

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Всё о том, как начать играть Жрецом

25.04.2017

Гайды

Гайды Экспедиции в Ун'Горо

Всё о том, как начать играть Жрецом



Эта статья - первая из цикла. Обращена она в первую очередь к новичкам, а также к тем, кто никогда не играл данным классом, давно хочет начать, но не знает с чего. Вы узнаете, как собрать первую базовую колоду, чем и как улучшить ее, какие карты создать в первую очередь, какие в последнюю. Вам также будет предложена масса вариантов бюджетных колод, то есть тех, что не требуют значительных затрат чародейной пыли и золота, однако всё равно являются крайне эффективными. После того как вы обзаведетесь первыми бюджетными колодами, развитие, конечно же, не остановится, как и данная статья. Вы прочтаете о том, как улучшить бюджетные колоды, какие эпические и легендарные карты создать первыми, следует ли покупать приключения, чтобы собрать уже лучшие на данный момент колоды.

Версия гайда 1.1 обновление 09 мая 2017

## Содержание:

- **1 - Базовые колоды Жреца**

- **2 - Бюджетные колоды Жреца**
- **3 - Вместо заключения**
- **4 - Оптимальные колоды Жреца**

Вся информация по так называемому декбилдингу будет снабжена и практическими советами по игре, которые помогут вам уверенно чувствовать себя в ладдере. Да, даже с базовыми и бюджетными колодами вы можете стабильно зарабатывать звезды в этом режиме игры до какого-то момента. Может быть, с базовой колодой будет трудно уже после двадцатого ранга, но, улучшив ее до бюджетной, вы, вполне вероятно, сможете претендовать даже и на десятый-пятый ранг, если, конечно, научитесь грамотно пилотировать вашей сборкой. А добавив в колоду и несколько ключевых эпических и легендарных карт, можно покуситься уже и на Легенду.



В первом выпуске речь пойдет о Жреце. Этот класс очень долго оставался в тени остальных, он никогда не становился сильнейшим в Hearthstone, никогда не обладал слишком сильной и даже несбалансированно сильной колодой. Впрочем, и сейчас это не так. Жрец – честный класс, немного обделенный хорошими картами базового и классического набора и слишком сильно зависящий от карт из дополнений и приключений. Именно это и делало крайне затруднительным создание бюджетных колод Жреца ранее в Году Кракена.

Теперь же многое изменилось. Пришел Год Мамонта, случилась ротация Стандартного режима, на фоне этих событий преобразился и Жрец. Сейчас чуть ли не единственный и первый за всю историю Hearthstone период, когда можно собрать по-настоящему сильные бюджетные колоды Жреца. Именно поэтому первый выпуск посвящен ему.



Путь любого игрока в Hearthstone начинается с первого уровня класса. Жрец на первом уровне уже достаточно силен относительно других классов в таком же положении. Ситуация станет еще лучше, когда вы достигните десятого уровня и получите все базовые карты класса.



В первую очередь следует обратить внимание на сильные базовые карты уже на первом уровне: **Слово силы: Щит**, **Клирик Североземья**, **Слово Тьмы: Боль** – с этой тройкой вы не расстанетесь практически никогда, какую бы колоду Жреца не выбрали. **Божественная кара**, может быть, не лучшая карта в вашей коллекции, однако в базовой колоде она смотрится отлично. В остальной базовой колоде Жреца для первого уровня героя состоит из лучших базовых же существ за свою стоимость.



К десятому уровню вы получите еще несколько сильных карт. Две из них, как и ранее, универсальны и пригодятся вам практически в любой колоде класса. Речь о **Слове Тьмы: Смерть** и **Кольце света**. И есть еще одна карта, которая не так часто используется в нынешних сборках Жреца, однако иногда она может спасти ваше игровое положение, поскольку ее практически никогда не ожидают. Это **Контроль разума**, в базовой колоде для Жреца десятого уровня он невероятно хорош и силен.

Базовые колоды в целом не очень похожи на то, что случится с классом дальше, еще не произошло разделение на какие-то архетипы как у Жреца, так и у всех других базовых колод класса. Это просто неплохой старт: надежная кривая маны, сильнейшие классовые базовые карты. Далее вы встанете перед выбором: к какой колоде стремиться? С чего начать? Об этом и многом другом в следующем разделе.

