

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Шадоу Жрец — разрушитель меты недели. Гайд по архетипу

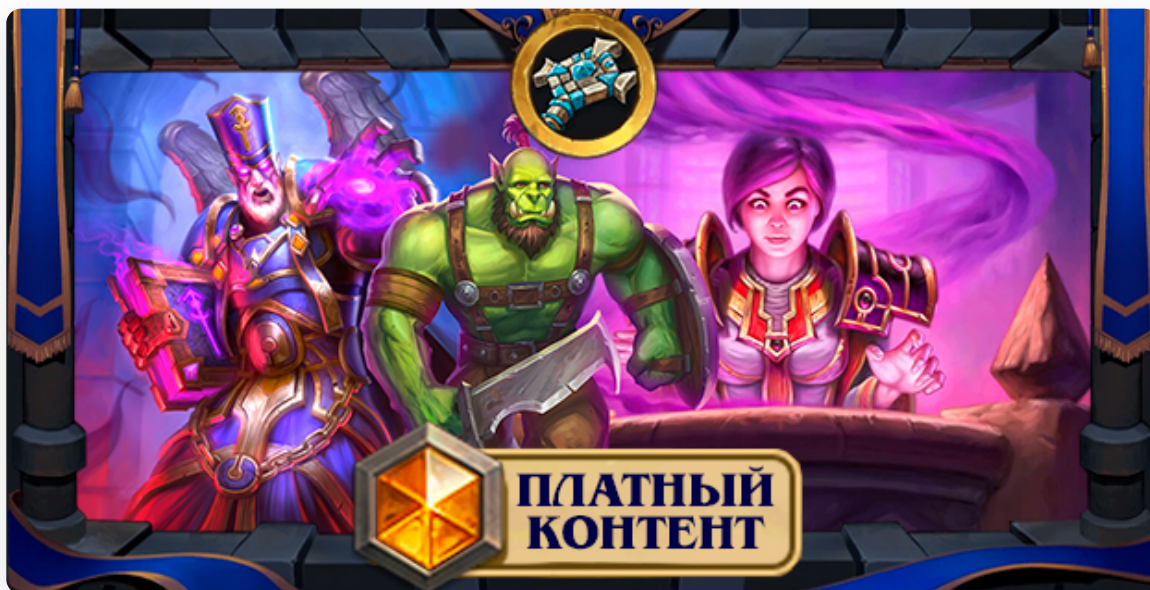
09.09.2021

Гайды

Сплоченные Штормградом

(Обновлено) Шадоу Жрец — разрушитель меты недели.
Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Жрец начал играть в дополнении Сплоченные Штормградом крайне неудачно. В первые дни класс демонстрировал самый низкий процент побед из всей десятки. Винрейт даже опускался ниже 40%, что случается крайне редко.

Но ситуация изменилась: все благодаря герою статьи. Жрец Тьмы или Шадоу Прист выстраивает свою колоду вокруг [Епископа Тьмы Бенедикта](#) и рассчитывает на агрессивный стиль игры. Роль нетипична для Жреца, который чаще всего играет в контроль и защитном стиле. Но все медленные стратегии терпят неудачу в мете Сплоченных Штормградом из-за доминации квест колод.





Одним из первых игроков, который открыл потенциал Шадоу Жреца, стал легендарный Zetalot — самый преданный и опытный игрок за класс в любом дополнении. Еще в первые дни Zetalot взял топ-200 Легенды своей сборкой Шадоу Жреца. Его примером

вдохновились многие другие. В результате, сегодня Шадоу Жрец набрал впечатляющие показатели по популярности. Вне зависимости от балансного патча Жрец радуется численностью, и силой. Хороши матч-апы с Квест Чернокнижниками, Квест Магами, Фейс Хантами, Разбойниками и Паладинами.

Герой гайда примечателен достаточно простым геймплеем, поэтому даже новички смогут показать неплохие результаты с этой колодой. Тем более, ее не так сложно скрафтить.

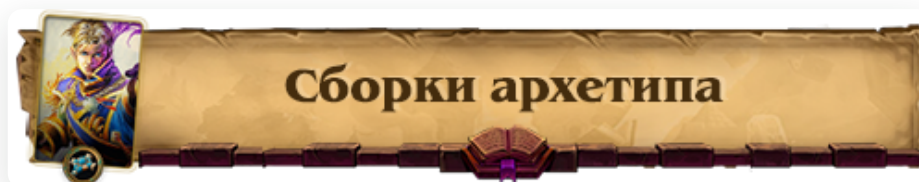
Гайд расскажет, какую сборку Шадоу Жреца выбрать и как адаптировать ее к своей коллекции и локальной мете ваших рангов. Речь пойдет об основах и тонкостях муллигана, стратегии игры и о популярных матч-апах меты Сплоченных Штормградом в сентябре.

Гайд обновлен 9 сентября 2021 года. Далее полный список изменений:

-  *Переработано вступление*
-  *Добавлены новые сборки архетипа и описания к ним*
-  *Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга", "Муллиган" и "Стратегия игры"*
-  *Добавлены описания новых матч-апов, изменены старые.*

Разделы гайда:

1. *Сборки архетипа*
2. *Вопросы декбилдинга*
3. *- Основа колоды*
4. *- Опциональные карты*
5. *- Замены*
6. *- Максимально бюджетная колода*
7. *Муллиган*
8. *Стратегия игры*
9. *- Основы геймплея*
10. *- Тонкости геймплея*
11. *Матч-апы*

