

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Нага Комбо Жрец — главное открытие новой меты. Большой гайд по архетипу

26.05.2022

Гайды

Путешествие в Затонувший город

Нага Комбо Жрец — главное открытие новой меты.
Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Нага Жрец, иначе называемый Комбо Жрец или Миракл Жрец. Архетип появился в мете только с патчем 23.2.2. Все из-за баффа [Змеиного парика](#) — это неприметное с первого взгляда заклинание открыло большие возможности для класса. Нага Жрец делает большую ставку на [Змеиный парик](#): это самая важная карта в колоде, с которой архетип старается играть всегда.

Последние дни показатели Нага Жреца растут. Архетип вырывается вперед и по популярности, и по винрейту. Особенно популярен Нага Жрец в Легенде: в топ-1000 это вторая по численности колода. А вот на рангах ниже пока что Жрецом играют реже. Последние дни выросли и показатели винрейта: пока что Нага Жрец не самая

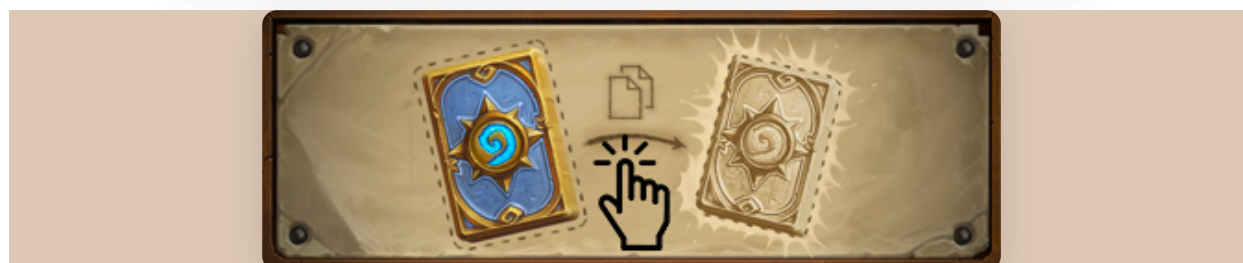
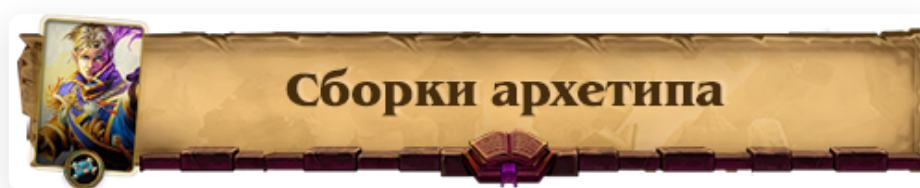
результативная колода в игре, но входит в четверку лучших. С архетипом часто берут топы Легенды.

Примечательно, что Нага Жрец показывает такие хорошие результаты, учитывая специфику и сложность колоды. В ней только карты за 1-4 маны, но их нельзя играть просто в темп. Архетип сложный для игры и не всегда очевидный: важно понимать матч-апы, планировать ходы наперед, да и в целом представлять ключевые комбинации и способы победы.

Гайд расскажет, как правильно играть Нага Комбо Жрецом в актуальной мете Путешествия в Затонувший город. Вы найдете оптимальные колоды и способы собрать собственную с учетом коллекции. Мы разберем основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также популярные матч-апы ладдера.

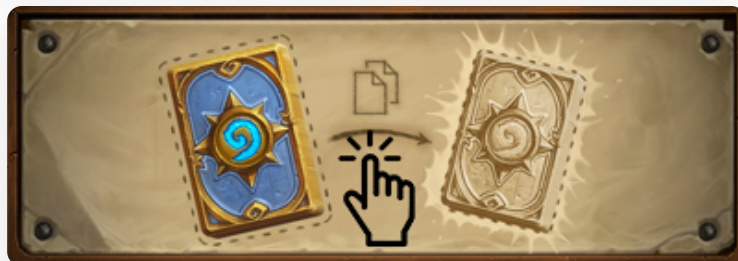
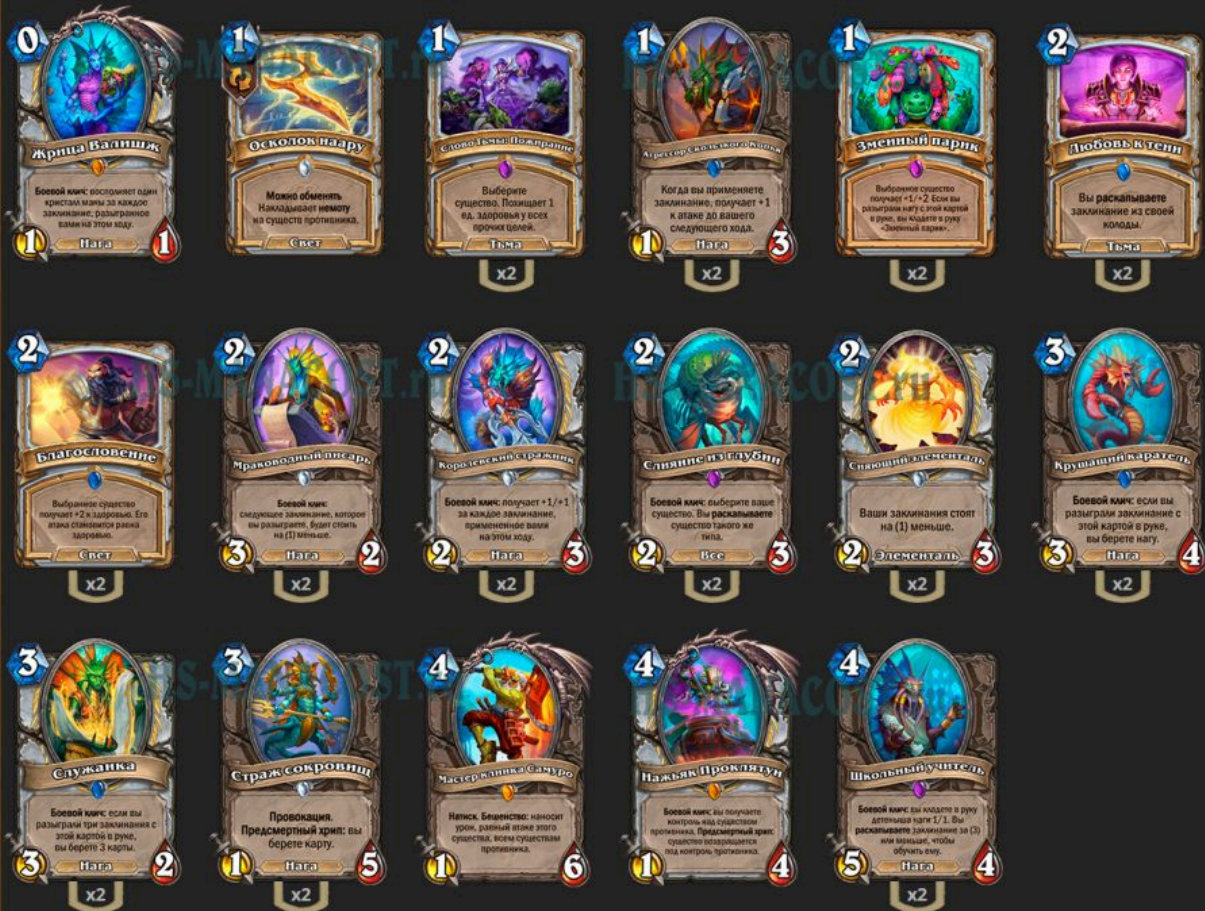
Разделы гайда:

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. - Основа колоды
4. - Опциональные карты
5. - Дорогие карты и их замены
6. - Максимально бюджетная колода
7. Муллиган
8. Стратегия игры
9. - Как работает колода
10. - Победные стратегии и комбинации
11. Важные советы по геймплею
12. Матч-апы



Нага Комбо Жрец от Meati топ-6 Легенды

Нага Комбо Жрец от Meati



Сборка от Meati, которой он взял топ-6 Легенды. Она же и одна из самых результативных по статистике. Берите ее, если есть все необходимые карты, пока что лучше версии не открыли.

