

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд на колоду Элем Жреца

11.07.2017

Гайды

Гайды Экспедиции в Ун'Горо

Гайд на колоду Элем Жреца

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



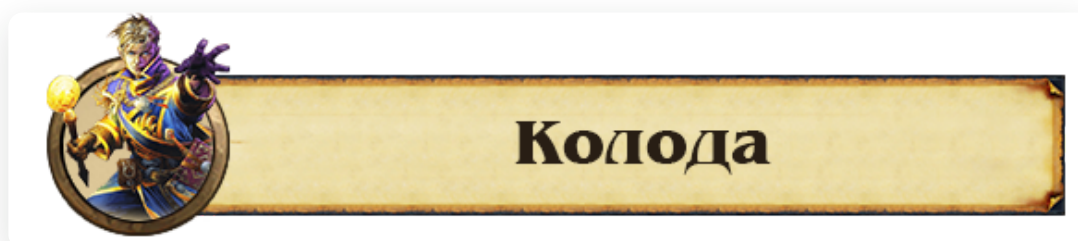
Вступление

В то время как выход нового дополнения "Рыцари Ледяного Трона" стремительно приближается, ещё остаются колоды, которым, возможно, было уделено недостаточно много внимания. Одна из таких – Элем Жрец. Колода строится вокруг потрясающих карт, а план на игру можно выбирать из нескольких вариантов. Хотя архетип и нельзя назвать популярным, некоторые игроки, например, Tourette, достигли с её помощью вершин ранговой лестницы. Взять легенду всегда большим достижением, и в особенности, если сделать это необычной колодой. При первом взгляде на список карт он может показаться странным, но каждая из тридцати служит конкретной цели. Во

времена, когда хочется получить от игры порцию свежих впечатлений, колода, подобная этой, – лучшее средство. Все-таки Экспедиция в Ун’Горо почти заканчивается, многое в этом странном месте было изведано, многое было открыто далеко не в первые дни, а вот герой данной статьи никогда не находился в центре внимания. А может быть и зря.

Далее вы найдете следующие разделы :

- *Колода Элем Жреца*
- *Выбор и обсуждение карт*
- *Сияющий элементаль/Жрец Когтя из «Кабала»*
- *Феникс Огненного Венца*
- *Другие элементали*
- *Ремувалы*
- *Технические карты*
- *Не попавшие в сборку карты, о которых вы можете поразмыслить*
- *Не попавшие в сборку элементали*
- *Муллиган*
- *Стратегия игры*
- *Обсуждение карт со случайным эффектом*
- *Матч-апы*
- *Бюджетный Элем Жрец*
- *Заключение*



В данном разделе вашему вниманию будет представлена всего лишь несколько колод. К сожалению, Элем Жрец не так распространен, чтобы у архетипа было множество сильных сборок. Впрочем, эти, конечно же, не окончательна, выбор некоторых карт в них спорный, так что вы всегда можете заменить их.

Элем Жрец



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Данная колода помимо набора элементалей (всего 11 штук + два Тол'вирских камня) использует и стандартный набор Миракл Жреца (Темные видения, Сияющий элементаль, Первопроходец Элиза, Лири Осколок Солнца + дешевые заклинания), что делает ее своеобразным гибридом этих архетипов. Приятно то, что в миракл наборе уже задействованы три элементалей - синергия напрашивается сама собой. Дополняется

колода несколькими техническими картами ([Жрец-обжора](#), [Харрисон Джонс](#)) и другими встречающимися почти во всех сборках.

Можно отметить самые спорные решения, используемые в этой колоде. Во-первых, [Кольцо света](#) – единственный AoE ремувал в колоде. Необходимость наличия AoE ремувалов и выбор конкретно этого – вопросы для дебатов, прочитать об этом вы опять же сможете в следующем разделе. Во-вторых, необычен выбор Феникса Огненного Венца – не самый частый гость в колодах на элементалях. В-третьих, примечательно исключение одного Слова Тьмы: Смерть – обычно используется пара этих ремувалов. И, наконец, в-четвертых, технические карты на то так и называются, чтобы выбор их был опционален. Естественно, технические карты выбраны под реалии текущей меты, в будущем они могут быть заменены на другие технические карты или основные инструменты колоды (например, на ту же вторую копию Слова Тьмы: Смерть).

Элем Жрец от Kibler



4840



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Kibler в своей сборке использует комбинацию (Божественный дух и Внутренний огонь), а также другой набор элементалей, включая и совсем редко встречающуюся Мановую жеоду. Его сборка утяжелена Вестником зарева, но она отказывается от Первопроходца Элизы, рассчитывая, что Темные видения будут использоваться преимущественно для поиска карт-комбинаций, а не дополнительной выгоды.

Элем Жрец от Firebat



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Firebat в своем выпуске видео Deck Doctor представил свою оригинальную версию Элем Жреца с совершенно неожиданной картой Чокнутый алхимик. Смысл, впрочем, достаточно ясен: часто существа Жреца обладают значительным количеством здоровья, особенно если у него есть Божественный дух, с боевым кличем Чокнутого алхимика или Внутренним огнем можно перейти в наступление, а иногда и нанести летальный урон.



Выбор и обсуждение карт

- *Сияющий элементаль/Жрец Когтя из «Кабала»*
- *Феникс Огненного Венца*
- *Другие элементали*
- *Ремувалы*
- *Технические карты*
- *Не попавшие в сборку карты, о которых вы можете поразмыслить*
- *Не попавшие в сборку элементали*

В этом разделе речь пойдет о том, почему выбраны те или иные карты, а также о том, что можно взять вместо них. О некоторых картах будет рассказано чуть больше, вы сможете прочитать и об их возможностях.

Сияющий элементаль/Жрец Когтя из «Кабала»



Эти две карты – залог победы колоды. Темп продолжает быть самой важной вещью в мете, а эти две карты дают огромный рывок в темпе. Игрок постоянно хочет обогнать оппонента, это основа Hearthstone. Ещё лучше, если игрок совершает какое-то действие, которое соперник не может проигнорировать и вынужден отвлечься на возникшую проблему. Например, ваш противник не подозревает, что в этой сборке Жреца нет комбинации *Внутренний огонь/Божественный дух*, ведь большинство Жрецов играют её. В результате, всякий раз, выставляя Жреца Когтя из «Кабала» или Сияющего

элементаля, вы будете провоцировать оппонента потратить ресурсы на устранение угрозы.



В текущей мете базовые характеристики существ имеют большее значение, чем текст на картах. И пускай Жрец имеет множество инструментов, чтобы догнать оппонента по темпу, от этой истины никуда не деться. Вот почему так хороши [Сияющий элементаль](#) и [Жрец Когтя из «Кабала»](#), они дают вам определённое преимущество и при этом остаются сильными существами за свою стоимость. Их эффект сработает сразу же после их появления на столе. При этом существо с характеристиками 3/4 сложно игнорировать, а [Сияющий элементаль](#) может в любой момент выйти из-под контроля. Эти карты нужно стараться выставить как можно раньше. Само их присутствие на столе может сорвать все ранние планы оппонента.

Не забывайте о том, что [Сияющий элементаль](#) к тому же является и, простите за тавтологию, элементом, он может активировать боевой клич многих существ в вашей колоде на следующий ход в добавок к другим своим достоинствам.

