

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Как правильно играть нагами на Полях сражений

31.07.2022

Поля сражений

Поля сражений

(Обновлено) Как правильно играть нагами на Полях сражений

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ






Наги — последний добавленный тип существ на Полях сражений. Как часто и бывает, новая раса по началу выдалась имбалансной, потом ее слишком сильно понерфили, а сейчас, кажется, разработчики пришли к хорошему балансу.

Наги точно не имбалансные, но и не безнадежные: это лучший саппорт тип существ в игре, но вы вполне можете собирать и отличные столы с нагами в мид и лейтгейме. А с ними и претендовать на топ-1 лобби.

Вы найдете разбор каждого существа-наги в обычных и золотых формах, советы по старту и развитию стратегии. Мы обсудим приоритет покупки наг и разные виды столов этой расы.

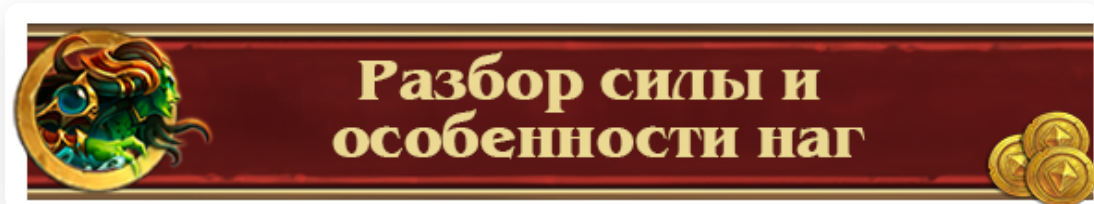
Знакомьтесь с другими частями подробных гайдов по Hearthstone Battlegrounds в **разделе Поля сражений**.

Обновили гайд 31 июля. Полный список изменений:

-  *Переработано вступление*
 -  *Обновлены и дополнены все разделы гайда с учетом актуальной меты Полей сражений*
 -  *Добавлены новые игровые моменты, удалены старые.*

Разделы гайда:

- - *Разбор силы и особенности наг*
- - *Приоритеты сбора наг*
- - *Как начать игру нагами*
- - *Разные типы столов с нагами*
- - *Советы по геймплею*
- - *Лучшие герои для игры нагами*



Тип 1 Наги



Коллекционер раковин — хорошее существо для старта партии. Его можно покупать на первый ход вместо токена, а также собирать из Коллекционера

раковин триплет. В мид и лейтгейме покупают редко, но он окупает себя под Бранном Бронзобородом и неплохо синергирует с Повелительницей Атиссой.

Золотая версия дает две Монетки и полезна только за счет этого и способа раскопать существо высокого тира.



Мини-мирмидон — стабильная стартовая угроза, хотя и не такая сильная, как токены или Коллекционер раковин. Хорошо работает с тир-2 нагами, если они зайдут в начале партии. Если приходит Мини-мирмидон, старайтесь брать тир-2 в ходы с 4 или 5 монетами. В мид и лейтгейме Мини-мирмидон полезен только за счет чародейства: на столе его оставляют очень редко, потому что чародейство не самое сильное.

Золотая версия не так сильно отличается от обычной и полезна преимущественно из-за возможности раскопки.

Тир 2 Наги



Глубоководный удильщик — достаточно слабая нага, потому что обладает низкими характеристиками даже в начале партии: часто полезнее купить тир-1 Мини-мирмидона, а не это существо. Бафф здоровья слабее, чем бафф к атаке. В лейтгейме бафф провокации можно играть на Королеву богомоллов, чтобы та с большей вероятностью баффнула себе божественный щит.

Золотая копия полезна только из-за дополнительных заклинаний и возможности раскопать другое существо. Характеристики и бафф все еще слабые.



Лавовый скрытень — это хорошая нага для старта, но в мид и лейтгейме от нее часто нужно отказываться, потому что она не синергирует с тир-5-6 нагами и не помогает всему столу расти. Самого Лавового скрытня можно раскатать до больших характеристик и даже дать божественный щит, но это件件но только со старта и в мидгейме, а в лейтгейме существо легко законтрить ядами и Лироем

Бесшабашным. Старайтесь не баффать Лавовому скрытню провокацию, если планируете играть с этим существом до конца партии.

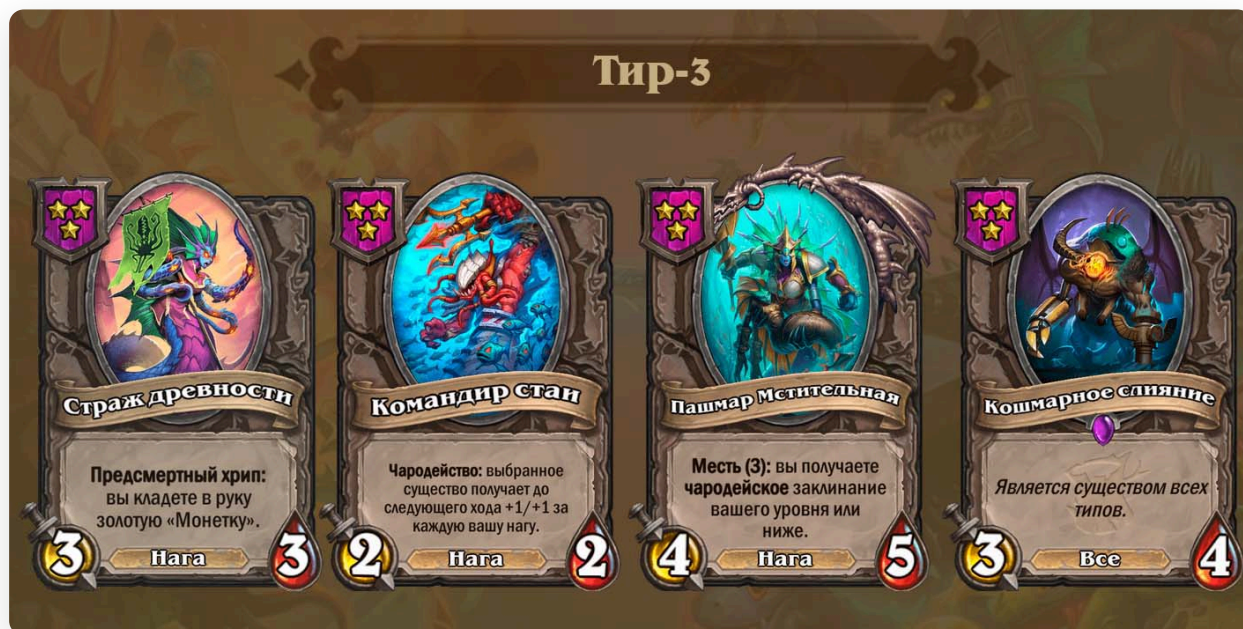
Золотая версия сохраняет два первых баффа, использованных в течение хода. Важно, что вы можете сначала дать чародейство двум обычным Лавовым скрытням, а потом еще два чародейства золотой версии — все они сохранятся навсегда.



Улиточная кавалерия — слабая нага, которая приносит много пользы только с самого старта партии — и в синергии с другими нагами с чародейством, а еще в идеале с заходом 2-3 копий Улиточной кавалерии. В мид и тем более в лейтгейме старайтесь продать Улиточную кавалерию, а на ее место поставить любое существо с чародейством — пользы будет больше.

Золотая версия так же хорошая только в самом начале партии и полезна в первую очередь из-за возможности раскопать других существ высоких уровней.

Тир 3 Наги



Страж древности — слабая нага, которую не берут столы с этой расой и все другие композиции. Полезно только с очень ранним триплетом в ходы с 5-6 монетами, если вы раскапываете тир-3 существо и ничего лучше Стража древности не зашло.

Золотая копия дает уже достаточно существенный запас Монет, но собрать ее очень трудно: в большинстве ситуаций не берут и одну копию Стража древности и тем более не собирают золотую версию. Но сделать это можно ради раскопки существа высокого уровня.

Командир стаи — вторая по силе нага с чародейством (после тир-5 Светящейся Чешуи) — можно брать со старта для синергии с тир-2 нагами, собирать в мид и в лейтгейме. Редко встречаются ситуации, в которых столы наг будут игнорировать Командира стаи в таверне.

