

Cómo jugar con tu brujo en PvP

Llevo tiempo participando en foros, y me he dado cuenta de la gran cantidad de quejas que hay sobre nuestra clase. Estoy de acuerdo en que somos un poco más débiles que algunas de las clases más jugadas, pero **no** estoy de acuerdo en que seamos completamente injugables en PvP. Los brujos son para las personas a las que les gustan los retos y ganar a base de humillar al contrario de la forma que prefieran. Si lo que buscas es un personaje facilón para PvP, que no

necesite una gran cantidad de horas de práctica, deja de leer y hazte un chamán o un pícaro. Sin embargo, si ya has elegido al brujo y te encanta, pero tienes algunos problemas con él, o simplemente quieres saber de lo que son capaces los brujos, entonces he escrito esto para ti. Así pues, esta información está basada en mi experiencia de campo, y el motivo por el cual he escrito esta guía es ¡porque estoy harto de oír a la gente quejarse de que los brujos apestan en PvP!

Contenido

1. Conceptos básicos
 - 1.1 Estar siempre preparado
 - 1.2 ¿Porqué es tan difícil jugar con un brujo en PvP?
2. Profesiones
 - 2.1 Primeros auxilios
 - 2.2 Ingeniería
3. Objetos
4. Talentos
 - 4.1 Aflicción
 - 4.1.1 Aflicción pretende tanquear drenando, ¿eso que es?
 - 4.2 Destrucción
 - 4.3 Demonología
 - 4.4 Paquetes de talentos comunes
 - 4.4.1 MS/Ruina
 - 4.4.2 MD/Ruina
 - 4.4.3 Enlace de alma
 - 4.4.4 Piromante (o paquete de Drakedog)
5. Conjuros
 - 5.1 Maldiciones
 - 5.2 DoTs
 - 5.3 Instants
 - 5.4 Miedo
 - 5.5 Conjuros básicos de daño
6. Mascota
 - 6.1 Diablillo
 - 6.2 Abisario
 - 6.3 Súcubo
 - 6.4 Manáfago
 - 6.5 Infernal
 - 6.6 Doomknight
7. Tácticas
 - 7.1 El terreno como herramienta
 - 7.2 Tácticas específicas por clases
 - 7.2.1 Brujo
 - 7.2.2 Cazador
 - 7.2.3 Chamán
 - 7.2.4 Druida
 - 7.2.5 Guerrero
 - 7.2.6 Mago
 - 7.2.7 Paladín
 - 7.2.8 Pícaro
 - 7.2.9 Sacerdote
 - 7.3 Situaciones de PvP masivo (raids)
 - 7.4 Jugar contra la Voluntad de los Renegados
 - 7.4.1 ¿Qué es la Voluntad de los Renegados?
 - 7.4.2 Usa tus aparatos de ingeniería
 - 7.4.3 Sobrevive lo suficiente... con demonología
8. Notas finales y agradecimientos

1. Conceptos básicos

1.1 Estar siempre preparado

¡No puedo insistir demasiado sobre este punto! Como brujo, **vas a perder** si no tienes suficientes fragmentos de alma y tus piedras de alma, salud y conjuro no están listas.

Consigue algún addon que te ayude a mantener el inventario de tus fragmentos de alma y se asegure de que no te olvidas de hacerlos (por ejemplo "ShardStatus", de <http://www.curse-gaming.com>, es una herramienta excelente para

mantenerlas ordenadas). Además, saber lo que hacen las piedras es bastante útil.

Fragmentos de alma

Vas a necesitar montones de estos. Yo siempre llevo al menos dos bolsas llenas encima. Y ten en cuenta que yo juego con demonología, los brujos de MS-Ruina van a necesitar aún más. Gestionar los fragmentos es una de las cosas más difíciles cuando juegas con un brujo. Sin fragmentos un brujo solo puede usar la mitad de su poder. Así que ten cuidado con la cantidad de fragmentos

que llevas encima. En cuanto tengas menos de diez fragmentos, es el momento de empezar a farmear más.

Piedra de alma

A veces tus oponentes logran apuñalarte por la espalda con un crítico, y tú mueres instantáneamente. Gracias a las piedras de alma, los brujos tienen la oportunidad de vengarse. Ten en cuenta que no siempre es la mejor estrategia usar la piedra inmediatamente.

Aquí tienes un ejemplo. Si sabes que vas a perder, aplica al oponente todos los DoTs instantáneos que tengas (Corrupción, Maldición de Agonía), y cuando te maten estarán contentos de haber acabado con un brujo hábil. A veces incluso empiezan a bailar sobre tu cadáver, y a mí lo que me encanta es ir viendo como van muriendo lentamente, y como no tienen ni idea de la sorpresa que se les viene encima... Normalmente espero a que los DoTs hayan acabado su trabajo y hayan hecho todo el daño que puedan, y **entonces** es cuando uso la piedra. Suelta todos los instantáneos que tengas y, sorprendentemente para tu oponente, él ha caído y tú no.

Piedra de salud

Una poción adicional. Usala cada vez que veas que tienes menos de una determinada cantidad de salud (por ejemplo, la mitad). No esperes al último momento, o puedes llevarte una sorpresa desagradable si se guardan su mejor golpe para el final.

Piedra de conjuro

Elimina todos los efectos mágicos; impide los siguientes 400-900 puntos de daño mágico; añade un 1% a tu probabilidad de hacer crítico.

Eliminar los efectos mágicos es increíblemente bueno contra otros brujos y sacerdotes. Contra estos, y contra magos, la absorción también es muy útil. Usa estas piedras, y podrás ganar.

1.2 ¿Porqué es tan difícil jugar con un brujo en PvP?

Primero de todo, el jugador que lleva un brujo debe entender que tipo de personaje está

jugando. El PvP, y especialmente el PvP con un brujo, es una cuestión de **control**. El brujo es el tipo de personaje que le dice al oponente lo que está pasando, y no al revés. No tenemos tantos conjuros o habilidades defensivos como otras clases, pero lo que hace que nuestros talentos defensivos sean mejores que los del oponente es que tenemos un control total de la situación con ellos. Un buen ejemplo es comparar "Seducción" con "Polimorfia".

Mientras juegues con un brujo, no puedes asumir que vas a vencer al contrario **rápidamente**, porque no va a pasar. Los brujos quieren que el combate dure lo más posible, ya que el tiempo está de su parte. Mis combates suelen durar entre 45 y 90 segundos. Puede sonar muy largo, pero la paciencia es la clave de la victoria. Si quieres ganar rápido, juega con un pícaro. Cuando hayas hecho un poco más de PvP, te darás cuenta de que dominas la situación incluso si vas a perder. En esos casos, lo más probable es que sepas *porqué* vas a perder. Y no, la razón no es "es que tenía lag".

Aquí tienes un ejemplo: en la época en que jugaba con mi brujo de nivel 45 en un servidor de rol, ví a un paladín de nivel 49 combatiendo contra un mob de nivel 49. ¿Qué hice? Lancé un miedo. No al paladín, si no al mob. El paladín se dio la vuelta, vió a un brujo con el PvP activado, de cuatro niveles menos que él. Obviamente, atacó. Hice mis maniobras de rutina (seducción, descargas de sombra). El paladín cargó contra mí y yo le seduje de nuevo, y puse mucha distancia entre nosotros.