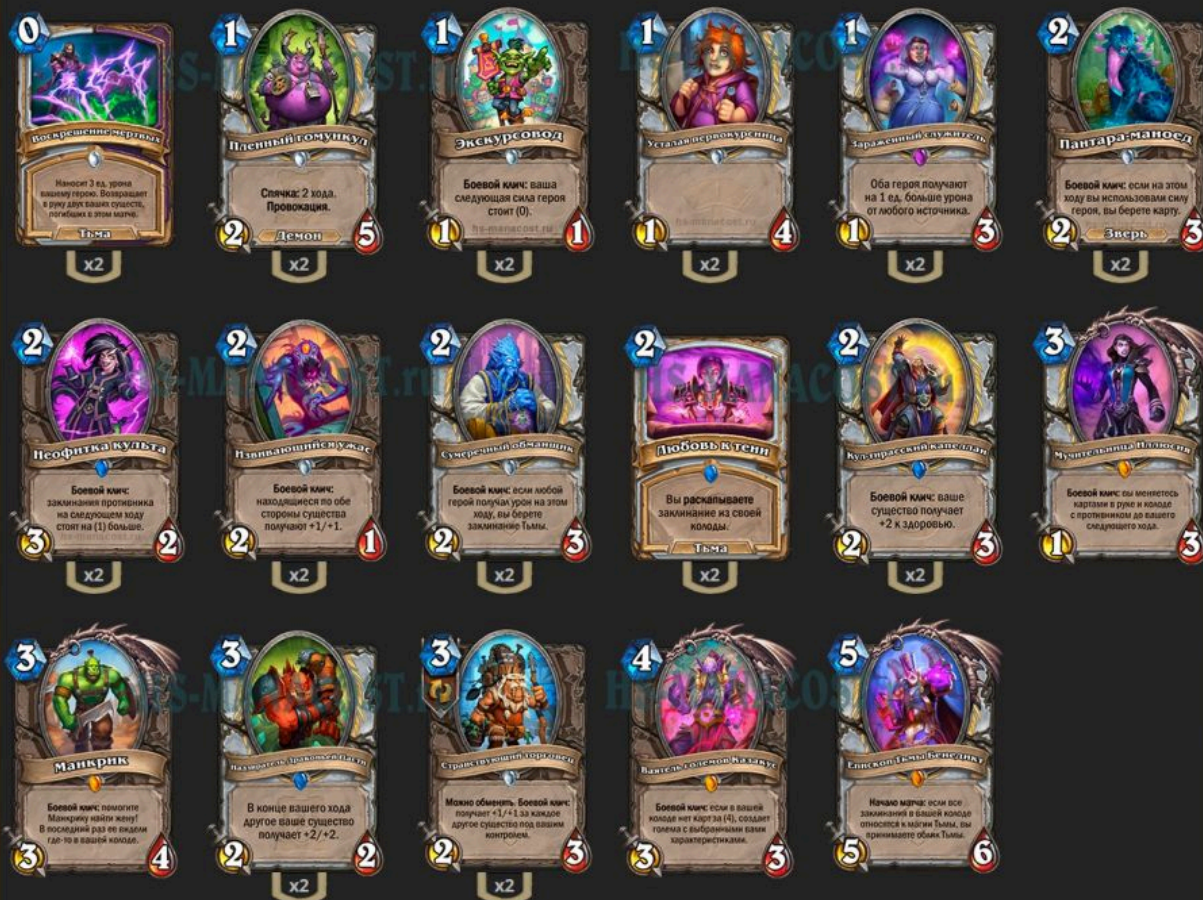


Оптимальные сборки Шадоу Жреца похожи друг на друга и даже на оригинальную версию, которую открыл Zetalot еще в первые дни дополнения. Далее вы найдете три самые успешные колоды по трем факторам: винрейту, популярности и попаданию в топы Легенды.



Шадоу Жрец от Meati

Шадоу Жрец от Meati



Сборка от Meati лучше других Шадоу Жрецов цепляется за стол благодаря баффам характеристик — [Извивающемуся ужасу](#), [Кул-тирасскому капеллану](#), [Надзирателю Драконьей Пасти](#) и [Странствующему торговцу](#). Это помогает Жрецу в матч-апах с темповыми колодами вроде Паладинов и Фейс Хантов, но при этом значительно не просаживает результаты в поединках с квест колодами.

Еще одна необычная карта — [Ваятель големов Казакус](#). Легендарка, опять же, полезна преимущественно в темповых матч-апах, хотя она достаточно гибкая и впишется во многие игровые ситуации и поединки.

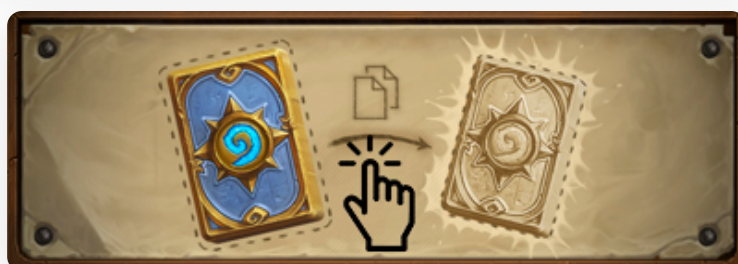
Тут есть и [Мучительница Иллюсия](#), которая поможет в поединках с квест деками. Хотя легендарка будет полезна почти в любом поединке, потому что Жрец быстрее других избавляется от карт в руке.

Это оптимальная колода Шадоу Жреца в текущей мете, которую мы рекомендуем для выступления в ладдере на любом ранге.

Шадоу Жрец с Гандлингом

Жрец Тьмы

| | | | | | |
|---|---|--|--|--|---|
| Воскрешение мертвых Наносит 3 ед. урона выбранной цели. Возвращает в руку двух ваших существ, погибших в этом матче. Тьма x2 | Конторский бес Демон x2 | Малый Плавник Мурлок x2 | Песенный гомункул Сплешка: 2 хода. Провокация. Демон x2 | Продавец шитов Боевой клич наносит 1 ед. урона существу. Оно получает «Божественный щит». x2 | Экспурсовод Боевой клич: ваша следующая сила героя стоит (0). x2 |
| Уста запереворуженца x2 | Зараженный служитель Оба героя получают на 1 ед. больше урона от любого источника. x2 | Культурный жнец Боевой клич: ваше существо получает +2 к здоровью. x2 | Неофитка культа Боевой клич: заклинание противника на следующем ходу стоит на (1) больше. x2 | Низкопосевший мужик Боевой клич: находящиеся по обе стороны существа получают +1/+1. x2 | Сумеречный обманщик Боевой клич: если любой герой получает урон на этом ходу, вы берете заклинание Тьмы. x2 |
| Мунга запереворуженца Боевой клич: вы меняетесь картами в руке в колоде с противником до вашего следующего хода. x2 | Запойная чаша сьини В конце вашего хода вы берете карты до тех пор, пока у вас в руке их не будет 3. x2 | Странствующий врандос Можно обменять. Боевой клич получает +1/+1 за каждое другое существо под вашим контролем. x2 | Лесопильщик гор-бандитов После того как вы разыгрываете существо, оно погибает, и вы получаете бездари 4/4. x2 | Епископ Тьмы-бегунья Начало матча: если все заклинания в вашей колоде относятся к Тьме, вы получаете бездари 4/4. x2 | |

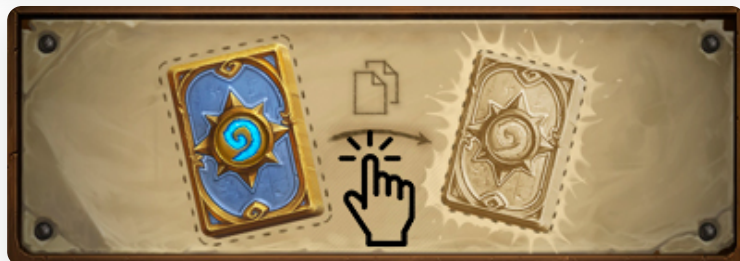
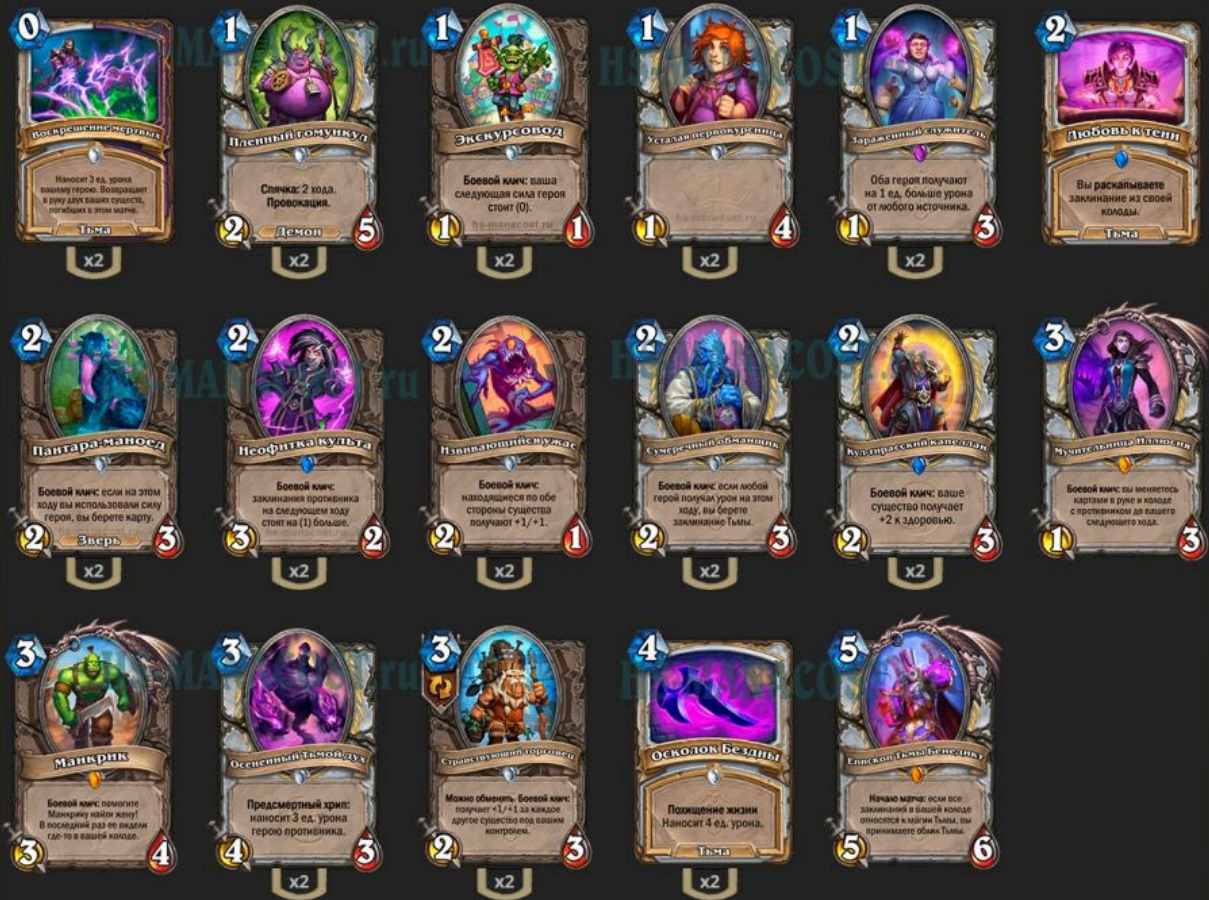