Золотая версия в два раза сильнее обычной и собрать ее полезно в большинстве ситуаций. Перед сбором триплета старайтесь поставить на стол две обычные копии, чтобы получить и их заклинания, а после золотую версию.

Пашмар Мстительная — нага выглядит заманчиво, но на деле она достаточно слабая. Полученные заклинания рандомные, да и столы с нагами редко берут липких существ: в лучшем случае вы дважды за бой активируете месть этого существа, что совсем скромно. Любое существо с чародейством будет полезнее.

Купить Пашмар Мстительную можно только в самом начале партии — и то в первую очередь из-за неплохих характеристик. В мид и тем более в лейтгейме старайтесь продать это существо.

Золотая версия лучше обычной, но все еще посредственная и слабая. Собирать стоит редко и только ради раскопки триплета.

Кошмарное слияние — нага, но бесполезная. Не подходит в стратегию, потому что буквально ничего не делает. Покупать и держать на столе не стоит.

Золотая версия не делает ничего уникального в сравнении с обычной, а значит тоже бесполезна.

Тип 4 Наги



Громила Вечерней Зари — существо выглядит интересно и, казалось бы, может разогнаться до больших характеристик. Такое может случиться, но не часто. Наш совет — игнорировать эту нагу в 99% случаев, а вместо нее искать существ с чародейством и топовых наг 5-6 уровней. Громила Вечерней Зари не помогает расти никаким другим угрозам, кроме себя, а в мете с Лироем Бесшабашным и ядами это плохая идея. В редких ситуациях Громилу Вечерней Зари берут столы с Расщепителем самоцветов и божественными щитами.

Золотая версия будет хороша только в случае, если зайдет очень рано. И то это не гарантия, что Громилу Вечерней Зари стоит оставить на столе вплоть до конца партии.

Угревый стрелок — хорошее существо с чародейством, которое можно оставить на столе или купить для одного заклинания и тут же продать. Столы с нагами редко

проходят мимо этой угрозы в мид и в лейтгейме, хотя сама по себе она не такая уж и сильная.

Золотая версия в два раза лучше обычной: старайтесь сначала поставить две обычные на стол, а потом собрать триплет. Долго собирать триплет из Угревого стрелка не стоит: вторую копию в руке часто стоит быстро играть и продавать, а не ждать захода триплета.

Укротитель волн — бафф чародейства далеко не самый сильный в большинстве ситуаций, хотя все равно отлично синергирует с тир-5 и тир-6 нагами, так что часто брать эту угрозу стоит — особенно с Врагорезом-4000, Пещерной гидрой или Страшным ара на столе.

Золотая версия не дает мега-неистовство ветра, а только +4/+4 характеристики. Собирают триплет только ради дополнительного баффа чародейства и раскопки тир-6 существа.

Тир 5 Наги



Погонщик зверьков — сильная нага, вокруг которой можно построить стол с Врагорезом-4000, Пещерной гидрой и любыми угрозами с чародейством. Такой стол, если не самый сильный внутри расы, то точно второй по силе и практически гарантированно приведет вас в топ-4 лобби и выше. Две обычные копии Погонщика зверьков стакаются, как и золотая и обычная. Всегда покупайте второго Погонщика зверьков и старайтесь собрать из него триплет.

Светящаяся Чешуя — топовое существо с чародейством, которое стоит брать в любое ситуации: если не для того, чтобы оставить на столе навсегда, то для временного баффа божественного щита на один бой. В позднем лейтгейме нет смысла баффать Светящейся Чешуе большие характеристики, потому что с ней все равно разменяется Лирой Бесшабашный или что-то крупное с ядом.

Золотая Светящаяся Чешуя делает то же самое, что и обычная. Порой две обычные копии с хорошими характеристиками лучше, чем одна золотая. Хотя на бой сразу после сбора триплета вы станете сильнее, потому что получите еще один бафф божественного щита.

Оскверненный мирмидон — есть ситуации, в которых эта нага может спасти от поражения в мидгейме: если не зашли Погонщик зверьков и Повелительница Атисса, но на столе уже есть тир-3 и тир-4 наги. Но такое бывает редко. Во всех других ситуациях наш совет: забыть о существовании Оскверненного мирмидона, как и о тир-4 Громиле Вечерней Зари. Большие характеристики на одном существе не так хороши в текущей мете, а другим нагам эти угрозы не помогают расти — им просто нет места на столе.

Золотая версия намного сильнее, но собирать ее не так полезно все из-за тех же угроз с ядом. Лучше не тратьте золото на триплет Оскверненного мирмидона и ищите существ посильнее.

Тир 6 Наги



Повелительница Атисса — топовая нага для игры этим типом существ, вокруг которой можно собрать очень сильный стол. Чтобы реализовать на максимум Повелительницу Атиссу, нужны 4-5 существ с чародейством. В этом случае вы сможете каждый ход поднимать характеристики стола на большие значения и соберете не одну огромную угрозу, а 6-7 огромных угроз. Повелительницу Атиссу всегда стараются раскопать с триплетов или найти другими способами.

Золотая Повелительница Атисса в два раза сильнее обычной. Всегда берите и старайтесь поставить вторую обычную копию, а потом постарайтесь собрать и триплет этого существа.

Смотритель Орггоза — хорошая мидгейм угроза, которую нужно найти и реализовать рано. Проблема в том, что это не нага, так что большие характеристики баффнуть будет

сложно. В лейтгейме Смотрителя Оргозоа обычно продают.

Вы можете раскопать любую нагу вашего уровня таверны или ниже. Взяв Смотрителя Оргозоа, старайтесь перед розыгрышем заклинания подняться до 6 уровня таверны, чтобы появился шанс раскопать Повелительницу Атиссу.

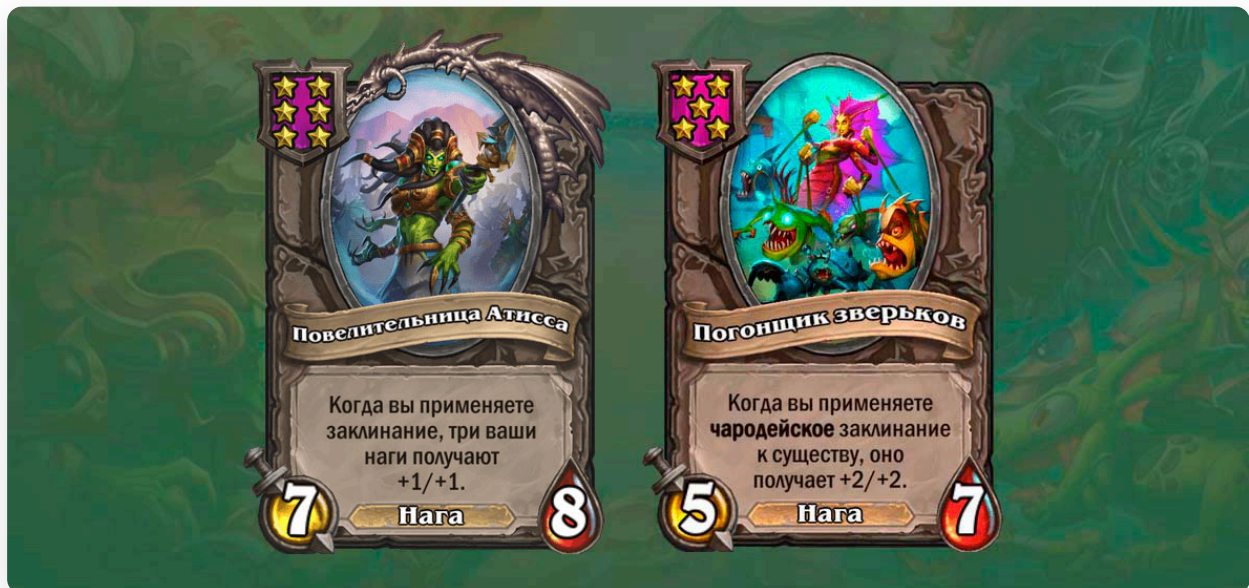
Золотая версия Смотрителя Оргозоа раскапывает две наги. Собрать такое существо сложно и часто не так нужно: все равно в лейтгейме эту угрозу продают ради наги, яда или Лироя Бесшабашного.