Феникс Огненного Венца



Одним из самых интересных (и важных) включений этой колоды является Феникс Огненного Венца. 3/3 характеристики, конечно, не предел мечтаний, но это лучший выбор для класса, который не имеет в своём распоряжении много элементалей. Возможность нанести две единицы урона всегда пригодится в нынешней мете и поможет вам убрать или разменять ранних существ оппонента (например, мурлоков или зверей), которыми тот цепляется за стол. Сейчас так много быстрых колод, что даже шанс убрать одно существо со стола может многого стоить. Например, в ситуации, где вашему Кристаллическому оракулу понадобится помощь, чтобы разобраться с Маназмеем противника, может решиться исход всей партии. Звучит как преувеличение, но не стоит недооценивать вклад, который вносят в ход партии существа за одну ману. Феникс Огненного Венца поможет и в других ситуациях, когда урона от ваших существ на столе может оказаться недостаточно, в конце концов у Жреца не очень много способов нанести 1-2 единицы урона, оппоненты могут пользоваться этим. Немаловажна и стоимость Феникса Огненного Венца – четвертых дропов у Жреца не так-то и много, тем более, совсем нет другого такого, который бы позволял разыграть Слугу Калимоса с боевым кличем на пятый ход.



Другие элементали

Все другие элементали должны включаться в колоду буквально автоматически. Каждый из них хорош в чем-то своем, каждый незаменим, ради каждого из них и существует Элем Жрец. Здесь есть и защитные инструменты ([Смоляной страж](#), [Тол'вирский камнемаг](#)), и инструменты для извлечения выгоды ([Слуга Калимоса](#), [Лира Осколок Солнца](#)), и, конечно же, [Сияющий элементаль](#), о котором уже речь шла выше. Без внимания остался лишь один элементаль – [Кристаллический оракул](#). Этот первый дроп, возможно, сам по себе и не так хорош, хотя, конечно, и не безнадежен. Карта, которая дает другую карту, тем более всего за 1 кристалл маны, не может быть плохой. И пусть случайная карта из колоды оппонента – не всегда предел мечтаний (особенно в некоторых агрессивных матч-апах), [Кристаллический оракул](#) все-таки стоит того. Плюс ко всему им очень легко и безболезненно можно активировать синергию элементалей на будущий ход, потратив минимум ресурсов.

Ремувалы

В колоде есть несколько ремувалов для совершенно разных целей. [Зелье безумия](#) доказывает свою эффективность в мете Экспедиции в Ун'Горо, особенно хорошо себя карта показывает в комбинации с [Сияющим элементом](#), так как дает огромное количество темпа в начале партии. Использование двух копий Зелья безумия обязательно, если вы хотите противостоять быстрому темпу, да и делать невероятные комбинации вашей собственной колодой.



Со Словом Тьмы: Боль всё достаточно просто – никогда не лишнее заклинание, помогающее во многих противостояниях уничтожить опаснейшую угрозу ([Разъяренный](#)

берсерк, провокаторы Квест Воина, Маназмей, Коварный птенец, тотемы Токен Шамана и так далее). Куда сложнее ситуация со Словом Тьмы: Смерть, используемом в одном экземпляре в представленной выше сборке. Дело не в том, что это заклинание плохое, просто для него не нашлось места, тем более, если Жрецу потребуются дополнительная копия этой карты сейчас или в перспективе, он сможет найти ее с помощью Темных видений.

Аналогичная ситуация и с **Кольцом света**. AoE ремувалы часто нужны вам, но не настолько, чтобы жертвовать другими инструментами колоды, по крайней мере в том случае, если речь идет о таком ориентированном на темп архетипе.

*Вопрос: почему используется именно **Кольцо света**, а не **Зелье драконьего огня**?*

***Зелье драконьего огня** – отличная карта даже в архетипах Жреца без драконов, с этим никто спорить не будет. Дело лишь в специфике колоды. Вы могли встретить **Зелье драконьего огня** в колодах **Миракл Жреца** или **Контроль Жреца**. Хотя и тот, и другой используют существ, они не всегда делают ставку на них и могут какое-то время оставаться без стола. Далее все равно они вынуждены находить способы переворота ситуации – в этом им очень помогает **Зелье драконьего огня**. У Элем Жреца ситуация совсем другая: он старается закрепиться на столе со старта и никогда его не терять впоследствии. Элем Жрец не нацеливается «камбекнуть» когда-то в будущем, а в начале партии только лишь выжить, ему важно всегда быть на плаву и не позволять оппоненту захватить стол. И у него это неплохо получается, массовая и почти ультимативная зачистка стола ему нужна не так сильно, ведь она убьет и его существ.*

***Кольцо света**, однако, великолепно вписывается в концепцию архетипа. Если он владеет столом – это (и только это) AoE поможет ему закрепиться на нем еще лучше. Если Элем Жрец отстает, **Кольцо света** не всегда поможет, но все-таки может стать ответом на многие угрозы, например, **Токен Шамана** или **Агро Друида**.*

Технические карты



Жрец-обжора во многих архетипах класса считается основной картой, можно даже сказать, ключевой. Здесь он также относится именно к этой категории. Против кого именно хорош **Жрец-обжора**? Естественно, против Магов. Все Маги будут стараться

победить Жреца не только от стола, но и своим взрывным уроном из руки. И в этом недостатка у них нет. Борьбу за стол Элем Жрец вполне способен выиграть у любого архетипа Мага, а вот противостоять взрывному урону часто нечем, одна сила героя не спасает, слишком уж медленно Жрец исцеляется. Здесь-то и поможет [Жрец-обжора](#), восстанавливающий огромное количество здоровья уже с помощью 2-3 заклинаний. Чаще всего вы будете использовать его после Алекстразы, хотя и в других трудных ситуациях он поможет. Спасет он и в других матч-апах, в которых что-то пошло не по вашему плану, однако, если бы Магов в мете не было так много, эта карта была бы заменена на какую-то другую.



Второе техническое решение – [Харрисон Джонс](#). Естественно, нужен он против оружия, скорее даже против определенных оружий. Главные цели для знаменитого археолога – Атиеш, оружия Пират Воина под баффами, Испепелитель. Эта тройка может доставить очень много проблем Элем Жрецу, а другого способа побороть ее в распоряжении архетипа нет. Почему же именно [Харрисон Джонс](#), а не, например, [Прожорливая слизь](#) или [Кислотный слизнюк](#)? Именно выбранный ремувал для оружия обеспечивает Элем Жреца другим немаловажным аспектом для темповой колоды – картами. У Жреца, к сожалению, не очень хороши дела с перебором колоды, а [Харрисон Джонс](#) помогает хоть как-то скопменсировать это. Помимо перечисленных выше оружий в мете очень много и других поменьше, с которыми [Харрисон Джонс](#) тоже отлично справляется. Здесь и [Нефритовые когти](#) Шамана, и оружие Разбойника, и клинки Паладина, и многое другое – почему бы не уничтожить все это даже с некоторыми потерями выгоды, но получить пару карт в руку? Это куда важнее, чем та же броня с [Прожорливой слизи](#) или темп [Кислотного слизнюка](#). Не всегда, но в большинстве случаев.

