

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Жрец на воскрешении - одна из лучших колод в мете. Гайд по архетипу.

09.01.2019

Гайды

Гайды Растахановы и грища

Жрец на воскрешении

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



В центре внимания сегодня — Жрец на воскрешении, иначе называемый Биг Жрец или Жрец с [Клонодельней Зерека](#). Это старый архетип, открытый еще в мете Проекта Бумного дня, но только в январском рейтинговом сезоне он действительно смог раскрыть себя.

Сегодня Жрец на воскрешении — одна из самых популярных колод ладдера. В Легенде и на 1-5 рангах это самая популярная колода в игре. Чем ниже ранг, тем меньше играют Жрецом на воскрешении: он опускается до третьей строчки популярности на 6-10 рангах и еще ниже далее.

Секрет успеха Жреца на воскрешении — отличные матч-апы с контрольными и мидрейндж колодами. Он не боится даже не самых быстрых темповых архетипов, играющих от стола: Нечетного Паладина, Спелл Охотника. Это отличный выбор для

нынешней меты, учитывая и то, что Андуин способен совладать со всеми невыгодными матч-апами.

Жрец на воскрешении и Жрец в целом — одни из явных победителей по итогам нерфов: ушли трудные матч-апы с Друидами, а полученная в Растахановых игрищах **Всеобщая истерия** помогает успешно бороться с быстрыми колодами. Важно то, что Жрец на воскрешении не боится Охотника на предсмертных хрипах, Секрет Охотника и Спелл Охотника, а с Мидрейндж Охотником играет на равных, если выберет нужную сборку и будет действовать в матч-апе правильно.

Жрец на воскрешении особенно успешен в Легенде: игроки берут с его помощью высшие строчки ладдера. Но на других рангах колода выигрывает не так часто, как могла бы. Все дело в ее сложном и нестандартном геймплее, к которому привыкли далеко не все. Цель гайда — рассказать читателям, как правильно играть Жрецом на воскрешении, не допускать типовых ошибок и выигрывать чаще.

Вы узнаете, какую сборку выбрать, какие карты в ней можно убрать или добавить, как заменить дорогостоящие карты и собрать максимально бюджетную версию. Также вы узнаете все о муллигане, геймплее и популярных матч-апах в мете Растахановых игрищ.

### **Разделы гайда:**

Сборки архетипа

Вопросы декбилдинга

Основа колоды

Оptionальные и технические карты

Замены

Максимально бюджетная версия

Муллиган

Основы геймплея

Суть архетипа

ОТК-комбинация

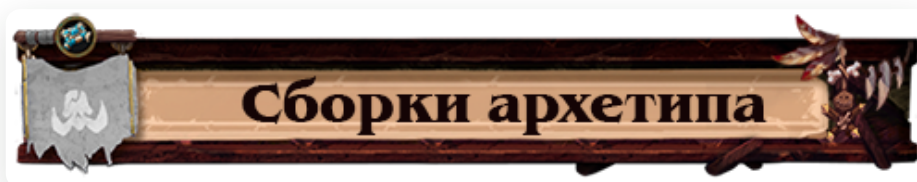
Что делать до комбинации

Стратегия игры

15 советов, о которых должен знать каждый

Матч-апы

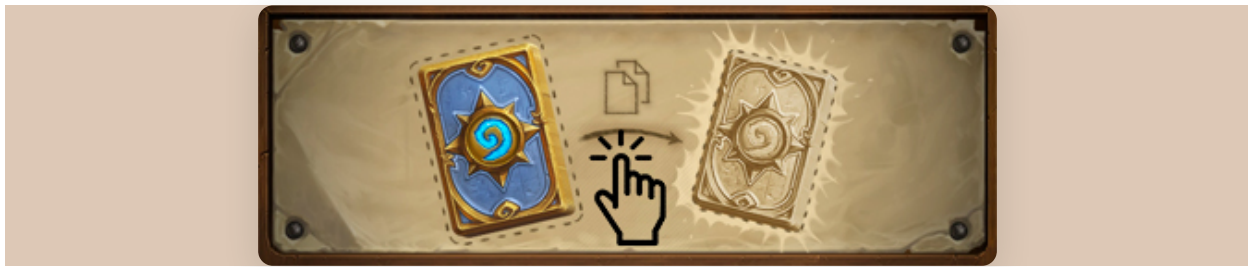
Заключение



Сборки Жреца на воскрешении, с одной стороны, мало чем отличаются от тех, что были в Проекте Бумного дня. Главное новшество — **Всеобщая истерия**, используемая каждой колодой в двух экземплярах.

Есть версии, незначительно меняющиеся по сравнению со старыми, другие же экспериментируют с разными наборами карт, убирая или добавляя опциональных существ, а также некоторые заклинания.

Подробнее о том, как собирать колоду Жреца на воскрешении — в следующем разделе.



Жрец на воскрешении от Zalae

### Жрец на воскрешении от Zalae



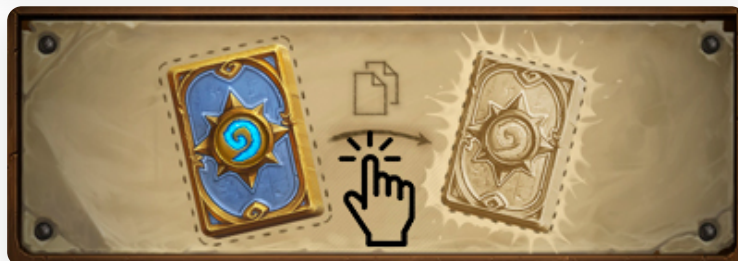

Одна из последних сборок Жреца на воскрешении от Zalaе, достигшая топ-1 Легенды. В сборке есть один [Гризли из Ведьминого леса](#), [Темный жнец Андуин](#) и пара копий Слова силы: [Щит](#), но нет [Сущности тени](#) или Слова [Тьмы: Боль](#) и Слова [Тьмы: Смерть](#).

Такая версия менее уязвима в трудных матч-апах с Нечетным Разбойником и Мидрейндж Охотником.

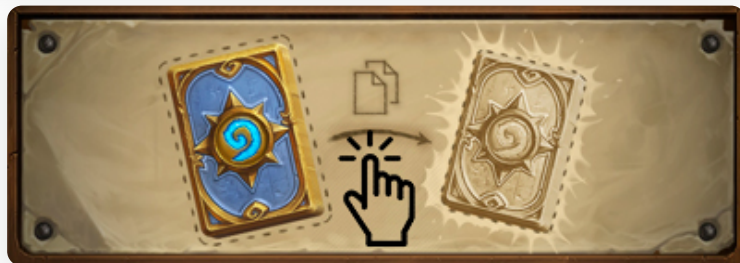
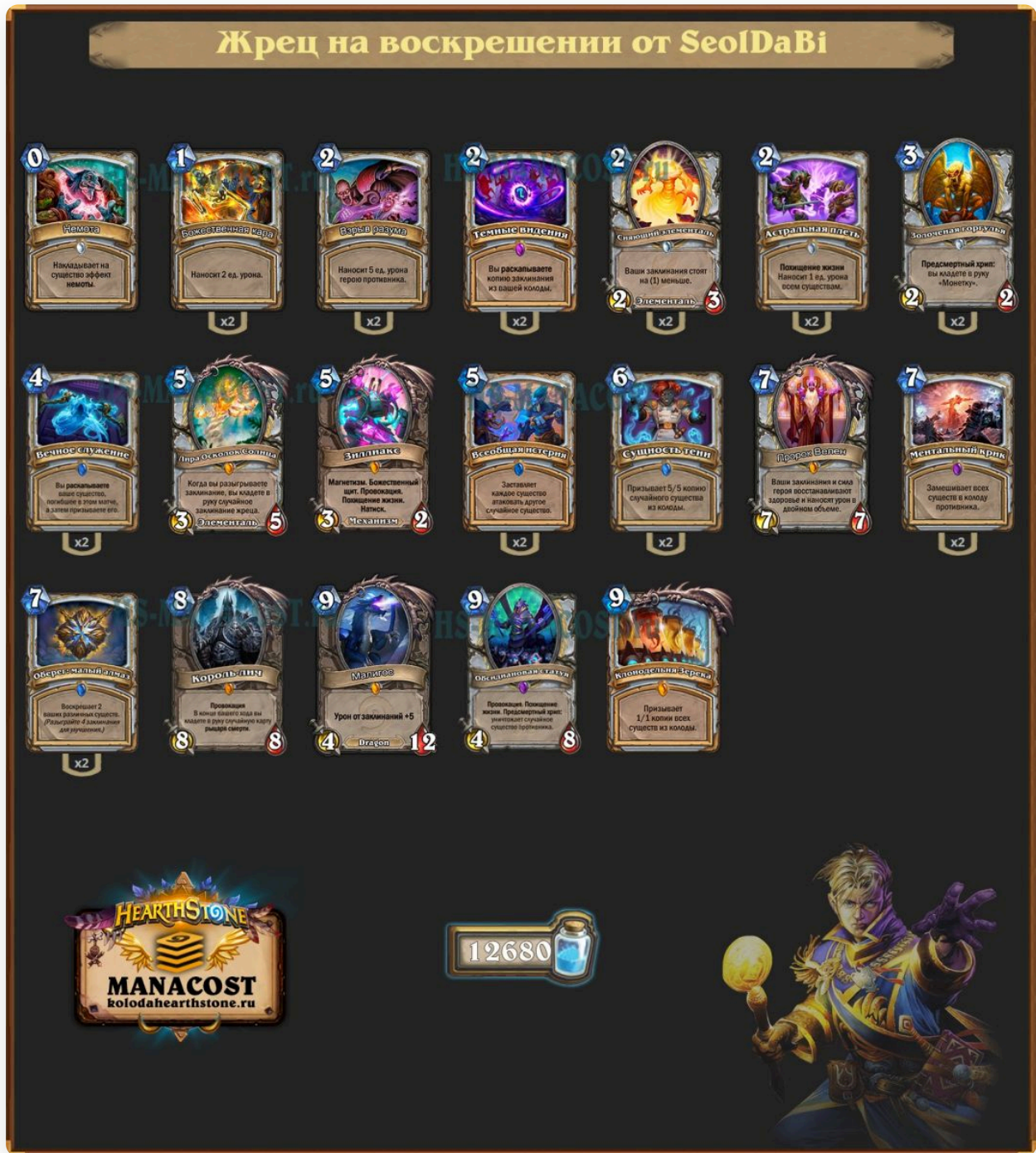
---