Необычная карта в этой колоде — **Нажьяк Проклятун**. Легендарка станет хорошим ответом на провокации и натиски противника: и тех, и других в мете достаточно.

Нага Комбо Жрец с **Лазаретом Грозовой Вершины**







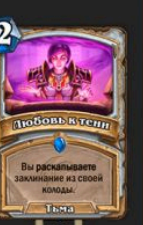









Нага Комбо Жрец



- **Убраны:** Королевский стражник
- **Добавлены:** Лазарет Грозовой Вершины
- Королевский стражник выглядит сильно, но на деле эта нага далеко не всегда вырастает до огромных характеристик. А вот Лазарет Грозовой Вершины может сделать многое. Хотя будут и ситуации, в которых он пролежит в руке мертвым грузом или принесет мало пользы.


Нага Комбо Жрец с Королевой Азшарой

Нага Комбо Жрец с Королевой Азшарой

 Боевой клещ восстанавливает один кристалл маны за каждое заклинание, разыгранное в данной руке магу. Нага	 Можно облить. Максимально мемулу на существо противника. Свет	 Выберите существо. Позволяет 1 бб. здоровью у всех противников. Тьма	 Когда вы примените заклинание, получаете +1 к атаке до вашего следующего хода. Нага x2	 Выбранные существа получают +1/+2. Если вы разыграли маг в этой руке в руке, вы кладете в руку «Опасный парик». Тьма x2	 Боевой клещ получает +1/+1 за каждое заклинание, примененное вами на этой руке. Нага	 Вы раскрываете заклинание из своей колоды. Тьма x2
 Выбранное существо получает +2 к здоровью. Его атака становится равна здоровью. Свет x2	 Боевой клещ складывает заклинание, которое вы разыграли. Бьет сталь на (2) в руке. Нага	 Боевой клещ выбирает враждебное существо. Вы раскрываете существо такого же типа. Все	 Ваши заклинания стоят на (1) меньше. Элементаль	 Боевой клещ вы кладете в руку доисторическую копию выбранного существа. Нага	 Боевой клещ: если вы разыграли заклинание с этой карты в руке, вы берете нагу. Нага	 Боевой клещ: если вы разыграли заклинание с этой карты в руке, вы берете 3 карты. Нага
 Провокация. Предсмертный крик: вы берете карту. Нага	 Нелюк. Безликое: наносит урон, равный атаке этого существа. Могут существовать противники. Тьма	 Боевой клещ вы получаете контроль над существами противника. Предсмертный крик существа выполняется под контролем противника. Тьма	 Боевой клещ вы кладете в руку детальную копию 1/1. Вы раскрываете заклинание за (2) или меньше, чтобы обучить ему. Нага	 Боевой клещ: если вы разыграли три заклинания с этой карты в руке, вы выбираете артефакт-добычу. Нага		









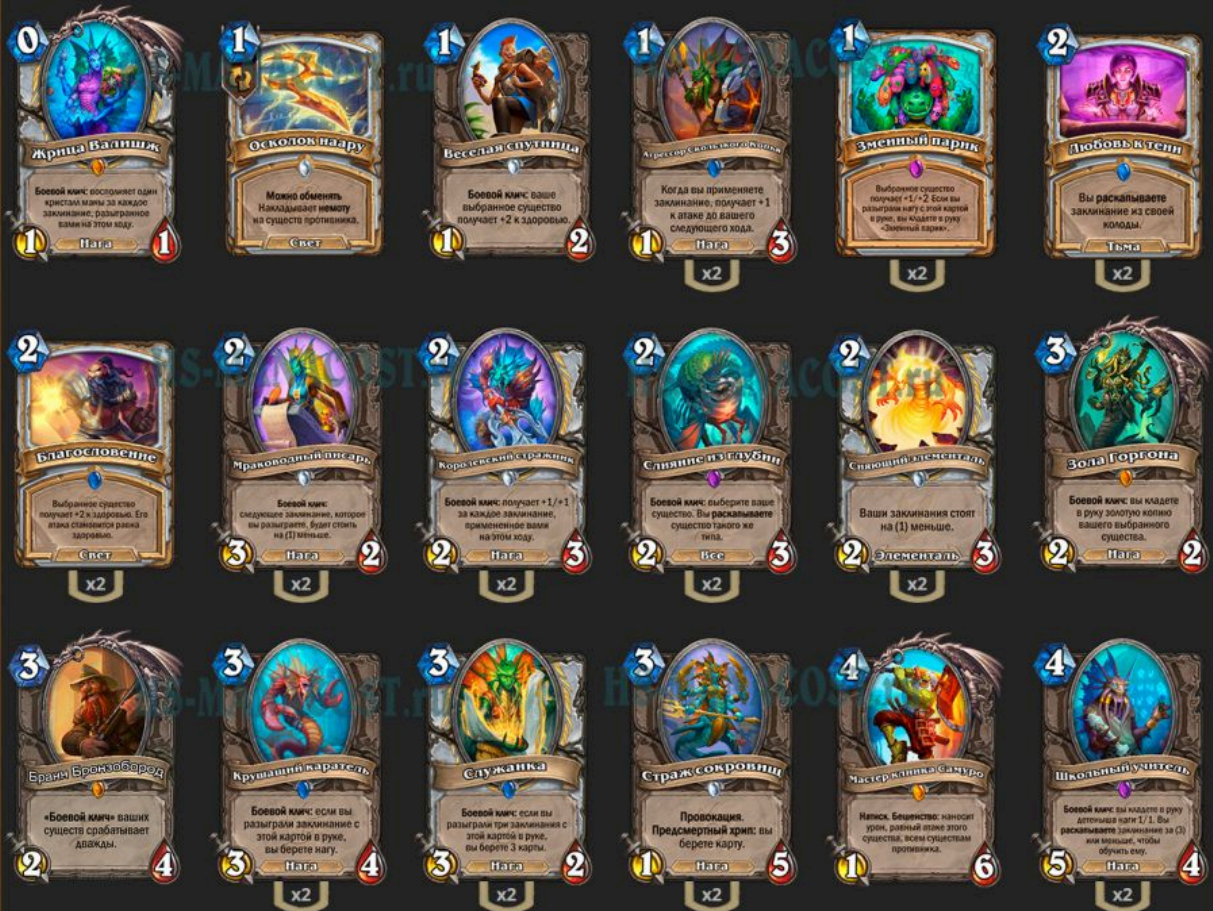
- **Убраны:** Слово Тьмы: Пожирание, x1 Королевский стражник
- **Добавлены:** Зола Горгона, Королева Азшара

Как и всегда Королева Азшара не становится принципиально важной и имбалансной картой, но и совсем бесполезной легендарка не будет. Чаще всего Жрецы раскапывают наносящее 10 урона оружие, потому что его легко активировать с помощью Змеиного парика.

В сборке есть и Зола Горгона — популярная и сильная нага, хотя и не обязательная.

Нага Комбо Жрец с Бранном

Нага Комбо Жрец с Бранном

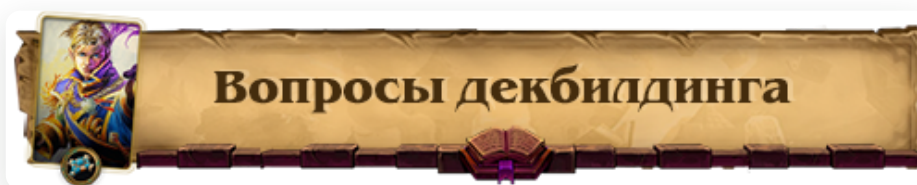


- **Убраны:** Слово Тьмы: Пожирание, Нажьяк Проклятун
- **Добавлены:** Веселая спутница, Бранн Бронзобород, Зола Горгона

Фишка этой сборки — Бранн Бронзобород. Он очень медленный и чаще всего раскрывает себя только в мидгейме, до которого партии не всегда доходят. Порой можно ставить Бранна в темп, а боевые кличе реализовывать уже на следующий ход.

Вместо Слова Тьмы: Пожирания в этой колоде появляется Веселая спутница. Существо проще в использовании, хотя спорно — сильнее ли. Но по крайней мере Веселая спутница — еще одна синергия с Бранном.

