

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Зефрис Жрец - разрушитель меты недели. Гайд по архетипу

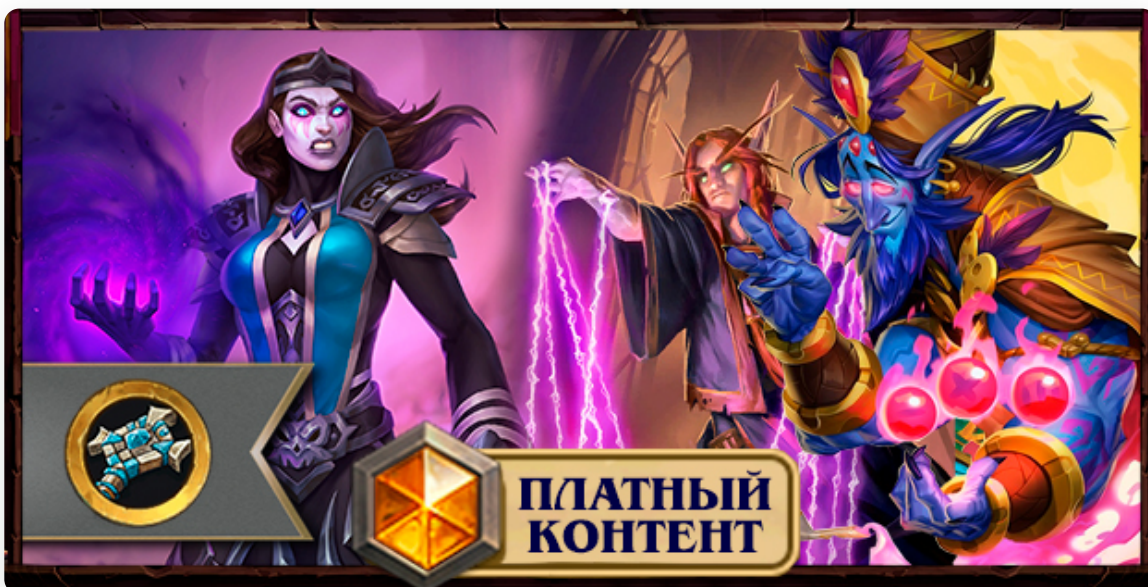
17.08.2020

Гайды

Некроситет

Зефрис Жрец - разрушитель меты недели. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



В этом гайде речь пойдет о Зефрис Жреце. Архетип уже не новый, но только в мете Некроситета он смог раскрыть себя на максимум. Сегодня Зефрис Жрец показывает отличные результаты в мете: радуют его винрейт, популярность, достижения в топе Легенды и на турнирах. Его можно назвать одной из самых сильных, если не самой сильной контроль колодой ладдера.

О силе Зефрис Жреца говорит и статистика. Последний мета-отчет от Vicious Syndicate назвал Жреца **разрушителем меты недели**. Действительно, это отличная колода для игры в ладдере. С ней можно взять Легенду и ее высокие строчки.

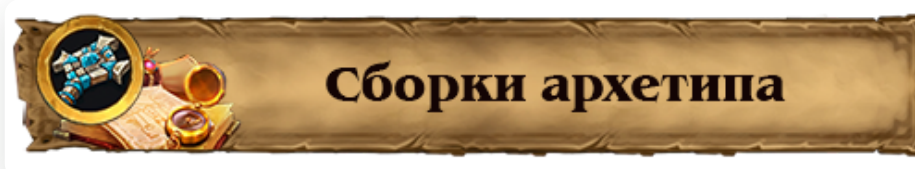
Зефрис Жрец — колода не для каждого. Кому-то не нравится медленный и защитный геймплей. Другие не могут позволить себе сборку с большим количеством легендарок и эпиков. Но если вы можете поиграть этой колодой, обязательно попробуйте Зефрис

Жреца в деле. Он порадует вас не только эффективностью, но и необычным и разнообразным геймплеем. Но готовьтесь к тому, что играть Жрецом будет непросто.

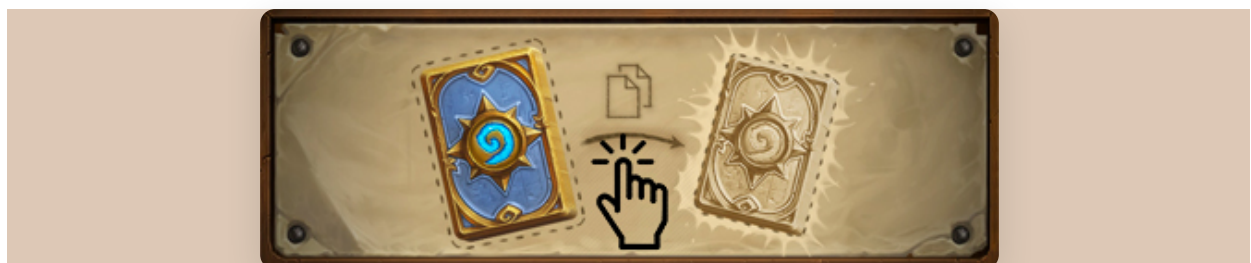
Гайд расскажет об основах и тонкостях геймплея Зефрис Жреца. Вы найдете топовые сборки и советы по составлению собственной с учетом коллекции и локальной меты. Гайд прояснит вопросы муллигана, стратегии игры и матч-апов Некроситета.

### **Разделы гайда:**

1. *Сборки архетипа*
2. *Вопросы декбилдинга*
3.       - *Основные карты*
4.       - *Классические и необычные опции*
5.       - *Замены карт*
6.       - *Максимально бюджетная колода*
7. *Муллиган*
8. *Стратегии игры*
9.       - *Суть архетипа*
10.       - *Топовые ходы или способы победы*
11.       - *Обсуждение Мучительницы Иллюсии*
12.       - *Как играть Зефриса Великого*
13. *Матч-апы*
14. *Заключение*

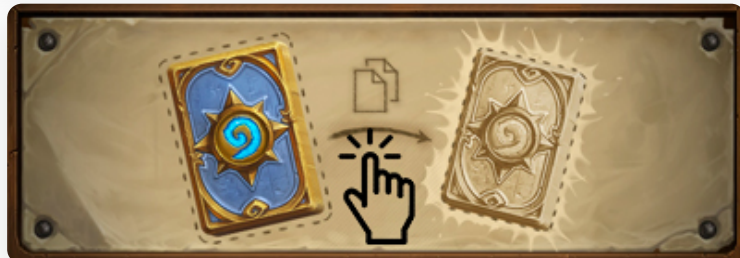



Как и любые другие Зефрис колоды, сборок Жреца много, потому что нельзя брать вторые копии карт. И все же большинство версий архетипа незначительно отличаются друг от друга. Меняются разве что некоторые акценты, но общая сила архетипа остается неизменной.




Зефирис Жрец от Vicious Syndicate



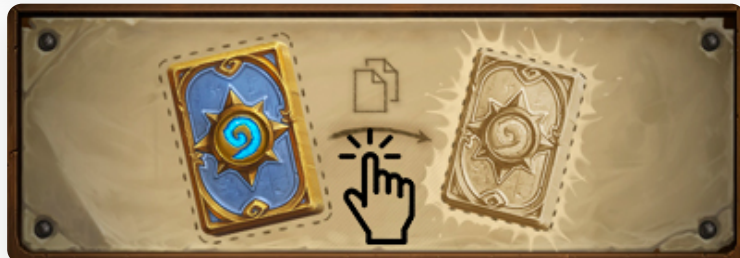


 Пленный мерзотень, Темная жрица, Козни Лазул, Временной разрыв, Директор Кел'Тузад, Приверженка Галакронда

 Кислотный слизнюк, Слово силы: Пиршество, Харрисон Джонс, Сиамат, Кара гибельная, Драконоведение

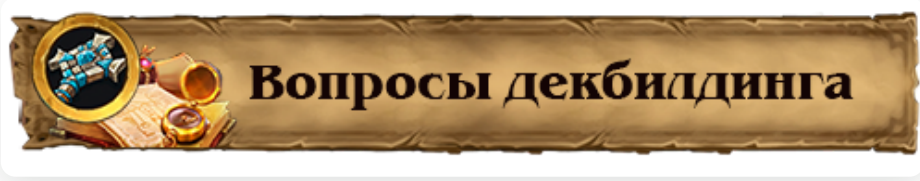
Сборка Рере адаптирована для высоких строчек Легенды. **Кислотный слизнюк** и **Харрисон Джонс** помогают в матч-апах с Разбойниками и Бомб Воинами, а их особенно много в Легенде. Не бесполезны ремувалы оружия и против других классов: Паладина, Охотника на демонов и т.д.

