

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Комбо Жрец на провокациях - сильнейшая колода класса. Подробный гайд по архетипу.

14.03.2019

Гайды

Гайды Растахановы и грища

Комбо Жрец на провокациях

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой сегодняшней статьи — Комбо Жрец на провокациях, называемый иначе Wall Priest или Таунт Жрец. Это новый архетип, появившийся только после февральских изменений баланса.

Сегодня Жрец на провокациях показывает отличные результаты и по проценту побед, и по популярности. Это самый популярный архетип класса на всех ранговых промежутках, он уверенно держится в четверке самых распространенных представителей ладдера.






Радуют и результаты в партиях Жреца на провокациях: это близкая к тир-1 колода с высоким процентом побед в ладдере. Он не боится агро колоды (Нечетного Паладина, Зоолока, Нечетного Агро Мага), Охотника на хрипах, медленного Нечетного Мага и

многих других. Матч-ап с популярнейшим Мидрейндж Охотником можно назвать равным.

Герой статьи так силен, потому что в мете после нерфов очень мало ответов на крупные провокации. Охотники реже берут **Метку охотника**, пропали Паладины с **Равенством** и Разбойники с **Хладнокровием** и **Кровожадным злолистом**. В результате почти все метовые архетипы вынуждены бороться с **Гризли из Ведьминого леса**, **Арбитром Мош'Огг**, **Королем-личом** и существами под баффами с помощью источников нанесения урона, что не всегда просто. Жрецу нужно только взять способы быстрого заполнения стола тяжелыми угрозами (**Мастер Сердцедуб**, **Оберег: малый алмаз**, **Вечное служение**) и комбинацию **Божественный дух + Внутренний огонь** или **Переворот**, чтобы быстро заканчивать партию.

Комбо Жрец на провокациях — молодой архетип, и сегодняшний гайд раскроет все особенности его геймплея. Вы найдете оптимальную сборку и некоторые ее вариации, узнаете, как адаптировать колоду под свою коллекцию. Подробно будут разобраны вопросы муллигана, стратегии игры и специфики актуальных матч-апов меты.

Это обновленная версия гайда, актуальная для середины марта 2019 года. Далее полный список изменений:

-  *Переработаны вступление и заключение*
-  *Изменены сборки архетипа и описания к ним*
-  *Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга", "Основы геймплея" и "Стратегия игры"*
-  *Изменены карты, нужные в стартовую руку на муллигане против каждого класса*
-  *Дополнено описание актуальных матч-апов меты*

Разделы гайда:

Сборки архетипа

Вопросы декбилдинга

- **Основа колоды**
- **Оptionальные и технические карты**
- **Замены**
- **Максимально бюджетная версия**

Муллиган

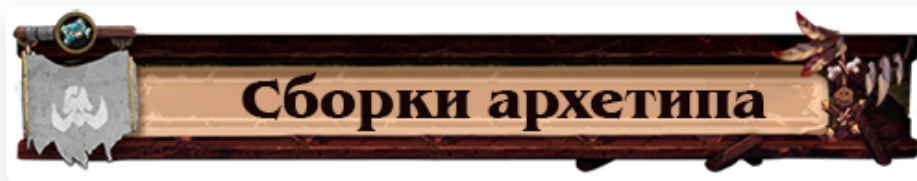
Основы геймплея

1. **Суть архетипа**
2. **- Как играть против агро**
3. **Основная комбинация**
4. **Комбинация без стола**

Стратегия игры

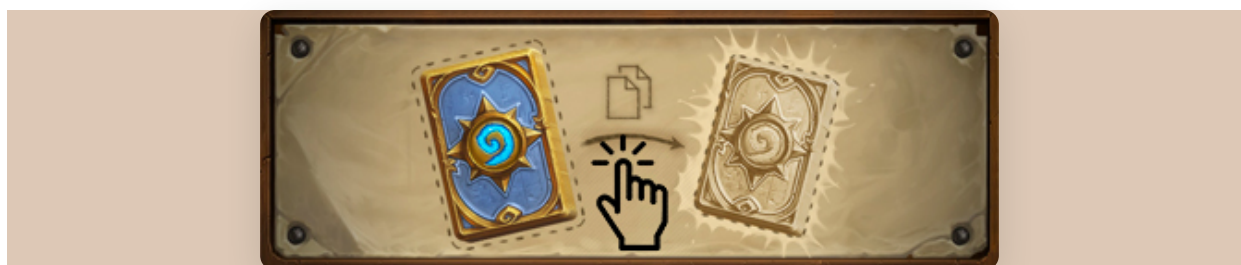
10 советов, о которых должен знать каждый

Матч-апы
Заклучение



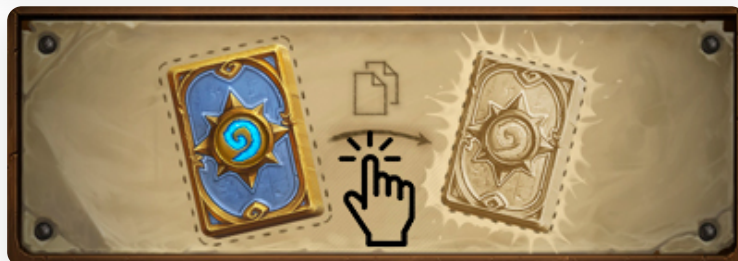
Изобретатель колоды — Cantelore. Удивительно, но его оригинальная сборка практически не изменилась с начала февраля. Все игроки, включая стримеров и профессионалов, обращаются к версии от Cantelore, почти никак ее не меняя.

Оригинальная колода достаточно сбалансирована и мощна, она уже едва ли изменится до следующего дополнения и ротации Стандартного режима.



