с быстрым или медленным противником. Далее общие принципы муллигана.

- **Проклятый альбатрос** хорош против любого класса за исключением Охотника
- **Психопомп** крайне силен. Всегда оставляйте его с хорошим ранним существом, а против некоторых классов и просто так.
- **Убедительный лазутчик** нужен всегда в комбинации с **Психопомпом**, а также в некоторых матч-апах и просто так
- Оставляйте **Исповедь** и **Запретные слова**, если вы ожидаете агрессивный матч-ап
- Ранние AoE способности (**Дыхание бесконечности** и **Всеобщая истерия**) также нужны против некоторых агрессивных противников
- **Клонодельня Зерека** нужна в медленных поединках с хорошей рукой или **Монеткой**, а иногда и просто так
- Против некоторых классов нужны **Зиллиакс**, **Массовое рассеивание**, **Защитник Хартута**, **Верховный маг Варгот**, **Галакронд Невыразимый**.



Воин: Запретные слова, Исповедь, Проклятый альбатрос. С хорошей рукой или Монеткой — Психопомп, Клонодельня Зерека, Зиллиакс.

Паладин: Исповедь, Дыхание бесконечности, Убедительный лазутчик, Массовое рассеивание, Запретные слова, Проклятый альбатрос. С хорошей рукой — Психопомп.

Охотник: Исповедь, Запретные слова, Психопомп, Зиллиакс, Защитник Хартута. С хорошей рукой — Клонодельня Зерека, Дыхание бесконечности.

Друид: Проклятый альбатрос, Всеобщая истерия, Психопомп, Убедительный лазутчик, Клонодельня Зерека.

Разбойник: Проклятый альбатрос, Убедительный лазутчик, Дыхание бесконечности, Клонодельня Зерека, Исповедь. С хорошей рукой — Массовое рассеивание, Верховный маг Варгот.

Шаман: Проклятый альбатрос, Запретные слова, Зиллиакс, Убедительный лазутчик, Исповедь, Психопомп.

Маг: Проклятый альбатрос, Клонодельня Зерека, Психопомп.

Жрец: Клонодельня Зерека, Проклятый альбатрос, Галакронд Невыразимый, Психопомп. С хорошей рукой или Монеткой — Запретные слова.

Чернокнижник: Зиллиакс, Исповедь, Запретные слова, Дыхание бесконечности, Убедительный лазутчик, Проклятый альбатрос.

[к оглавлению](#)



Суть архетипа

- Жрец на воскрешении — медленная колода, которая рассчитывает на несколько мощных синергий и комбинаций.

Синергии воскрешения — ключевая особенность архетипа, благодаря которой он играет и от защиты, и от нападения. Существа Жреца лучше показывают себя в обороне: у них есть провокации и исцеление, которые и делают матч-апы с темповыми противниками легкими. Играть от нападения сложнее, поскольку у существ Жреца мало атаки. Герой статьи рассчитывает переиграть медленных противников по выгоде, а не "зарашить" их запас здоровья в короткие сроки. Если медленного противника нельзя переиграть по выгоде, Жрец проигрывает почти всегда.

Еще одна важная группа карт — ремувалы. У Жреца на воскрешении широкий выбор зачисток для любой стадии игры. Особенно сильна **Кара губительная** — ультимативная зачистка любого стола. Но есть и другие ремувалы слабее, но и дешевле — они помогут дожить до 9 хода или размениваться не со столь опасными столами.

- Последние сборки Жреца на воскрешении обращаются к [Проклятому альбатросу](#) и [Могильной руны](#). Карты хорошо работают друг с другом, но [Могильная руна](#) также сильна в комбинации с любыми другими существами Андуина. В мете мало немоты и ультимативных ремувалов, а без них почти никто не справится с хорошо реализованной [Могильной руной](#).
- Особенность Жреца на воскрешении — отсутствие добора. Вы можете взять дополнительные карты из колоды только с помощью [Массового рассеивания](#). В остальном Жрецу нужно полагаться только на "топдеки" и стартовую руку. Это делает его слабым в мидрейндж поединках — его часто могут переиграть по темпу Разбойники и Зефрис Охотники. Они могут оставить его без ресурсов в руке, а после задавят средними и крупными угрозами, на которых Жрец не может ответить. У провокаций Андуина много здоровья, но мало атаки, так что им сложно размениваться с крупными угрозами противника.

