

Guía de Vashna para pícaros en PvP

Introducción

Hola, soy Vashna, de los Kharma Trolls (Illidan). He estado en muchas batallas PvP, y he dado muchos consejos sobre PvP, así que he pensado que podría hacer una pequeña guía (más bien una lista de consejos) para la gente que tiene problemas jugando con un pícaro en PvP.

Tal vez estés pensando que no hace falta ser muy bueno para jugar con un pícaro en PvP,

pero estás muy equivocado. No podemos aguantar los hits como la gente que lleva armadura pesada, no podemos curarnos (en realidad sí, pero tenemos que comprar pociones o primeros auxilios), y no tenemos buenos DoTs (excepto Garrote, Rupture, y Poison, pero ya llegaremos a eso). Así pues, debes prepararte para ser un buen pícaro en PvP...

Estadísticas

Primero de todo, debes incrementar tus características para que se adecuen a como quieres combatir a tu enemigo y a como vas a construir tu árbol de talentos. Por lo que a estadísticas se refiere, céntrate en Agilidad, Aguante y Poder de Ataque. Fortaleza también va bien, pero vas a preferir el Aguante extra para durar más (como si pudieras durar más, siendo pícaro).

En contra de la creencia popular, el Poder de Ataque es la clave. A pesar que Agilidad es mejor, el simple Poder de Ataque marca una enorme diferencia a la hora de hacer daño. Ese Poder de Ataque extra te ayudará a derrotar a las clases que llevan las armaduras más pesadas (malla y placas).

Tu árbol de talentos también es una parte muy importante del conjunto total del PvP.

Árbol de talentos

Tu árbol de talentos determina tu estilo de juego como pícaro en PvP. Hay muchos tipos diferentes de pícaros. Asesinar/aturdir en cadena, críticos en cadena, combate, sutileza (nunca he conocido a un pícaro de sutileza, pero he oído hablar de ellos) y asesinar/combate.

Asesinar/aturdir en cadena

Mantiene a tu enemigo incapaz de atacarte el máximo tiempo posible, mientras tú le causas daño.

Improved Evis - 3/3
Murder - 2/2
Ruthlessness - 3/3
Relentless Strikes - 1/1
Improved Kidney Shot - 3/3
Vile Poisons - 5/5
Cold Blood - 1/1
Seal Fate - 5/5

Crítico en cadena

Golpea constantemente a tu enemigo lo más fuerte posible durante todo el combate. Esta

combinación requiere una agilidad extremadamente alta.

Improved Evis - 3/3
Remorseless Attacks - 5/5
Malice - 5/5
Ruthlessness - 3/3
Relentless Strikes
Lethality - 5/5
Vile Poisons - 5/5
Improved Instant Poison - 5/5
Cold Blood
Improved Deadly Poison - 5/5
Seal Fate - 5/5
Vigor

Combate

Es una opción muy buena. Los pícaros de combate pueden enfrentarse cara a cara con otras clases (guerreros, cazadores, chamanes, paladines) gracias a sus habilidades.

Improved Sinister Strike - 2/2
Lightning Reflexes - 5/5
Deflection - 5/5
Riposte

Dual Wield Specialization - 5/5
Dagger/Sword/Mace/Fist Special. - 5/5
Puedes llegar a especializarte en dos de estas si calculas tus talentos con cuidado.
Blade Furry
Improved Backstab - 3/3
Agression - 3/3
Adrenaline Rush

Asesinar/combate

Estos son mis favoritos. Pueden hacer daño y pueden aturdir al enemigo. Es una combinación letal, pero por otro lado no pueden hacer las oleadas de daño de un crítico en cadena o aturdir tan bien como un pícaro de asesinar/aturdir en cadena.

Asesinar

Improved Eviscerate - 3/3
Malice - 5/5
Murder 2/2
Lethality 5/5
Vile Poisons - 5/5

Combate

Improved Sinister Strike - 2/2
Lightning Reflexes - 5/5
Deflection - 5/5
Precision - 5/5
Riposte

*Nota: Ninguno de estos árboles de talento tienen los 51 puntos, ni se supone que los hayan de tener. Necesitarás tener algunos puntos libres para añadirle tu toque personal a estos árboles de talento.

Curación en combate

Un pícaro no puede curarse bien. Podemos curarnos solo si utilizamos pociones o vendas. En un combate, si ves que estás bajo de salud (o si un Paladín invoca un escudo), golpéales con Blind y usa unas vendas.

Una poción es un objeto de último recurso. Si la cosa llega hasta aquí, tal vez deberías plantearte hacer un Vanish y largarte. Pero si estáis igualados en salud y usas una poción poniéndote a mitad de la barra, mientras el otro sigue con la barra baja, entonces no huyas, mátalos y sigue con lo tuyo.

DoT

Nuestros DoTs no son muy eficaces. Garrote es muy bueno en los niveles bajos (antes de 30), pero después de eso tus oponentes tienden a tener tanta salud que el daño que causa es irrelevante.