Жрец на воскрешении от Theo

## Жрец на воскрешении от Theo



Сборка от Theo из топ-1 Легенды очень похожа на версии времен Проекта Бумного дня: в ней есть **Обсидиановая статуя** и два **Гризли** из **Ведьминового леса**, а также **Темный жнец Андуин**. Принципиальная разница в сравнении с версиями прошлого дополнения — исключение **Слова Тьмы: Боль** и **Слова Тьмы: Смерть** в пользу **Всеобщей истерии**. Также в колоде из-за двух **Гризли** из **Ведьминового леса** нет **Сущности тени**.



Версия из топ-9 Легенды похожа на колоду Theo, но вместо Гризли из Ведьминого леса здесь Сущность тени: труднее становится в темповых матч-апах, но улучшаются медленные.

Также вместо Темного жнеца Андуина здесь представлена Немота — гибкая темповая опция, которая помогает ликвидировать баффы и опасные угрозы с мощными эффектами, если семи кристаллов маны на Ментальный крик нет.

### Жрец на воскрешении от Ар3kuchen

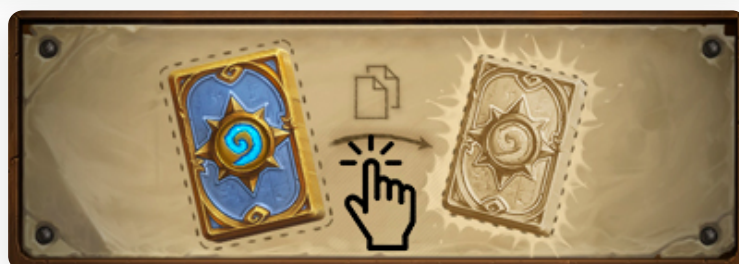
**Жрец на воскрешении от Ар3kuchen**

<b>1</b> Божественная кара Наносит 2 ед. урона. x2	<b>1</b> Слово силы Цит Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту.	<b>2</b> Слово Тьмы: Боль Уничтожает существо с атакой 3 или меньше.	<b>2</b> Варь в разума Наносит 5 ед. урона герою противника.	<b>2</b> Темные видения Вы раскрываете колоду заклинаний из вашей колоды.	<b>2</b> Спящий элементаль Ваши заклинания стоят на (1) меньше. 2 Элементаль 3	<b>2</b> Астральная плоть Половине жизни Наносит 1 ед. урона всем существам. x2
<b>3</b> Слово Тьмы: Смерть Уничтожает существо с атакой 5 или больше.	<b>3</b> Оживший кошмар Призывает копия вашего выбранного существа с 1 пд, здоровый.	<b>4</b> Вечное суждение Вы раскрываете колоду существ, погибшие в этом матче, а затем призываете его. x2	<b>5</b> Знапакс Магический, Божественный адт. Проклятие. Половине жизни, Наток. Мечаник 3 2	<b>5</b> Всёобщая пестерка Заставляет каждое существо положить другое случайное существо. x2	<b>6</b> Сущность тени Призывает 5/5 копия случайного существа из колоды. x2	<b>7</b> Пророк Веттик Ваши заклинания и сила героя восстанавливают здоровье и наносят урон в двойном объеме. 7
<b>7</b> Ментальный крик Замораживает всех существ в колоду противника. x2	<b>7</b> Окере: малый алмаз Воскрешает 2 ваши заклинания. (Размерами 4 заклинания для лучника.) x2	<b>8</b> Убийца жнец Андуин Боевой жнец уничтожает всех существ с атакой 5 или больше. 5	<b>9</b> Матрикс Урон от заклинаний +5 4 Дракон 12	<b>9</b> Винодельня зрелищ Призывает 1/1 копия всех существ из колоды.		









Оригинальная сборка из топ-13 Легенды отказывается от большинства существ в колоде: нет [Золоченой горгульи](#), [Лиры Осколка Солнца](#), [Короля-лича](#) и других опций. Вместо них — дополнительные ремувалы, перебор колоды и способы сделать комбинацию еще сильнее.

Такой Жрец на воскрешении намного эффективнее реализует [Оберег: малый алмаз](#), [Клонодельню Зерека](#) и [Сущность тени](#). Он пользуется уходом из меты Друидов, непопулярностью Нечетного Воина и отсутствием большого количества эффектов превращения.

Сейчас сложно оценить, окажется ли эта сборка лучше представленных выше. Ее главная слабость — не столь успешные матч-апы с темповыми колодами.

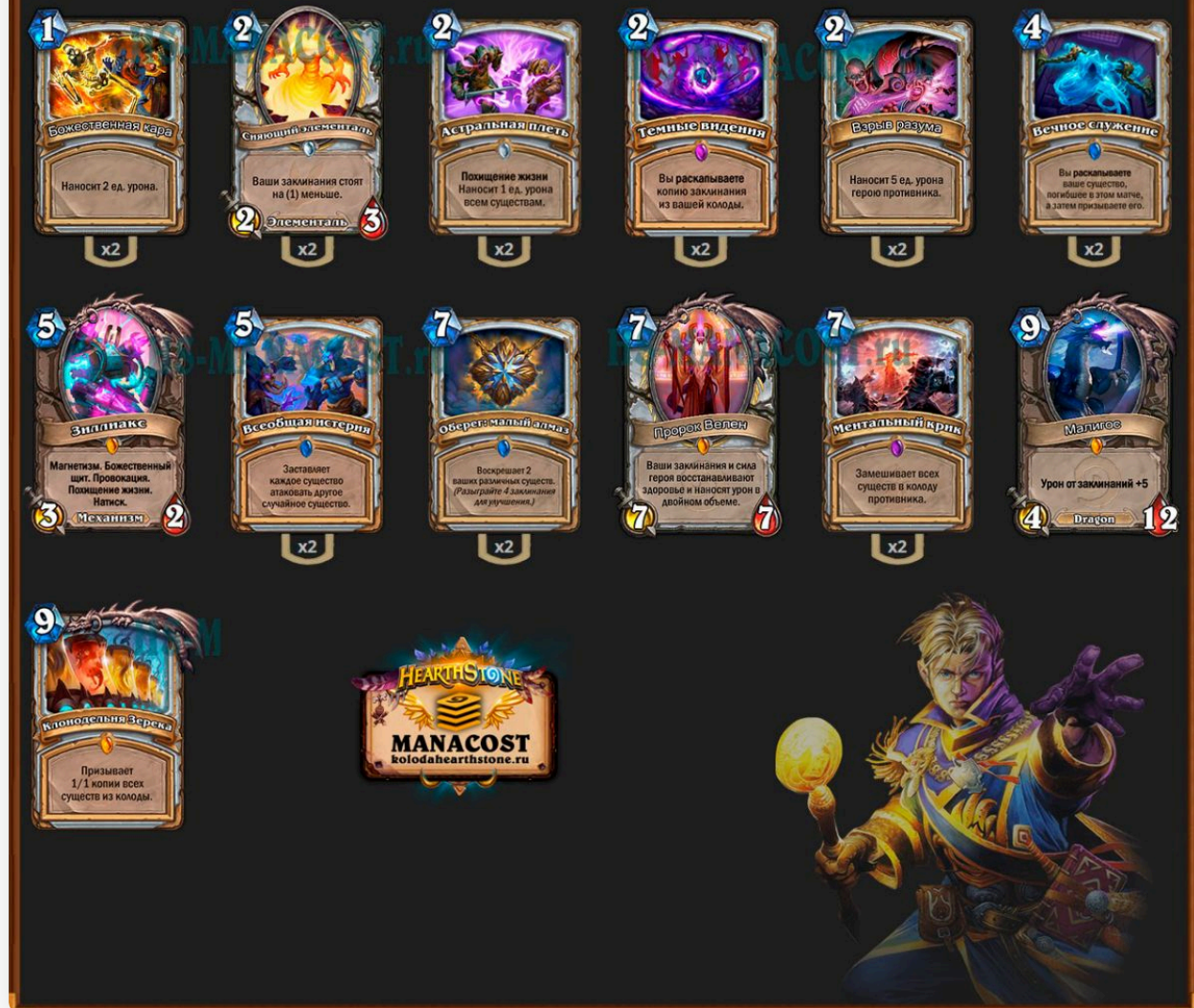
Похожей сборкой игрок G9malygosTw взял топ-11 Легенды: в ней вместо Слова Тьмы: Смерть используется [Массовое рассеивание](#).