Комбо Жрец на провокациях от Cantelore

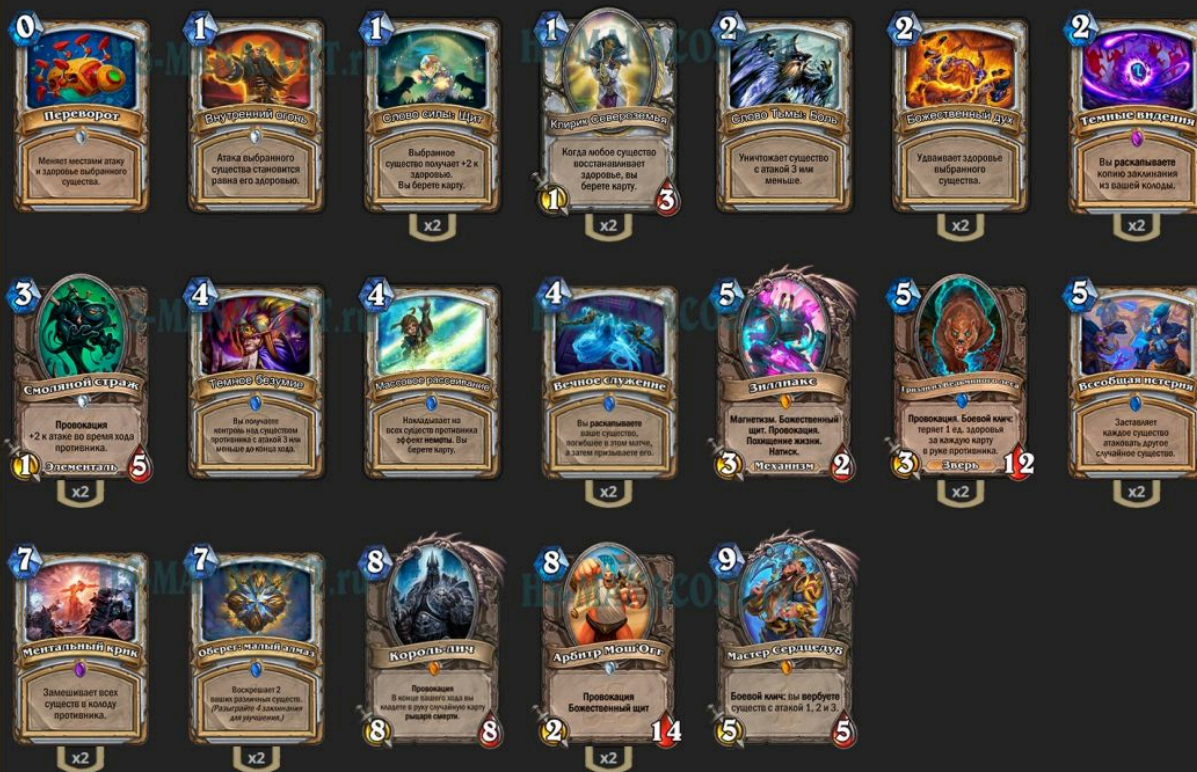
Комбо Жрец на провокациях от Santelore



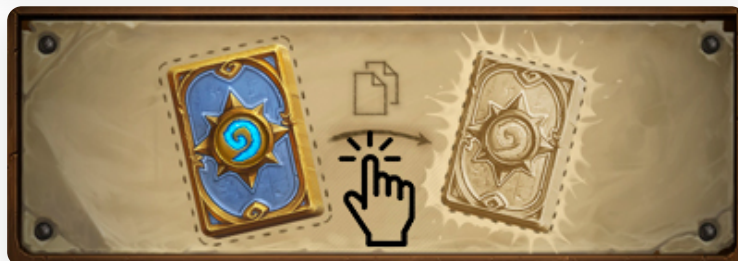
Практически единственная версия архетипа, которую вы можете ожидать в ладдере и которой можно пользоваться без опасений. Неоднократно брала высшие строчки легенды и показывает отличный процент побед.

Комбо Жрец на провокациях от Frenetic

Комбо Жрец на провокациях от Frenetic



7640



Божественный дух








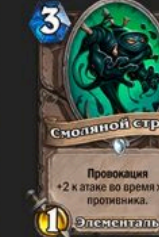




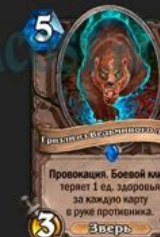






Слово Тьмы: Боль


Единственное отличие от первой сборки — Слово Тьмы: Боль, взятое вместо Божественного гимна. Так чуть лучше становятся матч-апы с Мидрейндж

Охотниками и другими темпо колодами, которые могут продавать Жреца до 5 хода.
 Также Слово Тьмы: Боль помогает в зеркальных матч-апах.


Жрец на провокациях от Vicious Syndicate

Жрец на провокациях (Стандартная сборка)


 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	 1 Клирик Североземья Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту. 1 3 x2	 2 Божественный дух Удаляет здоровье выбранного существа. x2	 2 Темные видения Вы раскапываете копию заклинания из вашей колоды. x2	 3 Смелый страж Провокация +2 к атаке во время хода противника. 1 Элементаль 5 x2
 4 Темное безумие Вы получаете копию над существом противника с атакой 3 или меньше до конца хода. x2	 4 Магическое рассеивание Накладывает на всех существ противника эффект немоты. Вы берете карту. x2	 4 Вечное служение Вы раскапываете ваше существо, погибшее в этом матче, а затем призываете его. x2	 5 Зиплайнс Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Положение жизни. Натиск. 3 Механизм 2 x2	 5 Гриффин в беринговской башне Провокация. Боевой клич: теряет 1 ед. здоровья за каждую карту в руке противника. 3 Зверь 12 x2	 5 Всесообщая истерия Заставляет каждое существо атаковать другое случайное существо. x2
 7 Ментальный крик Замешивает всех существ в колоду противника. x2	 7 Оберег: малый алмаз Воскрешает 2 погибших существа. (Разложите 4 заклинания для улучшения.) x2	 8 Король-лун Провокация. В конце своего хода вы кладете в руку случайную карту рывка смерти. 8 8 x2	 8 Арбитр Мош Орт Провокация. Божественный щит. 2 14 x2	 9 Мастер Сердцедуб Боевой клич: вы вербуете существа с атакой 1, 2 и 3. 5 5 x2	



MANACOST
kolodahearthstone.ru



7740





Боженственный дух, Переворот



х1 Массовое рассеивание, х1 Внутренний огонь

Версия от меты Vicious Syndicate отказывается от Переворота в пользу второй копии Внутреннего огня. Так Жрец становится куда уязвимее для Крадущегося упыря, но это очень редкая техническая карта, о которой часто не стоит переживать. Зато вторая копия Внутреннего огня сильнее сама по себе, так как позволяет создать раннюю опасную угрозу. Еще без Переворота Темные видения становятся предсказуемее и сильнее.

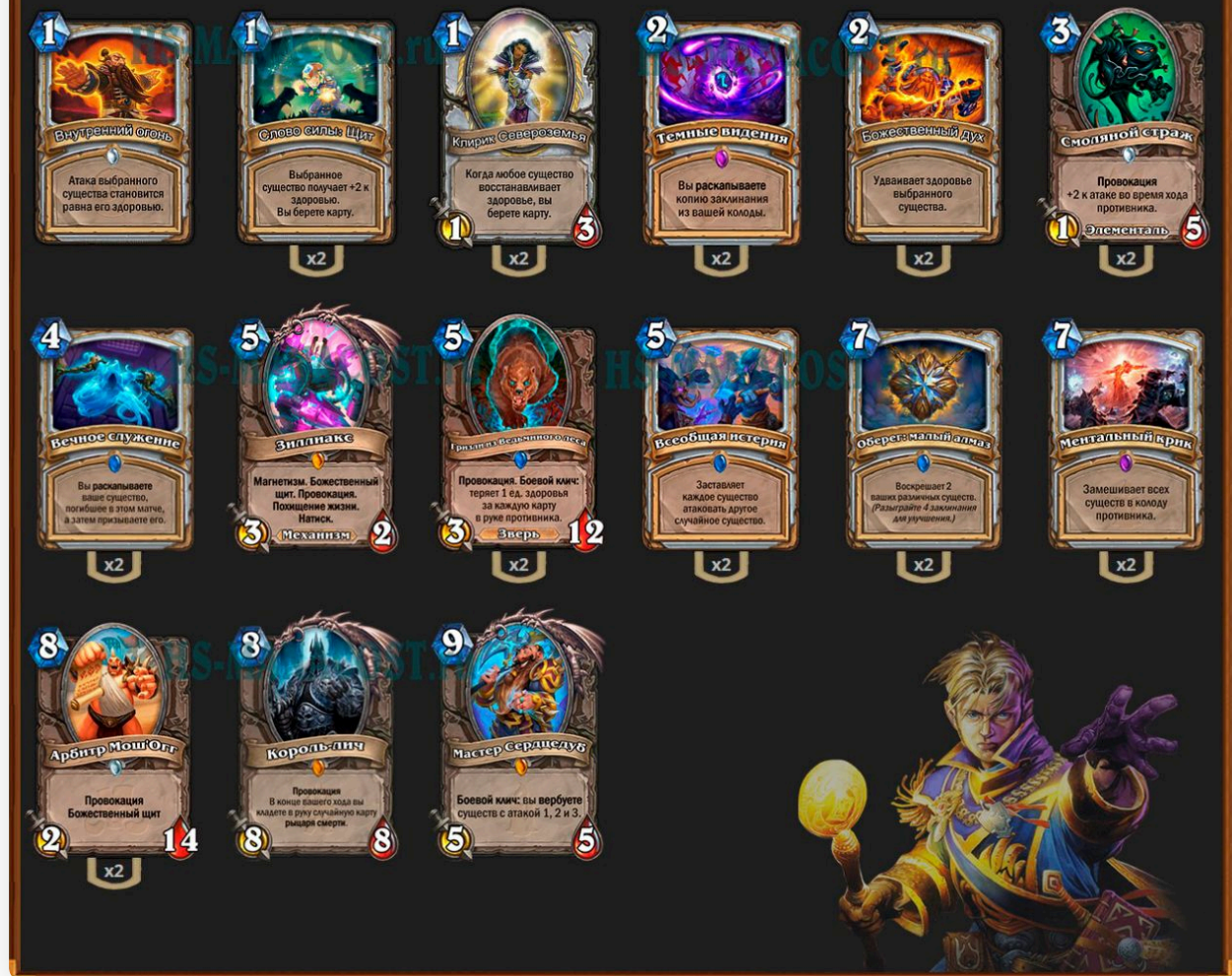
Вторая копия Массового рассеивания поможет перебирать колоду, игнорировать провокации и лишать существ баффов.

