

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Галакронд Жрец — топ колода класса. Гайд по архетипу

23.06.2020

Гайды

Руины Запределья Гайды

(Обновлено) Галакронд Жрец — топ колода класса. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ










Герой гайда — Галакронд Жрец. Это самый сильный архетип класса, на который многие возлагают большие надежды. Основное преимущество Жреца — матч-ап с Воином. Это единственное препятствие для полного господства Гарроша в рейтинговых играх.

Нерфы Иллидана косвенно снизили численность Воинов, а это не лучшая новость для Галакронд Жреца. Но пока это не успело серьезно сказаться на нем. По данным HSReplay, Галакронд Жрец — третий по популярности архетип среди всех. Он не так силен против других лидеров меты, кроме Гарроша, но в умелых руках способен на многое. Если вы освоите все тонкости геймплея этой колодой, то сможете легко брать высокие ранги и выигрывать даже в неблагоприятных матч-апах. Игрок Zanananan — преданный фанат Галакронд Жреца — снова успел попасть в топы Легенды со своей сборкой после выхода патча с нерфами ДХ. Вам ничто не мешает повторить его успех.

Тем не менее, Галакронд Жрец — колода не для всех. Во-первых, это классический контроль архетип, который старается переиграть противников по выгоде. Из-за этого некоторые поединки длятся долго, кому-то такой стиль игры не по душе. Во-вторых, оптимальные сборки требуют набор из нескольких редких легендарок, которые есть в коллекции не у всех. В-третьих, играть Галакронд Жрецом сложно, но при этом и интересно: каждая партия отличается от предыдущей, вы будете принимать много судьбоносных и непростых решений.

Гайд расскажет все о Галакронд Жреце в мете Руин Запределья. Вы найдете оптимальные сборки и способы собрать собственную с учетом недостающих дорогих карт. Речь пойдет о муллигане, стратегии игры и матч-апах меты майского сезона.

Гайд обновлен 23 июня с учетом последнего патча. Далее полный список изменений:

-  *Переработаны вступление и заключение*
-  *Изменены колоды Галакронд Жреца и их описание*
-  *Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга"*
-  *Изменены карты, нужные в стартовую руку, против каждого класса*
-  *Изменен раздел "Стратегия игры"*
-  *Дополнен раздел "Матч-апы" с учетом актуальной меты после нерфов*
-  *Исправлены мелкие недочеты и опечатки*

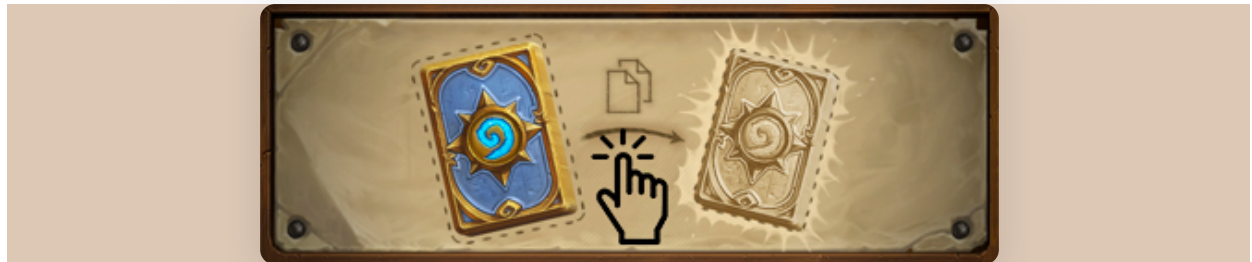
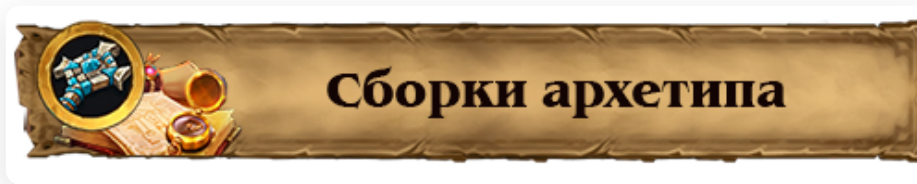
Разделы гайда:

1. *Сборки архетипа*
2. *Вопросы декбилдинга*
3. *- Основные карты*
4. *- Классические и необычные опции*
5. *- Замены карт*
6. *- Максимально бюджетная колода*
7. *Муллиган*
8. *Стратегии игры*
9. *- Суть архетипа*
10. *- Способы победы*
11. *- Защита от агрессии и истощения руки*
12. *Переигрывание по выгоде в лейтгейме*
13. *- Давление*
14. *- Игра от случайных эффектов*
15. *- Особенности механик карт и случайные эффекты*
16. *- Как играть ключевые карты и комбинации*

17. *Полезные советы*

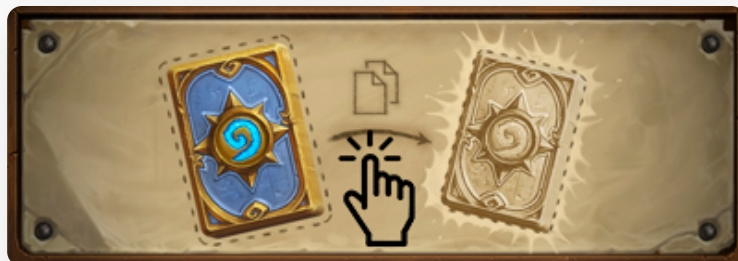
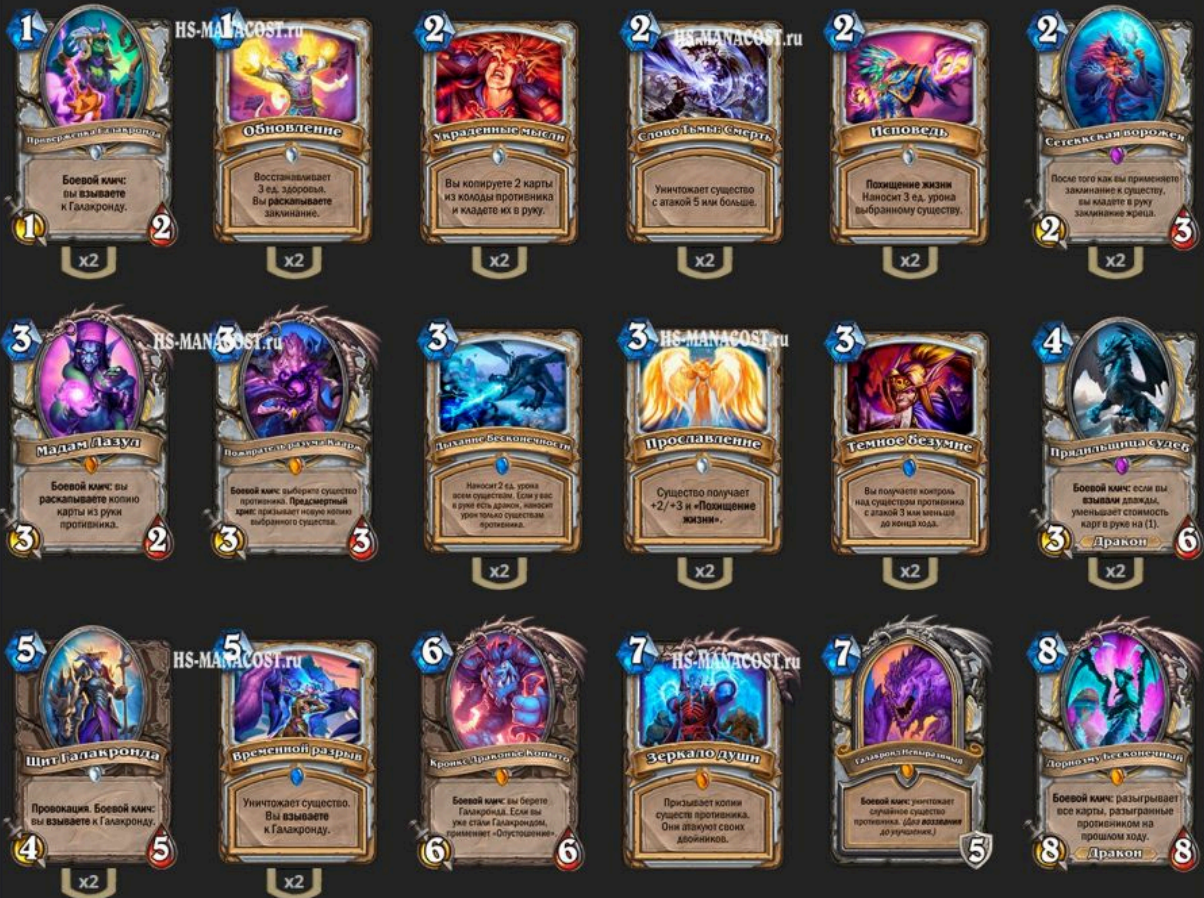
18. *Матч-апы*