Серьезный недостаток Жреца на воскрешении — отсутствие проактивного способа победы, то есть возможности быстро закончить партию, даже если он уже победил. Это неудобно в ладдере: даже если вы захватите стол, истощите ресурсы противника в руке и не оставите ему шансов на победу, он все равно может биться до последней карты и чуть ли не усталости, не соглашаясь сдаваться. Из-за этого вам придется долго играть в поединках, которые уже точно принесут победу, просто потому, что оппонент этого не видит или слишком упрям, чтобы признать поражение.

[к оглавлению](#)



Агро поединки

Агро поединками для Жреца на воскрешении считаются не только самые быстрые матч-апы с Фейс Хантами и Пират Воинами, но и мидрейндж оппоненты. Последние существенно медленнее, но все равно будут играть первым номером и пытаться быстро закончить партию.

[Чистые агрессивные матч-апы](#) (Фейс Хант, Дракон Охотник, Пират ВоинТокен Дриид, Галакронд Воин, Зоолок) — [выгодны для Квест Жреца](#). Все эти оппоненты в меньшей степени полагаются на стол, зато используют много взрывного урона из руки и оружия. Этим Жреца с массой провокаций и исцеления не взять.

Играть против агро колод просто: сначала вы убираете их существ точечными ремувалами, после играете провокации, исцеления и AoE зачистки по необходимости. Не нужно жадничать, копить карты в руке или пытаться совершать выгодные размены. Ставьте максимум характеристик на стол, отдавайте приоритет контролю поля, а только потом восстанавливайте здоровья. Отдавайте ремувалы на любую угрозу со значительным количеством атаки.

Все названные выше агрессивные противники не обращаются к каким-либо ремувалам или немоте, так что вы сможете на максимум реализовать своих существ с особыми эффектами.

Мидрейндж матч-апы сложнее: противники будут точно так же давить, но делать это планомерно и размеренно. **Сложные поединки** — Разбойники, Зефрис Охотник.

Все они могут играть достаточно медленно и полагаться не на "раш" здоровья, а на планомерные захват стола и истощение руки Андуина. Против такого бороться сложно, особенно если противник грамотно обыгрывает ваших существ и ремувалы.

В этих поединках играйте жаднее и не бойтесь идти на риски: оставляйте на половине противника нескольких не столь опасных существ, не обыгрывайте идеальный заход карт оппонента и т.д.

Особенность многих мидрейндж противников — наличие у противника каких-либо ремувалов. Это **Ошеломление** для Разбойников, **Немота с Зефриса Великого** у Охотника. Все они доставят много проблем провокаторам Жреца. Если игровая ситуация тяжелая, не обыгрывайте эти карты и рассчитывайте, что их нет в руке или колоде оппонента.

[к оглавлению](#)



Контроль поединки

Контроль поединков в мете меньше, в них Жрец на воскрешении или играет с оппонентом на равных (может и наступать, и защищаться), или должен играть от нападения. В первую очередь это зеркальный матч-ап, игры с Контроль Воином, Холи Паладином, Рено Магом, а также матч-апы с некоторыми мидрейндж архетипами, которые из-за специфичного захода не смогли оказать серьезное давление на средних этапах партии.

Многие из этих матч-апов дойдут до стадии усталости с чьей-либо стороны. Задача Жреца — не приближать себя к ней. Для этого постарайтесь не играть **Массовое рассеивание**.

У медленных противников есть AoE зачистки, которые станут хорошим ответом на **Массовое воскрешение**, **Катрину Муэрте** и **Клонодельню Зерека**. Чтобы извлечь больше выгоды из этих карт, старайтесь играть их не на пустой стол. Подловите момент, когда на половине противника будет несколько хороших угроз, но они не должны выгодно размениваться с вашим столом. Вынуждайте оппонента тратить ключевые AoE способности так, чтобы умирали не только ваши существа, но и его.

В остальном контроль матч-апы — про извлечение выгоды. На максимум раскроет себя сила героя **Галакронда Невыразимого**. Совершайте выгодные размены, обыгрывайте ремувалы противника и думайте о его способах победы.

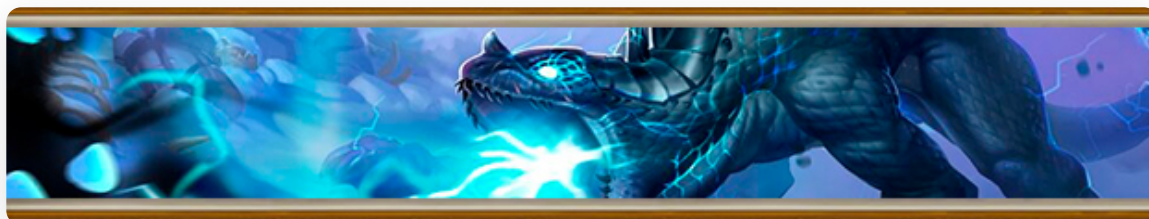
Только если у контроль оппонента есть надежный способ победить вас (ОТК-комбинация Холи Паладина, **Архивариус Элизиана** Воина, слишком много выгоды), играйте агрессивнее и постарайтесь продавить его раньше.

