HUNTER MM - GUÍA PVP 4.3.4

CONTENIDO.

- Nuestra historia.
- Introducción
- Bugs del parche.
- Construcción del personaje.
- Prioridad en las estadísticas.
- Configuración de talentos.
- Profesiones.
- Gemas y encantamientos.
- Glifos.
- Tabla de DR's.
- Información de habilidades.
- Mascotas.
- Macros.
- Keybinding.
- Harry Houdini mode.
- Uso del disparo tranquilizante.
- Hunter contra cada clase.
- 20 concejos.
- Arenas 2c2.
- Arenas 3c3.
- Addons PvP.

NUESTRA HISTORIA.

Desde temprana edad, la llamada de la naturaleza atrae a algunos aventureros desde la comodidad de sus hogares hacia el implacable mundo primario.

Aquellos que aguantan se convierten en cazadores. Maestros de su entorno, son capaces de escabullirse como fantasmas entre los árboles y poner trampas en el camino de sus enemigos. Estos expertos tiradores matan a los enemigos sobre la marcha con sus perfectos tiros con el arco o con rifles.

Con su presión y velocidad, los cazadores pueden disparar armas de larga distancia rápidamente, incluso a enemigos que se aproximan peligrosamente. El arte de la supervivencia es esencial para la aislada vida de un cazador. Los cazadores pueden rastrear a bestias con facilidad y mejorar sus propias facultades entrando en sintonía con los aspectos ferales de varías criaturas.

Los cazadores son conocidos por los vínculos de por vida que forman con animales salvajes, entrenado a magníficos halcones, felinos, osos y otras bestias para que luchen junto a ellos.

-Blizzard.

INTRODUCCION.

*Soy Brian Hernández 'Hz', Juego **World Of Warcraft** hace ya varios años, y actualmente soy Staff de Juppon Gatana; A continuación encontraran una guía para los que recién inician en el juego con esta clase, abarcando desde conceptos básicos, hasta unos más avanzados.*

Te invito a unirte a nuestra comunidad en Facebook "PVP 1337", donde podrás encontrar varios debates y temas de gran interés, y claro, los mejores exponentes del PvP Latino. ***[PVP-1337]***

Los invito a que compartan sus técnicas, sus experiencias, sus tips con esta clase, a que compartan también sus observaciones, críticas u opiniones en las páginas y grupos en las que será publicada esta guía, para así poder aprender en conjunto con toda la comunidad y seguir elaborando una guía con más calidad cada vez.

Juppon Gatana

Juppon Gatana [JG/J G] es una Guild PvP multifacción [Alianza/Horda] que reside en el servidor de WOW-COLOMBIA [parche 4.3.4].

Promovemos un PvP limpio, sin aprovechamiento de fallos evitables y dar muestras claras de que la calidad de un jugador PvP no se mide en "Índices adquiridos mediante bugs" sino en "Índices adquiridos mediante la verdadera habilidad y conducta".

BUGS DEL PARCHE.

A favor:

- ***Veneno de viuda:*** *En PvP el debuff debería ser de 10 segundos, pero está durando 30 segundos, como en PvE.*
- ***Malos modales:*** *El* ***DR*** *de la mascota en habilidades como el stun no se está compartiendo, Por tanto siempre durara 4seg.*
- ***Disparo de conmoción:*** *Sin el glifo igualmente limitara la velocidad máxima de carrera.*

En contra:

- ***La celeridad*** *como explico en toda la guía, trataremos de nivelar esto para que este bug no nos dé tan duro, si estuviera bien, debería aumentar nuestra regeneración de enfoque y aumento de velocidad de arma, en wow-co solo nos aumenta esta última, pero algo bueno es que tenemos base de enfoque en 5 y no en 4.*
- *¡POR DESGRACIA! Teneos bug nuestra mejor habilidad,* ***El disparo de puntería****, haciendo un máximo critico de 8k.*
- ***Remate, Talento:*** *Si sirviera nos daría 15pts de enfoque en objetivos con menos del 25% de vida, y firmes/cobras nos están aportando 9pts este o no bajo 25% de vida.*
- ***Glifo de presa cegada:*** *no funciona como debería, no está aportando los 2 puntos de enfoque.*
- ***Lanzador de trampas:*** *Si la habilidad está en un macro junto a la trampa congelante y la presionamos muy rápido esta se pondrá a nuestros pies.*
- ***Esporielago****: Buff dañado, no tiene cooldown y se mantiene activo en el objetivo, dismuyendo siempre un 30% el tiempo de casteo.*
- ***Cabezota****, No elimina ningún control sobre la pet, pero si reduce un 20% el daño que le hacen.*

CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE.

¿Por qué un cazador?

Poseemos una variada y muy útil cantidad de habilidades, incluso me atrevo a decir que somos la clase que más tiene entre todas las demás, contamos con una cantidad impresionante de controles que harán que nos tengan algo de rabia, esto sumado a que la capacidad de matar oponentes a distancia y jugar con ellos para que no nos maten puede que haga la clase algo muy interesante, son fáciles de manejar para quien está comenzando, pero para quien quiere avanzar más en el PvP se tornara muy difícil, de aquí surge la frase "Easy to play, Hard to master", Pero bueno compas, no todo es bueno, somos contrarrestados por la poca habilidad defensiva que tenemos, solo 2 habilidades nos cubren en daño, y no nos podemos curar mucho con el quimera, así que dependeremos totalmente del control que hagamos.

¿Qué raza elegir?

Humano u Orco son las mejores opciones para Puntería, pero no es obligatorio, el enano y troll podrían ser también unas buenas opciones. Cabe resaltar que pueden jugar con cualquier raza que les guste, lo que realmente importa son los momentos agradables del juego.

Alianza. [Recomendación: humano]

Humano: *Al poseer un racial que quita cualquier aturdimiento (sálvese quien pueda) podremos portar dos abalorios dps y hacer mucho más daño.*

Enano: *Nos da un 1% extra de crítico con armas de fuego, también tienen una Forma de piedra de 2min de cooldown que elimina todos los sangrados, enfermedades y venenos.*

Elfo de la noche: *Tienen un racial llamado Presura, que otorga una probabilidad que fallen los ataques cuerpo a cuerpo o a distancia, el otro racial importante es Fusión de las Sombras con 2 minutos de cooldown, el cual sirve como un segundo Fingir muerte.*

Horda. (Recomendación: orco)

Orco: *Posee 3 raciales muy buenos: Ordenar, el cual aumenta el daño que infligen las mascotas un 5%, Furia sangrienta, el cual aumenta el Poder de ataque durante 15 segundos, y posee una reutilización de 2 minutos; es buena idea combinarlo con un trinket o un macro de burst y Firmeza, que reduce la duración de los efectos de aturdimiento un 15%.*

Troll: *Poseen un Rabiar que aumenta nuestra velocidad de lanzamiento un 20% durante 10 segundos, es decir, algo así como un fuego rápido, el otro racial es La marcha vudú lo que reduce un 15% la duración de los efectos de reducción de movimiento y por último la "Especialización en arcos" que nos brinda un 1% extra de golpe crítico cuando equipamos arcos.*

PRIORIDAD DE STATS.

Capearemos Agilidad y critico primordialmente, así que mi prioridad es:

- *5% de **índice de golpe.** El propósito es que NO fallemos ningún disparo o talento, ya sea dañino o de control, así que TIENE QUE ESTAR CAPEADO OBLIGATORIAMENTE.*

DATO: ELFOS DE LA NOCHE, CON SU PASIVA "PRESURA" HARÁ QUE NUESTRAS POSIBILIDADES DE FALLAR AUMENTEN UN 2%.

- ***Penetración de hechizos** la podemos tener entre 190 y 220 con lo que podremos bajar la resistencia del enemigo y poder mitigar la protección de enemigos que tengan Armadura de mago, Aura de resistencia, Bendición de reyes, Marca de lo salvaje y al tótem de resistencia elemental, también aumentara el daño de disparos mágicos como el quimera y el arcano y también disminuirá la resistencia a las trampas.*

- ***Agilidad** es nuestra estadística primordial, subirla tanto como sea posible. Cada punto de agilidad nos aporta puntos al poder de ataque y subirá nuestra probabilidad de golpe crítico.*

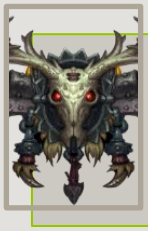
- ***Índice de Golpe Crítico**, normalmente sobre 25 % de asestar críticos, dependiendo la agilidad que se ponga.*

- ***Temple** será primordial en el PvP, lo esencial es tenerlo sobre 4.5k, Recomiendo usar gemas naranjas de temple si aún no se tiene capeado la anterior cifra.*

- ***Celeridad** es la última de nuestras prioridades, mi rama de talentos, gemas, enchants y rotación no tienen nada que ver con la celeridad, explicare más detalladamente esto a medida que se va desarrollando la guía. Recomiendo tenerla en no más que 3%. (Esto es válido solo para el servidor WOW-COLOMBIA, en otros servidores la celeridad tiene la misma importancia que el crítico).*

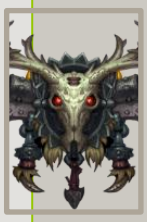
- *La **maestría** reforjenla a crítico, en nuestra rama de puntería lo que hará es dar la probabilidad de que salga un disparo blanco, con una maestría en 9-10 estará más que bien.*

Estas son mis estadísticas con un equipo full cataclismo, si no tienen el mismo equipo, nivelen las estadísticas como explique anteriormente.



ATRIBUTOS:

Agilidad: 6204.



A DISTANCIA:

Daño: 5917-6984.

Dps: 2204.

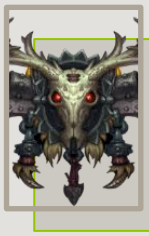
Poder de ataque: 17674.

Celeridad: 2.52%.

Pro. Golpe: 5.47%.

Pro. Critico: 28.59%.

Maestria: 9.52.



DEFENSA:

Temple: 5031. [Con ambos abalorios PvP]

BUILDS.

Configuración 1 |7.31.3.

- *Para personas con poco equipo.*
- *Compas con support como druida feral y Paladín represión o compas healers.*
- *Para teams con menos de 4K de temple, mantiene un dps alto, pero la supervivencia depende de la destreza del jugador, es muy buena para iniciar pues nos brindara una cura cada cierto tiempo, lo cual no nos sobra.*

Configuración 2 | 1.31.9.

- *Para BG y RBG (pronto serán puestas en el servidor).*
- *2c2 con pícaro, Guerrero o hunter. (No nos brindan un support).*
- *Compas con más de 4K de temple, es equilibrada en daño/supervivencia en la arena.*

Configuración 3 | 3.31.7.

- *Esta build es la combinación de ambas set ups anteriores, combina el daño con la supervivencia, Las configuraciones que yo utilizo son la 1 y la 3.*

PROFESIONES.

Recomendadas para Arenas: Sastrería + Joyería.
Recomendadas para BG: Sastrería + Ingeniería.

Sastrería.

- ***Capa:*** *Swordguard Embroidery aporta un Proc automatico de 1000 Attack Power por 1 5s'.*
- ***Redes:*** *Embersilk Net. Root y DOT Magico de Fuego, por 3s'. Cooldown 1m'.*

Ingeniería.

- ***Guantes:*** *Aumenta nuestra agilidad, por lo que servirá mucho para abrir un combate sin necesidad de usar burst o para un "false pressure".*
  http://es.wowhead.com/spell=141330/muelles-de-sinapsis
  USAR ESTO JUNTO CON LOS ABALORIOS DE BURST ES CAUSANTE DE BAN EN EL SERVIDOR DE WOW-COLOMBIA)

- ***Capa:*** *Muy divertido para BG, añade un paracaídas con el cual caeremos lentamente durante 30S'.*
  http://es.wowhead.com/spell=55002/base-de-tejido-flexible

- ***Cinturón:*** *Muy útil, nos aportara un nitro muy bueno, y podremos salir rápido de un combate en desventaja o de situaciones complicadas, aunque a veces falla y te manda al carajo por los aires >.<*
  http://es.wowhead.com/spell=55016/propulsiones-de-nitro

Joyería:

Nos permitirá subir la estadística principal, subiendo así el poder de ataque y el crítico del cazador, se pueden hacer gemas especiales como:

- ***Azul:*** *101 Aguante o 67 Índice de golpe.*
- ***Amarillas:*** *67 Temple / Maestría / Critico.*
- ***Rojas:*** *67 Agilidad.*

GEMAS Y ENCANTAMIENTOS.

Gemas:

- ***Azul:*** *Stormy Deepholm Iolite = +50 Spell Penetration.*
- ***Naranjas:*** *Lucent Lava Coral= +25 Agility and +25 PvP Resilience.*
- ***Rojas:*** *Delicate Chimera's Eye = +60 Agility.*
- ***Metas:*** *Agile Shadowspirit Diamond = +54 Agility and 3% Increased Critical Effect.*

Encantamientos:

- ***Casco:*** *+60 Agilidad + 35 Temple.*
- ***Hombreras:*** *+50 Agilidad + 25 Temple.*
- ***Capa:*** *+70 Penetración de hechizos.*
- ***Pecho:*** *+40 Temple.*
- ***Brazales:*** *+50 Agilidad.*
- ***Guantes:*** *+30 Agilidad. Guantes, ingeniería: muelles de sinapsis*
- ***Cinto (mejoras):*** *Hebilla de Acero de Ébano (Se la compran a un Herrero). Cinturón, ingeniería: propulsiones de nitro.*
- ***Pantalones:*** *+145 Aguante + 55 Agilidad, Armadura para pierna de carboescamas.*
- ***Botas:*** *+35 agilidad.*
- ***Anillos:*** *Solo si tienen Como profesión Encantamiento podrán usar 40 Agilidad.*
- ***Arma de 2 Manos:*** *Cadena de Pirium, reduce la duración de desarme, y otra arma con +150 Agilidad.*
- ***Ballesta/Escopeta/Arco:*** *Lanzalimañas de Cierrasflex.*

GLIFOS.