19. *Заключение*



Галакронд Жрец от Vicioys Syndicate













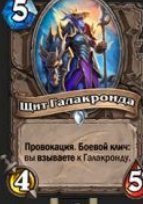






Галакронд Жрец VS




Сборки Галакронд Жреца не изменились после нерфов. Он использует тот же костяк существ и ремувалов. Иногда игроки добавляют **Кислотного слизняка**, чтобы еще больше отравить жизнь Воинам, но можно обойтись и без этой замены. Тем более, **Сетекская ворожея**, которая обычно освобождает место для слизняка, важна в большинстве матч-апов.


Галакронд Жрец с Шальной ракетчицей

Топ-4 от Zanapanan


 1 Проклятие Галакронда Боевой киес вы взымаете к Галакронду. x2	 1 Обновление Восстанавливает 3 ед. здоровья. Вы раскрываете заклинание... x2	 2 Исповедь Позвождает жизнь. Наносит 3 ед. урона выбранному существу. x2	 2 Сетекская ворожея После того как вы примените заклинание к существу, вы кладете в руку выбранному жрецу. x2	 2 Слово ГИМН СМЕРТИ Уничтожает существо с атакой 5 или больше. x2	 2 Украденные мысли Вы копируете 2 карты из колоды противника и кладете их в руку. x2	 2 Темный силуэт Боевой киес появляется в колоде 2/2 вашего избранного существа с «Предсмертный крик». x2
 3 Прославление Существо получает +2/+3 и «Позиция жизни». x2	 3 Неприятельская реакция Боевой киес выбирает существо противника. Предсмертный крик привлекает новую копию выбранного существа. x3	 3 Таланты без волочения Наносит 2 ед. урона всем существам. Если в руке есть дракон, наносит трижды больше урона. x2	 4 Правильный суд Боевой киес: если вы взяли драконку, уничтожает способность карт в руке на (1). Дракон x2	 4 Мощная руна Выбранное существо получает «Предсмертный крик» (применяет 2 копии этого существа). x2	 5 Щит Галакронда Провокация. Боевой киес вы взымаете к Галакронду. x2	 5 Временной разрыв Уничтожает существо. Вы взымаете к Галакронду. x2
 6 Шальная ракетчица Рынок x5	 6 Кресты, Пылающие Копья Боевой киес вы берете Галакронда. Если вы уже взяли Галакронда, превращает «Опустошение». x6	 7 Зеркало души Присылает копию существа противника. Она атакует своего двойника. x5	 7 Галакронд Рынок Боевой киес уничтожает выбранное существо противника. (дол возмещать до урона/зд) до урона/зд x5	 8 Дарование Без волочения Боевой киес разыгрывает все карты, разыгранные противником на прошлом ходу. Трапон x8		



MANACOST
kolodahearthstone.ru



9320





Мадам Лазул, Темное безумие

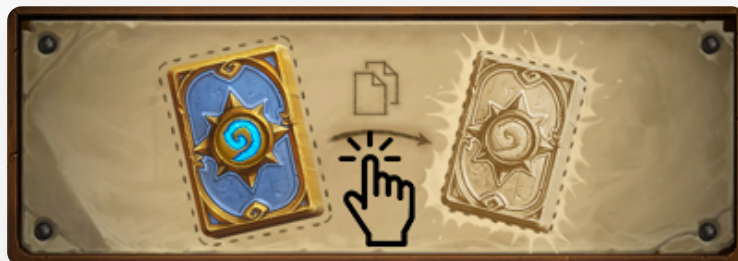


Темный силуэт x1, Могильная руна x1, Шальная ракетчица x1

Колода настроена на медленные поединки. Комбинация Темный силуэт + Могильная руна поможет избежать AoE зачисток и проворачивать мощные комбинации, в том числе и с Шальной ракетчицей. Последняя заменяет Лироя Дженкинса и предназначена для финишера.

Галакронд Жрец от НАУАТА

Галакродн Жрец от НАУАТА



Темное безумие X1



Кислотный слизнюк

Колода не откзывается от Сетевкской ворожеи и жертвует одним Темным безумием. Кислотный слизнюк — лишний гвоздь в крышку гроба Гарроша, отличный

инструмент против Гайкалибура и Боевого жоррря, особенно под баффом Капитана Зеленымса.

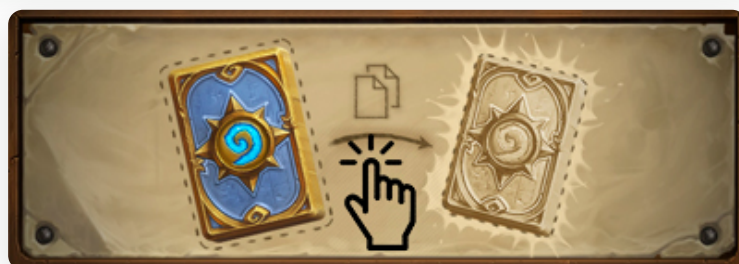
Темпо Галакронд Жрец от NoHandsGamer


Темпо Галакронд Жрец от NoHandsGamer


<p>Слэчка: 2 хода. Провокация.</p> <p>Демон</p>	<p>Боевой микс: вы вызываете к Галакронду.</p> <p>x2</p>	<p>Восстанавливает 2 ед. здоровья. Вы раскрываете заклинание.</p> <p>x2</p>	<p>Уничтожает существо с атакой 5 или больше.</p> <p>x2</p>	<p>Положение жизни: Наносит 3 ед. урона выбранному существу.</p> <p>x2</p>	<p>После того как вы примените заклинание к существу, вы кладете в руку заклинание жреца.</p> <p>x2</p>	<p>Слэчка: 2 хода. Натиск.</p> <p>Демон</p>
<p>Наносит 2 ед. урона всем существам. Если у вас в руке есть дракон, наносит урон только существам противника.</p> <p>x2</p>	<p>Боевой микс: выигрывает существо противника. Присваивает опыт выбранному существу.</p> <p>x2</p>	<p>Существо получает +2/+3 и «Положение жизни».</p> <p>x2</p>	<p>Вы получаете контроль над существом противника с атакой 3 или меньше до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>Боевой микс: если вы взяли дракка, увеличивает стоимость карт в руке на (1).</p> <p>Дракон</p>	<p>Выбранное существо получает «Презервный эффект» (применяет 2 копии этого существа).</p> <p>x2</p>	<p>Наносит 2 ед. урона существам противника. Восстанавливает 2 ед. здоровья вашим персонажам.</p> <p>x2</p>
<p>Уничтожает существо. Вы вызываете к Галакронду.</p> <p>x2</p>	<p>Существо получает +1/+2. Призывает кошку этого существа.</p> <p>x2</p>	<p>Боевой микс: вы берете Галакронда. Если вы уже имеете Галакронда, применяет «Опустошение».</p>	<p>Призывает копию существа противника. Она атакует своего двойника.</p> <p>x2</p>	<p>Боевой микс: уничтожает выбранное существо противника. (Для вызова до урчания.)</p>	<p>Провокация: В конце вашего хода вы кладете в руку дракона.</p> <p>Дракон</p>	<p>Боевой микс: разыгрывает все карты, разыгранные противником на прошлом ходу.</p> <p>Дракон</p>