[наверх](#)



Основа колоды — карты, встречающиеся в каждой или почти каждой версии архетипа. У Жреца на воскрешении основа стала меньше в этом дополнении благодаря сборке от Ar3Ikuchen, в которой нет многих существ.

## Основа колоды Жреца на воскрешении (22/30)



Основа содержит ключевые части комбинации, эффекты воскрешения и несколько важных защитных инструментов: **Астральная плеть**, **Всеобщая истерия** и **Ментальный крик**.

В коллекции не так много технических карт, которыми бы мог воспользоваться Жрец на воскрешении. Из-за специфики колоды ему недоступно большинство нейтральных и классовых существ, да и подходящих заклинаний у Жреца не так много.

Оptionальные карты Жреца на воскрешении

## Опциональные карты Жреца на воскрешении



## Опциональные и технические карты



**Слово силы: Щит** — чуть ли ни единственный доступный Жрецу способ перебора колоды, хорошо синергирующий с Лирой Осколком Солнца и Сияющим элементом. Минус заклинания в том, что оно часто мешает находить с Темных видений такие ключевые заклинания, как Ментальный крик или Взрыв разума. Слово силы: Щит стало популярнее в Растахановых игрищах из-за нескольких факторов: из меты исчез Крадущийся упырь и появилась необходимость активнее бороться за стол в первые ходы с помощью пробафанных Сияющего элементаля или Золоченой горгульи.

**Маг крови Талнос / Нечестивый фанатик** — сейчас достаточно редкие опции, на место которых пришел Гризли из Ведыминоного леса. И все же вы можете поэкспериментировать с этими вторыми дропами, хорошо работающими с Астральной плетью и Божественной карой: агрессивные матч-апы станут лучше, однако медленные ухудшатся.

**Слово Тьмы: Боль / Слово Тьмы: Смерть** — также встречаются в сборках редко из-за появления Всеобщей истерии. Слово Тьмы: Боль не помогает убирать со стола Хаффера и Мишу, а раннее Слово Тьмы: Смерть стало не так актуально из-за спада популярности Четных Чернокнижников и Куболоков. Слово Тьмы: Смерть все чаще заменяется на Темного жнеца Андуйна.

**Золоченая горгулья, Лиры Осколок Солнца, Король-лич** — необходимы для стандартных версий архетипа, но не обязательны в нынешней мете: чаще вы будете выигрывать с помощью комбинации, а не давлением со стола или переигрыванием по выгоде. Золоченая горгулья стала опциональной картой, поскольку у Жреца появился ранний АоЕ эффект, и копить Монетки на Ментальный крик уже не обязательно.



**Оживший кошмар** — редкая, но интересная опция, которая усилит комбо-потенциал Жреца. Дополнительная копия Пророка Велена или **Малигоса** за три и менее кристалла маны изменит многое, но **Оживший кошмар** также можно применять и на любое другое существо в колоде в зависимости от ситуации.

**Гризли из Ведьминого леса** — добавьте в сборки, если испытываете проблемы с агрессивными колодами. Отличная цель для воскрешения в темповых матч-апах, но не столь сильная в контрольных противостояниях. Плохо сочетается с **Сущностью тени**.

**Сущность тени** — обычно исключают из сборок с **Гризли из Ведьминого леса**, но добавляют вместе с **Обсидиановой статуей** или в колоды с минимумом существ, как у Ар3lkuchen.

**Темный жнец Андуин** — неожиданный массовый ремувал, полезный против Охотников, Чернокнижников и многих других классов. Новая сила героя помогает при неудачных заходах карт в контрольных поединках.

**Обсидиановая статуя** — во многом похожа на **Зиллиакса**: защитная опция с похищением жизни, хорошо сочетающаяся с **Сущностью тени** и **Клонодельней Зерека**, но мешающая просто реализовать комбинацию. Последние сборки отказываются от **Обсидиановой статуи**, но все же взять одну копию в колоду можно, если в ней есть **Сущность тени**.

наверх



Жрец на воскрешении — дорогая колода с целым рядом обязательных легендарных и эпических карт, не поддающихся замене. Вы не сможете собрать архетип без **Темных видений**, **Ментального крика**, **Пророка Велена**, **Малигоса** или **Клонодельни Зерека**: на взаимодействии этих и некоторых других более дешевых карт и держится колода.

И все же в сборке есть несколько карт, без которых Жрец на воскрешении может обойтись: **Лири Осколок Солнца**, **Зиллиакс**, **Король-лич**, **Обсидиановая статуя**, **Темный**

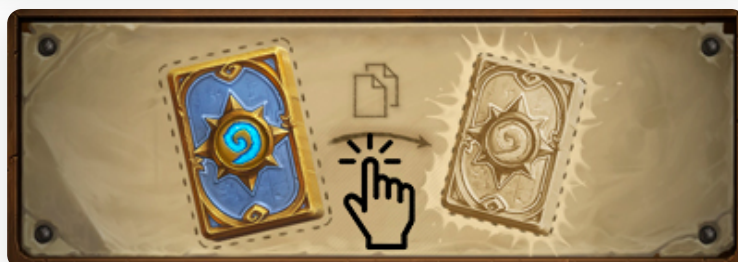
жнец Андуин.

Что взять вместо недостающих опций? Самое простое — Слово силы: Щит, Сущность тени, Гризли из Ведьминого леса или другую карту из списка опциональных карт.



Максимально бюджетный Жрец на воскрешении

# Максимально бюджетный Биг Жрец








Бюджетная версия архетипа может легко отказаться от Лирь Осколка Солнца, Короля-лича, Темного жнеца Андуина и некоторых других опций. Такая колода все еще стоит 7640 чародейной пыли, но сделать ее дешевле без потери основной идеи не получится.

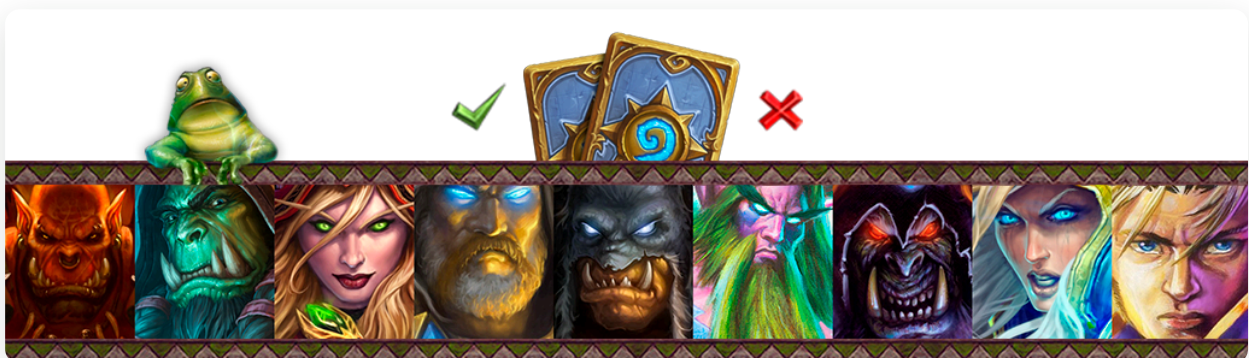
В первую очередь добавьте в колоду Зиллиакса, чтобы улучшить темповые матч-апы. Далее вы можете или добавить Оживший кошмар и Темного жнеца Андуина, сделав сборку как у Ар3Ikuchen, или обратиться к более традиционным версиям с Королем-личем, Лирой Осколком Солнца и так далее.

наверх



Муллиган Жреца на воскрешении зависит от ожидаемого противника.