¿Recuerdas aquel mob al que le hice un miedo al principio? Bien.

Volvió con tres amigos. Y como el mob tenía al paladín como enemigo al principio, el miedo no le había hecho cambiar de objetivo, así que el mob y sus tres nuevos amigos atacaron al paladín. Seguí lanzándole descargas de sombra al paladín desde la distancia. Se puso un escudo y se curó, pero no fue suficiente contra cuatro mobs, mi súculo y yo.

Acabé con él con quemadura de las sombras. Y los mobs ni siquiera tenían agro contra mí, ya que estaba lejos y no les había hecho daño en ningún momento.

Resumiendo: el brujo que domina el hecho de mantener el control es prácticamente invencible.

2. Profesiones

A efectos prácticos, solo hay dos habilidades que afecten al PvP: primeros auxilios e ingeniería.

2.1 Primeros auxilios

Primero de todo, si no tienes primeros auxilios ya te puedes ir olvidando de ganarle a nadie en PvP.

Puede ser que os estéis preguntando el porqué de esto, así que os voy a dar la razón. Los brujos tienen dos conjuros defensivos (seducción y miedo), y los dos te dan hasta 15 segundos de tiempo libre para hacer lo que quieras. Yo te recomendaría encarecidamente que inviertieras ese tiempo en curarte con unas vendas. Así que tener primeros auxilios maximizado para tu nivel te ayudará muchísimo a sobrevivir. Y como brujo, el reloj avanza en tu favor, no en el de ellos.

Las primeras vendas (lino y lana) no te ayudarán demasiado pero, después de conseguir las de seda, se van volviendo exponencialmente mejores. Así que cuando alcances el nivel 40 puedes usar el dinero que tienes ahorrado para una montura para conseguir suficiente tejido mágico. Vete entonces a tu maestro local de primeros auxilios y completa la misión para conseguir primeros auxilios a nivel artesano.

Una vez te hayas librado del tope de habilidad de 225, crea vendas de tejido mágico pesadas (el mismo tipo que te enseña a superar 225 te enseña a hacerlas cuando alcanzas 230), y súbete la habilidad hasta 260. La misma persona te enseñará gratuitamente a hacer vendas de tejido rúnico.

Y cuando tengas la habilidad a 290, aprende a hacer vendas de tejido rúnico pesadas, otra vez gratuitamente. Esto es lo que tendrías que usar en PvP pasado el nivel 40. Conseguir 2000 puntos de salud en 8 segundos, mientras tu objetivo corre aterrorizado o está seducido, es la diferencia entre ganar o perder. Créeme.

2.2 Ingeniería

Esta es una habilidad muy, muy cara de aprender, y si no estás dispuesto a sacrificar horas y horas para desarrollar una única habilidad, entonces esta parte no es para ti. Sin embargo, tener ingeniería ayuda mucho.

Hasta el momento me he dado cuenta de que solo hay un puñado de artefactos realmente útiles para el PvP en esta profesión, y que las mejores

cosas están principalmente en la escuela gnómica. Aunque la escuela goblin tienen los mejores trucos de final de juego, eso sí (el rayo de muerte es espectacular en los niveles intermedios, 30-50, pero no es tan importante al final del juego). Ten en cuenta que, aunque solo puedes crear los objetos de uno de los árboles, puedes **usar** objetos de ambas escuelas.

Los mejores objetos son:

Bombas y granadas

Las bombas normalmente son más baratas de hacer, y tienen un radio de explosión más amplio que las granadas pero, para compensarlo, las bombas deben ser puestas en el suelo (el jugador no se puede mover mientras la pone), mientras que las granadas pueden ser lanzadas mientras te mueves.

El motivo por el que la gente las usa no se limita al daño extra, si no que, los brujos especialmente, están buscando el efecto de desorientación que causan. En mi opinión, a más duración de la desorientación, mejor la bomba.

Las "grandes" son probablemente las mejores para eso, gracias a la desorientación de 5 segundos. Si eliges la escuela gnómica y no tienes acceso a "la grande", las bombas de hierro grande y las granadas de torio son probablemente las mejores.

Para los que no lo sepan: desorientar es una especie de efecto de aturdir, que deja al objetivo indefenso durante una cierta cantidad de segundos. Puedes invocar al infernal durante ese tiempo, y ir lanzando una descarga de sombras.

Recarga: 2 minutos (*temporizador de bombas*)

Proyector redomático gnómico

Una manera de ligar al objetivo al suelo. El proyector redomático es realmente bueno, ya que lo que realmentequieres es que se queden quietos.

<http://www.thottbot.com/index.cgi?i=4492>

En caso de fallo: Imobiliza al usuario.

Recarga: 10 minutos (*temporizador de trampas*)

Rayo reductor gnómico

Después de usar esto, los personajes de cuerpo a cuerpo no harán nada durante 12 segundos. Mucho mejor de lo que parece sobre el papel.

<http://www.thottbot.com/index.cgi?i=5256>

En caso de fallo: Reduce al usuario. Pero los objetivos más pequeños son más difíciles de seleccionar con el ratón y ¿a quien le importa una penalización de 250 en el ataque cuerpo a cuerpo? También puede hacer crecer al objetivo, dándole 8 puntos de fortaleza. En muy raras ocasiones el aparato se vuelve realmente loco y reduce a todo el mundo dentro del área de efecto, y a veces no al usuario.

Lo uso en las raids, y en una ocasión fué divertido ver como todo el mundo menos yo se volvía pequeño. Tanto amigos como enemigos. Todo el mundo, menos yo.

Recarga: 5 minutos

Rayo mortal gnómico

El rayo mortal te infinge daño a ti y a tu oponente. He matado a enemigos de un solo golpe con esto, causando más de 2900 puntos de daño.

<http://www.thottbot.com/index.cgi?i=12822>

En caso de fallo: No daña al oponente, solo a ti.

Recarga: 5 minutos (*temporizador de bombas*)

Rayo descombobulador

Ralentizar al objetivo siempre es bueno, y además no ocupa un espacio de abalorio. Por otro lado, tiene cargas. Es barato de hacer y muy bueno de usar. Es una pena que el diseño sea bastante difícil de conseguir...

Este objeto es la mejor manera de desmontar a tu presa. El uso es instantáneo, ralentiza al objetivo... ¿que más puedes pedirle a un objeto? ¡Me encanta!

<http://www.thottbot.com/index.cgi?i=9263>

En caso de fallo: Nunca me ha fallado cuando lo he usado. Eso no quiere decir que el aparato no falle, solo que he tenido suerte.

Recarga: 3 minutos (*temporizador de trampas*)

Casco de cohete goblin

Simplemente es otra seducción, que dura 30 segundos.

<http://www.thottbot.com/index.cgi?i=11272>

El casco de cohete goblin es útil cuando te enfrentas a más de un enemigo a la vez. Cuando realmente despliega todo su potencial es en la arena Gurubashi.

En caso de fallo: No tengo experiencias personales con cascós de cohete que fallen, pero probablemente, como todos los aparatos goblin, explotará e infligirá daño al usuario.