Rupture es muy bueno si eres un pícaro de combate, pero la cantidad de daño de Eviscerate

o el efecto de aturdir de Kidney Shot hacen que se quede pequeño en comparación. Si consigues hacer un Rupture completo de cinco puntos el daño será impresionante contra enemigos que llevan tela (magos, brujos, sacerdotes) debido a su salud baja, pero contra clases más pesadas el daño no es muy efectivo.

Veneno

Los venenos son geniales en PvP.

El **Instant Poison** es un gran veneno de daño instantáneo, cansa al objetivo y el daño es significativo.

El **Deadly Poison** se acumula hasta 5 veces y causa más daño que el Instant Poison.

El **Crippling Poison** es genial para evitar que los enemigos huyan, como por ejemplo los magos. Los magos pueden teleportarse para poner distancia, y con este veneno los haces

correr más lento, permitiéndote alcanzarlos y matarlos después del teleport.

El **Mind Numbing Poison** es la maldición de los que lanzan conjuros. Reduce *significativamente* (40%) el tiempo de lanzamiento de conjuros, y para el pícaro esto puede ser la diferencia entre la vida y la muerte.

El **Deadly Poison** es, en mi opinión, el mejor debido a la cantidad de daño que puede llegar a causar.

Consejos adicionales

1. Cuando un paladín conjure un escudo usa una venda y cúrate.
2. Usa el Blind, véndate, y sigue el combate.
3. Vanish es tu amigo cuando necesitas una huida rápida.
4. Las pociones deberían ser usadas como último recurso.
5. Cuando un guerrero use Retaliation, hazle un Stun, un Blind o un Gouge+KS. Esto puede marcar la diferencia.
6. Nunca uses la habilidad de Evasion contra un guerrero.
7. Cuando un guerrero use Recklessness, hazle Riposte. Aún te podrá atacar, pero te golpeará con los puños, y la mayoría de la gente no mantiene su habilidad de combate con puños al día. Seguirás recibiendo daño, pero ni de lejos la cantidad de daño que recibirías si te golpeará con su gran y brillante hacha de combate.
8. Cuando un mago haga un Blink después de que le hayas hecho un CS, usa Sprint para alcanzarlo y luego dale un Kick lo más rápido posible para que no te polimorfée en oveja. Con esto poco más o menos habrás destruido todas sus opciones.
9. Contra un druida que te inmovilice con plantas, usa Vanish y ves a por él. Esta es la única manera de librarse de la planta.
10. Usa una combinación de teclas y ratón. No uses solo uno de los dos métodos, porque no es lo bastante rápido.
11. Cuando un cazador use una Frost Trap, utiliza Vanish para librarte de ella.
12. Si un cazador intenta hacerte un Wing Clip, ponlo en Stun todo el tiempo posible (Gouge tiene un stun de 4 segundos, y una reducción de movimiento de 7 segundos puede reducir severamente el tiempo que le quede para ponerse en posición de hacerte un Aimed Shot). También puedes usar Sprint y recuperar tu velocidad normal de movimiento.
13. Cuando luches contra chamanes (si no me equivoco), el tótem de Earthbind no rompe el sigilo, así que puedes acercarte al chamán mientras tiene el tótem de Earthbind. Asegúrate que los otros tótems de AoE hayan desaparecido antes de hacerlo.
14. Los pícaros que no usan dagas pueden querer empezar un combate con Slice n Dice para conseguir la velocidad adicional de ataque.

PvP en grupo

En PvP en solitario, un pícaro simplemente necesita reventar a su objetivo. En PvP en grupo el pícaro tiene un papel muy importante que jugar. Un pícaro puede tener varios papeles diferentes en PvP en grupo:

1. Explorador
2. Atacar y huir
3. Daño

A continuación explicaré estos aspectos del PvP en grupo para pícaros.

Explorador

Un pícaro debe explorar por delante para que no pillen a su grupo por sorpresa. Los pícaros son perfectos para este trabajo gracias a su sigilo.

Una vez localices un grupo enemigo, informa inmediatamente a tu grupo y avísales de que se preparen. Comprueba los niveles y clases del

enemigo, y pensad una estrategia para matarlos.

Hagas lo que hagas, no te acerques tanto a ellos como para que puedan detectarte a pesar del sigilo. Y no se te ocurra atacar a nada. Un pícaro que lucha contra un grupo de cinco es un pícaro muerto.

Atacar y huir

Una vez tu grupo ha llegado y la batalla empieza, deberías acercarte sigilosamente tras tus enemigos mientras están concentrados en tu grupo. Ataca a los enemigos que llevan armadura de tela (sacerdote, brujo, mago).

Si hay un sacerdote y un mago en el grupo, mata al sacerdote primero. Si el resto del grupo enemigo no puede curarse y vosotros sí, estaréis en una situación de desventaja extrema.

