

Estrategia básica del guerrero

Por: Ogaming

Traducción: Yirkash

Escrito: Tue, May 30th 6:47 PM 2006

Última revisión: Sun, Apr 15th 11:31 AM 2007

<http://wow.allakhazam.com/db/guides.html?guide=585>

Contenido

Contenido	1
El guerrero	1
Información básica del guerrero	1
Papel de la clase	1
Puntos fuertes	2
Puntos débiles	2
Ira	2
Actitudes	2
Actitud ofensiva	2
Actitud defensiva	2
Actitud rabiosa	2
Atributos	2
Fortaleza	2
Aguante	3
Intelecto	3
Espíritu	3
Agilidad	3
Habilidades	3
Armas	3
Protección	4
Furia	5
Talentos	6
Paquetes de talentos	6
Paquete PvP - "El golpe mortal"	6
Paquete de furia - "El berserker"	7
Paquete protección - "El muro de hierro"	8
Consejos	9
Generar ira	9
Juego en solitario	9
Juego en grupo	9
PvP (Player vs Player)	10
Paquetes de talentos	10
Juego general	10
El guerrero contra	10
Profesiones	13
Profesiones principales	13
Profesiones secundarias	13
Preguntas y respuestas	14
Las mejores razas para el guerrero	14
Conclusión	15
Glosario de términos	15
Créditos	15

El guerrero

Los guerreros son una de las clases más populares de World of Warcraft; esto se debe principalmente a que son versátiles, agradecidos de jugar y están disponibles para *cualquier raza* del juego (excepto los elfos de sangre). A pesar de que dependen mucho de su equipo, hay diferencias notables entre un guerrero principiante y un veterano de la clase.

Siendo una de las clases más importantes (los sacerdotes son los primeros de la lista), los guerreros pueden hacer

de tanque con gran efectividad (mejor que ningún otro), pueden causar mucho daño (en actitud rabiosa) y jugar en solitario (si te pones en actitud ofensiva o en actitud rabiosa aumentarás tremadamente tu daño por segundo, y juntamente con una cantidad increíble de armadura esto hace que jugar en solitario sea trivial). Es fácil jugar en solitario, eres muy compatible con un grupo y tienes un papel sólido en el juego... ¿Cómo no te va a encantar?

Información básica del guerrero

Razas permitidas: Todas (menos elfos de sangre)

Barras estándard: Salud / Ira

Equipo: Escudos, tela, cuero, malla, placas (placas accesible a partir de nivel 40)

Armas: Dagas, arcos, ballestas, armas de fuego, espadas de una mano, espadas de dos manos, mazas de una mano, mazas de dos manos, hachas de una mano, hachas de dos manos, armas de puño, bastones

Papel de la clase

El papel que juega su clase es un tema muy *delicado* en lo que respecta a los guerreros. Muchos guerreros (por algún motivo) quieren ser como un pícaro - causando grandes cantidades de daño pero manteniendo su enorme valor de armadura. No funciona así, chicos y chicas. Los guerreros fueron diseñados no para tener la mayor flexibilidad o el mayor daño, si no para aguantar el daño y para devolverlo un poco. A muchos guerreros les gusta ir con

dos armas y entrar en pura ira rabiosa (las tres actitudes se explicarán más adelante). Quieren ser los que causen daño - pero hay otras clases que hacen este trabajo mejor (magos, pícaros y cazadores). Durante las pruebas cerradas de la fase beta del juego, hubo muchas discusiones sobre si los guerreros debían admitirse en los grupos para causar daño, y en general la mayor parte de la gente estaba de acuerdo en que, cuando se invita a un

guerrero a un grupo o banda para hacer instancias, se le invita para que reciba el daño.

A pesar de que esta guía no te limitará a lo que la mayoría de la gente espera, el papel de la clase guerrera es, en general, tanquear – es decir, asegurarse de que los monstruos están todos golpeando al guerrero, el cual está siendo curado por un chamán, sacerdote o druida (o una combinación de los tres). Si encuentras un buen par de armas de una mano, puedes conseguir la ira rabiosa y convertirte en una máquina de DPS – causando mucho daño mientras tu armadura te mantiene con vida y bien. Alternativamente puedes coger un arma a dos manos y arrancar lentamente grandes pedazos de tu oponente. O puedes pillar un arma a una mano y un escudo para conseguir esa defensa extra que aumenta tu supervivencia. Todo depende de ti, y esa es la belleza del guerrero.