Recarga: 30 minutos

Botas cohete goblin

<http://www.thottbot.com/index.cgi?i=11272>

Te permiten correr más que las monturas, excepto las épicas, ya que dan un +70% a la velocidad, mientras que las monturas solo dan un +60%. No es muy útil, pero tiene sus momentos. La versión gnómica no es tan buena como la goblin, así que evítala. No son más que un despilfarro de recursos.

En caso de fallo: Las botas explotan, infligiendo una cantidad menor de daño al usuario, y necesitando ser reparadas.

Recarga: 5 minutos (*temporizador de velocidad, igual que el cronómetro ingenioso*)

Notas generales

Ten en cuenta que todos estos aparatos tienen una probabilidad de 30-40% de fallar, así que pueden meterte en problemas. Los brujos tienen suerte, porque no sufrimos demasiado con los efectos negativos de estos fallos, como puedes comprobar leyendo las secciones de "fallo".

Como puedes ver, estos aparatos te darán una cierta ventaja, ya que la mayoría combinan bien con la forma en que funciona un brujo. Tener ingeniería es altamente recomendable.

3. Objetos

Estoy seguro que hay tantas opiniones sobre que tipo de objetos usar como jugadores, pero aquí está mi opinión, basada en tu paquete de talentos.

Aflicción

Ves a por atributos (aguante -> intelecto -> espíritu), ya que tu forma de juego probablemente será tanquear drenando a tu oponente.

Destrucción

Ves a matar. Intenta conseguir tantos bonus a daño de sombras como puedas. En lo que se refiere a atributos, hazte con una cantidad equilibrada de intelecto y aguante, ya que se te va a agotar el maná si la cosa dura más de lo que debería. Eres mucho más frágil que los brujos de aflicción, y este tipo de paquete de talentos necesita más habilidad para sobrevivir en el campo. Alguna gente apuesta por los bonus a impacto crítico con conjuros, pero yo no me siento muy cómodo con esa opción. Me gustaría ver algunos números antes de creerme que la probabilidad de crítico realmente ayuda más que el bono al daño si tienes en cuenta **todos** los conjuros. Después de todo, en la parte final del

juego ese 5% extra se comerá el sitio de un +60 daño en todos los conjuros que lances.

Sin embargo, si vas a ir a "pirodestrucción", el bono de probabilidad de impacto crítico con conjuros es mejor que el bono a daño de fuego debido a la reducción del bono que te da el equipo cuando lanzas conjuros con un tiempo de lanzamiento de menos de 3 segundos. Si quieres una explicación más detallada, lee las FAQs de Mosh al respecto.

Demonología

Según mis pruebas, demonología no está tan basada en sombras como un paquete normal de MS-Ruina, así que te recomendaría coger equipo de bono al daño mágico antes que equipo de bono al daño de sombras, ya que usarás más variedad de conjuros que simplemente el bombardeo de descargas de sombras. Como jugador de demonología, yo te recomendaría dejar correr el intelecto, y elegir daño y aguante todo lo posible. Tener mucho equipo con bonos al aguante te dará una buena ayuda del talento de abrazo demoníaco. Y aunque lo más probable es que no intentes conseguir el talento de ruina, necesitarás daño adicional para acabar con tus objetivos lo antes posible.

4. Talentos

¿Qué talentos son los mejores para PvP?

No creo que ninguno de los árboles sea completamente inútil, pero creo que lo mejor es conseguir todos los conjuros de daño instantáneo que puedas. Así que esto te obligará, técnicamente, a gastarte al menos 11 puntos en destrucción (para conseguir quemadura de las sombras). Los instantáneos son la clave de un PvP exitoso.

Recuerda que los talentos solo te dicen como hacer lo que haces.

4.1 Aflicción

En general, los paquetes de aflicción deberían usar más DoTs que los de destrucción, ya que probablemente querrás tanquear drenando al contrario, mientras que los paquetes de destrucción quieren mantenerse a distancia del combate. Estos paquetes están basados en intentar activar ocaso, que se puede activar

siempre que corrupción o drenar vida causen daño (no solo cuando se lancan, si no siempre que hagan daño).

Talentos clave para PvP: Ocaso, alcance macabro, maestría de las sombras, succión de alma, maldición de agotamiento.

4.1.1 Aflicción pretende tanquear drenando, ¿eso qué es?

Quiere decir que el jugador de aflicción utilizará todos los DoTs posibles sobre su presa (excluyendo maldiciones, ya os diré luego el porqué), y entonces se limitará a intentar mantenerse con vida usando un drenar vida sobre el oponente, usando la descarga de sombras de ocaso instantáneamente cuando se active. Acuérdate de usar miedo y maldición de agotamiento cuando se acerquen, y todo irá bien.

4.2 Destrucción

Un paquete de destrucción debería tener el talento de ruina. Sin él, no es buena idea elegir destrucción para PvP. Además, un brujo de destrucción no debería dejar que el enemigo se le acerque. Nunca. Porque los brujos de destrucción son **frágiles** comparados con los de demonología o aflicción. Especialmente si el brujo de destrucción usa objetos de daño de sombra en vez de objetos de aguante. Destrucción quiere matar a su presa lo más rápido posible mediante el uso de la descarga de sombras.

Nota para los jugadores de destrucción: Nunca uses DoTs sobre tus objetivos, ya que no quieres que rompan tu miedo o tu seducción. Limítate a inmolarios y conflagrarlos cuando estés seguro de poderlos matar.

Talentos clave para PvP: Quemadura de las sombras, ruina, alcance destructivo, conflagrar.

4.3 Demonología

La mayoría de jugadores de demonología confían en la mascota de 0.5 segundos, así que normalmente van con el abisario, lo sacrifican, e invocan a la mascota adecuada para la situación (manáfago para gente que lanza conjuros, súculo contra los de cuerpo a cuerpo, o a veces incluso diablillo si parece adecuado para la situación). Con la actualización 1.6 los jugadores de demonología recibieron un talento genial (maestro demonólogo) que da tanto al brujo como al demonio un bono determinado, que depende del demonio. Para PvP los mejores probablemente sean el +0.1 a todas las resistencia por nivel que da el manáfago o el +10 a **todo** el daño que da la súculo.

Enlace de alma da un gran bono a la supervivencia contra cualquier clase (menos sacerdotes y chamanes, ya que pueden disparar el enlace). Y mientras dure el enlace de alma, la mitad del daño que te hagan habrá pasado al demonio. Esto **es** bueno, ya que probablemente tus DoTs estén funcionando de fondo todo el tiempo.

Talentos clave para PvP: Maestro invocador, enlace de alma, maestro demonólogo.

4.4 Paquetes de talento comunes

La gente ha pedido paquetes de talentos más comunes una y otra vez, así que he pensado que podría listarlos aquí también. Ten en cuenta que cada jugador tiene su propia variación de "aquel

talento", así que los que estoy listando aquí no son los únicos buenos. De hecho, espero sinceramente que los jugadores sean más creativos y creen sus propios paquetes. No voy a explicar lo que hacen los talentos concretos, ya que lo puedes comprobar en las descripciones de talentos que se encuentran en otros sitios. Si no estás seguro, entra en el juego y míralo allí.

Así que, aunque voy a listar estos aquí, os querría pedir que fuerais creativos y fabricarais vuestros propios paquetes.