Есть и несколько других необычных опций: **Слово силы: Пиршество**, **Сиамат**, **Кара гибельная**.



- Козни Лазул, Кобальтовая чародейка, Украденные мысли  
+ Темное безумие, Злая наставница, Убедительный лазутчик  
 Самая популярная версия в ладдере, но достаточно устаревшая. Играть ею все еще можно, хотя тут не хватает нескольких хороших карт. Зато в сборке больше антиагро опций, так что она подойдет для тех, кто хочет бороться с темповыми противниками.

[К оглавлению](#)





Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой версии архетипа. У Зефрис Жреца много карт в основе, потому что архетип уже не новый. Новые карты появились, но игроки быстро нашли им применение и поняли, что стоит включения в сборку, а что нет. В результате в основе Зефрис Жреца 24 карты.



Код основы колоды:



Есть несколько спорных карт, которые могут пропасть из списка основных в будущем. Это Вульпера-плутовка, Приверженка Галакронды и Драконоведение. Хотя пока что карты хорошо себя показывают, отказываться от них не стоит. Они особенно сильны в зеркальных матч-апах.

Чаще всего игроки отказываются от других карт в основе только потому, что их нет в коллекции. Это обычно дело, и не всегда критично, если вы уберете 1-2 дорогие карты. Подробнее о заменах чуть ниже в этом разделе.



## Популярные технические карты



**Козни Лазул** — вспомогательная карта для синергии с **Темной жрицей** и **Кабалистом-послушником**. Можно легко исключить из колоды, особенно если в ней нет **Темной жрицы**.

**Кислотный слизнюк** и **Харрисон Джонс** — улучшит матч-апы с **Воинами**, **Разбойниками** и другими классами с оружием. Карты часто бесполезны в поединках со **Жрецами**, **Магами**, **Чернокнижниками** и другими.

**Пленный мерзотень** — антиагро техническая карта. Особенно хорошо работает с **Прославлением**.

**Украденные мысли** — улучшит медленные матч-апы, но часто будет слишком медленной опцией в быстрых.

**Слово силы: пиршество** — приятная и удобная карта, если **Жрец** играет не совсем в защите. Особенно хороша для ранних разменов.

**Темное безумие** — берите, если встречаете много агро и темпо колод. Обычно для заклинания не хватает места в сборках, но оно все еще эффективно.

**Злая наставница** — еще одна антиагро карта, особенно сильная при встрече с **Охотниками** на демонов. Берут редко, потому что есть много опций лучше.

**Временной разрыв** — дополнительный ремувал с простым эффектом. Особенно полезен против мидрейндж и контроль колод.

**Директор Кел'Тузад** — медленная и ситуативная карта, которая будет полезна преимущественно в контроль поединках. Зато с большим потенциалом, если зайдет нужный ремувал и сложится конкретная игровая ситуация.

**Кобальтовая чародейка** — дополнительный источник ресурсов. У Жреца много хороших заклинаний за 1 маны, так что **Кобальтовая чародейка** хорошо проявляет себя.

**Убедительный лазутчик** — дополнительная защитная опция. Уязвим в матч-апах со Жрецами, поэтому берут не так часто.

**Темная жрица** — сильный шестой дроп вместе с **Волной апатии** и **Кознями Лазул**. Помогает переворачивать игровую ситуацию в пользу Жреца.

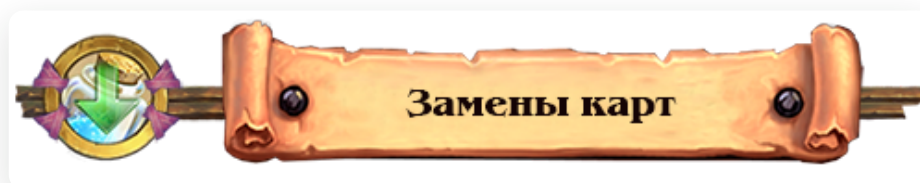
**Ониксовый чарописец** — медленная и жадная опция, которую стоит брать, если вы часто сталкиваетесь со Жрецами и другими контроль колодами.

**Сиамат** — простая, гибкая и эффективная карта. Берут не так часто, потому что в сборках не хватает места, но легендаркой можно легко дополнить колоду Жреца.

**Кара гибельная** — сильный лейтгейм ремувал, который можно взять вместо недостающей легендарки или другой карты. Чаще всего полезен в контроль и мидрейндж матч-апах.

**Менее популярные опциональные карты:** **Божественная кара**, **Изготовительница жезлов**, **Костлявый разрушитель**, **Яростный пиромант** и другие.

[к оглавлению](#)

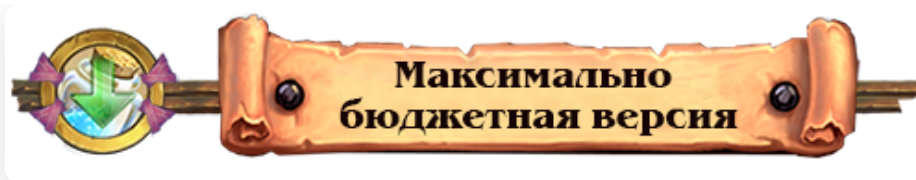


**Зефрис Жрец** — дорогая колода. Сделать ее значительно дешевле не получится, без многих легендарок не обойтись. Но вы можете безболезненно убрать из сборки несколько дорогих карт, но не все сразу.

Не стоит собирать колоду без этих карт: **Зефрис Великий**, **Мучительница Иллюсия**, **Сетекская ворожея**, **Кабалист-послушник**, **Кронкс Драконье Копыто**, **Галакронд Невыразимый**, **Королева Алекстраза**.

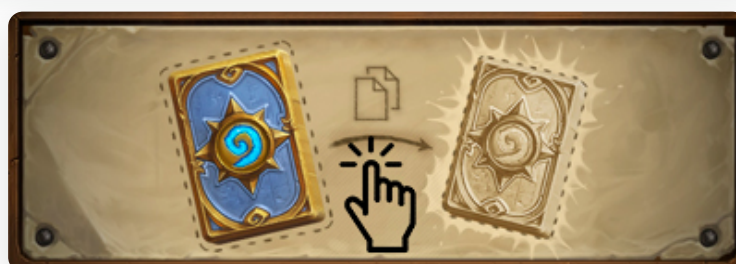
Какие-то карты можно заменить на другие опции: **Мадам Лазул**, **Вульпера-плутовка**, **Пожиратель разума Каарж**, **Темная жрица**, **Зеркало души**, **Дорнозму Бесконечный**.

Легко заменить на другие опции: **Козни Лазул**, **Директор Кел'Тузад**, **Сиамат**, **Харрисон Джонс**, **Слово Тьмы: Гибель** и другие дорогие карты.



## Максимально бюджетный Зефрис Жрец

Максимально бюджетный Зефрис Жрец



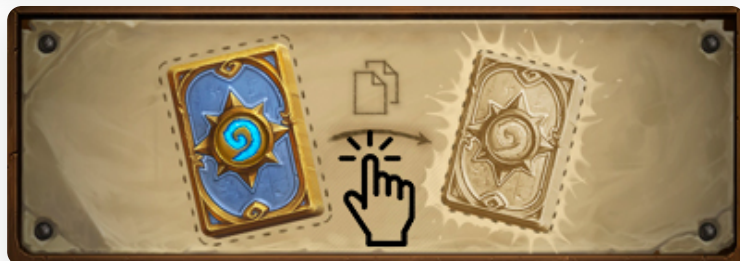
Собрать бюджетного или даже близко к бюджетному Зефрис Жреца не получится. Архетип требует хорошую коллекцию карт.

Сборку можно удешевить на треть, но пожертвовав значительной частью потенциала. Такой колодой можно взять легенду, хотя в ней и не хватает нескольких важных легендарных и эпических карт.

В первую очередь добавьте в колоду [Дорнозму Бесконечного](#), [Кару гибельную](#) или другие дорогие карты из раздела с заменами.

## Максимально бюджетный Галакронд Жрец

# Максимально бюджетный Галакранд Жрец



Намного дешевле и проще собрать бюджетную версию Галакронд Жреца, хотя и для нее нужны некоторые легендарки и эпикки. Такая колода также подойдет для взятия легенды, хотя ее желательно улучшить [Прядильщицей судеб](#), [Зеркалом души](#) и [Дорнозму Бесконечным](#).











[к оглавлению](#)




Муллиган Зефрис Жреца достаточно сложный. Выбор карт напрямую зависит от архетипа, который вы ожидаете от противника. Проблема в том, что часто на разных рангах популярны разные архетипы внутри одного класса.