[наверх](#)



Основа колоды — карты, встречающиеся в каждой или практически каждой версии архетипа. Проблема Жреца на провокациях — у архетипа есть всего лишь одна сборка, которой играют все. Поэтому собрать объективную основу колоды и отделить основные карты от опциональных не так просто.

Жрец на провокациях -основа колоды (26/30)



Основа колоды Жреца на провокациях обширна. И сейчас нет особого смысла брать не классическую версию и менять что-то значительное в колоде от Cantelore. Изменяйте ее, если в коллекции нет каких-либо карт.

Опциональные и технические карты

Закономерно и **опциональных карт** у архетипа немного. Чаще всего основа колоды дополняется картами из версии Cantelore: **Темное безумие**, **Массовое рассеивание**, **Переворот** и **Божественный гимн**. Проще всего заменить последнюю карту.

Редко вы встретите версию Жреца на провокациях без **Мастера Сердцедуба**. Собрать архетип без него возможно, однако **Мастер Сердцедуб** — одна из лучших карт в колоде и одна из лучших опций на муллигане, поэтому убирать его из сборки не стоит.

Далее вы найдете список возможных опций, которыми можно дополнить колоду.

Божественный гимн — используется большинством версий Жреца на провокациях и помогает восстанавливать здоровье поврежденным провокаторам или герою. Это один из немногих источников значительного исцеления в колоде, поэтому может быть полезен против Нечетного Агро Мага и других колод с большим количеством взрывного урона.

Слово Тьмы: Боль — сборка с этим заклинанием вместо **Божественного гимна** лучше в матч-апах с Мидрейндж Охотниками, другими темповыми колодами и Жрецами на провокации. Так вы сможете убрать опасную угрозу со стола рано, пока не накопили 5 маны для первых мощных ходов.

Слово Тьмы: Смерть — поможет в матч-апах с Куболоками, Четными Чернокнижниками, Четными Паладинами и другими представителями меты с тяжелыми угрозами. Часто заклинание слабо в агро матч-апах, хотя может найти применение и против, например, Мидрейндж Охотника или Нечетного Паладина.

Лири Осколок Солнца — необычная опция, которая поможет получить дополнительные ресурсы и способы победы. Важно то, что это существо может достать из колоды **Мастер Сердцедуб** и воскресить **Оберег: малый алмаз** или **Вечное служение**, так что вы с меньшей вероятностью получите провокатора. Это не так страшно в медленных матч-апах, но критично в быстрых.

Темный жнец Андуин — также нет значительных синергий с картами в колоде, но рыцарь смерти хорош и сам по себе: это хорошая AoE зачистка для тяжелых угроз и источник дополнительной выгоды и урона по персонажам противника. Для **Темного жнеца Андуина** часто не хватает места в сборке, но все же поэкспериментировать с ним можно.

[наверх](#)



Колода Жреца на провокациях не такая дорогая, но все же в ней есть несколько эпических и легендарных карт. Далее вы узнаете, **как их можно заменить**.

Ментальный крик и **Темные видения** — ключевые и слишком важные эпические карты, которые помогут вам обороняться и стабильно находить ключевые заклинания (части комбо, AoE зачистки или эффекты воскрешения). Не собирайте Жреца на провокациях, если в коллекции нет этих заклинаний.

Король-лич и **Мастер Сердцедуб** — крайне мощные и эффективные легендарные существа, без которых Жрец станет значительно слабее. И все же собрать колоду без них можно, пусть она и потеряет свой потенциал. Прямых альтернатив им нет, вы можете взять им на замену **Обсидиановую статую**, **Лиру Осколок Солнца** или какую-либо карту из списка опциональных.

Зиллиакс — полезная опция в темповых матч-апах и хороший кандидат для воскрешения. Но без **Зиллиакса** Жрец на провокациях ослабнет не так серьезно,

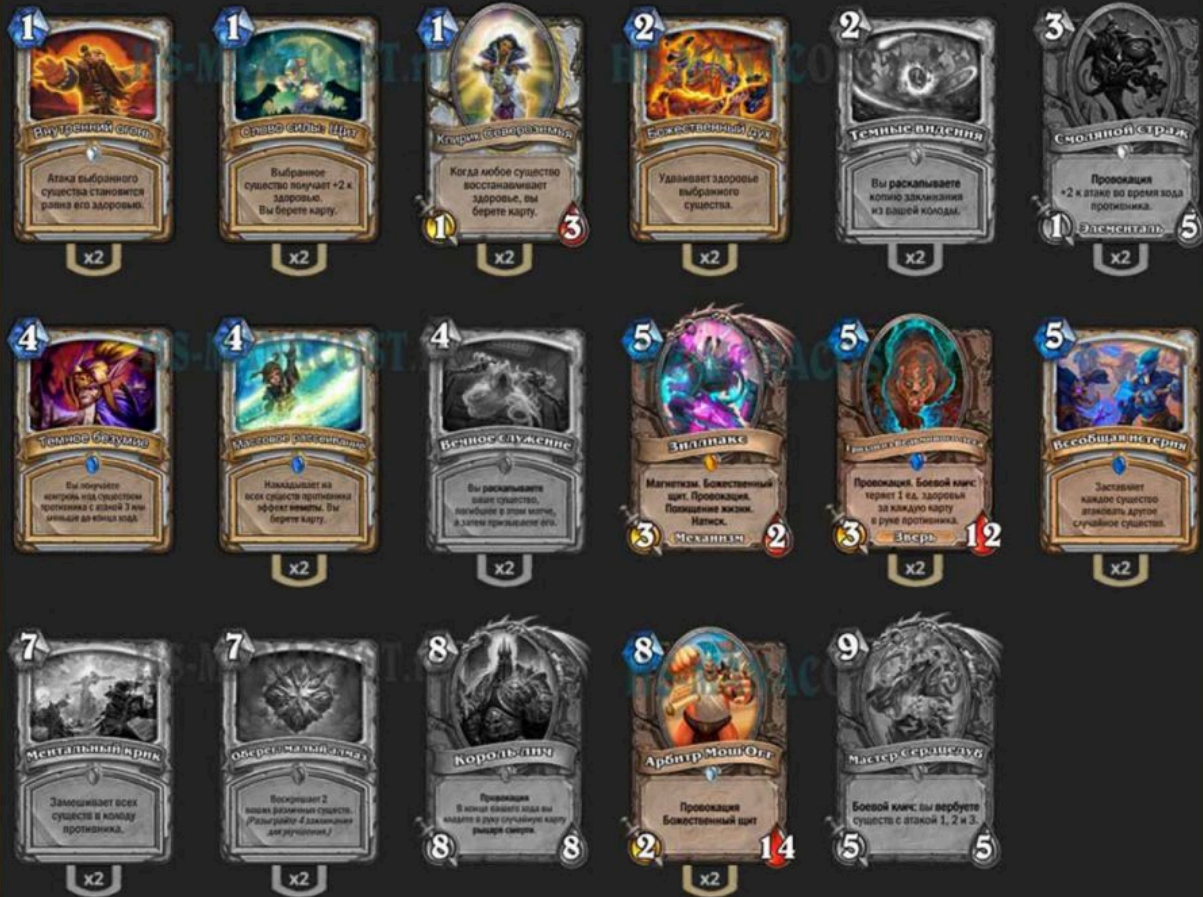
поэтому без него можно обойтись. Вместо Зиллиакса можно взять Лиру Осколок Солнца, Обсидиановую статую, Черепахоносицу, Эльфийку-вышибалу или какую-либо карту из числа опциональных, в том числе и дополнительное заклинание.

Если у вас не хватает каких-либо дорогостоящих карт в коллекции, задумайтесь о сборках Комбо Жреца на драконах и классического Комбо Жреца от Haze — они стоят намного дешевле, пусть и не так похожи на оригинальный архетип.

Обратите внимание, что многие карты Жреца на провокациях уйдут из Стандартного режима уже в апреле. Не крафтите их, если не планируете играть в Вольном.