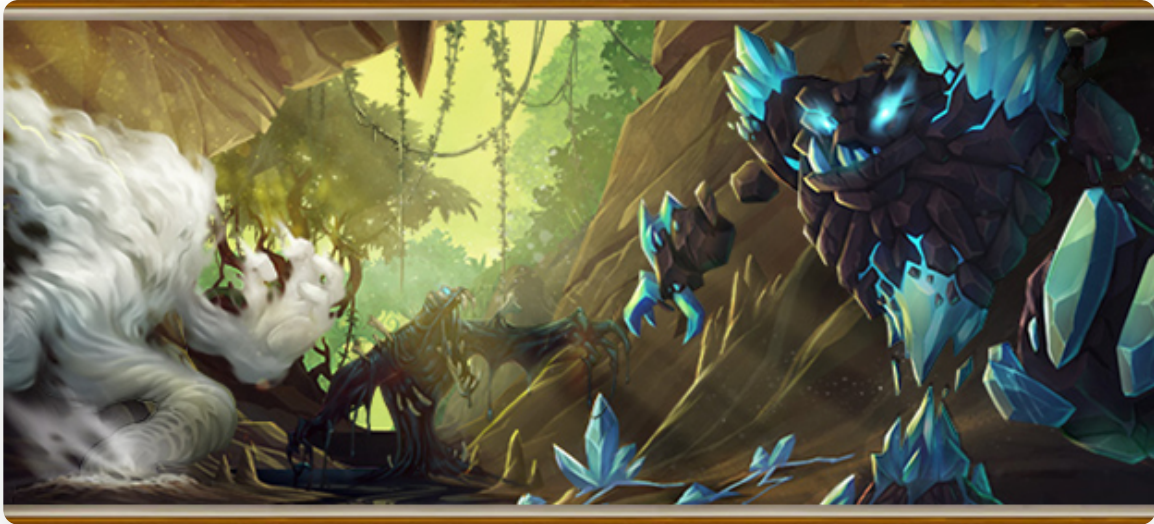


Не попавшие в сборку карты, о которых вы можете поразмыслить

Божественный дух + Внутренний огонь - эта комбинация отлично смотрится в сборках Жреца с большим количеством существ (Жрец на драконах, Жрец на немоте), она помогает совершать неожиданные ходы для выгодных разменов или убийства оппонента. Плюс ее в том, что у Элем Жреца уже есть многие инструменты, необходимые для стабильной реализации комбинации: Сияющий элементаль, Лира Осколок Солнца, Жрец Когтя из «Кабала», Слово силы: Щит. Вы можете использовать или три карты комбинации (с одним Внутренним огнем), или четыре, взяв их вместо технических карт и Феникса Огненного Венца - так ваша колода станет чуть авантюренее, но и интереснее. Включение в сборку комбинации сделает лучше ваши матч-апы с Джейд Друидом, Квест Воином, Охотником и Жрецом.

Среднее лечебное зелье - по сути своей аналог Жреца-обжору, все те же функции и те же цели. Другое дело, что Жреца-обжору вы можете использовать и как неплохой четвертый дроп, если вашим приоритетом является борьба за стол или давление на оппонента. Ни того, ни другого вы не добьетесь с Средним лечебным зельем в руке, именно поэтому предпочтительнее использовать именно Жреца-обжору.

Зелье драконьего огня - уже многое было сказано о выборе между этим заклинанием и Кольцом света. Вы все-таки можете остановиться именно на этом AoE ремувале, если хотите сделать колоду чуть тяжелее или улучшить матч-ап с Квест Разбойником.



Не попавшие в сборку элементали

Выше речь шла о том, что Феникс Огненного Венца – далеко не лучшее существо, однако необходимое для дополнительной синергии элементалей. В коллекции есть и множество других элементалей, однако вместо них предпочтение было отдано именно Фениксу Огненного Венца. Вы можете спросить – так почему же? Дело не всегда только в том, что Феникс Огненного Венца занимает вакантное место четвертого дропа, но и в том, что другие элементали не вписываются в концепцию колоды.

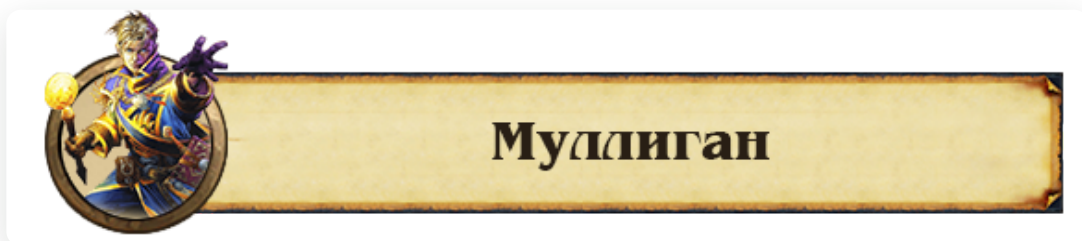
Например, [Огневичок](#) или [Пылкий элементаль](#) существенно помогли бы улучшить синергию элементалей, ее можно было бы поддерживать намного проще и удобнее, однако кроме этой функции и [Огневичок](#), и [Пылкий элементаль](#) не делают практически ничего. Такие дешевые существа с незначительными характеристиками не нужны архетипу отчасти потому, что у него есть другие, а также потому, что в куче «мелочи» Элем Жрец не нуждается.

Нестабильный элементаль не выбран потому, что он, как и следует из названия, слишком нестабилен. Оппонент может легко обыграть его, вам может не повезти, но самое главное – сам по себе этот второй друп не создает почти никакого давления, а этот параметр в некоторых матч-апах очень важен.

Порождение света — интересная карта, которая хорошо показывает себя в версиях Элем Жреца с Божественным духом, но вот без этой карты использовать Порождение света не стоит. У существа есть свои сильные и слабые стороны, а хорошо предпосылкой для его использования является то, что в мете редко можно встетить эффекты немоты.



Последний элементаль, о котором вы могли бы поразмыслить, – [Вестник зарева](#). С ним все сложнее, так как этот седьмой дроп очень даже хорош. И его характеристики, и его эффект отлично сочетаются со стоимостью, многие архетипы с элементами берут две копии Вестника зарева. Так в чем же отличие Жреца? Чтобы ответить на этот вопрос, необходимо понимать сильные и слабые стороны архетипа. Что происходит с Элем Жрецом на седьмом ходу и позднее? Что архетип может сделать, а что нет? Что ему нужно? В первую очередь Элем Жрецу практически в любой партии необходимо не проиграть борьбу за стол до седьмого хода – именно на это нацелены многие карты в его колоде. [Вестник зарева](#) никак не поможет в этом, порой приносимый им рывок в темпе окажется слишком запоздалым, исход игры решится до его выхода. А еще у Элем Жреца нет шестого дропа элементаля, как у Элем Шамана, а значит, разыграть Вестника зарева будет труднее. И, наконец, последнее против обсуждаемого существа – Элем Жрец отлично обходится и без него. И рывков в темпе он может достичь другими способами, и избавиться от угроз оппонента, а утяжеляют колоду для извлечения выгоды такие карты как [Лири Осколок Солнца](#), [Слуга Калимоса](#) и [Первопроходец Элиза](#). И даже учитывая все это, вы всё равно можете взять Вестника зарева в вашу сборку – это тот элементаль, который ближе всех подобрался к тому, чтобы выйти из подраздела не попавших в колоду карт.



Муллиган для этой колоды мало чем отличается от любой другой мидрейндж колоды. Нужно искать существ и заклинания для ранней игры, которые помогут вам комфортно перейти на средний этап партии. Всегда сохраняйте Кристаллического оракула, Клирика Североземья, Сияющего элементаля во всех противостояниях. О Слове

силы: Щит вы можете задуматься или при наличии этих карт, или если у вас есть Монетка.