4.4.1 MS/Ruina

MS/Ruina (Maestría de la Sombras / Ruina) es probablemente el paquete más jugado, y está lleno de truquitos, como por ejemplo unas descargas de sombras **enormes**, acceso a descargas de sombras instantáneas y una maldición que enlentece.

Este es probablemente el paquete más fácil de jugar, ya que confía mucho en la combinación de seducción y descarga de las sombras. El daño que se causa es increíblemente alto pero yo, personalmente, encuentro que es un paquete muy frágil (el 90% de las veces que me emboscó un pícaro, acabé en el cementerio).

Aquí hay una cita que describe este paquete realmente bien: *"Si no lo puedes matar con tres descargas de sombras, estás muerto hagas lo que hagas."* — Mosh.

Talentos de aflicción: 30

- 5 corrupción mejorada
- 2 transfusión de vida mejorada
- 3 o supresión o drenar vida mejorada
- 5 concentración vil
- 1 amplificar maldición
- 2 ocaso
- 2 alcance macabro
- 1 amplificar maldición
- 1 succión de alma
- 1 maldición de agotamiento
- 3 maldición de agotamiento mejorada
- 5 maestría de las sombras

Talentos de demonología: 0

Talentos de destrucción: 21

- 5 descarga de las sombras mejorada
- 5 aterrizar
- 1 quemadura de las sombras
- 5 devastación
- 2 intensidad

- 2 alcance destructivo
- 1 ruina

4.4.2 MD/Ruina

MD (Maestro Demonólogo / Ruina) busca unas descargas de las sombras enormes, y otros críticos, pero es un poco más flexible una vez entiendes cuales son las cosas geniales que puedes llegar a hacer con tus demonios. Sin embargo, el perder un DoT instantáneo duele mucho contra pícaros, aunque la pérdida se reemplaza fácilmente con una invocación instantánea de demonio. Si has jugado solo con MS/Ruina, te recomendaría probar este paquete. El DPS que haces no es tan grande, pero la supervivencia que ganas vale el sacrificio que hay que hacer.

Talentos de aflicción: 0

Talentos de demonología: 30

- 2 piedra de salud mejorada
- 3 diablillo mejorado
- 5 abrazo demoníaco
- 3 súcubo mejorado
- 2 dominio vil
- 3 aguante vil (o abisario mejorado)
- 1 maestro invocador
- 5 poder profano
- 1 sacrificio demoníaco
- 5 maestro demonólogo

Talentos de destrucción: 21

- 5 descarga de las sombras mejorada
- 5 aterrarr
- 1 quemadura de las sombras
- 5 devastación
- 2 intensidad
- 2 alcance destructivo
- 1 ruina

4.4.3 Enlace de alma

Este es mi paquete actual, y me encanta. Los paquetes de enlace de alma no son capaces de hacer grandes cantidades de daño, pero pueden durar más tiempo que ningún otro paquete. Este paquete tiene dos variantes, la que te muestro aquí y otra que está más orientada a tanquear drenando (esa es mejor para PvE, esta es mejor para PvP).

Este paquete tiene un DoT instantáneo, quemadura de las sombras, maestro demonólogo e invocación en 0.5 segundos. Así que, según las

pruebas que he hecho, es un paquete realmente bueno para PvP. Pero es solo mi opinión, claro.

Como ventaja añadida, este paquete no necesita la combinación de seducción y descarga de sombras para ganar.

Talentos de aflicción: 7

- 5 corrupción mejorada
- 2 transfusión de vida mejorada

Talentos de demonología: 31

- 2 piedra de salud mejorada
- 3 diablillo mejorado
- 5 abrazo demoníaco
- 3 súcubo mejorado
- 2 dominio vil
- 3 aguante vil (o abisario mejorado)
- 1 maestro invocador
- 5 poder profano
- 1 sacrificio demoníaco
- 5 maestro demonólogo
- 1 enlace de alma

Talentos de destrucción: 13

- 5 descarga de las sombras mejorada
- 5 aterrarr
- 1 quemadura de las sombras
- 2 devastación

4.4.4 Piromante (o paquete de Drakedog)

Esta es la forma en que uno de los mejores jugadores de brujos del mundo había distribuido sus talentos antes de dejar el juego.

Ten en cuenta que este paquete hace más daño de fuego que de sombras, así que no es óptimo para un PvPero que vaya a hacer Molten Core.

Sin embargo, las notas de actualizaciones dicen que conflagrar va a ser mejorado (convirtiéndolo en instantáneo) con la actualización 1.7. Así que, después de esta actualización, tengo que probar este paquete. Parece bastante prometedor (**nota:** conflagrar es ahora efectivamente instantáneo).

Talentos de aflicción: 7

- 5 corrupción mejorada
- 2 transfusión de vida mejorada

Talentos de demonología: 7

- 2 piedra de salud mejorada
- 5 abrazo demoníaco

Talentos de destrucción: 37

- 5 cataclismo
- 5 secuelas

- 5 aterrar
- 5 devastación
- 1 quemadura de las sombras
- 2 alcance destructivo
- 2 dolor abrasador mejorado
- 5 inmolar mejorado
- 1 ruina
- 5 tormenta de brasales
- 1 conflagrar

5. Conjuros

5.1 Maldiciones

En PvP quieres usar:

Maldición de los elementos: Si tu mascota es un diablillo, o si te encanta usar tus conjuros de fuego, como fuego del alma.

Maldición de las sombras: Si tienes un paquete de destrucción, o si simplemente quieres ver **enormes** puntuaciones de daño con tus descargas de las sombras.

Maldición de agotamiento: Aplicala después de hacerle un miedo al objetivo, o para evitar que huya.

Maldición de debilidad: En caso de que necesites protección extra mientras tanqueas drenando.

Maldición de agonía: Otra opción, más adecuada, para tanquear drenando, normalmente lanzada al objetivo cuando el brujo está listo para acabar con él..

Maldición de las lenguas: Contra cualquiera que lance conjuros, así de fácil.

5.2 DoTs

Una nota sobre los DoTs.

Si aplicas DoTs en PvP, esto arruinará tus planes defensivos, ya que los DoTs rompen la seducción y el miedo (ver sección 5.4 Miedo).

Así que piénsatelo muy bien antes de aplicarle DoTs a tu objetivo. Yo, personalmente, rara vez los uso ya que hacen que me sea imposible arreglar las cosas si algo sale mal. Los DoTs van bien para aplicarlos cuando a tu objetivo le queda algo así como un cuarto de la barra de salud y le lanzas un miedo... o si van a tanquear drenando.

Corrupción

Todo jugador brujo debería tener corrupción mejorada, ya que necesitamos todos los instantáneos que podamos conseguir. Ten en cuenta que corrupción activa el trance de sombras de ocaso, que es uno de los mejores talentos que tenemos.

Maldición de agonía

Otro DoT, aunque no tan bueno como otras maldiciones. Confía en mi. La maldición de agonía tiene el potencial de ser realmente buena, pero no lo es porque tiene un error. El error reside en la forma en que está programado: se "autolanza" para dar más daño por tick a medida que pasa el tiempo, hasta que la duración expira y se acaba. Lo malo es que los pícaros que usan la habilidad de desvanecerse se consideran objetivos ilegales, y por tanto deja de funcionar cuando el pícaro está en sigilo. No estoy seguro de si lo mismo pasa con objetivos invisibles.