-  Выбирайте карты агрессивно, не оставляя в руке средние и компромиссные опции. Стадия выбора карт крайне важна для Жреца на воскрешении: с хорошим заходом он победит любого, а с плохим — проиграет каждому. Из-за специфики колоды вы легко можете остаться со слабой и неудобной рукой, а также без ресурсов вовсе.
-  Золоченая горгулья — отличная карта и для быстрых, и для медленных матч-апов.
-  Против медленных колод ищите Клонодельню Зерека, Оберег: малый алмаз, Сущность тени и способы быстрее отыскать эти инструменты.
  -  В быстрых матч-апах приоритеты смещаются в пользу более темповых защитных инструментов (Зиллиакс, Гризли из Ведьминого леса), также важны Всеобщая истерия и Ментальный крик.
-  Если вы оставляете Зиллиакса или Гризли из Ведьминого леса, оставьте вместе с ними Вечное служение или Темные видения.



**Воин:** Клонодельня Зерека, Золоченая горгулья, Сущность тени, Оберег: малый алмаз, Темные видения.

**Паладин:** Золоченая горгулья, Астральная плеть, Клонодельня Зерека, Ментальный крик, Всеобщая истерия, Зиллиакс, Темные видения, Гризли из Ведьминого леса. С Зиллиаксом или Гризли из Ведьминого леса — Вечное служение. С очень хорошей рукой и Монеткой — Оберег: малый алмаз.

**Охотник:** Золоченая горгулья, Клонодельня Зерека, Ментальный крик, Всеобщая истерия, Зиллиакс, Темные видения, Гризлы из Ведьминого леса. С Зиллиаксом или Гризлы из Ведьминого леса — Вечное служение. С Монеткой — Божественная кара.

**Друид:** Клонодельня Зерека, Золоченая горгулья, Сущность тени, Оберег: малый алмаз, Темные видения.

**Разбойник:** Золоченая горгулья, Ментальный крик, Всеобщая истерия, Зиллиакс, Темные видения, Слово Тьмы: Смерть, Гризлы из Ведьминого леса. С Зиллиаксом или Гризлы из Ведьминого леса — Вечное служение, Оберег: малый алмаз. С Монеткой — Божественная кара.

**Шаман:** Золоченая горгулья, Клонодельня Зерека, Ментальный крик, Всеобщая истерия, Зиллиакс, Темные видения, Гризлы из Ведьминого леса. С Зиллиаксом или Гризлы из Ведьминого леса — Вечное служение.

**Маг:** Клонодельня Зерека, Золоченая горгулья, Сущность тени, Оберег: малый алмаз, Темные видения, Зиллиакс.

**Жрец:** Клонодельня Зерека, Золоченая горгулья, Сущность тени, Темные видения. С хорошей рукой — Ментальный крик.

**Чернокнижник:** Клонодельня Зерека, Золоченая горгулья, Темные видения, Зиллиакс, Гризлы из Ведьминого леса, Ментальный крик, Всеобщая истерия. С Зиллиаксом или Гризлы из Ведьминого леса — Вечное служение. С очень хорошей рукой и Монеткой — Оберег: малый алмаз.

[наверх](#)



Суть архетипа

Жрец на воскрешении — сложная комбинационная колода с целым рядом способов победы и защиты.

Главная особенность архетипа — манипуляции с мощнейшими существами, их воскрешение за небольшое количество маны (Вечное служение, Оберег: малый алмаз) или призыв из колоды (Сущность тени, Клонодельня Зерека).

Крупные и опасные существа могут приносить выгоду и сами по себе, а в сочетании с наносящими урон заклинаниями (Божественная кара, Взрыв разума) вовсе выигрывать партию.

Важная особенность колоды — возможность автоматической победы на седьмой-десятый ход в любом матч-апе, если в руку найдут нужные карты: Клонодельня Зерека и пара наносящих урон заклинаний. Также важно, чтобы вы не достали из колоды Малигоса, Пророка Велена и, желательно, Сияющих элементарей.

Помимо этого способа победы, у Жреца на воскрешении есть и другие, о них вы узнаете дальше.

[наверх](#)



### ОТК-комбинация

Жреца на воскрешении нельзя назвать ОТК-колодой в полноценном смысле этого слова, хотя она и способна нанести более 30 единиц урона за ход с пустого стола с **помощью ОТК-комбинации**. Проблема в том, что четкого плана действий “как нанести 30+ единиц урона за ход” у Жреца на воскрешении нет.

План состоит лишь в том, чтобы призвать одновременно Малигоса и Пророка Велена на стол, а после прочитать Взрыв разума и/или Божественную кару с помощью дополнительных Монеток от Золоченой горгульи или эффектов удешевления Сияющего элементаря.

А вот прийти к состоянию “на столе есть Малигос и Пророк Велен, а в руке нужные заклинания и возможность их прочитать”, можно массой способов, и в каждой партии они будут разными из-за эффекта случайности и ваших действий.

Самый простой способ — ранняя **Клонодельня Зерека**. Проблема в том, что она должна еще прийти в руку вовремя, и (что уж точно не зависит от вас) в колоде должны остаться **Малигос** и **Пророк Велен**. Повлиять на это вы не можете никак, поэтому всегда рассчитывать на **Клонодельню Зерека** вы не можете.

Но не беда - призвать заветных существ для ОТК-комбинации можно и другими способами:

- - **Вечное служение**
- - **Оберег: малый алмаз**
- - **Сущность тени**
- - **Розыгрыш из руки в темп через Монетки или без**

Все эти способы, как и **Клонодельня Зерека**, могут оказаться нестабильными из-за случайности эффектов воскрешения и других факторов, к чему вы должны быть готовы. Играя Жрецом на воскрешении, будьте готовы, что не все всегда пойдет по задуманному плану. Поэтому геймплей и сложный: в нем нет шаблонов и четких руководств к действиям, вместо этого лишь масса возможностей и способов осуществить задуманное.

ОТК-комбинация в любом виде — далеко не единственный способ победы Жреца на воскрешении. Подробнее о других вариантах вы узнаете из следующего раздела.

Порой Жрец на воскрешении будет обыгрывать вас самостоятельно: нужные существа не будут воскрешаться с помощью ключевых карт, вам не будет везти на заход определенных карт. Но подобное происходит довольно редко, точно реже случаев, когда колода выигрывает самостоятельно (**Клонодельня Зерека** на девятый ход и легкое ОТК сразу после).

•

[наверх](#)



#### • **Что делать до комбинации**

Геймплей колоды — не столько победная комбинация, сколько все, что до нее. **Что делает Жрец на воскрешении до комбинации?** Как и любая другая комбинационная колода — выживает и ищет предпосылки и инструменты для победы.

Выживать помогают мощные способы исцеления и зачистки стола: связка **Малигос** + **Астральная плеть** или **Пророк Велен** + **Астральная плеть** нанесут много урона по существам противника и восстановят огромное количество здоровья.

Также в распоряжении Жреца есть мощнейший **Ментальный крик** — ультимативная AoE зачистка, игнорирующая предсмертные хрипы и другие особенности существ. Жрец борется за стол и с помощью другого менее надежного, но более дешевого AoE — **Всеобщей истерии**.

Искать инструменты для победы — не только перебор колоды, как раз в этом Жрец на воскрешении не очень силен, часто он выигрывает лишь с помощью небольшой части комбинации.

Для Жреца важно убить ключевых существ для комбинации, если он не рассчитывает призвать их из колоды **Клонодельней Зерека** или **Сущностью тени**. Чтобы **Вечное служение** и **Оберег: малый алмаз** сработали в ОТК-комбинации, необходимо сделать так, чтобы **Малигос** и **Пророк Велен** умерли на вашей половине стола.

В некоторых матч-апах это просто, но если у противника есть **Сглаз**, **Превращение**, **Ошеломление**, **Исчезновение**, **Ментальный техник**, **Контроль разума** и аналогичные карты, ситуация усложняется. Хорошо, что вам не страшны эффекты немоты: если **Малигос** под немотой умрет, вы воскресите полноценную версию с “Урон от заклинаний +5”.

Жрецу на воскрешении важно знать, какие карты есть в распоряжении противника и могут ли они расстроить планы на победу Андуина. Если вы плохо знаете мету, основные колоды, карты классов и их возможности превратить/вернуть/украсть ваши угрозы, успеха при игре Жрецом на воскрешении не добиться.

•

[наверх](#)



В этом разделе вы прочтаете 15 важных советов, рекомендаций и особенностей, которые должен узнать каждый Жрец на воскрешении перед покорением ладдера. Этот раздел познакомит вас с тонкостями игры архетипом.



### Что искать с Темных видений

В колоде от Zalaе 10 разных заклинаний. Не имеет значения, сколько копий заклинания осталось в колоде, вы всегда раскопаете только одну из них.





В медленных матч-апах Жрец на воскрешении часто ищет [Клонодельню Зерека](#), [Сущность тени](#), [Оберег: малый алмаз](#).

В быстрых — AoE способности.