Glifos primordiales:

Glifo de disparo arcano: *nos aportara un 12% más de daño, lo cual no es nada malo.*
Glifo de disparo mortal: *si nuestro disparo mortal no logra matar al objetivo, lo cual pasa muy a menudo, nos permitirá ejecutar otro disparo al instante y se reactivara a los 6seg.*
Glifo de Disparo Firme: *Aumenta el daño del disparo que más utilizaremos, y debido a eso nos aumentara el daño de sangrados.* ***(Opcional: Glifo de fuego rápido)***

Glifos Sublimes:

Glifo de Separación: *Reducirá 4seg el cooldown del spell.*
Glifo de lanzador de trampas: *Reduce 10pts el enfoque de esta habilidad, (por tanto evitara errores de macro por no tener enfoque)* ***(Opcional: Glifo de Golpe de raptor)***
Glifo de Llamada del maestro: *Aumentara la duración de la llamada del maestro 4seg.*

Glifos Menores:

Glifo de fingir muerte: *nos reducirá el tiempo de reutilización 5seg.*
Glifo de asustar bestia: *reducirá el retroceso 75% cuando estemos casteando este ataque.*
Glifo de revivir mascota: *reducirá 100% el retroceso recibido cuando se reviva la pet.*

DIMINISHING RETURNS (DR'S)

-Rendimiento Decreciente-

Desarmes: *Agarrar y Tirón (Hunter Pets). Duración de 8s, Cooldown 1min.*

Miedos: *Asustar bestia, Duración de 8s, No tiene cooldown.*

Silencios:

- *Disparo silenciador. Duración de 3s, Cooldown 20s.*
- *Choque abisal (Hunter Pet) Duración de 4s, Cooldown 1min.*

Desorientaciones: *Trampa congelante. Duración de 8s, Cooldown 28s.*

Stuns controlados:

- *Malos modales (Hunter Pet) Duración de 4s, Cooldown 1min. (ESTA BUG NO TIENE DR).*
- *Explosión sónica, Picadura (Hunter Pet) Duración de 4s, Cooldown 1min.*

SPELLS que tienen DR consigo misma:

- *Disparo de dispersión, Duración de 4s, Cooldown 20s.*
- *Atrapar (si se tiene el talento.) Duración de 4seg, No tiene cooldown.*

INFORMACIÓN GENERAL DE HABILIDADES.

Aspecto de halcón: *Aumenta el poder de ataque, esto hará que el daño infringido aumente considerablemente, pues aumenta directamente el dps del cazador, es recomendable, por no decir que OBLIGATORIO que este puesto todo el tiempo, el único momento para poner otro aspecto será cuando entremos a confrontar en movimiento sin enfoque, y tengamos que utilizar el disparo firme o de cobra.*

Disparo de conmoción: *Este disparo es muy utilizado, mantener a un contrincante lejos de ti, hará que puedas hacer daño más en tu movimiento y mantener la situación controlada, y a nuestro enemigo le hará entrar en desespero, puesto que no poder alcanzar a tu objetivo... ya saben... es jodidamente estresante, más si eres un Paladín, silencia y conmociona, eso les hará perder la cabeza.*

Marca de cazador: *La marca al igual que el aspecto del halcón, nos aporta más daño en el objetivo, es muy importante siempre tener el oponente marcado y más aún si se trata de un pícaro, también druidas y magos que se nos pueden ir en medio de combate.*

Picadura de serpiente: *Es un dot (daño sobre tiempo) Esta picadura realiza un daño periódico entre 2k como mínimo y críticos de 6k, bueno para largas batallas donde hay que meter daños periódicos, se renueva con disparo de quimera o disparo de cobra.*

Disparo de quimera*: Es el disparo más letal que tiene el cazador, como mínimo de golpe pegara 10k, reinicia la picadura de serpiente, y sana un 5% de la salud total del personaje. Posee un crítico muy elevado que por lo general es de 30k a 40k, aunque gracias a la combinación de la penetración y el Índice de golpe crítico elevado se obtienen a veces críticos demasiado alto, y claro, también depende del temple de tu enemigo.*

Disparo arcano: *El arcano es el disparo de más hits en un enfrentamiento, es el que más debe ser utilizado, pues he aquí la diferencia de ganar o perder, se necesita daño instantáneo y no de casteo, para matar rápido, la quimera y los arcanos deben estar por encima de una rotación PvP con disparo firme, pues sus críticos llegan a ser muy altos, es por eso que la celeridad no es tan esencial para el cazador, solo disparos rápidos y con críticos para luego entrar en una etapa de defensa y trampas para recargar el enfoque perdido rápidamente.*

Disparo firme/Cobra: *El disparo firme/cobra será nuestro recurso de recarga de enfoque para poder seguir utilizando disparos instantáneos como el quimera y el arcano, úsalo solo cuando no tengas nada de nada para usar, es decir, cuando tengas cd en todo.*

Disparo mortal: *Este se activa cuando el objetivo este a 20% de vida, sus críticos son altos, con un 150% + de daño, algo así como un ataque de remate, utilízalo con glifo para poder utilizarlo dos veces seguidas.*

Disuasión: *Cuando se activa, desviaremos todos los ataques entrantes y reduce un 30% todo el daño recibido, pero no nos permitirá atacar mientras este activo, tiene 2 usos, uno cuando te están matando y necesitas unos segundos de inmunidad, y otro cuando estas usándole cc tras cc, en el momento que no tienes nada, lo usas, entonces serviría para que tus cooldowns se reinicien.*

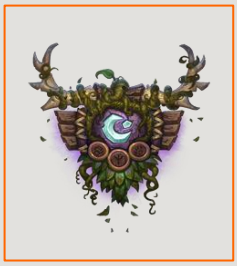
Fingir muerte: *El fingir muerte es uno de nuestros métodos de confusión al objetivo más usados, al hacerlo nos hará parecer muertos y hará que pierda el foco de nosotros, es bueno utilizarlo con trampa con culebras para que el enemigo se confunda más, Úsalo siempre que te tengan tarjeteado, es un corta casteo.*

Disposición: *Es un re iniciador de cd, reinicia todas las facultades por lo que es bueno para combinar y utilizar en ciertos casos, asegúrate de haber usado el disparo de quimera, los burst y la disuasión antes de usar esta habilidad.*

Disparo de dispersión: *El mejor disparo de control directo a mi parecer, desorienta a nuestro enemigo, lo cual lo dejara "bailando como bobo" por 4 segundos, nos permite una rama muy diversa de combinaciones de control, daño y protección, que en lo personal utilizo mucho.*

Disparo silenciador: *Un disparo de control muy bueno, si se interrumpe correctamente impedirá el casteo por 4 segundos. A continuación daré una lista de spells que DEBEN Y TIENEN que cortar si ves a tu target o foco casteándolo.*

Druidas.



Hibernar: *Se dormirá y se curara cada 2 segundos por 6 segundos.*
Ciclón: *nos mantendrá en el aire durante 6 segundos, aunque nos vuelve inmunes al daño.*

Sacerdotes.

Quemadura de mana: *Quemara un 10% del mana base de nuestro compañero.*
Encadenar no muerto: *si eres un undead o tienes compañero undead, es mejor que silencies este hechizo para evitar que te controlen o controlen tu compa.*
Control mental: *Este hechizo es muy molesto, córtenlo si no quieren perder a su compa, harán que camine hasta dejarlo fuera de alcance y que así no pueda curarnos o seguir haciendo dps.*

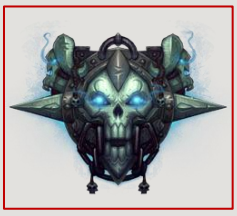
Chamanes.

Maleficio: *Transformara en rana a su objetivo, ya seamos nosotros o nuestro compañero a quien valla dirigido esto, debemos interrumpirlo.*

Magos.

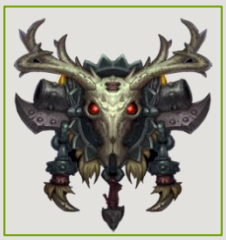
Polimorfa: *Bueno, al igual que el maleficio, este hechizo transforma en animal, dejando sin poder hacer nada a nosotros, o a nuestro compa.*

Caballeros de la muerte.



Frio hambriento: *un hechizo que congelara todos los que hallan alrededor, córtalo para evitar problemas.*

Cazador.



Revivir mascota: *Muy simple, si permites que el hunter reviva su pet, eres lo más noob que existe. JAJAJA.*
Asustar bestia: *Bueno, si nuestro compa es un dudu o un chamán no querremos que les metan un fear, que bien es muy molesto, nos quitara por un buen tiempo nuestro compa. Córtenlo y evítense dolores de cabeza.*

Brujo.

Invocar manáfago: *si logras evitar que este saque su manáfago, es como si nos quitaran nuestra pet, así que ya sabes la importancia.*
Miedo: *Un control demasiado molesto, córtalo y así evitaras una cadena de controles excesiva.*
Aullido de terror: *Provocara pérdidas de control por un buen tiempo sobre nosotros.*
Desterrar: *si tu compa es un chamán es mejor que evites este casteo, pues podrá ahuyentarle los elementales, o demonios a un brujo.*

Llamada al maestro*: Una buena herramienta para quitarnos esos molestos enraizamientos y demás y nos da una inmunidad de cualquier control por 4seg. Es bueno utilizarlo cada que sea posible y con glifo es muchísimo mejor.*

Separación: *Nuestro método de alejarnos de nuestro oponente, tiene una reutilización de 20 segundos, así que hay que utilizarlos con una buena secuencia de control para así no caer de nuevo en una batalla cuerpo a cuerpo.*

Fuego rápido: *Es casi que nuestro único CD de aumento de dps, Nos aumenta la celeridad durante 15 seg, lo cual nos hará castear más rápido, pero... ¿qué castea un caza? Disparo firme, y ¿cuándo se utiliza el disparo firme?, cuando no hay enfoque, así que, en realidad este cd se utilizara para hacer una carga más rápida de nuestro enfoque para así poder utilizar la rotación instantánea de disparos ya hablada.*

Disparo tranquilizante: *Este disparo no suele ser muy utilizado por los cazadores, ¡es más! Asombra saber que hay algunos que no saben ni para que se utiliza, o que no conocen siquiera su existencia, este disparo elimina un efecto de daño y un efecto de defensa del objetivo lo cual es DEMACIADO bueno, cuando tu oponente te ataca con cd, y logras alejarte y quitarle los buffs que tiene ya no representara tanto peligro para nosotros, hay cazadores con conocimiento de este disparo, y lo utilizan con mucha frecuencia. Suele funcionar en el primer Disparo, pero a veces requeriremos de dos.*

Asustar bestia: *Muy bueno para quitarnos de encima pets, druidas en forma animal y chamanes en forma de lobo, es útil cuando nos atacan de cerca y con un control absoluto, y nos ayudara a mantener un control a foco muy bueno.*

Trampas: *Las siguientes trampas son instantáneas y no consumen enfoque si se usan por individual, mientras que si se utilizan con el lanzador, utilizara 20p de enfoque.*

- ***Trampa congelante****: esta trampa es buena para combinarla con muchas cosas, para alejarnos, curarnos, desaparecernos pues nos da mucho tiempo de control, no hay que ejecutar ningún daño porque eso quitaría el efecto. Puede ser usada al comenzar una batalla, ya que mientras está congelado, puedes quitarle 1 buff o 2 con el tranquilizante, para luego comenzar a atacarlo con toda o usarlo en el mejor momento por ejemplo: congelar al dps cuando el heal de ellos este fuera de visión o está en algún CC porque si no le disipara la trampa congelante.*
- ***Trampa de culebras:*** *esta trampita es la que más confusión trae, libera culebras más o menos unas 6, que envenenan al objetivo, lo ralentizan, disminuyen la curación y hacen daño periódico, nos permitirá quitarnos del foco enemigo con un fingir muerte o camuflaje y así confundirlo, contra healers es muy eficaz pero no lo utilicen contra paladines, porque se curan con ellas.*
- ***Trampa de hielo:*** *otra trampa que al igual que el disparo de conmoción y el cortar alas ralentiza a los oponentes que las pise un 50% mientras este dentro del área, mantenerlos hay con todos los tipos de ralentización mientras seguimos haciendo control, no los permitirá acercarse a nosotros, esta es una excelente habilidad frente a druidas ferales, ya que no pueden desplazarse fuera de él. También funciona mucho mejor tenemos el talento de ROOT. La desventaja es que no será capaz de utilizar la trampa de congelante al heal por ese tiempo de Cd. Sin embargo, es mejor tomar esa decisión a perder la arena.*

Cortar alas: *Un método al igual que el disparo de conmoción que ralentizara a nuestro enemigo, pero este solo puede utilizarse cuerpo a cuerpo, utilízalo para luego poder alejarte de esa zona de peligro.*

Disparo de puntería: *Por lo general solo lo utilizo cuando es gratis, (5 acumulaciones de disparo firme) pero como esta nerf en el servidor de WOW-COLOMBIA pues no es tan bueno como el disparo de quimera, aunque es bueno, en otros servidores, utilizarlo como apertura de combate.*

Veneno de viuda: *Este disparo lo utilizaremos para reducir la curación del objetivo en un 25%. Primordial para arenas, con control al Healer enemigo, ponlo antes de Burstear o en cualquier momento de la batalla.*

Bengala: *Ojo a esto, aunque suene increíble muchos cazadores no tienen idea de cómo utilizar esta valiosa herramienta. TIP1. Pon la bengala y usa tu sigilo en todo el centro de ella, es la mejor manera para protegerte de ferales y picaros. TIP2. Si tu enemigo intenta desaparecer, ¡usa la bengala en la dirección a la que va! NO EN DONDE DESAPARECIO, si la poner bien, será tuyo.*

MASCOTAS.