[к разделам гайда](#)



Если вы хотите собрать боевой стол наг, пользуйтесь этими приоритетами. Они подскажут, на каких существ обращать внимание в первую очередь, что искать, в каких комбинациях и в каком количестве.

- **Приоритет №1 — Повелительница Атисса и/или Погонщик зверьков**



Одно из этих существ позволит вам раскачивать большие и постоянные характеристики столу. Оба из них требуют в дополнение наг с чародейством — не так важно, каких именно.

Повелительница Атисса сильнее: она и дает больше характеристик, и работает не только с чародейством, но и с Монетками, Кровавыми самоцветами и т.д. Но и найти Повелительницу Атиссу сложнее — копий в общем пуле меньше, нужен 6 уровень таверны, а еще многие другие игроки будут активно искать Атиссу.

Погонщик зверьков дает меньше характеристик, но точно: так вы сможете лучше распределить бонусы, а еще баффать существ не наг. Особенно хорошо Погонщик зверьков работает с [Пещерной гидрой](#) или [Врагорезом-4000](#). Такие комбинации легко реализовать, потому что характеристики дает не только Погонщик зверьков, но и сами

эффекты чародейства — особенно хороша комбинация неистовство ветра + божественный щит.

Вы можете комбинировать Повелительницу Атиссу и Погонщика зверьков на одном столе — места для этого часто хватает.

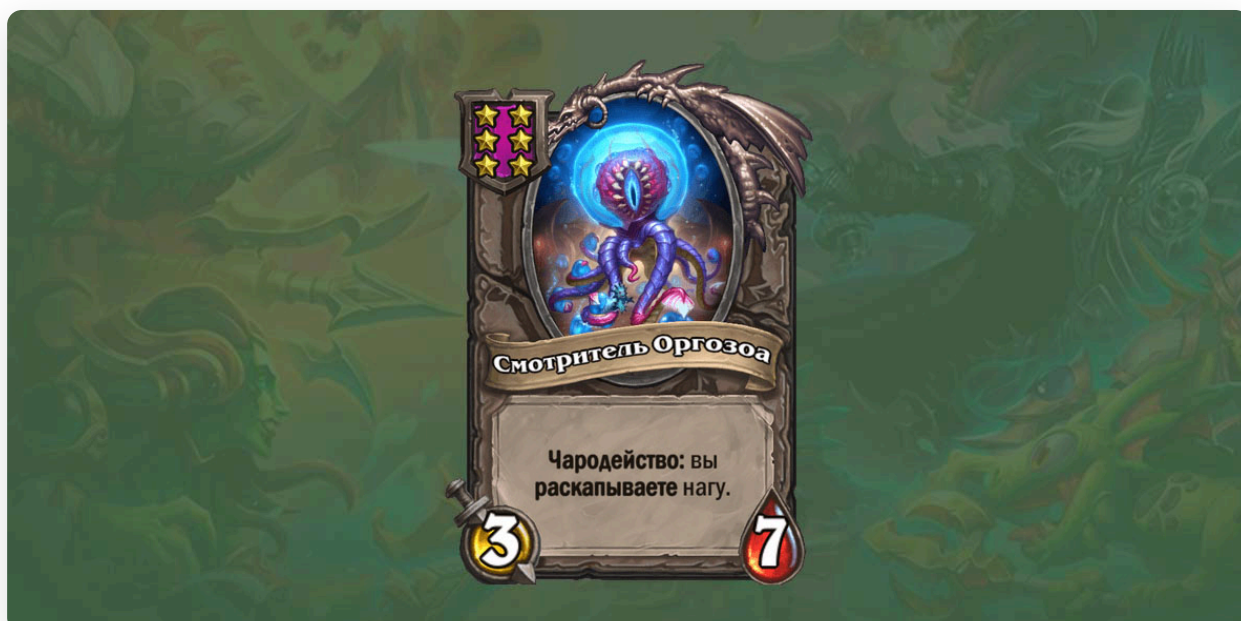
- **Приоритет №2 — Светящаяся Чешуя**



Светящаяся Чешуя — лучшее вспомогательное существо с чародейством в игре. Не так страшно, что Светящаяся Чешуя не баффает божественный щит самой себе: даже без статов она снимет божественные щиты с существ противника и разменяется с Лиром Бесшабашным.

Даже если на столе уже нет места для Светящейся Чешуи, покупайте ее просто для того, чтобы тут же продать и получить дополнительный бафф божественного щита на один бой.

- **Приоритет №3 — Смотритель Орггоза**



Дает очень много выгоды и помогает находить недостающие части комбинации и триплеты. Но **Смотритель Орггоза** хорош только в случае, если найти его в мидгейме. В конце игры от этого юнита уже не так много пользы: куда важнее боевые характеристики, яды и божественные щиты, а не раскопка наг на следующий ход.

Обращайте внимание на Смотрителя Орггоза в мидгейме, но к концу игры или перед тяжелым боем продавайте. До высоких характеристик этот юнит вряд ли вырастет, потому что у него нет тега "нага".

- **Приоритет №4 — Любое другое существо с чародейством**



Следующий приоритет на идеальном столе наг: любые существа с чародейством. Повелительница Атисса или Погонщик зверьков обеспечат постоянные бонусы в дополнение ко временным.

Оптимально держать на столе 4-5 существ с чародейством: в идеале пару копий Светящийся Чешуи, но подойдут и любые другие. Даже наги низких тиров с чародейством дают очень много характеристик. И все верно: на идеальном столе Мини-мирмидон сильнее Лавового скрытня, Громилы Вечерней Зари или Оскверненного мирмидона — и всех других наг без чародейства или топовых синергий с ним.

- **Приоритет №5 — Лирой Бесшабашный или Королева богомолов**



6-7 слоты на столе можно заполнить этими угрозами: они особенно важны перед финальным или сложным поединком. Лирой Бесшабашный хорош сам по себе, а Королеве богомоллов в идеале нужно баффнуть неистовство ветра и провокацию с помощью наг с чародейством или другими способами — так будет больше шансов, что Королева богомоллов баффнет себе божественный щит.

В принципе вы можете заполнить и 4 слота парой Лироев Бесшабашных и Королев богомоллов, а еще на три свободные позиции поместить мурлоков с ядом или 1-2 огромных наг. Но это уже будет другая стратегия — все еще сильная, но не о ней этот гайд.

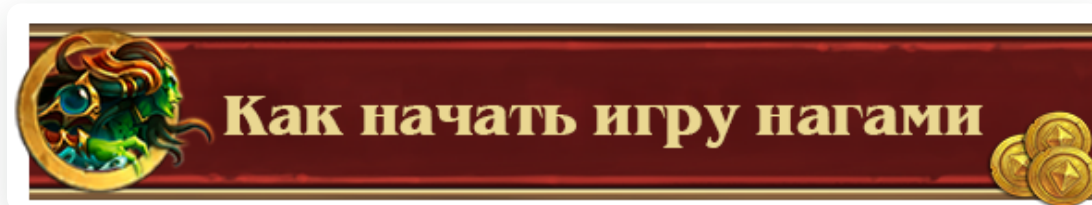
- **Приоритет №6 — Остальные наги**



Всех этих наг не должно быть на идеальном столе с тир-5 и тир-6 синергиями, потому что они не работают с ними. Да, эти наги могут вырасти до огромных стат, но только самостоятельно: других существ на столе они не баффнут, а это очень важно. В мете слишком много ядов, а еще есть Лирой Бесшабашный, так что одна крупная угроза мало что решает. Нужно, чтобы у 6-7 существ, а не у 1-2 на столе были высокие характеристики.

Этими нагами все еще можно пользоваться со старта и в мидгейме просто потому, что они помогают выживать на этих этапах. Но как только вы собрали основные синергии, постарайтесь продать этих существ — они будут только мешаться. В крайнем случае можно оставить одну угрозу, например Лавового скрытня с огромными стагами и божественным щитом. Хотя и его в конце игры проще заменить если не нагой, то Лироем Бесшабашным или Королевой богомол.