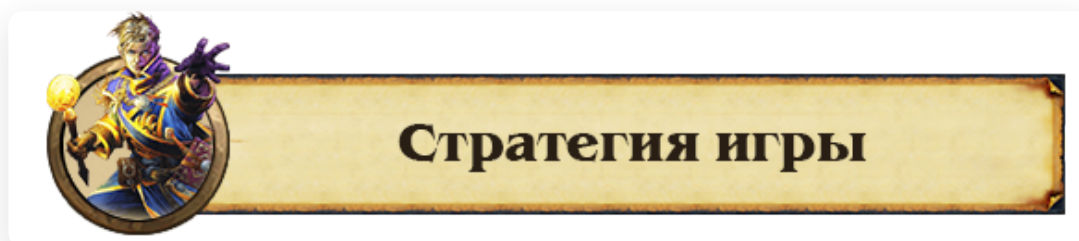
Слово Тьмы: Боль и **Зелье безумия** – ситуативные карты для определенных матч-апов, чаще всего агрессивных. Если вам предложено оставить или сбросить эти карты, думайте о том, что может стать их целью в первые несколько ходов – так ли нужны вам эти заклинания на старте. Например, они нужны против Друида, Охотника, Воина, Шамана. **Зелье безумия** в отдельности хорошо против Разбойника, а **Слово Тьмы: Боль** против Мага, Паладина, Жреца.

Темные видения редко когда следует оставлять со старта. Чаще всего лишь тогда, когда у вас есть и **Сияющий элементаль**, и Монетка, а в матч-апе с вашим противником не так необходимы другие карты, например, **Зелье безумия** или **Слово Тьмы: Боль**.

Жрец Когтя из «Кабала» и **Смоляной страж** – ваш выбор, если у вас есть хорошая кривая маны (1-2 дропы) или Монетка вместе или с первым, или со вторым дропом. Наконец, четвертые дропы (**Тол’вирский камнемаг**, **Жрец-обжора**) вы будете оставлять еще реже, исключительно с Монеткой вдобавок к тому, что ваша кривая маны уже выстроена идеально до четвертого хода.

Советы для муллигана против конкретных классов:

- *Оставляйте Жреца-обжору в противостоянии с Магами всегда, если у вас есть Монетка;*
- ***Зелье безумия** – необходимейшая карта против Охотника, старайтесь агрессивнее искать это заклинание, если встретите Рексара;*
- *Харрисона Джонса вы можете оставить против Воина, если у вас есть Монетка и хорошие карты для первых ходов.*



Стратегия игры – важнейший раздел любого гайда, так как в нем описывается то, как необходимо играть рассматриваемой колодой. Если речь идет об Элем Жреце, нельзя не коснуться следующих аспектов игры архетипом: разные сценарии победы, синергия элементалей и планирование ходов, комбинации и прочие синергии колоды и, наконец, выбор между темпом и выгодой. В этом разделе вы узнаете именно о ключевых, на взгляд автора, моментах.

Итак, первым делом вы должны определиться с вашим планом на игру. Выбор его зависит от нескольких факторов. Во-первых, это заход карт в вашу руку на муллигане. Во-вторых, это матч-ап, с которым вы столкнулись. В-третьих, это заход карт в руку вашему оппоненту. Узнав все эти моменты, вы сможете решить, чего в идеале вы должны достичь и каким образом.



Первым планом на игру можно назвать **выживание** – эта стратегия актуальна в ситуациях, когда вы столкнулись со сверхагрессивной колодой, которая начинает давить на вас со старта. Вдобавок к этому могут добавиться факторы незахода для вас и захода вашему оппоненту. Выживать – достаточно простое занятие, пусть и напряженное. Вы играете все ваши карты в темп, отвечаете на сиюминутные угрозы на столе, боретесь за него и всеми силами стараетесь защититься, сдержать натиск оппонента. Исцеление вашего персонажа через силу героя или Жреца-обжору оптимально начинать лишь тогда, когда стол отбит, в противном случае делать это будет не так эффективно. Если вы выживаете, вы можете столкнуться с проблемой истощения ресурсов с вашей стороны и сохранением их у вашего оппонента. В этом случае вас ждет шах и мат, так что всегда следите за тем, чтобы ваше выживание в конечном итоге не погубило вас: оставшись без карт, вы не сможете продолжить начатое, захватить стол и нанести летальный урон оппоненту.

Второй план на игру диаметрально противоположен первому – это **давление**. Если вы уверены, что оппонент в конечном счете извлечет из своей колоды больше выгоды, чем вы, все будет вести к тому, что вам необходимо будет закончить партию в какой-то промежуток максимальной эффективности и силы архетипа. Такими матч-апами являются Джейд Друид, Квест Воин, тяжелый Миракл Жрец, Жрец на драконах, иногда Контроль Паладин. Отдельный случай – Квест Разбойник, с ним тоже нужно будет быстро заканчивать партию, но намного быстрее, чем с другими оппонентами. Уже на средней стадии игры Квест Разбойник сможет выполнить задачу и ставить свои условия.

Ваша колода в принципе может потягаться в извлекаемой выгоде со многими, но конкретно с этими оппонентами сделать это будет трудно (с тем же Джейд Друидом – невозможно), так что в какой-то момент вы должны будете захватить стол и, сохранив его за собой, закончить партию. Здесь важно грамотно распоряжаться своими ресурсами, находить баланс между выгодными разменами и атакой по вражескому герою, обыгрывать AoE эффекты, генерировать достаточное количества и темпа, и выгоды, дабы продолжать давление постоянно.

Третий план на игру – **извлечение максимума выгоды**. Если вы уверены, что сможете переиграть оппонента по этому показателю и он однажды не уничтожит вас за несколько ходов (этому вы можете противостоять с помощью исцеления), вашим планом на игру может стать извлечение максимума выгоды. Помогут сделать это в первую

очередь [Первопроходец Элиза](#) и [Темные видения](#), а также Слуги Калимоса, которыми можно раскапывать самых тяжелых и выгодных элементарей.



Важно отметить, что планы на игру могут меняться от одного к другому на протяжении партии. Например, в случае с Берн Магом. При удачном старте с Маназмеями он может поставить вас под вопрос выживания, попытаться продавить вас ранними существами. Если вы отобьетесь от них, он сможет угрожать вам летальным уроном из руки. Как только вы стабилизируете и этот показатель, Берн Маг перейдет к извлечению выгоды с помощью Хранителя Медива и Атиеша, если и этот его план потерпит фиаско, он может снова перейти к поиску взрывного урона для завершения партии. Аналогично могут поступать и некоторые другие архетипы, так что будьте бдительны, адаптируйтесь к условиям, но и не забывайте диктовать их самостоятельно по возможности. Искать ответы на угрозы противника – одно дело, но куда лучше самостоятельно превратиться в угрозу и ставить оппонента перед ситуациями «или в твоей руке есть ответ на этих существ, или я побеждаю». Элем Жрец способен на такое.

Теперь важно упомянуть **планирование**. Планирование – один из самых важных аспектов Hearthstone, но об этом мало говорят. Чтобы достичь в игре успеха, нужно всегда стараться предсказать следующий ход оппонента и думать о том, какие карты могут быть у него в руке. Иногда это может быть мощное существо, которое вам не удастся убить, иногда – ремувал. Особенно важно быть внимательным, когда вы имеете дело с Зельем безумия. Это заклинание за одну ману зарекомендовало себя как один из самых мощных инструментов Жреца, и в подходящей ситуации оно способно перевернуть ход партии. Однако оно требует умелого обращения, игрок должен знать, как применить его с наибольшей для себя выгодой.