Всегда сильно [Вечное служение](#), если на столе уже умерло мощное в конкретном матч-апе существо.

### Используйте все способы победы Жреца на воскрешении

У Жреца на воскрешении есть целый ряд способов победы: порой хватит какого-то одного в зависимости от матч-апа и захода карт, порой нужно комбинировать несколько способов победы.

-  **Идеальный заход** — уже отмеченная выше комбинация [Клонодельни Зерека](#) и нескольких наносящих урон заклинаний. Важно, чтобы в колоде остались [Малигос](#), [Пророк Велен](#) и, желательно, [Сияющие элементали](#). Также помогут повернуть комбинацию [Монетки](#).
-  **Воскрешение и игра ключевых угроз в темп** — получить [Малигоса](#) и [Пророка Велена](#) можно и без помощи [Клонодельни Зерека](#). Призвать их на стол можно [Сущностью тени](#) или просто разыгршем в темп, а если они погибнут — воскресить [Оберегом: малый алмаз](#) или [Вечным служением](#). Получив несколько усилений для [Взрыва разума](#) и [Божественной кары](#) (не обязательно это только связка [Пророк Велен](#) + [Малигос](#)), вы также успешно закончите партию.
-  **Защита от агрессивных колод** — в любом темповом матч-апе вы одержите победу, если сможете закрыться несколькими провокаторами или истощить ресурсы противника. Ключевыми картами станут [Гризли из Ведьминого леса](#), [Обсидиановая статуя](#) и [Зиллиакс](#), которых вы и будете стараться воскресить. [Пророк Велен](#) и [Малигос](#) также ценны из-за хорошего сочетания с [Астральной плетью](#) и возможностью закончить партию описанными выше способами, но для этого нужны дополнительные ресурсы в руке.
-  **Давление со стола** — выиграть в агрессивном и даже контрольном поединках можно вовсе без [Взрыва разума](#) и [Божественной кары](#), а просто с помощью крупных существ, которые будут бить

по герою противника в течение нескольких ходов, если тот будет не в состоянии ответить на них.

-  **Переигрывание по выгоде и Темный жнец Андуин** — еще один способ победы завязан на силе героя **Темного жнеца Андуина** и, отчасти, на сгенерированных Лирой Осколком Солнца картах. Рыцарь смерти поможет наносить постоянный урон по герою противника, особенно хорошо сочетается его сила героя с Монетками, **Божественной карой** и **Взрывом разума**. **Лиры Осколок Солнца** дает массу дешевых и полезных заклинаний, ценных или самостоятельно, или как способ перезарядки силы героя.
-  **"Комбо дизрапшон" или уничтожение ключевых карт врага** — в первую очередь в этом помогает **Хватка смерти Короля-лича**, полезная в матч-апах с **Межа-К'Тун** архетипами и другими комбинационными колодами. Также полезные для нарушения плана противника карты может дать **Лиры Осколок Солнца**.

### Используйте традиционные комбинации без воскрешения

Часто игроки Жрецом на воскрешении забывают о нескольких куда более прозаичных и традиционных связках, наносящих большое количество урона. Для них не нужны эффекты воскрешения и призыва существ из колоды. Далее лишь несколько примеров подобных комбинаций:

Пророк Велен + **Взрыв разума** + Монетка + **Взрыв разума** — 20 единиц урона

Пророк Велен + сила героя **Темного жнеца Андуина** + Монетка + сила героя — 8 единиц урона

Малигос + **Божественная кара** — 7 единиц урона

Сила героя **Темного жнеца Андуина** + **Взрыв разума** + сила героя + **Взрыв разума** + сила героя — 16 единиц урона

Количество подобных комбинаций только возрастает с учетом **Сияющего элементаля**, дополнительных копий **Монеток** и **Темных видений**.



### Как правильно использовать 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 комбинационными 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.

### **Знайте все о механиках карт**

Знать о ключевых механиках используемых вами карт очень важно. Порой от этого будет зависеть победа в партии.

Если на столе есть **Пророк Велен** и какой-либо источник урона от заклинаний, сначала ваше заклинание будет усилено уроном от заклинаний, и только после **Пророк Велен** удвоит это значение.

*Так, если на столе есть **Малигос** и **Пророк Велен**, **Взрыв разума** нанесет 20 единиц урона (5 единиц базового + 5 единиц от **Малигоса** + эффект от **Пророка Велена**).*

***Божественная кара** с этим же набором существ на столе нанесет 14 единиц урона.*

**Астральная плеть** отлично синергирует и с уроном от заклинаний, и с Пророком Веленом, но с последним особенно хорошо. Пусть вы нанесете лишь 2 единицы урона за каждое существо на столе (включая самого Пророка Велена), восстановите здоровья вы в два раза больше, чем нанесли.

*Так, если вы поставите **Пророка Велена** на пустой стол и разыграете **Астральную плеть**, существо получит 2 единицы урона, а герой полегчает на 4 единицы.*

**Пророк Велен** также усиливает базовую силу героя Жреца, но на эффекты похищения жизни **Зиллиакса** или **Обсидиановой статуи** он не работает.

Также эффект похищения жизни не сработает, если вы собьете с цели божественный щит. Помните об этом, атакуя **Зиллиаксом** и **Обсидиановой статуей**, а также применяя **Астральную плеть** на угрозы с божественным щитом.

### **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 воскрешении DeckTracker особенно полезен, ведь многие его заклинания взаимодействуют с оставшимися в колоде существами. Разыгрывая **Сущность тени** или **Клонодельню Зерека**, вы должны точно знать, какие существа остались в вашей колоде. Это поможет находить летальный урон или создавать выгодные игровые ситуации.

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 ищете разные заклинания с **Темных видений**. Порой это **Клонодельня Зерека**, **Оберег: малый алмаз**, **Оживший кошмар** или **Взрыв разума** — карты для комбинации. А порой это защитные опции: **Астральная плеть**, **Всеобщая истерия**, **Ментальный крик** и другие.



#### 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. Увы, 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 ОТК-комбинации. И чем меньше существ в "кладбище", тем проще угадать исход 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 **Вечного служения** и **Оберега: малого алмаза**, тем выше риск не найти ключевых **Малигоса** и **Пророка Велена** для осуществления комбинации.

В некоторых ситуациях (но не всегда!) не нужно играть лишних существ и давать им умереть, чтобы не испортить хорошее "кладбище" из, например, **Малигоса**, **Пророка Велена** и **Сияющего элементаля**. 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.

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.

### Считайте карты в руке и место на столе

У Жреца на воскрешении не так много способов перебора колоды, но зато в достатке карт, генерирующих другие карты: **Король-лич** и карты рыцаря смерти, **Золоченая горгулья** и **Монетки**, **Лира Осколок Солнца** и случайные заклинания Жреца. Кроме этого, вы получаете карты с помощью **Темных видений** и **Слово силы: Щит**.

Сжигать будущие “топдеки” и в принципе какие-либо карты — неудачная затея, постарайтесь не допускать переполнения руки, учитывая генерирующих карты существ на столе и заклинания в руке.

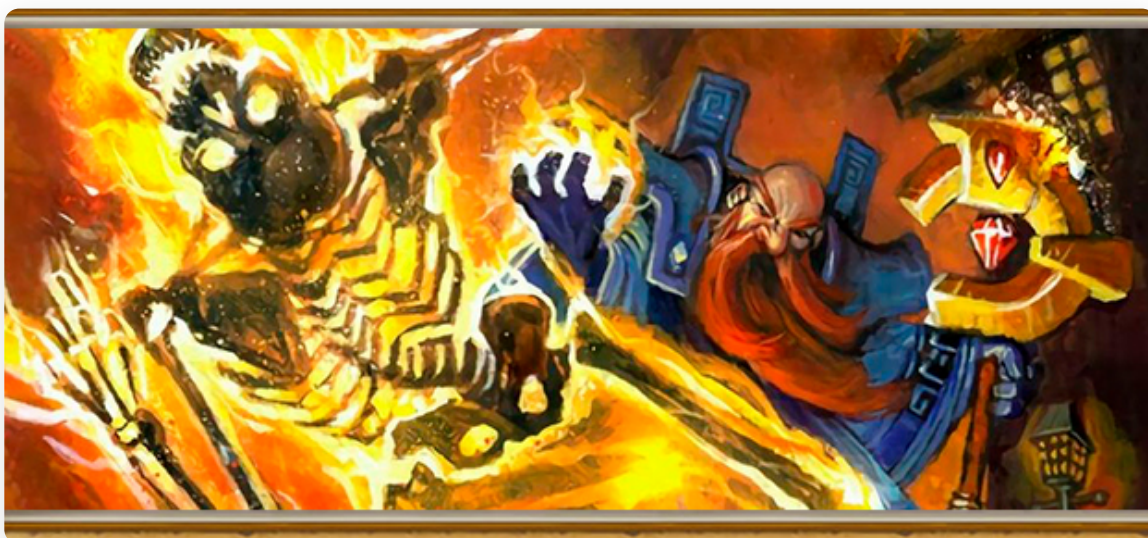
Если переполнение руки неизбежно, помните о том, какие карты придут в первую очередь, а какие во вторую. Если вы разыграете **Темные видения** с десятью картами в руке и **Лирой Осколком Солнца** на столе, в руке окажется только карта от **Леры Осколка Солнца**, но не с **Темных видений**.