[к разделам гайда](#)



Наги интересны потому, что начать играть ими можно даже в лейтгейме — не обязательно держать какие-либо синергии расы в начале партии, хотя они могут пригодиться.

Далее мы разберем, как начать игру нагами на разных этапах партии. В начале партии (ходы с 3-7 монетами), в мидгейме (ходы с 8-9 монетами, первый ход с 10 монетами) и в лейтгейме (ходы с 10+ монетами).

- **Ранние синергии**



В начале партии можно собрать неплохой стол с тир-1 и тир-2 нагами — но только для того, чтобы уверенно продержаться со старта. Сделать это можно не только нагами: и не будет значительной разницы, есть на столе ранние наги или нет — ими все равно можно играть, начиная с мид или даже с лейтгейма.

Особое внимание со старта привлекает Лавовый скрытень. Эта нага может остаться на столе на мид и даже на лейтгейм. Хотя она и не всегда будет оптимальным выбором, потому что не сочетается с лейтгейм композицией.

Все другие тир-1 и тир-2 наги нужны исключительно для ранних боев и темпа, а также для сбора первых триплетов.

По поводу триплетов ситуация интересная: как правило нужно стараться раскапывать тир-6 существо (особенно если есть другие расы с хорошими тир-6 угрозами), хотя порой можно поискать и тир-5 угрозу — тут есть хорошая нага, а можно раскопать и основы других композиций: Мамашу-медведицу, Бледночешуйчатого кроколиса, Бранна Бронзоборода и т.д.



В такой ситуации нужно ждать со сбором триплета до 4-5 уровней: вы не обязательно найдете топовых наг, но Рено хорошо сыграет и с другими типами существ.

- **Мидгейм синергии**

Тир-3



Тир-4



В середине игры все игроки стараются быстро взять 4 и 5 уровни таверны. Сейчас мета очень жадная, так что взять тир-5 к ходу с 9 монетами — обычное дело, на высоких рангах так делает большая часть лобби.

Если триплет зашел в ходы с 7-8-9 монетами, не собирайте или не играйте его до момента, пока не возьмете 5 уровень таверны. Так вы сможете одними из первых в лобби раскопать тир-6 Повелительницу Атиссу или Смотрителя Оргозоа.

Как правило, чтобы точно заиграть нагами, важно найти не 1, а две копии топовых бафферов высоких уровней: Повелительницу Атиссу или Погонщика зверьков. Но порой можно обойтись и одной копией этих существ: так можно добраться хотя бы до топ-4.

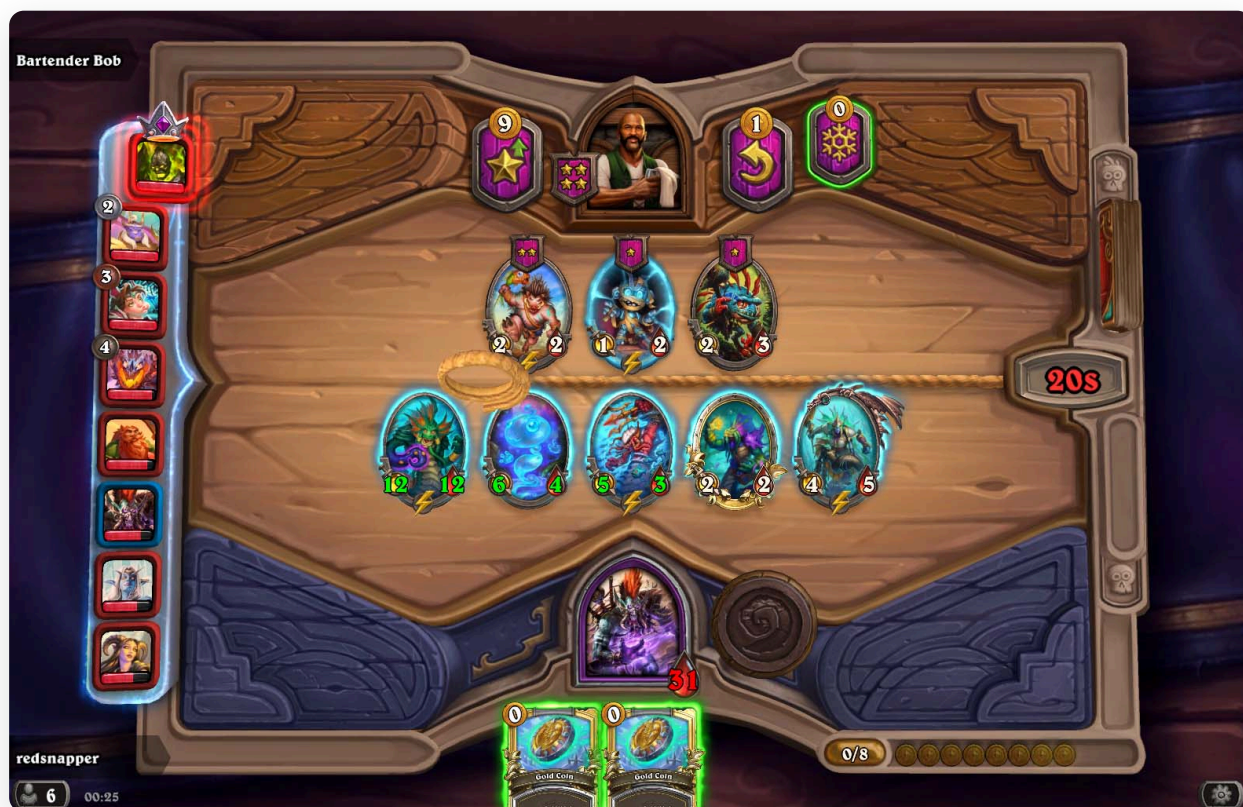
До захода и раскопок тир-5 и тир-6 существ какие-то синергии наг стоит собирать только в случае, если это оптимальный способ создать боевой стол. Если заходят

синергии лучше других рас, обращайтесь к ним.

Если ситуация совсем плохая и вы близки к вылету, можно раскопать тир-5 существо в поисках Погонщика зверьков или других существ 5 уровня. Делайте так, если у вас уже меньше 15 здоровья и слабый стол.

Если Повелительница Атисса не зашла с триплетов, можно развиваться в двух направлениях. Первый — собирать столы с ядами и Лироем Бесшабашным, оставлять на них только 1-2 самых крупных наг и существ других рас. Второй — искать синергии других рас: зверей, мехов, демонов, пиратов и т.д.

Если все хорошо, можно уверенно брать 6 уровень таверны и искать топовых наг в Таверне Боба.



Пример не самого сильного, но боевого мидгейм стола, который позволит агрессивно брать 5 и 6 уровни таверны. На триплет здесь рассчитывать не приходится, так что, скорее всего, к первому ходу с 10 монетами нужно брать тир-6 таверну.

Лейтгейм синергии



Заход Повелительницы Атиссы или Погонщика зверьков сделает геймплей достаточно простым. Нужно собрать не одну копию этих существ, а хотя бы 2: комбинацию Атисса + Погонщик зверьков или две Атиссы или два Погонщика зверьков. И далее по такому же принципу с триплетами.

Если главный баффер — Повелительница Атисса, то целью станет просто сбор хороших наг с чародейством и других источников заклинаний.

Если главный баффер — Погонщик зверьков, то важно найти не только чародейства, но и Врагореза-4000 или [Пещерную гидру](#). Если их нет, оптимальными целями для баффов станут любые угрозы с божественными щитами — желательно без провокации.

Часто проблемой станет место на столе: на него надо уместить много угроз, а еще один слот постоянно держать подвижным: играть и тут же продавать существ с чародейством и источники других заклинаний для синергий с Атиссой. Перед финальным или сложным боем последний седьмой слот нужно закрывать Лироем Бесшабашным, ядом, Самоотверженной героиней и другими угрозами.