У Жреца мало универсальных карт, которые можно оставлять против любого противника. Зато много опций, которые будут хороши только с другими картами или хорошей рукой. По сути Андуин может оставлять в руке до половины карт из своей колоды в конкретных ситуациях, хотя и далеко не во всех.

Далее об общих правилах муллигана.

-  Всегда оставляйте **Зефриса Великого**
  -  Всегда оставляйте **Пленного мерзотня**. Исключение — матч-ап с Магом.
    -  **Приверженка Галакронда** полезна во всех темповых и медленных матч-апах. Оставляйте всегда за исключением матч-апа с Друидом и Магом.
-  **Мучительница Иллюсия** полезна при встрече с агро и комбо колодами. Не оставляйте ее против мидрейндж и контроль оппонентов.
  -  **Мадам Лазул** — хороший "кип" в большинстве ситуаций. Карта не так полезна только против Охотника на демонов.
    -  **Пожиратель разума Каарж** полезен с хорошей рукой. Его можно оставлять всегда при встрече с быстрым противниками.
      -  **Кабалист-послушник** хорош при встрече с агро колодами. Вместе с ним полезно оставлять **Козни Лазул** и **Волну апатии**.
-  **Сетеккская ворожея** сильна против классов, которые не могут легко убрать со стола 2/3 угрозу или играют в сверхагрессивном стиле
  -  Оставляйте **специфичные ремувалы** только в случае, когда вы точно знаете, что они помогут в конкретном матч-апе. Против каждого класса есть свой набор топовых ремувалов, подробнее о них ниже.
-  При встрече с медленными противниками можно оставлять жадные карты вроде **Украденных мыслей**, **Галакронда Невыразимого**

-  **С хорошей рукой** и против конкретных классов можно оставить Воскрешение мертвых, Волну апатии, Украденные мысли, Прославление, Временной разрыв, Галакронда Невыразимого, Дорнозму Бесконечного.

Далее о том, что Зефрис Жрец ищет при встрече с конкретными классами.



**Охотник на демонов:** Зефрис Великий, Приверженка Галакронда, Пленный мерзотень, Мучительница Иллюсия, Сетеккская ворожея, Дыхание бесконечности, Запретные слова. С хорошей рукой — Пожиратель разума Каарж, Исповедь, Кабалист-послушник.

**Воин:** Зефрис Великий, Приверженка Галакронда, Пленный мерзотень, Мадам Лазул, Украденные мысли.

**Паладин:** Зефрис Великий, Приверженка Галакронда, Пленный мерзотень, Кабалист-послушник, Мадам Лазул, Пожиратель разума Каарж. С хорошей рукой — Слово Тьмы: Гибель, Козни Лазул, Слово Тьмы: Смерть, Временной разрыв.

**Охотник:** Зефрис Великий, Приверженка Галакронда, Пленный мерзотень, Сетеккская ворожея, Запретные слова, Пожиратель разума Каарж, Мадам Лазул, Мучительница Иллюсия, Кабалист-послушник.

**Друид:** Зефрис Великий, Мадам Лазул, Мучительница Иллюсия, Пожиратель разума Каарж, Слово Тьмы: Гибель, Зеркало души. Вместе — Кабалист-послушник + Волна апатии.

**Разбойник:** Зефрис Великий, Приверженка Галакронда, Пленный мерзотень, Кабалист-послушник, Обновление, Мадам Лазул, Пожиратель разума Каарж, Мучительница Иллюсия.

**Шаман:** Зефрис Великий, Приверженка Галакронда, Пленный мерзотень, Мучительница Иллюсия, Запретные слова, Кабалист-послушник, Украденные мысли, Сетеккская ворожея, Мадам Лазул.

**Маг:** Зефрис Великий, Мучительница Иллюсия, Галакронд Невыразимый, Украденные мысли, Мадам Лазул.

**Жрец:** Зефрис Великий, Приверженка Галакронда, Пленный мерзотень, Галакронд Невыразимый, Украденные мысли, Мадам Лазул.

**Чернокнижник:** Зефрис Великий, Приверженка Галакронда, Пленный мерзотень, Пожиратель разума Каарж, Мучительница Иллюсия, Мадам Лазул.

[к оглавлению](#)



### Суть архетипа

- Зефрис Жрец — классическая хайлендер колода, которая собирается из 30 разных карт без дубликатов. Из-за этого в сборку можно взять [Зефриса Великого](#) и [Королеву Алекстразу](#). Карты сильны, особенно в текущей мете. Зефрис позволяет отвечать на тяжелых существ Друида и Паладина, он полезен в любом матч-апе.

Это контроль колода, которая любит играть от защиты. Пусть всех карт только по одной копии, у класса много точечных и массовых ремувалов. Они помогают Жрецу пережить начало и мидгейм, а часто и истощить руку противника.

Визитная карточка класса — воровство карт и существ противника. В сборке много подобных эффектов, с которыми вы сможете украсть ключевые угрозы на столе или скопировать карты противника в руку. Синергии воровства помогают Жрецу понять, чем играет противник. Вы сможете посмотреть не только карты в колоде оппонента ([Украденные мысли](#)), но и в руке с помощью [Мадам Лазул](#).

Еще одна классовая особенность — генерация случайных карт. Как утверждают многие игроки, с этим аспектом разработчики перестарались. Действительно, Жрец может сгенерировать очень много случайных карт и с помощью эффектов воровства, и с помощью [Галакронда Невыразимого](#). Помогают и другие опции: [Обновление](#), [Вульпера-плутовка](#), [Кобальтовая чародейка](#), [Сетеккская ворожея](#), карты с воззванием, [Королева Алекстразы](#) и т.д.

**Зефрис Жрец непредсказуем даже для того, кто им играет.** Это объясняется многими факторами, которые сошлись в представленном архетипе.

- 1. В колоде нет дубликатов карт
- 2. У Жреца совсем нет способов добора
- 3. Жрец специализируется на воровстве карт противника и генерации случайных карт
- Это отличная проверка навыков игрока. Действовать придется, исходя из ситуации. Вы не сможете заучить и несколько проверенных комбинаций и стратегий, а после использовать их в каждой партии. Вместо этого придется играть тем, что есть, импровизировать и подстраиваться под ситуацию. Чем-то это похоже на игру на Арене: вы будете распоряжаться малознакомыми картами, искать и открывать нестандартные синергии.

При всем при этом Зефрис Жрец на удивление стабилен. В прошлых дополнениях архетип не мог этим похвастаться, но сейчас он набрал критическую массу хороших карт. Подробнее об этом далее.

В результате каждая партия не похожа на другую. Вы получите разные карты из колоды, не сможете добрать ее всю, чтобы найти привычные комбинации. И будете генерировать очень много случайных карт как своего класса, так и вражеского.

[к оглавлению](#)



### Топовые ходы или способы победы Зефрис Жреца

У Зефрис Жреца нет разных и ярко выраженных способов победы. Он всегда опирается на стол. С ним можно как истощить ресурсы в руке или колоде противника, так и задавить его тяжелыми угрозами до этого момента.

Сила колоды в том, что в ней есть много хороших отдельных карт или комбинаций. Каждая из них по отдельности редко приносит победу, но все вместе они дают Жрецу слишком серьезное преимущество.

Многие из отдельно сильных карт или комбинацию дают Жрецу темп. То есть позволяют сгенерировать много характеристик на своей половине, а одновременно с этим убрать

что-то с половины противника. Часто Жрец получает и много выгоды, то есть разменивает одну свою карту с несколькими картами противника.

Далее вы найдете основные топовые ходы Зефрис Жреца, которые часто приближают его к победе или обеспечивают ее.

### Воровство существ



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

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

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



Кабалист-послушник ворует случайное существо со стола противника. В этой ситуации можно рискнуть сейчас (**Кабалист-послушник** + **Волна апатии**) или сыграть надежно (**Временной разрыв**). Второй вариант лучше только потому, что в руке есть **Темная жрица**, которую можно будет скомбинировать с **Волной апатии** уже на следующий ход, если Паладин поставит что-то внушительное. Если бы **Темной жрицы** не было, сыграть **Кабалиста-послушника** с **Волной апатии** стоило бы сейчас.

Если стол пуст или на нем мало угроз, не бойтесь ставить **Кабалиста-послушника** в темп, а резонанс вы реализуете на следующий ход. Или вынудите противника многое отдать в 2/6 угрозу.

Вы можете играть отдельно и **Козни Лазул**, и **Волну апатии**, если синергии к ним не зашли, а противник угрожает леталом.