Puntos fuertes

- Puede equiparse con todo tipo de armadura (placas a nivel 40) y todo tipo de armas excepto varitas.

Ira

El guerrero tiene una barra roja de ira. Durante el combate el guerrero genera ira basándose tanto en el daño que causa como en el que recibe o evita. También puede generar ira usando habilidades específicas. La barra de ira sigue llenándose a medida que el guerrero combate. Una vez el guerrero tiene suficientes puntos de ira, puede usar diferentes habilidades que los gastan.

Actitudes

El guerrero tiene tres actitudes posibles que puede utilizar en combate en cualquier momento. Estas actitudes las va consiguiendo a medida que sube de nivel.

Actitud ofensiva

Sin duda la actitud más versátil. Esta será tu actitud por defecto. Atacas y defiendes a plena capacidad, sin recibir penalización o bonificaciones, y puedes usar la mayoría de tus habilidades especiales. Se usa principalmente cuando se juega en solitario. Empiezas el juego con esta actitud.

Actitud defensiva

Esta es la actitud preferida de los tanques, pues recibes un 10% de penalización al daño que causas, pero a

Atributos

Cada clase tiene 5 atributos que determinan su funcionamiento básico. Cada atributo ayuda a cada clase de una forma distinta. Veamos como cada una de estas características afecta a los guerreros:

Fortaleza

Aumenta tu poder de ataque, y por tanto tu DPS. Fortaleza no afecta en absoluto a las probabilidades de impacto crítico. Fortaleza no aumenta tus probabilidades

- La mayor cantidad de puntos de salud y armadura – por tanto puede aguantar la mayor cantidad de daño sin morir.
- Muchas opciones de equipo y diversidad.
- Grandes habilidades de cuerpo a cuerpo a corto alcance.
- Puede aprender armas de fuego y arcos, que pueden ayudar a pullear monstruos de un grupo.
- Se le acepta fácilmente en los grupos.

Puntos débiles

- No tiene forma de curarse, a parte de primeros auxilios.
- Depende de su equipo – para ser un buen guerrero tendrás que conseguir el mejor equipo posible.
- Es difícil hacerse notar como buen guerrero, mientras que en otras clases es más fácil distinguir a un buen jugador de uno malo.

Cuando no está en combate activo, la ira del guerrero va disminuyendo lentamente hasta llegar a cero. El guerrero también pierde toda la ira acumulada si cambia de actitud (a menos que invierta puntos en conseguir el talento de maestría táctica), así que debes planear con antelación y evitar cambiar de actitud a media lucha.

cambio recibes un 10% menos de daño de los impactos. Eres capaz de generar más amenaza en esta actitud, y tienes un abanico más amplio de maniobras defensivas, aunque pierdes algunas de las habilidades ofensivas.

Actitud rabiosa

Esta es la actitud del guerrero que causa daño, pues recibirás un 10% más de daño pero a cambio tu probabilidad de causar un impacto crítico aumenta en un 3%. Pierdes muchas habilidades defensivas, pero a cambio consigues algunas ofensivas que son realmente crueles.

de bloquear, pero si la cantidad de daño que bloqueas si tienes éxito. Esta cantidad viene determinada en parte por fortaleza, y en parte por tu escudo.

Este debería ser el segundo atributo en importancia tanto para el guerrero ofensivo como para el defensivo. Aunque incrementa menos el daño de lo que lo hace agilidad, ofrece un incremento suficientemente interesante. Fortaleza solo afecta realmente a plena potencia en un combate largo, de digamos más de un minuto como mínimo.

Aguante

Aumenta los puntos de salud.