Обычно решение о применении заклинания принимается на основе собственной руки. Если ранняя игра не задалась, [Зелье безумия](#) поможет избавиться от двух существ оппонента. На первом ходу оно разберётся с Бродячим котом и его спутницей или Пиратом-пройдохой, вытащившим Пирата Глазастика из колоды. Хотя это и не выглядит захватывающе, такой ход замедлит противника. Конечно, если есть способ вернуть стол с помощью собственных существ, может, [Зелье безумия](#) лучше приберечь для более подходящей ситуации. Да, [Бродячий кот](#) может застрять на столе и стать очень надоедливым, но вы получите куда больше выгоды, бросив [Зелье безумия](#) в Бабушку. Стоит поразмыслить, в какой момент заклинание сыграло бы сильнее всего.



Еще один немаловажный элемент планирования связан с элементами. Сама механика этих существ предполагает обладание навыками планирования игры хотя бы на один ход вперед. Дело в том, что вам необходимо рационально выстраивать свою кривую маны и думать о том, что вы сыграете далее в зависимости от наличия или отсутствия тех или иных карт в ваших руке и колоде. Во-первых, что делать, когда нужные карты в руке. Легко играть элементарей, когда они укладываются в кривую маны, но это не всегда лучшее решение. Пусть вы имеете дело с мидрейндж колодой, а из элементарей в руке имеются лишь Феникс Огненного Венца и [Слуга Калимоса](#). Вы хотите, чтобы эффект Слуги Калимоса сработал, а значит, должны быть готовы выставить его на следующий ход после розыгрыша Феникса Огненного Венца. Убедитесь, что сможете позволить себе пожертвовать четвертым ходом и выставить существо с характеристиками всего лишь 3/3. Не нужно действовать на автопилоте, иногда срабатыванию эффекта лучше предпочесть существо с более высокими базовыми характеристиками. Не стоит также торопиться выставить на первый ход Кристаллического оракула, если при розыгрыше на третий ход он позволит вам задействовать синергию с Тол'вирским камнемагом.

Другой скользкий момент в планировании касается того, что вы не уверены, когда именно определённые элементы придут в руку. Игра на «топдеках» порой может спасти партию. Например, если вы вытянете Тол'вирского камнемага, сражаясь с Пират Воином, в ситуации, когда очков здоровья у Андуина по пальцам пересчитать. При этом будет очень обидно, если на предыдущем ходу ни один элементаль не был разыгран, и синергия, способная спасти партию, просто не сработает. «Топдек» никогда не бывает надёжным способом решить проблему, но всегда нужно учитывать вероятность того, что повезёт, особенно, если это единственный шанс спасти положение.

В подразделе о планировании можно также поговорить о важности ремувалов и их грамотном использовании. В колоде много сильных существ, которых Андуин использует для выгодных разменов и контроля стола. Но это также значит, что места для ремувалов в колоде осталось мало, так [Слово Тьмы: Смерть](#) и [Кольцо света](#) представлены в единственном экземпляре. Поэтому обращаться с ними нужно крайне осторожно, второго шанса не будет, если вы не достанете копию Темными видениями. Нельзя позволить себе потратить заклинание на неподходящую цель, просто потому что оно оказалось в руке в этот момент. Например, отдав [Кольцо света](#) слишком рано в игре против Агро Друида или Токен Шамана, Жрец уже никак не сможет разобраться со всей

той ордой, что явится на стол после этого. А потратив **Слово Тьмы: Смерть** на угрозу, которую можно было бы разменять собственными существами, Андуин останется безоружным против какого-нибудь монстра на позднем этапе игры.

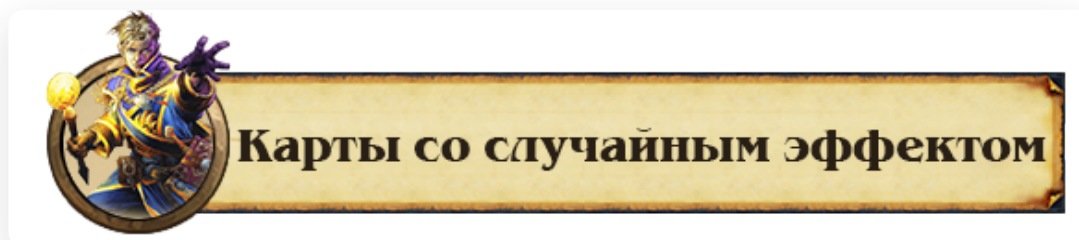


Главное правило здесь – обеспечить себе контроль над столом, прежде чем тянуться к карточкам заклинаний. Если у вас целый стол существ и большое преимущество над оппонентом, вы можете делать размены на своих условиях с наибольшей для себя выгодой. Конечно, до тех пор, пока не придёт время добивать героя оппонента или не понадобится получить преимущество в темпе. Кроме того, в ситуации, когда рука полна заклинаний, не стоит жертвовать столом. С другой стороны, когда у вас нет ничего кроме существ, стоит беречь своё ключевое АоЕ и ремувал до последнего. Решение применить заклинание в таком случае должно быть очень взвешенным, чтобы не оказаться в плохом положении из-за неудачного выбора цели. Если есть вероятность того, что соперник сделает ход, обыграть который будет возможно только с помощью одного из этих двух заклинаний, вне всякого сомнения, их нужно постараться сберечь.

Стоит упомянуть и некоторые **комбинации и синергии**, которые присутствуют в данной колоде Элем Жреца. Их не так уж и много, однако, все они очень важны. Эта тема достаточно простая, так что надолго останавливаться на ней смысла нет. Первая комбинация – **Первопроходец Элиза** и **Темные видения**. Комплект Ун’Горо, замешанный в вашу колоду легендарным пятым дропом, вы сможете получить с помощью копирования Темными видениями – это невероятно выгодный ход, который поможет извлечь массу выгоды. Те же **Темные видения**, как и многие другие дешевые заклинания, отлично сочетаются с миракл набором Жреца – Лирой Осколком Солнца, Жрецом-обжорой и Сияющими элементами. Порой есть смысл придержать несколько дешевых заклинаний (в том числе, Монетку), дабы разыграть их в один ход для получения большого количества исцеления или лишних карт Жреца.

И, наконец, последняя тема для обсуждения – **выбор между темпом и выгодой**. Часто вы будете задаваться вопросом: ставить ли элементалю, если он не активирует боевой клич? Ставить ли Лиру Осколок Солнца на пустой стол на пятый ход без других заклинаний? Играть ли Харрисона Джонса, не уничтожая оружия, если потенциально что-то у оппонента может быть? Ставить ли Жреца Когтя из «Кабала», если им некого усилить? К сожалению, универсального ответа на эти вопросы нет, но помните: если вы всегда выбираете только один путь – вы что-то делаете неправильно. Вы должны

мыслить и действовать гибко для победы, ведь ситуации действительно бывают разными. Где-то важнее темп, где-то важнее выгода – задавайте себе вопрос «что важнее?» как можно чаще, а отвечайте на него исходя из ситуации на столе, вашей руки и вашего текущего плана на победу.