### **Бафф Прославления**

**Прославление** помогает преимущественно в агрессивных матч-апах, где здоровье Жреца важно, как и характеристики на столе. Лучше всего баффать существо, которое уже может атаковать или хотя бы провокатора. Отлично синергирует с **Пленным мерзотнем**.

В поединках помедленнее **Прославление** может стать источником большого количества здоровья. Берегите бафф для какой-то крупной или средней угрозы.



Эффект **Дорнозму Бесконечного** может полностью поменять план на игру Жреца. Например, вы можете скопировать мощные карты Паладина, Мага, Воина или Друида.

Сложно сказать, как правильно играть эту легендарку. Она слишком ситуативна. Держите в уме особенности ее механики, думайте о том, какие карты есть в колоде противника. Это поможет принять правильное решение.

### **Директор Кел'Тузад и ремувал**

Директор **Кел'Тузад** позволяет совершить мощнейший темповый переворот. Легендарка отлично работает не только с точечными, но и с массовыми ремувалами. В локализации допущена ошибка: на самом деле резонанс воскресит всех существ, которых вы убили заклинанием. Это важно преимущественно из-за синергии со Словом Тьмы: Гибель. Реже с **Дыханием бесконечности** и **Кольцом света**.

В лейтгейме Директор **Кел'Тузад** позволяет совершать мощные темповые перевороты. Но как и весь геймплей Жреца, многое зависит от ситуации. Часто легендарку нужно ставить в темп, не активируя резонанс. Вы увидите: противники будут очень бояться 4/6 угрозу и отдадут все, чтобы забрать ее со стола. Это тоже выгодное применение карты, хотя и не такое эффектное.

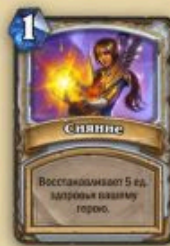
### **Сетеккская ворожея и заклинания**

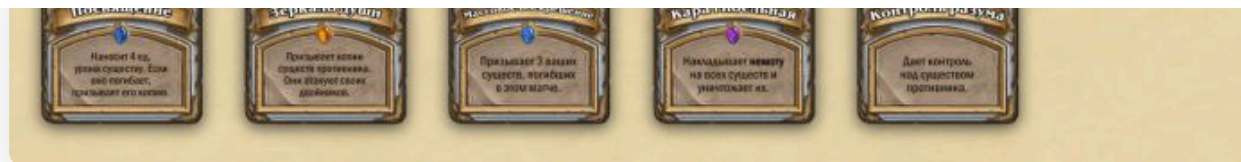
**Сетеккская ворожея** — сильная и недооцененная карта в колоде. Скомбинируйте ее хотя бы с одним заклинанием и вы получите много выгоды. Противник будет обязан убрать ее со стола, иначе он едва ли сможет когда-то переиграть Жреца по выгоде.

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

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

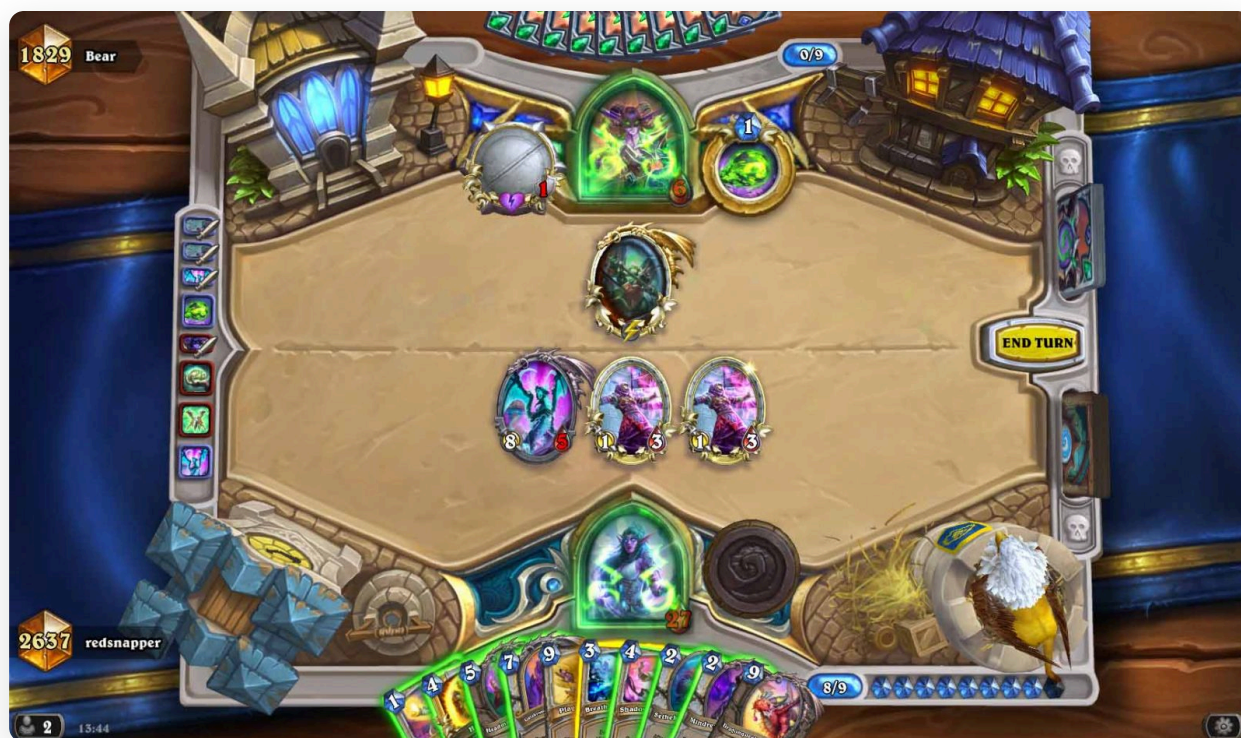
# Все заклинания Жреца





### Мучительница Иллюзия и карты противника

Карта с большим потенциалом, но сложная в применении. По статистике легендарка показывает плохие результаты, но это только потому, что игроки не знают, как ее правильно использовать. Легендарке посвящен отдельный подраздел ниже.



Часто с помощью **Мучительницы Иллюзии** можно найти летальный урон. У Охотника на демонов много карт в руке, и почти наверняка там есть источник 6 урона.

### Королева Алекстраза

Еще одна всем знакомая хайлендер карта, которая генерирует много темпа и ресурсов. Дракон полезен преимущественно в медленных матч-апах, но поможет и в затянувшихся быстрых.

Дает двух случайных драконов — любого класса или нейтральных. Среди них не может оказаться самой **Королевы Алекстрызы**, зато могут быть два дракона, которые синергируют с Галакрандом — **Вестник разрушения** и **Прядильщица судеб**. Их могут сгенерировать только архетипы с Галакрандом.