- **Убраны:** Ваятель големов Казакус, Пантара-маноед, Любовь к тени, Манкрик, Надзиратель Драконьей Пасти, x1 Кул-тирасский Капеллан
- **Добавлены:** Дисциплинатор Гандлинг, Запойная читательница, Малый Плавник, Конторский бес, Продавец щитов

Сборка популярна на турнирах и в топе Легенды. У нее больше потенциала в мидгейме — с хорошим заходом Шадоу Жрец с Гандлингом показывает себя намного лучше. Но есть и обратная сторона: если карты заходят не вовремя и в плохом порядке, этот Шадоу Жрец будет слабее других.

Шадоу Жрец от Luker

Шадоу Жрец от Luker

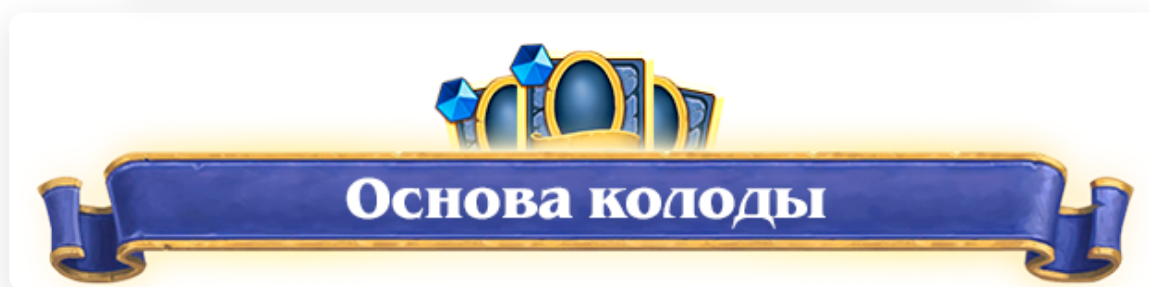
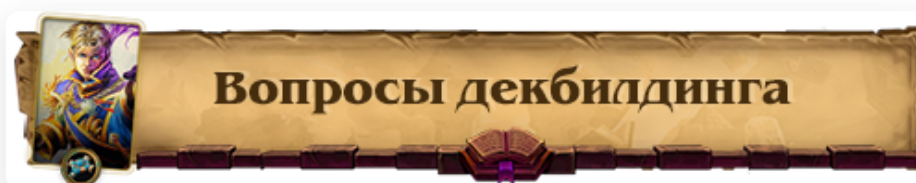


- **Убраны:** Ваятель големов Казакус, Надзиратель Драконьей Пасти, x1 Любовь к тени
- **Добавлены:** Осколок Бездны, Осенённый Тьмой дух

Сборка чуть лучше в нанесении взрывного урона даже без контроля стола из-за карт за 3-4 маны. Но она хуже цепляется за стол, так что матч-апы с Паладинами, Охотниками и другими Жрецами станут хуже. Но будет проще в матч-апах с Чернокнижниками и Магами.

Только одна копия Любви к тени делает хуже синергии с Манкриком.

[к оглавлению](#)



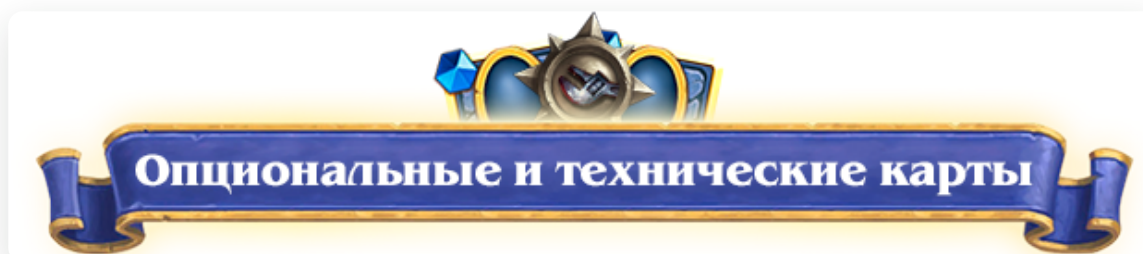
Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. У Шадоу Жреца в основе 22 карты — это самые сильные существа за 1-3 маны и ключевой элемент - [Епископ Тьмы Бенедикт](#).

Основа колоды - Шадоу Жрец



Оставшиеся карты, которые дополняют основу колоды, незначительно меняют приоритеты и силу архетипа. Чаще всего это вспомогательные инструменты: дополнительные взрывной урон или способы зацепиться за стол пораньше.

Важно дополнить основу одной из двух ключевых комбинаций. Первая — Манкрик и Любовь к тени, а вторая — Дисциплинатор Гандлинг и синергии с ним.



Популярные технические карты



Манкрик + **Любовь к тени** — мощная и классическая комбинация, которая попадает во все сборки за исключением версий с **Дисциплинатором Гандлингом**. Карты хорошо работают друг с другом, а их заход в руку часто значит победу.

Дисциплинатор Гандлинг + **Конторский бес** + **Малый Плавник** + **Запойная читательница** — карты всегда берут вместе, потому что они отлично работают друг с другом. Из-за существ за 0 маны Жрец быстро опустошает свою руку, а **Запойная читательница** компенсирует этот недостаток. Отлично работают комбинации **Дисциплинатора Гандлинга** и дешевых существ.

Продавец щитов — неплохой первый дроп для выгодных разменов и игры вокруг AoE эффектов. Можно добивать вражеских существ. **Продавец щитов** полезнее в темповых поединках.

Пантара-маноед — неплохая карта для сборок без **Запойной читательницей**. Но **Пантару-маноеда** порой убирают из колод ради опций интереснее.

Извивающийся ужас — помогает Жрецу лучше играть от стола и сноуболлить раннее преимущество. Это особенно полезно в темповых матч-апах, но бесполезно и против квест колод, которые редко чистят стол на 1-2 маны. Существо ничего не делает, если на половине стола Жреца уже нет существ, которые могли бы атаковать.

Кул-тирасский капеллан — еще одна сноуболльная карта, которая хороша только в начале и только в случае, если у Жреца есть контроль над столом.

Защитная мантия — техническая карта для борьбы с Магами, которая может быть излишней для Жреца. Он и без **Защитной мантии** хорошо играет против Мага, да и она не так хороша в руках этого класса, как в руках Паладина с Приговором и просто более опасными существами. Стоит брать только в случае, если Магов в мете очень много.

Мучительница Иллюсия — мощная и гибкая карта, которую рекомендуется взять всем игрокам, если легендарка есть в коллекции. Жрец часто или теряет стол, или остается без ценных карт в руке к 5-6 ходам — это идеальное время для розыгрыша

Мучительницы Иллюсии в любом поединке. Даже если вы не украдете у оппонента что-то очень ценное, вы на ход отдадите ему вашу бесполезную руку, с которой оппонент не сделает ничего хорошего.