Следить за местом на столе особенно важно перед розыгрышем **Клонодельни Зерека** или **Оберега: малый алмаз**. Порой не все существа из колоды или “кладбища” влезут на игровое поле, что может доставить серьезные неприятности.

### Не бойтесь ставить угрозы в темп

Часто вы будете задавать себе вопрос “ставить ли **Сияющего элементаля** на второй ход?” или “нужно ли выставлять **Лире Осколок Солнца** на пятый?”. Если альтернатива — не делать ничего или прожечь силу героя, часто правильный ход — поставить угрозу в темп. Это всегда правильно в агрессивных матч-апах, но и почти всегда правильно в медленных. Не бойтесь ставить угрозы на стол, поскольку вы усилите будущие эффекты воскрешения и не потеряете разыгранное существо навсегда.

Аналогично и с такими ключевыми угрозами, как **Пророк Велен** и **Малигос**. Единственная причина не ставить их в темп — обыгрывание эффектов превращения или подчинения, но об этом чуть далее. Если ничего подобного вам не грозит, разыгрывайте эти угрозы в темп, пусть они и умрут в ход противника.



### Используйте карты не только по их прямому назначению

Не всегда Жрец на воскрешении должен реализовывать потенциал карт в руке на максимум, порой куда эффективнее совершать с первого взгляда странные и нестандартные ходы.

Самый простой пример — **Божественная кара**, нужная не только для ОТК-комбинации, но и для борьбы за стол.

Также **Слово силы: Щит** можно использовать на вражеские угрозы, например, чтобы помочь одному существу пережить удар другого при **Всеобщей истерии** и, таким образом, зачистить весь стол. Порой **Слово силы: Щит** используется на вражескую угрозу, если количество ее здоровья не важно (оно скоро умрет в любом случае или будет замешано **Ментальным криком**).

**Взрыв разума** — не только источник урона по герою противника, но и способ "прокрутить" **Лиру Осколок Солнца** или улучшить **Оберег: малый алмаз**. **Оберег: малый алмаз** также хорошо улучшать с помощью цикла **Темных видений** (раскапывать другую копию этого заклинания).

**Зиллиаксом** не всегда правильно атаковать по какой-либо вражеской угрозе, порой куда эффективнее вынудить противника дважды атаковать по этому существу, но только в случае, если вы не опасаетесь **Кровожадного злолиста** или подобных ремувалов.

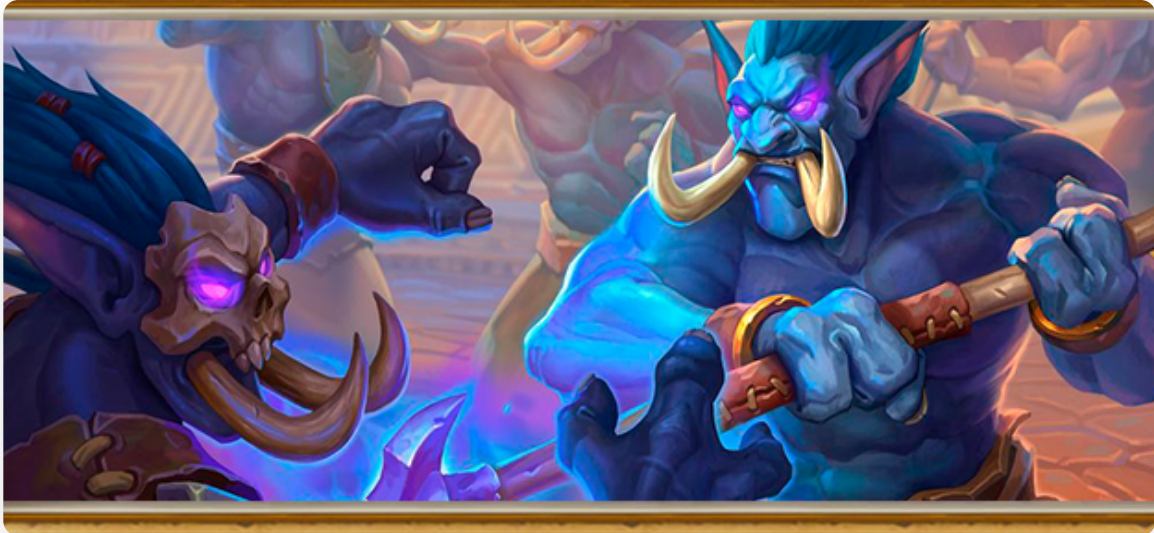
**Всеобщая истерия** хорошо работает с союзным **Зиллиаксом**: вы заставите атаковать его снова, а также атакуете по нему другими существами, то есть восстановите много здоровья.

У карт в колоде Жреца есть и масса других применений: о каких-то вы узнаете далее, другие нужно открывать самостоятельно в конкретных матч-апах.

### **Правильно используйте Монетки**

Благодаря **Золоченой горгулье** и эффектам воскрешения Монеток в вашей руке может быть очень много. Неправильно полагать, что нужны они исключительно для ОТК-комбинации. Порой с помощью Монеток вы можете раньше разыграть тяжелую карту (**Ментальный крик**, **Король-лич** или **Клонодельня Зерека**) или какую-либо другую комбинацию.

Также Монетки помогают "крутить" **Лиру Осколок Солнца** и перезаряжать силу героя **Темного жнеца Андуина**.



### Как правильно использовать Всеобщую истерию




**Всеобщая истерия** — сложное и трудно предсказуемое заклинание. Важно знать, что оно заставляет атаковать любые цели на столе (включая те, что уже атаквали, не могут атаковать или не имеют атаки) и все предсмертные хрипы и другие эффекты будут активированы уже по окончании заклинания. Существо, которое было убито, 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 по герою противника из-за провокации. Вы можете рассчитывать на то, что все провокации противника убьют друг друга, а союзное существо переживет **Всеобщую истерию**.

### Обыгрывайте особые эффекты противника

У целого ряда метовых колод есть способы расстроить планы Жреца на воскрешении тем или иным образом. Начиная каждое противостояние, узнайте, что есть или может быть в колоде противника, исходя из знаний меты и актуальных колод. В первую очередь вас интересуют:

-  Способы призвать на вашу половину других существ — ухудшат эффекты воскрешения. Самая популярная карта, которая может это сделать — **Лирой Дженкинс**.
-  Способы убрать со стола существо, не убивая его — подобное могут сделать многие карты разных классов, и все они крайне опасны, поскольку мешают реализовать эффекты воскрешения. Эти карты: **Превращение**, **Сглаз**, **Ошеломление**, **Исчезновение**, **Ментальный крик**, **Ментальный техник**, **Морозная ловушка** и другие.
-  Темповые точечные ремувалы — опасны просто потому, что могут за небольшое количество маны избавиться от таких крупных угроз, как **Малигос**, **Король-лич** или **Пророк Велен**. Так вы существенно отстанете по темпу и можете легко проиграть.

-  **Крадущийся упырь** — редкая опция после нерфа Друида, но все еще актуальная в некоторых сборках Биг Спелл Магов и Контроль Чернокнижников. Лишит вас Божественной кары и Слова силы: Щит, которые нужно постараться реализовать раньше.
-  Прочие способы уничтожить ключевые карты — такие как Проект по демонологии, Хватка смерти и все способы переполнить вашу руку и заставить добирать карты (Близость к природе, Научный проект). Опасны, потому что вы рискуете сжечь ключевые карты.

Если на вашей половине каким-либо образом оказалось существо, которое вы не хотите отправлять на "кладбище", вы можете замешать его в колоду противника **Ментальным криком**.



#### Что даст Лира Осколок Солнца и как это использовать

Даст 1 заклинание из 43 доступных. Многие заклинания Жреца ситуативны, слабы сами по себе или не подходят для колоды Жреца на воскрешении.