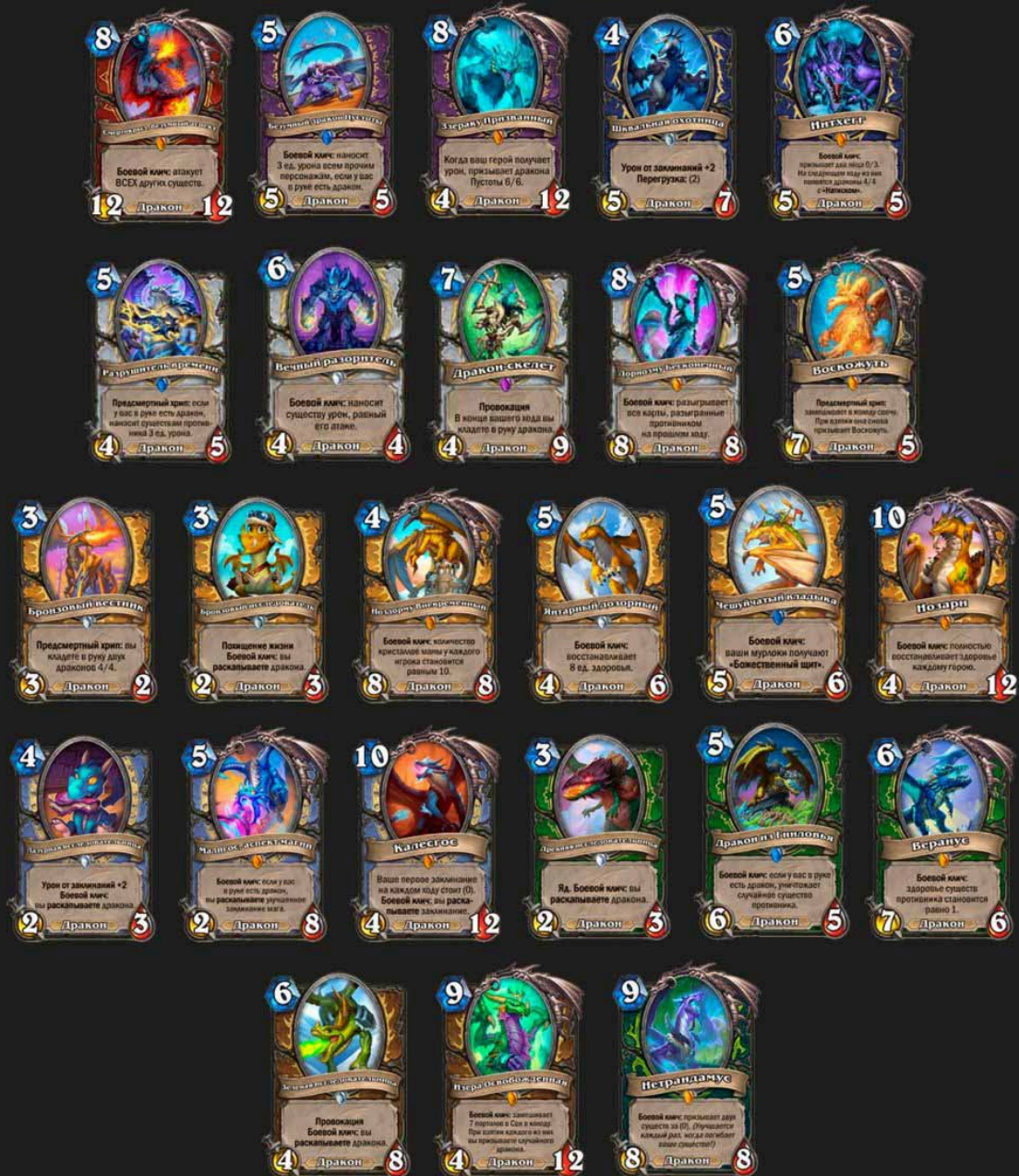
Случайно сгенерированные драконы полезны и универсальны. Почти всегда они дадут много характеристик, чего уже достаточно для давления со стола, но если повезет, вы найдете и другие полезные эффекты. Здесь есть и **Малигос**, который усилит наносящие урон заклинания на следующий ход, и **Смертокрыл**, который полностью зачистит стол, и источники дополнительных ресурсов (**Калесгос**, **Малигос аспект магии**, **Дракон-скелет** и другие), и исцеление (**Нозари**, **Янтарный дозорный**, **Алекстраза**), и ремувалы (**Смертокрыл безумный аспект**, **Дракон из Гниловья**, **Вечный разоритель**), и другие полезные опции.

Если ситуация тяжелая, вы можете рассчитывать на конкретных драконов, которые смогут перевернуть игру в вашу пользу.

Разыгрывая драконов из руки, обращайте внимание на их синергии. Например, **Малигос аспект магии** требует другого дракона в руке для активации боевого клича, так что его нужно играть из руки первым, если в ней нет других драконов кроме тех, что дала **Королева Алекстраза**.



## ДРАКОНЫ. КЛАССОВЫЕ



### Воскрешение мертвых

Простая карта с большим потенциалом. В мид и лейтгейме ее эффект нестабилен и непредсказуем, потому что на половине стола Жреца умрет много существ. Но в начале партии вы можете рассчитывать на стабильные ресурсы с Воскрешения мертвых.

## Лучшие существа для воскрешения



Если в руке есть **Воскрешение мертвых**, не бойтесь рано играть мощные карты вроде **Зеффриса Великого** или **Сетеккской ворожеи**. Эффект заклинания вернет их в руку.

Сложнее с **Мучительницей Иллюсией**: если вы сыграете ее с **Воскрешением мертвых** в руке, оппонент может использовать это заклинание.

Чтобы правильно играть **Воскрешение мертвых**, нужно следить за кладбищем своих существ. То есть за существами, которые умерли на вашей половине стола в течение партии. Важно, чтобы они именно умерли, а не вернулись в руку или были превращены.

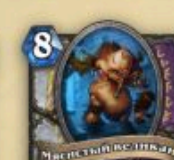
Почти все существа Жреца хороши для **Воскрешения мертвых**, но на кладбище могут попасть и существа противника из-за **Кабалиста-послушника**, **Пожирателя разума Кааржа** и других эффектов воровства.

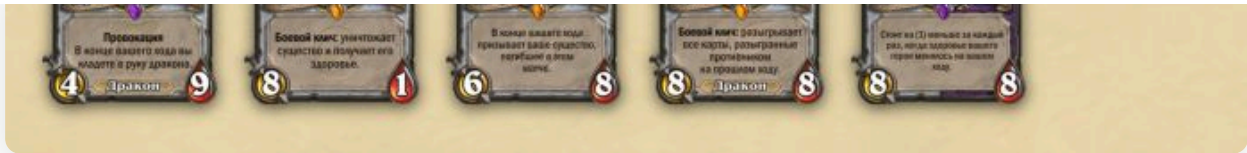
### Переигрывание по выгоде с Галакрондом Невыразимым

**Галакронд Невыразимый** может стать самостоятельным источником победы, если партия продлится долго. Каждый ход вы сможете генерировать случайное существо своего класса. Среди них много слабых карт, но есть и хорошие. В любом случае это характеристики и другие полезные эффекты, которые вы можете реализовать.

Главная проблема в этом случае — вас могут переиграть по темпу. Вы можете сидеть с полной рукой тяжелых карт, но времени для их розыгрыша не будет. Это актуально не только в быстрых, но и в медленных поединках.

# Все существа Жреца





Не полагайтесь только на [Галакронда Невыразимого](#), но используйте его с умом. Это ключевая карта в любом медленном противостоянии. Главное не допускайте переполнения руки.

### Случайные эффекты и генерация карт

Не такой стабильный, но возможный способ победы — генерация его с помощью случайных карт. Карты противника, случайные существа и заклинания Жреца, случайные драконы, эффекты воровства и [Зеркало души](#) откроют доступ к нестандартным способам победы. Каким именно — зависит от ситуации и вашей находчивости.

[К оглавлению](#)



### Обсуждение Мучительницы Иллюсии


[Мучительница Иллюсия](#) — одна из самых интересных и противоречивых карт в колоде. Сложно сказать, как правильно играть ее. Мнения разнятся и среди опытных игроков.





Например, [Vicious Syndicate](#) предлагают не спешить с розыгрышем легендарки и ждать подходящего момента в лейтгейме.

А Meati, наоборот, считает, что часто лучший ход для розыгрыша — второй. По его утверждению, [Мучительница Иллюсия](#) — лучший второй дроп в игре, особенно если противник играет с Монеткой.

- Вот что Жрец делает, если играет [Мучительницу Иллюсию](#) на 2 маны:

-  Ставит 1/3 существо

-  Противник в свой ход возьмет карту из вашей колоды, то есть фактически это сделаете вы

-  Вы сможете сыграть Монетку противника
  -  Если повезет, вы сможете сыграть карту противника за 1 маны
    -  Противник не доберет карту из своей колоды в свой ход
      -  Противник ничего не сможет сыграть из вашей руки за 2 маны, потому что в колоде Жреца мало дешевых карт
        - С этой точки зрения **Мучительница Иллюсия**

действительно сильна на 2 маны, особенно против агрессивных и темповых противников. Вы можете играть ее и на 3 маны, например, против Разбойников, чтобы сыграть их **Тайный ход**. Актуально и против Охотников на демонов, а порой и Чистых Паладинов.

**Мучительницу Иллюсию** сложнее сыграть позднее. Легендарку можно использовать как инструмент последней надежды, хотя порой это слишком жадно и медленно.

Важно, чтобы рука самого Жреца была плохой. Не лучшая идея — позволить противнику украсть вашего **Галакронда Невыразимого** или зачистить стол Жреца его же **Карой губельной** или Отражением души.

Вам помогут знание колоды оппонента и навыки чтения его руки. С ними вы сможете точно знать, что вы ищите и когда лучше сыграть **Мучительницу Иллюсию**.

- **Важно:** **Мучительница Иллюсия** дает много информации — и вам, и вашему оппоненту. Вы будете точно знать, что есть в руке у каждого. Запомните карты противника и играйте вокруг них. Это создает интересные игровые моменты, из которых победителем выйдет самый опытный и внимательный.