Осенённый Тьмой дух — гарантированный источник 3 единиц урона, который также хочется убрать со стола до того, как существо атакует. Неплохо показывает себя даже в случае, если Жрец уже потерял контроль над столом, что особенно актуально в матчапах с квест колодами.

Странствующий торговец — карта раскрывает себя только в случае, если у Жреца есть хоть какое-то раннее преимущество. **Странствующий торговец** неплохо покажет себя в медленных матчапах, если Жрец играет больше опциональных существ за 1-2 маны.

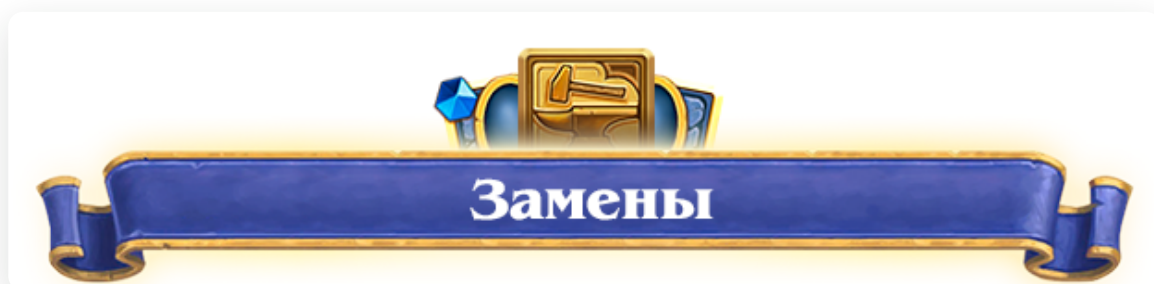
Ваятель големов Казакус — гибкая и многофункциональная карта, которая может пригодиться во многих поединках. **Ваятель големов Казакус** не всегда темповый и быстрый, так что обычно он раскрывает себя в случае, если Жрец удачно начинает поединок.

Осколок Бездны — одно из немногочисленных заклинаний в сборке — их не должно быть много, чтобы не портить пул раскопки Любви к тени. **Осколок Бездны** особенно хорош в зеркальных поединках и против медленных колод.

Торговка ножами — еще один источник большого количества взрывного урона, который особенно полезен в медленных матчапах и уже после того, как Жрец потерял контроль стола.

Менее популярные опциональные карты: Эльфийская лучница, Бесстрашный посвященный, Ожившая метла, Реликварий душ, Телепатка, Нагруженный мул, Серена Кровавое Перо, Ментальный демон, Ядовитый скорпид и другие.

[к оглавлению](#)



Шадоу Жрец — и так недорогая колода, поэтому сделать ее значительно дешевле довольно сложно и не всегда нужно. Далее о том, как можно заменить дорогостоящие карты, если это возможно в принципе.



Епископ Тьмы Бенедикт — основополагающая легендарка, благодаря которой Шадоу Жрец в принципе существует. Заменить нельзя.



Зараженный служитель — обязательный эпик, который часто станет ключевым источником взрывного урона по оппоненту. Крафтите в двух экземплярах, если хотите играть Шадоу Жрецом.



Манкрик — есть бесплатно в коллекции любого игрока, кто открыл хотя бы один комплект карт Закаленных Степами или играл в этом дополнении.



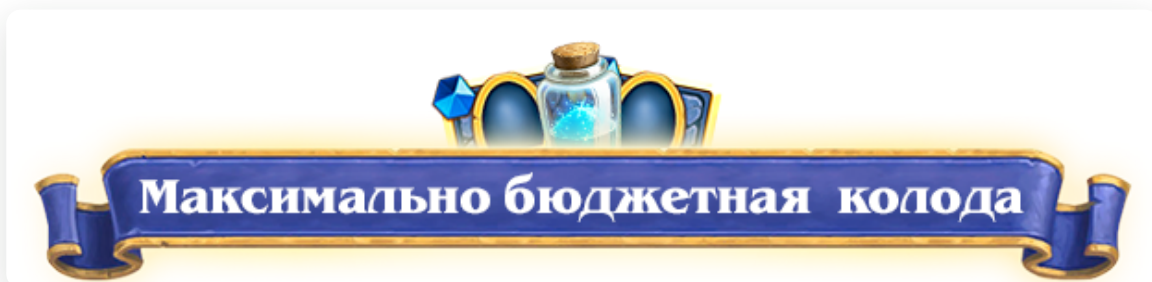
Мучительница Иллюсия — крафтить необязательно, хотя это самая сильная необязательная легендарка для Шадоу Жреца. Прямых замен нет, так что берите любую другую опциональную карту из списка, например, *Торговку ножами*, *Осколок Бездны* и т.д.



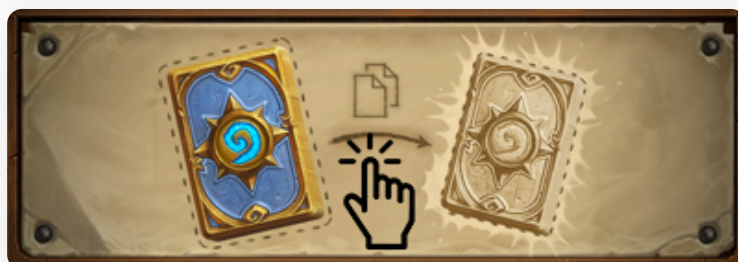
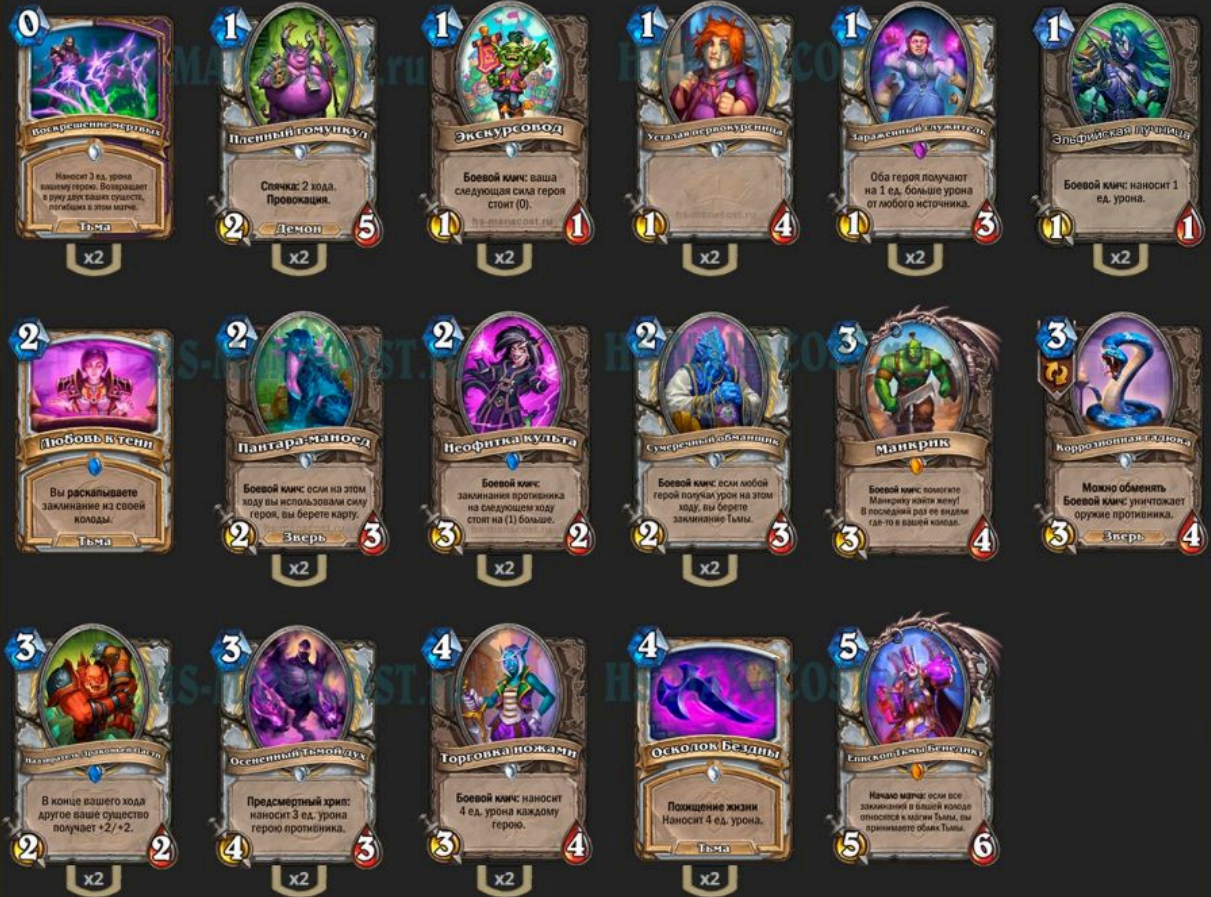
Ваятель големов Казакус — необязательная легендарка, без которой Шадоу Жрец может легко обойтись. Вместо него берите *Торговку ножами*, *Осколок Бездны*, *Осеннего Тьмой духа* или другие опциональные карты на ваш выбор.