## Бюджетные колоды

Прежде всего приведем небольшой список карт обычного и редкого качества, которые вам пригодятся в любом случае, когда вы будете играть за Жреца, так что создать их следует в первую очередь:

**Круг исцеления, Зелье безумия, Сияющий элементаль, Жрец Когтя из «Кабала», Призыватель миражей, Аукенайская жрица, Тортোলльская стражница, Яростный пиромант, Раненый рубака.** Эти карты сильны сами по себе либо же хороши в комбинации между собой и базовыми существами и заклинаниями Жреца. Уже только из одних этих карт можно составить неплохую колоду, пусть и не соединенную в какой-то определенный архетип.

Кроме того, в вашей коллекции могут появиться и некоторые карты эпического и легендарного качества, которые неплохо будут смотреться в колодах Жреца. Распылять их не рекомендуется, зато можно использовать практически в любой бюджетной сборке в качестве дополнения. Такими картами являются:

**Темные видения, Чумной сверкорень, Жрица Тьмы, Зелье драконьего огня, Доисторический дракон, Лира Осколок Солнца, Первопроходец Элиза, Харрисон Джонс, Кэрн Кровавое Копыто, Изера.**

Все перечисленные выше карты станут отличным дополнением к вашим бюджетным колодам, однако создавать их в первую очередь не нужно, подождите, пока они выпадут вам из комплектов карт или пока вы соберете полноценные бюджетные колоды, а уже после этого начнете дополнять их картами подороже.



### Несколько важных синергий и механик Жреца:

· В большинстве колод Жреца не так много источников добора. Конечно, всегда есть **Слово силы: Щит**, но его одного зачастую недостаточно. Единственный способ добирать карты в большом количестве – **Клирик Североземья**. Правда для его реализации вам необходимо присутствие на столе.

- **Клирика Североземья** можно скомбинировать с **Кругом исцеления** или **Кольцом света**, дабы добрать очень много карт в ваш ход
- Не забывайте, что можно восстанавливать здоровье и вражеским существам, дабы **Клирик Североземья** дал вам карту. Не всегда это верный ход, но, например, если вражеская угроза всё равно скоро умрет от **Слова Тьмы: Смерть**, нет ничего страшно в том, чтобы восстановить ей здоровье
- Еще одно существо, которое можно комбинировать с **Кругом исцеления** – **Аукенайская жрица**. Используя сначала существо, а потом заклинание, вы нанесете 4 единицы урона по ВСЕМ существам на столе, в том числе и по своим. Приятно то, что **Аукенайская жрица** останется жива после этого, так что можно будет использовать для атаки или зачистки и другие исцеляющие способности (силу героя, заклинания)
- Иногда **Аукенайская жрица** может сыграть и против вас, ведь пока она жива, вы не сможете восстанавливать здоровье себе и своим существам. Иногда вы можете ошибиться и случайно нанести вашему герою или существу урон вместо исцеления, иногда ваш оппонент специально не будет убивать **Аукенайскую жрицу**, дабы вы быстрее умерли.
- Еще с **Кругом исцеления** отлично сочетается **Раненый рубака**, этот третий дроп вместе с заклинанием за 0 кристаллов маны может быть разыгран как существо 4/7 всего за 3 кристалла маны, что невероятно выгодно. Подобная комбинация способна принести вам победу в партии благодаря полученному высокому темпу. Данную связку вы можете использовать практически в любой колоде Жреца, в которой найдете ей место
- **Слово Тьмы: Боль** – очень сильное заклинание, которое нужно уметь грамотно использовать. Не всегда следует отдавать его в первое попавшееся существо с атакой 3 и ниже, вы можете подождать серьезные угрозы оппонента, часто у них бывает 3 единицы атаки (например, **Лира Осколок Солнца**, **Мурлок-полководец**, **Разъяренный берсерк** и так далее). Для этого, правда, нужно хорошо знать колоду вашего оппонента
- **Яростный пиромант** – гибкое существо для невероятных комбинаций. С его помощью можно наносить массу AoE урона по существам оппонента, а также добирать карты, если на столе есть **Клирик Североземья**. **Яростный пиромант** отлично сочетается со **Словом силы: Щит, Монеткой, Кругом исцеления, Зельем безумия** и другими дешевыми заклинаниями
- **Зелье безумия** – еще одна универсальная карта, которая найдет применение в любом противостоянии. Конечно, лучше всего украсть у оппонента существо с предсмертным хрипом, дабы активировать этот эффект, пока существо на вашей половине стола, но можно и просто совершать выгодные размены, убивая двух существ оппонента одной дешевой картой
- **Жрец Когтя из «Кабала»** обладает сильнейшим боевым кличем, однако это не значит, что этот боевой клич всегда нужно использовать. Иногда можно выставить **Жреца Когтя из «Кабала»** на пустой стол в темп, ведь даже в этом случае ход будет неплохим: 3/4 за 3 кристалла маны