[к оглавлению](#)



## Как играть Зефриса Великого

**Зефрис Великий** — не такая простая карта, как кажется на первый взгляд. Чаще всего не он будет подстраиваться под вас, а вы под него. Нужно дать ему как можно больше информации о ситуации на столе, чтобы он дал действительно идеальную карту. Предлагая карты, Зефрис учитывает множество факторов: оставшуюся ману, количество карт в руках обоих игроков, существ на столе, здоровье героев, оставшиеся в колоде

карты, класс противника. Помните, что он не знает карты, которые есть у вас в руке и колоде. Он не понимает, есть ли в вашей руке 6 **Огненных шаров** или 6 **Монеток**.

Также он не различает разные предсмертные хрипы и не видит особые эффекты. Например, **Боевые клинки Аззинота** для него то же самое, что и **Клинок убийцы**. А **Терон Кровожад** с несколькими "съеденными" существами ничем не отличается от **Архигриба Мссьи'фна** или **Защитника Хартута**.

**Зефриса Великого** чаще всего нужно играть тогда, когда вы хотите получить что-то конкретное: АоЕ ремувал, летальный урон, точечный ремувал, немоту, **Темное безумие** и так далее. Зефрис учитывает оставшуюся ману, поэтому если вы хотите получить именно **Огненный шар** или **Превращение** — оставляйте после Зефриса 4 маны. Если же вы хотите получить идеальную опцию для следующего хода, то лучше не оставлять свободной маны после розыгрыша Зефриса.

**Зефриса Великого** можно ставить в темп на 2 ходу, если в руке слишком тяжелые карты. Он предложит вам **Буйный рост**, **Питомца** и **Светика**. Если на столе есть вражеское существо — вы увидите **Удар в спину**, а если союзное — **Слово силы: Щит**.

Если стол пуст к 8-10 маны или на нем мало угроз, Зефрис часто предложит Тириона Фордринга. Это хорошая угроза в медленных матч-апах, если вам нужно оказать больше давления на оппонента.

Недооцененная опция — Эдвин ван Клиф. Разыграйте несколько дешевых карт, а на 5 маны используйте **Зефриса Великого**. С высокой вероятностью он даст Эдвина ван Клифа, который выйдет с большими характеристиками.

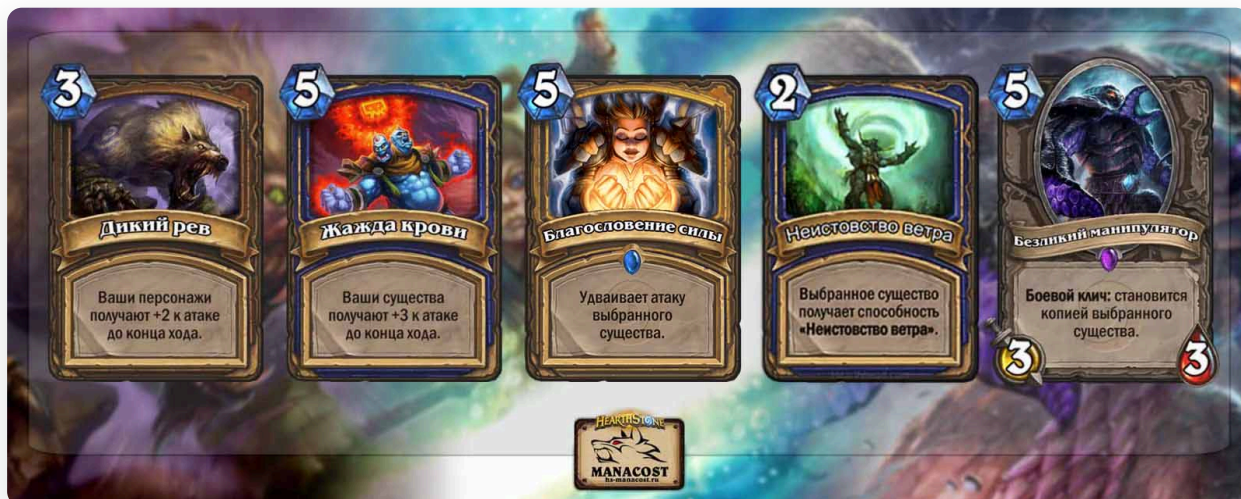
Жрец обычно ищет с **Зефриса Великого** дополнительные защитные опции: АоЕ и точечные ремувалы, хотя ситуации бывают разными. Вам могут пригодиться и дополнительные характеристики на столе, и способы завершения партии, и добор, и даже исцеление.

**Лучшие источники взрывного урона за свою ману, которые может дать Зефрис Великий:**



Обращайте внимание на **Огненную глыбу**. **Зефрис Великий** предложит ее, если на следующий ход у вас будет 10 маны, а у противника 10 или менее здоровья. Он редко дает взрывной урон, если вы наверняка не сможете закончить с его помощью партию в этот или следующий ход.

**Лучшие источники для завершения игры, если на столе есть существа, которые могут атаковать:**



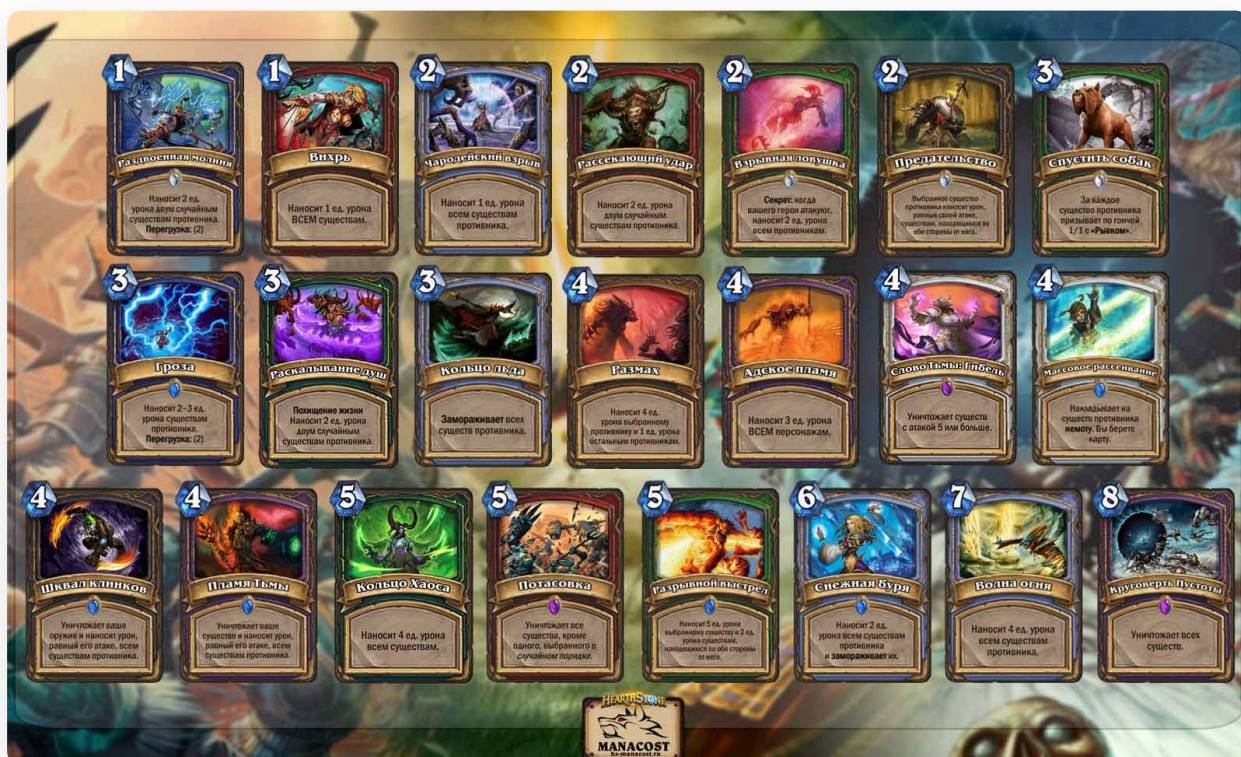
Обратите внимание на способы добить противника, если на столе есть существа. **Зефрис** будет полезен и как бафф отдельных крупных угроз, и как нескольких мелких. В редких ситуациях пригодится **Благословение силы**: обычно заклинание слабее **Неистовства ветра**, но если на столе уже есть угроза с неистовством ветра, **Благословение силы** даст очень много урона.