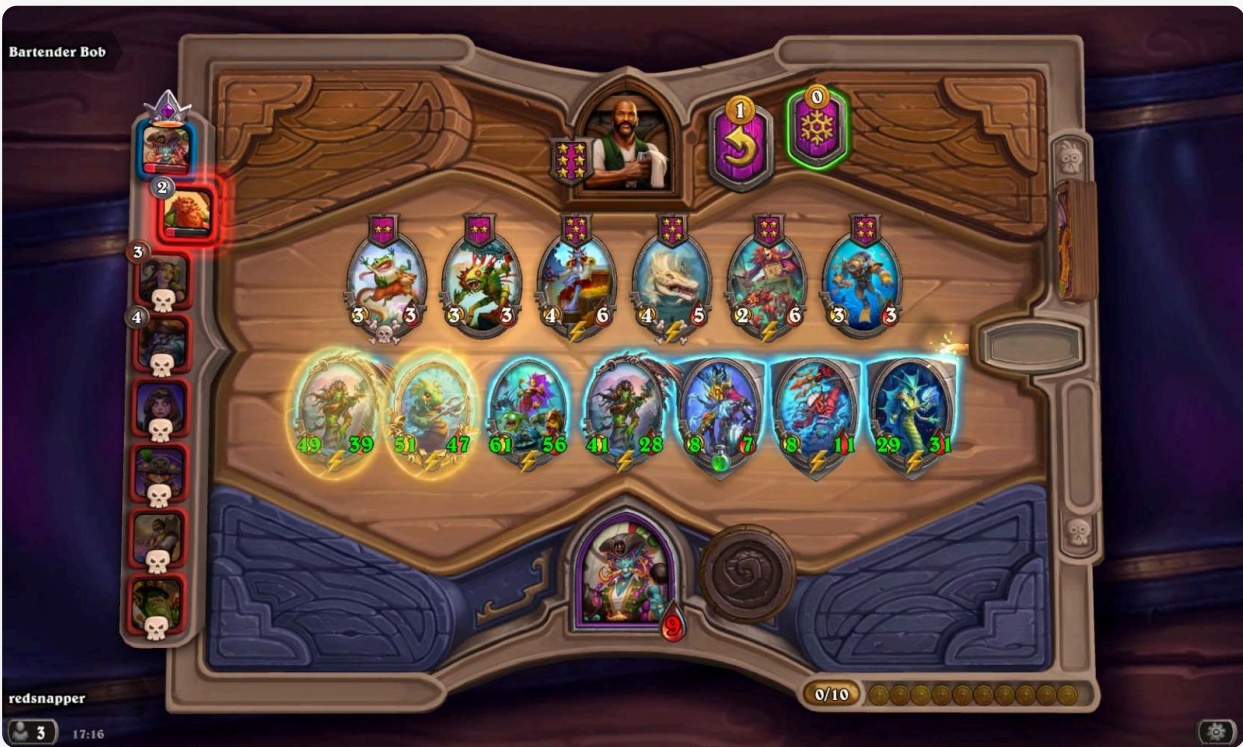
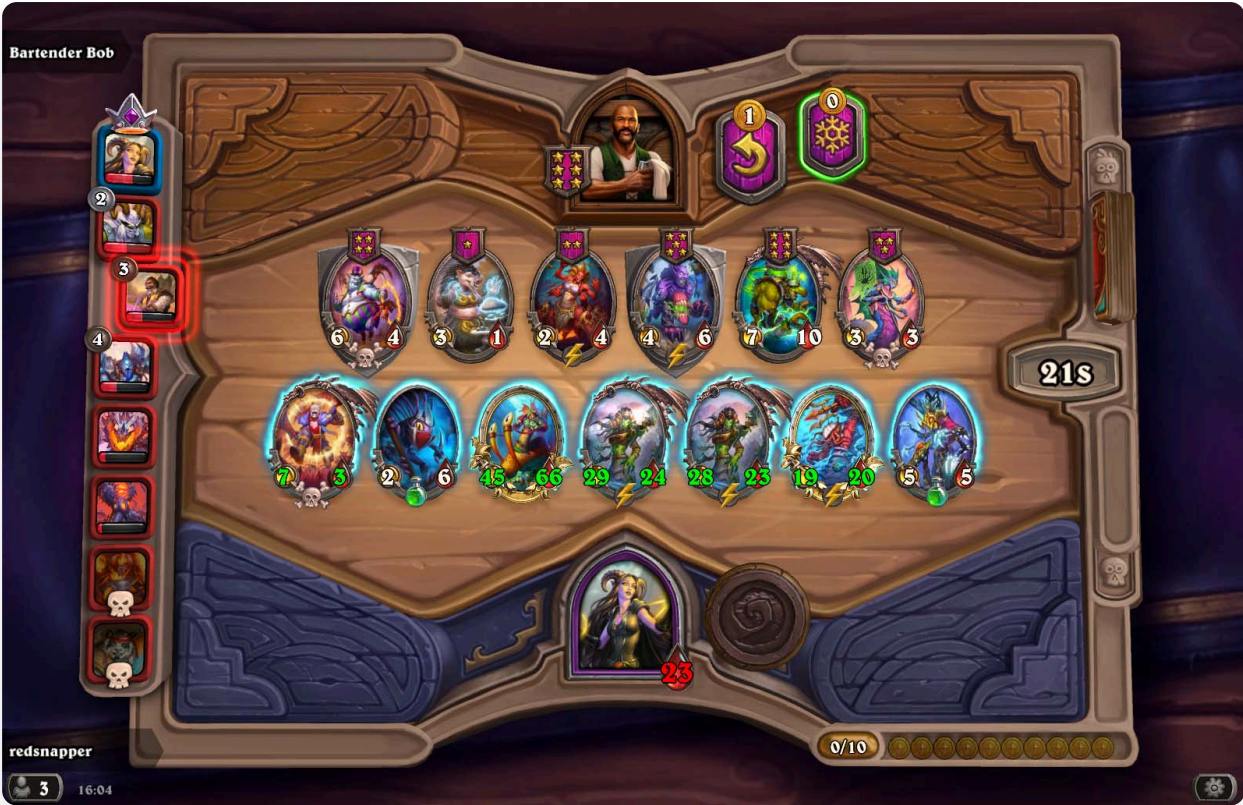


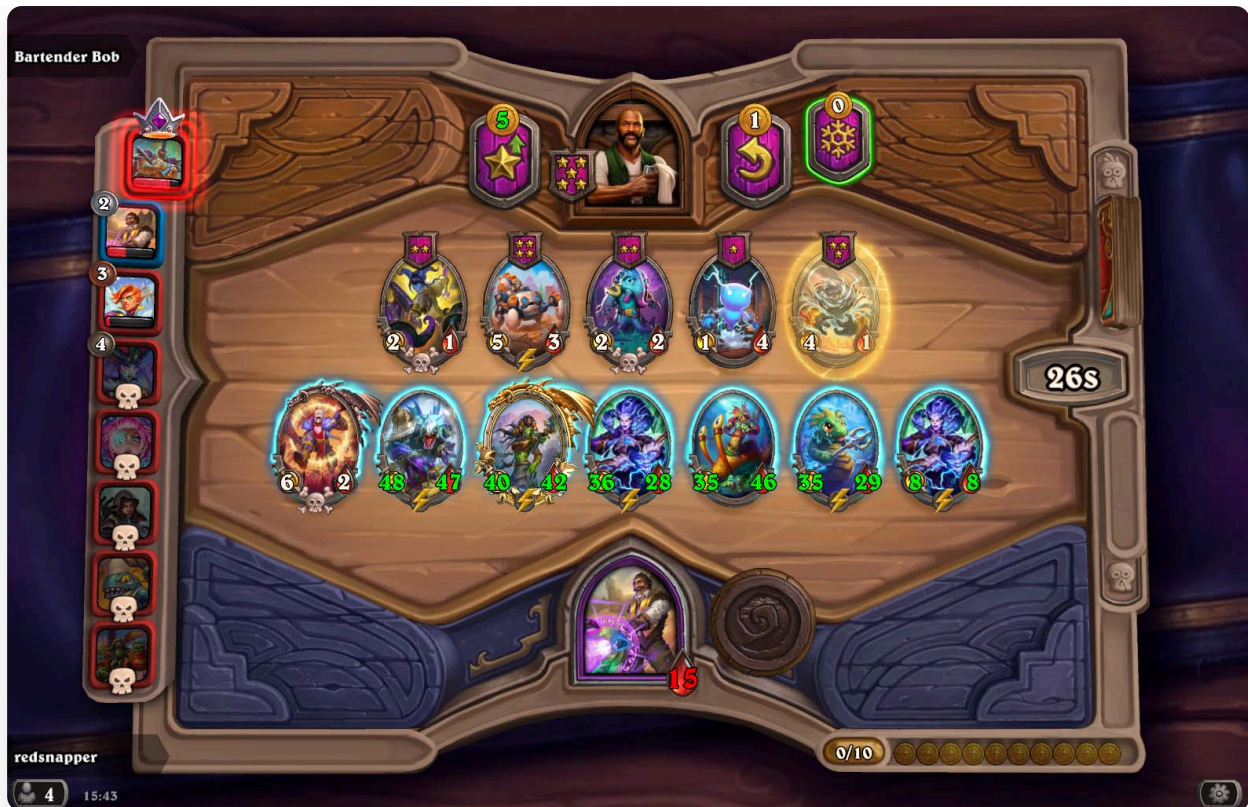
[к разделам гайда](#)