¿Así pues? **No** malgastes puntos en maldición de agonía mejorada.

Inmolar

El daño de impacto es para lo que has de usar esto, y el efecto de DoT es simplemente un bonus añadido. Inmolar es imprescindible para poder conseguir ese daño de conflagrar tan bueno.

Drenar vida

Siendo un instantáneo, este conjuro es genial para PvP, y la regeneración de vida es un gran bonus para cualquiera. El daño no es muy impresionante, pero no puedes tenerlo todo.

5.3 Instantáneos

bua bua Hay muy pocos conjuros en este grupo. Pero los pocos que tenemos son oro puro.

Deberías usar **todo** el daño directo instantáneo al final del combate, cuando al objetivo le quede algo así como un 20% (o menos) de salud. No quieres darles tiempo a beber o curarse. Normalmente los jugadores intentan beber o curarse lo más tarde posible, y ese es el momento en que quieres golpear. Justo antes de que lo hagan.

Death Coil

Un conjuro tremendo, definitivamente el mejor instantáneo que tenemos, ya que también funciona como conjuro de curación. Ten en cuenta que el rayo de este conjuro es relativamente lento y tarda bastante en alcanzar al objetivo, así que no esperes que tu objetivo pierda la salud y tú la ganes tan pronto como pulses la tecla. Hay un retraso de algo así como un segundo, a menos que el objetivo esté justo a tu lado. Un tiempo de recarga de 10 minutos es algo bastante duro, sin embargo. Esperemos que lo reduzcan en las próximas actualizaciones.

Quemadura de sombras

Ah, me encanta este conjuro. Aunque solo gasta un fragmento de alma cada vez, devorará todos tus preciosos fragmentos a gran velocidad, porque te descubrirás usando esta belleza un montón. Tiene una cantidad bastante buena de daño instantáneo, con un tiempo de recarga de solo 15 segundos, lo cual es tremendo. Así que, si quieras hacer PvP, coge este conjuro.

Fuego infernal y lluvia de fuego

Fuego infernal cuesta mucho maná, te hace daño a ti mismo y el primer tick no causa daño... ¡pero es instantáneo! ¿Hace falta que diga algo más? Imagino que no. Este es un conjuro para ocasiones muy especiales, pero si lo usas correctamente es tremendo. Definitivamente vale la pena usarlo en PvP. La lluvia de fuego es más lenta, es un conjuro que se canaliza, pero también es instantáneo. Pero no tan bueno como el fuego infernal.

Corrupción, drenar vida y las maldiciones ya han sido discutidas antes.

5.4 Miedo

Esta es la parte en que tengo que pediros que ignoréis el hecho de que soy un brujo de la Horda, ya que no tiene nada que ver con lo que voy a decir.

Me he encontrado con muchos brujos en el campo de batalla, ¡y la mayoría de ellos lo hacen mal! Empiezan con miedo, y siguen con los DoTs.

Primero de todo, los DoTs rompen el miedo (**cualquier** daño que se reciba tiene una probabilidad de romper el miedo de aproximadamente un 10%), así que niegan el efecto que tiene. La mayor parte del tiempo ni si quiera me molesto en utilizar la voluntad de los renegados, o una alhaja o cualquier otra cosa que elimine el miedo, porque a estas alturas ya han acabado con cualquier posibilidad de ganar que tuvieran. Y cuando te des cuenta de esto, podrás evitar la voluntad de los renegados. Un jugador brujo no debería confiar demasiado en su conjuro de miedo. No me malinterpretes, si se usa correctamente puede ser decisivo a la hora de ganar, pero no es buena idea que tu éxito en PvP dependa de él. Para eso no es lo suficientemente fiable.

Solo hay algunas ocasiones en que quieras usar miedo:

1. Cuando necesitas tiempo para curarte con unas vendas.
2. Cuando quieras impedir que se curen con sus pociones o conjuros. Idealmente esto ocurrirá cuando les quede menos de un 35% de la salud.
3. Cuando quieras salvar a tu mascota.
4. Cuando necesites distraer a tu oponente de alguna forma (haciéndole un miedo y poniéndole la maldición del agotamiento, ganando así *tiempo* para poder ganar).

Cuando se usa de esta forma, el miedo **sí** decanta la balanza en tu favor, convirtiéndose en un conjuro ganador. Pero simplemente usar miedo una y otra vez hasta que ha perdido todo su poder es simplemente estúpido.

Una vez más, nunca uses tus DoTs y miedo o seducir a la vez, porque simplemente no va a funcionar.

No estoy seguro de la probabilidad exacta, pero estoy completamente convencido de que cualquier tipo de daño que se inflija en un objetivo tiene aproximadamente un 10% de probabilidad de romper el miedo. Así que si aplicas todos tus DoTs, le estarás haciendo daño al objetivo cada segundo, y por tanto rompiendo tu propio miedo más rápidamente. Es por esto que sugiero usar solo los conjuros que más daño hacen cuando el objetivo tiene un miedo encima. Los conjuros que yo recomiendo con fuego del alma, descarga de las sombras y dolor abrasador.

Por favor, queridos lectores, confiad en mi en esto, y vuestras posibilidades de ganar va a aumentar astronómicamente.

5.5 Conjuros básicos de daño

Descarga de las sombras

Este es el conjuro más básico de daño para un brujo basado en destrucción, y debería ser usado todo el tiempo.

Cuando uses este conjuro, la maldición de la sombras es la elección correcta. He visto capturas de pantalla donde un jugador ha impactado por algo más de 4000 puntos de daño con una descarga de las sombras.

Drenar vida

El conjuro básico de un tanque por drenaje. El concepto de tanquear drenando ya ha sido explicado con anterioridad.

Dolor abrasador

En las raras ocasiones en que un brujo quiera causar **cualquier** daño lo más rápidamente posible, dolor abrasador es la elección correcta. Dado que tiene un tiempo de lanzamiento más breve que el de la descarga de las sombras, impacta con más frecuencia que esta. De todos modos, la descarga de las sombras es superior al dolor abrasador en cualquier otro concepto (si no me crees, lee los cálculos de Mosh sobre la descarga de las sombras y el dolor abrasador).

6. Mascotas

Una táctica de brujo exitosa implica que sepas como jugar **con** tu mascota. Desde luego, los brujos de demonología son los especialistas aquí, pero os daré algunas guías sobre como usar las mascotas de forma efectiva en PvP para que incluso los brujos de aflicción o destrucción puedan conseguir todo el poder que les ofrece su mascota.

Ten en cuenta que los brujos deberían proteger a sus mascotas si el enemigo eligiera atacar a la mascota en vez de al brujo mismo. Si es el caso, hazle un miedo al oponente o intenta matarlo antes de que mate a la mascota. Sin su mascota, un brujo está jodido.

6.1 Diablillo

La mascota *básica* para un grupo. En contra de la opinión generalizada, yo creo que esta es una de las mejores mascotas para PvP. Incluso es **mejor** que la súcubo, para el brujo plenamente de aflicción que está tanqueando drenando. Un diablillo con 3 puntos de talento puestos en diablillo mejorado infinge una cantidad impresionante de daño, y es ignorado la mayor parte del tiempo por los otros jugadores, ya que piensan que no es una amenaza. Pero especialmente si pones una maldición de los elementos sobre tu objetivo, este pequeño bastardo es tu mejor opción. Y lo mejor de todo es... ¡que no te cuesta un fragmento de alma!