[к оглавлению](#)



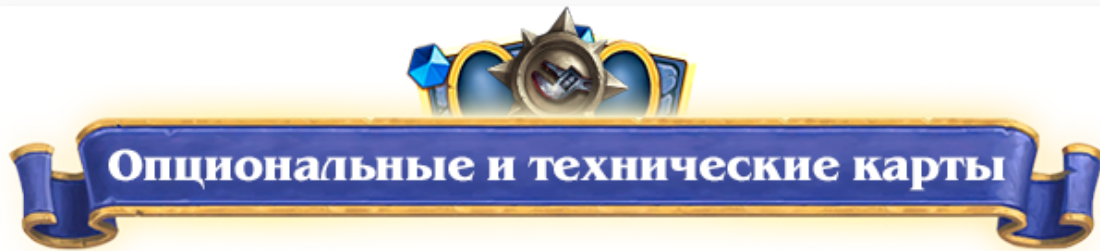
У Нага Жреца 25 обязательных карт, которые используются во всех колодах без исключений. Сюда попали самые важные заклинания, синергии с ними и, конечно же, наги. Примечательно, что архетип достаточно молодой, но основа у него уже обширная, а список опциональных карт маленький. Отчасти это связано с тем, что сама концепция колоды накладывает определенные ограничения: нужно много наг, чтобы Змеинный парик работал, а заклинаний, наоборот, нужно меньше, чтобы Любовь к тени часто раскапывала ключевой Змеинный парик.

Основа колоды - Нага Комбо Жрец (25/30)

Стоимость основы колоды 6600 пыли



Основу колоды нужно дополнить 5 опциональными картами. Далее мы обсудим распространенные, сильные и не очень опции.



Популярные технические карты



Веселая спутница — бафф здоровья важен для Нага Жреца из-за **Благословения**, а порой и без этого баффа полезно дать дополнительное здоровье ценному существу: **Сияющему элементалю** или **Агрессору Скользящего Копья**. Обычно берут в сборки с **Бранном Бронзобородом**.

Слово Тьмы: Пожирание — сильное заклинание, которое чаще всего используется не как ремувал, а как дополнительный бафф здоровья для цели **Благословения** или просто ценного существа. Обычно это заклинание берут в двух копиях, хотя порой заменяют на **Веселую спутницу** и **Бранна**.

Королевский стражник — дополнительная недорогая нага, что важно для архетипа, к тому же тут есть хороший эффект, сочетающийся с **миракл** ходами Жреца. Но на деле **Королевский стражник** редко вырастет до огромных характеристик: чаще всего вы будете играть его с 3/3 или 4/4 стататами, что, впрочем, уже хорошо для второго дропа. И все же другие опциональные карты могут принести больше пользы, так что не стесняйтесь убирать 1-2 копии **Королевского стражника**. Колода от этого не сломается и не обязательно станет слабее.

Бранн Бронзобород — у существа большой потенциал, потому что в колоде много боевых кличей — в первую очередь сильны комбинации со **Школьным учителем** и боевым кличем 1/1 наги, но есть и другие синергии. Проблема Бранна в том, что он очень медленный: обычно легендарку получается реализовать только в мидгейме.

Зола Горгона — дополнительная нага, которая есть в коллекции у всех и которая дает больше ресурсов в руку. Чаще всего копируют **Сияющего элементаля**, **Жрицу Валишж** или любую нагу. **Золу Горгону** исключают из сборки не потому, что она слабая, а потому, что в 29-30 слоты находят карты чуть лучше.

Лазарет Грозовой Вершины — необычное заклинание, которое может как принести победу в партии, так и пролежать в руке мертвым грузом. Главная проблема — слабее станет **Любовь к тени**, что нежелательно для архетипа, завязанном на **Змеином парике**.

Нажьяк Проклятун — сильная легендарка, которой можно ответить на **Гнолла Дикой Лапы Разбойника**, провокации Паладина или Друида. Способов просто наложить немоту на своих существ у Жреца нет, но это и не всегда необходимо: **Нажьяк Проклятун** дает темп и часто его играют в тот же ход, что и заканчивают партию.

Королева Азшара — неплохая карта, с которой можно поэкспериментировать, но едва ли это оптимальный слот для Нага Жреца. Легендарка слишком тяжелая и неповоротливая. Жрецы чаще всего берут **Ксал'атат** — наносящее урон оружие, которое можно израсходовать за один ход благодаря **Сияющему элементалю** и заклинаниям за 1-2 маны.








Менее популярные опциональные карты: **Озарись**, **Божественная кара**, **Дар наару**, **Зараженный служитель**, **Клирик Североземья**, **Трогг Железного рудника**, **Серена Кровавое Перо**, **Яростный пиромант**, **Истовая подземельщица**, **Коррозионная гадюка**, **Манкрик**, **Подмена**, **Ядовитый скорпид**, **Бага Нага**, **Зирелла**, **Мастер клинка Окани**, **Лира Осколок Солнца** и другие.

[к оглавлению](#)



Замены

Оптимальные сборки Нага Жреца стоят приличное количество чародейной пыли. Хорошо то, что почти все дорогостоящие карты можно убрать: какие-то проще, а какие-то сложнее. Далее о том, как можно заменить эпика и легендарки в колоде.

-  **Жрица Валишж** — очень сильная нага и, пожалуй, самая важная легендарка для Нага Жреца. Постарайтесь скрафтить, если планируете играть этим архетипом. Но временно можно обойтись и без **Жрицы Валишж**: например, если вы хотите потестить колоду и понять, понравится ли вам ее геймплей или нет.
-  **Слово Тьмы: Пожирание** — не обязательный эпик, вместо которого можно взять **Веселую спутницу** или другую карту из списка опциональных.
 - **Змеиный парик** — самая важная карта в колоде, без которой она потеряет всякий смысл. Две копии обязательны.
-  **Слияние из глубин** — слишком хороший генератор наг, а еще просто сильная и универсальная карта, которая должна быть в коллекции каждого. Постарайтесь скрафтить в двух копиях.
-  **Мастер клинка Самуро** — вторая по приоритету легендарка, которую стоит скрафтить Нага Жрецу: только Самуро позволяет вернуться в игру, если вы потеряете стол. Хорошо, что у многих он есть в коллекции бесплатно. Прямых замен Самуро нет, так что просто берите другую опциональную карту.
-  **Нажьяк Проклятун** — хорошая, но не обязательная легендарка. Вместо нее берите **Золу Горгону**.
 -  **Школьный учитель** — постарайтесь скрафтить этот эпик: как и **Слияние из глубин**, его используют многие другие классы и колоды, так что эта нага должна быть в коллекции каждого.



Максимально бюджетная колода

Бюджетный Нага Жрец

Бюджетный Нага Жрец

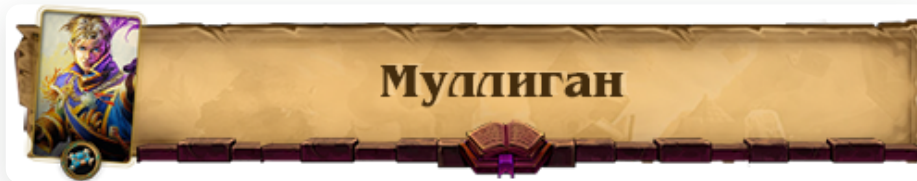
 <p>Осколок магу Можно обменять. Накладывает немоту на существо противника. Счет x2</p>	 <p>Адресор с золотым шлемом Когда вы примените заклинание, получаете +1 к атаке до вашего следующего хода. Нага x2</p>	 <p>Змеяный парик Выборочное существо получает +1/+2. Если вы разыграли магу с этой картой в руке, вы кладете в руку «Змеяный парик». x2</p>	 <p>Веселая спутница Боевой мим: ваше выбранное существо получает +2 к здоровью. x2</p>	 <p>Любовь в тени Вы раскладываете заклинание из своей колоды. Тьма x2</p>	 <p>Благословение Выбранное существо получает +2 к здоровью. Его атака становится равна здоровью. Счет x2</p>
 <p>Мраководный виверн Боевой мим: следующее заклинание, которое вы разыграете, будет стоить на (1) меньше. Нага x2</p>	 <p>Корольский воин-сражник Боевой мим: получаете +1/+1 за каждое заклинание, примененное вами на этом ходу. Нага x2</p>	 <p>Спяние и глубины Боевой мим: выберите ваше существо. Вы раскладываете существо этого же типа. Все x2</p>	 <p>Спяющий элементаль Ваши заклинания стоят на (1) меньше. Элементаль x2</p>	 <p>Золотая Горгона Боевой мим: вы кладете в руку золотую копию вашего выбранного существа. Нага x2</p>	 <p>Брани Брандворда «Боевой мим» ваших существ срабатывает дважды. x2</p>
 <p>Крушащий паразит Боевой мим: если вы разыграли заклинание с этой картой в руке, вы берете магу. Нага x2</p>	 <p>Служанка Боевой мим: если вы разыграли три заклинания с этой картой в руке, вы берете 3 карты. Нага x2</p>	 <p>Страж сокровищ Провокация. Пресмертный крик: вы берете карту. Нага x2</p>	 <p>Школьный учитель Боевой мим: вы кладете в руку дубликат маги 1/1. Вы раскладываете заклинание за (1) или меньше, чтобы обучить ему. Нага x2</p>		