Siempre tendremos a nuestra mascota en pasivo y los ataques especiales y de control como malos modales tenerla con un macro y bindeada. NO dejen ningún control o habilidad especial de forma automática ya que serán solamente utilizadas en el momento que se necesiten, pero habilidades de ataque básico como son Bofetada, Mordedura y Zarpa si se pueden dejar en automático.

ROTACION DE MASCOTAS: 2 Monos, un ave de rapaz, un Esporielago y un Felino.

Agazapar - "Reduce un 40% el daño durante 6seg. Al agazaparse la velocidad de movimiento de la mascota se reduce 50%".

Rama de talentos.

Pets Astucia:

Cabezota: *Elimina todos los efectos de reducción de movimiento y todos los efectos que provocan pérdida de control sobre tu mascota y reduce el daño infligido a tu mascota 20%, recuerden que esto esta bug en su primera parte, pero si reducirá el daño a nuestra pet.*

Rugido de sacrificio*: Nos proporcionará un escudo a críticos, pero el daño será enviado a la mascota. (Ver macros para solucionar esto).*

Rugido de recuperación: *Tendremos enfoque adicional, más exactamente 30pts de enfoque por 9 segundos.*

Dash: *Un sprint que recomiendo tener en el macro de control de la pet para así realizar el Stun más rápido.*

Pets Tenacidad:

Cargar: *inmoviliza la objetivo duran 1seg y aumenta el 25% el poder de ataque del siguiente ataque de la mascota.*

Pets Ferocidad:

Rugido de valor: *"Rugido de valor que aumenta 549p la fuerza y la agilidad (nivel 85) de todos los miembros del grupo o banda de un radio de 100m. Dura 1min.*

Aullido furioso: *El lobo emite un aullido furioso lo que aumenta en 5% la probabilidad de crítico a todos los miembros del grupo o banda.*

Llamada de lo salvaje: *Tu mascota ruge, aumentando un 10% el poder de ataque cuerpo a cuerpo y a distancia de tu mascota.*

MACROS.

Macros Ofensivos:

```
#showtooltip
/startattack
/castsequence reset=combat/target Marca del cazador, Picadura de serpiente, Veneno de viuda
```

Este macro reduce espacio de nuestra barra combinando 3 habilidades de uso básico como la marca, la picadura y el veneno.

- -

```
#showtooltip Disparo de quimera
/stopmacro [noexists] [noharm]
/stopcasting
/stopcasting
/castsequence reset=1 !Aspecto del halcón, null
/cast Disparo de quimera
/use Guanteletes de anillas de Gladiador cataclísmico
```

Este macro cortara cualquier casteo que estemos ejerciendo, iniciara los golpes blancos, activara el aspecto de halcón, disparara el quimera y adicionalmente activara los muelles de sinapsis.

- -

Recuperación de enfoque:

El disparo de cobra/firme es nuestra única opción para recuperar enfoque rápidamente, pero necesita del Aspecto de zorro si estas en movimiento, a menos que estés quieto, activaras el aspecto de halcón, pero como en combates PvP se necesita Kitear a tu enemigo mucho tiempo, lo cual implica un "Hit And Run" necesitaremos estos 2 macros. Uno con el aspecto de zorro y el otro con aspecto de halcón.

```
#showtooltip Disparo firme
/castsequence reset=2 !Aspecto del zorro, null
/cast Disparo firme
```

```
#showtooltip Disparo firme
/castsequence reset=2 !Aspecto del halcón, null
/cast Disparo firme
```

```
#showtooltip Disparo de puntería
/cast !Aspecto del halcón
/cast Disparo de puntería
```

Después de tanta línea explicada, creo ya sabrán cómo funciona este.

```
#showtooltip Disparo Arcano
/cast !Aspecto del halcón
/cast Disparo Arcano
/startattack
```

Macro simple que ejecuta el disparo arcano junto con los golpes blancos, activando claro está el aspecto de halcón.

MACRO BURST.

```
#showtooltip Fuego rápido
/stopcasting
/stopmacro [noexists] [noharm]
/cast Fuego rápido
/cast Llamada de lo Salvaje
/cast Rugido de recuperación
/cast Llamada de maestro
/Use Distintivo de conquista de Gladiador cataclísmico
```

Para acabar bien a tu enemigo con un buen oneshot primero asegúrate de que tu enemigo no puede anularte el daño que hagas, puedes utilizar un falso burst para ello.

- *Añade "/Cast Rabiar" o "/Cast Furia Sangrienta" si eres troll u orco.*
- *Añade "/use Poción del Tol'vir" si tienes la pota.*
- *Añade "/use 10" si quieres utilizar el muelles de sinapsis. (No valido para WOW-CO pues como dije antes esto puede generar un ban, así que es mejor utilizar "/Cancelaura Muelles de Sinapsis".*

```
#showtooltip Disparo mortal
/cast !Aspecto de halcón
/cast Disparo mortal
/startattack
```

Bien, pues esto está más que explicado, mortal, con golpes blancos, también cortara el casteo de lo que sea que estemos haciendo.

Macros de Control:

Y bueno, llegamos al momento importante de todo esto, nuestro control, y es que es más que obvio, si no sabes hacerlo bien, no progresaras en el PvP nunca, pero tranquilo, te ayudare y guiare por estos macros avanzados, de forma escrita y en video para que se te sea más fácil adentrarte a este mundo.

Ahora bien, ¿qué necesitamos?, Costumbre y práctica. Si, solo eso, nada más.

Hay varias formas de hacer un control al objetivo, así que iré mostrando desde la más simple, hasta la más avanzada técnica de control con macros.

Comencemos por un macro simple:

```
#showtooltip Disparo silenciador
/stopcasting
/stopcasting
/cast Disparo silenciador
```

Bien, analicemos este macro. Será solamente útil para duelos o encuentro 1c1, donde tu objetivo sea solo uno, pues no maneja foco, ni target, ni mucho menos los arena 1, 2 y 3. [Tranquilos, los veremos más tarde], ¿por qué digo que solo servirá contra un adversario?, pues bien, sucede que este será disparado a quien tengas en target, nada más, pero si quieres silenciar a otra persona, no podrás si no cambias de target y lo silencias, para luego volver al anterior. Explicare esto en este video... [Video].

Bien, el siguiente macro solucionara lo anterior, y permitirá un combate contra 2 personas, ya sea en arena o en bg. ¿Cómo funciona?, bien, para que este macro funcione, tienes que fijar un focus y claramente un target, una vez hecho esto, miraremos la función real de este macro, que es decidir según lo que hagas a quien silenciara. En este caso si presionas la tecla sola disparara a tu target, y si la presionas con shift, lo hará a tu foco.

```
#showtooltip Disparo silenciador
/cast [@focus,mod:Shift,exists,harm,nodead][] Disparo silenciador
/clearfocus [@focus,dead]
```

Al igual que el anterior explicare esto en el video... [Video].

Hay macros muy comunes pero que poca gente utiliza en sí, y son los mouseover, estos macros no los recomiendo para nada, pues pueden resultar haciendo el cc sobre una pet, un tótem, una culebra, o cualquier cosa bajo nuestro puntero, pero los explicare porque hay gente que los usa:

```
#showtooltip Disparo silenciador
/cast [@mouseover,harm,nodead,exists][] Disparo silenciador
```

Pues bueno, la explicación es simple, si pones el puntero de un mouse sobre un objetivo hostil, lanzara el disparo silenciador sobre él, simple, pero para arenas no es recomendable depender de tu mouse, tal vez en bg donde haya mucha gente y veas que alguien está curando y no lo tienes de foco o target, pues el mouseover servirá, pero es tu decisión sacarle un buen uso al macro.

Bueno, estos tres macros son cosas sencillas, que con el tiempo les cogerás práctica y ya será parte de tu playstyle, pero bueno llego el momento de adentrarnos en macros algo más avanzados, que al igual que los demás requerirá de mucha práctica, día tras día, hasta que sea parte te ti.

El mundo de las arenas 3c3.

Esta serie de macros y acciones que tienes que aprender, están orientadas al ambiente 3c3, por tanto, ya serán 3 jugadores enemigos a los que tendremos que poner nuestra atención.

Aprender esto, tiene muchas ventajas dentro de las que resaltan estas dos:

- *Ya no necesitaras clickear tu target ni tu foco ni nada por el estilo, pues se hará por medio de un macro.*
- *Tu velocidad de reacción será mucho más rápida, pues al no tener que hacer click sobre tu enemigo, el control se hará de inmediato, por ejemplo, si un pícaro salió de sigilo o un druida o un mago, harás el control de inmediato, sin tiempo de espera. Sin tenerlo como foco o target ni buscarlos para darles click.*

¿¡Pero qué es esto tan bueno caramba!? *Como mencione antes, estos son los macros de Arena 1, 2 y 3...*

Primero que nada explicare que es Arena 1 2 y 3: Cuando entras a una arena, tus enemigos tienen una identificación que se puede representar con un comando, es decir, Enemigo1 = Arena1, Enemigo2 = Arena2, Enemigo3 = Arena3, con esto sabrás a quien le estás haciendo su respectivo control. Para llegar a este nivel de macros, con controles y demás, requerirás adaptarte primero a este macro, (con el ya no necesitaras clickear nada, ni tu target ni tu foco, ni seleccionarlos con el tabulador (¡una tecla más para el BIND!), el macro es el siguiente:

```
/Focus [nomod,@arena1]
/Focus [mod:shift,@arena2]
/Focus [mod:alt,@arena3]
```

- *Si la presionas sola, pondrá como foco el Arena1.*
- *Si la presionas con Shift, pondrá como foco al Arena2.*
- *Si la presionas con alt, pondrá como foco al Arena3.*

Es simple, si bindeas este macro a una tecla por ejemplo a la tecla tabulador (ya que no la usaras más) hará lo siguiente:

Esto funcionara de igual forma con un macro de target…

```
/Target [nomod,@arena1]
/Target [mod:shift,@arena2]
/Target [mod:alt,@arena3]
```

- *Si la presionas sola, pondrá como foco el Arena1.*
- *Si la presionas con Shift, pondrá como foco al Arena2.*
- *Si la presionas con alt, pondrá como foco al Arena3.*

Una vez sepas utilizar estos macros como algo común, podrás empezar a ejercer controles con estos comandos de una manera eficaz, pero como digo, la única forma de adaptarte es practicando fuertemente, utilizándolo arena tras arena, cuando este macro sea algo normal en tu playstyle diario habrás avanzado un nivel más en la escala PvP.

Ahora, ¿Cómo quedaría un macro de arena 1, 2 y 3, adaptado a un cc como el disparo silenciador?

```
#showtooltip Disparo silenciador
/cast
[nomod,@arena1][mod:alt,@arena2][mod:
shift,@arena3][] Disparo silenciador
```

Como funciona, bien, pues creo que ya saben cómo…

- *Si la presionas sola, Silenciara al Arena1.*
- *Si la presionas con Alt, Silenciara al Arena2.*
- *Si la presionas con Shift, Silenciara al Arena3.*

Lo usamos frente algún caster que quiera Burstear o hacerle más daño a nuestro compa.

Así estos no los tengas como foco ni target, lo hará, por tanto esos molestos picaros, cazas, druidas y elfos de la noche que se pueden quitar de nuestro foco no nos generaran ningún problema, pues el disparo se efectúa al instante.

Bueno, ya conociendo estos macros, empezare a dejar los faltantes, para que ustedes mismos escojan y adopten el que quieren; si el „Macro simple", el „Macro con focus" o el „Macro con arena 1, 2 y 3"; Dejare los macros más comunes („Macro con focus") pues en sí, la mayor cantidad de gente que ve esta guía los tiene, y con lo anterior armaran los macros avanzados o simples según quieran. ("La única manera de hacer aprender a alguien es haciéndolo pensar").

```
#Showtooltip Malos modales
/petattack
/cast Carrerilla
/cast [@focus,mod:Shift,exists,harm,nodead][] Malos modales
```

- -

```
#Showtooltip Disparo de conmoción
/cast
[@focus,mod:Shift,exists,harm,nodead][]
Disparo de conmoción
```

Esta es nuestra llave de triunfo para hacer peeling si vemos que aunque le usamos llamada de maestro a nuestro aliado pero sigue sin ganar distancia ralentizaremos al enemigo para que no le golpe, tiene un cooldown de 6seg, y dura exactamente eso en el enemigo, además, no consume enfoque! Que más quieres eh? Una ralentización infinita.

- -

```
#Showtooltip Asustar Bestia
/stopcasting
/stopattack
/cast [@focus,mod:Shift,exists,harm,nodead][] Asustar Bestia
/clearfocus [@focus,dead]
```

- -

```
#Showtooltip Disparo de dispersión
/stopcasting
/stopattack
/cast [@focus,mod:Shift,exists,harm,nodead][] Disparo de dispersion
/clearfocus [@focus,dead]
```

- -

```
#Showtooltip Trampa congelante (Escarcha)
/castsequence reset=4 Lanzador de trampas, !Trampa congelante(Escarcha)
```

Macros Neutrales:

```
#showtooltip Camuflaje
/stopcasting
/stopcasting
/stopattack
/use Camuflaje
```

- -

```
#showtooltip Separación
/cast Cortar alas
/cast Separación
```

Utiliza “Separación” y si estamos cerca del objetivo también aplicará “Cortar Alas”.