MANACOST
kolodahearthstone.ru

9080

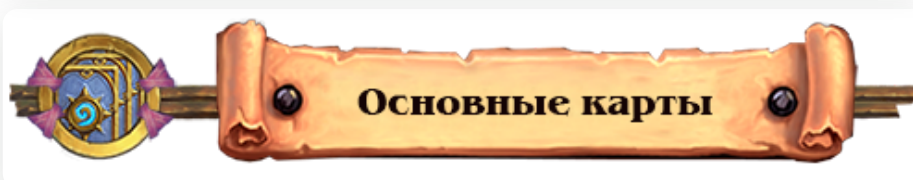
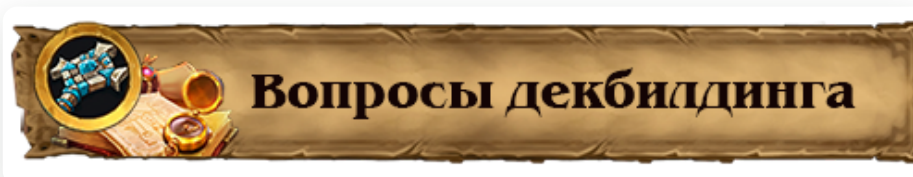


 Украденные мысли, Слово Тьмы: Смерть x1, Мадам Лазул, Темное безумие x1, Прядильщица судеб x1, Дыхание бесконечности x1, Щит Галакронда

 Пленный гомункул x1, Могильная руна x1, Кольцо Света, Раскол души, Дракон-скелет x1, Пленный мерзотень

Это более активный Галакронд Жрец, который стремится скорее побеждать от стола, чем контролировать вражеских существ. В колоду добавлено много темповых угроз и способов призвать их дополнительные копии ([Могильная руна](#), [Раскол души](#)). Колода стала быстрее, так что вам не всегда придется играть на ней до фатига, чтобы победить медленных оппонентов.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой сборке архетипа. Колоды Галакронд Жреца устоялись за майский и июньский сезоны и теперь незначительно отличаются друг от друга, однако некоторые изменения после нерфов все же произошли. Например, сейчас не так часто используют [Яростного пироманта](#), не всегда добавляют [Мадам Лазул](#) и чаще экспериментируют с необычными заменами.

Основа колоды Галакронд Жреца



Код основы колоды:



Часто добавляют вторые копии **Темного безумия**, **Прядильщицы судеб**. Иногда убирают вторые копии **Слова Тьмы: Смерть** и **Дыхания бесконечности**. Если вам хочется добавить какую-то новую опцию, проблем с местом не будет. Далее читайте о том, чем чаще всего дополняют сборки. Почти во всех сборках есть и **Дорнозму Бесконечный**, но это не обязательная карта.

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.



Запретные слова — гибкий точечный ремувал, которому не хватает места в сборке. Чаще всего заклинанию предпочитают два **Слова Тьмы: Смерть**, потому что этот ремувал более темповый, хотя и более ситуативный.

Кислотный слизнюк — улучшит матч-апы с Охотниками, Воинами и ДХ, не будет бесполезен против Разбойников. Но встречается в сборках редко, потому что в колоде

есть карты с более полезными функциями, да и далеко не всегда Жрец сможет вовремя найти этот ремувал оружия из-за отсутствия перебора колоды.

Кольцо света — полезно в матч-апе с Охотником на демонов.

Слово Тьмы: Гибель — мощный AoE ремувал крупных угроз, но не подходящий для текущей меты: в ней две крупные угрозы появляются на столе не часто.

Украденные мысли — полезная и популярная опция. Особенно хороша в медленных матч-апах.

Яростный пиромант — раньше встречался во всех сборках, теперь только в некоторых. Это все еще мощная карта для зачистки столов Охотника на демонов и Спелл Токен Друида. Но если вы редко играете с агро колодами, можно от него отказаться. Особенно силен **Яростный пиромант** в комбинации с **Прославлением** — вы можете сразу восстановить много здоровья.

Убедительный лазутчик + **Могильная руна** — связка из колоды Жреца на воскрешении, достаточно медленная и уязвимая для Зеффриса, **Ошеломления** и других, поэтому используют редко.

Мадам Лазул — необязательная, хоть и популярная опция. Полезна в медленных поединках, как генерация лишней карты.

Могильная руна используется и отдельно, просто для связок с мощными угрозами. Иногда в колоды с **Могильной руной** добавляют Шальную ракетчицу.

Дракон-скелет — дополнительный источник выгоды для самым медленных матч-апов. Особенно силен в зеркальных поединках. Берите, если часто встречаете Жрецов.

Кара гибельная — можно взять одну или две копии в колоду, чтобы обзавестись ультимативным AoE эффектом в лейтгейме. Заклинание не помогает против агро колод и ДХ, поэтому чаще всего исключают из сборки.

Менее популярные опции: Божественная кара, Жрица драконов, Пленный гомункул, Реликварий душ, Телепатка, Слово Тьмы: Боль, Вульпера-плутовка, Преданный безумец, Водонос Песчаного Копыта, Кобальтовая чародейка, Защитник Хартута, набор предсмертных хрипов (Темный силуэт, Яйцо морского змея, Терон Кровожад).

[к оглавлению](#)



Галакронд Жрец — достаточно дорогая колода с большим количеством дорогих классовых карт, которые есть в коллекции далеко не у всех. Далее о том, как можно заменить дорогие карты в колоде.



Галакронд Невыразимый — есть бесплатно у всех, кто открыл хотя бы один набор *Натиска драконов*. Заменять нет смысла.



Кронкс Драконье Копыто — ключевая легендарка для любой Галакронд колоды. Технически Жрец может играть без него, но лучше этого не делать. Не жалейте 1600 пыли для Кронкса, потому что его можно взять и в другие топовые колоды меты.



Прядильщица судеб — сильная карта, хотя и не ключевая. Вы можете играть с одной копией Прядильщицы судеб или вовсе без нее, если пока что нет возможности скрафтить этот эпик. И все же дракон нужен для оптимальных сборок Галакронд Жреца.



Мадам Лазул, Пожиратель разума Каарж, Зеркало души, Дорнозму Бесконечный — четыре легендарки, которые использует только Галакронд Жрец. Ни одна из них не обязательна для колоды, и не страшно, если какой-то не хватает. Хуже, если в коллекции нет ни одной карты из этой четверки. В этом случае Галакронд Жрец будет не таким гибким и сильным, хотя основную идею архетип не потеряет.

Зеркало души или Дорнозму Бесконечного можно заменить на Кару гибельную, а Мадам Лазул и Пожирателя разума Кааржа на Сетеккскую ворожею или Яростного пироманта.

Вопрос: у меня есть пыль на одну легендарку из четырех. Какую скрафтить в первую очередь?

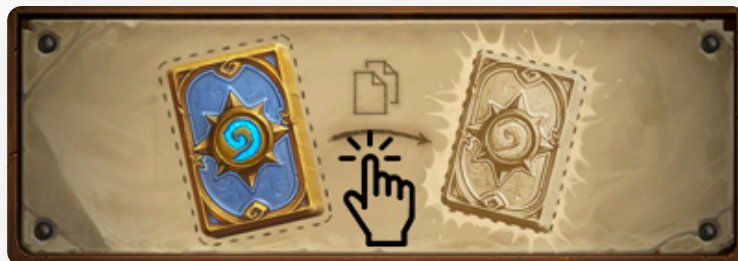
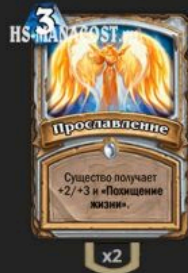
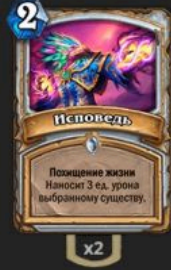
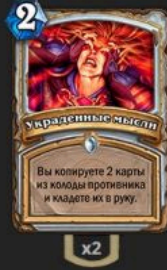
Ответ: для начала задумайтесь, нужно ли оно вам. Все эти легендарки нужны только для Галакронд Жреца и не используются другими архетипами. Это не самая сильная колода в мете, так что тратить пыль на нее могут позволить себе не все.