Разные типы столов с нагами

Можно выделить 3 разных типа столов с нагами. Разберем их далее.

-  **Столы с Повелительницей Атиссой**



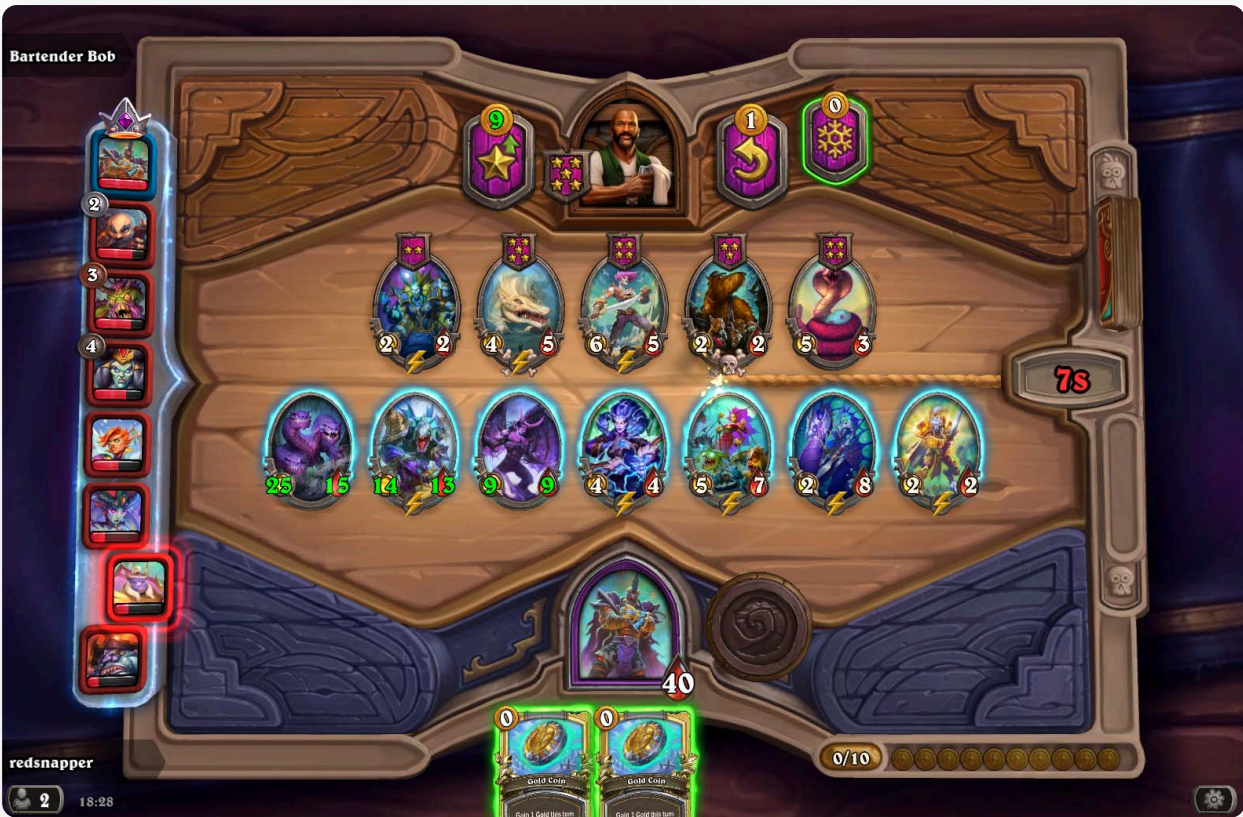
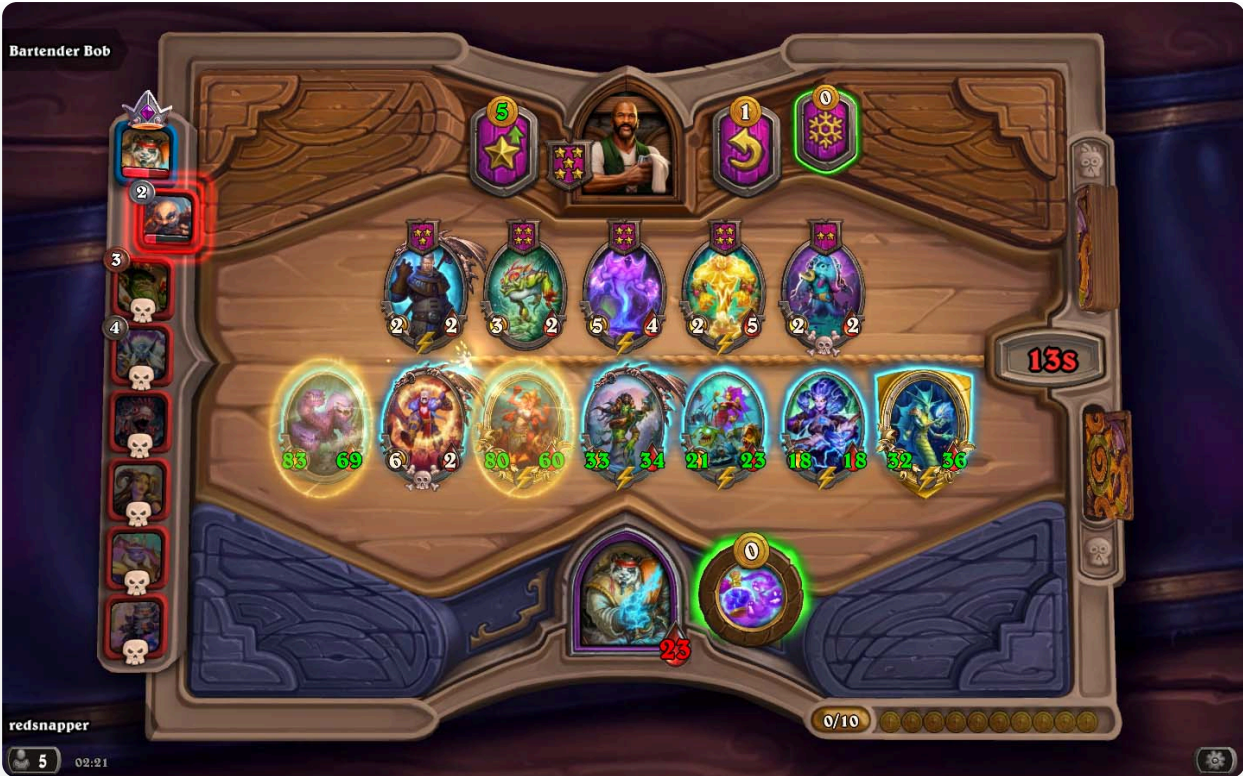