Дисциплинатор Гандлинг — необязательная легендарка, но без нее из колоды стоит исключить и все синергии, то есть существ за 0 маны. Вместо берите *Манкрика* + *Любовь к тени*.

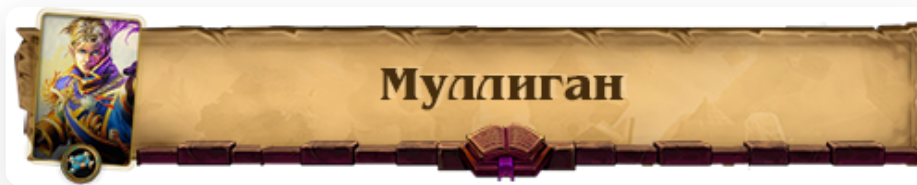


Шадоу Жрец от Zetalot



Сложно собрать Шадоу Жреца дешевле, чем это сделал Zetalot. Тут только две дорогостоящие карты — **Епископ Тьмы Бенедикт** и **Зараженный служитель**, без которых Шадоу Жрец не может обойтись.

[к оглавлению](#)



Муллиган Шадоу Жреца — один из самых простых в игре. Иными словами, сформулируем правила так: оставляйте первые дропы, **Манкрика** и **Дисциплинатора Гандлинга**. Хотя, если углубиться в вопрос, появляются нюансы и исключения. О них далее.



- Всегда оставляйте **Зараженного служителя** в любом количестве
- Всегда оставляйте **Пленного гомункула**, за исключением матч-апа с Магом. Вторую копию скидывайте.
- Всегда оставляйте **Усталую первокурсницу**. Вторую копию стоит оставлять только в случае, если в руке есть хорошие баффы характеристик.
- Всегда оставляйте **Манкрика**
- Всегда оставляйте **Дисциплинатора Гандлинга** за исключением матч-апа с Чернокнижником.
- **Экскурсовод** полезен во всех поединках, за исключением Охотника на демонов. Всегда оставляйте только одну копию.
- Если вы уверены, что ваши первые дропы продержатся на столе до 2-3 маны, оставляйте **Извивающийся ужас** или **Надзирателя Драконьей Пасти**. Если

есть хоть какие-то сомнения, что вы не сможете быстро реализовать эти карты, сбрасывайте их из руки.



Редко на муллигане нужны **Неофитка культа** и **другие карты**.



- **Охотник на демонов:** Зараженный служитель, Пленный гомункул, Усталая первокурсница, Манкрик, Дисциплинатор Гандлинг. С очень хорошей рукой — Извивающийся ужас, Надзиратель Драконьей Пасти, Мучительница Иллюсия, Неофитка культа.
- Воин:** Зараженный служитель, Пленный гомункул, Усталая первокурсница, Экскурсовод, Манкрик, Дисциплинатор Гандлинг. С очень хорошей рукой — Надзиратель Драконьей Пасти.
- Паладин:** Зараженный служитель, Пленный гомункул, Усталая первокурсница, Экскурсовод, Манкрик, Дисциплинатор Гандлинг.
- Охотник:** Зараженный служитель, Пленный гомункул, Усталая первокурсница, Экскурсовод, Манкрик, Дисциплинатор Гандлинг. С очень хорошей рукой — Надзиратель Драконьей Пасти.
- Друид:** Зараженный служитель, Пленный гомункул, Усталая первокурсница, Экскурсовод, Манкрик, Дисциплинатор Гандлинг. С хорошей рукой — Мучительница Иллюсия, Неофитка культа, Надзиратель Драконьей Пасти.
- Разбойник:** Зараженный служитель, Пленный гомункул, Усталая первокурсница, Экскурсовод, Манкрик, Дисциплинатор Гандлинг. С хорошей рукой — Извивающийся ужас, Сумеречный обманщик.
- Шаман:** Зараженный служитель, Пленный гомункул, Усталая первокурсница, Экскурсовод, Манкрик, Дисциплинатор Гандлинг. С очень хорошей рукой — Извивающийся ужас, Неофитка культа.
- Маг:** Зараженный служитель, Усталая первокурсница, Экскурсовод, Манкрик, Дисциплинатор Гандлинг. С хорошей рукой — Неофитка культа.

Жрец: Зараженный служитель, Пленный гомункул, Усталая первокурсница, Экскурсовод, Манкрик, Дисциплинатор Гандлинг. С хорошей рукой — Надзиратель Драконьей Пасти.

Чернокнижник: Зараженный служитель, Пленный гомункул, Усталая первокурсница, Экскурсовод, Манкрик. С очень хорошей рукой — Извивающийся ужас, Неофитка культа.

[к оглавлению](#)



Основы геймплея

- Шадоу Жрец — простая в геймплее сверхагрессивная колода, которая полагается на раннюю доминацию стола, взрывной урон и силу героя. Все эти источники наносят достаточное количество взрывного урона.

Во многих ситуациях **главный принцип геймплея:** ставьте на стол как можно больше характеристик и бейте всем, чем можно, по герою противника. Конечно же, на деле всё не так просто, хотя и близко к правде.

Иногда Шадоу Жрец все-таки должен размениваться: как в быстрых, так и в медленных матч-апах. Потребуется и другие важные навыки, например, игра с кладбищем существ, знание матч-апов и колоды оппонента, умение планировать исходящий урон наперед и готовить летал и т.д. Обо всем этом мы поговорим ниже.

Сейчас же о самых важных базовых элементах геймплея.

В начале партии Шадоу Жрец всеми силами цепляется за стол и старается **сгенерировать как можно больше характеристик**. В этом помогают существа за 1-2 маны, которые могут конкурировать по характеристикам и раннему давлению с другими сверхагрессивными колодами вроде Фейс Ханта. Если со старта Жрец ведет

активную борьбу за стол, топовым первым дропом станет Экскурсовод, потому что позволит сыграть темповую силу героя бесплатно.

Многие сборки Шадоу Жреца обращаются к ранним баффам характеристик. [Извивающийся ужас](#), Кул-тирасский капеллан и [Надзиратель Драконьей Пасти](#) позволят засноуболлить раннее преимущество, то есть нарастить его с минимального к значимому. То же делает и [Странствующий торговец](#). Для реализации существ-баффов нужно, конечно же, уже иметь хоть какое-то преимущество в контроле стола над оппонентом — это не серьезная проблема в текущей мете.

Силу героя со старта играют редко: куда важнее поставить максимум угроз и характеристик на стол. Бывают ситуации, когда лучший способ сделать это — использовать силу героя, особенно под баффом [Экскурсовода](#). Но чаще всего со старта Жрец тратит всю ману на розыгрыш существ, а сила героя подключается уже к 4-5 ходам и далее до конца партии.



- Колода Шадоу Жреца специально построена так, чтобы в ней был **минимум заклинаний**. В топовой сборке от Meati их только два — [Любовь к тени](#) и [Воскрешение мертвых](#). Во многие колоды добавляют [Осколок Бездны](#).