- -

```
#showtooltip Fingir muerte
/stopcasting
/stopcasting
/cast Fingir muerte
```

Detiene todo tipo de casteo para luego ejecutar el fingir muerte. ¡Utilízalo!

- -

```
#showtooltip Aliviar mascota
/cast [@pet,dead] Revivir mascota; [nopet] Revivir mascota; Aliviar mascota
```

- -

```
#showtooltip Cortar alas
/castsequence Cortar alas, Golpe de raptor
/petattack
/cast Bramido
```

Envía a la Pet a atacar y si estoy cerca del enemigo aplico en secuencia “Cortar Alas” y posteriormente "Golpe de raptor". Esto puede ser utilizado tanto en clases dps cuerpo a cuerpo como caster para ralentizar drásticamente su movimiento durante 10 segundos.

Macros Defensivos.

```
#showtooltip Rugido de sacrificio
/cast Agazapar
/cast Aliviar mascota
/cast
[nomod,@player][mod:alt,@party1][mod:s
hift,@party2][]Rugido de sacrificio
```

Utilízalo en un compañero para ayudar a que gane distancia sin que lo ralentice el enemigo o lo golpee.

- -

```
#showtooltip Llamada de maestro
/cast [nomod,@player][mod:alt,@party1][mod:shift,@party2][] Llamada de maestro
```

- -

```
#showtooltip Disuasión
/stopcasting
/cast Disuasión
/cancelaura Mano de protección
```

Detiene el casteo, ejecuta la disuasión, y posterior a eso con el /cancelaura Mano de protección será quitada, pues recuerden que bajo efecto de Mano de Protección no podremos activar Disuasión ni ninguna habilidad.

Otros Macros.

Set up, Configuración 1 |7.31.3.

```
/run
t,p,a={2,12,23,31,42,53,62,71,82,93,111,142,153,161,172,182,191,3,13,22,42,62,1,21,}SetPrevie
wPrimaryTalentTree(t[1],GetActiveTalentGroup())for i=1,#t do a=t[i]if a<9 then p=a else
AddPreviewTalentPoints(p,floor(a/10),a%10)end end
```

Set up, Configuración 2 | 1.31.9.

```
/run
t,p,a={2,12,23,31,42,53,62,71,82,93,111,142,153,161,172,182,191,3,13,1,23,32,52,}SetPreviewPr
imaryTalentTree(t[1],GetActiveTalentGroup())for i=1,#t do a=t[i]if a<9 then p=a else
AddPreviewTalentPoints(p,floor(a/10),a%10)end end
```

Set up, Configuración 3 | 3.31.7.

```
/run
t,p,a={2,12,23,41,53,62,71,82,93,111,122,142,153,161,172,182,191,3,13,32,62,1,23,}SetPreviewP
rimaryTalentTree(t[1],GetActiveTalentGroup())for i=1,#t do a=t[i]if a<9 then p=a else
AddPreviewTalentPoints(p,floor(a/10),a%10)end end
```

- -

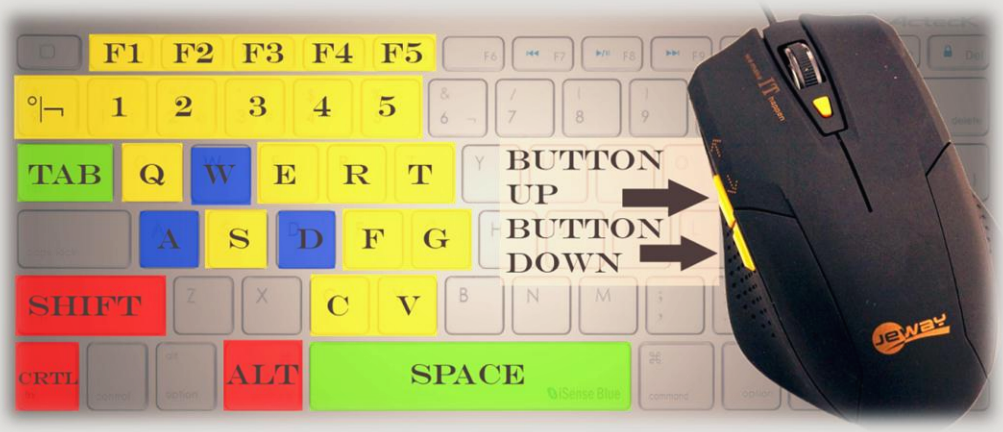
```
/focus [@focus,noexists]
/target [combat,noexists] focus
/clearfocus [nocombat,noexists]
/stopmacro [@focus,noexists]
/target focus
/targetlasttarget
/focus [exists]
/targetlasttarget
```

- *Si no tienen FOCO, la macro les colocará en foco el target actual pero sin perder el objetivo que tenían.*
- *Si tienen FOCO y no tienen TARGET pero están fuera de combate, entonces la macro les quitará el Foco, quedando sin FOCO ni TARGET.*
- *Si tienen FOCO y no tienen TARGET pero están en combate, entonces la macro convertirá a tu foco en target a la vez.*
- *Si tienen FOCO y tienen TARGET, la macro intercambiará "Foco x Target" y viceversa.*

** La macro sirve tanto para objetivos amistosos como para objetivos hostiles, es decir que hasta un Healer podría beneficiarse mucho con esta macro.*

KEYBINDS.

Les tratare de explicar también con un video mi forma de bindear el personaje, podrán verlo Aquí.



Teclas a bindear.
Teclas de movimiento.
Teclas modificadoras.
Cambio de objetivo/Saltar.

La anterior imagen es un bindeo sencillo del teclado, junto con un mouse sencillo de dos botones.

Esta es mi organización:

Barra1:

Barra2:

HARRY HOUDINI MODE.

Esta pequeña sección de la guía la baso en la supervivencia que debemos tener como cazadores, en cómo movernos y escapar de un rival, ya que casi todos recaen en no salir bien del asunto, y no saben alejarse de una manera idónea mientras siguen disparando y ralentizando el enemigo continuamente.

- ***Desplazamiento lateral:*** *Si queremos huir, pero aun así seguir disparando al rival debemos huir utilizando las teclas laterales, que previamente deben ser cambiadas de "Q" y "E" a "A" y "D", e ir cambiando la dirección y la cámara del pj con el click derecho del mouse; Aprovechando que cambiaremos estas teclas, también modificaremos la tecla "S" para no caer en el back pedal. Esto se hace ya que los grados de posición entre nosotros y nuestro enemigo deben ser de 180° como máximo para que sigamos utilizando habilidades sin problema.*
- ***Modificar el movimiento de la cámara:*** *Por defecto, el juego pone la cámara apuntando hacia donde mira el personaje, y en encuentros PVP es mejor dejarla libre y poder apuntar hacia donde nosotros queremos.*
-

PARA LIBERAR LA CÁMARA SIGUE ESTOS PASOS:
"ESCAPE" > "INTERFAZ" > "CÁMARA"
EN EL DESPLEGABLE "ESTILO DE SEGUIMIENTO DE LA CÁMARA", ELIGE LA OPCIÓN "NUNCA AJUSTAR CÁMARA".

- ***Escapa:*** *Una vez tengamos practica con los anteriores cambios, es cuestión de tiempo para que te ingenies formas de siempre correr y poder seguir atacando el enemigo. En caso de emergencia, usa el macro:*

Harry Houdini mode macro:

```
#showtooltip Ligas de crueldad de Gladiador implacable
/cast Disuasión
/cast Llamada de maestro
/use Ligas de crueldad de Gladiador implacable
```

¡TU TRANQUILO!

Ahora hablaremos de buffs, y no precisamente los nuestros, tomaremos cada clase y analizaremos a fondo cuales son los buffs que tienen, sean o no disipables y en caso de serlo cuáles son los que debemos limpiar y cuáles no para no perder enfoque, así que será una lista que intentare sea muy completa.

Druidas.

Marca de lo salvaje: *Fuerza, agilidad e intelecto aumentan un 5%, es obvio por qué tenemos que limpiar este buff.*
Presteza de depredador: *Si dejamos que activen esto, podrán aplicarnos raíces enredadoras instantáneamente, lo cual nos afectara bastante, tan pronto se active, procuremos limpiarlo.*
Estrellas fugaces: *Restaura 1 carga de Oleada de estrellas y Lluvia de estrellas, este buff hará que el pollo aumente mucho su daño, si se lo quitamos, nos ayudaría bastante a la supervivencia.*

Paladines.

Velocidad luz: *Aumenta la velocidad un 70% durante 8 segundos, esto hará que nos alcance muy rápido y estemos en problemas.*
Bendición de reyes: *Fuerza, agilidad e intelecto aumentan un 5%, es obvio por qué tenemos que limpiar este buff.*
Bendición de poderío: *Aumenta la maestría.*
Bendición de los reyes olvidados: *Fuerza, agilidad e intelecto aumentan un 4%, es obvio por qué tenemos que limpiar este buff.*
Sanación iluminada: *Es un escudo de absorción de daño, quitémoslo cada que lo veamos.*

Guerreros.

Ira rabiosa: *Al activarlo elimina Miedo, Porrazo y los efectos incapacitantes a la vez que te otorga inmunidad a los mismos durante 6s, lo aplicaremos para poder hacer control en él.*
Enfurecer: *aumenta el daño infligido un 15%, créanme quitarles esto los hará perder la cabeza.*

Sacerdotes.

Protección contra las sombras*: Amortigua daño sombras, esto solo lo quitaremos si nuestro compa hace tal daño.*
Palabra de poder entereza: *Aumenta el aguante total del enemigo y sus compañeros un 6%, es vital limpiarlo.*
Gracia: *Aumenta toda la sanación y absorción un 30%.*
Tiempo prestado: *Aumenta la celeridad del sacerdote un 40%.*
Infusión de poder: *Aumenta la celeridad un 25%, suele estar con tiempo prestado al tiempo.*
Resguardo de miedo: *No se le puede aplicar ningún miedo.*
Rezo de alivio: *Sana al enemigo al recibir cualquier daño y pasa a otro objetivo.*
Egida divina: *Absorbe 100% el daño.*

Chamanes.

Maestría elemental: *Otorga un 30% de celeridad, suele utilizarse en el burst y poder castear ráfagas más rápido. LIMPIARLO ES VITAL.*
Lanzamiento libre: Cura de casteo se vuelve instantánea.
Gracia del caminaespiritus: *Permite moverse mientras se castea, también suele ponerse en burst.*

Magos.

Luminosidad arcana: *aumenta su poder con hechizos un 10% y su probabilidad de golpe crítico un 5%.*
Resguardo de mago: *Protege al mago de cierta cantidad de daño.*
Potencia arcana: *Aumenta el poder con hechizos. Burst.*
Lanzamiento libre:
Escudo de mana: *Amortigua cierta cantidad de daño.*
Poder arcano: *Aumenta 20% el daño y disminuye 10% el coste de los hechizos.*
Absorción de encantador:

Cazadores.

Inmediatez: *Aumenta la velocidad luego de separación, si nuestro compa es melé, limpiemos esto para que no pueda correr lejos.*
Llamada del maestro: *Quita los efectos de reducción de movimiento y de enraizamiento y da inmunidad Llamada del maestro: por 4s. Lo quitaremos en caso de que nuestro compa sea melé.*

Brujos.

Propósito oscuro: *Aumenta el poder con hechizos un 10% y aumenta la probabilidad de multigolpe un 5%.*
Alma demoniaca diablillo:
Resguardo contra las sombras: *Amortigua daño sombras, esto solo lo quitaremos si nuestro compa hace tal daño.*
Erradicación:
Trance de las sombras:

HUNTER VS ALL.

Esta sección está dedicada al 1v1 que tanto queremos, en esta sección encontraras estrategias contra otras clases/ramas. Saber cómo manejar nuestra clase contra cada clase del juego es muy importante, pues te puede sacar de líos si te encuentras con un Ali/horda por ahí, o si una arena termina en un 1v1, así que si te quedas solo, será mejor saber qué hacer.

Gracias a las siguientes personas por la colaboración en el desarrollo de estos encuentros:

- *VS DK:*
- *VS DRUID: Cristian Castaño.*
- *VS HUNTER: Cristian Castaño (Fyls)*
- *VS MAGUE: Luis Fernando Medel (Apolonir).*
- *VS PALADIN: David Agudelo (Antian), Harold Medina (Eirel).*
- *VS PRIEST: Andres Felipe (AurasLocas).*
- *VS ROGUE: David Salazar (Khuna).*
- *VS SHAMAN: William Sogamoso (Rakzzor).*
- *VS WARLOCK: Iván Ortiz (Ankochan).*
- *VS WARRIOR: Giovanni leal (Capitankid) y Carlos Ramos (Screamhell).*

Caballero de la muerte: Sangre.

Esta rama es muy utilizada en el PvP, (ya sé, no debería ser así, pero hay gente que no respetan el PvP), esta rama tiene mucha mitigación de daño mágico y físico, se auto curan muy efectivamente y cuentan con un escudo cada vez que utilizan golpe letal.

-Habilidades de la clase-

- ***Atracción letal:*** *Nos acerca hacia el dk y obliga a atacarlo durante 3s.*
- ***Cadenas de hielo:*** *Nos reduce la velocidad de movimiento en un 60% durante 8s.*
- ***Transfusión de runa:*** *Convierte una runa de sangre en un 10% de la salud máxima del dk.*
- ***Golpe letal:*** *sanara un 20% de los daños que ha sufrido durante los 5s anteriores (mínimo de al menos un 7% de la salud máxima).*

- ***Sangre vampírica:*** *Otorga al dk un 15% de la salud máxima y aumenta la sanación recibida un 25% durante 10s. Cuando el efecto termina, se pierde la salud.*

- ***Entereza ligada al hielo:*** *Vuelve al dk Inmune a efectos de aturdir y reduce todo el daño recibido un 20% (50% en sangre con talento)*

- ***Caparazón anti magia:*** *Durante 5s (7 seg con glifo) absorbe un 75% de todo daño mágico y evita la aplicación de efectos mágicos dañinos.*

Estrategia:

Utilizaremos nuestro trinket cuando nos apliquen Cadenas de hielo o frio hambriento y utilizaremos mono o ave/escorpión como pets principales.