Жрец на провокациях после весенней ротации Стандарта

Жрец на провокациях (Стандартная сборка)



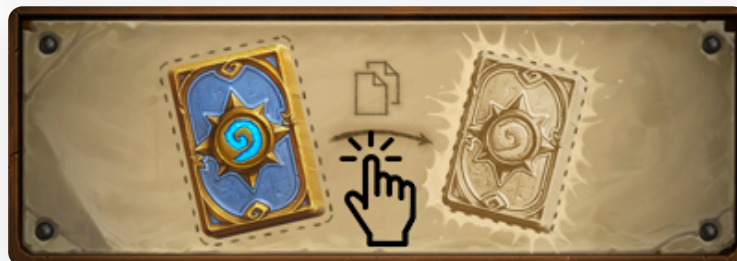
7740



Максимально бюджетная версия

Максимально бюджетный Комбо Жрец на провокациях

Максимально бюджетный Таунт Жрец



Жреца на провокациях можно собрать вовсе без легендарных карт и с минимумом эпических, тогда он обойдется в 3320 чародейной пыли. Такая сборка намного слабее стандартной: особенно ей не хватает Мастера Сердцедуба и Короля-лича, но все же вы сможете оценить архетип и решить, нравится ли вам играть им или нет.

[наверх](#)

Муллиган

На стадии муллигана Жрец на провокациях почти всегда ищет две карты — Мастера Сердцедуба и Клирика Североземья

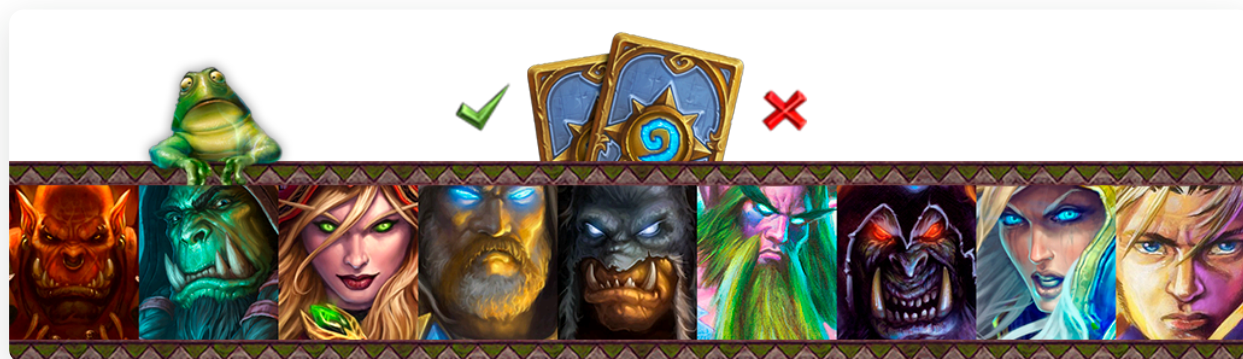
Вместе с Клириком Североземья, а с Монеткой и без него, можно оставить Слово силы: Щит.

Смоляной страж, Зиллиакс и Гризли из Ведьминого леса — отличные опции в быстрых матч-апах.

Вечное служение можно оставлять с хорошей рукой, то есть с Гризли из Ведьминого леса или Зиллиаксом, если вы уверены, что играете против агро.

Порой в агро матч-апах стоит оставлять другие карты: Всеобщую истерию, Темное безумие, Темные видения и прочие опции.

В медленных матч-апах полезно оставлять Оберег: малый алмаз, а порой и части комбинации: Божественный дух и Внутренний огонь.



Воин: Мастер Сердцедуб, Клирик Североземья, Оберег: малый алмаз. С хорошей рукой — Темные видения, Слово силы: Щит.

Паладин: Клирик Североземья, Смоляной страж, Зиллиакс, Гризли из Ведьминого леса, Всеобщая истерия. С Клириком Североземья или Смоляным стражем — Слово силы: Щит. С Гризли из Ведьминого леса — Вечное служение.

Охотник: Клирик Североземья, Смоляной страж, Зиллиакс, Гризли из Ведьминого леса, Темное безумие. С Клириком Североземья — Слово силы: Щит.

Друид: Мастер Сердцедуб, Клирик Североземья, Божественный дух, Темные видения, Слово силы: Щит, Оберег: малый алмаз. С хорошей рукой — Внутренний огонь, Смоляной страж, Вечное служение.

Разбойник: Мастер Сердцедуб, Клирик Североземья, Смоляной страж, Зиллиакс, Слово силы: Щит, Гризли из Ведьминого леса. С хорошей рукой — Вечное служение.

Шаман: Мастер Сердцедуб, Клирик Североземья, Гризли из Ведьминого леса, Зиллиакс, Ментальный крик, Смоляной страж, Слово силы: Щит. С хорошей рукой — Оберег: малый алмаз.

Маг: Мастер Сердцедуб, Клирик Североземья, Смоляной страж, Гризли из Ведьминого леса, Зиллиакс, Слово силы: Щит. С хорошей рукой — Вечное служение.

Жрец: Мастер Сердцедуб, Клирик Североземья, Гризли из Ведьминого леса, Слово силы: Щит, Божественный дух, Массовое рассеивание. С хорошей рукой — Темное безумие, Внутренний огонь.

Чернокнижник: Мастер Сердцедуб, Клирик Североземья, Смоляной страж, Зиллиакс, Гризли из Ведьминого леса, Всеобщая истерия, Темные видения. С хорошей рукой — Вечное служение, Ментальный крик.

[наверх](#)



Суть архетипа

Жрец на провокациях — что-то среднее между старыми классическими Комбо Жрецами и Жрецом на воскрешении. Это медленный архетип, полагающийся на игру от стола и мощные баффы, с помощью которых можно быстро нанести летальный урон.

В колоде есть несколько способов занять стол крупными угрозами:

- Разыграть их из руки
- Мастер Сердцедуб
- Вечное служение и Оберег: малый алмаз

Масса тяжелых угроз с провокациями надежно защитят вашего героя от атак и позволят реализовать связку Божественный дух + Внутренний огонь/Переворот.

В колоде также есть целый ряд защитных опций: Всеобщая истерия и Ментальный крик. С их помощью можно стабилизировать ситуацию на столе, а на следующий ход начать обороняться существами.

Жрец на провокациях не пытается переиграть противника на стадии усталости. Его **основная цель** — **найти комбинацию** и сделать так, чтобы угроза с большим количеством здоровья **смогла атаковать** героя противника.

[наверх](#)



Как играть против агро

В **агро матч-апах** не так важна комбинация, как провокаторы. Обычно Жрец побеждает, когда у оппонента кончаются ответы на крупных провокаторов. Также полезно убедиться, что враг не пробьет вас взрывным уроном из руки. Далее вы выигрываете даже без помощи комбинации или какой-то небольшой ее частью.

Поскольку комбинация в агро матч-апах не так важна, использовать ее части можно для других целей. **Божественный дух** можно использовать на провокации, чтобы противнику было сложнее размениваться с ними, а **Внутренний огонь** или **Переворот** — для баффа своих существ и разменов или ослабления вражеских угроз. Также с помощью всех этих карт можно "сетапить" условия для зачистки **Всеобщей истерией**.

На средних этапах партии вы сможете без проблем чистить стол **Всеобщей истерией** и **Ментальным криком**, так что особых проблем возникнуть не должно. Гораздо труднее бороться за стол до 5 хода и выхода первых АоЕ или крупных провокаций. Помогают **Смоляной страж** и **Клирик Североземья**.

Не жадничайте с АоЕ эффектами, если они помогут выиграть время. Также можно отдать части комбинации, **Темное безумие** и **Массовое рассеивание**. Нет смысла бафать **Оберег: малый алмаз** до максимума: с его помощью достаточно воскресить любые две провокации, которые есть в колоде. А порой достаточно и одной, если это **Гризли из Ведьминого леса** или **Арбитр Мош'Огг**.

•

[наверх](#)



Основная комбинация

- **Основная комбинация** нужна в первую очередь в контроль поединках. Чтобы реализовать ее, вам понадобится существо с большим показателем здоровья, которое может атаковать. Для этого оно должно пережить ход оппонента. Задача Жреца на провокациях — не дать противнику чистить стол каждый ход от тяжелых угроз: он может делать это с помощью своих существ или ремувалов.

