Жрец против Воина.

Для жреца, как и для любого, кто носит ткань, бой с Воином – вещи довольно сложная. Основная опасность – угроза быстрой смерти при контакте с противником. Все усилия жреца в этом поединке должны быть направлены на сохранение дистанции. Воин может приблизиться к вам моментально, постарайтесь сразу защитить себя максимально, часто работает стратегия «Слияние с Тьмой» для жреца Тьмы или усиленный щит для жреца Дисциплины. Светлый жрец в поединке с Воином может успешно лечить себя ХоТом, в самом начале боя имеет смысл воспользоваться Оберегающим Духом – это даст вам несколько лишних секунд времени, пока Воин сообразит, что вы временно бессмертны. Для Воина основной стратегией будет убить вас максимально быстро, поэтому в первые секунды ваша задача – выжить. Можете, однако, сразу обвешать противника Болью и Чумой (ШП), тогда к моменту, когда у Воина закончится фантазия, его здоровье существенно сократится. Помните, что вы – хиллер, даже если находитесь в Облике. В крайнем случае вы можете воспользоваться лечащими заклинаниями, Воина хватит ненадолго, правда, опытный воин будет сбивать все ваши попытки постановить здоровье. Будьте готовы к этому, используйте Щиты и моментальные ХоТы. При первой возможности используйте страх, чтобы выиграть время, когда противник убежит достаточно далеко, не позволяйте ему приблизиться Пыткой Разума, которая замедляет передвижение.
Жрец против Друида.

Рассмотрю два варианта: совух и кошка.

Стратегия боя с совухом похожа на бой с чернокнижником колдуном или магом, однако, есть и существенные отличия. Приближаться к вам совух не станет, скорее, наоборот, попытается наложить ДоТы и отойти на достаточно расстояние, чтобы вы не смогли его достать своими заклятьями. При этом друид может наложить «Корни», которые привяжут вас к земле. В этом бою основное преимущество жреца в том, что он может снимать с себя ДоТы друида, а основной урон совух наносит именно проклятьями. Снимайте с себя лунное проклятье и, когда птичка подойдет чтобы наложить его повторно – вешайте собственные ДоТы (шп) или бейте максимально быстрыми заклинаниями (дисциплина), возможно, используя зелья или тринк. Друид не сможет снять с себя ваши проклятья. Разумеется, я не беру в расчет наличие у него соответствующего аксессуара.

Бой с кошкой напоминает бой с разбойником – не подпускайте к себе врага, используя страх и Пытку Разума, постоянно обновляйте Щиты и держите на противнике ДоТы, поскольку, скорее всего, все прочие заклинания (не инстант) будут сбиты. Кошка, чтобы вылечить себя от критичного для жизни урона, перекинется в исходную форму друида, в этом виде он более уязвим, попытайтесь сбить попытку лечения страхом или, к примеру, расовой способностью кровавых эльфов.
Жрец против Мага.

Бой, по сути, сводится к тому, кто быстрее. Подходить к вам магу не нужно, он будет бить на расстоянии, страх не поможет. Основной урон вы будете получать спустя несколько (примерно десять) секунд после начала атаки. В этот момент используйте Оберегающий Дух, Щит, Слияние с Тьмой. Маг не может лечить себя, поэтому держите в голове 1-2 попытки восстановить здоровье, после которых смерть противника будет неизбежна. Маг может заключить себя в глыбу, но вам это на руку – потратьте это время на восстановление манны и здоровья. Маг может превратить вас в овцу (или пингвина) – с этим вы ничего поделать не сможете, имейте это ввиду и используйте аксессуар на снятие вредоносных эффектов, либо воспользуйтесь Слиянием с Тьмой, максимально приблизьтесь к магу, используйте страх, а затем бейте всем чем можно (^\_^)
Жрец против Охотника.

Бой с охотником осложняется его питомцем. Сам по себе, по принципу ведения боя, охотник похож на мага – урон также будет нарастающим, все обойдется без овец, зато со станами. Но его кошкаобезьянкараптор способны полностью вывести вас из боя. Постоянно держите их в страхе, не позволяя ударить себя. Убивайте не пета, а хозяина, помните, что своего питомца охотник легко может воскресить, пусть даже один раз – вам хватит, уж поверьте.
Жрец против Паладина.

Паладин – особое слово в пвп. В случае со жрецом все обстоит довольно печально, однако, при известной доле везения вы сможете одержать верх и над паладином. Урон будет равномерным и почти все время очень высоким. Когда использовать «одноразовые» скиллы типа Слияния с Тьмой – черт его знает. Постарайтесь сделать это одновременно с баблом паладина. Впрочем, он и без этой защиты довольно крепкий парень. Вешайте ДоТы, пытайтесь напугать (разумеется, не во время бабла), не давайте подойти к вам сразу, используя Пытку Разума. Паладин может использовать ауру, которая защитит его от Темных заклинаний, и тогда ШП придется совсем уж несладко. Талант убивать паладина приходит с опытом, хотя… далеко не все паладины по-настоящему хорошо знают все достоинства своего класса, и если вы видите, что перед вами – не асс, контрольте и используйте Щит, вовремя отбегая. Шансы всегда есть.
Жрец против Разбойника.