Acá es importante no dejar que nos maten la mascota y mucho menos que se cure con golpe letal si la tiene cerca, por tanto es importante que hagamos que nuestra mascota no lo ataque y siempre tenerla a nuestro lado.

La única clave para ganarle es Kitear lo más posible el dk, usando todas las herramientas que tengamos, evitando al máximo que use golpe letal, El disparo de dispersión solo lo utilizaremos cuando usen Atracción letal para que de esa forma lo gaste y nosotros podamos alejarnos; mantendremos veneno de la viuda aplicado todo el combate para reducir la cantidad de auto-sanación.

Disparo silenciador cuando se acerque a nosotros.

No es una rama difícil de matar, solo será demorado hacerlo, cuando el dk ya haya usado Entereza ligada al hielo y caparazón antimagia burstearemos con todo.

Caballero de la muerte: Escarcha y Profano.

Estas dos especialidades nos traen un poco más de dificultad: Si es profano tendremos problemas con sus dots, su mascota y su gárgola que hace demasiado dps.

Si es escarcha tendremos problemas con su alto dps, no pueden sobrevivir mucho ya que no se pueden curar tanto como el sangre o el profano, pero eso no anula su daño, si les damos unos segundos a sus pies nos masacrara sin duda alguna.

-Habilidades de la clase-

Escarcha:

- ***Frío hambriento:*** *Congela todo alrededor de 10m, quienes alcanza son afectados por Fiebre de Escarcha y atrapados en el hielo, lo que les impide llevar a cabo cualquier acción durante 10 segundos. El efecto se rompe si nos hacen daño.*

Profano:

- ***Roer (facultad de mascota):*** *Nos aturde durante 3s.*
- ***Golpe monstruoso:*** *Nos aturde durante 4s.*
- ***Invocar gárgola:*** *El dk invoca una gárgola que atacara nuestro personaje, el daño aumenta de acuerdo al poder de ataque del dk durante 30s.*

Estrategia:

Utilizaremos nuestro trinket cuando nos apliquen Cadenas de hielo o frio hambriento y utilizaremos mono o ave/escorpión como pets principales.

Tendremos que cuidar mucho nuestros CDs, los utilizaremos uno por uno con cuidado al igual que contra un war. Siempre les pondremos picadura de serpiente y veneno de viuda, cuando el dk ya haya usado Entereza ligada al hielo y caparazón antimagia burstearemos con todo.

Los profanos nos oponen mayor resistencia ya que poseen un talento que reduce la ralentización que le apliquemos y con su presencia profana caminaran un 15% más rápido, por tanto utilizar root de la trampa de hielo y de culebras será lo ideal, la trampa congelante, a diferencia, no servirá de nada, ya que el dk no hace su dps solo si no que su mascota y su gárgola lo ayudan bastante, por lo que debemos matarlo rápido, esa trampa congelante es útil si la pisa la gárgola, así no nos veremos tan afectados por su daño, si el dk utiliza su burst, utilizaremos disuasión y rugido de sacrificio; Cuando se nos acerque el dk le aplicaremos el disparo silenciador, y así evitar que este nos ralentice.

Los dk escarcha no se moverán tanto como el profano, tienen un root de 4seg, por lo que debemos guardar la llamada al maestro o el trinket, porque como ya se dijo, hacen demasiado daño y no debemos desperdiciar nuestras habilidades.

VS DRUID.

Druida feral.

Es una clase molesta, difícil y estresante, consiguen su primer golpe, siempre, con su acechar, nos repletan de sangrados, y luego se ponen en forma de oso, aguantando nuestro daño mientras sus sangrados hacen de las suyas.

Al cambiar de forma, se quitan el ralentizar; con talento, su carrerilla y rugido de estampida, se quitan el root. Por tanto esta clase será difícil de kitear.

Utilizaremos nuestro trinket cuando utilicen Azote y Ciclón y utilizaremos el mono como pet principal.

-Habilidades de la clase-

- ***Abalanzarse:*** *Nos aturde durante 3s (4s con talento) y causando daño de sangrado durante 18s.*

- ***Carga feral (gato):*** *El druida saltara detrás de nosotros y nos atonta durante 3s.*
- ***Carga feral (oso):*** *Nos inmoviliza durante 4s.*
- ***Testarazo (Gato):*** *Interrumpirá el lanzamiento de hechizos y evita que podamos lanzar hechizos de esa escuela por 4s.*
- ***Testarazo (oso):*** *Interrumpirá el lanzamiento de hechizos y evita que podamos lanzar hechizos de esa escuela por 4s.*
- ***Azote (oso):*** *Aturde al objetivo durante 4 seg (5seg con talento).*
- ***Amputar:*** *Instantáneo, 10 seg de reutilización, Requiere Forma felina, Remate que causa daño y aturde al objetivo. Causas más daño y dura más tiempo por punto de combo.*
- ***Carrerilla (Gato):*** *Aumentara la velocidad de movimiento un 70% mientras este en forma felina durante 15s.*
- ***Rabia:*** *En oso elimina el tiempo de reutilización de destrozar y alcanza a 3 objetivos durante 10s. En felino reduce el coste de todas las facultades de forma felina un 50% durante 15s.*
- ***Enfurecer:*** *Genera 20 puntos de ira instantáneamente y luego 10 puntos de ira extras en forma paulatina durante 10 segundos.*
- ***Regeneración frenética:*** *Incrementa la salud máxima un 30% y si está por debajo de dicho valor te genera un 30% de salud, convirtiendo Ira en Salud (hasta un máximo de 10 puntos de ira), Dura 20s.*
- ***Amputar:*** *Instantáneo, 10 seg de reutilización, Requiere Forma felina, Remate que causa daño y aturde al objetivo. Causas más daño y dura más tiempo por punto de combo.*
- ***Carrerilla (Gato):*** *Aumentara la velocidad de movimiento un 70% mientras este en forma felina durante 15s.*
- ***Rabia:*** *En oso elimina el tiempo de reutilización de destrozar y alcanza a 3 objetivos durante 10s. En felino reduce el coste de todas las facultades de forma felina un 50% durante 15s.*
- ***Instinto de supervivencia:*** *Gato y oso, Reduce todo el daño recibido un 50% durante 10s.*

- ***Enfurecer:*** *Genera 20 puntos de ira instantáneamente y luego 10 puntos de ira extras en forma paulatina durante 10 segundos.*

- ***Regeneración frenética:*** *Incrementa la salud máxima un 30% y si está por debajo de dicho valor te genera un 30% de salud, convirtiendo Ira en Salud (hasta un máximo de 10 puntos de ira), Dura 20s.*

Estrategia.

Aunque no parezca, el asustar bestia es algo importantísimo en este combate, con el clásico truco de Fakecast, que consiste en cortar el asustar bestia a media barra, ya sea moviéndonos, saltando o por medio de un macro, y así lograr que el druida crea que queremos castear algo, y así provocar que utilice su testarazo o cambie de forma (cuando nosotros queramos). Así que este truco tiene que manejarse con cautela.

El testarazo tiene un cooldown de 10s, es parecido al cargar, pero sin stun, entonces, el utilizar el asustar bestia para que este utilice el testarazo hará que utilice su cd y tenerlo lejos por cierto tiempo, el mejor momento para utilizarlo es luego de una trampa congelante.

Con esta clase no utilizaremos la picadura de serpiente, exceptuando en situaciones de huida, ya que esto ayudara a que no salga de combate y use acechar, necesitamos de un kiteo muy efectivo, durante el combate debe mantenerse aplicado el veneno de viuda.

No uses el trinket si usa abalanzarse sobre nosotros, usa malos modales, intenta guardar el trinket para cuando algún stun sea puesto y estemos a punto de morir, o donde no tengamos malos modales, o si usa ciclón cuando ya vaya a morir y curarse. Usaremos la disuasión para cuando el druida burstee y utilice rabia, si no lo tenemos utilizaremos rugido de sacrificio, o por ultimo un CC. Cuando este se convierta en oso, NO lo ataques, ni con la mascota ya que la regeneración frenética aumentara su cura, lo mejor es usar asustar bestias y esperar que se termine el buff de curación; Nuestro burst lo usaremos cuando el druida haya gastado el instinto de supervivencia y el piel de corteza ya que esto nos mitiga mucho el daño que le hagamos.

Druida equilibrio.

La técnica es igual a la del encuentro con sacerdote, y en comparación con el feral es muchísimo más fácil, los druidas equilibrio muy rara vez buscan quitarnos rango de cuerpo, ya que atacan a distancia, así que será una carrera de dps absoluta para ganar la batalla. Utilizaremos nuestro trinket cuando utilicen Ciclón y utilizaremos el mono y la raya abisal como pets principales.

-Habilidades de la clase-

- ***Fuego estelar:*** *Uno de los poderes que más pega de esta rama.*
- ***Ciclón:*** *Nos lanzara en el aire, evitando toda acción, haciéndonos invulnerables durante un máximo de 6s.*
- ***Raíces enredadoras:*** *Nos enraizara en nuestro lugar durante 8s. El daño causado puede interrumpir el efecto.*
- ***Tifón:*** *Nos empuja y atonta durante 6s.*
- ***Lluvia de estrellas:*** *alcance 40m, instantáneo, 1 min de reutilización, afecta a todos los enemigos en un radio de 40m haciéndole daño cada 1seg por 10seg.*
- ***Piel de corteza:*** *Reduce por 12 segundos todo el daño que le hagamos (Mágico y/o Físico) en un 20%. Puede utilizarse aún bajo el efecto de Stun, miedo, Sueño, Congelación o incapacidad.*

Estrategia.

El druida equilibrio tiene una mecánica de aumento de daño, y es cuando entra en eclipse solar y eclipse lunar, cuando entran en ese estado, su daño aumenta considerablemente, en el solar aumenta el daño de Cólera y Fuego lunar y en el lunar aumenta el daño de Fuego estelar, es muy importante saber eso para saber si entramos en peligro.

Lo mejor es burstear rápidamente contra el druida para que se ponga a la defensiva y no priorice su daño. Si nos burstea con lluvia de estrellas, tendremos que tener demasiado cuidado.

Al igual que con otros Casters tenemos muchas formas de interrumpir o evitar los casteos del druida, la trampa de serpientes es efectiva gracias a los venenos, el veneno de viuda nos ayudara mucho y lo único importante, como ya se dijo antes, es tener cuidado en el burst.

VS HUNTER.

Utilizaremos nuestro trinket cuando utilicen Disparo de dispersión o algún desarmar y utilizaremos mono o ave/escorpión como pets principales.

Estrategia.

Bien, este combate será una carrera de dps, así que lo más importante es disminuir el daño que nos hagan tanto como sea posible, ayudándose por ejemplo de la disuasión, del rugido de sacrificio y del golpe de raptor con glifo, todo esto, mientras haces el mayor daño posible contra él, una forma de iniciar el combate es congelándolo y haciendo un burst inmediato que lo haga gastar una disuasión, mientras lo utilice cambien de pet rápidamente por el ave o el escorpión, lo desarmamos y se verá en la decisión de utilizar el trinket, usaremos fingir muerte, inmediatamente después de que el otro lo haga, así tendremos aún más ventaja, asusta su pet cada que puedas.

Contra un cazador bestia, la única técnica a seguir, además de las nombradas anteriormente es que uses tu disuasión cuando activen Cólera de las bestias.

VS MAGUE.

Mago escarcha.

Son los más difíciles 1v1 para un cazador, debido al hecho de que con Robar hechizo pueden robarnos el llamada de maestro y jodernos por completo (menos mal que no he visto muchos magos que hagan esto, espero que no vean esta parte de la guía, si lo están leyendo por favor no nos roben esto >.<), esta habilidad los hace inmunes a ralentizar mientras nosotros nos morimos congelados. Tienen una gran variedad de herramientas para congelar, aturdir y sobra decir que pegan muy duro sobre todo porque con algún congelar activo sobre el enemigo se le triplica la posibilidad de hacer crítico al mago.

Utilizaremos nuestro trinket cuando utilicen Congelación profunda y utilizaremos el mono y la raya abisal como pets principales.

-Habilidades de la clase-

- ***Nova de Escarcha:*** *Nos congelara por 8s. El daño causado puede interrumpir el efecto.*
- ***Traslación:*** *Teletransporta al mago a 20 metros hacia adelante, y lo libera de los aturdimientos.*

- ***Bloque de hielo:*** *Bloque todos los ataques físicos y hechizos que le hagamos durante 10s, pero no podrán atacarnos de ningún modo.*
- ***Congelación profunda:*** *Nos aturde durante 5s pero solo si nos tiene congelados.*
- ***Polimorfia:*** *Nos transforma en una oveja durante 8s, no podremos utilizar ninguna habilidad, pero regeneraremos nuestra vida rápidamente.*
- ***Evocación:*** *Restaura 45% del maná del mago y el 40% de salud (con glifo) durante 6s.*
- ***Descarga de Escarcha:*** *Nos reduce la velocidad de movimiento un 40% durante 9s.*
- ***Robar hechizo:*** *Roba un efecto mágico beneficioso de nosotros.*
- ***Barrera de Hielo:*** *Absorbe cierta cantidad de daño.*

Estrategia.