· **Зелье драконьего огня** – очень сильная карта Жреца, подходящая далеко не только Жрецу на драконах. Даже если этого вида существ нет в вашей колоде, AoE эффект на 5 единиц урона за 6 кристаллов маны смотрится весьма неплохо



Теперь следует выделить все существующие и возможные к настоящему моменту архетипы Жреца в Стандартном режиме. Их достаточно много:

- **Миракл Жрец**
- **Комбо Жрец**
- **Казакус Жрец**
- **Н'Зот Жрец**
- **Квест Жрец**
- **Жрец на немоте**
- **Жрец на драконах**
- **К'Тун Жрец**
- **Элем Жрец**

Выбор очень даже внушительный. Однако, конечно, многие из этих архетипов нуждаются в эпических, легендарных картах и картах из приключения, так что бюджетные их сборки создать не получится. Но всё не так плохо, одни из сильнейших архетипов Жреца все-таки возможно сделать конкурентоспособными за незначительные вложения. Такими архетипами являются Жрец на немоте и Комбо Жрец. Кроме того, вы можете создать и бюджетного Элем Жреца, а также бюджетного К'Тун Жреца, с которых и предлагается начать.

### **Бюджетный К'Тун Жрец**



Вы едва ли часто встретите **К'Тун Жреца** в ладдере, однако это отличная колода для освоения класса, тем более обойдется она вам очень дешево. Казалось бы, **К'Тун** – легендарная карта, то есть под концепцию бюджетных колод он не подходит. Но **вы гарантированно получите это существо, как только откроете ваш первый комплект Пробуждения древних богов**, так что эта легендарная карта не будет стоить вам ничего. В остальном затраты будут минимальны: несколько карт для поддержки **К'Туна** и универсальные карты для любой колоды Жреца.