Проклятый альбатрос помогает Жрецу играть агрессивно в медленных поединках. Если вы сможете замешать много 1/1 зверей в колоду противника, он будет часто "топдекать" слабые карты и его ресурсы кончатся. Вы должны воспользоваться этим временным окном, чтобы задавить противника своими угрозами.

[к оглавлению](#)



В этом разделе вы найдете 11 советов и рекомендаций, которые помогут вам освоить тонкости игры Жрецом на воскрешении. Вы узнаете, как работают отдельные карты и их комбинации, а также о том, как обратить эти механики себе на пользу.



Как играть AoE

AoE способности — ключевой инструмент Жреца на воскрешении, правильное использование которого может решить исход партии.

В колоде 4 пары AoE способностей: **Кара губительная**, **Всеобщая истерия**, **Массовое рассеивание** и **Дыхание бесконечности**. В каждом матч-апе важно знать, когда и почему нужно отдавать ту или иную зачистку. Если в руке несколько AoE, предпочитайте отдавать самую дешевую, если она уберет со стола все или самые опасные угрозы.

Дыхание бесконечности крайне сильно в темповых матч-апах, но слабо в медленных. Если вы встретили медленного противника, **Дыхание бесконечности** можно отдать просто для размена с 1-2 мелкими угрозами. В колоде Жреца на воскрешении нет драконов или надежных способов сгенерировать их, так что не рассчитывайте активировать особый эффект этого заклинания.

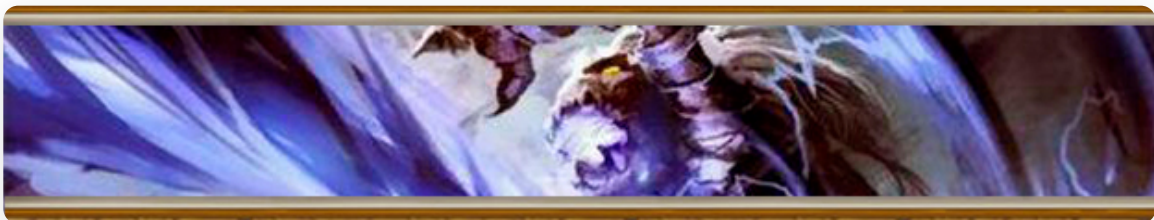
Всеобщая истерия — самый сложный AoE эффект. Перед его использованием всегда подумайте о возможных сценариях, особенно если на столе 2-4 существа. Возможно, до розыгрыша **Всеобщей истерии** есть смысл восстановить здоровье вражескому существу, совершить или не совершить какой-либо размен. Обратите внимание, что во время действия **Всеобщей истерии** не сработают предсмертные хрипы существ. Вы не сможете полностью зачистить стол **Всеобщей истерией**, если там есть хрип на призыв другого существа или реинкарнация.

Всеобщую истерию можно давать не только в качестве защитного инструмента, но и как наступательную карту. Если на вашей половине есть существо, которое может атаковать, вы можете дать **Всеобщую истерию** для зачистки провокаций противника, а после ударить по герою противника.

Примечательна синергия **Таранщика** и **Всеобщей истерии**. Если на столе есть **Таранщик**, который может атаковать по герою противника, совершите атаку, а после сыграйте **Всеобщую истерию**. Если **Таранщик** убьет существо во время действия заклинания, он сможет атаковать по герою противника еще раз.

Массовое рассеивание — помогает в больше с предсмертными хрипами и угрозами под бафами. В каждом матч-апе есть отдельные угрозы, для которых стоит беречь это заклинание. Например, это **Вестник рока** Рено Мага, **Погонщица взрыв-ботов** Воина. Если в колоде оппонента нет очевидных целей для немоты, ее можно играть смелее: чтобы убрать несколько единиц характеристик, незначительный особый эффект или просто вытянуть дополнительную карту из колоды.

Кара гибельная — красная кнопка Жреца на воскрешении, которая полностью убирает все со стола. Играйте заклинание жаднее и старайтесь отдавать другие AoE раньше, чем это. Если выйдет две **Кары гибельные**, оппонент сможет действовать смелее и не бояться гарантированной AoE зачистки. Но не затягивайте надолго: вы не сможете исцелиться или поставить провокацию после **Кары гибельной**, так что оппонент может добить вас оружием, рывками и взрывным уроном из руки, если вы затяните с AoE.