6.2 Abisario

A algunos jugadores esta mascota parece encantarles, pero yo nunca la he encontrado útil

en absoluto, tal vez porque no tengo gastado ningún talento en él. Los jugadores de demonología parecen confiar en una táctica por la cual le sacrifican y entonces invocan a la mascota correcta en 0.5 segundos. Te daré un aviso: **nunca** hagas eso en PvP si no es justo antes de empezar el combate, a menos que necesites absorber daño de cuerpo a cuerpo (excepto contra un cazador, cuya mascota puede ser atraída por el abisario).

6.3 Súcubo

El mejor amigo del brujo de destrucción. Te salvará el culo incluso si un pícaro se pone detrás tuyo con sigilo y empieza a bloquearte con aturdimientos. Después de todo, seducción es una de las mejores habilidades del brujo. Simplemente recuerda tenerla invisible todo el tiempo, porque si no será a ella a quien ataque primero, en vez de a ti.

6.4 Manáfago

Con el paquete estándar de MS/Ruina siempre he pensado que el diablillo o la súcubo son mejores, pero con mi actual paquete de demonología (enlace de alma) me he dado cuenta de que puede ser muy útil, ya que puede curarse a sí mismo a base de devorar los buffs del oponente. Y además tiene unas resistencias tremendas.

Contra gente que lanza conjuros es tremendo, ya que el bloqueo de conjuros les silencia y simplemente les impide matarlo. He oido historias donde un mago de nivel 60 ha luchado en un duelo contra un manáfago de nivel 60 y perdido...

Además, en los raids de PvP esta es la mascota que quieras usar. Paranoia es una habilidad bastante decente sobre el papel pero, según mi experiencia, no es una detección automática, así que alrededor de la mitad del tiempo los pícaros y otros tipos sigilosos podrán hacer sus maniobras. Y sin una súcubo, eso es poco más que una condena a muerte.

6.5 Infernal

¡Me encanta!

Cuando invocas al infernal (invocación de 2s, destituye la mascota actual en el proceso), cae una enorme roca desde el cielo que aturde a los objetivos que estén dentro del alcance de la explosión durante 2s e infinge 200 de daño. Con la actualización 1.6 estos efectos son inevitables, pero según las notas de la 1.7 en el futuro se podrán resistir. Y el infernal solo se puede usar en el exterior.

El infernal mismo es capaz de destrozar casi cualquier cosa (incluido el brujo, si se libera).

Un tiempo de espera de 60 minutos y unas piedras de invocación que cuestan 50 de plata no son cosas buenas. ¡Pero nada puede superar lo que se siente cuando ves a un paladín intentando sobrevivir a tu gran infernal! Y hay tácticas que te

permiten liberar al infernal, potenciándolo en un 30% extra.

Hace unos días me asaltaron tres alianzas en el Cráter Un'goro. Les puse DoTs a todos, invoqué al infernal y solté fuegos infernales hasta la muerte. Estaba seguro de que no sobreviviría ya que estaba luchando contra un mob cuando me atacaron, me quedaba algo así como el 50% de la vida... y estaba con el abisario.

Cuando morí, el infernal se liberó y mató a los tres alianzas. Cuando el último de los alianzas murió, usé mi piedra de alma, me levanté, esclavicé al infernal de nuevo y me reí de los estúpidos alianzas que pensaron que un brujo herido y solitario sería una presa fácil... No me llevé las muertes honorables por matarlos, pero me sentí de puta madre. :)

6.6 Caballero maldito

La misión tiene errores, así que no he jugado con este casi en absoluto. Así que no puedo decir mucho al respecto. Según los mensajes de los foros, invocar al caballero maldito es poco más o menos una pena de muerte, ya que el conjuro de esclavizar demonio no dura lo suficiente. Tal vez con el set de "Némesis" y un conjuro de esclavizar demonio más rápido, sería jugable. No sé.

7. Tácticas

7.1 El terreno como herramienta

Las colinas son los mejores amigos de los brujos. Contra los personajes de cuerpo a cuerpo, intenta moverte a lo alto de la colina. Cuesta una eternidad volver a subir cuando les haces correr, mediante un miedo y una maldición de agotamiento... especialmente si la colina es dificililla de escalar. Contra gente que lanza conjuros, usa las colinas o algún otro obstáculo para bloquear su línea de visión. Los DoTs del brujo van haciendo daño todo el rato, mientras que ellos necesitan ver al brujo para hacerle daño. Aprenderán a temer al letrero rojo que dice "No puedes ver el objetivo".

7.2 Tácticas específicas por clases

Los he clasificado según lo difíciles que son para nosotros. Están puntuados en base a un jugador promedio, así que la habilidad del oponente y su paquete de talentos afectarán a la puntuación que les he dado subiéndoles o bajándoles un asterisco.

★ **Muy fácil** — Técnicamente "no puedes perder", a menos que te las apañes para cometer algún error **grave**. Puedes enfrentarte a gente de esta hasta 8 niveles por encima tuyo, sin miedo a perder automáticamente.

★★ **Fácil** — Puedes enfrentarte a estos hasta 4 niveles por encima tuyo sin miedo a perder automáticamente.

★★★ **Moderado** — No te enfrentes si te sacan más de 2 niveles.

★★★★ **Difícil** — Si puedes ganar a un personaje de tu propio nivel, ya puedes estar satisfecho.

★★★★★ **Muy difícil** — Si ganas, date por contento, porque lo has hecho jodidamente bien. Incluso si tu enemigo tiene 4 niveles menos que tú. Y lo digo en serio.

7.2.1 Brujo

- Dificultad ★★★

Enfrentamiento espejo. Depende básicamente de lo hábil que sea tu oponente.

Esto es lo básico: expulsa a su mascota, sedúcelos, protégete usando la protección contra sombras, lanza lo más bestia que tengas, y hazles maldición de las lenguas. Lanza los DoTs para interrumpir sus conjuros. Usa las descargas de sombras para causar daño, conjuntamente con los DoTs, y haz que tu mascote también le pegue.

Mascota: Súcubo o Manáfago.

Maldición: Maldición de las lenguas.

7.2.2 Cazador

- Dificultad ★★★

Los cazadores eran mi talón de Aquiles personal así que solía puntuarlos como ★★★★★, pero ahora que me he dado cuenta de como funcionan, y lo que pueden y no pueden hacer... bueno, los cazadores no son demasiado duros.

Selecciona al cazador, pon a tu mascota a atacar al cazador, lánzale todos los DoTs de lanzamiento instantáneo que tengas, hazle un miedo a su mascota, y acércate lo suficiente como para que no puedan drenarte el maná con Vipersting. Si intentan alejarse hasta alcance de tiro, **impídelo** corriendo detrás de ellos o, si se alejan demasiado, ponles una maldición de agotamiento (si la tienes). Si logran usar sus armas a distancia, vas a perder. Su alcance de tiro es de 41 metros, el tuyo es de 36 (si has comprado talentos para extender tu alcance). Haz las cuentas tu mismo.

Así que límítate a mantener a la mascota del cazador con un miedo, a tu mascota pegándole al cazador, al cazador con DoTs y a ti mismo en alcance de combate cuerpo a cuerpo lanzando tus conjuros más rápidos (como dolor abrasador), y todo irá bien.