Como mencione será un encuentro muy difícil, si nos quitan la llamada de maestro estaremos en problemas, nos mantendrás congelados todo el tiempo, quitándonos nuestro preciado rango, y recuerden que la separación no la podremos utilizar si estamos bajo un root. En resumen, utilizaran nuestra habilidad de kiteo contra nosotros.

Intentemos disiparle la barrera de hielo sin malgastar enfoque, solo dos disparos como máximo. Lo mejor como dije es usar el trinket en la congelación profunda y si no tenemos trinket utilizaremos rugido de sacrificio ya que luego de eso nos masacraran.

Es recomendable burstear rápido y hacer que el mago utilice bloque de hielo apresuradamente y así evitarnos un dolor de cabeza, igual, tenemos doble burst.

Mago fuego.

Con esta clase solo cabe dar una advertencia, y es ser extremadamente cuidadoso con el burst y su combustión o moriremos en un abrir cerrar de ojos.

Utilizaremos nuestro trinket cuando utilicen Aliento de dragón y utilizaremos el mono y la raya abisal como pets principales.

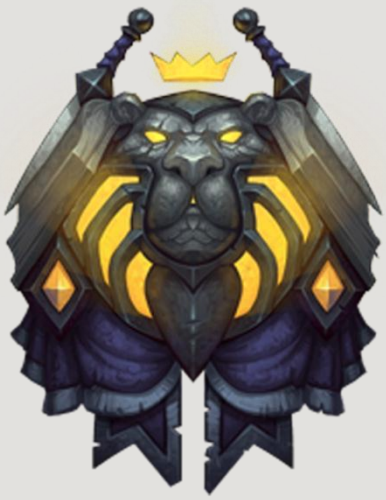
-Habilidades de la clase-

- ***Aliento de dragón:*** *Nos desorientara durante 5s. Cualquier ataque dañino directo nos quitara el efecto.*
- ***Ola explosiva:*** *Nos ralentizara un 70% durante 3s.*
- ***Cauterizar (Talento):*** *El mago tiene un 100% de que un ataque que normalmente lo mataría le otorgue hasta un 40% de su salud máxima, sin embargo, ira perdiendo un 12% de su salud máxima cada 1,5s por 6s.*
- ***Combustión:*** *Combina todos los dots que tenga el mago sobre nosotros, y ejecuta el poder más bárbaro que tiene esta clase, cuídense de este poder, porque puede matarnos en segundos.*

Estrategia.

Al no tener una barrera de hielo el daño será más fácil de hacer, pero eso lo compensan con su daño exagerado y rápido, tendremos que mantener disparo de conmoción para asegurar nuestro precioso rango, ya que casi siempre intentan estar a distancia cuerpo a cuerpo, intentaremos silenciar siempre en una piroexplosión o agostar, y utilizar disparo de quimera cada que se pueda, al igual que las múltiples formas para interrumpir casteos, los magos con su talento cauterizar los favorece bastante, esto les dará una segunda media vida y si utilizan bloque de hielo, casi quedan curados por completo, así que mucho cuidado.

Como dije antes el único factor de cuidado es su burst y combustión, si logran cortar piroexplosiónes estarán a salvo, si no ya saben que les vendrá el burst y lo mejor es usar disuasión y rugido de sacrificio para mitigar tan alto daño.



VS PALADIN.

Si hay algo que molesta de esta clase es que si no quieres volver a matar a el Paladín [literalmente] no dejes que se cure teniendo puesto su escudo sacro y menos si tiene cólera vengativa puesta (la cual podemos quitar con el disparo tranquilizante), pueden llegar a curarse por completo si les sale un buen crítico, así que, debemos estar pendientes de cuando este a menos de 30% para hacer control y no dejar que se cure de ninguna manera. (El tiempo que dura el escudo sacro puesto, es igual a la sumatoria de Disparo silenciador + Disparo de dispersión + disparo congelante y si llega a quitarse algún Stun, tenemos que tener el Stun de la pet a disposición para la cadena.) Así que ya sabes que hacer...

Los paladines solo tienen dos stuns: arrepentimiento, el cual lo utilizan para hacer cc de foco y para curarse, no pueden hacernos daño mientras esta puesto arrepentimiento, pues anularía su efecto, así como nuestro disparo de dispersión y el otro Stun que tienen es el martillo de justicia, usen el trinket cuando tengan martillo de justicia encima y disuadan mientras el Paladín está usando alas, pues por lo general utilizaran también fanatismo e inquisición y nos mataran en segundos así que no querrán tragarse todo el daño que hacen con eso, así que es mejor kitear daño columneando o quitándose de foco, como sea, no te dejes meter esos bursts. A los palas repre desarmarlos los dejara en desventaja ya que no podrán usar su golpe de cruzado, solo sentencias y el exorcismo.

A los paladines sagrados son bastante difíciles de ganarles, ya que son las únicas placas que absorben daño. Se curan demasiado reciben poco daño y el poco daño que les haces te los absorben y se curan muchísimo. Tenemos que aplicar la cadena de CC que consiste en silenciarlo, dispersión y desarmar o stunear, congelar etc... Uno seguido de otro. Bursteen cuando vean que se puede, cuando el Paladín este por morir, usara su escudo divino (pompa), por lo tanto, volvemos al tema de las 2 vidas, entonces usaremos disposición en su segunda vida.

Utilizaremos nuestro trinket cuando utilicen martillo de justicia y utilizaremos el mono como pet principal.

- Habilidades de la clase-

- ***Mano de libertad:*** *Le da al paladín una inmunidad a los efectos de reducción de movimiento durante 6s (hasta 10s con talento).*
- ***Martillo de justicia:*** *Nos aturde durante 6s.*
- ***Cólera vengativa:*** *Aumenta todo el daño y la sanación que hagan en un 20% durante 20s.*
- ***Escudo divino:*** *Protegerá de todo daño y hechizos al paladín durante 8s, pero les reduce todo el daño que nos hagan en un 50%.*
- ***Destello de Luz:*** *Curara al paladín rápidamente.*
- ***Limpiar:*** *Elimina un efecto de veneno y uno de enfermedad. Con talento reprensión elimina ralentizar del propio paladín.*
- ***Escudo sagrado:*** *Protege al paladín con un escudo durante 15s.*
- ***Arrepentimiento:*** *Nos aturdirá durante 6s pero cualquier daño que nos hagan anularan el efecto.*

Estrategia.

Nuevamente disparo tranquilizante es la clave para frenar al paladín tanto para reducir su daño dispeleandole bendición de poderío, disminuir su burst dispeleando las alas y frenando dispeleando mano de libertad. Nuestros reductores de velocidad serán muy rápido limpiados por el paladín como varias veces intentara llegar a cuerpo por eso si se nos acerca esperémoslo con una trampa congelante.

Así que cuando se inicia la lucha el objetivo es dispelear y hacerle CC por que no utilizaremos Picadura de serpiente hasta que sepamos que lo vamos a matar.

Los Paladines no tienen manera de reducir el movimiento, sin embargo, van a correr más rápido si usan sentencia desde lejos. El trinket debe ser siempre siempre siempre! para el martillo de justicia, porque en esos 6 seg te pueden bajar la vida sin misericordia. También aprender a predecir cuando la mano de la libertad llegará a estar listo para el disparo tranquilizante.

Si no tiene trinket cuando el paladín use martillo de la justicia, utilice rugido de sacrificio lo antes posible para evitar Crits mientras estás sentado en ese aturdimiento. Aparte de eso, sólo mantener ojo en su tiempo de reutilización. Ahorrar Disparo silenciador para cualquier cura que va a tratar de lanzar, pero no se preocupe por sus curaciones instantáneas, no hay mucho que puedas hacer al respecto.

Mantenga veneno de la viuda aplica el 100% del tiempo para reducir algunas curaciones que obtendrá de la Palabra de la Gloria de (a sanar su instantánea).

Utilizar el mono si o si para cuando no tengas rugido de sacrificio ni el trinket usar su CC Malos modales.

VS PRIEST.

-Habilidades de la clase-

- ***Alarido psíquico:*** *Huiremos durante 8s, si nos entra daño interrumpirá el efecto.*
- ***Explosión mental:*** *Es el ataque más fuerte del sacerdote, no dejen que este los golpee.*
- ***Horror psíquico:*** *Huiremos durante 3s y nos quitara nuestra arma principal y armas a distancia durante 8s.*
- ***Dispersión:*** *Reduce todo el daño que le hagamos un 90%. No podrán pegarnos, pero regeneran 6% del maná cada segundo durante 6s. Pueden lanzar la dispersión mientras están aturdidos, con miedo o silenciados. Borrara todos los efectos de reducción del movimiento y lo hará inmune mientras este activo, En resumen, es el mega poder.*
- ***Palabra de poder:*** *escudo: Absorberán daño durante 15s o hasta que reviente con daño. Puede utilizarlo cada 15s.*
- ***Sanación relámpago:*** *Es el poder de sanación más crítico que tiene el sacerdote, así que, obviamente, no dejen que lo castee.*

Estrategia.

Utilizaremos nuestro trinket cuando utilicen el segundo Alarido Psiquico y utilizaremos mono y raya abisal como pets principales.

Este encuentro es complicado, siempre intentan dejar todos sus dots sobre nosotros mientras juegan a la defensiva, saliendo de fusión de las sombras para sanarse, y dejando así, que sus dots nos maten, o pueden dejar la fusión de las sombras y utilizar escudo y dispersion para mitigar nuestro daño. La clave de este encuentro está en el disparo tranquilizante, siempre que se ponga escudo lo limpiaremos tan rápido como sea posible.

Como dije, el truco está en el disparo tranquilizante, ya que el sacerdote tiene muchos buffs mágicos, y eso en si trae un problema también, y es que tenemos que quitarlos todos para que cuando se ponga escudo no los limpie a esos primero, para ello podemos al principio del combate con dispersión y trampa congelante limpiarlo totalmente.

Evitemos como sea que use explosión mental y que aumente su daño con arcángel y orbes de las sombras (también dispeleables); guardemos disparo de dispersión y silenciador cuando este trate de curarse, usemos trampa de serpientes todo el tiempo, ya que no tienen muchas habilidades de AOE, y las serpientes ralentizaran su casteo. Intentemos estar lejos para que no utilicen alarido psíquico.

Guardemos la disuasión para cuando quieran burstear y bursteemos cuando ya haya usado su dispersion, esto se puede lograr con una falsa presión (fuego rápido + guantes ingeniería).

VS ROGUE.

Pícaro Sutileza.

Una de las clases más molestas y estresantes por la cantidad de stuns, la posibilidad de esconderse a su antojo en cualquier momento y un burst muy bueno y potente.

Utilizaremos nuestro trinket cuando utilicen el stun más largo luego de Danza de las sombras y utilizaremos el mono como pet principal.

-Habilidades de la Clase-

- ***Paso de las Sombras:*** *De un paso aparecerá detrás de nosotros, su próxima Emboscada o Garrote dentro de 10s hará 30% de daño adicional, y su velocidad de movimiento se incrementa en un 70% durante 3s.*

- ***Esfumarse:*** *El pícaro desaparecerá y entrara en un estado de invisibilidad mejorada durante 3s, en esos segundos los daños y los efectos nocivos recibidos no romperán el sigilo y también eliminara la reducción del movimiento que tengan.*

- ***Sprint:*** *Aumenta tu velocidad de movimiento del pícaro un 70% durante 8 s.*

- ***Golpe en los riñones**: Nos aturde y dura más por punto de combo.*
- ***Ceguera:** Nos dejara ciegos durante 8s y cualquier daño infligido elimina el efecto.*
- ***Danza de las sombras:** Durante 6s o 8s con glifo permite el uso de Porrazo, Garrote, Emboscada, premeditación, Golpe bajo y Desactivar trampa.*
- ***Bomba de Humo:** Crea una nube de humo alrededor del pícaro durante 5 segundos en la cual no podemos golpearlos.*
- ***Reponerse:** Restaura el 3% de la salud máxima cada 3 s. Dura más por punto de combo.*
- ***Evasión:** Aumenta la oportunidad de esquivar del pícaro en un 50% y reduce la posibilidad de que los ataques a distancia golpeen el pícaro en un 25%. Tiene una duración de 15s.*
- ***Capa de las Sombras:** Elimina instantáneamente todos los efectos de los hechizos dañinos existentes y que hace que para resistir todos los hechizos durante 5s.*
- ***Desguarnecer:** Nos desarmara durante 8 segundos.*
- ***Disposición al combate:** El pícaro desviara los ataques durante 20s.*

Estrategia.

Como podemos ver, la cantidad de habilidades que tienen es sorprendente y por eso mismo, será un combate difícil e interesante. Sin embargo intentare simplificar este encuentro y dar más oportunidades de ganar.

Dividiré esto en dos apartados, y es basándose en el cómo encontrar el pícaro. (Aplicable también para los druidas.)

Si conoces el área donde está escondido el pícaro usa la bengala…

…Si no lo encuentras…

Lo mejor es quedarse en camuflaje hasta que uno de los dos decida dar el primer golpe si es que nos encuentra.

...Si lo encuentras...

Si los encontramos, el pícaro optara por dos opciones, atacarnos, o la de columnear y escapar de nuevo para hacer el open ellos, utilizando sprint y capa de las sombras, en este caso no hay nada que hacer si no tirar bengalas, pero al menos hicimos que gastara dos habilidades importantes.

Mantengamos siempre veneno de viuda ya que siempre tendrán puesto el reponerse, y aprovechando que solo le queda un esfumarse lo mejor es ralentizar y tener puesta bengala para evitar que se nos vaya, ganemos rango con disparo de conmoción y utilicemos separación cuando utilice Paso de las sombras.

Si tenemos trinket y vemos que usara danza de las sombras, recurriremos al disparo de dispersion y trampa congelante o la disuasión.