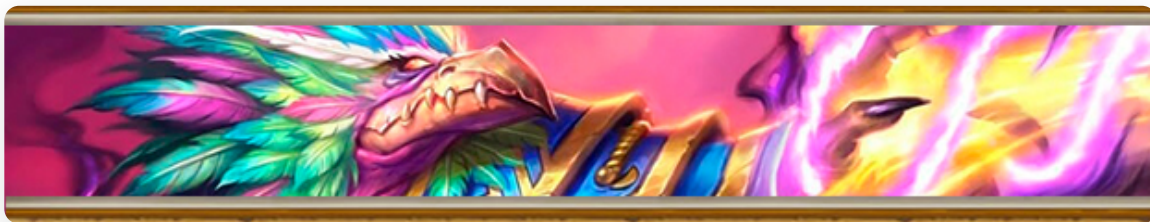


Как играть точечные ремувалы

Точечные ремувалы Жреца слабее и оказывают меньше эффекта на игру, хотя все еще важны. Чаще всего точечные зачистки — способ выиграть время и затянуть партию до AoE способностей.

Используйте **Запретные слова**, **Исповедь** и **Слово Тьмы: Смерть** для ответа на ранние угрозы оппонента и незначительный стол. Эти карты можно играть не так жадно, хотя и раскидываться ими попусту не нужно.

Внимательно играйте **Запретные слова**: у заклинания необычный и не всегда очевидный эффект. Часто до их использования можно сыграть силу героя и другие карты.



Особенности эффектов исцеления

Жрец хорош в вопросах восстановления здоровья: в колоде много способов исцеления.

Особенность колоды в том, что вы редко сможете восстановить за ход большое количество здоровья. Исцеления много, но действует оно равномерно и медленно в течение нескольких ходов, а не сразу.

Это может стать проблемой в матч-апах с Холи Паладином, **Малигос Хэндлоком**, **Малигос Разбойником** и другими комбо оппонентами. Также агро колоды могут подловить вас на нехватке быстрого исцеления, хотя это редкий сценарий.

Много моментального здоровья дает **Клонодельня Зерека**, если призовет из колоды **Водонос** **Песчаного Копыта**. Также вы иногда сможете сыграть **Могильную руну** на **Зиллиакса** или **Защитника Хартута** перед разменом, который убьет ваше существо.

Главный источник исцеления — существа на столе. Старайтесь разыгрывать их тогда, когда стол захвачен, чтобы оппонент не смог легко разменяться с ними. Так вы восстановите больше здоровья. Если на столе много угроз противника, предпочитайте АоЕ зачистки или ремувалы, а не исцеление, даже если у героя мало здоровья.



Начало игры и использование Монетки

Жрец начинает игру пассивно: до 4 хода ему доступны только ремувалы, **Проклятый альбатрос** и сила героя.

В начале игры убирайте со стола противника опасные угрозы с особыми эффектами или большим количеством атаки. Если их нет или нечем отвечать, просто играйте силу героя. Вы можете сыграть **Массовое рассеивание** для добора на 4 ход, если в руке плохие карты и заклинание не так важно в этом матч-апе.

Никогда не ставьте **Психопомпа** в темп, если ранее не умерло другое существо. Также почти никогда не нужно разыгрывать **Верховного мага Варгота** на 4-5 ходах, хотя он может выиграть время.

Берегите **Монетку** до четвертого хода, чтобы раньше выставить какой-либо пятый дроп. Если в этом нет необходимости или в руке нет нужного существа, оставьте **Монетку**, чтобы разыграть карту за 9 маны на 8 ход. В 90% случаев **Жрец** играет **Монетку** или на 4, или на 8 ходы.

На 9 маны доступны не только **Кара гибельная** и **Массовое воскрешение**, но и связка **Убедительный лазутчик** + **Могильная руна**, которая серьезно замедлит противников без немоты или ультимативных ремувалов.



Следите за "кладбищем существ"

Еще один важный параметр, за которым нужно следить в каждой партии, это "кладбище" существ или список существ, которые умерли на вашей половине стола в течение партии. Делать это можно по памяти, а если вы хотите упростить себе жизнь — установите **DeckTracker**, а после специальный плагин **Graveyard**.

С "кладбищем" взаимодействуют **Психопомп** и **Массовое воскрешение** — одни из самых сильных карт в колоде. И чем меньше существ на "кладбище", тем проще угадать исход названных карт. Вы не хотите воскрешать только **Психопомпов**, все другие существа в колоде выполняют примерно одну и ту же функцию, так что вы не должны быть против любых исходов.