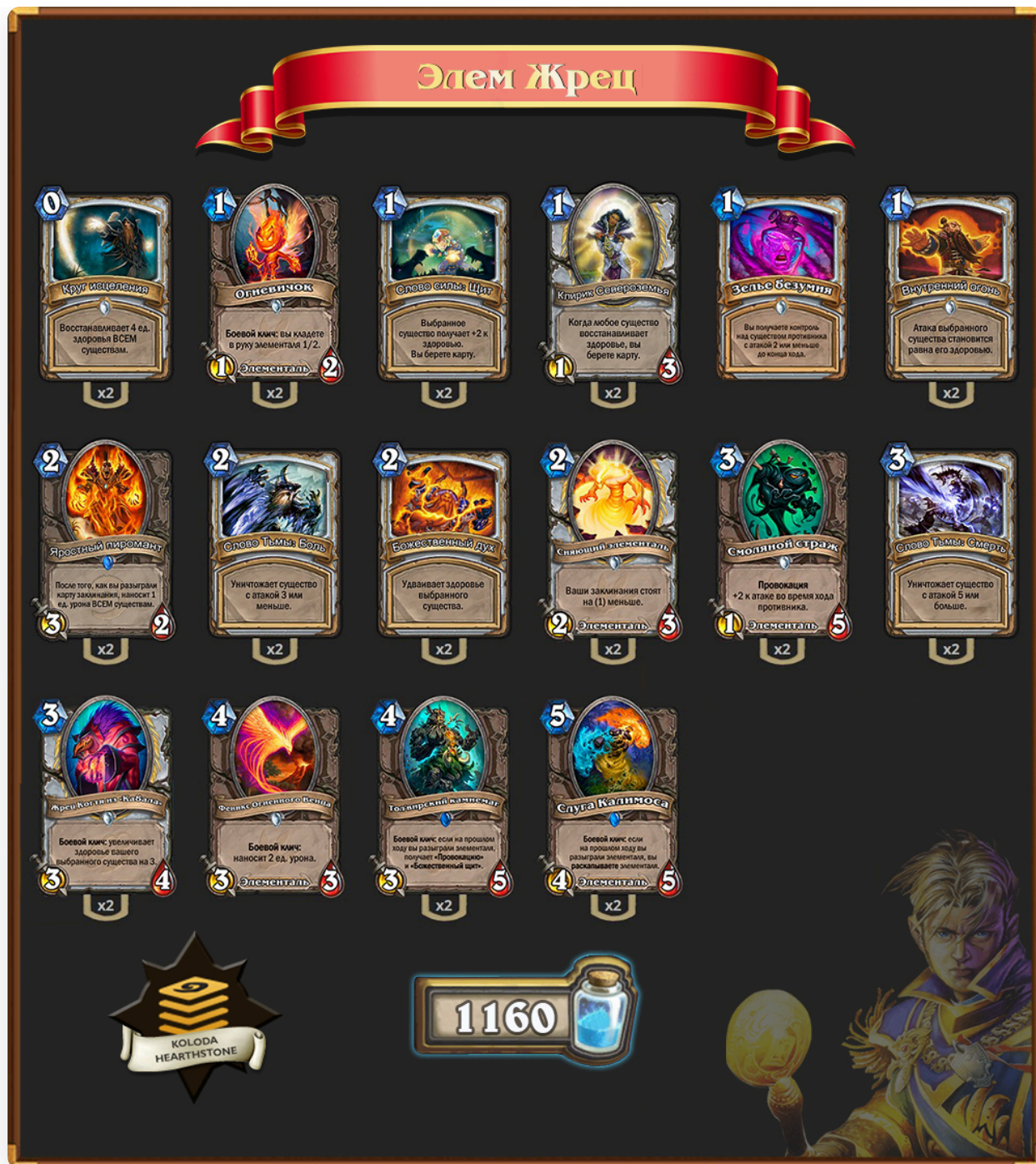
Бюджетная сборка **К'Тун Жреца** в целом практически достигает пика своей мощи в таком виде. Конечно, ее можно усилить некоторыми эпическими и легендарными картами, например, **Императором Век'лором**, но специально создавать это существо ради колоды **К'Тун Жреца** крайне не рекомендуется, лучше потратить чародейную пыль на что-то более полезное.



Уже такой сборкой вы можете достигнуть 15-10 рангов, тем более она относительно простая. У вас отличная кривая маны, каждый ход вы можете выставлять неплохое за свою стоимость существо. У вас масса защитных инструментов против агрессии, AoE эффекты, провокации, большое количество исцеления. Пробелы в ходах можно заполнять дешевыми заклинаниями и существами за 1-2 кристалла маны либо использовать силу героя. Не стоит воспринимать **К'Туна** только как карту для убийства вражеского героя, иногда им можно зачистить стол.

Не удивляйтесь, что существ, усиливающих **К'Туна** в данной колоде не так много, ваша ставка не всегда делается на древнего бога, зато часто важно сделать активной **Сумеречную исцелительницу**, а для этого достаточно будет разыграть лишь двух «сектантов». Не забывайте, конечно же, о **Призывателе Рока**, иногда им можно усилить **К'Туна** еще до его смерти, а иногда его уже после смерти можно замешать в колоду. Только учитывайте, что древний бог должен именно умереть, если его превратят в другое существо с помощью, например, **Сглаза** или **Превращения**, **Призыватель Рока** не вернет его вам.