У Элем Жреца несколько карт со случайным эффектом, о которых следует поговорить. В других гайдах на этом сайте вы, впрочем, уже могли читать рассуждения и про Лиру Осколка Солнца, и про Первопроходца Элизу, и другие карты. В этом случае данный раздел вы можете пропустить, а для всех остальных – помните о всех доступных вам опциях при использовании карт со случайными эффектами. Рандом только кажется непредсказуемым, на самом же деле он управляем в той или иной степени, так что успех зависит только от ваших действий и знаний вероятности нужных и ненужных вам событий.



Ли́ра Осколок Солнца – всего в Стандартном режиме Экспедиции в Ун’Горо у Жреца 31 заклинание, однако **Ли́ра Осколок Солнца** может создать лишь 30. Проблемы только с Пробуждением творцов, которое в силу своей специфичности и ситуативности (как и любая другая легендарная задача) недоступно для генерации случайными эффектами,

по типу Лиры Осколка Солнца. Итак, 30 заклинаний, 16 из них стоят 0-2 кристалла маны, что очень хорошо, так как вы сможете «раскручивать» Лиру Осколка Солнца далее, особенно если скомбинируете ее с Сияющим элементом. Шансы получить конкретное заклинание – 3,3%. Впрочем, есть несколько заклинаний с очень схожими функциями, так что по сути вероятность возрастает, например, если вам нужен какой-то источник урона, исцеления или контроля стола. Вы можете тратить полученные с помощью Лиры Осколка Солнца заклинания, не извлекая из них максимум выгоды, например, Божественную кару можно отправить «в лицо» вашего оппонента просто для того, чтобы получить какие-то заклинание полезнее этого.

«Доступные для генерации Лирой Осколком Солнца карты»



Темные видения обладают достаточно конкретным и мало подверженным случайности действием, если учитывать количество заклинаний в вашей колоде. Всего их шесть,

учитывая и сами **Темные видения**. Сюда может добавиться Комплект Ун'Горо, если вы используете Первопроходца Элизу, это отличная цель для копирования. Да, **Темные видения** именно копируют заклинание из вашей колоды, а не достают его из нее, а значит, за игру вы можете использовать большее количество копий заклинания, чем было взято изначально.

Лучше постараться использовать **Темные видения** в комбинации с Лирой Осколком Солнца или Жрецом-обжорой, а также вместе с Сияющим элементом вдобавок. Не следует тратить их просто так, если на то нет никакой веской причины, будь то необходимость срочно ответить на какую-то угрозу. Не забывайте, конечно же, отслеживать оставшееся количество заклинаний в вашей колоде: каков шанс раскопать нужное? Сколько их вообще осталось в колоде? Не тяните до момента, когда вы достанете все заклинания, ведь **Темные видения** в таком случае будут ни на что не годны, кроме как на «раскручивание» Леры Осколка Солнца.

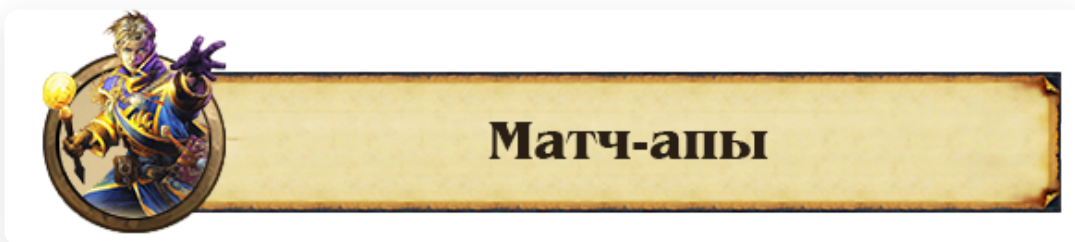


Кристаллический оракул - работает по принципу Украденных мыслей, вы с трудом сможете повлиять на случайный эффект этого существа. Конечно же, лучше постараться убить Кристаллического оракула до того, как карты в колоде оппонента закончатся, ведь в этом случае вы не получите ничего. В некоторых матч-апах Кристаллический оракул невероятно хорош, особенно если вам повезет, в некоторых же

достаточно плох. Например, почти ничего толкового не получится украсть у Пират Воина или Агро Друида.



Слуга Калимоса - для раскопки вам доступно 5 классовых элементалей (Кристаллический оракул, Сияющий элементаль, Лира Осколок Солнца, Мановая жеода и Порождение света) и 15 общих (из общих вас чаще всего заинтересуют уже те элементали, что есть в вашей сборке, а также Вестник зари, Барон Геддон и Ледяной элементаль). Отдельно были отмечены все классовые элементали, так как шанс раскопать их в четыре раза выше, чем обычных. Следовательно, вы часто сможете найти дополнительную Лиру Осколка Солнца, что очень и очень хорошо для вас во многих ситуациях. Впрочем, не заикливайтесь только на этом варианте, есть масса других хороших элементалей, а еще больше ситуационных вариантов, подходящих к вашему конкретному случаю. Всегда тщательно продумывайте ваш выбор, иногда совершенно странные и редко используемые существа будут идеально подходить к конкретной ситуации.



Воин

В битве с Пират Воином Андуин будет отчаянно нуждаться в своих инструментах для ранней игры. Гаррош достигает победы, начиная убивать противника с помощью своих существ и завершая матч оружием. Старайтесь затормозить его как только возможно, и уже к средней стадии игры вы сможете выйти вперёд. В приоритете кроме контроля стола не дать Гаррошу задействовать эффекты Капитана Южных морей и Пирата-сектантки.

В этой партии очень важен четвёртый ход. Если к этому ходу ваш стол пуст, дело почти безнадежно. **Кор'кронский воин** – безусловно худшее существо для вашей колоды: не встретив сопротивления, он без проблем нанесёт герою и восемь, и двенадцать единиц урона. Жрец просто не может позволить себе этого в матче с Пират Воином, он должен иметь способ разобраться с этой картой сразу же после её появления на столе. Суть партии сводится к тому, чтобы замедлить Гарроша и как можно быстрее найти исцеление и существ с провокацией. Первые две провокации скорее всего лишь притормозят Пират Воина, но выставление третьей должно будет решить исход партии в вашу пользу.

Квест Воин – совершенно непохожий матч-ап, в котором вы окажетесь в некомфортной ситуации: или вы выиграете у оппонента до какого-то хода, или проиграете. «Каким-то ходом» станет тот момент, когда Квест Воин завершит свою задачу и реализует обновленную силу героя, которой или уничтожит вашего героя, или просто ликвидирует большое количество ваших угроз, перегнав по выгоде и темпу. Чтобы противостоять этому, действуйте агрессивно, у Квест Воина не так много способов накапливать броню, особенно после снаряжения Сульфурасом, вы можете пользоваться этим. Еще одна его слабость – небольшое количество точечных ремувалов (всего лишь две Казни), и если вы поставите Лиру Осколка Солнца на пустой стол, избавиться от нее Воину будет очень трудно, так вы получите достаточное количество инструментов для победы. Очень полезной картой в противостоянии станет **Слово Тьмы: Боль**, этим заклинанием можно избавляться от дорогих угроз оппонента (**Детеныш дикорога**, **Уличная бронница**), а ту же Уличную бронницу можно переманить и на свою сторону на ход Зельем безумия, так что применения этим заклинаниям вы точно найдете. Самые проблемные для вас ходы связаны с Доисторическим драконом, старайтесь не давать Воину комфортно разыгрывать этих существ, так как найти ответ на них крайне трудно.