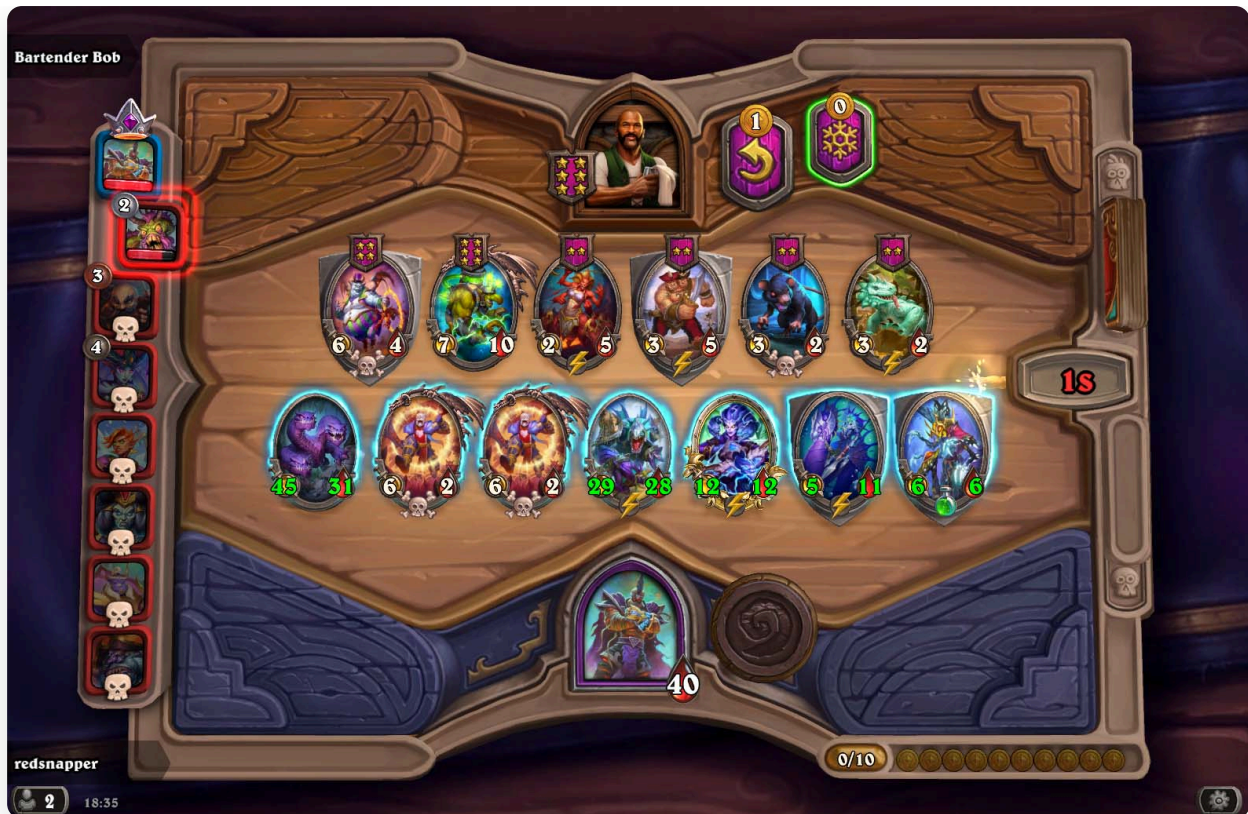
Самый простой и понятный для сбора стол. Для него нужны Повелительница Атисса и 3-5 существ с чародейством. Какие именно — не так важно, но в идеале лучшие (Светящаяся Чешуя, Угревый стрелок, Командир стаи).

В оставшиеся слоты можно взять дополнительные копии названных карт и какое-то существо без синергий с композицией: Лироя Бесшабашного, Лавового скрытня и т.д.

В свой ход покупайте все источники заклинаний из таверны, играйте их, тут же продавайте и бафайте весь стол с помощью Атиссы.

-  **Столы с Погонщиком зверьков**





Принцип работы столов с Погонщиком зверьков напоминает столы с Атиссой: тоже нужны несколько существ с чародейством, но в свой ход нужно покупать только еще больше наг с этим свойством для точечных баффов.

Погонщик зверьков дает меньше характеристик за каст заклинания, но зато распределяет их точно. Значит, на такие столы можно брать Пещерную гидру или Врагореза-4000. Им можно быстро баффнуть большие характеристики, неистовство ветра и божественный щит. Такая комбинация очень сильная, а используют ее редко.

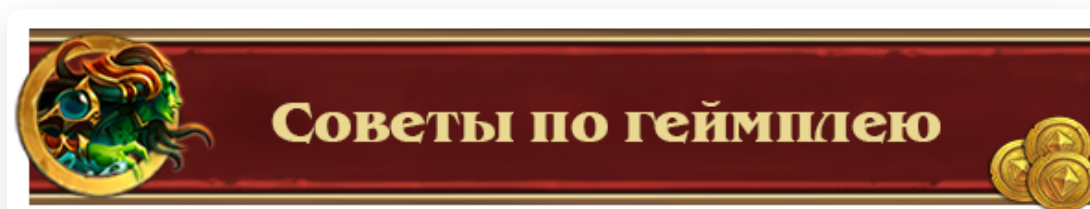
-  **Столы и с Повелительницей Атиссой, и с Погонщиком зверьков**




Вы можете достаточно просто комбинировать два прошлых принципа построения столов. Существа с чародейством всё те же, а взять и Погонщика зверьков, и Повелительницу Атиссу на один стол достаточно просто. Но для AoE кливов и других вспомогательных существ места уже часто не хватает.


Обычно именно такая комбинация наг обеспечивает огромные характеристики всему столу.


[к разделам гайда](#)









Несколько полезных советов по игре нагами и против них в текущей мете Hearthstone Battlegrounds.