Небольшое количество заклинаний важно из-за [Манкрика](#). Жрец должен со 100% вероятностью раскапывать Жену [Манкрика](#) из колоды, используя [Любовь к тени](#). Во многом из-за [Манкрика](#) [Любовь к тени](#) и используется Шадоу Жрецом в принципе. 3/7 угроза, которая тут же бьет по герою противника, делает очень многое для сверхагрессивной стратегии. Тем же пользуется и [Фейс Хант](#), но Жрец реализует [Манкрика](#) куда удачнее и стабильнее.

Не так плохо и [Воскрешение мертвых](#). Его тоже можно раскапывать с помощью [Любви к тени](#) или играть просто при заходе. Дополнительные ресурсы помогают Жрецу закончить партию вовремя. [Воскрешение мертвых](#) может создать необычные игровые ситуации, если вы вернете в руку дополнительные копии [Зараженного служителя](#), [Мучительницы Иллюсии](#), [Ваятеля големов Казакуса](#), [Манкрика](#) и т.д. В этих ситуациях Шадоу Жрец может играть медленнее и даже переигрывать оппонента по выгоде.

Главный финишер колоды — [Зараженный служитель](#). Этот первый дроп не выглядит угрожающе с первого взгляда, но на деле он часто становится ключевым источником победы. Жрец быстро спамит стол мелкими угрозами в начале партии — помешать ему в этом трудно. Но мелкие угрозы сами по себе не наносят существенный урон по герою противника, особенно без захода бафферов характеристик. Тут на помощь и приходит [Зараженный служитель](#), которая в сумме добавляет массу взрывного урона — не только от существ, но и от силы героя Жреца.

Шадоу Жрец быстро истощает ресурсы в своей руке. У колоды **почти нет источников добора**: только Пантара-маноед, Сумеречный обманщик и отчасти Воскрешение мертвых. Даже с заходом этих карт Андуин все равно не реализует основную часть своей колоды в любом поединке. Это самая агрессивная и не жадная колода в мете, которая редко играет дольше 6-7 ходов. Даже Фейс Ханты или Агро Разбойники могут затянуть партию с нужным заходом, у Жреца же это получается намного реже. Это значит, что затягивать партию и завязнуть в разменах вы не сможете — играйте агрессивно и темпово. Иногда нужно даже рисковать, оставляя на столе опасные угрозы оппонента, в надежде на то, что он не найдет с ними летальный урон или массу исцеления.

[к оглавлению](#)



Тонкости геймплея

Выше мы говорили о базовых вещах: как устроена колода, ее основной подход к игре и план на победу. Далее о не всегда очевидных элементах геймплея Шадоу Жреца, которые помогут лучше освоить архетип и максимизируют процент побед.

-  **Размены необходимы. Иногда**

Шадоу Жрец играет в сверхагрессивном стиле. Это значит, что в большинстве ситуаций, если вы решаете, разменяться ли существом или атаковать по герою противника, правильный ответ — бить по герою.

Но это справедливо не во всех ситуациях. Иногда один источник урона по герою противника можно потратить на размен. Это поможет и защититься от контр-летала оппонента, и помешать ему реализовать свой способ победы, восстановить много здоровья и т.д. Такие ситуации встречаются нечасто. Ваша задача — находить их и жертвовать частью урона по герою. Это не так страшно, если вы уже готовите летальный урон и знаете, что нанесете его в любом случае на следующий ход, так что чем-то можно и пожертвовать.

Размены важны в темповых матч-апах: против Паладинов, Фейс Хантов и в зеркальных поединках. На начальных этапах игры Шадоу Жрец в принципе может бить только по существам, а к агрессии переходить уже к 4-5 ходам — обычно после реализации

бафферов, выходу замедляющей оппонента провокации или захвату стола. Отличный повод перейти в наступление — [Зараженный служитель](#). Этот первый дроп поможет нанести много урона и компенсировать недостаток урона со старта.

В первую очередь разменивайтесь с помощью силы героя. Чтобы не потерять в темпе, в идеале баффать ее [Экскурсоводом](#). Затем разменивайтесь или незначительными мелкими целями, или выгодно, то есть так, чтобы ваше существо не погибло при атаке. Размены 1 к 1 Жрец чаще всего не совершает, особенно в начале партии.


-  **Игра с кладбищем существ**

Кладбище существ — место, куда попадают все существа, которые умерли в течение партии на вашей половине стола. Важно, чтобы они именно умерли. Эффекты возвращения в руку, превращения и подобные не отправляют существ на кладбище.

[Воскрешение мертвых](#) — заклинание, которое работает с кладбищем существ. Его нельзя сыграть, если ни одна угроза еще не попала на кладбище. Если там только одно существо, вы и в руку вернете только его, что далеко не всегда хороший результат.

Чем меньше существ на кладбище, тем предсказуемее [Воскрешение мертвых](#). В идеале Жрец хочет играть это заклинание так, чтобы вернуть в руку топовые угрозы для конкретных матч-апа и ситуации. В темповых поединках полезны [Экскурсовод](#), а в медленных — бафферы характеристик, [Манкрик](#), [Мучительница Иллюсия](#) и даже [Ваятель големов Казакус](#).

Иногда вы можете специально разменяться с угрозой противника ценным существом, которое хотите тут же вернуть в руку [Воскрешением мертвых](#). Иногда нужно просто полагаться на удачу. В любом случае внимание к тому, что умерло на вашей половине стола, важно в любой партии, если вы хотите максимизировать ваш винрейт и эффективность Шадоу Жреца.

-  **Правильная реализация Зараженного служителя**

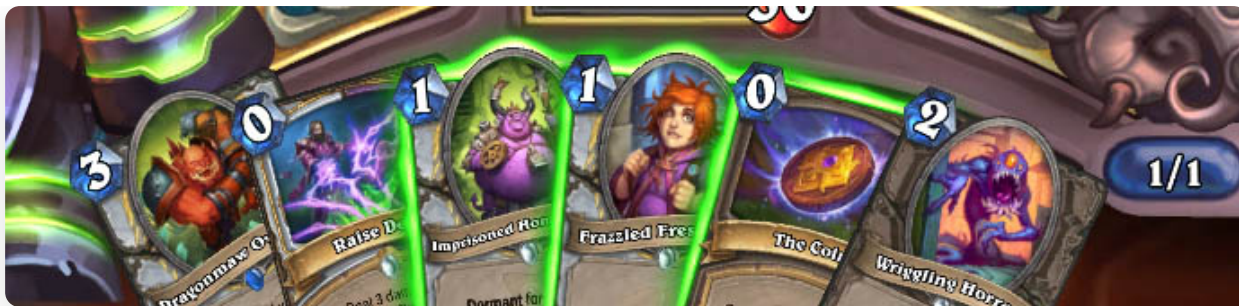
[Зараженный служитель](#) — одна из ключевых угроз Шадоу Жреца с большим потенциалом. Но это не значит, что ее нельзя играть в темп. Если у вас нет другого первого дропа, играйте [Зараженного служителя](#) в большинстве ситуаций — разве что вы не обыгрываете АоЕ.

Но предпочитайте другие первые дропы в начале, потому что [Зараженный служитель](#) становится намного эффективнее к концу партии. Его ставят перед атаками существ и розыгрышем силы героя, чтобы нанести летальный или близкий к летальному урон.

-  **Как использовать Монетку**

Обычно Шадоу Жрец играет Монетку на первый или второй ход. Монетка на первый ход полезна в темповых матч-апах, потому что помогает сыграть два существа за 1 маны сразу же.

На второй ход Монетку играют, чтобы раньше выставить ключевые третьи дропы — лучше всех из них [Надзиратель Драконьей Пасти](#).



В редких случаях Жрец бережет Монетку до 3-4 и даже 5 маны. Обычно это происходит, если со старта пришла специфичная рука без двух первых дропов или без сильного существа за 3 маны.