Нага Жреца можно собрать совсем без платных легендарок и с минимумом эпиков. Такая версия слабее оптимальных, но даст представление о геймплее архетипа и может довести вас до Алмаза.

Приоритет крафта недостающих карт: **Жрица Валишж**, **Мастер клинка Самуро**, **Слово Тьмы: Пожирание**. Остальные карты можно не крафтить.











[к оглавлению](#)



Муллиган Нага Жреца выглядит простым с первого взгляда, но в нем много нюансов и классовой специфики. Речь идет о 2-3 картах, но когда их оставлять, а когда скидывать — вопросы не самые простые. А от муллигана многое зависит, поскольку с хорошей рукой Нага Жрец может закончить партию очень быстро, а с плохой — шансов на победу не будет.

Далее об общих правилах выбора карт в стартовую руку.

Оставляйте всегда		Против агро	
Выбранное существо получает +1/+2. Если вы разыграли нагу с этой картой в руке, вы кладете в руку «Змеяный парик».	Когда вы применяете заклинание, получает +1 к атаке до вашего следующего хода.	Боевой клич: следующее заклинание, которое вы разыграете, будет стоить на (1) меньше.	
Тьма	Нага	Нага	
Против контроля		С хорошей рукой	
Вы раскапываете заклинание из своей колоды.	Боевой клич: если вы разыграли заклинание с этой картой в руке, вы берете нагу.	Ваши заклинания стоят на (1) меньше.	
Тьма	Нага	Элементаль	

-  **Змеиный парик** — лучшая карта на муллигане, вокруг которой построена колода. Одну копию оставляйте всегда, а вторую лучше сбрасывать. Старайтесь достаточно агрессивно искать **Змеиный парик**: если заклинания еще в руке нет, можно сбрасывать многие другие хорошие карты в поисках этой или Любви к тени.
-  **Любовь к тени** — оставляйте только в случае, если нет **Змеиного парика**. Обычно Любовь к тени оставляют в медленных матч-апах, но можно взять ее и в быстрых, если в руке есть хорошие наги за 1-3 маны.
-  **Агрессор Скользящего Копья** — всегда оставляйте в агрессивных матч-апах, а с хорошей рукой и в медленных. Вторую копию можно оставить с Монеткой и очень хорошей рукой.
-  **Мраководный писарь** — оставляют при наличии **Змеиного парика** практически всегда или с Любовью к тени. Можно сбросить в самых медленных поединках.
-  **Крушащий каратель** — хорошая карта в большинстве матч-апов, но с плохой рукой можно сбросить при встрече с самыми быстрыми оппонентами.
 -  **Сияющий элементаль** — оставляйте всегда с хорошей рукой, то есть со **Змеиным париком** или Любовью к тени. В некоторых матч-апах можно оставлять даже без этих карт в руке.
-  **Служанка** — оставляйте только в самых медленных матч-апах и с очень хорошей рукой, а желательно и Монеткой.
 -  **Мастер клинка Самуро** — можно оставить в быстрых поединках, если у вас уже есть **Змеиный парик** или способ его получить.
 -  **Жрица Валишж** — еще одна карта, которую можно оставить против любого класса, но только с очень хорошей рукой.
 -  **Осколок наару** — с очень хорошей рукой можно оставить против Паладина и Жреца.

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



- **Охотник на демонов:** Змеиный парик, Агрессор Скользкого Копья. С хорошей рукой — Мраководный писарь, Сияющий элементаль, Жрица Валишж, Мастер клинка Самуро.

Воин: Змеиный парик, Любовь к тени, Крушащий каратель, Служанка. С хорошей рукой — Мраководный писарь, Сияющий элементаль.

Паладин: Змеиный парик, Агрессор Скользкого Копья, Мраководный писарь, Любовь к тени. С хорошей рукой — Мастер клинка Самуро, Осколок наару.

Охотник: Змеиный парик, Агрессор Скользкого Копья, Крушащий каратель. С хорошей рукой — Благословение, Сияющий элементаль, Мраководный писарь.

Друид: Змеиный парик, Сияющий элементаль, Крушащий каратель, Любовь к тени. С хорошей рукой — Мраководный писарь, Агрессор Скользкого Копья.

Разбойник: Змеиный парик, Сияющий элементаль, Агрессор Скользкого Копья, Любовь к тени. С хорошей рукой — Жрица Валишж, Мастер клинка Самуро, Слово Тьмы: Поглощение.

Шаман: Змеиный парик, Сияющий элементаль, Крушащий каратель, Любовь к тени, С хорошей рукой — Агрессор Скользкого Копья, Мраководный писарь.

Маг: Змеиный парик, Крушащий каратель, Мраководный писарь, Сияющий элементаль, Любовь к тени, Агрессор Скользкого Копья. С хорошей рукой — Мастер клинка Самуро, Жрица Валишж, Благословение.

Жрец: Змеиный парик, Агрессор Скользкого Копья, Осколок наару, Служанка, Любовь к тени. С хорошей рукой — Сияющий элементаль.

Чернокнижник: Змеиный парик, Крушащий каратель, Любовь к тени, Агрессор Скользкого Копья, Сияющий элементаль, Служанка. С хорошей рукой — Мраководный писарь.

[к оглавлению](#)





Основы геймплея

- Комбо Нага Жрец — необычная и уникальная колода, которая использует синергии наг и **Змеиного парика**, чтобы быстро захватить стол и нанести летальный урон существами. Жрец играет исключительно со стола: нет ни одной карты, которая бы нанесла урон герою противника без существа на вашей половине, которое пережило ход оппонента и может атаковать. Обычно такие стратегии не очень сильные, потому что на существ легко ответить: колоды стараются брать взрывной урон или рывки, чтобы добить оппонента. Но Жрецу это не так нужно, потому что он лучше всех цепляется за стол, быстро генерирует огромные характеристики, на которые попросту нет ответа у популярных колод меты.

Самая важная карта в колоде — Змеиный парик. Без нее архетип практически не может работать. Поэтому так важно искать **Змеиный парик** или **Любовь к тени на муллигане**. Колода специально берет мало заклинаний, чтобы **Любовь к тени** почти всегда раскапывала **Змеиный парик** или другое необходимое вам заклинание — **Осколок наару**, **Слово Тьмы: Пожирание** или **Благословение**. Все они важны во многих ситуациях.

Змеиный парик — бесконечная карта, которую вы будете играть снова и снова каждый ход. В большинстве случаев **Змеиный парик** нужно активировать с помощью наги, чтобы заклинание тут же возвращалось в руку. Играть **Змеиный парик** без активации особого эффекта можно только в случае, если вы наносите летальный урон в этот или следующий ход, а еще в очень тяжелых и безвыходных ситуациях.