**Точечные ремувалы и технические карты с **Зефриса Великого**:**



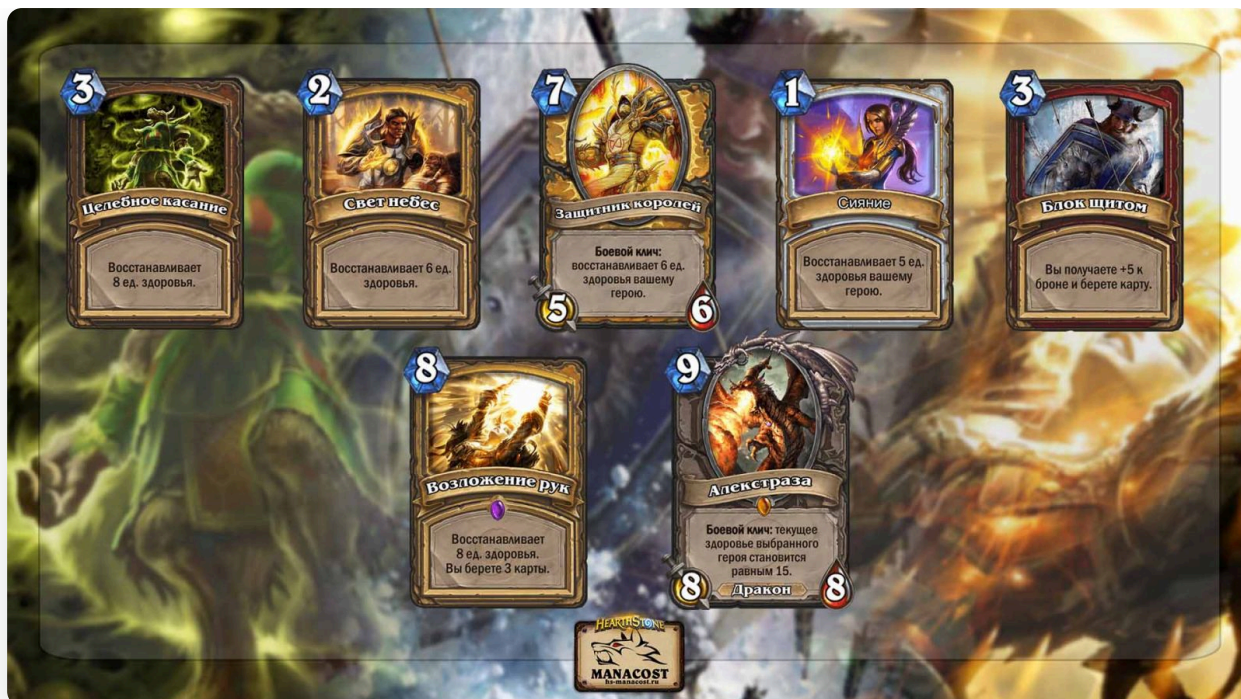
Обратите внимание на специфичные карты, которые предложит **Зеффрис Великий** в конкретных ситуациях. Среди них много ремувалов, немоты и других полезных карт, хотя многие из них доступны Жрецу и без Зеффриса.

### АоЕ зачистки, которые предлагает **Зеффрис Великий**:



Часто Жрецу понадобятся дополнительные АоЕ, поскольку вы играете контроль колодой. Опять же, многие АоЕ способности доступны Жрецу и без Зеффриса, но если ничего не пришло, их даст эта легендарка.

### Исцеление и источники брони:



Если у вас мало здоровья, Зефрис предлагает источники исцеления. Вы раскопаете их с большей вероятностью при встрече с Охотником, Охотником на демонов и Магом. Зефрис Великий знает, что у этих классов много взрывного урона.

#### Добор карт:



Заставить Зефриса Великого дать добор сложно, но все-таки возможно. Стол должен быть относительно пуст, а в вашей руке должно быть мало карт.

[к оглавлению](#)





- **Как победить:** оборона
- **Что доставит проблемы:** оружие, большое количество добора, взрывной урон, Сожжение маны
- **Полезно своровать:** любые защитные опции
- **Что искать с Зефриса Великого:** Удар в спину, AoE, точечные ремувалы, исцеление

**Агро Охотник на демонов** доставит проблемы только в случае, если найдет очень хороший старт, а Жрец не намуллиганит хорошие ответы на его ранние угрозы: Дыхание бесконечности, точечные ремувалы и т.д.

Играйте темпово и старайтесь как можно быстрее зачистить стол, а после и захватить его. Вы сможете стабилизировать ситуацию с помощью исцеления и немногочисленных провокаций, но со столом лучше быстрее закончить партию, чем это сделает Охотник на демонов.



- **Шансы на победу:** высокие
- **Как победить:** переигрывание по ресурсам, медленный геймплей
- **Что доставит проблемы:** Бомб Воин, Громоклин, Хулиган
- **Полезно своровать:** любые ремувалы
- **Что искать с Зефриса Великого:** ремувалы для крупных существ, эффекты немоты

**Биг Воин** не доставит серьезных проблем. Жрец легко отобьется от всех крупных угроз. Сгенерируйте каким-либо образом один эффект немоты, чтобы остановить Громоклина.

Куда опаснее **Бомб Воин**. Старайтесь остановить Гайкалибур с помощью Зефриса Великого и Кислотного слизняка. Реализуйте Зефриса до того, как в колоде окажется 2+ бомбы.

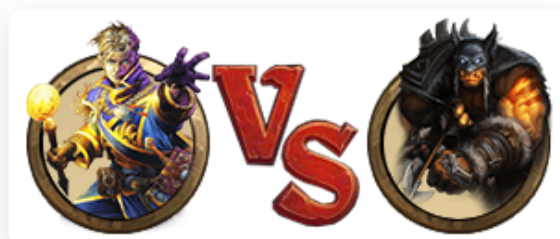
Бомб Воин играет мало угроз и рассчитывает преимущественно на урон с оружия и от бомб. Ищите как можно больше исцеления и провокаций, чтобы помешать оппоненту. Вы можете попробовать истощить его руку и оставить без AoE и точечных ремувалов, хотя это бывает непросто.



- **Шансы на победу:** средние
- **Как победить:** защита, истощение ресурсов в руке противника
- **Что доставит проблемы:** большое количество баффов, **Леди Лиадрин**, **Манускрипт справедливости**
- **Полезно своровать:** **Манускрипт справедливости**, **Манускрипт Надежды**
- Что искать с **Зефриса Великого:** эффекты немоты, ремувалы

**Чистый Паладин** может быть опасен на всех этапах партии. Если противнику зайдут идеальные карты в начале и середине игры, а под конец он найдет пару **Манускриптов надежды** или **Леди Лиадрин**, остановить его у Жреца едва ли получится.

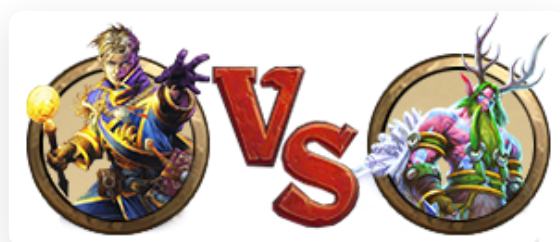
Но если Утер не найдет топовые карты, побороть его вполне реально. Деритесь за стол и чистите его ото всех угроз, пытайтесь оставить Паладина без ресурсов.



- **Шансы на победу:** средние
- **Как победить:** защита, истощение ресурсов в руке противника
- **Что доставит проблемы:** взрывной урон, **Морозная ловушка**
- **Полезно своровать:** **Взрывная ловушка**, **Выслеживание**, **Спустить собак**
- **Что искать с Зефриса Великого:** **Удар в спину**, ремувалы, исцеление

**Фейс Хант** — классическое агро противостояние, в котором вы должны как можно быстрее закрепиться на столе, а после стабилизировать ситуацию с помощью провокаций или исцеления. Другой вариант — убить противника раньше, хотя Жрец не всегда сможет легко это сделать.

Играйте темпово и не жалейте ремувалы даже на мелкие угрозы. Например, можно воровать с половины стола противника **Лепрогномов** и другие первые дропы с помощью **Темной жрицы**, **Кабалиста-послушника** и **Темного безумия**.



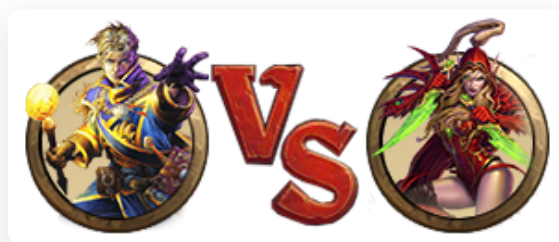
- **Шансы на победу:** высокие
- **Как победить:** зачистка стола с крупными угрозами Друида
- **Что доставит проблемы:** Малигос, Изера Освобожденная
- **Полезно своровать:** Искроцвет, Живая кора
- **Что искать с Зефриса Великого:** Круговерть Пустоты, точечные ремувалы для крупных существ

Поединок с **Бист Друидом** выгодный, хотя и со своими тонкостями. Если ожидаете **Зверей-защитников**, постарайтесь не ставить незначительные угрозы на стол. Так вы не позволите **Сумеречному бегуну** атаковать и дать Друиду дополнительные ресурсы.