Un último consejo, no le hagas un miedo al cazador, porque saldrá corriendo del alcance de cuerpo a cuerpo, y cuando se le pase el miedo estarás hasta el cuello de problemas.

Mascota: Manáfago o Súcubo, pegando todo el rato.

Maldición: Maldición de agonía.

7.2.3 Chamán

- Dificultad ★★★★★ / ★★★★★

Yo juego en el bando de la horda, así que no me he encontrado con ningún chamán en el campo de batalla, pero he hecho duelos con muchos de ellos. No tienen mucha vida, ni curaciones instantáneas sin invertir muchos talentos en ello (gracias chicos y chicas que me habéis hecho notar esto), así que límítate a intentar mantenerlos a distancia.

Ese windfury realmente hace daño, especialmente si tienen un arma a dos manos. Su arma más efectiva contra gente que lanza conjuros, los shocks, necesitan que estén a una distancia realmente corta para funcionar, así que intenta mantenerlos lejos de ti, sea usando el combo de miedo y maldición de agotamiento, o seduciéndoles y alejándote tú. Una vez a distancia, ponles los DoTs y corre, mientras disparas siempre que puedas con los instantáneos que tienes. Las descargas de sombras son inútiles contra los chamanes, porque se limitarán a interrumpirlas con los shocks.

Y cuando se paren y empiecen a curarse, párate y hazles un miedo antes de que acaben de lanzar la curación. Cuando el objetivo esté atemorizado, acaba con él con todo lo que tengas.

Nota importante: Los chamanes pueden purgar (eliminar) tus buffs y pueden rechazar tus conjuros. Intenta aprender que tótems deberían ser eliminados, y cuales están ahí solo para engañar al enemigo.

Mascota: Súcubo o Manáfago.

Maldición: Maldición de agotamiento.

7.2.4 Druida

- Dificultad ★ o ★★★ (según sus talentos)

Los **cambia-formas** son ★, realmente fáciles de vencer; solo has de tener en cuenta que la súcubo no es la mascota adecuada en este caso, ya que seducción no funciona con los no-humanoides. Simplemente usa todos tus DoTs y lánzale tus conjuros más dañinos hasta matarlo.

Cuando el druida vuelva a forma humanoide, deja lo que estuvieras haciendo y hazle un miedo, porque se va a curar. Cuando tenga el miedo (durará poco tiempo por culpa de los DoTs) usa todos los instantáneos que tengas para acabar con él.

La forma del oso fué bastante mejorada con la última actualización, así que ahora se pueden curar con su ira. Así que si tienen mucha ira y poca salud, trátalos como si fueras a impedir que se curaran (así que usa el miedo).

Ten en cuenta que no tienen ninguna manera de quitarse el miedo mientras estén en forma animal. Así que hacerle un miedo a un druida en forma animal funciona la mayor parte del tiempo.

El bloqueo de conjuros del manáfago es oro puro cuando están empezando a lanzar una curación. La habilidad de comerse buffs del manáfago también debería ser usada muchísimo contra los druidas, ya que los druidas normalmente llevan bastantes buffs encima.

Mascota: Manáfago.

Maldición: Dependiendo de tu paquete.

Los druidas que lanzan conjuros son bastante más difíciles de vencer (★★★), ya que tienen unconjuro instantáneo sin tiempo de espera (fuego lunar), y algunas curaciones bastante buenas.

Simplemente sedúcelo con tu súcubo, y entonces usa elconjuro u objeto que tengas que haga más daño (pero no DoTs). A continuación intenta mantenerlo con miedo, ya que en una competición justa a infiijir daño el druida es el que va a ganar.

Usa la maldición de las lenguas para ralentizar su tiempo de lanzamiento de conjuros. No permitas que el druida se cure. Si el druida consigue pasar dos o más curaciones, va a ganar a base de curarse más rápido de lo que le puedes dañar.

Drenar su maná mientras corre atemorizado tampoco es mal plan... ;)

Mascota: Súcubo o Manáfago.

Maldición: Maldición de las lenguas / sombras / agonía.

7.2.5 Guerrero

- Dificultad ★ o ★★★★★

Normalmente los guerreros son jodidamente fáciles de vencer, dándoles un ★, pero un guerrero realmente hábil es casi imposible de derrotar. Me encontré con uno en un duelo, de 2 niveles menos que yo, y abandoné después de perder por quinta vez consecutiva.

Honestamente, la mayoría de ellos son realmente fáciles de matar. En serio. Pero algunos de ellos saben como protegerse del miedo y la seducción, cuando usar el azote de escudo para interrumpir tus conjuros, etcétera... si usan sus actitudes correctamente, estamos jodidos. Punto.

Así que básicamente la táctica es mantenerlos a distancia, a base de seducirles y hacerles miedo. Nunca jamás les pongas DoTs, a menos que seas lo suficientemente valiente (o estúpido) para intentar tanquear drenando a un guerrero. No lo recomiendo, pero es posible vencer a un guerrero de esa manera, especialmente si usa un arma a una mano y un escudo.

Mascota: Súcubo.

Maldición: Maldición de agotamiento.

7.2.6 Mago

- Dificultad ★★

Uno de los objetivos más fáciles para el brujo.

Simplemente lanza una maldición de las lenguas, una seducción de tu súcubo o un bloqueo deconjuro de tu manáfago, láñzales la cosa más dura que tengas, hazles todos tus instantáneos, y básicamente se acabó el juego para el mago.

Desde luego, si el mago sobrevive, vas a tener que adaptarte a la situación, ya que vas a ser convertido en oveja y golpeado por los grandes cañonazos del mago...

En ese caso límítate a lanzar todos tus DoTs para interrumpir los conjuros del mago y moverlo lentamente hacia su muerte inminente. Asegúrate de que el mago no se libre de la maldición de las lenguas. Tienen unconjuro de eliminar maldición, pero la mayoría de las veces los magos se olvidan de usarlo.

Nota importante: Pueden rechazar tus conjuros y eliminar maldiciones.

Mascota: Manáfago (o Súcubo).

Maldición: Maldición de las lenguas.

7.2.7 Paladín

- Dificultad ★ (con súcubo) o ★★★★ (con otra mascota)

Todo dicho.

Los paladines no tienen ninguna respuesta a la seducción o al miedo, convirtiéndoles en patos de feria para los brujos. He matado paladines que

me sacaban 11 niveles, creo que eso debería decir algo sobre este emparejamiento. Asegúrate de **no** hacerle DoTs porque su escudo los eliminará. Lo que quieras es verlos correr como pollos sin cabeza, para poder dispararles con tus descargas de sombras.

Cuando veas la burbuja usa tus vendas, porque se va a curar. Su curación cuesta maná, la tuya no. Alguna gente ha dicho que un paladín sin maná es un paladín muerto. Pero nunca he conseguido que el enfrentamiento dure tanto.

Mascota: Súcubo.

Maldición: Maldición de las sombras \ elementos.

7.2.8 Pícaro

- Dificultad ★★★★

Pícaros... nuestras némesis.

Normalmente son ellos los que abren el combate, gracias a su sigilo.