Si no tenemos trinket y el pícaro entra en danza de las sombras, utilicemos malos modales y si aún quedan segundos de Danza de las sombras, utilizamos rugido de sacrificio, ya que esta habilidad les permite incrementar su daño en un lapso muy corto de tiempo y más aún si su energía está llena, la picadura de serpiente solo la pondremos si el pícaro intenta huir, si lo logra, usaremos fingir muerte y bengala.

Open del pícaro:

Su open, si nos logra atacar primero, cosa que casi siempre ocurre, nos traerá muchos problemas.

Tienen dos opciones, usar garrote o más comúnmente golpe bajo, en este momento no utilicemos el trinket, si no los malos modales o rugido de sacrificio según la situación. Solo utilizaremos trinket en Danza de las sombras, con ceguera no es necesario el trinket ya que no saldrá de combate si mandamos nuestra pet a atacarlo. No malgastemos nuestros CC y no los combinemos mal para liberarnos o algo así. Si el pícaro usa bomba de humo, lanzaremos bengala y trampa de culebras para que no se escondan.

NO OLVIDEN que no es bueno usar trampas antes de que se esté en combate, ya que el servidor posee un bug que hace que la trampa no les afecte a los picaros si la pisan en sigilo e igualmente si no existiera ese bug, tienen el desactivar trampas.

VS SHAMAN.

Chaman Mejora.

Chamán Mejora puede ser difícil en ciertas ocasiones sobre todo cuando lanza los lobos, pero en su mayor parte es fácilmente controlable si utilizamos bien las habilidades, todo va en que lo mantengamos bien lejos de nosotros.

Utilizaremos nuestro trinket cuando utilicen Maleficio o si no tenemos nada para escapar del congelar de choque de escarcha y utilizaremos mono o ave/escorpión como pets principales.

-Habilidades de la Clase-

- ***Espíritu Feral:*** *El chamán Invoca dos lobos, que duran 30s, estos lobos le da un stun de 2s y un sprint que elimina la reducción de movimiento.*

- ***Choque de Escarcha:*** *Reduce la velocidad de movimiento un 50% durante 8s pero si estamos a más de 15m seremos congelados por 5s.*

- ***Tótem nexo terrestre:*** *Este fastidioso tótem reduce la velocidad de movimiento de nuestro personaje y en mejora además por talento cada pulso de este tótem elimina reducción de movimiento del chamán. (¡Así que elimina ese maldito tótem!)*

- ***Oleada de sanación:*** *Es la curación critica del chaman, no dejes que la haga.*

- ***Ola de sanación:*** *Otra sanación alta del chaman.*

- ***Maleficio:*** *Nos transforma en una rana, y no podremos hacer ningún daño, pero el daño causado puede interrumpir el efecto, dura 8s.*

- ***Ira del chamán:*** *Le reduce un 30% todo el daño que le hagamos, pueden usarlo estando aturdidos y hará que ningún tótem, habilidad o facultad les cueste maná, dura 15s. (Ojo con esto, pues es su potencial más grande).*

Estrategia.

El chamán mejor funciona igual que un guerrero y un pícaro, su daño es cuerpo a cuerpo, así que necesitamos hacer el mayor kiting posible. Tienen varios ataques y son muy peligrosos cuando se les activa el encantamiento de viento furioso, el choque de escarcha nos congelara si estamos a más de 15 metros y nos ralentizara si estamos a menos de 15.

Intentemos mantenerlos siempre con disparo de conmoción, pueden limpiar nuestra llamada del maestro, al igual que los magos; Sus lobos los curaran bastante entre más daño nos hagan así que lo mejor es usar veneno de viuda y disuasión; Para kitear esta clase, es necesario hacerlo con la trampa de hielo y girar alrededor de ella.

Lo más probable es que se curaran cuando tengan las 5 cargas de arma vorágine, es ahí cuando usamos el disparo silenciador, y burstear cuando ya hayan usado la ira del chaman.

Chaman Elemental.

Chamán Elemental puede ser difícil si se les deja curar mucho y si no interrumpimos la ráfaga de lava de alguna manera.
Utilizaremos nuestro trinket cuando utilicen Maleficio y utilizaremos mono o ave/escorpión como pets principales.

-Habilidades de la Clase-

- ***Ráfaga de lava:*** *Es el poder que más saca critico en nosotros, si su choque de llamas esta sobre nosotros, esta habilidad sacara crítico.*

- ***Gracia del camina espíritus:*** *Le permite al chaman lanzar hechizos no instantáneos en movimiento durante 15s.*

Estrategia.

Son bastante similares a los druida equilibrio, la mayoría no se preocupa por su distancia, si no por reventarnos con sus habilidades. La clave para ganar es no dejar que ráfaga de lava nos golpee ya que si tienen choque de llamas en nosotros sí o sí será crítico, excepto si tenemos el rugido de sacrificio en ese momento.

Básicamente y en resumen este encuentro se reduce a que el chamán utilizara choque de llamas y luego ráfaga de lava, nosotros fingir muerte para interrumpir la ráfaga y sacarle un buen daño en ese momento, el chamán volverá a arrojar de nuevo la ráfaga, nosotros el disparo silenciador y seguimos bajándole vida, el chamán volverá a utilizar la ráfaga, utilizaremos la disuasión o la raya abisal, el chamán comienza a curarse, se interrumpe con un disparo de dispersion y trampa congelante, bursteemos cuando esta acabe.

Y si el chamán burstea es importante tener la disuasión o el rugido activo, y así ganar nosotros. Lanzaremos el veneno de viuda si el chamán está a la defensiva curándose.

VS WARLOCK.

Los brujos pueden ser muy difíciles de derribar, tienen increíbles auto-cura, un CC que se puede spamear. Sin embargo, por lo general si utilizamos nuestras habilidades en el momento preciso no tendremos tantos problemas.

En aflicción se curan mucho y hacen daño en el tiempo por lo que lo para ganarle es necesario que no nos entre todos los dots que tiene a disposición para así detener su dps.

En Destrucción harán hechizos de daño en su mayoría directos y te matarán sin piedad por eso es esencial usar las habilidades que tenemos para interrumpir sus casteos.

Utilizaremos nuestro trinket cuando utilicen Miedo, Aullido perforador o Espiral de la muerte y utilizaremos mono o raya abisal como pets principales.

-Habilidades de la Clase-

- ***Miedo:*** *Nos hace huir durante 8s, si nos entra daño el efecto se cancela y sólo se puede lanzar a un objetivo a la vez.*
- ***Espiral de la muerte:*** *Correremos durante 3s y el brujo gana el 300% de los daños causados en la salud.*

- ***Aullido de terror:*** *Causa que 5 enemigos dentro de 10m huyan durante 8s. El daño causado puede interrumpir el efecto.*
- ***Furia de las sombras:*** *Aturdirá todo alrededor durante 3s.*
- ***Círculo demoníaco Invocar:*** *Convoca un Círculo demoníaco a sus pies, con una duración de 6 min.*
- ***Círculo demoníaco Teletransporte:*** *30 seg de reutilización, Teletransporta al Círculo demoníaco y elimina todos los efectos de frenado.*

Estrategia.

Contra brujos no sirve la verdad hace control con trampa congelante, lo verdaderamente importante es silenciarlos, interrumpir el casteo o evitarlos. Sera una carrera de dps por lo que necesitamos bajarle la vida lo más rápido posible antes de que quiera lanzarnos miedo o espiral de muerte. Burstear con fuego rápido y trinket dps para que quimera haga el mayor daño.

Tenemos 5 o 6 formas de interrumpir o evitar los hechizos del brujo son:

Disparo silenciador, Fingir muerte, Disparo de dispersión, Disuasión, CC Mono, Interrumpir de Raya abisal. Usar trampa de serpiente para que le dé el veneno que aumenta su tiempo de casteo un 30%. En arenas saber dónde está el círculo de teletransporte demoníaca para que si lo usa podamos llegar lo más rápido posible antes de que salga de combate y se quiera curar. Si la arena se demora mucho partidas a desgaste contra brujo tenemos la de perder por lo que es necesario matarlo rápido. Como disuasión ahora reduce todo el daño recibido en un 30% mientras esté activo para que pueda la podamos utilizar en caso de que burstee el brujo sobre todo en aflicción esa reducción de daño nos ayudara bastante.

VS WARRIOR.

-Habilidades de la Clase-

- ***Ataque de la victoria:*** *sanará 20% (30% con glifo) de la salud máxima del war. Se puede utilizar en el lapso de 20s (25s con glifo) después de matar a un enemigo que aporte experiencia u honor. (Ojo como ya dije antes, tiene bug esta habilidad, y si matan nuestra pet, y nosotros activamos la disuasión, se curaran infinitamente con nosotros.*
- ***Cargar:*** *Nos aturdirá por 1,5s.*
- ***Seccionar:*** *Nos ralentiza un 50% durante 8s.*
- ***Grito intimidador:*** *Huiremos durante 8s.*
- ***Derribar:*** *Nos aturdirá durante 5s.*
- ***Aullido Perforador:*** *Nos reducirá la velocidad de movimiento un 50% durante 8s.*
- ***Regeneración iracunda:*** *Regenerara la vida del war un 30% de la salud máxima durante 10s, SOLO SE ACTIVA SI TIENE EFECTOS DE ENFURECER.*

- ***Salto Heroico:*** *El war saltara a una ubicación específica.*

- ***Filotormenta:*** *Golpea al instante todos los enemigos cercanos y realiza un ataque torbellino cada 1s durante 6s. La única forma de parar el war en este estado es desarmándolo.*

Estrategia.

Utilizaremos nuestro trinket cuando utilicen Derribar y utilizaremos mono o ave/escorpión como pets principales. El guerrero tiene dos habilidades para alcanzarnos, partiremos este encuentro en dos ramas, si usamos Picadura de serpiente al principio o no, ya que nuestro estilo de jugar cambiara si lo utilizamos.

- *Si no lo utilizamos: Ocuparemos trampa congelante cada vez que nos alcance a cuerpo a cuerpo con cargar o salto heroico y lo podremos controlar más con Disparo de dispersión y Malos modales mientras ganamos rango y ahorramos de ocupar llamada de maestro o separación e incluso Disuasión. Si disparo de quimera o disparo firme hacen crítico con lo que aparece el sangrado de Disparo perforadores. No utilicemos ningún CC ya que al instante se romperán.*

- *Si lo utilizamos: La trampa congelante se reemplaza por trampa de hielo para mantenerlo a raya con el root y Disparo de conmoción junto también con la trampa de culebras en este estilo el burst se debe hacer rápido ya que el control no será el mismo que en la anterior, usar la mascota escorpión o ave para desarmar SOLO si usa Filotormenta o no tenemos nada como para no recibir ese daño.*

En general, debes tener muy en cuenta cuando pasen los 13 seg cuando nuevamente el guerrero usara cargar. Importante: NO ACUMULES HABILIDADES INNECESARIAS, es decir, no use la disuasión y a la vez separación, o la llamada de maestro separación y Disparo de dispersión al mismo tiempo. Por ejemplo, el guerrero le uso seccionar usted usar cortar alas y llamada de maestro para ganar rango. El guerrero usa salto heroico, nosotros separación. El guerrero uso Filotormenta, nosotros solo disuasión. Cargo el guerrero usamos trampa congelante. Que siempre tengamos libre algún recurso para librarnos del guerrero y no malgastar algunas habilidades que pudimos usar después. Asegurarse de mantener siempre Disparo de conmoción o cortar alas.

Si el guerrero usa derribar y nuestro trinket está en CD utilizamos Rugido de sacrificio o Malos modales si lo tenemos disponible. Disparo tranquilizante es extremadamente importante contra los guerreros, se disipa los enfurecer o si el guerrero tenga un buff mágico que le aumente la vida, el daño o absorción. Usar veneno de viuda si el guerrero se auto cura con Regeneración iracunda.

20 CONCEJOS QUE DEBES SABER.

Entorno PvP.