- **0 доборе и планировании ходов**

Ключевые источники добора — **Пантара-маноед** и **Сумеречный обманщик**. Карты почти всегда играют с активными боевыми кличками. Боевой клич **Сумеречного обманщика** можно реализовать множеством способов: силой героя, простой атакой существа или **Воскрешением мертвых**. Иногда, чтобы активировать боевой клич этих вторых дропов, нужно оставить удешевленную **Экскурсоводом** силу героя на следующий ход. Не спешите сразу же играть бесплатную силу героя, если на следующий ход вы не используете ее снова.

- **Не показывайте игроку, какие карты есть в вашей руке**

У Шадоу Жреца есть несколько эффектов, которые добирают специфичные карты в руку: **Воскрешение мертвых**, **Сумеречный обманщик** и **Любовь к тени**. Часто противник будет точно знать, что именно вы получили, используя эти эффекты.

Чаще всего Жрец ничего с этим не может поделать, да и вашего внимания это не стоит. Но бывают и обратные ситуации. Например, вы взяли из колоды **Любовь к тени** с помощью **Сумеречного обманщика** в то время, пока в руке есть вторая копия **Любви к тени**. Играйте сначала ту копию заклинания, которую дал **Сумеречный обманщик**. Если сыграть наоборот, противник будет знать, что в вашей руке есть второе заклинание школы Тьмы. Информация с первого взгляда незначительная, но опытный игрок часто найдет ей применение и использует против вас.

- **Своевременная реализация Неофитки культа**

Важная карта для текущей меты во многом из-за матч-апа с Квест Магами. Хотя **Неофитка культа** пригодится и во многих других поединках. Играть этот второй дроп нужно с умом. Например, перед 4 кристаллами маны Мага, чтобы тот не смог использовать **Горячие скидки**. Другой вариант — сыграть **Неофитку культа** перед 5 маны Паладина, чтобы тот не использовал **Приговор**.

Иногда **Неофитку культа** нужно играть в темп в любой удобный момент, если нет альтернативного хода. Но если он есть, старайтесь играть **Неофитку культа** в качестве контр-карты против конкретных заклинаний, а не наобум.

-  **Как играть Мучительницу Иллюсию**

В отличие от Контроль Жрецов, Шадоу Жрецу реализовать эту легендарку намного проще. Используйте ее в любой момент, когда в руке не осталось хороших карт. Не страшно дать противнику свою руку, если в ней есть несколько существ за 1-2 маны, которые не окажут моментального влияния на стол.

Обычно Жрец избавляется от всех ценных карт к 4-6 маны. Это время станет идеальным для розыгрыша [Мучительницы Иллюсии](#) в большинстве матч-апов. Вам даже не нужно пытаться украсть что-то конкретное и в принципе играть карты оппонента, если они не наносят урон. Достаточно просто того, что оппонент не сможет реализовать свою руку один ход.

-  **0 Ваятеле големов Казакус**

[Ваятель големов Казакус](#) — необязательная карта для Шадоу Жреца, но интересная и многофункциональная.

Чаще всего создавать нужно голема за 1 маны, который принесет максимум темпа. Гolem за 5 может быть слишком медленным и тяжелым — особенно для контроля матч-апов, где Жрец уже планирует заканчивать партии к этому времени. Собрать голема за 5 можно в темповых поединках, если ситуация непростая, но время у вас все же есть. Так есть шансы вернуться в игру с помощью похищения жизни, заморозки, натиска или провокации.

Лучшие свойства второго шага — натиск, провокация и яд.

Лучший свойства третьего шага — бафф существ, заморозка существа и урон существу.

Подробнее о том, как работает [Ваятель големов Казакус](#), можно почитать [тут](#).

-  **Непобедимые оппоненты**

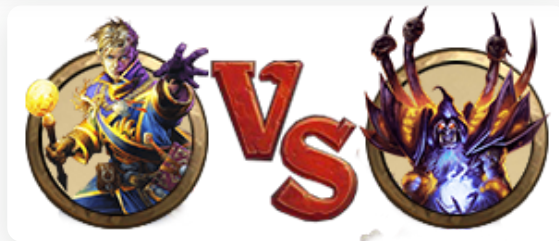
Геймплей Шадоу Жреца достаточно простой. Набравшись немного опыта, вы не должны допускать серьезных ошибок. Но даже при идеальном исполнении будут партии, в которых вы не сможете победить. Чаще всего это поединки с самыми трудными оппонентами — Хэндбафф Паладинами, Квест и Элем Шаманами.

Шансы есть даже в этих матч-апах, но обычно только с плохим заходом карт оппоненту, а также при оптимальном исполнении самого Жреца.

Проигрывая в этих матч-апах, не расстраивайтесь. Что-то поделаться с [Бродяжником из каналов](#) или раскаченным [Стражем катакомб](#) Жрец не в состоянии. Зато он может играючи побороть всех остальных участников ладдера.

О том, как Шадоу Жрец играет в отдельных матч-апах, читайте далее.

[к оглавлению](#)



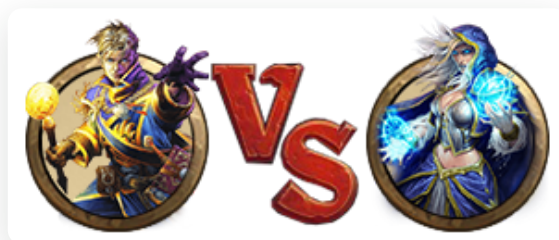
Квест Чернокнижник

- Выгодный поединок, хотя и далеко не такой простой, потому что Квест Локи играют много исцеляющих эффектов.

Действуйте агрессивно и быстро: пока Чернокнижник не накопил 4 маны на [Раздирание души](#). AoE эффект можно обыграть разными способами. Первый — [Неофитка культа](#). Второй — бафф божественного щита с [Продавца щитов](#). Третий — крупный [Странствующий торговец](#) или другая пробаффанная до больших характеристик угроза.

Если в руке достаточно ресурсов, можно сыграть чуть жаднее и не играть все угрозы под четвертый ход оппонента. Так вы сможете восстановить стол после [Раздирания души](#).

- Рано играйте Зараженного служителя — этот первый дроп увеличит урон, который Чернокнижник получает от своих карт и [Жизнеотвода](#). Постарайтесь вернуть Зараженного служителя в игру с помощью [Воскрешения мертвых](#), если это возможно.
- Обычно Квест Лок не успевает закончить квест в этом поединке: партия заканчивается раньше. Но даже с завершенным квестом у Жреца еще есть возможность закончить партию с помощью взрывного урона и оставшихся на столе угроз. Но оппонента не победить в случае, если тот нашел [Булочницу](#) и другие мощные источники исцеления.



Квест Маг

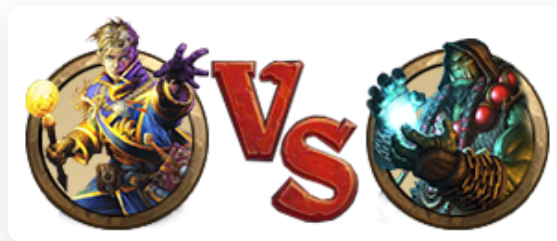
Лучший матч-ап для Шадоу Жреца в мете. Давите на Мага рано и генерируйте как можно больше угроз на начальных этапах. Помните про [Горячие скидки](#), которые Маг сыграет на 4 маны или на 3 маны с Монеткой. За ход до этого не играйте уязвимые для AoE угрозы, если они тут же не оказывают полезного эффекта. Старайтесь создать таких существ, которые переживут AoE эффект на 3 урона — в этом помогают бафферы,

Продавец щитов и Странствующий торговец. В идеальной ситуации за ход до АоЕ Мага сыграть Неофитку культа.

Постарайтесь сэкономить Зараженного служителя в руке до 4-5 ходов, чтобы по максимуму реализовать эффект этого первого дропа. Но ставьте его рано, если других существ в руке нет.