**Бюджетный Элем Жрец**

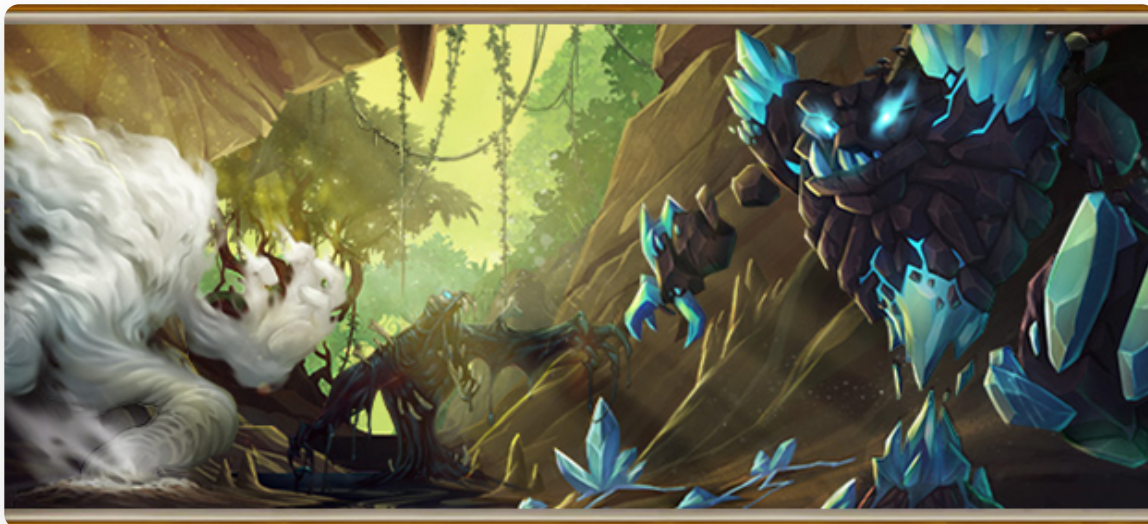


Элем Жрец – не совсем стандартная и классическая колода Жреца, однако очень даже эффективная. Конечно же, одних элементалей в бюджетной коллекции не хватит для того, чтобы составить колоду только на этой синергии, поэтому были добавлены и карты другого архетипа (Комбо Жреца). Несмотря на экстравагантность сборки и кажущуюся непоследовательность, она весьма неплохо показывает себя даже на пятом ранге. Автор статьи испытывал ее в ладдере и заметил массу выгодных матч-апов в нынешней мете.

Например, выгодны агрессивные противостояния благодаря массе дешевых защитных инструментов. С медленными контролем архетипами сложнее, потребуются источники дополнительного извлечения выгоды, которые предоставляет **Слуга Калимоса**. Поскольку при раскопке шанс получить классовую карту увеличен в 4 раза, вы часто будете находить **Кристаллического оракула**, **Сияющего элементалю** и **Лиру**

**Осколок Солнца.** Именно последнее существо вам так необходимо в медленных противостояниях, дабы извлекать

бесконечную выгоду из ваших заклинаний. Интересно то, что даже с помощью бюджетной сборки Элем Жреца вы можете сполна насладиться прелестями Миракл Жреца, который невероятно требователен к финансовым или временным вложениям, ведь в той колоде масса ключевых легендарных и эпических карт.



Помимо элементалей в колоде Элем Жреца есть и комбинация, позволяющая увеличивать характеристики ваших существ до огромных значений. Это поможет и в агрессивных матч-апах (увеличенное здоровье ваших существ с провокаций надежно защитит от натиска Пират Воина, Агро Друида и им подобных), и в медленных (вместе с **Внутренним огнем** вы сможете наносить огромное количество неожиданного урона по оппоненту самостоятельно).

Эту сборку можно улучшить массой эпических и легендарных карт. В первую очередь полезной будет **Лири Осколок Солнца**, а также **Темные видения**, **Первопроходец Элиза**, **Жрец-обжора**, одна копия **Вестника зарева** и другие карты. В какой-то момент, собрав эти ключевые карты, вы поймете, что синергия элементалей вам больше не нужна, тогда вы можете перейти к версиям полноценного Миракл Жреца, которые будут показаны ниже.

### **Бюджетный Комбо Жрец**



Если по каким-то причинам вам не нравятся элементали, вы можете попробовать сборку Комбо Жреца без них. В данной версии больше способов зачистить стол, перебрать колоду, а также реализовать саму комбинацию благодаря разнообразным дополнениям, которые не уместились в версии бюджетного Элем Жреца. Данный архетип рассчитывает исключительно на комбинацию и, если это необходимо, старается нанести летальный урон за один ход с помощью усиленного **Тигра Тернистой долины**.