Técnicamente solo hay una manera de sobrevivir al ataque de un buen pícaro: la súcubo y su seducción. Limítate a hacer que la súcubo seduzca al pícaro cuando estés bloqueado por su ataque de aturdimiento, levántate, círate con las vendas, lanza lo más grande que tengas, y hazle los DoTs antes de que se desvanezca, ya que cuando tiene DoTs no puede desvanecerse.

Esta es una de esas escasas ocasiones en que quieras usar DoTs y miedo simultáneamente. Así que usa todos los DoTs que tengas, hazle un miedo y, cuando el pícaro esté (esperemos) a distancia, usa la maldición de agotamiento. Lanza los conjuros más rápidos que tengas siempre que puedas, como dolor abrasador y todos los instantáneos. Y reza por que la corrupción active ocaso. Y repite la maniobra de miedo y maldición de agotamiento.

Mascota: Súcubo.

Maldición: Maldición de agotamiento.

7.2.9 Sacerdote

- Dificultad ★★★★

Casi todos los sacerdotes que me he encontrado en PvP han sido sacerdotes de las sombras, así que usar la protección contra las sombras en medio del combate es un buen plan. No empieces con ella, pues se limitarán a eliminarla. Normalmente empiezo lanzándoles una maldición

de las lenguas, y luego los DoTs. Como puedes ver, la táctica es bastante parecida a la de los magos.

Recuerda usar tus piedras de hechizos para eliminar los debuffs y tener un poco más de protección contra sus bonitos DoTs. Ten en cuenta que los sacerdotes tienen su propia versión de la protección contra las sombras: la suya simplemente aumenta su resistencia a las sombras. Así que, si puedes, usa conjuros de fuego en vez de conjuros de sombras.

Intenta evitar sus curaciones. No es fácil, pero se puede hacer. El miedo y el manáfago son tus amigos en esto.

Consejo de Archy: A los sacerdotes les gusta entrar a saco y haceros un miedo de AoE a ti y a tu mascota siempre que pueden. Una manera de evitar esto es decirle al principio a tu mascota que permanezca en un punto lejos de ti, y entonces enviarlo a atacar. Cuando hagan el miedo de AoE pon la mascota en pasivo, y volverá a su punto fijo, bien lejos del alcance del AoE.

Nota importante: Los sacerdotes pueden eliminar todos los efectos mágicos que tengan encima y los de sus oponentes. Pero no tienen ninguna manera de librarse de las maldiciones.

Mascota: Dependiendo de tu paquete.

Maldición: Maldición de las lenguas.

7.3 Situaciones de PvP masivo (raids)

En los raids de PvP límítate a usar corrupción, sifón de alma y maldición de agonía a todo el mundo, con los conjuros posiblemente activando descargas de sombras (de ocaso). Y si los oponentes están muy juntos, usa tus AoEs.

Mascota: Manáfago, puesto en modo agresivo.

Maldición: Maldición de agonía.

7.4 Jugar contra la Voluntad de los Renegados

La voluntad de los renegados solía arruinarle el día a los brujos, pero hoy en día solo es una molestia. Gracias Blizzard por equilibrar la voluntad de los renegados, y por tanto hacer a los brujos aún mejores.

Sin embargo, si aún así los no muertos son un problema para tí, he recopilado algunos consejos para tí.

7.4.1 ¿Qué es la Voluntad de los Renegados?

La "Voluntad de los Renegados" es la habilidad racial de los no muertos. Cuando activan la habilidad, son inmunes durante 5 segundos a los efectos de encantar y miedo. Activar esta habilidad también eliminará los efectos de encantar y miedo que estén activos sobre el no muerto.

Tal y como has leído en el resto de este capítulo, la mayoría de las tácticas del brujo hacen un uso intensivo de nuestros conjuros defensivos (miedo y seducción). De hecho, son la clave para un PvP exitoso. Como jugador de la horda, no tengo este problema. Sin embargo, así hay algunos consejos que he recopilado en los foros.

Estos consejos pueden ayudarte, o puede que no. La voluntad de los renegados hace que todo sea diez veces más difícil, eso es innegable.

7.4.2 Usa tus aparatos de ingeniería

Hay algunos aparatos de ingeniería realmente buenos, que pueden ser usados para evitar el tiempo de duración de la voluntad de los renegados. Obliga a tu oponente a activar la

voluntad de los renegados, y entonces paralízalo o ralentízalo de una forma u otra. El casco de cohete goblin es probablemente el mejor para esto, ya que aturde completamente al objetivo durante 30 segundos, tiempo suficiente para librarte de la voluntad de los renegados. También están el proyector redomático gnómico, el rayo descombobulador y el rayo reductor gnómico, que ayudan contra los personajes orientados al cuerpo a cuerpo.

7.4.3 Sobrevive lo suficiente... con demonología

He oido historias contar historias sobre vencer a la voluntad de los renegados a base de durar lo suficiente para que se pase el efecto. Lo que viene a continuación me ha pasado a mi jugando.

Enlace de alma y maestro demonólogo han sido las claves para esto. Sacrifica al abisario para conseguir el escudo, e invoca a otra mascota para sustituir a la que has sacrificado. Hazle un enlace de alma y vence al oponente en una carrera de infiijir daño. Y en la parte final del combate, al brujo de demonología aún le quedan sus botones de pánico, ya que la voluntad de los renegados ya se ha desvanecido. Ha llegado el momento de usar las vendas, ¿no creéis?

8. Notas finales y agradecimientos

Yo recomiendo encarecidamente que leáis algunos de los mensajes de Mosh en los foros oficiales de Blizzard, y aprendáis de ellos. Es un crack cuando llega el momento de darle a los números y crear paquetes de talentos. Y, después de todo, la mitad del PvP consiste en hacer números para conseguir la máxima efectividad, y la mitad consiste en tu habilidad como jugador.

Cambios de la v 1.2 a la 1.31

1.31

- PDF publicado.

1.3

- He reescrito muchas cosas, ya que muchas cosas han cambiado desde la actualización 1.3 que es cuando se escribió originalmente esta guía. También he reescrito algunas de las tácticas contra ciertas clases.
- El cambio más grande probablemente reside en la forma en que veo el juego ahora, ya que

he abandonado mi paquete de MS/Ruina en el servidor de rol, y tengo uno nuevo de demonología en el servidor PvP "Darksorrow".

- Demonología no es un paquete tan débil como la gente cree.
- He añadido los paquetes de talentos de PvP más comunes y más ampliamente utilizados.

Aviso

Esta guía está pensada para dar **consejos** para un PvP exitoso, y estas son cosas que me han ayudado a mí a sobrevivir a las batallas como ganador. La guía, sin embargo, no pretende ser la única forma en que un brujo debería ser jugado. Hay simplemente tantos estilos de juego como hay jugadores, y nadie puede decir que este sea mejor que los otros.

Colgar esta guía en la red

Puedes hacerlo, siempre que menciones al autor original.

Escrito por Seise (aka Devir / Lutku), orgulloso miembro de la exitosa Hermandad de PvP y duelos: Replica en el servidor Darksorrow.

PD: Realmente espero que esto ayude a la comunidad ya que, personalmente, estoy

cansado de leer mensajes en los foros donde los jugadores se limitan a quejarse de que "los brujos son una mierda". Las críticas son bienvenidas. Puedo asumirlas. :)

versión 1.31