Если вы все-таки хотите играть Жрецом и вам не жалко пыли, создайте сначала **Зеркало души** — заклинание кажется самым сильным из легендарок, да и может заиграть в будущих колодах класса. Второй по приоритету **Дорнозму Бесконечный**, а **Мадам Лазул** и **Пожиратель разума Каарж** на последнем месте, без них может легко обойтись любая сборка. Если их нет в коллекции, можете и не крафтить.



Максимально бюджетный Галакронд Жрец

Максимально бюджетный Галакронд Жрец



Максимально бюджетный Галакронд Жрец намного слабее, чем оптимальные сборки, но все же он сохраняет основную суть архетипа и подойдет для новичков или тех, кто хочет познакомиться с колодой и понять, по душе ли им такой стиль игры.

Вы можете сделать сборку еще дешевле, если уберете из нее [Прядильщиц судеб](#). Вместо них в сборку можно взять [Запретные слова](#), [Кольцо света](#) или [Кислотного слизнюка](#). Также в теории можно обойтись и без [Кронкса Драконье Копыто](#), но эта легендарка делает слишком многое для колоды, так что постарайтесь не играть без нее.

Если уверены, что хотите играть Галакронд Жрецом далее, в первую очередь дополните сборку [Зеркалом души](#), а уже после создавайте другие легендарки. На время вместо них можно взять в колоду [Кару гибельную](#).

[к оглавлению](#)



Галакронд Жрец ищет немного карт в стартовую руку, так что эта стадия проходит для него достаточно просто. Далее об общих правилах муллигана.



Всегда оставляйте **Приверженку Галакронда** в любом количестве.



Всегда оставляйте **Украденные мысли**. Две копии нужны только в медленных матч-апах или с очень хорошей рукой.



Исповедь и Дыхание бесконечности — хорошие антиагро карты. Оставляйте, если ожидаете темповый матч-ап.



Галакронд Невыразимый — хорошая карта для медленных матч-апов. Оставляйте всегда, если не ожидаете агрессивный старт от противника.



Темное безумие — хорошая опция при встрече с колодами с предсмертными хрипами и просто агрессивными оппонентами. Если ожидаете ранние хрипы, оставляйте всегда.



Щит Галакронда полезен с хорошей рукой, а также всегда в медленных матч-апах и против Охотника.



Зеркало души полезно в поединках, если вы ожидаете несколько мощных мидрейндж угроз, с которыми не справиться другими AoE и точечными ремувалами в колоде.

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



Охотник на демонов: Приверженка Галакронда, Дыхание бесконечности, Исповедь, Темное безумие, Сетеккская ворожея, Обновление, Украденные мысли. С хорошей рукой — Прославление. С Монеткой — Пожиратель разума Каарж.

Воин: Приверженка Галакронда, Дыхание бесконечности, Украденные мысли, Мадам Лазул. С хорошей рукой — Прядильщица судеб, Прославление.

Паладин: Приверженка Галакронда, Темное безумие, Исповедь. С хорошей рукой — Пожиратель разума Каарж, Галакронд Невыразимый.

Охотник: Приверженка Галакронда, Исповедь, Мадам лазул, Украденные мысли. С хорошей рукой — Пожиратель разума Каарж, Прославление.

Друид: Приверженка Галакронда, Сетеккская ворожея, Дыхание бесконечности, Мадам Лазул. С хорошей рукой — Галакронд Невыразимый, Щит Галакронда, Прославление.

Разбойник: Приверженка Галакронда, Украденные мысли, Темное безумие. С хорошей рукой — Слово Тьмы: Смерть, Щит Галакронда, Пожиратель разума Каарж.

Шаман: Приверженка Галакронда, Сетеккская ворожея, Мадам Лазул, Исповедь. С Монеткой — Пожиратель разума Каарж. С хорошей рукой — Щит Галакронда, Прядильщица судеб.

Маг: Приверженка Галакронда, Галакронд Невыразимый, Мадам Лазул. С Монеткой — Щит Галакронда. С хорошей рукой — Временной разрыв, Прядильщица судеб.

Жрец: Приверженка Галакронда, Галакронд Невыразимый, Щит Галакронда, Украденные мысли, Мадам Лазул, Сетеккская ворожея. С хорошей рукой — Временной разрыв, Пожиратель разума Каарж.

Чернокнижник: Приверженка Галакронда, Украденные мысли, Темное безумие. С хорошей рукой — Пожиратель разума Каарж, Прядильщица судеб, Галакронд Невыразимый.

[к оглавлению](#)

Стратегия игры



Суть архетипа

- Галакронд Жрец — классическая контроль колоды, которая рассчитывает играть преимущественно от защиты и переигрывать противника по выгоде. В сборках много оборонительных инструментов, хотя все они достаточно дешевые: карт дороже 5 маны не так уж и много. Передовые сборки отказываются от [Кары гибельной](#) и других медленных опций — они лишние в колоде.

Особенность класса — отсутствие способов добора. Их почти нет и у Галакронд Жреца, из-за чего он способен переиграть по выгоде большинство противников. Почти всегда к усталости Андуин придет позже своего оппонента, так что нужно просто не умереть до этого момента.

Пусть у Жреца нет добора, он несравним в вопросах генерации ресурсов. Самый важный эффект — сила героя [Галакронда Невыразимого](#), которая дает случайное существо Жреца в руку. Это же будут делать и все карты с воззванием. Также в колоде есть [Украденные мысли](#), [Мадам Лазул](#), [Сетеккская ворожея](#), [Обновление](#) и другие способы генерации ресурсов — как своего класса, так и карт противника.

Обилие случайных эффектов и небольшое количество перебора колоды делают Галакронд Жреца ситуативным, его **геймплей кардинально отличается от партии к партии** из-за захода и генерации разных карт. Когда-то Жрец может сыграть агрессивно и от давления, когда-то — совершить мощный темповый переворот, в другие моменты — играть исключительно от защиты. Архетип всегда играет по-разному, что и хорошо, и плохо. С одной стороны, разнообразный геймплей делает колоду интересной, хорошие игроки смогут проявить свои возможности адаптации к разным ситуациям и понимание игры. С другой стороны, колода становится менее стабильной и предсказуемой, у вас не всегда будет четкий план на игру и действовать придется от захода — это сложно для новичков или людей, которые мало играли Жрецом или просто в мете Руин Запределья.

Галакронд Жрец подойдет для любителей контроль колод или непростых архетипов. Ожидайте от геймплея много непростых и неочевидных решений, а также длительные партии. Особенно затягиваются поединки с другими Жрецами (до 30-40 минут) и Разбойниками, хотя даже агро матч-апы могут быть долгими, если противник решит не сдаваться после потери стола и истощения ресурсов в руке.

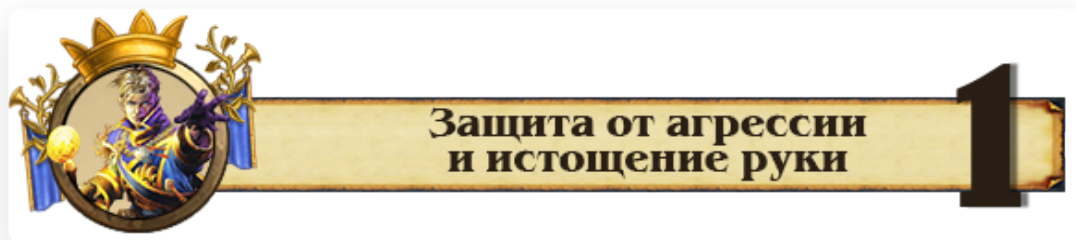
Далее подробнее об особенностях геймплея Галакронд Жреца. Вы найдете доступные способы победы архетипа, узнаете об особенностях работы карт, способах их реализации и других важных игровых моментах.

[к оглавлению](#)



Способы победы

У Галакронд Жреца нет четко выраженного способа победы. Это не ОТК колода, которая рассчитывает переиграть противника какой-то комбинацией карт. Вместо этого Жрец обращается к нескольким стилям игры. Они дополняют и сменяют друг друга даже по ходу одного боя, так что будьте готовы адаптироваться под игровую ситуацию и менять планы на партию.