Рассматривайте ваши угрозы как волны опасных существ. [Мастер Сердцедуб](#), [Оберег: малый алмаз](#), [Вечное служение](#) и просто розыгрыш угроз из руки — на все это оппонент обязан ответить, но в его распоряжении не должно оказаться такого количества зачисток.

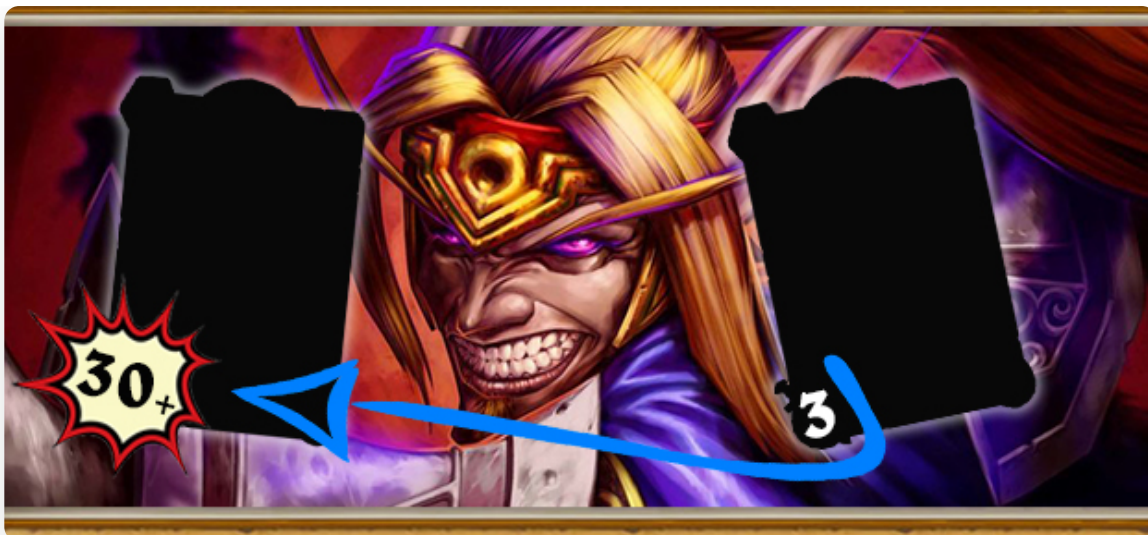
Вы можете сделать опасную угрозу и из [Смоляного стража](#), [Клирика Североземья](#), [Зиллиакса](#) и [Мастера Сердцедуба](#) на столе, если дадите им [Слово силы: Щит](#).

[Темные видения](#) помогут быстрее находить части комбинации или создавать больше копий [Божественного духа](#), чтобы победить противников с большим запасом брони. Хотя чаще всего для [Гризли из Ведьминога леса](#) или [Арбитра Мош'Огг](#) нужна только одна копия [Божественного духа](#).

В контроль матч-апах комбинация используется чаще всего для завершения партии, и не стоит отдавать [Божественный дух](#) раньше времени, если вы не уверены точно, что он гарантирует выживание определенной угрозы. Часто не так страшно отдавать третью копию [Божественного духа](#) для разменов или других целей.

Чтобы сделать эффекты воскрешения сильнее и эффективнее реализовать комбинацию, вы можете решить не играть [Клирика Североземья](#) и [Смоляного стража](#) вовсе, хотя и от них может быть польза даже в самых медленных поединках. Вам все так же нужен добор с [Клирика Североземья](#), а [Смоляной страж](#) опасен для противника под баффом хотя бы одного [Слова силы: Щит](#).

Важная часть основной комбинации — [Массовое рассеивание](#). Если вы ожидаете несколько или одного провокаторов от оппонента, это заклинание нужно приберечь, чтобы существо под баффами могло гарантировано атаковать героя противника.



Комбинация без стола

Жрец на провокациях может провернуть **комбинацию и без стола**. Для этого противник должен разыграть существо с 3 или менее атаки и большим запасом здоровья. Украдите его с помощью Темного безумия, баффните частями комбинации и завершите партию.

Часто это неожиданный для оппонента ход, особенно если вы еще не добрались до высоких рангов. Но даже в легенде или близко к ней комбинация без стола полезна, так как противник боится ее и будет вынужден обыгрывать. Едва ли он захочет оставить на столе Повелителя Бездны, Элементалю воды, Дракона-поджигателя, Первоученицу Рин и другие похожие угрозы.

Не играйте Темное безумие без особой причины в контроль матч-апах. Так противник более не будет бояться и обыгрывать комбинацию без стола, а также вы часто сделаете хуже эффекты воскрешения.

•

[наверх](#)



В этом разделе вы найдете 10 советов и рекомендаций, которые помогут глубже разобраться в особенностях игры Жрецом на провокациях.

Знайте о ключевых ремувалах и дебаффах противника

Знание колоды противника и его возможностей крайне важно для Жреца на провокациях, поскольку архетип часто полагается на баффы и крупные угрозы. Если вы точно уверены, что ремувалов (Метка охотника и другие) и дебаффов (Хранитель Солнца Тарим и другие) у противника нет, вы можете уверенно ставить тяжелую провокацию и давать Божественный дух и Внутренний огонь на цель не в последний момент для завершения партии, а ранее. Порой баффы можно давать рано, чтобы

оказывать давление со старта, если вы уверены, что противник не сможет на них ответить.

Ответы у разных архетипов будут разными: порой это массовые заклинания, порой — точечные ремувалы или эффекты немоты. Далее вы найдете список самых популярных колод меты и ключевые **не наносящие урона ремувалы**, которые они чаще всего используют.

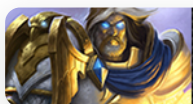


Воин

Классический Нечетный Воин: Железноклюв, Ментальный техник, Потасовка, Мощный удар щитом, иногда Мехмастер Замыкалец.

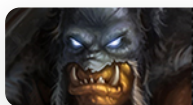
Нечетный Воин на драконах: Потасовка, Мощный удар щитом, Тролль-копейщица.

Нечетный Квест Воин: Мощный удар щитом.



Паладин

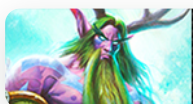
Нечетный Паладин: Потрошитель Бездны, раскопанный с помощью Защитника холмов Хранитель Солнца Тарим.



Охотник

Мидрейндж Охотник: в редких случаях Метка охотника, случайные Зомбозвери Ловчего смерти Рексара.

Охотник на хрипах: Бомба-паук, случайные Зомбозвери Ловчего смерти Рексара. Редко — Смертельный выстрел.



Друид

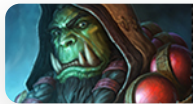
Хаккар, Меха-К'Тун, Вихлепых или Малигос Друиды: Близость к природе (только Малигос и Вихлепых Друиды могут отдать две копии для зачистки ваших угроз).



Разбойник

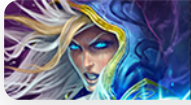
Малигос Разбойник: Ошеломление, Исчезновение.

Темпо, Нечетный или Миракл Разбойники: Кровожадный злолист.



Шаман

Любой Шаман: Сглаз.



Маг

Биг Спелл Маг: Превращение, Кукла вуду, Метеорит.

Нечетный Контроль Маг: Кукла вуду.

Нечетный Агро Маг: ремувалов нет.



Жрец

Жрец на воскрешении и Жрец на провокациях: Ментальный крик, Всеобщая истерия, Темное безумие.

Контроль Жрец: Ментальный крик, Темная жрица + Сумеречный послушник.



ЧЕРНОКНИЖНИК

Контроль Чернокнижник: Круговерть Пустоты, Вытягивание души.

Куболок: ультимативных ремувалов нет.

Зоолок: ультимативных ремувалов нет.

Меха-К'Тун Чернокнижник: ультимативных ремувалов нет.



Что искать с Темных видений

В классической версии архетипа 12 разных заклинаний. Не имеет значения, сколько копий заклинания осталось в колоде, вы всегда раскопаете только одну из них.

В медленных матч-апах Жрец на провокациях часто ищет или **Оберег: малый алмаз**, или **Божественный дух**.