Противник может испортить ваше "кладбище" существ с помощью **Лироя Дженкинса**, **Сглаза**, **Превращения**, **Ментального техника** и подобных карт. Также в мете есть карты, которые убирают со стола существ, но не убивают их, то есть не отправляют на кладбище. Это **Ошеломление**, **Морозная ловушка**, **Рено Потрясающий**, **Контроль разума**.

Массовое воскрешение может вернуть к жизни одинаковых существ. Например, если вы за партию играли только одного **Защитника Хартута** и противник убил эту карту на вашей половине стола, **Массовое воскрешение** призовет две копии **Защитника Хартута** (одну за оригинальную копию, вторую за существо после перерождения) и у обеих копий будет перерождение.

Обратите внимание на **Психопомпа**, который не только воскрешает существо, но и дает ему перерождение. Не так выгодно воскрешать **Защитника Хартута**, у которого и так есть перерождение (эффект не складывается), зато отличными целями станут все другие существа.



Как играть Верховного мага Варгота

Мощная карта, у которой есть несколько сильных комбинаций. В идеале воскресить **Верховного мага Варгота** с помощью **Массового воскрешения**. В этом случае легендарка вновь повторит **Массовое воскрешение** в конце хода, если вы не произнесете других заклинаний.

Верховного мага Варгота в руке можно комбинировать с **Массовым рассеиванием** (вы доберете 2 карты), **Дыханием бесконечности** (нанесете 4 урона) или **Всеобщей истерией** (зачистите практически любой стол). В последнем случае важно сначала сыграть **Всеобщую истерию**, а после выставить **Верховного мага Варгота**.

Верховного мага Варгота реже играют с точечными заклинаниями, потому что они могут выбрать случайную цель, в том числе и само 2/6 существо. Но его не убьет **Слово Тьмы: Смерть**, так что вы, комбинируя эту пару карт, сможете убрать со стола две крупные угрозы. Иногда **Верховного мага Варгота** можно сыграть вместе с **Исповедью**, пусть она и сможет попасть ваше существо, зато вы получите исцеление.

Аккуратнее с комбинацией **Верховный маг Варгот + Могильная руна**. Не играйте ее, если на столе есть вражеские существа. Зато если их нет, эта связка карт крайне сильна.



Как играть силу героя

Базовая сила Жреца слаба в большинстве ситуаций. Чаще всего ее играют просто потому, что у Андуина остается лишняя мана.

Если вы выбираете между героем и существами, чаще всего лечить нужно существ на столе, если только у героя не критически маленький запас здоровья, а вы опасаетесь взрывного урона от противника. В остальных случаях контроль стола в приоритете.



Следите за оставшимися в колоде картами

У Жреца почти нет добора, так что каждый "топдек" важен и меняет ход партии. Если вы знаете, чего ожидать, проще строить планы на будущее и правильно распоряжаться ресурсами в руке.

Также "трек" колоды поможет при розыгрыше **Клонодельни Зерека**: какие существа остались в колоде и что они сделают — крайне важные вопросы. Если в колоде осталось мало существ, но есть **Верховный маг Варгот**, не забывайте, что он в конце хода повторит **Клонодельню Зерека** и призовет больше 1/1 существ на стол.



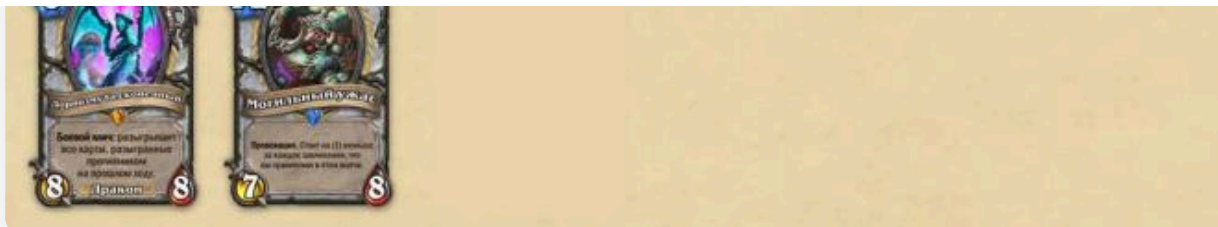
О Галакронде Невыразимом

Боевой клич **Галакронда Невыразимого** — дополнительный точечный ремувал, который вы редко сможете улучшить до второй формы. Карта нужна преимущественно в медленных матч-апах, чтобы не проседать по выгоде, но в любом поединке ее можно играть как ремувал одной угрозы противника + 5 брони.