Охотник

У Рексара много инструментов для того, чтобы догнать вас по темпу, но он всё равно уязвим к сильному сопротивлению в ранней игре. Вовремя сыгранное **Зелье безумия** или **Слово Тьмы: Боль** доставит ему очень много проблем. Но, как всем известно, достаточно расслабиться на один ход, и Охотник уже будет готов нанести вам последний удар. Андуину нужно быть активным на протяжении всей игры. Выставляйте существ, играйте

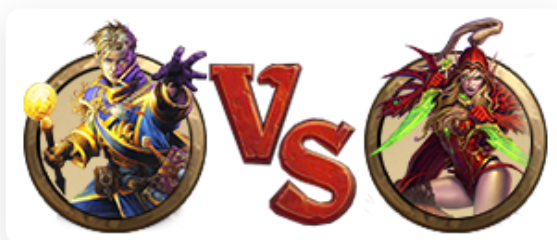
по кривой маны, убивайте всё, что может обладать синергией. Охотник зависит от зверей, и их отсутствие на столе сильно ограничит его возможности. Ваша сила в темпе, но лучше всего будет вынудить оппонента делать плохие ходы. Одиноким **Псарь**, не нашедший зверя для усиления, – усада для ваших глаз и признак того, что Рексар загнан в угол. Опасайтесь Гиены-падальщицы и всегда будьте готовы к Высокогрову саванны на шестой ход. При отсутствии Слова Тьмы: Смерть убрать его будет возможно только с помощью существ и невыгодных разменов.



Паладин

Мурлок Паладин – это большая головная боль, которая буквально прижмёт вас к стенке. Этот матч-ап будет тяжелейшим всегда, за исключением очень редких ситуаций, потому что и Жрец, и Паладин по сути играют в одну и ту же игру. Это две мидрейндж колоды, которые стремятся затянуть игру, используя разный набор инструментов. К несчастью, ваша кривая маны заканчивается на цифре пять, а Утер располагает самыми мощными финишерами в истории игры. Это значит, не нужно доводить партию до поздней стадии, единственный шанс победить – сделать это на средних ходах. Давите в ранней игре изо всех сил, не позволяйте Паладину сохранять на столе мурлоков. Вовремя зашедшие заклинания и пара-тройка сильных существ на столе подарят вам надежду на благополучный исход.

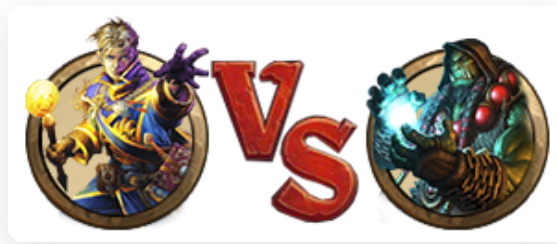
Лира Осколок Солнца – лучший помощник в этом противостоянии. Будет здорово найти ее дубликат с помощью Слуги Калимоса. 3/5 – это неплохие характеристики против Паладина, а если удастся получить **Контроль разума** или **Зелье драконьего огня**, ваша победа станет почти неизбежной. Кроме того, если Паладин не сможет разменять легендарную карту Жреца силами со стола, скорее всего ему придется отдать **Равенство**. **Лира Осколок Солнца** – отличный способ выманить опасное заклинание Утера, чтобы проложить путь для других ваших существ. А если Равенства для неё не найдётся, то ваше преимущество только возрастет.



Разбойник

Квест Разбойник – труднейшее противостояние, в котором время – ваш злейший враг. Даете время Квест Разбойнику закончить задачу – шансов на победу очень мало. Благо это противостояние больше не будет таким распространенным, так что один из самых неудобнейших матч-апов канул в Лету.

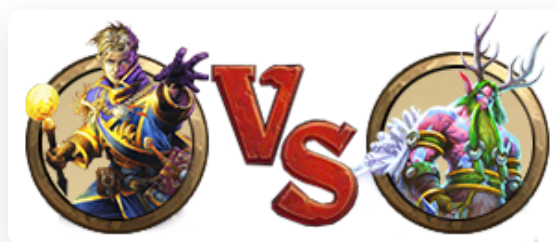
Миракл Разбойник – матч-ап куда попроще, пусть и легким его не назвать. В этом противостоянии старайтесь делать ставку не на одну большую угрозу, а на несколько поменьше, с ними оппоненту будет куда сложнее совладать. Старайтесь чаще играть существ в темп, в том числе и Лиру Осколка Солнца и ваших элементарей даже без синергии. Присутствие на столе – вот что доставит трудности Миракл Разбойнику.



Шаман

Токен Шаман будет пытаться захватить стол с первых ходов, но у вас, благо, есть достаточно эффективные способы остановить его. Это не только существа, но и всевозможные ремувалы. Старайтесь держать стол Токен Шамана пустым, дабы он не мог с помощью Тотема языка пламени реализовать своих слабых существ. Если у вас получается – партия уже близка к успеху. Остается обыграть Инволюцию, не переполняя вашу половину стола существами с большим количеством баффов, а также готовиться к комбинации **Доппельгангстер + Эволюция**, которая поможет заполнить стол Шамана на шестой ход. Вы можете или проигнорировать этот стол и угрожать Шаману летальным уроном, вынуждая его совершать невыгодные размены, или же избавиться от некоторых шестых дропов точечными и AoE ремувалами – иногда это вполне осуществимо. Конечно же, не пренебрегайте выгодными разменами, если это возможно.

Другие архетипы Шамана тяжелее и не столь агрессивны, порой это плохая новость для вас, но и встречаются они реже. **Сглаз** может доставить вам много хлопот, как и дополнительные AoE эффекты (**Гроза, Вулкан**) – не забывайте и о них вкуче с Инволюцией и Порталом: Водоворот.



Друид

Агро Друид весьма популярен сейчас и, кажется, он ещё не на пике своей славы. Его карты очень мощные, и архетип способен развернуть несколько смертельных комбинаций на самом раннем этапе игры. Играть против него придётся жёстко. А значит, на муллигане нужно отбросить всё то, что не поможет усмирить раннюю агрессию Малфуриона. Без исключений. **Зелье безумия** может решить исход партии. **Смоляной страж** и **Слово Тьмы: Боль** – фантастические находки для раннего контроля, и активированный **Тол'вирский** **камамаг** также станет для оппонента серьёзным препятствием. Распоряжайтесь ремувалами разумно. Всегда лучше иметь заклинание,

чтобы предотвратить усиление (например, Метку [И'Шараджа](#)) на следующий ход, если с помощью существ сделать это не удаётся. А [Кольцо света](#) лучше сохранить для Живой маны, если возможно.

Главное – опередить Друида по столу. У него есть взрывной урон и усиления, но всё это опирается на стол. Эту партию стоит рассматривать точно так же, как и партию с Охотником (см. выше). Друид – это буквально мощная пушка, но сбить её с рельсов не так уж и сложно. Как только вы обгоните его, дело будет за малым. Используйте для этого все свои ресурсы на раннем этапе игры и не бойтесь тратить заклинания.