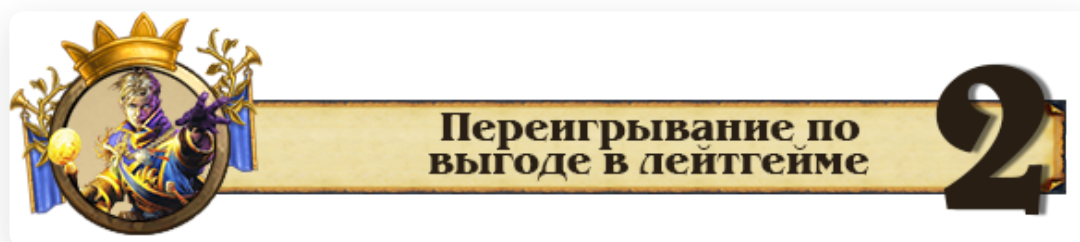


Чаще всего в этом стиле Галакронд Жрец играет при встрече с агро колодами — Охотником на демонов, Фейс Хантом, а часто и Агро Воином, и Зефрис Охотником, и другими.

Это простой и интуитивно понятный способ победы: вы должны сдержать ранний натиск противника, то есть убрать все угрозы со стола и лишить оппонента карт в руке. При этом важно держать на высоком уровне запас здоровья, чтобы вас не продавили силой героя и "топдеками" со взрывным уроном.

Галакронд Жрец неплохо справляется с агрессией: у него много ранних существ, AoE и точечных ремувалов, а также исцеления. Фейс Ханту или Охотнику на демонов будет трудно продавить Жреца без стола с помощью взрывного урона из-за **Обновления**, **Исповеди**, **Прославления** и базовой силы героя Жреца. Постарайтесь использовать исцеление уже после того, как отобьете стол. **Исповедь** в начале куда важнее как ремувал, а не как способ исцеления. То же и со многими другими защитными картами.

После того, как Жрец отобьет стол и истощит руку противника, партию можно закончить любыми своими угрозами. Но до этого важно позаботиться о здоровье вашего героя. Если восстановить его не получается, попытайтесь нанести летальный урон врагу до того, как он топдекнет взрывной урон.



Если у противника много способов добора, или он вовсе не планирует играть агрессивно, полезен этот способ победы. Чаще всего к нему обращаются в поединках с другими контроль колодами — Жрецами, Рено Магами, Контроль Воинами и другими.

Галакронд Жрец силен в генерации дополнительных ресурсов, и этот аспект геймплея нужно реализовать на максимум при встрече с медленными противниками. Чем больше вы сгенерируете и реализуете, тем лучше.

Старайтесь добирать карты по минимуму, лучше прийти к стадии усталости позднее противника, пусть хотя бы на одну карту. Сделать это просто, потому что у Жреца мало источников добора, зато есть несколько способов замешать больше карт в колоду, например, **Реликварий душ**, сгенерированный силой героя Галакронда.

Самое важное для Жреца при медленном стиле игры — всегда держать в руке ответы на ожидаемые способности противника. Он часто постарается создать такой стол, на который Жрец не сможет ответить, и просто переиграть вас по темпу. Андуин слаб в темповых переворотах, а **Кар гибельных** в колоде нет, хотя их и можно сгенерировать.

Чтобы не допустить обидного проигрыша по темпу в лейтгейме, изучайте колоду и руку противника: какие мощные карты и комбинации он может использовать для победы. Например, Рено Маг опасен из-за **Алекстры** — важно сразу же и убить ее, и восстановить приличный запас здоровья. Также у любой Зефрис колоды будет **Королева Алекстра** — ответить на нее и призванных драконов не всегда легко, какой-то ремувал нужно беречь для них.

Галакронд Невыразимый — ключевой источник ресурсов для медленных поединков. Найти и разыграть его нужно как можно скорее. Используйте **Кронкса Драконье Копыто** для добора Галакронда, а самого героя играйте даже в случае, если его боевой клич не сделает чего-то принципиального. Это особенно важно, если в руке остается мало ресурсов.



Давление 3

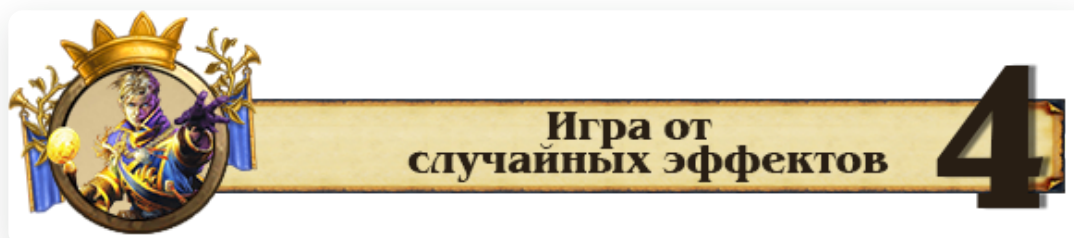
Жрец не всегда сможет комфортно сидеть и ждать смерти противника от усталости. У некоторых архетипов есть ОТК или близкие к ОТК комбинации, а также другие способы победы, которые сделают переигрывание по выгоде невозможным.

В этом случае Жрец обязан играть от давления, то есть ставить на стол максимум угроз, защищать их и бить по герою противника. Делать это в начале и даже мидгейме получится не всегда, но в лейтгейме — легко. Будет полезен [Галакронд Кошмарный](#) в последней форме из-за оружия и темпового ремувала. Позднее в бой пойдут случайно сгенерированные существа с его силы героя.

Хорошие карты для давления — [Кронкс Драконье Копыто](#) и [Дорнозму Бесконечный](#).

Галакронд Жрец может играть от нападения не только в случае, если он обязан закончить партию до того, как оппонент найдет свой способ победы, но и в случае, если противник сидит с плохими картами, а вы — с хорошими. В этом случае Жрец сможет играть от нападения просто из-за преимущества по темпу и ресурсам.

По какой бы причине Жрец не играл агрессивно, ему важно знать о ключевых ремувалах и защитных инструментах противника. Играйте вокруг них и истощайте руку противника. Почувствовав, что у оппонента нет ремувалов в текущий момент, переходите в последнюю атаку.



Игра от случайных эффектов 4

Случайные эффекты с силы героя Галакронда, [Украденных мыслей](#), [Сетекской ворожеи](#), [Дорнозму Бесконечного](#) и других могут принести Жрецу и иные способы победы, которые зависят от сгенерированных карт и эффектов.

В этих случаях особенно важен "скилл" игрока: вы должны понять, что с помощью полученных карт может принести победу, а после правильно их реализовать, если это самый вероятный путь к завершению партии.

Например, [Украденные мысли](#) могут дать [Боевые клинки Аззинота](#) из колоды ДХ. С ними вы часто сможете закончить партию с помощью взрывного урона и с минимальной поддержкой со стола.


Другой вариант — вы находите Галакронда противника или получаете его силу героя с помощью [Дорнозму Бесконечного](#).

[к оглавлению](#)




Особенности механики карт и случайные эффекты

Из этого подраздела вы узнаете о неочевидных механиках карт Галакронд Жреца. Речь также пойдет о картах со случайными эффектами и эффектами на выбор.

- 
Пожиратель разума Каарж
 Новая копия выбранного существа потеряет все баффы и дебаффы, полученный урон и другие особенности. После предсмертного хрипа **Пожирателя разума Кааржа** на столе появится новое существо с такими же характеристиками и особенностями, с какими вы можете его увидеть в коллекции карт.

Не бойтесь играть **Пожирателя разума Кааржа** на существ под немотой. Плохие цели — Эдвин ван Клиф и другие угрозы под баффами, но с низкими изначальными характеристиками.


- 
Дорнозму Бесконечный
 Важная карта с неочевидным эффектом, который по-разному взаимодействует с разными типами карт.

Если противник разыграл существо — Дорнозму ставит на стол то же самое существо.

Если противник разыграл существо с боевым кличем — Дорнозму ставит на стол то же самое существо, но не повторяет его боевой клич.

Если противник разыграл заклинание — Дорнозму повторяет его эффект, выбирая случайную цель из списка возможных.

Если противник разыграл героя — Дорнозму превращает вас в этого героя, меняет силу героя, но не повторяет боевой клич героя.

- 
Зеркало души
 Заклинание призывает копии всех существ на столе слева направо — это важно, если каким-то из существ не хватит места.