Даст одно из 44 существ с помощью своей силы героя или после розыгрыша **Временного разрыва**. Особенно хороши карты, которые уже есть в колоде Жреца на воскрешении, а также **Принцесса Таланджи**, если в руке много других существ с силы героя Галакронда.

Обратите внимание, что некоторые существа испортят кладбище существ, если умрут на вашей половине стола.





Как играть Проклятого альбатроса

Проклятый альбатрос особенно хорош в матч-апе с Зефрис архетипами, но он полезен в любом медленном поединке. В контроль матч-апах на **Проклятого альбатроса** можно даже играть **Могильную руну**, но постарайтесь делать это сразу перед разменом этого существа, чтобы сразу же призвать две копии.

В агро матч-апах **Проклятый альбатрос** — просто 4/3 угроза для борьбы за стол. Если в руке уже есть провокатор и **Психопомп**, **Проклятого альбатроса** лучше не играть, чтобы не испортить кладбище существ.



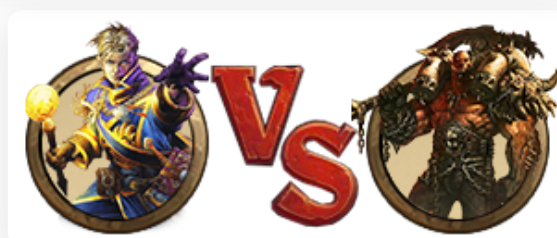
Игра вокруг эффектов противника

Жрецу важно знать, чем играет противник. Есть ли у него немота, ультимативные ремувалы и сколько. Это особенно важно при розыгрыше **Могильной руны** и **Психопомпа**. Если ремувалов нет, смелее играйте эти карты, но в остальных случаях старайтесь играть их надежнее: **Могильную руну** сразу перед разменом или уже после того, как противник потратит ремувалы.

Особенно неприятен **Зефрис Великий**, который может дать противнику **Немоту**, **Массовое рассеивание**, **Ошеломление**, **Темную жрицу**, **Превращение** или **Сглаз**. Последняя пара заклинаний испортит кладбище существ.

Читайте в следующем разделе подробнее о том, какие ремувалы есть у противников и как вокруг них играть.

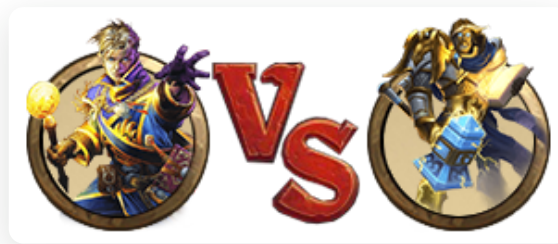
[к оглавлению](#)



Галакрод Воин — специфичная колода, которая планирует играть агрессивно в медленных матч-апах и полагаться на взрывной урон и силу героя **Галакрода Несокрушимого**. Такой подход плохо работает против Жреца, у которого в достатке провокаций и исцеления, поэтому матч-ап за Андуином с большим перевесом.

Внимательно относитесь к попыткам Воина захватить стол: **Вестник разрушения** и комбинации с **Кровавой наемницей** могут доставить серьезные проблемы. Не позволяйте Гаррошу наносить много урона существами и выгодно размениваться с вашими провокаторами.

Пользуйтесь тем, что у Воина нет эффектов немоты или точечных ремувалов — точно сработают провокации и предсмертные хрипы. Не бойтесь играть **Могильную руну** на любую провокацию.



Мех Паладин — простой матч-ап, если переживете начальный этап игры. В это время Мех Паладин особенно опасен и агрессивен, а вы еще не сможете ответить **Карой гибельной** или **Массовым воскрешением**. **Массовое рассеивание** делает многое в этом поединке: с ним можно ответить на любой механизм под бафами.

У Мех Паладина нет ремувалов, так что рассчитывайте на провокации и предсмертные хрипы. Не жадничайте с точечными ремувалами: можно убирать со стола мелкие механизмы, пока они не стали слишком сильными из-за баффов магнетизма.



Дракон Охотник — играет агрессивно и темпово. Важно не получить слишком много урона в начале игры, на что не жалейте любые ремувалы и способы борьбы за стол. Сохраните Монетку для того, чтобы раньше разыграть существо за 5 маны.

У Охотника есть **Дракон из Гниловья**, но часто вы не сможете обыгрывать этот ремувал, так что нужно просто пережить столь серьезный удар по темпу.

О здоровье героя стоит переживать только после того, как вы захватите стол.