Как и предыдущая версия, этот Комбо Жрец станет сильнее, если добавить в него такие карты, как **Лира Осколок Солнца**, **Темные видения**, **Первопроходец Элиза**, **Жрец-обжора**, **Чудной сверкорень** и так далее.

**Вопрос:** стоит ли покупать приключение Вечеринка в Каражане?

По условию определения «бюджетный» никакие другие инвестиции, кроме как в карты обычного и редкого качества не требуются, а значит и карты из приключения Вечеринка в Каражане не вписываются в бюджетные колоды. Однако у многих это приключение давно куплено, а кто-то задается вопросом: стоит ли его покупать сейчас?

Итак, Вечеринка в Каражане останется в Стандартном режиме еще целый год, кроме того, в этом же году никакие другие приключения выходить не будут, а значит это «диско-пати» останется единственным в своем роде.



Интересно то, что в каждом крыле Вечеринке в Каражане вы будете получать новую полезную карту для какого-либо архетипа Жреца. В первом квартале у вас появится **Жрец-обжора**, великолепно вписывающийся в архетипы Миракл Жреца и некоторые другие. Во втором квартале – **Барнс**, который подойдет для **Н'Зот** и Квест Жреца, а также **Черный слон** и **Волшебный великан** для некоторых других необычных сборок архетипов. В третьем квартале вы получите ключевую и основополагающую карту для Жреца на немоте – **Очищение**. В четвертом – пару карт для Жреца на драконах, а также **Хранителя Медива**, которого могут использовать некоторые версии Миракл Жрецов, тяготеющих скорее к Контроль Жрецам.

Таким образом, можно наверняка сказать: **если вы хотите играть Жрецом, купить все кварталы Вечеринки в Каражане стоит**. Тем более в этом приключении присутствует масса полезнейших карт и для многих колод других классов (Мидрейндж Охотник, Фриз Маг, Квест Воин, Агро Маг, Миракл Разбойник, Квест Разбойник, любой Шаман и другие).

### **Жрец на немоте**



И если вы уже приобрели третий квартал Вечеринки в Каражане, вам доступен еще один бюджетный архетип – Жрец на немоте. Вы бы, конечно, могли создать сборку и без **Очищения**, добавив, например, двух **Разрушителей чар**, однако она будет далеко не так эффективна, как эта. Но, возможно, даже без **Очищения** это одна из сильнейших и, главное, относительно простых бюджетных колод Жреца.



Своей простотой этот Жрец на немоте и подкупает, всё-таки те же Элем Жрец или Комбо Жрец достаточно сложны для новичков, там слишком много нюансов. В этой колоде они, конечно, тоже есть.

Например, существа, призванные **Барнсом** (легендарная карта из второго квартала Вечеринки в Каражане), при получении эффекта немоты превращаются из токенов 1/1 в полноценных, пусть и без особых эффектов. В данной сборке тоже присутствует комбинация из **Божественного духа** и **Внутреннего огня**, однако столь серьезной ставки, как в предыдущих колодах, на нее нет. Даже если вы не найдете какие-то частицы комбинации, они и по отдельности будут превосходно служить вам благодаря существам с высоким показателем здоровья.

Этих существ, между прочим, можно «активировать» не только эффектом немоты, но и дав им провокацию. Особенно полезно это при борьбе с агрессивными архетипами.

Единственная карта, которая отделяет вашу бюджетную версию Жреца на немоте от полноценной, — **Безликий шаркун**. Две его копии станут отличным дополнением колоды.

### Жрец на драконах



Этот архетип уже никак нельзя представить без полностью купленного приключения Вечеринка в Каражане. Кроме того, невозможно создать достаточно хорошего Жреца на драконах без пары эпических карт: **Зелье драконьего огня** и **Доисторический дракон**. Все эти вложения, конечно, достаточно проблематичны для новичка, но вот для игрока поопытнее с купленной Вечеринкой в Каражане они очень даже сильные.