После они все атакуют друг друга, но не активируют свои особые эффекты вроде предсмертных хрипов или эффектов **Погонщицы взрыв-ботов**. После того, как атакуют

все существа, все получившие летальный урон угрозы умирают, а после действие **Зеркала души** заканчивается. И только затем активируются все предсмертные хрипы и особые эффекты существ.

Порядок важен, например, если вы отвечаете на **Главного подрывника Бума** с Бум-ботами. **Зеркало души** копирует все угрозы, они убьют друг друга, и только после этого предсмертные хрипы Бум-ботов полетят в Воина и Жреца, нанеся большое количество урона.

Вы не сможете зачистить стол **Зеркалом души**, если на нем есть существа с перерождением или предсмертным хрипом на призыв других существ. Все их эффекты сработают уже после **Зеркала души**.

Если вы призвали копию существа, и она не умерла при атаке, угроза останется на вашей половине стола. С рывком или натиском она сможет атаковать в этот ход.

Зеркало души копирует существа такими же, какие они на половине оппонента: со всеми баффами, дебаффами, потерянным здоровьем и другими эффектами. Полезно копировать **Терона Кровожада** и другие угрозы с предсмертными хрипами.

• **Обновление**

Вы раскопаете одно из 33 заклинаний Жреца. Недоступны для генерации **Активация обелиска** и **Временной разрыв**.

Большинство заклинаний Жреца стоят 3 или менее маны — таких в списке 21.




• **Сетеккская ворожея**

Генерирует те же самые заклинания, что и **Обновление**, но только после того, как вы выберете целью заклинания существо на столе. Не важно, вражеское это существо или дружественное.

Обратите внимание на заклинания, которые можно сыграть и на существо, и на героя, например, **Обновление**. Оно активирует **Сетеккскую ворожею** только в случае, если вы направите его на существо, пусть и с полным здоровьем.

У Жреца 18 заклинаний, которые выбирают целью существо на столе и активируют эффект Сетеккской ворожеи, но не все они универсальны. Например, **Слово Тьмы: Смерть** можно сыграть только на существ с 5+ атаки.

- 
Галакронд Невыразимый и воззвания

Генерируют одно из 32 существ, доступных Жрецу в Стандарте.



У Жреца много ситуативных существ, которые хорошо работают только в определенных ситуациях и с определенными картами, например, **Темный силуэт** или **Алый подчинитель**. Не бойтесь играть эти карты в темп без максимальной выгоды, если в руке нет нужных синергий.


- 
Кронкс Драконье Копыто





Все **Опустошения** Кронкса полезны в определенных ситуациях. Чаще всего Жрец пользуется AoE эффектом, хотя и другими вариантами пренебрегать не стоит. Например, массовый бафф +2/+2 сможет неожиданно для противника закончить партию, если вы поставили несколько мелких существ на стол.




Как играть ключевые карты и комбинации


 **Темное безумие** — мощная карта против Охотников и Воинов, потому что у них много предсмертных хрипов. Идеальные цели — **Терон Кровожад** или другие угрозы с хрипами. В других матч-апах не бойтесь играть на любые темповые угрозы просто для того, чтобы разменяться 1 к 2 с существами противника. Старайтесь сделать так, чтобы украденное существо умерло после размена.

 **Сетеккская ворожея** — мощная карта в лейтгейме при встрече с медленными противниками, потому что генерирует много ресурсов. В темповых матч-апах можно играть этот второй дроп в комбинации с одним заклинанием, а иногда и просто в темп, например, в матч-апе с Охотником на демонов. Более, чем в половине случаев **Сетеккская ворожея** даст другое точечное заклинание, так что вы часто сможете продолжить цепочку спеллов.

 **Зеркало души** — важное и многофункциональное заклинание, которое нужно по-разному использовать в зависимости от противника. В быстрых матч-апах это просто AoE зачистка, а в медленных — способ украсть мощный предсмертный хрип противника или другую ключевую угрозу, которую вы сможете реализовать со своими картами.

 **Дорнозму Бесконечный** — использование зависит от матч-апа и ситуации. Полезно генерировать просто крупный стол, если у Жреца нет проблем со здоровьем, а также дорогостоящие заклинания вроде **Головоломки Йогг-Сарона**. Почти всегда полезны герои: **Рено Потрясающий**, **Галакронд Невыразимый** или **Галакронд Кошмарный**. Постарайтесь не воровать этих героев, если вы уже разыграли своего Галакронда — его сила героя сильнее, хотя она не всегда темповая.

Подробнее о хороших целях для **Дорнозму Бесконечного** в разделе "Матч-апы".

 **Прядильщица судеб** — в колоде нет четких целей для удешевления этим драконом, так что играйте его в любой удобный момент после того, как боевой клич будет активен. До этого играть его нужно только в самых темповых матч-апах, если нет другого хода за 4 маны.

Прядильщица судеб хорошо работает с рукой, заполненной сгенерированными картами. Часто Жрец сидит с дорогой и неудобной рукой, которую сложно темпово реализовать — в этой ситуации **Прядильщица судеб** станет незаменимым помощником.



Мадам Лазул — важна не только как источник дополнительных ресурсов, но и как источник информации. Известные три карты в руке оппонента помогут определить его архетип, план на игру, а также возможные ответы на ваши угрозы или подготовку к летальному урону. Чаще всего нет смысла держать **Мадам Лазул** для какого-то особого момента, так что используйте в любой удобный момент.



Пожиратель разума Каарж — комбинируйте с **Исповедью** или другими ремувалами, если боитесь **Бандитки с дубинкой**, **Ошеломления** или других ответов на 3/3 угрозу, которая не даст активировать предсмертный хрип этого третьего дропа. Часто украденная угроза поможет реализовать какой-то необычный план на игру, например, можно украсть **Мастера брони Воина**, чтобы накопить много брони.



Полезные советы



Часто за игру вы будете иметь дело с несколькими Галакрондами. Одного из них можно украсть случайными эффектами или повторить с **Дорнозму Бесконечным**. Все карты с воззванием все еще будут работать на **Галакронда Невыразимого**. Зато интересны синергии с **Кронксом Драконье Копыто**: он может одновременно и добрать Галакронда из колоды, и сыграть карту **Опустошения**, если оба условия будут активны.



В колоде есть немногочисленные синергии драконов, они не так важны для Жреца, но все же помнить о них надо. **Дыхание бесконечности** не будет повреждать ваших существ, если в руке есть дракон. Всего в колоде только три существа этой расы (**Прядильщица судеб** и **Дорнозму Бесконечный**), но вы можете сгенерировать больше драконов с Галакрондом и другими эффектами.



Следите за количеством карт в руке и постарайтесь не допустить "овердропа". Многие эффекты и карты Жреца дают другие ресурсы в руку, так что опустошить ее не всегда просто. В медленных матч-апах старайтесь быстрее убрать из руки не слишком полезные карты, чтобы освободить место для силы героя

Галакронда — важно играть ее как можно чаще, чтобы переиграть противника по выгоде.



Внимательно следите за порядком действий: старайтесь сначала добирать и генерировать карты, потому что их случайные эффекты могут изменить планы на ход. Важно думать о порядке и в других случаях: все их не расписать, да и правила достаточно простые, но и ошибаются игроки в них часто — даже самые опытные.



Галакронд Жрец намного сильнее в руках опытных игроков, которые знают, что ожидать от своих соперников и когда играть ключевые карты. Подробнее об этом читайте в следующем разделе.

[к оглавлению](#)



Темпо Охотник на демонов — традиционное агрессивное противостояние. По статистике Галакронд Жрец играет с ДХ на равных, но оптимальная сборка и хороший игрок за Жреца сделают матч-ап выгодным. После нерфа **Двойного удара** матч-ап стал еще чуть выгоднее для Андуина.

ДХ начнет давить с самого старта игры, так что задача Жреца простая — всеми силами цепляться за стол, убирать со стола все крупные угрозы оппонента и переводить партию в лейтгейм. С большим количеством маны Жрец сможет и восстановить изрядное количество здоровья, и закрыться провокациями или вовсе быстро убить Охотника на демонов.