Наги полезны не только потому, что активируют **Змеиный парик**. Это просто хорошие цели для баффов с полезными эффектами добора, роста характеристик и генерации ресурсов. Особенно сильный **Агрессор Скользящего Копья** и **Жрица Валишж**. Первый может баффнуть себе большие показатели атаки и самостоятельно принести победу в партии, а **Жрица Валишж** — просто очень сильная карта в сочетании с бесконечным **Змеиным париком**. Дополнительная мана буквально из ниоткуда — то, что нужно архетипу, чтобы совершать темповые и победные ходы что в начале, что в конце партии.

Еще одно важное заклинание — Благословение. Часто с его помощью вы будете наносить летальный урон или создавать огромную угрозу, с которой оппонент будет не в состоянии справиться. У большинства существ в колоде много здоровья и мало атаки, так что бафф **Благословения** хорош сам по себе. К тому же больше здоровья дает **Змеиный парик**. Порой **Благословение** работает и без других баффов: например в комбинации с **Мастером клинка Самуро** или **Стражем сокровищ**. А еще можно баффать дополнительное здоровье целям с помощью **Слова Тьмы: Пожирание**.

Сияющий элементаль сделает комбинации с заклинаниями намного сильнее. В первую очередь он важен из-за бесплатного **Змеиного парика**: пока в руке есть достаточно наг для розыгрыша, вы сможете играть **Змеиный парик** много раз за ход. Это сильно уже само по себе, а представьте, насколько сильнее станут комбинации со **Жрицей Валишж** или **Королевским стражником**.

Сияющего элементалья берегут и стараются не играть просто так: вы должны защищать его всеми способами: баффами здоровья, провокациями, разменами и т.д. Если **Сияющий элементаль** переживает ход противника, Жрец часто побеждает в партии, потому что проворачивает имбалансные комбинации с бесплатным **Змеиным париком** и нагами. К тому же все другие заклинания становятся бесплатными или почти бесплатными. Старайтесь сделать дополнительные копии **Сияющего элементалья** с помощью **Золы Горгоны**, если партия затягивается.

Что еще нужно знать о Нага Жреце:

-  Колода очень сложная в исполнении. Вы должны четко понимать способы победы и возможности противника, чтобы отыгрывать от его карт.
 -  Это не темповая колода, которая всегда хочет потратить всю ману и сыграть все доступные для розыгрыша карты. Нужно учиться ничего не делать, оставлять карты для следующих ходов и комбинаций, разумеется, под контролем и с мерой: нельзя позволять противнику захватывать стол.
-  **Планирование** ходов наперед должно войти в привычку, когда вы играете за Нага Жреца. Порой из-за учета будущих ходов не нужно играть даже бесплатный и уже активированный нагой **Змеиный парик**.
-  Нага Жрец играет в разных стилях в зависимости от захода карт. Он может начать сверхагрессивно и закончить партию уже к 3-4 ходам, а может в это время только играть первые карты. Тут все зависит от захода, противника и его действий.
-  Если оппонент захватил стол, один из немногочисленных способов вернуть контроль над ним — **Мастер клинка Самуро** в комбинации с баффами и в особенности с **Благословением**. Если Самуро нет, что-то похожее сделает и **Страж сокровищ**, хотя на нее у противника будет шанс ответить.

[к оглавлению](#)



Победные стратегии и комбинации

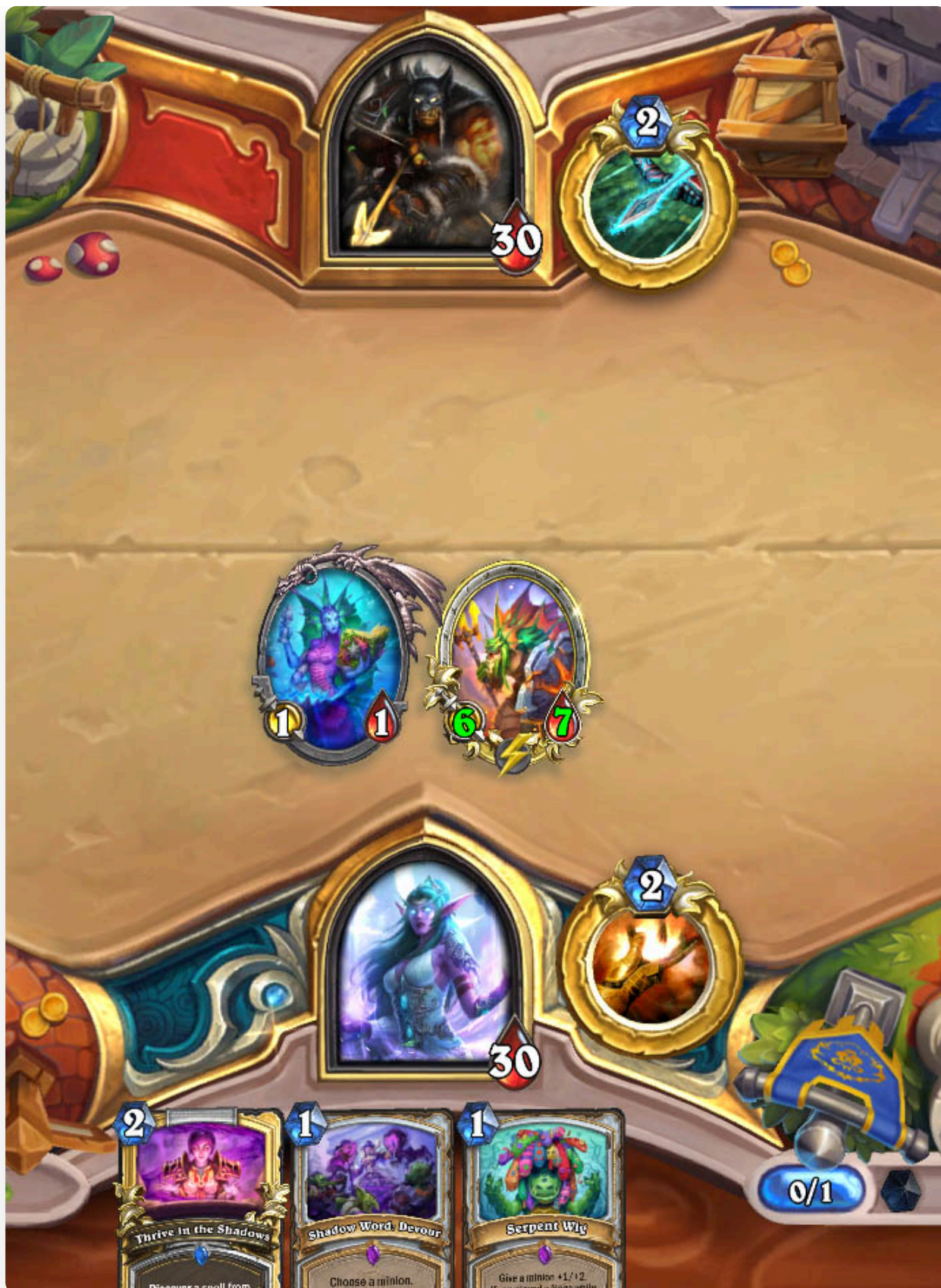
У Нага Жреца нет таких способов победы, которые бы сработали безоговорочно в 100% случаев. Это не Квестлайн Жрец, у которого есть карта "уничтожить противника". Вместо этого Нага Жрец полагается на существ на столе, которых он баффает до высоких характеристик и наносит летальный урон. Разница в том, как именно эти существа получают высокие характеристики, будет ли это одно огромное существо, несколько средних или много мелких. Важно и то, на каких этапах партии это происходит — сколько у Жреца будет доступной маны и т.д.

Далее мы разберем три способа получить значительное преимущество на столе, с помощью которых чаще всего Жрец и побеждает или по крайней мере приближает себя к победе. Вы можете использовать несколько из этих приемов в течение одной партии, комбинировать и смешивать их.



1. Раннее давление огромными характеристиками

Сила Нага Жреца в том, что он уже с первых ходов может сгенерировать огромный стол и начать агрессию. Это требует специфичного захода: обычно ранних наг и **Змеиный парик**. Поможет и **Благословение**, которое вполне можно сыграть в начале, если вы планируете продавить оппонента рано. Заклинание не обязательно играть для того, чтобы наносить летальный урон. Рано можно отдать и **Жрицу Валишж**, если так вы сгенерируете еще больше характеристик с помощью **Змеинового парика**.