Вечное служение можно выбрать, если в руке есть хорошая тяжелая угроза или она уже умерла на вашей половине стола.

Темное безумие и Массовое рассеивание — ситуативные опции, нужные только при определенных условиях.

Ментальный крик и Всеобщая истерия полезны в темповых матч-апах и при серьезном отставании на столе.

Не берите Внутренний огонь или Переворот, если не планируете сыграть их сейчас или в ближайшее время.

Если в руке есть Оберег: малый алмаз и вы хотите улучшить его, можно брать с Темных видений другую копию Темных видений. Все это в том случае, когда вы обладаете достаточным количеством маны и можете себе позволить потерять в темпе.

Следите за оставшимися в колоде картами

DeckTracker — полезнейшая программа, которая дает очень много информации о вашей колоде и разыгранных картах противника, его руке и многом другом. Она абсолютно легальна, но при этом дает серьезное преимущество. Узнать больше об этой программе и о том, как ее правильно использовать, можно [здесь](#).

Сейчас важно то, что Жрецу на провокациях DeckTracker особенно полезен, ведь многие его карты взаимодействуют с оставшимися в колоде существами. Важно точно знать, что может завербовать из колоды Мастер Сердцедуб.

Если вы не хотите ставить какие-то программы или нет такой возможности, ничего страшного, за оставшимися существами в колоде можно следить и без сторонней помощи. Запомните всех существ в колоде и что вы уже вытащили из нее и разыграли.

Помнить нужно не только об оставшихся в колоде существах, но и о заклинаниях, так как они синергируют с Темными видениями. В разных матч-апах и ситуациях вы ищите разные заклинания с Темных видений — подробнее об этом далее.



Все о механиках воскрешения

Оберег: малый алмаз воскресит четырех разных существ, погибших на вашей половине стола. Среди них могут оказаться не только существа из колоды Жреца, но и цель Темного безумия, и другие существа. Подробнее об этом вы узнаете далее.

Сейчас же важно отметить, что шансы воскресить конкретное существо увеличатся, если умерло несколько его копий. Например, если Воин разыграл [Разведчицу в беде](#) и убил всех 1/1 Ящеров, вы с очень высокой вероятностью воскресите одного с помощью Оберега: малый алмаз.

[Вечное служение](#) позволит избежать самых плохих исходов, но ограничено 3 существами.

Все воскрешенные существа потеряют полученные баффы, дебаффы и другие особые эффекты, приобретенные по ходу партии. Вы всегда воскресите Арбитра Мош'Огг с провокацией, божественным щитом и характеристиками 2/14, если до этого на вашей половине умрет существо с таким именем. Важно, чтобы существо именно умерло, а не было превращено, замешано в колоду, возвращено в руку и так далее: в этом случае воскресить его вы не сможете.

Следите за "кладбищем" существ

Еще один важный параметр, за которым нужно следить в каждой партии, это "кладбище" или список существ, которые умерли на вашей половине стола в течение игры. Базовый DeckTracker здесь не поможет, так что к нему нужно дополнительно установить плагин "Graveyard", найти его вы можете [здесь](#).

С "кладбищем" взаимодействуют [Вечное служение](#) и [Оберег: малый алмаз](#) — ключевые заклинания для комбинации. И чем меньше существ на "кладбище", тем проще угадать исход использования названных заклинаний. Если на вашей половине умерло всего лишь три существа, вы точно воскресите нужное с [Вечного служения](#). Если умерло лишь четыре разных существа, полностью улучшенный [Оберег: малый алмаз](#) воскресит каждого.

Чем больше существ на "кладбище", тем труднее предсказать исход использования [Вечного служения](#) и [Оберега: малого алмаза](#), тем выше риск не найти [Короля-лича](#) и другие крупные провокации.

Иногда в контроль матч-апах (но не всегда!) не нужно играть [Смоляного стража](#) и [Клирика Североземья](#) и давать им умереть, чтобы не испортить хорошее "кладбище". Не портите эффекты воскрешения, если вы близки к победе и вам ничего не угрожает. Важно отметить, что часто Жрец все-таки вынужден играть других существ в любом количестве, даже если это испортит "кладбище". Не играйте слишком жадно.

Также на "кладбище" попадет существо, которое вы украли с помощью [Темного безумия](#) и убили при размене. А еще — существа, призываемые на ваш стол картами противника ([Разведчица в беде](#), [Лирой Дженкинс](#), [Превращение](#), [Сглаз](#), [Мехмастер Замыкалец](#) и другие).

Если вы не хотите, чтобы какое-то союзное существо попало на "кладбище", разыгрывайте [Ментальный крик](#). Но не расходуйте это заклинание, если в будущем оно пригодится для более важных задач.



Что делать, если в руке и Внутренний огонь, и Переворот

Для комбинации не нужны две карты, поэтому одну вы можете спокойно отдать. Другой вопрос — какое именно заклинание приберечь для комбинации, а какое потратить ранее. Переменных может быть много:

- Если ожидаете **Крадущегося упыря** от противника (Биг Спелл Маг, Контроль Жрец, Контроль Чернокнижник, странные медленные колоды), всегда играйте **Внутренний огонь** рано, а **Переворот** берегите для завершения партии;
- Если планируете вместе с комбинацией играть **Темное безумие/Массовое рассеивание** и несколько копий **Божественного духа**, лучше комбинировать с ними **Переворот**, так как он не стоит маны;
- **Внутренний огонь** можно отдать ранее, чтобы сделать мощную угрозу из какого-либо провокатора для разменов или наступления.

Когда и как пользоваться Словом силы: Щит

Слово силы: **Щит** можно использовать для нескольких целей:

- **Усиление** существ для реализации **Божественного духа** или обороны;
- Перебор колоды — баффнуть можно любое союзное существо или даже вражеское;
- "Сетап" **Всеобщей истерии** — порой дополнительное здоровье вражеской угрозы поможет полностью зачистить стол.

Не сидите со Словом силы: **Щит**, если в руке не хватает ответов или способов наступления.

Как играть **Ментальный крик**

Ментальный крик лучше всего беречь для угроз с предсмертными хрипами или просто для внушительного стола, это самое сильное AoE в игре, особенно ценное для Жреца. Не играйте его попусту. В редких ситуациях **Ментальный крик** может сработать не так, как вы ожидаете: если в колоде противника 60 карт, больше в нее уже не влезет, и все лишние существа будут уничтожены, а не замешаны, то есть их предсмертные хрипы сработают.

Ментальный крик — не только зачистка стола, но и способ ослабить колоду противника. Вы можете испортить эффекты **Искристого угря**, **Принца Келесета**, **Катрены Зимний Шорох**, **Ко мне!**, **Рок'делара** и других карт, замешав в колоду что-то лишнее.

Также **Ментальный крик** силен потому, что ухудшает будущие "топдеки" противника, что полезно в матч-апах с комбо колодами, а особенно против **Меха-К'Тун** архетипов. Порой замешивать в колоду противника полезно и союзных существ, чтобы помешать ему вовремя найти ключевые части комбинации и убить вас.



Как играть **Всеобщую истерию**

Всеобщая истерия — сложное и трудно предсказуемое заклинание. Важно знать, что оно заставляет атаковать любые цели на столе (включая те, что уже атаковали, не могут атаковать или не имеют атаки), а все предсмертные хрипы и другие эффекты будут активированы уже по окончании заклинания. Существо, которое было убито в ходе действия заклинания, уже не сможет атаковать, и его не смогут атаковать другие существа.

Проще всего играть **Всеобщую истерию** на стол, где стоит четное количество существ с одинаковым запасом здоровья и атаки, тогда все они убьют друг друга. Также гарантированно убьют друг друга два существа 4/8 и с подобными характеристиками. Но часто, как и в случае с **Потасовкой**, одно существо может пережить **Всеобщую истерию**. Реже заклинание переживет несколько целей.

Порой полезно играть **Всеобщую истерию** на стол, где есть союзная крупная угроза, которая не может атаковать героя противника из-за провокации. Вы можете рассчитывать на то, что все провокации противника убьют друг друга, а союзное существо с большим запасом здоровья переживет **Всеобщую истерию**.