Выжить нужно в самом начале боя. Почти наверняка разбойник использует против вас замедляющий заклятья яд, поэтому будьте готовы к тому, что большая часть не инстант кастов будет сбита. Кроме того, угрозу представляет стан и невидимость противника. Вам в помощь страх и качественная мышка, при помощи которой вам предстоит долго (весь бой) перемещаться по полю, использовать ДоТы и пытку разума. Не стоит брезговать «вампирическими» дотами – пригодится и манна и, уж тем более, здоровье. Иногда бег осложняется тяжелейшей дилеммой – куда бежать, когда разбойник незаметен. Не заводите себя в угол, старайтесь использовать страх только когда противник наверняка рядом, иначе рискуете умереть во время отката.
Жрец против Рыцаря Смерти. Бой чем-то напоминает сражение с паладином. Море эмоций, взгляд разбегается («а куда тыкать?») и отсутствие результата. Плохо, что ДК может сбивать вам каст, моментально притягивать к себе, использовать ауру защиты от любой магии на 80. Хорошо, что при всем при этом ДК не обладает баблом паладина и, как правило, большой прямотой рук. Не в обиду хорошим ДК, очень часто этим классом играют те, кто не нашел себя в основном, и результат удручает. Если касты никто сбивать не собирается, а урон стабилен и приемлем, используйте тактику боя с разбойником, бег по полю. Плохой ДК втянется и неизбежно потеряет кучу урона. Хороший, однако, на подобную провокацию не купится, и просто перейдет временно на дальний бой или (альтернатива) отправит за вами пета, пока способность притянуть цель откатывается.
Жрец против Чернокнижника.

Разделим тактики на два варианта: колдун или разрушитель и демонолог.

В первом случае тактика похожа на бой с магом, но здесь вместо овцевания будет присутствовать постоянный страх. Наложите на себя бафф, и это спасет вас в 1 раз. Используйте трин, и это поможет во 2 раз. В третий, если вы, например, нежить, вы можете снять страх расовой способностью. Возможно, за это время вам удастся убить варлока. Хотя, также вероятно, что это удастся ему. В бою с аффли снимайте с себя проклятья – больше половины урона этой ветки наносится ДоТами, вы можете убить аффли-варлока, но его ДоТы убьют вас. С разрушителем все сложнее, поскольку урон будет серьезным с самого начала боя и до тех пор, пока у варлока не закончится манна. Убейте пета – он очень слаб, но под его бафом варлок наносит примерно на 30% больше урона. Если на это нет времени, контролируйте варлока страхом и убивайте собственными ДоТами. У чернокнижника есть способность защиты от темной магии, действует довольно долго, однако, работает по схеме «входящего урона», также как ваш щит. После получения критического для заклинания урона, щит спадет. Способность сопровождается почти той же анимацией, что ваша собственная защита от страха.

Во втором случае, с демонологом, тактика похожа на бой с охотником. Убивать стражника ужаса глупо и бессмысленно, варлок-демонолог может призывать демона очень быстро, убить нескольких вам уж точно никто не позволит. Бейте самого варлока, а зверя пугайте – варлок этой ветки обладает большим количеством хп, чем его коллеги по классу, однако, все равно носит ткань, поэтому убить его не слишком сложно.
Жрец против Шамана.

Тоже разделим тактику на две части: бой с элем-шаманом и бой с мили-шаманом.

Первый бой похож на бой с любым кастером. В отличие от боя с охотником или демонологом здесь имеет смысл сконцентрироваться на элементале, откат использования внушает определенную надежду. Помните, что теперь шаманы умеют делать лягушек из персонажей противника, а также не утратили способности погружать их в сон. По аналогии с защитой от страха варлока и овцеванием мага используйте весь доступный арсенал средств защиты. Шаманы кастуют долго, зато мощно – вы можете успеть наложить ДоТы и закрыть себя Щитом. Шаману проще отхилить себя, чем ШП, хотя лечение будет довольно слабым. Очень вероятно, что шаман поставит атакующий тотем – уничтожайте его.

Бой с мили-шаманом напоминает разбойника или кошку друида. Бег по полю, контроль и Пытка Разума – вот ваши основные «таланты». Не забывайте обновлять ДоТы, тогда постепенно у противника закончится манна, а затем – здоровье.
Жрец против Жреца.

Довольно тяжело дать конкретные рекомендации по этому бою. Вам известно, каким арсеналом заклинаний располагает противник, используйте свой собственный с умом. Контроль противника страхом, ДоТы (не забывайте снимать ДоТы противника с себя), Пытка Разума, все как всегда. Постарайтесь добиться урона, который заставит противника часто выходить из Облика, если речь идет о ШП, тогда манна закончится быстро.