[картинку, вероятно, надо немного изменить, чтобы она не только для знахарки была]

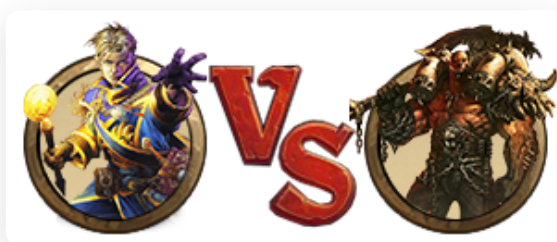




- **Ледяная скорбь** — часто это оружие — источник 15 единиц урона по герою противника. Реже способ борьбы за стол и огромной выгоды. Вы можете уничтожить и воскресить позднее полезных существ, хорошо синергирующих с вашими заклинаниями. Плохо то, что в этом случае они попадут в список “кладбища” в этой игре и будут мешаться Оберегу: малый алмаз и [Вечному служению](#).
- **Хватка смерти** — редко полезно где-то за исключением зеркальных матч-апов. Иногда вы можете украсть ключевое существо из колоды противника, например, [Меха-К'Туна](#).
- **Уничтожение** — неплохой темповый ремувал, негативный эффект которого не так страшен из-за огромного количества способов восстанавливать здоровье Андуина.
- **Проклятый договор** — используйте на стадии усталости или в безвыходных ситуациях. В обычных игровых моментах сжигать карты в колоде — плохая идея.
- **Щит антимагии** — хорошо синергирует с Оберегом: малый алмаз, если у вас есть Монетка или [Сияющий элементаль](#). Не стесняйтесь баффать Щитом антимагии даже одно существо на столе, чаще и этого более, чем достаточно.
- **Лик смерти** — по сути улучшенная версия [Взрыва разума](#) — ключевой карты в колоде Жреца на воскрешении. Лик смерти полезен почти во всех ситуациях.
- **Смерть и разложение** — отлично синергирует с Пророком Веленом или уроном от заклинаний. Мощный и эффективный AoE ремувал, с помощью которого можно не только зачистить стол, но и добить героя противника.
- **Армия мертвецов** — как и в случае с Проклятым договором, редко уничтожение вашей колоды — хорошая идея, хотя, если там остались [Малигос](#) или [Пророк Велен](#), вы можете совершить мощнейший темповый ход. Призвать то или другое существо на стол всего за 6 кристаллов маны крайне выгодно, ведь в вашем распоряжении останется мана для наносящих урон заклинаний и других действий.

## Матч-апы

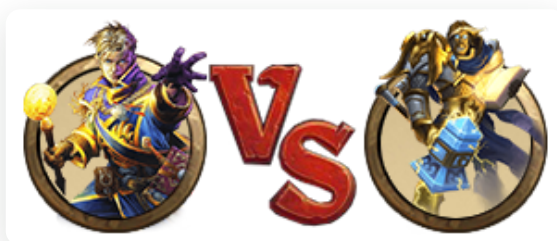
Жрец на воскрешении комфортно чувствует себя в большинстве контрольных матч-апов. Также ему не страшны играющие от стола агрессивные колоды. Его слабость — темповые колоды с массой взрывного урона из руки вроде Нечетного Разбойника или Четного Паладина. Также неприятны темповые поединки, в которых быстрый оппонент способен за небольшое количество маны устранить крупные угрозы Жреца.



**Нечетный Воин** — матч-ап, в котором вы должны нанести очень много урона с помощью ОТК-комбинации, часто намного больше 30 единиц. Благо, для Жреца на воскрешении это не большая проблема, особенно учитывая ограниченное количество ремувалов противника. Воин не захочет тратить [Шквал гнева](#), так что его способы зачистить стол — [Мощный удар щитом](#) (сработает не всегда, если сбить броню) и [Потасовка](#). Помните, что у Нечетных Воинов есть [Суперколлайдер](#) — не ставьте рядом две крупные угрозы.

Отличная идея в этом матч-апе — давление со стола одной-двумя тяжелыми угрозами. Так вы не позволите Воину накопить слишком много брони и выйти за пределы поражения даже самых мощных ОТК-комбинаций. Чем больше урона со стола вы нанесете, тем лучше. Особенно сильны [Король-лич](#) и [Пророк Велен](#) из-за своих характеристик. Порой вы сможете выиграть только с их помощью, не прибегая к основной комбинации.

Матч-ап с **Нечетным Квест Воином** мало чем отличается. Приберегите [Астральную плеть](#) для связки с [Малигосом](#), если вы не успеваете победить противника до розыгрыша Сульфураса. Не бойтесь замешивать любые провокации в колоду Воина, даже если это [Призрачное ополчение](#).



**Нечетный Паладин** — агрессивная колода, но не столь сложная. Лучшая карта в матч-апе — [Астральная плеть](#), ищите как можно больше копий этого заклинания. Также

хороши и **Ментальный крик**, и **Всеобщая истерия**, но без **Астральной плети** сложно дожить даже до 5-7 ходов.

Тратьте ресурсы для борьбы за стол, старайтесь закрепиться на нем и истощить руку противника. Не держите в руке слишком долго **Монетки** и другие карты, чтобы не подставиться под Божественную милость.

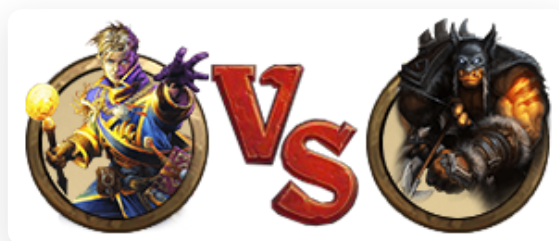
Экономьте ваши АоЕ способности и не отдавайте их на стол, который не угрожает вам большой атакой и **Грибомантом**. Старайтесь дать зачистку перед пятым ходом противника, чтобы помешать Паладину реализовать **Грибоманта** и **Вождя Северного Волка**.

**Четный Паладин** — намного сложнее, поскольку наносит массу урона не только со стола, но и с помощью оружия, рывком и заклинаний, с чем Жрецу бывает трудно справиться. Не рассчитывайте, что вас спасет единственная крупная угроза: с ней Паладин справится с помощью **Равенства** или **Хранителя Солнца Тарима**.

Старайтесь держать здоровья на высокой отметке, чтобы не умереть от взрывного урона противника. Играйте рискованно, поскольку матч-ап неблагоприятен.

**ОТК Паладин** достаточно медленный, поэтому чаще всего вы сможете убить его раньше, чем он соберет все части комбинации. Не так страшно, что противник восстанавливает здоровье даже после **Верховного жреца Текала**: вы сможете пробить Утера после, если поймаете оппонента на отсутствии ремувалов или соберете все части комбинации.

Используйте **Ментальный крик**, чтобы замешать больше слабых "топдеков" в колоду оппонента. Старайтесь не замешивать Всадников, если копии этого Всадника нет в руке Паладина.



**Охотник на предсмертных хрипах** — относительно медленная колода, которая даст вам достаточное количество времени для реализации ключевых синергий. Архетип играет только от стола (за исключением базовой силы героя, **Свечкострела** и **Короля Круша**) и не может наносить много взрывного урона из руки, в распоряжении Охотника и немного баффов, так что наносимый им урон предсказуем.

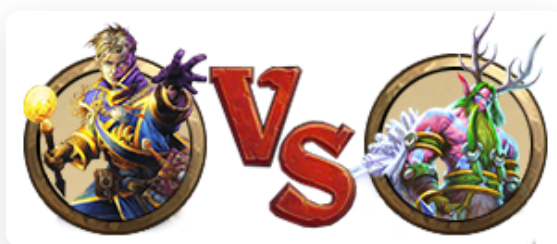
Охотник на хрипах крайне уязвим к **Ментальному крику**, старайтесь найти как можно больше копий этого мощнейшего заклинания. Вы уберете со стола все угрозы противника, включая предсмертные хрипы.

Опасна **Катрена Зимний Шорох**. Лучший ответ на нее — тот же **Ментальный крик**. Старайтесь чистить стол другими способами, пока на нем нет действительно опасных угроз с предсмертным хрипом.

**Спелл Охотник** — еще один легкий оппонент, который опасен разве что ранним Оберегом: малый изумруд. Лучший ответ — **Всеобщая истерия**, но также подойдут и **Зиллиакс**, и **Гризли из Ведьминого леса**. Рано или поздно у оппонента закончатся **Метки охотника** и **Смертельные выстрелы**.

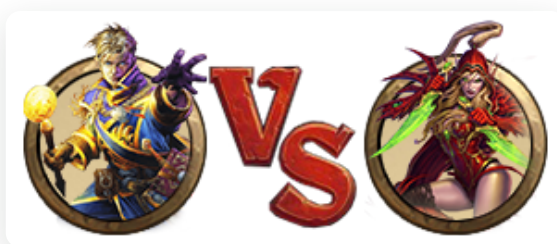
**Секрет Охотник** и **Мидрейндж Охотник** быстрее, а значит опаснее. Важно найти ранние АоЕ, а до этого времени замедлять оппонента любой ценой. В распоряжении этих архетипов масса взрывного урона из руки, поэтому держите здоровье на безопасном уровне, но и не отдавайте АоЕ слишком рано.