Если на столе стоит 2 или 3 вражеских существа, вы можете легко просчитать все исходы заклинания и подкорректировать их с помощью Слова силы: **Щит**, **Переворота**, **Внутреннего огня** или даже **Божественного духа**. Если на столе больше целей, просчитать вероятности станет труднее и тратить баффы обычно нет смысла.

Что даст **Король-лич** и как это использовать

Даст он 1 из 8 карт рыцаря смерти, которые вы увидите на иллюстрации ниже.



- **Ледяная скорбь** — часто это оружие источник 15 единиц урона по герою противника. Реже способ борьбы за стол и огромную выгоду. Вы можете уничтожить и воскресить позднее полезных существ, хорошо синергирующих с вашими заклинаниями. Плохо то, что в этом случае они попадут в список “кладбища” в этой игре и будут мешаться Оберегу: малый алмаз и [Вечному служению](#).
- **Хватка смерти** — особенно полезно против других Жрецов и комбо архетипов в принципе. Старайтесь разыграть как можно раньше. Если получили что-то слабое, не спешите ставить на стол, потому что это ухудшит "кладбище" существ.
- **Уничтожение** — может быть опасно из-за недостатка мощного исцеления в колоде. Используйте аккуратно и не подставляйтесь под взрывной урон противника.
- **Проклятый договор** — используйте на стадии усталости или в безвыходных ситуациях. В обычных игровых моментах сжигать карты в колоде — плохая идея.
- **Щит антимагии** — редко получится сыграть одновременно с Оберегом: малый алмаз, но это не всегда необходимо. Баффнуть Щитом антимагии можно даже одну цель.
- **Лик смерти** — дополнительный источник урона или исцеления, редко сделает что-то большее.
- **Смерть и разложение** — еще одна простая, но эффективная карта, нужна для борьбы за стол или добивания противника
- **Армия мертвецов** — существ в колоде чуть больше 1/3, поэтому играть Армию мертвецов в выигрышной ситуации опасно. Но если вы отстаете и проигрываете, можно рискнуть и надеяться на удачный исход. Внимательно изучите оставшиеся в колоде карты перед розыгрышем Армии мертвецов: там может быть разное соотношение заклинаний и существ — выгодное и невыгодное для вас.

[наверх](#)

Матч-апы

В начале предыдущего раздела вы можете посмотреть, какие ключевые хард ремувалы есть у всех популярных архетипов меты. Учитывая их, вы сможете правильно распоряжаться бафами и эффектами воскрешения.



Классический Нечетный Воин накопит очень много брони, так что для его убийства комбинацией потребуется 3-4 копии **Божественного духа**. Используйте **Внутренний огонь** ранее, чтобы усилить **Гризли из Ведьминого леса** или **Арбитра Мош'Огг** и создать опасную угрозу 12/12 или 14/14 и сразу же атаковать ее. **Переворот** берегите для финальной комбинации с **Божественными духами** и, может быть, даже **Словом силы: Щит**.

Важно методично вытягивать из Нечетного Воина ключевые ремувалы и играть все карты с максимумом выгоды. Не играйте **Смоляного стража** на поздних этапах, чтобы не испортить эффекты воскрешения, если на "кладбище" более 4 существ.

Грамотно обыгрывайте **Сумерколайдер** — не ставьте рядом несколько крупных угроз, порой достаточно одного крупного существа, чтобы грозить Воину леталом через 3 божественных духа.

Темное безумие едва ли поможет осуществить достаточно мощную комбинацию, поэтому можете потратить эту карту, чтобы совершить выгодный обмен. Если вы заберете **Детеныша дикорога** и воскресите его несколько раз, можно даже переиграть Нечетного Воина на усталости. Но для этого не стоит играть **Ментальный крик**.

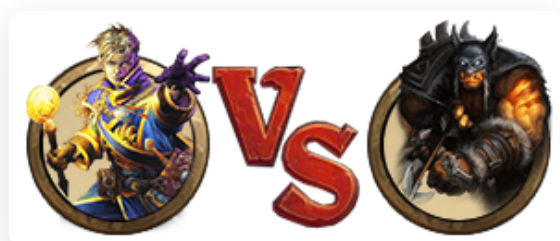
Нечетный Квест Воин сможет действовать агрессивно, поэтому закончить партию нужно раньше. Если Воин разыграет **Сульфурас**, лишится источника брони, так что пробить его будет проще. Обыгрывайте силу героя **Рагнароса** с помощью крупных угроз.

Вы можете баффнуть одно крупное существо **Божественным духом** и **Внутренним огнем**, если оно выйдет из зоны поражения **Мощного удара щитом Воина**. Нечетному Квест Воину будет сложно справиться с единичной крупной угрозой с большим запасом здоровья. Делать это против классического Нечетного Воина или Нечетного Воина с драконами опаснее, так как у них есть **Железноклюв** и **Троль-копейщица**.



Нечетный Паладин в редких ситуациях сможет ответить на крупные провокации. У него может быть **Потрошитель Бездны** или **Хранитель Солнца Тарим**, если был разыгран **Защитник холмов**. Старайтесь обыграть **Хранителя Солнца Тарима** с помощью разменов с мелкими угрозами.

Жрецу может быть трудно дожить до 5-6 хода, если ему не зайдут ранние дропы, **Темное безумие** и **Всеобщая истерия**. Играйте в темп все доступные карты, не бойтесь тратить части комбинации, **Массовое рассеивание** и другие карты в темп, чтобы выиграть немного времени до мощных ходов.



Мидрейндж Охотник также опасен преимущественно на начальных этапах. Дважды подумайте о выставлении **Клирика Североземья** не на первый ход. Порой это может только помочь Охотнику раскачать **Гиену-падальщицу** с помощью мелких дропов.

Отдавайте карты в темп, рассчитывайте на ранние провокации и зачистки. Первые крупные провокаторы станут серьезной проблемой для Мидрейндж Охотника, хотя многие версии специально ради матч-апа со Жрецом на провокациях возвращают **Метку охотника**, не удивляйтесь ей, но и не обыгрывайте, особенно в трудных ситуациях.

Куб Охотник медленнее, а значит уязвимее к **Ментальному крику** — ищите копии заклинания с **Темных видений**, берегите для крупных угроз с предсмертными хрипами. **Всеобщая истерия** также может быть полезной, но опасно играть ее на столе с **Яйцом дьявозавра**, **Плотоядным кубом** и другими. В распоряжении Охотника может быть много ремувалов, так что понадобится несколько провокаций, чтобы защититься от него.

Вы можете украсть **Гризли из Ведьминого леса** Охотника с помощью **Темного безумия** и проверить смертоносную комбинацию.

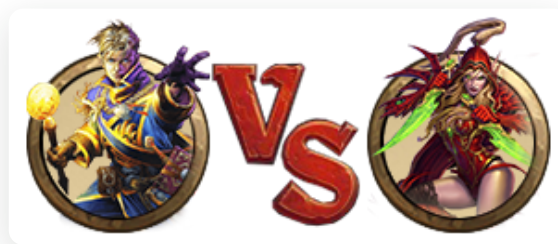


Хаккар и Меха-К'Тун Друзиды смогут потратить только одну **Близость к природе**, чтобы устранить крупные угрозы Андуина. После воскрешенные провокации смогут

легко атаковать под бафами и закончить партию, несмотря на значительные запасы брони. **Темное безумие** используйте, чтобы украсть **Служителя боли Друида**.

Меха-К'Тун Друида можно "законтрить" с помощью **Ментального крика**. Замешайте в его колоду **Гризли из Ведьминого леса** или **Арбитра Мош'Огг**, Друид будет вынужден разыграть их, а вы сможете украсть эти угрозы **Темным безумием**, дать баффы и победить в партии.

Малигос Друид сможет потратить две **Близости к природе** для зачистки стола. Попробуйте вытянуть эти ремувалы рано, чтобы после действовать безнаказанно. Берегите **Массовое рассеивание**, чтобы ответить на **Ползучую чуму** и закончить партию через комбинацию. Не затягивайте партию, так как Друид с нужными картами сможет реализовать свой способ победы. Берегите **Божественный гимн**, чтобы восстановить здоровье после **Алекстразы** или комбинаций с **Малигосом**.