Фейс Хант — сверхагрессивный противник, который полагается на взрывной урон и силу героя. Для начала обезопасьте вашего героя со стола: чаще всего хватит одной провокации. После позаботьтесь о здоровье героя: **Водонос Песчаного Копыта** или **Зиллиакс** станут серьезнейшей проблемой для Фейс Ханта, даже если он сразу же их убьет.

Затягивайте партию до момента, когда вы закрепитесь на столе с помощью хотя бы одной исцеляющей карты. Вы можете убивать своего **Защитника Хартута** точечными и АоЕ ремувалами, чтобы восстановить здоровье и добавить это существо в "кладбище" существ.

С помощью **Массового рассеивания** можно ответить на стол из **Лепрогномов** с **Токсичного подкрепления**. Но лучше делать это с провокацией на столе, чтобы не получить урон от 1/1 угроз, которых **Массовое воскрешение** не убьет.

Зефрис Охотник — опасен из-за ремувалов: **Дракона из Гниловья**, **Смертельного выстрела**, **Верануса**. Важно не просесть по темпу слишком сильно после этих карт и готовиться к ним, если это возможно.

Хуже всего **Зефрис Великий** — единственный источник **Немоты**, который поможет Охотнику проигнорировать крупные провокации под баффами **Могильной руны** или перерождения. Если все плохо, не обыгрывайте **Зефриса Великого** вовсе. Если ситуация хорошая, постарайтесь не оставлять на столе слишком много существ противника, даже если вы закрыты провокациями, чтобы обыграть **Массовое рассеивание**.

Постарайтесь не играть **Могильную руну** на **Убедительного лазутчика** после 8 маны, если боитесь **Зефриса Великого**. Он даст **Темную жрицу**, которая украдет вашу провокацию под баффом.



Друид на Увеличении — выгодный матч-ап, несмотря на возможный агрессивный старт противника. У Друида нет ответа на провокации, так что **Убедительный лазутчик** под **Могильной руной** или баффом перерождения доставит Малфуриону слишком много проблем.

Важно играть **Кару гибельную** так, чтобы Друид не убил вас **Размахами** и **Лиром Дженкинсом** под баффом **Увеличения**.

Токен Друид — в этом поединке особенно важны АоЕ ремувалы. Важно поймать баланс с их розыгрышем: не делать этого слишком рано или слишком поздно. Сложно реализовать **Дыхание бесконечности**, так как Друид постоянно баффает здоровье своим угрозам. Не держите это заклинание слишком долго, отдавайте на несколько 1/1 или 2/2 существ. Другие АоЕ способности работают почти на любой стол, но их может быть мало для поединка. Вы точно не сможете обороняться только с помощью АоЕ: необходимо подключать точечные ремувалы и существ, пусть иногда вы не сможете обыграть **Дикий рев**. Почти всегда важно пойти на этот риск, и чем раньше вы это сделаете и проверите руку Друида на **Дикий рев**, тем лучше.



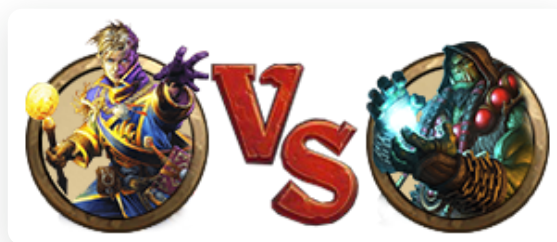
Зефрис Разбойник и Галакронд Разбойник — сложные противники в первую очередь из-за точечных ремувалов.

Опасно **Ошеломление** — заклинание не позволит отправить существо на "кладбище", а также станет идеальным ответом на **Психопомпа** или провокацию под **Могильной руной**. Проверьте руку Разбойника на **Ошеломление** на средних этапах партии: если он не отдает ремувал в подходящий момент, играйте свободнее. Если ситуация тяжелая, не обыгрывайте **Ошеломление** вовсе.

Много выгоды противнику может принести **Флик Заточка**. Начиная с 6 хода, аккуратнее играйте вторые копии существ: не важно, находится ли вторая копия в руке или на столе. Не позволяйте Разбойнику извлечь много выгоды со своей легендарки.

В целом поединок тяжелый, так что часто нужно идти на риски и рассчитывать, что Разбойник не найдет идеальной руки.

Галакронд Разбойник может переиграть Жреца по выгоде, так что старайтесь не играть ресурсы слишком расточительно, если Валира действует медленно.



Галакронд Шаман — редкий, но тяжелый матч-ап. Противник может сгенерировать много тяжелых угроз, которые выгодно разменяются с вашим столом и подловят Андуина на отсутствии ремувалов. Играйте жаднее и внимательно используйте каждую карту. **Массовое рассеивание** нужно отдать на **Стаю дракона**.