Взамен на столь значительные траты вы получите очень сильную колоду Жреца на драконах, которой до совершенства будет не хватать всего лишь двух копий заклинания

**Темные видения.** Зато с данной колодой вы уже смело сможете двигаться напрямик в легендарные ранги, обзаведясь, конечно же, должным опытом, терпением и умением для этого предприятия.

### **Миракл Жрец, Квест Жрец, Н'Зот Жрец, Казакус Жрец**

Оставшиеся архетипы Жреца, к сожалению, никак не могут быть собраны из обычных и редких карт даже при поддержке карт приключений и нескольких эпических. Все они, что порой видно даже из названия, содержат в себе легендарные карты (зачастую даже несколько), которые являются основой архетипов, следовательно без них теряется всякий смысл собирать колоду.



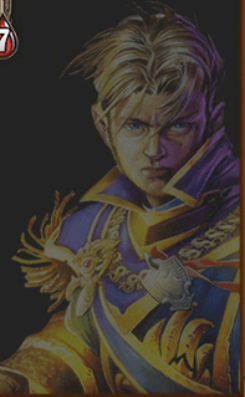
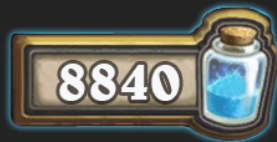
Впрочем, в следующем разделе вы сможете увидеть все актуальные в настоящий момент полноценные сборки Жреца, дабы знать, к чему в идеале стремиться. Не забывайте, что начинать ваш путь к хорошим колодам нужно не с легендарных и эпических карт, а с общих и редких, дабы опробовать «демо версию» архетипа. Может быть, он и не придется вам по вкусу или не впишется в ваш стиль игры, и вы поймете это раньше, чем потратите значительные количества чародейной пыли на легендарные и эпические карты.

Для игры доступна масса отличных бюджетных колод Жреца, которыми уже можно покорять ладдер и показывать неплохие результаты. Не акцентируйте свое внимание на нехватке каких-то дорогих карт, не в них счастье и не в них ценность. А вот что приобрести намного труднее, так это опыт, навыки, правильную логику, стратегию и понимание игры – именно это ценится намного выше коллекции карт. Серия статей о том, как начать играть определенными классами, а также этот сайт в целом созданы для того, чтобы помочь вам приобрести все необходимые игровые навыки для вашего успешного пути в Hearthstone.



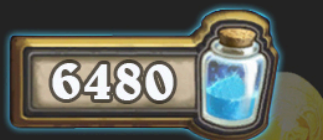
### **Колода Н'Зот Жреца**

# Н'Зот Жрец



Колода Жреца на драконах

## Gettrith's Жрец на Драконах



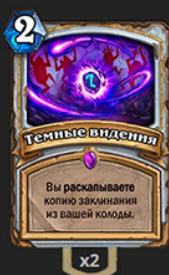
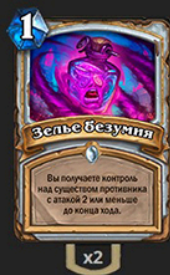
Колода Казакус Жреца

# Казакус Жрец



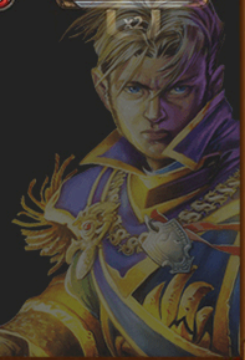
Колода Миракл Жреца

# Миракл Жрец



Колода Миракл Жреца Sjow

# Миракл Жреца Sjow



Колода Жреца на немоте

## Zuka's Жрец на немоте



Коллекции карт у всех игроков разные, а значит разные и возможности создать бюджетные колоды. У кого-то может не хватать чародейной пыли на несколько важных редких карт, у кого-то могут быть необычные эпические и легендарные карты, которые, вероятно, могли бы хорошо вписаться в конкретную сборку. Всего, конечно же, не предусмотреть в статье подобного формата, поэтому вы можете оставлять ваши вопросы по созданию правильных сборок для вашего конкретного случая, вашей коллекции и вашего ранга в комментариях ниже. Вам обязательно будет дан ответ.

Спасибо за прочтение - *redsnapper*