Играя против любого Охотника с секретами, не бейте по герою противника, чтобы не активировать **Взрывную ловушку** и **Блуждающего монстра**. Вы можете не бить даже по существам, чтобы не подставляться под **Морозную ловушку**, **Змеиную ловушку** и **Ядовитую ловушку**. Почти все ваши существа достаточно опасны, так что Охотник будет вынужден размениваться с ними



У **Меха-К'Тун Друида**, **Хаккар** и **Вихлепых Друидов** не так много источников накопления брони, как раньше, поэтому пробить их можно и сравнительно скромной комбинацией. И все же делайте основную ставку на крупные угрозы, с которыми Малфуриону сложно справиться: часто он может отдать только одну **Близость к природе**.

Ключевая карта в этих поединках — **Ментальный крик**. Играйте ее для того, чтобы заполнить колоду Друида и оттянуть момент, когда тот сможет поменяться с вами колодами или же уничтожить **Меха-К'Туном**.



**Нечетный Разбойник** — тяжелый матч-ап, в котором очень сложно ответить на ранние угрозы Валиры. **Всеобщая истерия** к пятому ходу помогает, однако порой Разбойник может обыгрывать это заклинания, не выставляя несколько крупных целей. Тяжелее всего избавиться от ранних **Бандюги** и **Коварного птенца**, но сделать это нужно любой ценой.

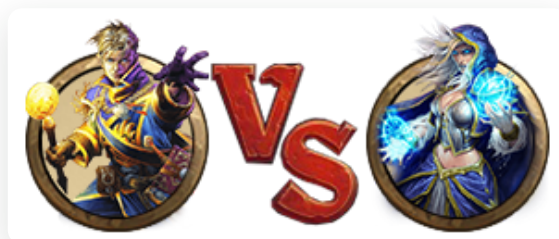
Закрепиться на столе самостоятельно будет трудно из-за **Кровожадного злолиста**: **Гризли из Ведьминого леса**, **Король-лич** и даже **Зиллиакс** умрут, не принеся большого количества выгоды и пользы. Старайтесь переиграть Разбойника по ресурсам и истощить его руку. Надеемся, что противник не найдет идеальные карты и ответы, а ваши "топдеки" не подведут.



**Четный Шаман** — достаточно тяжелый матч-ап, в котором вполне реально проиграть еще до выхода ключевых AoE. Берегите **Слово Тьмы: Боль** или другие ремувалы для **Тотема языка пламени**, также постарайтесь избавиться от **Похитительницы трупов** с помощью **Всеобщей истерии**. На поздних этапах помогут **Ментальный крик** и **Темный жнец Андуин** — последнего нужно расценивать исключительно как ремувал крупных угроз в этом противостоянии.

Проблемы доставит **Сглаз**: старайтесь выманить его на **Короля-лича**, **Гризли из Ведыминого леса** или другую угрозу. Рассчитывайте, что ваше первое мощное существо превратится в **Лягушку**, а у второго будет хороший шанс пережить ход противника или хотя бы отправиться на "кладбище", но не превратиться.

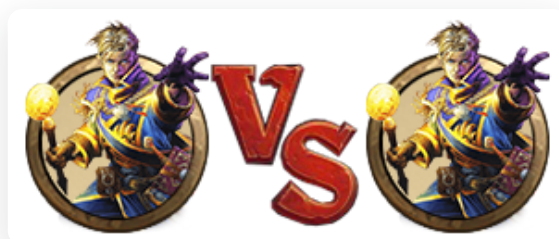
Если Шаман дал **Сглаз**, но не убил 0/1 существо, вы можете замешать его в колоду противника **Ментальным криком**, чтобы **Лягушка** не отправилась на "кладбище".



**Биг Спелл Маг** — медленная колода без серьезных ответов на способы победы Жреца на воскрешении. Старайтесь найти комбинацию на 40+ урона за ход, учитывая **Магического бронника** и исцеляющие эффекты противника.

Сделают матч-ап чуть не таким простым и интересным **Крадущийся упырь** и **Превращение** противника. Выманивайте **Превращение** на каких-либо существ кроме **Малигоса** и **Пророка Велена**, старайтесь призвать их с помощью **Клонодельни Зерека** или **Сущности тени**.

**Темпо Маг** и **Нечетный Агро Маг** опасны из-за своей скорости и огромного количества взрывного урона. Готовьте все доступные способы исцеления, порой они нужны будут даже тогда, когда на половине противника не будет никаких угроз. Обыгрывайте **Антимагию Монетками**, **Взрывом разума** или **Божественной карой**.

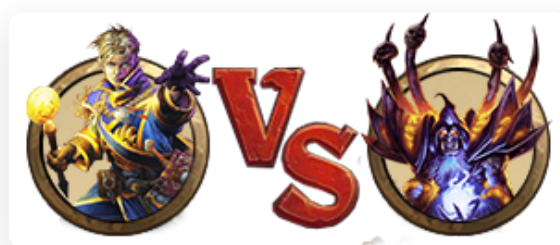


Зеркальный матч-ап двух **Жрецов на воскрешении** сводится к одному — поиску ОТК-комбинации на 30 единиц урона. Кто первый ее найдет, тот и победит. Стол, выгода, другие существа не так важны, ваша единственная задача — найти и реализовать комбинацию быстрее противника.

**Ментальный крик** используйте, чтобы замешать в колоду противника **Малигоса** и **Пророка Велена**: так вы помешаете ему воскресить их. Старайтесь убить эти же союзные угрозы **Темным жнецом Андудином**, **Всеобщей истерией** или **Астральной плетью**, если ожидаете от противника **Ментальный крик** на следующий ход.

**Контроль Жрец** также будет мешать вам воскрешать ключевые угрозы своим **Ментальным криком**. Главная задача в этом поединке — не проседать по здоровью и беречь **Астральную плеть** для связки с **Малигосом** или **Пророком Веленом**. Не опускайтесь ниже 16 единиц здоровья.

Если **Жрец** поставил много своих мелких угроз на стол, будьте готовы к тому, что он замешает их в вашу колоду **Ментальным криком**, чтобы испортить **Клонодельню Зерека** и **Сущность тени**.



**Зоолок** может подловить вас рано на отсутствии AoE ремувалов, старайтесь чистить стол перед пятым ходом противника, а также копить **Монетки**, чтобы раньше разыграть ключевые AoE.

Испытания на этом не закончатся, поскольку у **Зоолока** есть почти неиссякаемый источник ресурсов в виде **Жизнеотвода**. Постарайтесь закрепить на столе после **Ментальных криков**, поскольку просто чистить стол и ждать — не лучшая идея.

У **Зоолока** приличное количество непредсказуемого урона: **Ожог души**, **Страж ужаса/Лирой Дженкинс**, **Жизнесос** и **Грибомант**, так что он сможет молниеносно и неожиданно для вас закончить партию. Не обыгрывайте идеальный заход наносящих взрывной урон из руки карт, просто рассчитывайте, что рука **Зоолока** не так хороша.

Порой закончить партию можно быстро и неожиданно, воспользовавшись маленьким запасом здоровья противника. Помогает **Клонодельня Зерека** или даже связка **Пророк Велен + Взрыв разума + Взрыв разума** через **Монетку** или **Сияющего элементяля**.

**Гризли из Ведьминого леса** и **Зиллиакс** — ценнейшие существа в данном противостоянии, на которые **Чернокнижнику** будет непросто ответить.

На второй ход вы можете задуматься о том, чтобы восстановить здоровье героя противника своей силой героя. Так вы помешаете ему рано поставить темпового **Веселого вурдалака**.

**Четный Чернокнижник** и **Контроль Чернокнижник** — выгодные противники, неприятные лишь ранними **Горными великанами** (до 7 маны ответить на них может

только **Слово Тьмы: Смерть** или **Всеобщая истерия** при удачных обстоятельствах). Чернокнижник постарается играть агрессивно и давить вас, но с тяжелыми угрозами на половине противника справиться классу не так уж просто: часто для этого придется жертвовать столом. **Вытягивание души** — редкая техническая карта, не обыгрывайте ее.

Не разыгрывайте демона, полученного с помощью **Проекта по демонологии**, чтобы не ухудшить "кладбище" существ.

**Меха-К'Тун Чернокнижник** — простое противостояние, если вы правильно распорядитесь **Ментальным криком**. Замешивайте любые мелкие угрозы **Ментальным криком** или после **Кровопийцы Гул'дана**, или в когда в колоде противника не останется карт. Так вы выиграете достаточное количество времени для поиска комбинации и ее реализации.

Наступать особенно удобно на поздних этапах, когда Чернокнижник потратит все ответы на ваши крупные угрозы (**Осквернение**, **Адское пламя**, **Круговерть Пустоты**, **Оберег: малый аметист**, **Вытягивание души**).

[наверх](#)



Жрец на воскрешении — сложная, яркая и необычная колода с приятным геймплеем. Вдобавок ко всему этому архетип великолепно чувствует себя в нынешней мете. Если вы всегда хотели поиграть этой колодой, но никогда не решались — сейчас лучшее время.

Спасибо за прочтение, удачи в Растахановых игрищах!