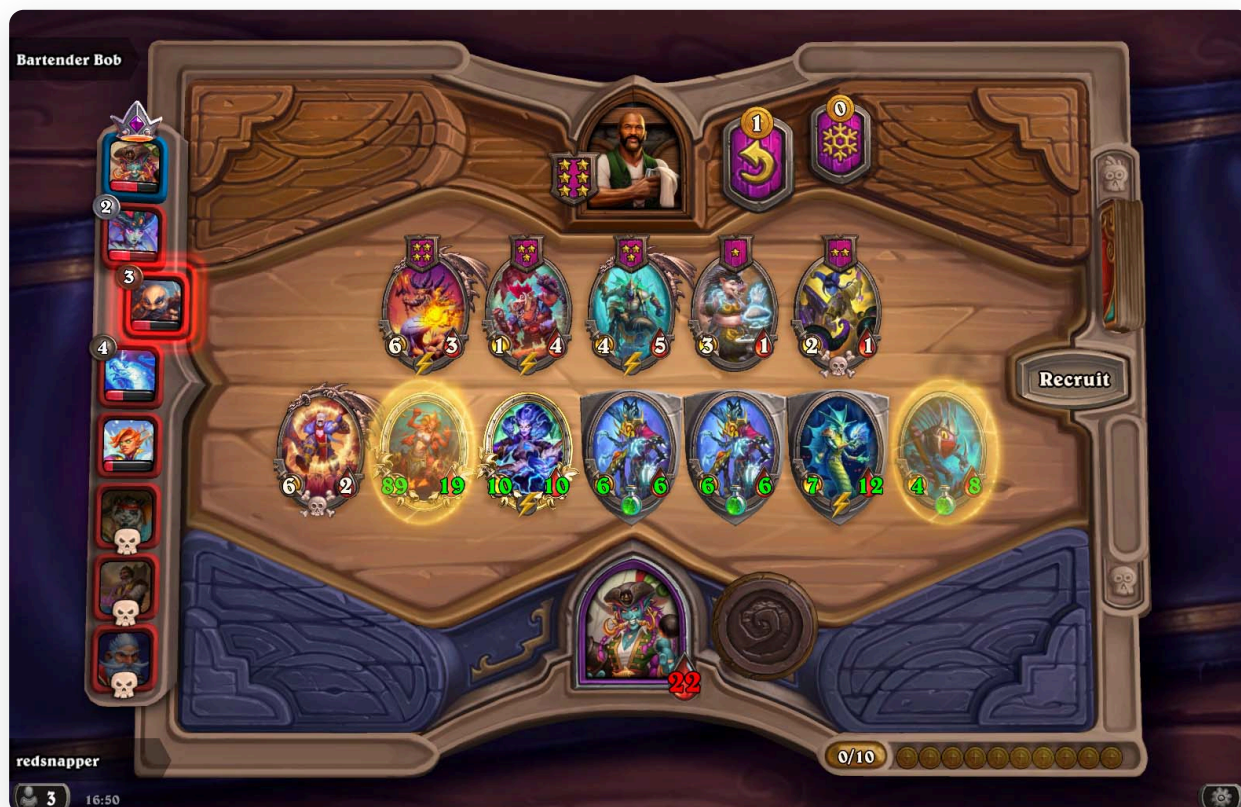
- 

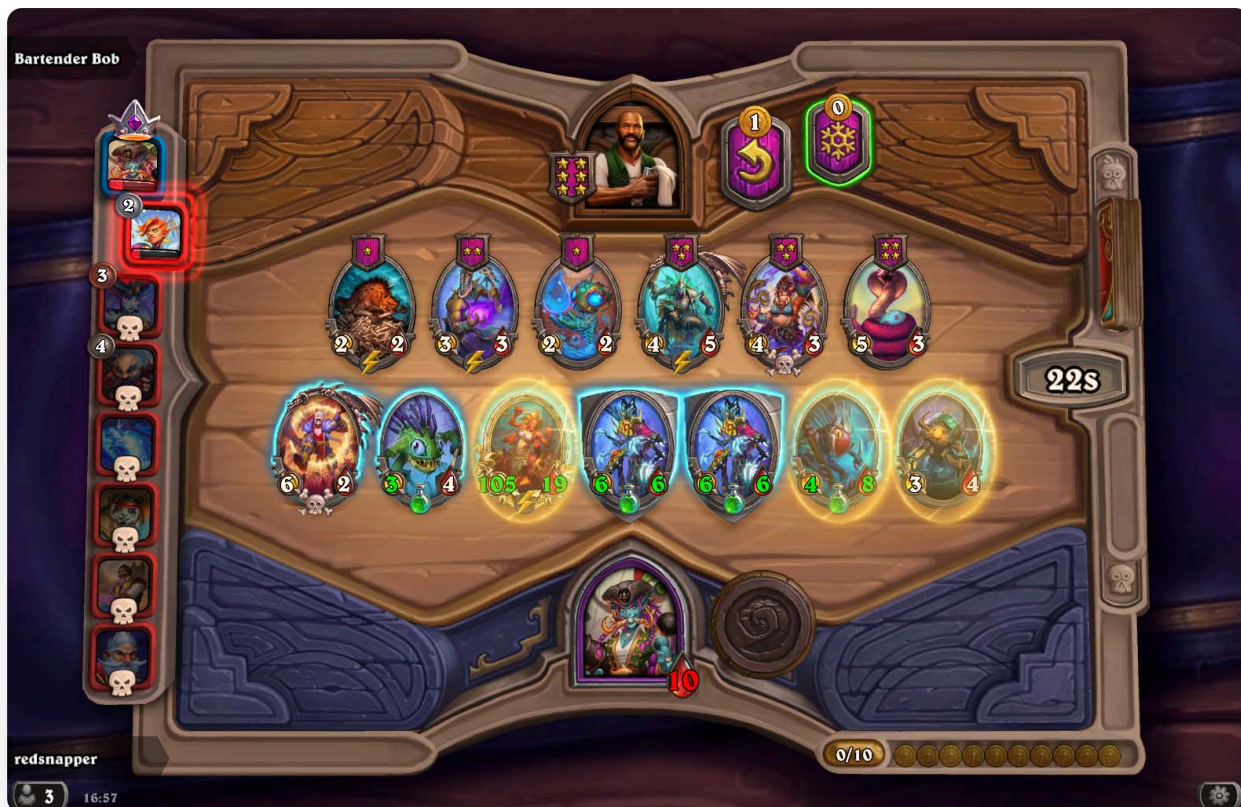
Чокнутый химик превращает временные баффы чародейства с + к характеристиками в постоянные. Комбинация редкая, но порой полезная и сильная.
- 

Лавовый скрытень и Улиточная кавалерия могут вырасти до больших характеристик со старта и в мидгейме, но в лейте это слабые угрозы. Постарайтесь найти момент, в который вы можете продать эти угрозы: в бой с вылетевшим или слабым игроком или просто в момент, когда вы баффаете большие характеристики столу.
- 

Если на столе есть Повелительница Атисса, покупать можно не только наг с чародейством, но и все другие источники заклинаний, например свинообразов.

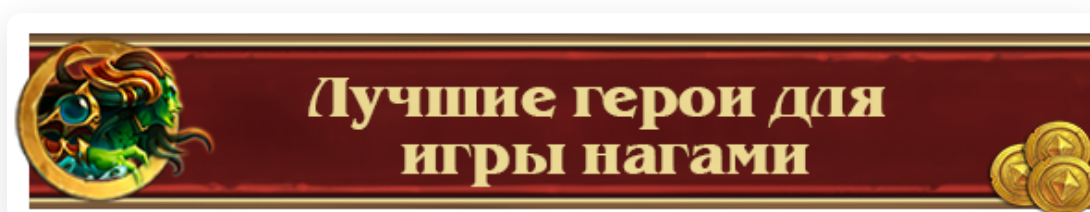
-  Особый эффект Повелительницы Атиссы активирует и заклинание, которое вы получаете сразу после розыгрыша золотого существа
-  Если вы собираете триплет из наги с чародейством, старайтесь сначала сыграть две обычные копии, чтобы получить больше заклинаний-баффов в руку
-  Не давайте временный и постоянный бафф провокации крупным существам, даже если у них есть божественный щит. Все они будут уязвимы для Лироя Бесшабашного противника.
-  Если вы точно уверены, что у противника есть Лирой Бесшабашный, вместо одного крупного провокатора куда выгоднее поставить *Раздраждоуля* или *Повелителя Бездны*.
-  Еще один способ обыграть Лироя Бесшабашного оппонента — дать временный или постоянный бафф провокации самому маленькому существу на вашей половине.
-  Если на столе есть Королева богомол, полезно баффнуть ей временные или постоянные баффы провокации и неистовства ветра — это помогает сделать *Спарринг-партнер* и наги с чародейством. Королева богомол, получив эти баффы, с большей вероятностью баффнет себе божественный щит в начале боя. Сами же вы должны баффать божественный щит со Светящейся Чешуи другим угрозам с ядом или большими характеристиками.





Примеры столов с ядами без захода тир-5 и тир-6 наг. Такие композиции вполне могут переиграть наг противника и другие композиции с крупными характеристиками.

[к разделам гайда](#)



Любой герой в мете Полей сражений может играть нагами. Далее мы отметим нескольких самых сильных или необычных героев, которые могут реализовать комбинации с нагами как-то по-особенному.

Леди Вайш — отлично играет нагами, хотя не обязана это делать. Ее сила героя работает и со всеми другими композициями в игре, так что не форсируйте наг без необходимости.

Королева Азшара — начинает партию не очень уверенно, но это не так страшно, потому что многие другие игроки в лобби тоже действуют жадно со старта. Зато в мид и лейтгейме **Королева Азшара** лучше всех играет нагами. Вы можете агрессивно брать 5 и 6 уровни таверны очень рано — играя только силу героя в этот же ход. **Королева Азшара** собирает хорошие композиции наг даже без захода триплетов.

Рено Джексон — старайтесь не играть силу героя на плохих наг. Лучшие цели — Погонщик зверьков, Смотритель Оргозоа и Повелительница Атисса. Ждите их захода и после этого используйте силу героя.

Вол'Джин — интересный герой, который может уверенно начать партию и быстро выйти в высокие уровни таверны. В лейтгейме, как только наги уже баффнулись до больших характеристик, вы можете отдавать их характеристики божественным щитам и существам с AoE, а после продавать. Растить такие угрозы уже не будут, зато с большей вероятностью добьют противников.

Мутанус Пожиратель — "ешьте" существ под бафами чародейства на + к характеристикам, чтобы навсегда сохранить их.

[к разделам гайда](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!