Прославление — ключевой источник исцеления. Баффайте любую угрозу, которая тут же сможет атаковать. Часто ДХ придется потратить много ресурсов, чтобы убрать со стола угрозу с баффом. В лейтгейме **Прославление** можно играть на любую среднюю и крупную угрозу, даже если она не может тут же атаковать.

Дорнозму Бесконечного можно играть в любой момент, если это даст мощный темповый ход. Подгадывать дракона под какие-то карты не стоит. Важно, чтобы ДХ не убил вас на следующий ход, потому что вы потратите 8 маны на существо без провокации.

Охотник на демонов может быстро проиграть стол, но он будет давить взрывным уроном и оружием. Используйте силу героя в мидгейме вместе с защитными заклинаниями. Не бойтесь играть **Галакронда Невыразимого**, пусть он и лишит вас силы героя — 5 брони компенсируют потери.



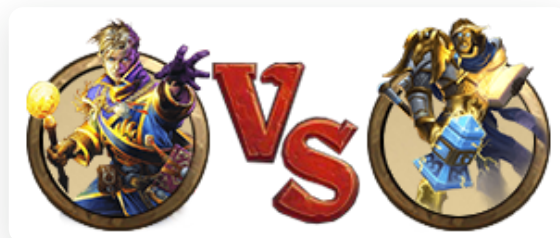
Агро Воин — хороший матч-ап для Галакронд Жреца. Лучшая карта — **Темное безумие**, с помощью которого можно украсть **Терона Кровожада**, **Яйцо морского змея**, **Мастера брони**, **Рискового шкипера** **Погонщицу взрыв-ботов** и другие мощные угрозы.

Чистите стол и не позволяйте Воину закрепиться на нем несколькими угрозами. Старайтесь истощить ресурсы противника и никуда не спешите. Пока вы контролируете стол, Воин будет слаб и не сможет добрать много карт с **Боевой ярости**.

Зеркало души полезно против **Главного подрывника Бума**, если вы играете с **Бомб Воином**, но вы получите все предсмертные хрипы с бомб в "лицо". Впрочем, то же случится и с оппонентом. Против других Воинов **Зеркало души** можно играть в любой удобный момент, чтобы зачистить стол или получить другое преимущество. То же и с **Дорнозму Бесконечным** — четких правил нет.

Если у вас есть **Кислотный слизнюк**, играйте его на **Гайкалибур**, особенно если он под баффом **Капитана Зеленымса**.

Вы можете украсть **Рискового шкипера** **Темным безумием**, а после разыграть несколько существ, чтобы зачистить стол Воина.



Мурлок Паладин — еще одно классическое агрессивное противостояние, в котором бороться за стол нужно с самого старта. Действуйте максимально темпово и убирайте мурлоков со стола любой ценой. Если переживете старт, часто сможете затянуть партию и переиграть Паладина по выгоде.

Темным безумием можно украсть **Мургура Моргаргла**, если до этого сбить с него божественный щит. Но делать это не обязательно, потому что Паладину сложно найти совершенную форму существа — добора у него мало.

Чистый Паладин — хорошее противостояние, хотя и не такое очевидное, как с Мурлок Паладином. Чистый Паладин играет медленнее и попытается переиграть Жреца по выгоде. Важно держать в руке ответы на самые опасные угрозы противника, а если ремувалов в руке нет, играйте максимально темпово и ставьте на стол максимум угроз.

Полезны карты с воровством: **Украденные мысли**, **Мадам Лазул** и **Пожаритель разума Каарж**. Вы сможете украсть **Леди Лиадрин**, **Манускрипт надежды** и другие мощные угрозы Паладина.

С **Обновления** ищите эффекты немоты и дополнительные ремувалы, которые помогут ответить на существ Утера.



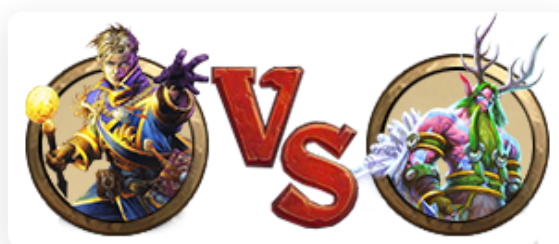
Фейс Хант — легкий противник, особенно если вы найдете ранние ремувалы и способы исцеления. Старайтесь играть **Прославление** на стол, который Охотник уже не захватит, тогда вы вынудите оппонента сдаться.

Темное безумие полезно для кражи предсмертных хрипов. Если предсмертный хрип один, его можно украсть и разбить на своей половине стола.

Дракон Охотник — сложнее, потому что играет в мидрейндж стиле и может дольше оказывать сопротивление со стола. Также играйте от защиты, но постарайтесь не истощить свою руку слишком быстро — в этом случае Охотник переиграет вас по выгоде в краткосрочной перспективе.

Правильно играйте вокруг секретов противника: возможны **Морозная ловушка**, **Взрывная ловушка** и **Тактика стаи**. Особенно опасна **Морозная ловушка**, которую можно легко обыграть **Темным безумием**.

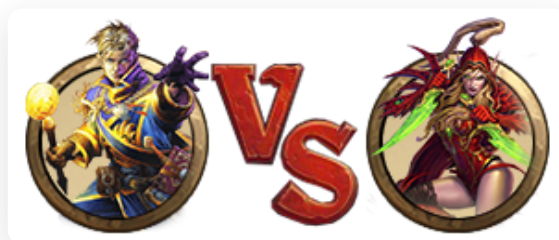
Зефрис Охотник — самый сложный из Охотников, потому что играет много тяжелых угроз и будет истощать вашу руку, дополняя все это взрывным уроном. Рассчитывайте на хорошие **Зеркало души** и случайные эффекты, но не на **Дорнозму Бесконечного** — он не повторяет боевые кличи **Укротителя ящеров Бранна**, **Королевы Алекстразы** и **Совершенного Зиксора**. Копируйте мелкие карты без боевых кличей, например, эффекты **Зефриса Великого** и другие.



Спелл Токен Друид — важно ответить на первые волны 2/2 токенов, в чем помогут **Кольцо Света** и/или **Дыхание бесконечности**. Постарайтесь сгенерировать **Кару гибельную**, чтобы убрать со стола крупный стол с **Принца Кель'таса** или токенов под **Душой леса**. Если вы играете **Яростного пироманта**, избавиться от **Души леса** будет еще проще.

Генерируйте больше АоЕ эффектов и полагайтесь на них, но при этом не забывайте и о других способах зачистки стола от мелких угроз: точечных заклинаний и собственных существ. Они помогут вам не остаться без АоЕ слишком быстро, что вполне реальная угроза в поединке.

Спелл Дракон Друид — постарайтесь действовать агрессивно и пользоваться отсутствием точечных ремувалов в колоде противника. Реализуйте на максимум ранние баффы и давите на противника со стола. Держите запас здоровья на максимуме, но не забывайте про **Алекстразу** — важно сразу же ответить на нее и восстановить здоровье. Если Друид не сможет убить вас за один ход, но будет вынужден сыграть **Малигоса** + **Размах** и другие заклинания в темп для зачистки стола, вы сможете повторить эти эффекты с помощью **Дорнозму Бесконечного**.



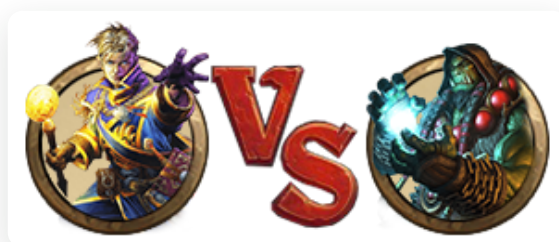
Галакронд Разбойник и **Зефрис Разбойник**, скорее всего, попытаются переиграть вас по выгоде в долгосрочной перспективе, потому что продавить Жреца рано не всегда легко, а в лейтгейме вы сможете отвечать на темповые столы с помощью АоЕ и точечных ремувалов.