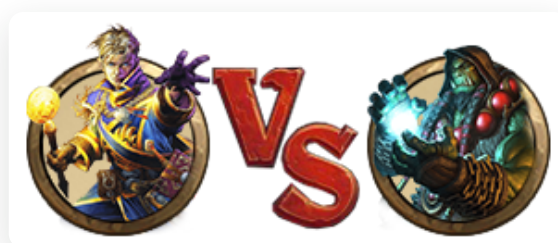


Малигос Разбойник — самый трудный матч-ап в мете из-за **Исчезновения** и **Ошеломления**. Старайтесь закрепиться на столе любым крупным провокатором и сделать так, чтобы он умер, а не вернулся в руку. После реализуйте эффекты воскрешения и баффы как можно быстрее, затягивать это противостояние нельзя.

Не обыгрывайте все ремувалы Разбойника и играйте рискованно, иначе в этом противостоянии сложно победить.

Миракл, Темпо и **Нечетный Разбойники** опасны из-за **Кровожадного злолиста**, из-за которого вы серьезно потеряете в темпе и лишитесь крупных провокаций. Готовьтесь, что один провокатор не защитит героя от атак Разбойника, старайтесь убирать со стола особо крупные угрозы Валиры заклинаниями.

Если перед вами не **Нечетный Разбойник**, **Кровожадного злолиста** лучше сразу же убить, обыгрывая **Шаг сквозь тень**.



Любой архетип **Шамана** опасен **Сглазом**. Лягушка 0/1 испортит эффекты воскрешения, но опасных существ в вашей колоде более, чем достаточно. Играйте медленно и надежно, в конечном итоге вы сможете заставить стол тяжелыми провокаторами и реализовать комбинацию. Берегите **Божественный гимн**, чтобы восстановить здоровье поврежденным от АоЕ эффектов провокациям.



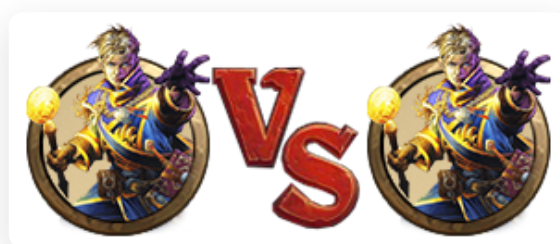
Нечетный Агро Маг — постарается продавить до 5 хода, старайтесь найти ранние защитные инструменты и играть их в темп. Берегите части комбинации и **Слово силы: Щит**, чтобы обыграть **Антимагию**. Под **Взрывающиеся руны** можно подставить любую угрозу.

Магу нечем ответить на первые крупные воскрешенные угрозы, но он все еще сможет продавить вас взрывным уроном из руки. Если вы стабилизировали ситуацию на столе, но потеряли много здоровья, играйте силу героя каждый ход, ставьте больше мелких существ, чтобы **Рагнарос** не попал по герою и ищите **Божественный гимн** или способ быстро закончить партию.

В ответ на **Джан'алая лоа-дракондора** опасно давать **Ментальный крик**, так как в колоде Мага окажутся две опасные карты. Но у Жреца нет очевидного ответа на **Рагнароса**, так что порой придется играть это АоЕ.

Медленный Нечетный Маг не так опасен и даст больше времени для реализации своих карт. У противника есть **Кукла вуду**, так что убрать одну крупную угрозу за ход он сможет. Также много урона нанесет **Ярость дракона**. Вы можете убить Мага, украв и баффнув его **Элементалю воды**.

Биг Спелл Мага также можно убить его **Элементом воды**. Особенность матч-апа — **Превращение**, которое добавится к **Кукле вуду** в списке точечных ремувалов. Также почти все угрозы устранил **Метеорит**.



Против любого Жреца постарайтесь убить союзные крупные угрозы перед 7 ходом, особенно если в руке нет **Мастера Сердцедуба**. Если противник замешает их в колоду, вы не сможете воскресить их.

Жреца на воскрешении можно обыграть до 7 хода с помощью баффов и комбинации. Если вы найдете много баффов здоровья и **Внутренний огонь**, давайте их рано: у Жреца не будет ответов на крупную угрозу до **Ментального крика**. Если не получится, берегите **Ментальный крик**, чтобы не дать Жрецу реализовать эффекты воскрешения. Замешивайте в колоду **Малигоса** и Пророка Велена, а порой и **Короля-лича**. Если Жрец отдал первый **Ментальный крик**, действуйте смелее и агрессивнее, грозите ему ранним летальным уроном и играйте первым номером.

Контроль Жреца также можно продавить рано с помощью комбинации. Но не спешите отдавать **Внутренний огонь**, так как противник сможет ответить **Сумеречным послушником**. Зато до 7 хода противника вы сможете баффать союзную угрозу **Божественными духами** и Словом силы: Щит. Также можно баффать и вражеское существо с 3 и менее атаки, если в руке есть **Темное безумие**.

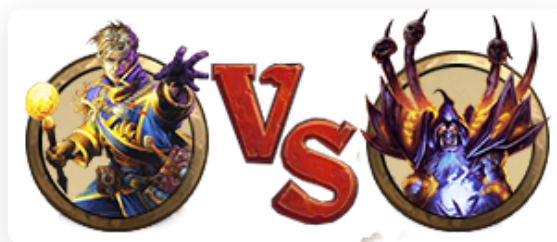
Держитесь на высоком запасе здоровья в этом противостоянии: берегите **Божественный гимн**, чтобы сыграть его после **Алекстразы** или когда противник опустит вас до 15-16 здоровья.

Аккуратнее с **Арбитром Мош'Оггом**: его противник легко украдет Темной жрицей. Но это не так страшно, если в руке есть **Темное безумие**. Вы можете даже намеренно отдать противнику 2/14 угрозу, чтобы реализовать комбинацию с пустого стола.

В **зеркальном матч-апе** также можно пользоваться вражескими существами, чтобы реализовать комбинацию через **Темное безумие**. Но сделать это может и противник, так что будьте аккуратны.

В этом поединке важны раннее присутствие на столе и перебор колоды. Также крайне силен **Король-лич**: если вы поставите его на пустой стол противника, оппонент едва ли зачистит его без **Ментального крика**. Как только противник использует первую копию этого АоЕ, действуйте смелее. Надежнее ставить двух провокаторов, чтобы оппонент не реализовал **Темное безумие**.

Вы можете реализовать баффы и **Внутренний огонь** до 7 хода, так как в колоде противника есть только один ответ на это — **Массовое рассеивание**, который он далеко не факт, что отыщет.



В матч-апе с **Куболоком** и **Контроль Чернокнижником** можно пользоваться вражескими угрозами для комбинации. Крайне полезны **Повелитель Бездны** или **Вестник рока** под эффектом немоты. Их можно украсть Темным безумием и реализовать комбинацию. Берегите **Ментальный крик**, чтобы ответить на Стражей ужаса, **Горных великанов**, **Плотоядных кубов** или **Первоученицу Рин**. У Куболока нет простого ответа на крупные провокации, так что уверенно закрывайте ими вашего героя. У Контроль Чернокнижника ремувалы в колоде есть.

Четный Чернокнижник сложнее, так как будет действовать темповее. Берегите **Всеобщую истерию** и **Ментальный крик**, чтобы ответить на несколько крупных угроз оппонента. Провокации Чернокнижник сможет пройти с помощью двух **Разрушителей чар**, других ремувалов у него нет.

Зоолок опасен в первые пять ходов, пока вы не поставите первые крупные угрозы. У противника редко есть эффекты немоты и **Потрошители Бездны**, хотя удивляться им не стоит.

Если нет второго или третьего хода, восстановите Зоолоку здоровье до максимума силой героя, чтобы тот не смог реализовать **Веселого вурдалака**. Однако порой выгоднее лечить союзного героя.

[наверх](#)



Комбо Жрец на провокациях — открытие меты после февральских нерфов и сейчас один из ее лидеров. Это эффектная и необычная колода, которой должны поиграть все фанаты Жрецов.

Не забывайте, что уже в апреле большинство карт Жреца на провокациях покинут Стандартный режим, так что поиграть архетипом можно будет только в Вольном.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!