Лучше всего сверхагрессия действует против агрессивных и темповых колод: Паладинов, Охотников, Разбойников — у них минимум ремувалов, без контроля над столом им сложно наносить урон и реализовывать свои карты. Эти противники почти наверняка проиграют, если в первые несколько ходов поставить огромное существо — важно действовать агрессивно и бить по герою противника, а не втягиваться в размены

основной угрозой. К тому же сила Жреца в том, что он продолжит баффать крупную угрозу каждый ход, а если необходимо, и лечить ее силой героя.

Давление огромными существами можно вести не только в темповых матч-апах, но и даже в медленных. Но тут важно четко понимать, какие точечные и массовые зачистки есть у противника и обыгрывать их. Например, против Воина нужно сгенерировать существо с б+ здоровья, чтобы обыграть [Раскалывание щита](#).



Стратегия с ранним давлением не обязательно сводится к пан или пропал. В руке вполне может быть достаточно способов добора для того, чтобы продолжить игру в мид и даже лейтгейме, если с вашими ранними угрозами что-то случится. Но такое бывает не всегда: порой нужно отдать все, чтобы баффнуть максимальные характеристики и

закончить партию рано: даже последний раз сыграть **Змеиный парик** без активированного нагой эффекта.



1.

Миракл ходы

Для миракл комбинаций нужны две карты — **Сияющий элементаль** и **Змеиный парик**, а в дополнение к ним любые наги. В идеале найти и **Жрицу Валишж**, но комбинации работают и без нее.

Комбинации с **Сияющим элементом** чаще всего требуют 4+ маны, чтобы вы смогли сыграть достаточно наг для перезарядки **Змеиного парика**. Комбо можно проверить раньше только в случае, если вы сыграете **Сияющего элементаля** в темп и он переживет ход противника. Быть уверенным в этом можно преимущественно в темповых матч-апах, хотя под 1-2 бафами **Сияющий элементаль** может пережить и многие ремувалы медленных оппонентов.



Если в руке есть **Сияющий элементаль** и **Змеиный парик**, Жрец может играть медленно и пассивно со старта: копить ману и карты. Нет смысла играть даже **Агрессора Скользящего Копья** в темп, потому что сам по себе он не очень опасен, а позднее станет важной частью миракл хода. Вы можете готовить миракл ходы, генерируя больше наг **Школьным учителем**, **Слиянием из глубин** и другими источниками. Постарайтесь оставить **Монетку** для миракл хода.

Ваша задача — сгенерировать такой стол, который противник не сможет зачистить. Учитывайте существ на половине оппонента, существ с натиском, оружие, массовые и

точечные ремувалы, если они есть. В первую очередь баффайте **Сияющего элементаля** или **Агрессора Скользящего Копья**. Другие цели выбирайте, только если в руке есть **Благословение** и у них уже высокие характеристики. Можно разделять баффы на несколько целей, если вы боитесь точечных зачисток или одно крупное существо противника.

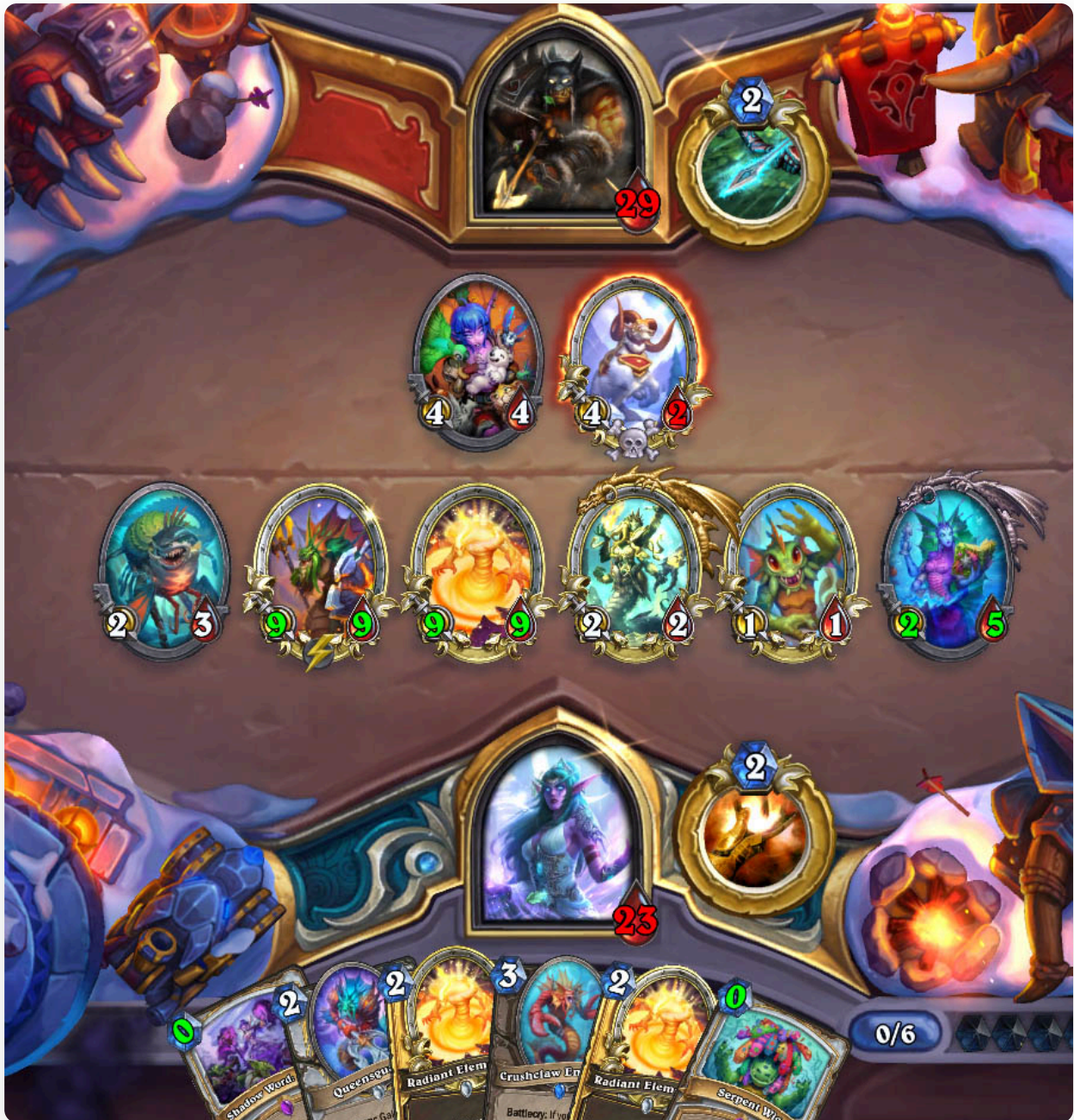


После миракл хода, если ваши существа пережили ход противника в идеале играйте **Благословение** и заканчивайте партию. Если летала нет, можно продолжить укрепление на столе, продолжайте манипуляции со **Змеиным париком** и нагами, ищите

Благословение, наносите летальный урон. Полезно держать какой-то ответ на провокацию — **Осколок наару** или **Нажьяка Проклятуна**.

Еще одной важной угрозой в миракл ход станет **Агрессор Скользящего Копья** — особенно тот, который может атаковать по герою противника. Он получит высокие показатели атаки, даже если вы не сыграете на него никаких баффов.

Если ваши существа после миракл хода не пережили ход противника, скорее всего вы сделали что-то не так: сыграли комбинацию слишком рано или слишком поздно.



В сам миракл ход действуйте быстро, особенно если в руке есть **Жрица Валишж** — с ней действий на ход может быть очень много, хотя и без нее их бывает достаточно.



1. Возвращение контроля над столом

Если противник захватил контроль над столом, вернуться на него можно несколькими картами. Проще всего сделать это с **Мастером клинка Самуро** — сам по себе он слаб, но его можно баффнуть **Змеиным париком** или **Благословением**. Только под **Благословением** вы получите 8/8 угрозу, которая зачистит практически любой стол. Особенно полезные такие комбинации с матч-апах с мех колодами, Разбойниками на воровстве, Пират Воинами и Нага Магами.