В мидгейме Мага можно легко добить оставшимися существами, силой героя и другими источниками взрывного урона. Сам Маг часто потратит большинство своих ресурсов для обороны, так что убить вас за один ход не сможет. Обычно Джайна даже не успевает сыграть финальную награду за квест, но даже если и успевает, этого недостаточно для победы.

Многое сделает Мучительница Иллюсия. Ее можно играть в любой момент партии: не обязательно красть Варден Луч Рассвета или последние заклинания для выполнения цепочки заданий. Не страшно, если вы не сможете сыграть ни одну карту Мага: самое важное, что тот пропустит ход с бесполезной рукой Жреца.

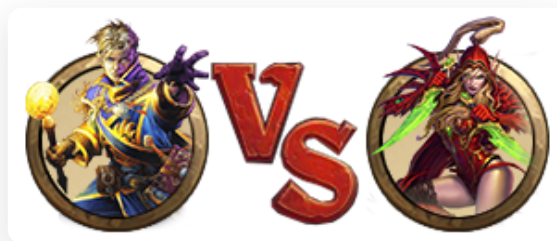


Квест и Элем Шаманы

Квест Шаманы и Элем Шаманы — очень сложные оппоненты во многом из-за Бродяжника из каналов. Даже 6 здоровья могут стать решающими в этих поединках, а поделаться что-то с этим Жрец почти не в состоянии.

Надежду в этих матч-апах дают вовремя сыгранные Неофитка культа и Мучительница Иллюсия. Старайтесь играть эти карты в ходы, когда Шаман не перегружен.

Обыграть АоЕ зачистки Квест Шамана или угрозы с натиском Элем Шамана вы не сможете. Попросто надейтесь на то, что оппонент не нашел идеальные защитные карты, а также на удачный заход в свою руку.



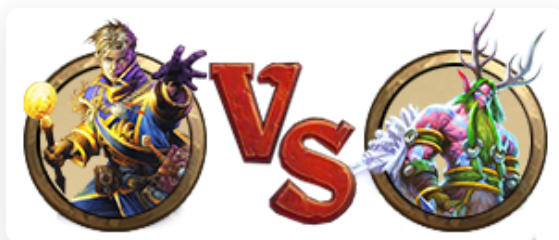
Гаррота Миракл Разбойник

Противник рассчитывает на встречу с квест колодами, а сверхагрессию не очень любит. Но недооценивать Разбойника не стоит, особенно если вы встретили опытного игрока.

Валира может долго играть от обороны — защитных карт у нее достаточно. Задача Жреца — сгенерировать достаточное количество угроз, чтобы истощить руку

противника. Как только у Разбойника закончатся карты, обороняться он не сможет. Тогда вы сможете добить оппонента даже мелкими угрозами и силой героя.

Рассчитывайте на то, что Разбойник не найдет мощные комбинации со **Связным**. Если видите это существо на столе, моментально убивайте. Со всеми другими угрозами можно не размениваться.



Таунт Агро Дрийд

Трудный матч-ап, в котором нужно действовать темпово и навязывать размены. Старайтесь захватить стол рано, убирайте всех существ с половины противника — желательно силой героя или выгодными разменами.

Шансы на победу не такие высокие, так что не расстраивайтесь при поражении. Дрийд создан для того, чтобы быстро захватывать стол мелкими угрозами — с этим без АоЕ эффектов справиться очень сложно.



Фейс Охотник

- Выгодный поединок, который во многом зависит от 1-3 ходов. Преимущество будет у того, кто начал поединок без Монетки — за этим игроком будет право первого хода и возможность диктовать размены. Как и в других быстрых матч-апах, размены со старта необходимы. Жрец не может игнорировать ранние угрозы Охотника, пусть даже незначительные. Совершать выгодные размены просто: у существ Жреца много здоровья, как и бафферов характеристик.

Перейти в наступление можно к 3-4 ходам — обычно к этому времени темповые угрозы у Охотника в руке заканчиваются, и он начинает отбиваться заклинаниями или ставить медленные угрозы вроде **Погонщицы Песни Войны** или **Пленного сквернозуба**. Все это явные знаки для перехода в наступление.

Не бойтесь играть Зараженного служителя, пусть Охотник тоже может воспользоваться эффектом этой карты. У Шадоу Жреца больше источников мелкого урона, так что выгоды вы от этой угрозы должны извлечь больше.

Если инициативу не получилось захватить рано, вернуться в партию будет уже сложно. Помогут рано реализованные Жена **Манкрика**, **Ваятель големов Казакус**, **Дисциплинатор Гандлинг** и **Мучительница Иллюсия**.



Хэндбафф и Секрет Паладины

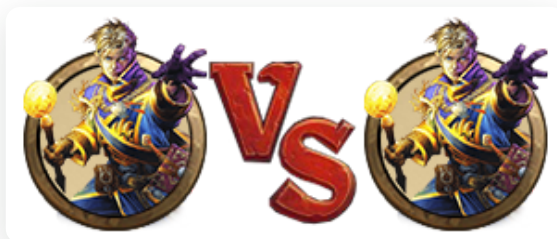
- Напряженный поединок, хотя и не безнадежный. В начале партии разменивайтесь и боритесь за стол. Часто Жрец со старта может играть первым номером и выгодно размениваться с ранними угрозами Паладина. Переходить в наступление обычно стоит к 4-5 маны. В это время Паладин начнет играть слишком тяжелые угрозы, с которыми вы не сможете разменяться.

Надежда Жреца — продавить оппонента до того, как тот сыграет провокации или — еще хуже — пробаффанного [Стража катакомб](#). С выходом последнего Жрец уже вряд ли сможет победить — урона не хватит.

Спасти могут вовремя разыгранные [Мучительница Иллюсия](#) и [Зараженный служитель](#) — пара очень важных карт в матч-апе. Также интересен [Ваятель големов Казакус](#): ищите заморозку существ и яд — оба свойства могут принести победу в партии.

[Неофитку культа](#) играйте перед вторым или пятым ходами оппонента, чтобы заблокировать [Длань А'дала](#) и [Приговор](#).

- Если встретили Секрет Паладина, обыгрывайте [О мой Йогг](#) только [Воскрешением мертвых](#). Если его нет в руке, не играйте заклинания вовсе. Легко обыграть и [Скачущего спасителя](#) — секрет можно не активировать до конца партии или до мощных ходов с [Дисциплинатором Гандлингом](#).



Шадоу Жрец

Как и матч-ап с [Фейс Хантом](#), этот во многом зависит от первых ходов, права диктовать размены и контроля стола. Кто захватит игровое поле к 3-4 ходам, тот и выйдет победителем в противостоянии. Многие сделают бафферы характеристик и [Экскурсовод](#).

Если в руке есть [Мучительница Иллюсия](#), реализовать ее будет сложно, потому что рука оппонента часто будет ничуть не лучше, чем ваша. Старайтесь как можно быстрее отдать все сильные карты перед розыгрышем [Мучительницы Иллюсии](#). Перед розыгрышем Иллюсии в руке можно оставить [Пленного гомункула](#), [Воскрешение мертвых](#), [Неофитку культа](#) и другие слабые в зеркальном поединке карты.



-

Квест Охотник на демонов

Действуйте быстро и максимально агрессивно. Играть от AoE способностей и точечных ремувалов в матч-апе нет смысла: они или слишком слабые сами по себе, или слишком сильные в комбинации с уроном от заклинаний. А у некоторых Квест ДХ в принципе не будет AoE зачисток.

Многое делает [Неофитка культа](#): ее можно использовать в любой момент, начиная с 3 маны. По возможности возвращайте ее [Воскрешением мертвых](#).

Еще одна ключевая карта в матч-апе — [Мучительница Иллюсия](#). Вы часто сможете даже потратить какие-то карты оппонента, если сыграете легендарку на 4-5 маны. В первую очередь избавляйтесь от источников урона и исцеления. Карты на добор лучше не играть. [Мучительницу Иллюсию](#) также можно вернуть в свою руку [Воскрешением мертвых](#). В этом случае Шадоу Жрец может даже лишить Охотника на демонов способа победы, а после уже добить существами.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

[к оглавлению](#)