Джейд Друид – совершенно другой противник, с которым вы должны быть быстрыми. Хорошая новость в том, что у Джейд Друида отсутствуют эффективные AoE и точечные ремувалы, так что избавиться от ваших «толстых» угроз ему будет очень непросто без стола. А стол вы должны захватить с первых ходов и не останавливать давление до самого конца. У Джейд Друида много способов затянуть игру (провокаторы и дополнительная броня), так что давление и агрессия – ваши главные друзья в этом матч-апе. Ни в коем случае не обыгрывайте [Йогг-Сарона](#), его используют не все сборки, да и не всегда он спасет вашего оппонента.



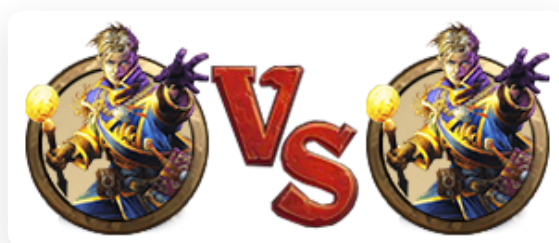
Маг

Игра против Мага порой заставляет испытывать чувство глубокого отчаяния и обречённости, но для Элем Жреца это, вероятно, один из лучших матч-апов. Причиной тому медлительность Джайны. Да, порой Маг может показать быстрый старт, но он прячется в панцирь, как только получает достойный ответ, и начинает строить свой план победы на позднюю игру. Обычно, контроль над столом Жрец обретает уже к третьему-четвёртому ходу. С этого момента Джайна готовит свой взрывной смертельный удар, по ходу дела стараясь расправиться с наиболее опасными вашими существами. И терять стол Жрецу строго противопоказано. У Мага слишком много угроз, и у Андуина нет в колоде такого исцеления, которое позволило бы их игнорировать. Затянете борьбу за стол до пятого-шестого хода, и исход партии почти точно будет решён не в вашу пользу.

Берегите своё исцеление, потому что когда в игру вступит [Алекстразы](#), сила героя вас точно не спасёт. Вам понадобится и [Кольцо света](#), и все те случайные заклинания, которые принесёт [Лира Осколок Солнца](#). И, разумеется, самая ценная карта – [Жрец-обжора](#), и использовать её стоит чаще всего именно после Алекстразы. В комбинации со Словом Тьмы: Смерть [Жрец-обжора](#) решит проблему девятого хода, особенно если у вас в руке окажется ещё парочка дешёвых заклинаний. Да и 3/6 смотрятся как неплохое дополнение к вашему столу. Будьте готовы к девятому ходу, это ключевой момент противостояния.

Секрет Маг тоже будет пытаться продавить вас взрывным уроном, только к этому добавится более уверенный и темповый старт, с которым вам и предстоит совладать в первые ходы. Обыграть Антимагию и Отраженную сущность достаточно просто с тем количеством дешевых существ и заклинаний, что есть в вашей колоде, проблемы могут возникнуть именно с существами – с каждым из них не получится справиться точечными ремувалами, тем более реализовать **Зелье безумия** в этом матч-апе достаточно трудно (у всех существ 3 единицы здоровья).

Играя против любого Мага, не забывайте расставлять своих существ вокруг **Метеорита**. Пусть он и используется не всеми сборками, Джайна всегда может раскопать это заклинание **Петроглифом**. Помните и об Антимагии, которую нынче играют очень многие архетипы Мага, даже Берн Маги.

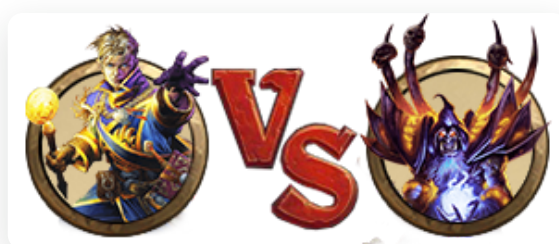


Жрец

Жрецов в мете очень много, играть с ними может быть трудно, но зато очень интересно. Сперва вам необходимо определить архетип оппонента: это Жрец на немоте или нет? Только Жрец на немоте может очень быстро убить вас, так что необходимо быть очень осторожным и не допускать захвата стола этим архетипом. Всех его существ лучше всего атаковать, даже если они не умрут, дабы у них осталось меньше здоровья. Пользуйтесь тем, что у Жреца на немоте из ремувалов есть только **Зелье безумия**.

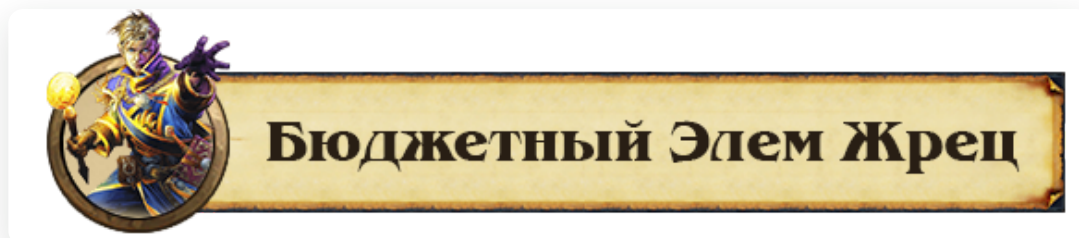
Другое дело – остальные архетипы с полным комплектом ремувалов. Ваша ставка должна идти на существ с 4 единицами атаки, но их не так уж и много (**Слуга Калимоса**), так что, возможно, лучше просто переждать, когда у оппонента закончатся Слова Тьмы: Боль, а уже после разыгрывать ценных существ с 3 единицами атаки и выводить из их зоны поражения Зелья драконьего огня.

Играя против любого Жреца, будьте осторожнее с Кристаллическими оракулами, которых очень легко обратить против вас Зельем безумия. Чтобы этого не допустить, старайтесь или уничтожить их в ваш ход (например, Фениксом Огненного Венца), или разыгрывать без других существ на столе, или ждать, когда все Зелья безумия будут потрачены (или хотя бы одно).



Чернокнижник

Редко вы встретите Чернокнижника в Экспедиции в Ун'Горо, но, если вам все-таки повезло, приготовьтесь к интересному противостоянию. Зоолоки и Мурлок Чернокнижники отлично занимают стол со старта игры, однако ремувалы необходимо приберечь для самых опасных угроз (например, на Мурлока-полководца). Если стол выйдет из-под контроля, назад вернуть его будет трудно, так что цепляйтесь за него с самого начала партии.



Элем Жрец - один из немногих архетипов класса, которому можно составить достаточно неплохую бюджетную колоду. И даже в ней вы все равно сможете поиграть Лирой Осколком Солнца, так как шансы раскопать ее со Слуги Калимоса достаточно высоки. Бюджетная версия колоды выглядит приблизительно следующим образом:

Бюджетный Элем Жрец



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

В нее добавлена комбинация Божественного духа и Внутреннего огня, а также Яростный пиромант и некоторые синергии с ним, дабы лучше справляться с агрессивными оппонентами.



Заклучение

Элем Жрец - почему бы и нет? Хотя популярные колоды из интернета и самый быстрый путь к успеху, в месяцы между релизами дополнений часто не хватает свежих впечатлений. Колоды, подобные этой, - отличный способ развлечься и остаться конкурентоспособным. И, кто знает, может быть в будущем Элем Жрец станет серьезной силой, когда появятся новые карты, заработают новые синергии. И вы сможете гордо заявить: «Я играл Элем Жрецом до того, как это стало мейнстримом».

Спасибо за ознакомление с обзором на Элем Жреца, оставляйте в комментариях пожелания колод для будущих статей.