Другой уже не такой надежный, но все еще важный способ защиты — **Страж сокровищ** под всеми теми же баффами. Провокация может защитить Жреца, а если оппонент не уберет ее, то не сможет нанести много урона вашему герою, а еще рискует на контрлетал с помощью **Благословения**.



Если в руке есть хороший способ вернуть контроль над игровым полем, Жрец может играть пассивнее и медленнее: копить ману на миракл ходы, выманивать из противника больше существ, которые умрут от Самуро или не смогут пробиться через **Стража сокровищ**.

В тяжелых ситуациях **Страж сокровищ** и баффы станут единственным способом вернуть контроль над игрой и вырвать победу.



[К оглавлению](#)



Важные советы по геймплею

Далее важные советы по геймплею, которые позволят вам лучше играть Нага Жрецом.



Жрица Валишж восстанавливает ману, но не дает новые кристаллы. Если вы играете ее в первый ход, она всегда восстановит только 1 маны, но не даст 2+ — сколько бы заклинаний вы ни сыграли.

Легендарка очень гибкая и вариативная: ее можно играть и в первые ходы, чтобы сделать очень большое существо и задавить им, а можно оставить **Жрицу Валишж** для миракл ходов.



Обменивайте **Осколок наару**, если в руке нет **Сияющего элементаля** и немота не так нужна в этом матч-апе. Чаще всего **Осколок наару** нужен при встрече с Паладинами, Охотниками и Друидами, но он будет полезен и против других классов. Например, **Осколок наару** выведет из маскировки 3/3 пиратов Разбойника или ответит на **Великого крепкозуба Нелли**.



Слово Тьмы: Пожирание — многофункциональное заклинание. В самых агрессивных матч-апах вы можете убивать с его помощью вражеских существ. Но чаще **Слово Тьмы: Пожирание** используют просто для баффа здоровья и синергии с **Благословением** или **Сияющим элементом**.



Перед розыгрышем **Любви к тени** проверьте, какие заклинания остались в колоде. Изначально их 5 копий, включая вторую копию **Любви к тени**. Но чаще всего какие-то заклинания вы уже достанете из колоды, так что сможете стабильно найти нужный спелл.



Мраководный писарь — часто хороший самостоятельный ход. Ее можно сыграть на второй ход и тут же баффнуть **Змеиным париком**. Но есть ситуации, когда **Змеиный парик** нужно оставить и использовать позднее за 0 маны.



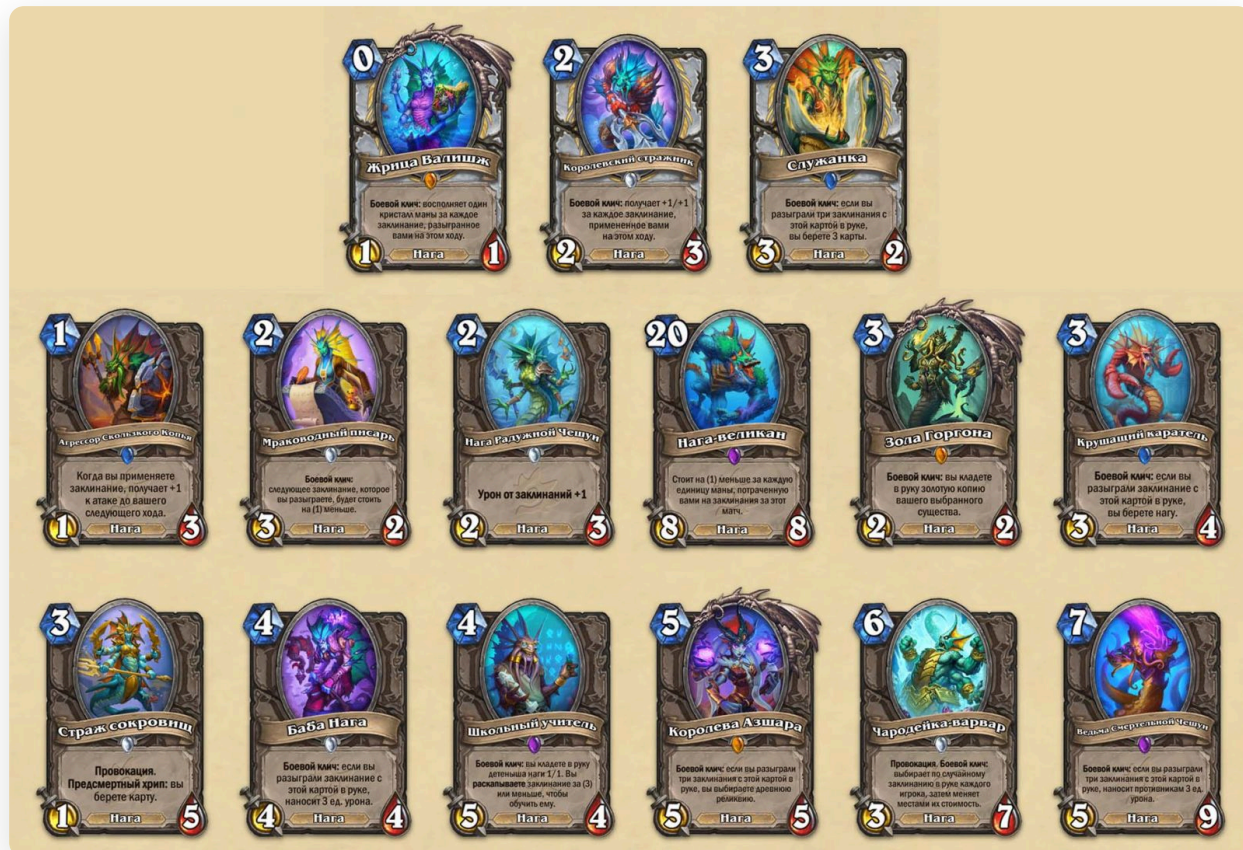
Не пытайтесь сделать огромного **Королевского стражника** во всех играх. В первую очередь это нага, которая активирует **Змеиный парик**. Существо можно играть даже с одним баффом от **Монетки** и **Змеиного парика**: оно уже получит хороший бонус характеристик для второго дропа.



Играйте Слияние из глубин на наг. Плохие цели — Сияющий элементаль (элементов слишком много и они не нужны Жрецу) и другое Слияние из глубин (вы раскопаете существ всех типов, а не только наг).

Далее все наги, которых вы можете раскопать со Слияния из глубин. Выбирайте в первую очередь наг, которых уже есть в колоде. Часто лучшая — Жрица Валишж.

Раскопки Слияния из глубин



Школьный учитель полезен потому, что дает еще одну нагу за 1 маны — она перезарядит Змеиный парик и бонусом может сделать что-то полезное с заклинанием.


Старайтесь раскапывать заклинания за 2-3 маны — чаще всего они приносят больше пользы. Серьезный темповый переворот дает Избавление, Поричание или Слово Тьмы: Смерть. Полезны и эффекты немоты, добора или Благословение. Не так полезно раскапывать Змеиный парик: заклинание не вернется в руку, активировать его особый эффект невозможно на наге 1/1 со Школьного учителя.



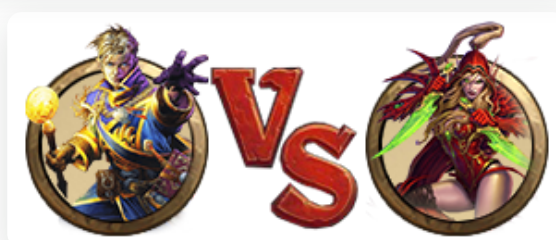
Что раскапывает Школьный учитель



Что раскапывает Школьный учитель

- 
 Играя Нага Жрецом, важно точно понимать, на что способен противник: какие ремувалы, натиски и оружие у него есть, как он может убрать со стола ваших существ и может ли сделать это в принципе. Нага Жрец использует слабости своих противников и таким образом побеждает. Вы будете играть за эту колоду куда лучше, если познакомитесь со всеми метовыми противниками и узнаете все их возможности. Подробнее об этом в следующем разделе.