Если Разбойник играет медленно, делайте то же самое. В поединке до усталости вы сможете извлечь больше ресурсов, если Валира не найдет **Козни Вихлепыха**, но даже с ними партия не проиграна. Пользуйтесь тем, что у Валиры мало исцеления и защитных инструментов: пробуйте понемногу наносить ей урон существами и другими источниками. Например, полезно раскатать **Галакронда Невыразимого** до финальной формы, а 5/2 оружием нанести Валире 10 урона. Еще 5 даст **Кронкс Драконе Копыто**, а другие источники урона можно сгенерировать или украсть.

Старайтесь перехватить темповое преимущество в лейтгейме и несколько раз ударить по герою противника своими угрозами. Так вы вынудите Разбойника защищаться и убирать с вашего стола все угрозы, а в этой роли Валира играет плохо.

Поединок напряженный, но далеко не такой безнадежный, как многим кажется. Главное — не остаться без ответов на стол Разбойника в лейтгейме, вас могут подловить на слабой руке и перегнуть по темпу.

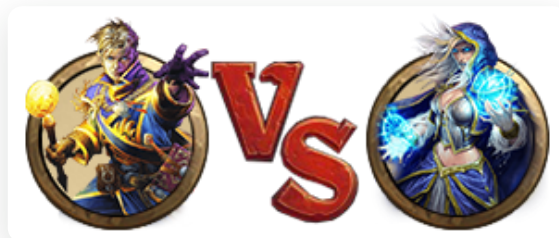
Ключевая карта в матч-апе — **Король воров Вихлепых**. Важно украсть эффекты Волшебной палочки с помощью **Мадам Лазул** и/или **Дорнозму Бесконечного** в зависимости от вашего захода. С собственной Волшебной палочкой Жрец станет намного темповее и сильнее.



Галакронд Шаман — у Шамана много тяжелых угроз и способов “заспамить” стол. Задача Жреца — найти больше АоЕ способностей и играть их бережно, стараясь по возможности чистить стол точечными ремувалами и существами. Сборок Галакронд

Шамана много и архетип плохо исследован, так что играть вокруг определенных карт и синергий сложно. Попробуйте понять, на что делает ставку противник, кроме Галакронда, и играть от этих карт.

Сейчас Шаманы обращаются к Зефрис сборкам, поэтому внимательно следите за колодой соперника. Если долго нет повторок, ожидайте [Зефриса Великого](#) и [Королеву Алекстразу](#).

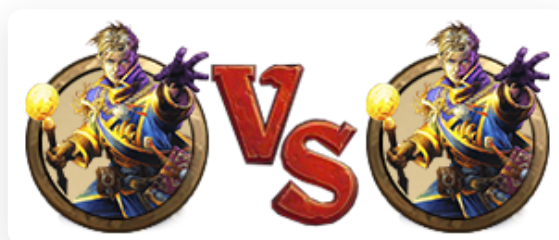


Рено Маг — интересный медленный матч-ап, в котором Маг чаще всего будет выступать агрессором. Жрецу сложно бороться с многочисленными тяжелыми угрозами в лейтгейме, так что постарайтесь действовать первым номером и вынуждать Мага отбиваться.

[Зеркало души](#) используйте просто для зачистки стола от нескольких тяжелых угроз, а [Дорнозму Бесконечный](#) пригодится для ключевых ходов Мага. Вы сможете повторить [Головоломку Йогг-Сарона](#), [Снежную бурю](#) или [Калесгоса](#). Последний не даст раскопать заклинание, но вы сможете бесплатно сыграть что-то из руки. Не так полезно повторять [Рено Потрясающего](#), потому что вы просто заметите силу героя и получите +5 к броне, но угрозы со стола не исчезнут.

У Рено Магов есть [Алекстраза](#), на которую важно сразу же ответить Словом Тьмы: Смерть или другим темповым ремувалом. После этого старайтесь сразу же поднять здоровье, если на половине Мага нет серьезных угроз.

Пережив ключевые ходы Мага с [Алекстразой](#), просто переигрывайте оппонента по выгоде и не позволяйте ему захватить стол или продавить вас взрывным уроном.



Зеркальный матч-ап любых Жрецов — долгая история. Матчи могут продлиться 30-40 минут, так что некоторые Жрецы даже сразу же сдаются, увидев "миррор". Делать это или нет — ваш выбор, но на безопасных 10 или 5 ранге делать это проще, потому что вы не потеряете звезд. Zanananan рекомендует сдаваться в зеркальных матч-апах, потому что по его расчетам вы сможете сыграть несколько партий за эти 30-40 минут и компенсировать поражение. Сам он сдается в "миррорах", даже если играет в топ-10 Легенды.

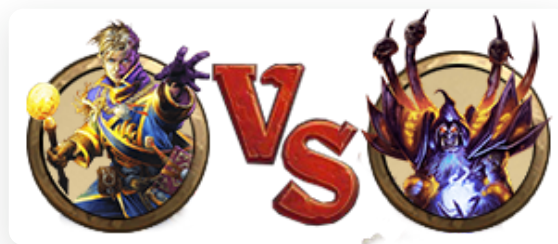
Поединок полностью вертится вокруг выгоды и силы героя [Галакронда Невыразимого](#). Как можно быстрее превращайтесь в Галакронда и используйте силу героя каждый ход,

если хватает места в руке и маны. Ставьте сгенерированные угрозы и вынуждайте противника отвечать на них.

Дорнозму Бесконечный полезен для повтора **Галакронда Невыразимого**, если вы еще не нашли его в своей колоде. Если же вы уже в его форме, копируйте любые выходные ходы противника.

Избавляйтесь от карт с низкой выгодой, как **Исповедь**, **Дыхание бесконечности** и других. **Зеркало души** лучше сыграть на мощный предсмертный хрип противника, например, **Пожирателя разума Кааржа**.

Постарайтесь не добирать карты из колоды, разве что это не **Галакронд с Кронкса Драконье Копыто** или не **Массовое рассеивание** — порой заклинание нужно для ответа на мощные угрозы противника с предсмертными хрипами. Но на них также можно ответить **Зеркалом души** или **Карой губительной**.



Галакронд Чернокнижник — непростой матч-ап, поскольку в распоряжении оппонента много тяжелых угроз и темповых инструментов. Играйте от защиты и генерируйте больше ресурсов: полезны точечные и AoE ремувалы, а также инструменты дополнительной выгоды и добор.

Чернокнижник быстро доберет все карты из колоды и реализует их, пока медленный Жрец получает по одному "топдеку" за ход. Это главная проблема в матч-апе, которую сложно решить без захода и генерации удачных карт.

У Чернокнижника много взрывного урона: **Дыхание Пустоты** + может быть и **Зеффрис Великий**, который в лейтгейме даст **Огненный шар** и другие источники урона. Постарайтесь держать здоровье на высокой отметке на поздних этапах, но не забывайте про **Алекстразу**.

Квест Чернокнижник — один из самых сложных матч-апов в мете из-за большого количества взрывного урона. Жрецу сложно защититься ото всех комбинаций взрывного урона противника, а при этом непросто и продавить его раньше. Попробуйте играть агрессивно и выманивайте ключевые карты противника: вынуждайте его чистить стол **Дыханием Пустоты** и тратить другие карты для борьбы за стол.

У Квест Чернокнижника может быть **Круговерть Пустоты**, которую можно обыграть только редкими предсмертными хрипами. К 8 ходу или идите ва-банк, не обыгрывая **Круговерть Пустоты** вовсе, или играйте аккуратно и старайтесь выманить AoE зачистку на несколько незначительных существ.

[к оглавлению](#)



Галакронд Жрец — сложная, вариативная и интересная контроль колода, которая подойдет для фанатов класса и любителей неспешного геймплея. Пусть по статистике герой статьи слаб, это можно списать на неправильные сборки и скромный опыт игрового сообщества. Контроль колоды в целом показывают заниженные общие результаты из-за различных факторов, но опытным игрокам они не мешают.

Если вы можете собрать сборку Галакронд Жреца, обязательно попробуйте ее в деле. Лучше при этом запастись временем, потому что трехминутных партий ждать не приходится.

Если хотите посмотреть за геймплеем Галакронд Жреца в деле, обратитесь к **стримам Zanananan**. Он много играет Галакронд Жрецом и считает колоду одной из сильнейшей в мете. Zanananan неоднократно брал топовые позиции Легенды с Галакронд Жрецом, чего можете добиться и вы.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!