1. *Utilicen las marcas que brinda el juego (calavera - cruz, etc...) para ver tus compañeros a través de las texturas en caso de que estén detrás de algún muro, por ejemplo si estas lejos de tu Healer, sabrás exactamente donde está.*

2. *Generalmente coloquen siempre al Healer enemigo en FOCO pues es a quien más tienen que ser dirigidos los controles y las trampas. Si el equipo enemigo no tiene Healer entonces platica con tus compañeros quien será el foco basándose en el de menor armadura, menor vida y demás estándares, para ello se recomienda estar en Skype, raidcall o cualquier otro programa de comunicación y no perder tiempo escribiendo.*

3. *¡Usen su entorno! Columnas, esquinas, paredes, etc. como quien dice, "corran como niñas", si tienen que columnear ¡háganlo! no importa que tanto la gente diga que eso es para "Mancos", ellos de seguro no conocen la esencia del PVP, pero avísenle a sus compañeros, así no se tendrá ningún problema, traten de mantener una visión total de su ambiente, como cazador debes saber que rincón utilizar para trampear al oponente.*

4. *Digan todo el tiempo que CC tienen encima y que CC le harán al enemigo, para así hacer un buen control en secuencia. Ya sea en la llamada online, o con un macro que lo diga.*

5. *No espamees el disparo arcano todo el tiempo, podremos necesitar del enfoque que gastamos, así que es mejor guardar enfoque sobre 20pts.*

6. *Cuando estés por debajo de 30pts de enfoque, castea firme 2 o 3 veces seguidas, esto hará lo siguiente: Dejara un sangrado bueno en el objetivo, restaura nuestro enfoque rápidamente, y aumenta la velocidad de ataque.*

7. *No malgastes tu enfoque, es vital para el cazador, si tienes – de 30pts de enfoque, no castees firme + arcano, castea firme x2 + Quimera, lo cual hará más daño, nos curara y de paso por el doble casteo de firme, nos aportara velocidad de ataque.*

8. *Nuestro veneno de viuda es un disparo único, utilízalo, la reducción de curas en un 25% es algo muy bueno para un encuentro PvP.*

9. *Utilicen más seguido el cortar alas, dura 8s en el objetivo y es muy bueno para quitarnos de encima molestos cuerpo a cuerpo.*

10. *Si nos enfrentamos a un team de dps y heal, este podrá limpiarnos el disparo congelante, por tanto puedes poner marca del cazador luego de la trampa para que el heal limpie primero la marca y cuando la limpie volverla a poner.*

11. *Para que el enemigo no pueda evitar nuestra trampa congelante, le dispararemos primero un disparo de conmoción, para luego aplicarle el disparo de dispersión y luego disparo congelante, así este no podrá evitar la trampa ya que esta ralentizado.*

12. *No utilices las mismas cadenas de cc, resultaras predecible para tus enemigos y perderás tu preciado control, por ejemplo, root de culebras + congelante, dispersión + congelante, congelante + malos modales, dispersión + malos modales, root culebras + malos modales etc…*

13. *El macro que contiene /bramido de la pet, es para engañar a ciertas clases como el Warrior o el chamán que al ver que pondremos una trampa reflejaran hechizo o pondrán su tótem derribador para así esquivar el cc, pero si utilizamos el bramido, evitaremos esto, haciendo nulo lo que ellos hagan.*

14. *Para escaparte de una situación incómoda donde te estén haciendo mucho daño, utiliza o has un macro que contenga lo siguiente, Disuasión (evitara que nos entre daño) + llamada del maestro (no quitara cualquier ralentización de encima) + cinturón de ingeniería TURBO Y A CORRER COMO CUAL PICARO A PUNTO DE MORIR… digo… como sea, también puedes utilizar la separación más un fingir muerte, sacar montura y alejarte.*

15. *Utiliza la falsa presión cuando puedas, ¿en qué consiste esto? En hacer que tu enemigo gaste todo con una falsa alarma, utilizando trinkets, curas desesperadas, etc.. para ello haremos lo siguiente, utilizaremos el fuego rápido y los muelles de sinapsis, cuando hallas gastado todo, recuerda, contamos con un reinicio de cd's así que acábalos con una disposición, utiliza de nuevo fuego rápido y el abalorio de agilidad*

16. *Maneja una buena rotación de mascotas en la arena, esto con el fin de sacarle provecho a todas sus habilidades, al comenzar la arena podremos sacar el felino y así aumentar nuestro daño, y luego sacar los monos, utilizando siempre el rugido de sacrificio.*

17. *Has lo que sea para utilizar las vendas en la arena, kitea lo más que puedas y utilízalas, créeme, será difícil pero con el tiempo lo harás.*

18. *Cuida tu pet, porque sin ella estas acabado, si ves que le están pegando cúrala, retírela, quítala, has lo que sea para que esta sobreviva.*

19. *Congela o estunea al druida antes de utilizar el asustar bestia, de esta forma este no podrá esquivar la habilidad.*

Entorno Social.

20. *NO insulten sus compañeros, eso es algo detestable, gente grosera, patana y crecida no es buena para un equipo de 2c2 y mucho menos para un 3c3. Si alguno falla en algo ayúdenlo a que su error se corrija, ninguno nació aprendido en este juego, todos venimos de abajo siendo mancos. Tomen como ley propia que el respeto es fundamental en todo, y más en un juego online donde se socializa con tanta gente.*

ARENAS 2C2.

Hunter | Sacerdote Disciplina.

Si se busca un healer, esta clase es la mejor pues no solo nos brindara un buen support, sino también un buen control y daño.

Habilidades útiles del sacerdote: Alarido psíquico, encadenar no muerto, control mental y escudos de absorción.

Con esta clase el control continuo que se puede hacer es impresionante!, en este video dejare como se realiza una buena cadena de control con este compa.

Hunter | Druida Restauración.

Es un muy buen healer para arenas y tiene varias cosas a favor.

Habilidades útiles del Druida restauración: CC spam de ciclones, stun en forma de oso y raíces.

Nos otorgan muchas curaciones en su gran mayoría de HoT. Es un Healer con excelente movilidad y también nos da la opción de entrar a arena y empezar hacer el open nosotros ya que puede entrar en sigilo y nosotros igual con camuflaje.

Dejare acá un ejemplo de cómo se hace una arena con esta clase.

Hunter | Paladín represión.

Como es una clase que tiene tanto dps y curación nos puede ofrecer bastante ayuda con curaciones específicas y las diferentes habilidades como mano de Libertad/Protección/Sacrificio.

Además el Paladín tiene un Burst mortal que tendremos que coordinar con él, pues las Alas de este son fácilmente disipables.

Recordemos que su Arrepentimiento comparte DR con nuestra trampa congelante y por bug del servidor están dejando el dot de censura al hacer CC el paladín lo cual rompe prácticamente todos nuestros cc por lo que recomiendo que el que empieza a hacer CC seamos nosotros los cazadores ya para hacer cambio de objetivo o esté a punto de morir el enemigo use el CC el paladín.

Aun con esa desventaja esta clase es perfecta para nosotros y rankear sin problemas.

Hunter | Druida Feral.

Esta setup tiene un daño explosivo elevado al principio de la arena, capacidad de lanzar un CC instantáneo (Ciclón, Hibernar, Raíz) y un poco de support con las curas (Hot's) que nos pueden ir dejando. En caso de no conseguir una muerte en el Burst, el druida deberá tener la habilidad de "Kitear" y tratar de reiniciar la arena (Volver a Sigilo para re-open).

Es una setup difícil ya que las curas no son altas y son periódicas, pero sigue siendo viable por la capacidad de matar sin ser controlados por lo que se necesita un buen manejo de las dos partes para coordinarse y ganar las arenas.

Hunter | Pícaro Sutileza.

Excelente compañero para hacer arenas. Un arsenal de CC Porrazo, Ceguera, Golpe en los riñones, Golpe bajo, Gubia, que tiene para mantener a raya al heal o dps enemigo y así mismo dos stun para el enemigo que mataremos primero pero es necesario al igual que pasa con el druida feral tendremos que hacer Peel uno al otro cuando las arenas sean a desgaste.

ARENAS 3C3.

KUNG FU CLEAVE.

Guerrero Armas | Cazador Puntería | Chamán Restauración

Esta Setup es de las más poderosas Cleaves que hubo en Cataclysm pero para hacerla rendir nos tocara hacer el trabajo pesado en el manejo del CC a Foco. Aquí la idea es mantener un estricto control sobre el Healer enemigo. El guerrero deberá colaborar mayormente en el daño como hacerte peel si es necesario frente a melees. Normalmente un KFC (Kung Fu Cleave) suele ejercer un fuerte CC sobre el Healer contrario y matar a uno de los DPS enemigos.

THUG CLEAVE

Pícaro | Cazador | Healer

Setup muy viable, con grandes cantidades de daño gracias al Aura de disparo certero y Honor entre ladrones (No usar aullido furioso del lobo para buff buguea este talento). Variedad de CC dependiendo del Healer que escojamos (Chaman y Sacerdote son las mejores opciones). Nosotros como Cazador debemos usar los CD's Ofensivos dentro de una Bomba de Humo + Disparo Mortal el trabajo del pícaro será nuevamente hacernos Peel en especial contra clases melee. La gran debilidad de esta setup son las composiciones que basan su daño en DoTs como por ejemplo un Shadowplay (Lock / Shadow Priest / Healer) o un Shadowcleave (DK / Lock / Healer); en especial el que más sufre somos nosotros ya que no tenemos manera de absorber por la clase esos dot tendremos que valernos por nuestros escaso mitigadores glifo de golpe de raptor, disuasión y rugido de sacrificio.

JUNGLE CLEAVE

Feral | Cazador | Healer

Con paladín o sacerdote disciplina de heal. Este team tiene la posibilidad de que con una cadena de CC muy grande pueda dejar fuera de combate al heal contrario mientras el dps del Feral y el de nosotros mata a uno de sus dps entre esos CC el más poderoso a mi parecer es Ciclón que no tiene dr con ningún otro CC si no con el mismo más trampa congelante, disparo de dispersión, disparo silenciador, etc. Nuevamente al que principalmente atacaran será al cazador por qué se necesita que nuestro Feral nos ayude con el peel y nosotros intentar kitear lo más que podamos.

PHP

Paladín | Cazador | Sacerdote

Nuevamente el encargado de hacer el control al heal seremos nosotros y de presionar a un DPS de preferencia Caster. Coordinarnos con el paladín para el burst. El support del paladín nos ayudara cuando nuestro heal este en CC, hay que estar atentos al estado de nuestros compañeros (en especial al del Sacerdote. El Sacerdote por su parte cuenta con una "doble disipación mágica simultanea" (Pasiva: Absolución) y esto nos dará una excelente movilidad sobre todo a la hora de enfrentar Setups como RMP (Rogue-Mage-Priest) el Sacerdote Disciplina no se caracteriza por realizar grandes cantidades de Sanaciones y su fuerte radica en la mitigación que aportan sus escudos, así que no esperen que un Sacerdote les suba la vida de 10% a 80% en pocos segundos por qué se necesita estar atentos.
El punto débil de esta Setup pueden llegar a ser las compuestas por "Cualquier DPS(X) + Brujo + Chaman Restauración" odio esos dots! Los Brujos son los distribuyen mucho su daño por lo que habrá situaciones en que los 3 estén bajo presión por el daño y el CC. La recomendación contra estos equipos es que nosotros como cazadores mantengamos una fuerte presión de daño sobre el Brujo y el paladín atento al support.
La Setup PHP es una composición muy cómoda para jugar e ideal para principiantes, no tendremos grandes complicaciones en lo que a "Support" nos podemos valer por nosotros mismo en la movilidad y mitigar un poco el daño.

PHS

Paladín | Cazador | Chaman

Esta Setup a simple vista luce muy similar a la PHP mencionada anteriormente, solo que en este caso vamos a tener un Chaman Restauración en lugar de un Sacerdote Disciplina y esto cambia un poco la "dinámica" de asistencia.

Un Chaman Restauración no posee una disipación mágica tan potente como la de un Sacerdote y esto quedará evidenciado cuando enfrenten equipos con Magos Escarcha.

Sin embargo, el Chaman Restauración tiene un gran potencial de sanación directa y Tótems con beneficios zonales tales como "redistribución de vida entre miembros del grupo" (Enlace de Espíritu), "redirección de un Hechizo hostil" (Derribador), "merma de movimiento" (Nexo terrestre) y "Resistencias Mágicas de 195 puntos" (Corriente de Sanación + Glifo).

Además del CC Maleficio. Los Chamanes Restauración suelen tener dificultades a la hora de enfrentar equipos con Casters pero son ideales a la hora de enfrentar equipos enfocados en "matar Healers" como lo son el TSG (Guerrero Armas, DK Profano, Paladín Sagrado) o el mismísimo VanguardsCleave. Un buen Chaman Restauración, en esta Setup, se volverá realmente muy duro de matar cuando nos enfrentemos a equipos con clases Melees si el paladín le hace el Support y nosotros colaboramos con el Peel por esta razón que muchos equipos enemigos con Clases melees optarán por irse hacia nosotros. (Otra vez...☹)

ADDONS PVP.

Plate Buffs:

Muy buen Addon para ver encima del enemigo los buffos, controles y demás spell que el cazador este poniendo en él, ya que rastrea los Buffs/Debuffs de tus Enemigos/Amigos y los ubica sobre sus respectivos Nameplates.
http://www.mediafire.com/download/v03mpb4q9j1hhhj/PlateBuffs.zip

Omni CC:

Se muestra el tiempo de reutilización de los spells que utilices.
http://www.curse.com/addons/wow/omni-cc/563908

Lose Control:

Un buen Addon para saber el tiempo del control que te hacen los adversarios y otras cosillas más.
http://forum.monster-wow.com/index.php?/files/file/52-losecontrol-434/

Gladius:

Este Addon es muy bueno, puedes ver cd de abalorios y otras cositas, aparte de que da anuncios importantes en el chat.
http://www.mediafire.com/download/hzz9b3t52edceih/gladius.rar

GladiatorlosSA:

Lo recomiendo muchísimo, dejo el link con las voces en español, este addon nos irá diciendo el nombre de ciertas Habilidades y Talentos que hayan utilizado nuestros enemigos, brindándonos más información sobre qué hacer en la batalla.

http://www.mediafire.com/download/0a4mno8dqriftmb/GladiatorlosSA+%28Espa%C3%B1ol%29.zip

Quartz:

Este Addon les permitirá ajustar el aspecto visual de las barras de casteo y nos brindará información extra sobre el Hechizo que se esté lanzando (retraso por Lag, inmunidad frente a cortes o silencios, ícono y nombre del Hechizo, etc.).

http://www.mediafire.com/download/x6wcva2amdqdxvb/Quartz.zip

JS Hunter Bar, [*Recomendado*]:

Este Addon es lo mejor, tiene multitud de configuraciones, para lo que más lo utilizo en para el disparo tranquilizador, que como bien saben es nuestra arma vital, ya que muestra que buffs exactamente son los que debemos quitar a nuestros enemigos y los muestra en pantalla.

http://wow.curseforge.com/addons/js-hunter-focus-bar/files/50-2-99/

¡GRACIAS!

LiVE thE hUNtEЯ

Esta guía se irá actualizando con el tiempo.
Revisar siempre la página de la hermandad para estar informados.
http://guildpvp.wix.com/juppon-gatana

LISTADO DE CAMBIOS HECHOS A LA GUIA:

- *Adaptación de la guía para lectura digital.*