Жрец без особых проблем справляется с крупными угрозами Друида. Особенно эффективно **Зеркало души**. Вы можете скопировать вражеского **Принца Кель'таса** и реализовать его эффект самостоятельно.

Проблемы может доставить **Изера Освобожденная**, если Друид быстро переберет колоду и разыграет эту легендарку. Зачисток на полный стол драконов хватит не всегда, желательно приберечь для этого момента какой-то мощный АоЕ ремувал.

Поединок с **Малигос Друидом** намного сложнее. Если подозреваете ОТК комбо, действуйте агрессивно и пытайтесь задавить противника до того, как он найдет все нужные карты.



- **Как победить:** выживание, истощение ресурсов противника, плохой заход карт
- **Что доставит проблемы:** мощное оружие, **Тайный ход**, взрывной урон
- **Полезно своровать:** Ошеломление, Удар в спину
- **Что искать с Зефриса Великого:** ремувал оружия, исцеление, провокации

**Агро Разбойник** может доставить трудности из-за оружия. Берегите **Зефриса Великого** для раскопки **Кислотного слизняка**.

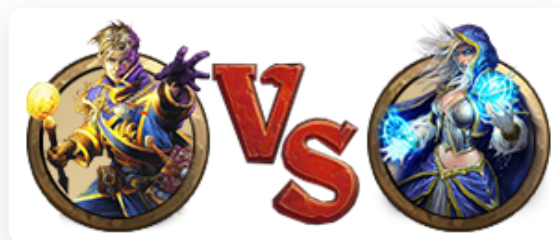
В остальном геймплей классический: Жрец отбивается от угроз на столе, после закрывается провокациями, восстанавливает здоровье и переходит в контратаку.

В матч-апе полезна **Мучительница Иллюсия**. Играйте ее на 3 мане или на 2 мане, если у противника есть Монетка. Вы сможете разыграть **Тайный ход** противника, лишив его ключевого заклинания.



- **Шансы на победу:** зависит от архетипа противника
- **Как победить:** истощение ресурсов
- **Что доставит проблемы:** сверхагрессивный старт Тотем Шамана
- **Полезно своровать:** Стрелы инволюции, Искроцвет, что-либо не бесполезное для Жреца
- **Что искать с Зефриса Великого:** способы борьбы за стол

Шаман не так популярен, и вы можете ожидать от класса многие архетипы. Чаще всего встречается **Тотем Шаман**. Поединок с ним трудный, потому что оппонент быстро захватывает стол и наращивает преимущество на нем. Боритесь со всеми тотемами, даже базовыми без баффов. Все они опасны. Будут полезны эффекты немоты, но они не уберут тэг "тотем" с существа, так что Шаман сможет баффнуть его снова. У противника есть **Жажда крови**, но часто Жрец не сможет позволить себе играть вокруг нее.



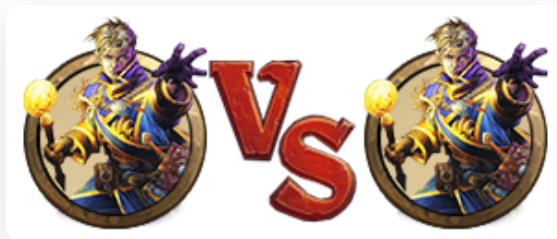
- **Шансы на победу:** высокие
- **Как победить:** Мучительница Иллюсия против Комбо Магов и защита против Темпо Мага
- **Что доставит проблемы:** эффекты заморозки, комбинации, Ученица чародея, генерация карт и случайные эффекты
- **Полезно своровать:** способы нарушить комбинацию или убить противника раньше
- **Что искать с Зефриса Великого:** добор в поисках Мучительницы Иллюсии или зачистки стола

**ОТК Фриз Маг** и **Маг с Тортолланкой-пилигримкой** проигрывают Мучительнице Иллюсии. Это ключевая легендарка в матч-апе, которую вы должны агрессивно искать на муллигане и с помощью силы героя Галакронда Невыразимого.

Играйте Мучительницу Иллюсию на 7-8 мане против Фриз Мага. А против "Дрыжеглот" Мага после того, как он разыграет Тортолланку-пилигримку — обычно на 9-10 маны. Играйте ключевые карты из руки Мага. Вы лишите оппонента ключевого способа победы, так что ему ничего не останется, кроме как сдаться.

**Темпо Мага** такими приемами не взять, так что придется играть в классическом стиле от защиты. Убирайте опасные угрозы со стола противника, истощайте его руку. Будут

полезные эффекты воровства карт, [Зефрис Великий](#) и другие сильные ходы, которые может провернуть Жрец.



- **Шансы на победу:** 50 на 50
- **Как победить:** переигрывание по выгоде
- **Что доставит проблемы:** генерация случайных карт, Дорнозму Вневременный, хороший заход
- **Полезно своровать:** [Галакронд Невыразимый](#), Дорнозму Вневременный, [Обновление](#)
- **Что искать с [Зефриса Великого](#):** Если все хорошо — тяжелые угрозы. Если плохо — ремувалы, генерацию ресурсов, карты с большой выгодой.

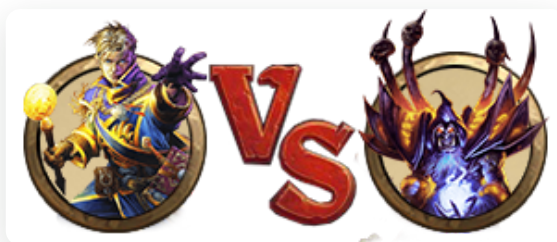
**В зеркальном матч-апе** или поединке против [Галакронд Жреца](#) может случиться очень многое. Ключевые карты для обеих сторон — [Галакронд Кошмарный](#), [Королева Алекстразы](#), [Директор Кел'Тузад](#), комбинации воровства существ и просто генераторы дополнительных ресурсов.

Играйте максимально жадно, совершайте выгодные размены и пытайтесь истощить руку противника. Часто вы не сможете совсем оставить его без карт, но важно выманить все хорошие карты: ремувалы, крупных существ. Как только вы поймете, что рука противника слаба, переходите в наступление.

Если вы не смогли заполучить инициативу, но этого не смог сделать и противник, партия затянется до усталости. Будет важно, как много добора использовал каждый из Жрецов. Тот, кто не добирал карты и начал без Монетки, получит преимущество на стадии усталости.

Если вы не нашли [Галакронда Кошмарного](#), вы сможете скопировать вражеского с помощью [Дорнозму Бесконечного](#). Он же будет полезен и для повторения других мощных ходов противника.

Используйте [Мучительницу Иллюсию](#) в случае, если в вашей руке нет хороших карт, но нужен какой-то ответ на стол противника или способ сгенерировать хороший стол. Вы можете украсть [Галакронда Невыразимого](#), если оппонент добрал его с помощью [Кронкса Драконье Копыто](#), но не разыграл до 8-9 маны.



- **Шансы на победу:** низкие

- **Как победить:** искать нужные ремувалы, надеяться на хороший заход карт
- **Что доставит проблемы:** большой стол, много ресурсов противника
- **Полезно своровать:** зачистки стола, [Воскрешение мертвых](#)
- **Что искать с [Зефриса Великого](#):** зачистки стола

**Зоолок** — трудный матч-ап, в котором вы будете находиться под серьезным давлением в начале и середине партии. Попробуйте по максимуму контролировать стол и рассчитывайте, что противник не найдет идеальных карт в нужном порядке. При этом старайтесь не проседать по количеству ресурсов. Вы проиграете, если не найдете ответа на крупные угрозы Зоолока.

Матч-ап с **Галакронд Чернокнижником** тоже будет зависеть от количества ваших ресурсов. Оппонент намного медленнее, но все равно будет активно давить в мид и лейтгейме, выманывая из вашей руки все зачистки. Даже если вы перехватите инициативу, Чернокнижник зачистит ваш стол с помощью [Кары огненной](#) и других ремувалов.

Поединки с Чернокнижниками сложные, так что рискуйте. А если не получилось, не расстраивайтесь. Пока что класс не так популярен, так что часто встречать его вы не должны.

[к оглавлению](#)



Зефрис Жрец, как и Галакронд Жрец, — топовый представитель меты Некроситета. Класс показывает отличные результаты и хорошо чувствует себя на всех рангах. Играть Жрецом трудно, да и стиль игры подойдет не всем. Но если вы готовы к медленным играм и вдумчивому геймплею, смело покоряйте ладдер этим классом.

До скорых встреч!