Daño

Llegados a este punto, con el sacerdote (o mago) muertos, debes concentrarte en causarle daño al grupo enemigo. Al contrario de lo que se cree, es mejor que no te concentres en un solo objetivo. Golpea a un objetivo unas cuantas veces, y cambia a otro. De esta forma puedes cansar a todos los enemigos, haciendo que sea más fácil para tu grupo eliminarlos.

Si el sacerdote ha muerto y hay un mago, cazador, guerreo y chamán/paladín, ataca al mago primero, causándole mucho daño. Pasa entonces al cazador. El motivo de que ataques al mago antes que al chamán/paladín es por que están muy altos en la lista de enemigos a los que matar primero, debido a la gran cantidad de daño que pueden causar.

El cazador puede causar muchísimo daño si se le permite. Un cazador probablemente se centrará

en vuestros personajes con armadura de tela, así que este puede ser un buen momento para matarlo y seguir con el resto del combate.

En este momento, si tu grupo está ganando, el chamán/paladín es el siguiente objetivo. Sin sus capacidades de curación, el guerrero no será más que una diana de prácticas para tu grupo.

Pero si tu grupo pierde a su sanador (sacerdote, druida, chamán o paladín), debes centrarte en su sanador. El motivo de esto es que si atacas a su sanador, todo el grupo enemigo se centrará en ti para impedir que lo mates. Te conviertes, por tanto, en una distracción mientras el resto de tu grupo matan a los enemigos que curan. Probablemente morirás al hacer esto, pero es un sacrificio que debes hacer para evitar que maten a todo tu grupo.

Consejos adicionales

1. Cúrate si puedes para que los curadores puedan usar su maná en los tanques.
2. Deja que el grupo ataque primero, y cuando el enemigo esté distraído entra en combate centrándote primero en los que llevan armadura de tela.
3. No te centres en un solo objetivo. Lucha contra todo el grupo, y no solo contra una parte del mismo.
4. Cuando sirvas de chivo expiatorio para que el enemigo te ataque, usa sprint para correr alrededor del enemigo y permitir que tu grupo les ataque por la espalda.
5. Los pícaros necesitan estar atentos a otros enemigos que puedan acercarse al combate para atacarlos. Si ves alguno, avisa a tu grupo para que podáis hacer alguna cosa inmediatamente.

Consejos de otra gente

**Vatario,
Eater of Souls,
NE Rogue Illidan,
Those Without Purpose**

Solo quiero añadir que has de asegurarte de utilizar los puntos de combo que tengas sobre un objetivo antes de pasar a otro, ya que en cuanto deseleccionas a alguien, todos los puntos de combo que tuvieras sobre esa persona se pierden. Yo aconsejaría acumular 5 puntos sobre un objetivo, utilizar una Finishing Move adecuada, y pasar al siguiente objetivo. Acumular 5 puntos de combo y usar Eviscerate debería eliminar una cantidad importante de la salud de cualquiera, y entonces ya puedes pasar al siguiente objetivo. No tengo mucha experiencia en PvP en grupo, pero esta me parece la mejor táctica.

**UnknownEntity,
Dark Troll Rogue Illidan,
Kharma Trolls**

Me gustaría añadir mis propias ideas a esta guía desde la perspectiva de otro pícaro. Tal y como se ha dicho antes, debes analizar la situación con mucho cuidado, comprobando el nivel de maná de los que lanzan conjuros, pues querrás eliminar primero a los que no tienen maná.

Avisa al grupo si ves algún pícaro enemigo para que los que lanzan conjuros puedan estar preparados.

Deja a los tipos con armadura en paz y empieza con los cazadores y gente que lanza conjuros primero.

Elige tus venenos dependiendo de las clases del enemigo. Mis preferidos son Instant Poison y Cripple Poison para grupos con cazadores y gente que lanza conjuros.

También puedes querer eliminar primero a los cazadores porque mueren rápido y no son un peligro para ti, mientras que los que lanzan conjuros pueden girarse contra ti y hacerte un Fear o convertirte en oveja para eliminarte del combate.

Usa Blind Powder para neutralizarlos por un corto espacio de tiempo, suficiente para eliminar al cazador o a otros que lancen conjuros. Si tienes Coldblood usalo con Eviscerate sobre los que lancen conjuros antes de que se despierten del Stun. El objetivo básicamente es causar la mayor cantidad posible de daño a los que lanzan

conjuros, manteniendoles aturdidos tanto tiempo como sea posible. A diferencia de Vashna, me gustaría recomendar que te centraras tu energía y habilidad en eliminar rápidamente a los que lanzan conjuros uno a uno.

Intenta mantenerte a una cierta distancia del grupo principal atacando a los objetivos más apartados, de manera que no te afecten los Fear o daños de AoE.

Bueno, es mi opinión, nada más.

Créditos

Este texto es propiedad intelectual de Randall Mottwiler (Vashna/Galgaros). Si quieres colgar esta guía en cualquier otro lado simplemente preguntámelo. Siempre que no estés intentando venderla o algo así, no va a haber problema.

-Vashna,
Trol pícaro,
Warlord de los Kharma Trolls,
Servidor Illidan.