[к оглавлению](#)



Разбойник на воровстве

Разбойник на воровстве — самый сложный противник в мете из ее лидеров, но и этот матч-ап ближе к равному, чем к тяжелому. Многое зависит от заходов как со стороны Жреца, так и со стороны Разбойника. Если кому-то повезет с картами больше, чем второму, матч-ап закончится в пользу везучего. А вот в равных условиях вам предстоит упорный поединок.

Победить можно по-разному. Если рано получилось сгенерировать крупную угрозу, бейте ей по герою противника и надейтесь, что залеталите оппонента быстрее, чем это сделает он. Если Разбойник неопытный, он может попытаться размениваться с вашей огромной угрозой, а не контратаковать в ответ.

Если не получается захватить стол со старта, рассчитывайте на переворот партии с [Мастером клинка Самуро](#) или со [Стражем сокровищ](#). Их можно сыграть в ответ на ранние и мидгейм угрозы Разбойника.

Если способов переворота нет, вашим шансов на победу станут простые миракл ходы: постарайтесь повернуть их раньше, потому что для подготовки летала нужно время, а Разбойник наносит много урона и со стола, и из руки. [Страж сокровищ](#) под бафами выигрывает время, но даже с огромными стататами он не гарантирует победу.

Неприятно заклинание [Разведка](#), с которого Разбойник может раскопать [Экзотического тарантула](#) или [Мегаплавника](#). Ответом на эти угрозы могут стать [Нажьяк Проклятун](#) или [Осколок наару](#).

Старайтесь не тратить много баффов перед восьмым ходом Разбойника, потому что в него может выйти [Творец теней Скаббс](#).



Биг Бист Охотник

Хороший матч-ап для Жреца: можно уверенно генерировать ранние характеристики и миракл столы позднее: ультимативных ремувалов у Рексара не будет. Неприятности может доставить разве что [Морозная ловушка](#), а все остальные способы борьбы с вашим столом — существа Охотника. Они могут быть опасны, но отличным ответом на большинство угроз станут [Осколок наару](#) и [Нажьяк Проклятун](#) — в идеале оставить их на провокации, хотя порой нужно отдавать эти карты раньше. Многое сделает и [Мастер клинка Самуро](#).

Со [Школьного учителя](#) можно раскопать заклинание [Избавление](#) — спелл очень сильный в этом матч-апе, потому что позволит призвать на стол крупных зверей с провокациями, рывками и предсмертными хрипами.



Курс Черноknижник

В матч-апе с Курс Локом нужно постараться сгенерировать крупную угрозу рано. Вы можете ставить в темп наг, но Сияющего элементаля можно играть только под бафами — хотя бы 5 здоровья, а в идеале еще выше. У Черноknижника есть несколько ранних ремувалов, но они ограничены по урону — Похищение души, Касание натрезима, Цепкие глубины — важно обыграть их урон и подловить Черноknижника не отсутствию маны для розыгрыша сразу нескольких копий заклинаний.

Крупная угроза с 7+ здоровья будет в безопасности вплоть до 8 маны оппонента — в этот ход опасны Мегаплавник и Круговерть Пустоты. Старайтесь не подставить под эти ремувалы слишком много существ и баффов. Иначе обыграть эти карты не получится. В идеале закончить партию до этого момента или держать в руке еще одну волну для нападения. Если это не удастся, идите ва-банк и надейтесь на то, что ультимативного ремувала за 8 маны нет в руке Черноknижника.



Мех Паладины

Легкий матч-ап, в котором нужно начать агрессивно. Оппонент начинает медленно и не может влиять на стол без существ. Пользуйтесь этим: не бойтесь ставить в темп Агрессора Скользящего Копья и Сияющего элементаля, если для них есть продолжение в следующие ходы.

В этом матч-апе легко собрать крупную угрозу рано и пользоваться тем, что вы захватили стол рано. У Пала нет ультимативных ремувалов и простых способов ответить на стол Жреца. Главный вопрос — стоит ли размениваться с угрозами оппонента и когда. В идеале самой крупной угрозой всегда бить по герою противника, но это может привести к неприятному Буль-буль-боту или нескольким провокациям с божественным щитом. Все хорошо, если в руке есть Осколок наару — реже помогут 1-2 копии Слова Тьмы: Пожирание, но если их нет, старайтесь размениваться чуть чаще: не со всеми мехами, но по крайней мере с самыми опасными. Все еще лучше делать это второстепенными угрозами, а не основными.

Если в руке есть Мастер клинка Самуро, можете играть медленнее и жаднее: дайте Паладину разыграть несколько мехов, пусть считает, что впереди и готовит летальный урон. Проблемой этого плана для Жреца могут стать только божественные щиты, с которыми Самуро справляется плохо. Но тут опять же поможет Осколок наару.



- ### Нага Жрец

Зеркальный матч-ап достаточно сложный и может затянуться до лейтгейма. Тут важно грамотно распоряжаться ресурсами и делать выгодные размены. Играть слишком агрессивно опасно, потому что у обоих есть **Осколок наару**. Но если вы поймаете оппонента на отсутствии немоты, можно действовать быстро и пытаться задавить в течение 2-3 ходов.

В начале лучше всего играть размеренно: нага + **Змеинный парик** каждый ход — это и давление, и не такой серьезный расход ресурсов. Смотрите за ответами оппонента и думайте о том, как он ответит на ваш стол, если вы ведете. Помимо **Осколка наару** проблемы может доставить и большой **Мастер клинка Самуро**.

Никуда не спешите, действуйте размеренно, можно даже играть вторым номером с небольшим отставанием со старта, если есть план, как вернуться в игру. Опасайтесь угроз с 5+ здоровья, потому что с ними вы можете получить очень много урона в за один ход.

Старайтесь постоянно анализировать руку противника и делать выводы о том, какие карты там есть, а каких нет.



- ### Контроль Воин

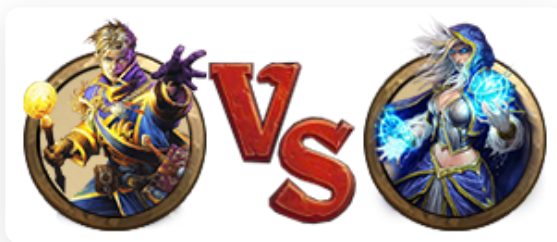
Контроль Воин — противник, которого нужно задавить раньше. В лейтгейме шансов будет мало. Старайтесь сгенерировать крупную угрозу рано: в первые 2-3 хода надо вывести ее из зоны поражения **Раскалывания щита**, то есть 5 урона. Далее вы пытаетесь баффнуть 8, 10 и более здоровья, чтобы обезопаситься от комбинации брони и **Мощного удара щитом**. Если получится, Воину будет уже нечем ответить на ваше крупное существо — останется только не подставляться под **Потасовку** или не обыгрывать это заклинание.

Если рано захватить стол не получилось, рассчитывайте на относительно ранний миракл ход, в который вы выведете существ из зоны поражения **Раскалывания щита**. **Потасовку** уже не обыгрывайте и принимайте поражение, если Воин дает ее и убивает все ценные угрозы.

Постоянно снимайте с Воина броню атаками своих существ. Размены не совершайте: используйте немоту, баффы здоровья, **Мастера клинка Самуро** или **Стража сокровищ**

для защиты.

-



-

Нара Маг

Нара Маг — интересный противник, поскольку в каком-то смысле оба оппонента делают одно и то же. В этом матч-апе важно или начать агрессивно и давить ранними угрозами с большими стадами, на которые Маг не сможет ответить, или держать **Мастера клинка Самуро** для ответа на полный стол наг после реализации **Сирены Бича Злобы**.

Старайтесь не совершать свой миракл ход перед миракл ходом противника, потому что вы с высокой вероятностью останетесь без стола или с замороженными существами.

Только если можете пробаффать **Сияющего элементалю** до очень высоких статов, делайте это.

Если ранний старт не получился и Самуро не зашел в руку, играйте в обычном стиле и надейтесь на то, что Маг не найдет ключевые карты для своих комбинаций или найдет их хотя бы позднее, чем это сделаете вы.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

[к оглавлению](#)