Не забывайте про **Земной шок** оппонента, который ответит на ключевое существо с предсмертным хрипом. Также в сборке противника может быть **Сглаз** — самая неприятная карта для Жреца.

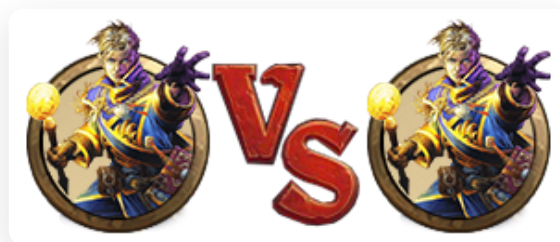
Самые опасные ходы Шамана: **Галакронд Буревестник**, **Дрыжеглот** и **Электра Бурешквал** + **Стая дракона**. Найдете ответ на все эти угрозы — победите в партии. Атаки оружия 5/2 придется "впитывать" героем или провокациями, сделать с оружием вы ничего не можете.



Рено Маг — крайне невыгодный матч-ап, в котором Маг будет играть с позиции силы, начиная с 5-6 ходов. У оппонента есть **Зефрис Великий**, который может дать немоту, **Превращение**, **Сглаз**, **Ментального техника** или **Темную жрицу**, но это жазе не самые серьезные проблемы в матч-апе.

Неприятны тяжелые угрозы Мага, а также **Алекстраза**, которая может неожиданно закончить партию в пользу Джайны. Играйте жадно и отдавайте ультимативные AoE зачистки только в самый последний момент, а до этого боритесь существами и точечными ремувалами. Если у противника есть 10+ атаки и 9 маны, будьте готовы к **Алекстразе**: можно закрыться провокаторами, зачистить стол или рассчитывать, что **Алекстры** нет в руке.

Рено Потрясающий — идеальный ответ Мага на любой стол. Боевой клич героя уберет со стола все угрозы, игнорируя их предсмертные хрипы. Все пропавшие существа не попадут на кладбище существ.



Жрец на воскрешении — интересный матч-ап, но медленный и долгий. Партии почти всегда затянутся до усталости, а **Проклятые альбатросы** существенно запутают поединок.

Не играйте слишком агрессивно: если на столе есть хотя бы 1 угроза, это уже достаточно хорошо, больше ставить не надо.

Кара губельная — ответ на **Массовое воскрешение**. Старайтесь играть **Массовое воскрешение** не на пустой стол, а на стол, где есть 1-2 существа противника, чтобы он потратил **Кару губельную** и на свои угрозы.

Старайтесь выгодно реализовать **Всеобщую истерию** и другие менее ценные AoE способности, чтобы сберечь **Кару губельную**. **Всеобщую истерию** можно отдать на **Клонодельню Зерека** оппонента. Важно не давать **Массовое рассеивание** на стол из 1/1 существ, так как в этом случае вы дадите им оригинальные характеристики. Вместо этого берегите **Массовое рассеивание** на **Проклятых альбатросов** или угрозы под баффом **Могильной руны**.

Дыхание бесконечности можно отдать рано, если в руке слишком много карт. Но если это возможно, сберегите AoE для ответа на 1/1 зверей противника с ваших **Проклятых альбатросов**.



Галакранд Зоолок — единственный агрессивный противник, матч-ап с которым не так просто для Жреца. Много проблем доставляют ранние **Морские великаны**, которых не всегда заберет **Всеобщая истерия**.

Сложно из-за **Жизнеотвода**: противника сложно переиграть по ресурсам, часто, наоборот, он будет истощать вашу руку. Если так, старайтесь играть карты жадно и бережно, особенно АоЕ зачистки.

Планируйте перевернуть ход игры к 9 мане с помощью **Кары губельной**, а затем **Клонодельни Зерека** или **Массового воскрешения**.

Галакранд Хэндлок — намного проще, потому что играет медленно и уязвим для АоЕ зачисток Жреца. В лейтгейме сможет реализовать **Зеффриса Великого**, так что готовьтесь к **Массовому рассеиванию**, **Темной жрице** и другим неприятным картам.

Побеждает только со стола, так что при грамотном распоряжении АоЕ и другими защитными ресурсами проблем возникнуть не должно.

[к оглавлению](#)



Жрец на воскрешении хорошо чувствует себя в мете Натиска драконов в конце февраля. Это одна из самых сильных колод ладдера, особенно если вы еще не взяли Легенду.

Приятно, что Жрец нашел хороший архетип после неудачного старта в Натиске драконов. Хорошо и то, что нашлась контроль колода, которая успешно борется с агро оппонентами, но при этом не уступает многим более медленным противникам.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!