Este es el atributo más importante para los que estén interesados en cubrir el papel de tanque que se suele requerir en los grupos para instancias. Cuanto más aguante tiene un guerrero, más tiempo sobrevivirá y más golpes podrá aguantar. Este es el atributo más importante para los guerreros defensivos, pero solo el tercero más importante para un guerrero ofensivo.

Intelecto

Aumenta los puntos de maná así como la probabilidad de causar un impacto crítico con conjuros. Intelecto también proporciona a los guerreros una probabilidad más alta de aumentar las habilidades de combate (aunque no afecta a las habilidades de profesiones).

Es el último atributo que debería aumentarse, pues no ofrece ningún beneficio a un guerrero. Es fácilmente el atributo más inútil para el guerrero, independientemente de cual sea su especialización.

Espíritu

Aumenta la regeneración de salud y maná. Espíritu afecta a la velocidad de regeneración de maná y salud de todos los personajes tanto dentro como fuera del combate. Espíritu también aumenta tus probabilidades de procear con armas.

Es el penúltimo atributo en importancia independientemente de la especialización. A medida que subas de nivel no serás capaz de recuperar salud suficiente con espíritu como para que valga la pena. Su otro único uso es ayudar los proceos de las armas, y se trata de una ayuda mínima.

Agilidad

Aumenta las probabilidades de causar un impacto crítico de todos los personajes. Agilidad afecta a la esquiva. Agilidad se suma directamente a la defensa.

Para el guerrero ofensivo este es el primer atributo en importancia. Sacar a relucir todo el poder ofensivo de un guerrero quiere decir depender de los impactos críticos, y la agilidad aumenta directamente la probabilidad de causarlos. Sin embargo si estás más interesado en tomar una actitud defensiva, para jugar en grupo por ejemplo, es el tercer atributo en importancia.

Habilidades

La clase del guerrero tiene tres árboles de talentos, igual que todas las demás clases – furia, protección y armas. Cada habilidad (habilidad de combate) está amparada en una de estas tres categorías. Ten en cuenta que la actitud ofensiva está asociada al árbol de armas, la actitud defensiva al de protección y la actitud rabiosa al de furia. De todas maneras las habilidades de cada árbol pueden ser usadas a veces por guerreros en otra actitud (por ejemplo, desgarrar del árbol de armas puede ser usado en actitud rabiosa).

Armas

Armas es el árbol de habilidades principal para el PvP. Funciona a base de enlentecer a los oponentes y de causarles daño en golpes muy dañinos pero lentos. Todo ello sin comprometer la integridad de tu defensa.

Golpe heroico

Golpe heroico es una habilidad poderosa que añade daño extra al que causarías normalmente en tu próximo impacto de cuerpo a cuerpo. En actitud ofensiva, golpe heroico es la forma más común de trocear a tu oponente.

Requiere cualquier actitud



Desgarrar

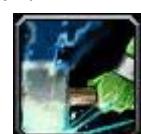
Desgarrar es una habilidad de DoT (daño sobre tiempo) que hiere a la víctima, haciendo que sangre y dañándole lentamente. Es una habilidad muy buena que usar contra mobs o jugadores que duran más de 5 segundos.



Requiere actitud ofensiva, actitud defensiva

Atronar

Atronar es un conjuro de AoE (área de efecto) que reduce la velocidad de ataque y movimiento de todos los mobs que tienes alrededor. Es útil cuando tienes varios mobs alrededor o cuando necesitas enlentecer a un mob. Es una forma fácil de ganar un poco de amenaza sobre todos los enemigos cercanos, aunque no lo puedes usar en actitud defensiva.



Requiere actitud ofensiva

Abrumar

Esta habilidad funciona cuando un oponente esquiva un ataque tuyo. Causa menos daño que el normal del arma, pero con el talento de *abrumar mejorado* puedes conseguir la misma probabilidad de impacto crítico. Al poder llegar a causar mucho daño, tener un cooldown reducido y siendo difícil de evitarse, es una habilidad muy buena contra los pícaros.



Requiere actitud ofensiva

Seccionar

Esta habilidad es una de las principales del guerrero. Seccionar reduce la velocidad de movimiento del objetivo en un 50%. Es útil en PvP, donde los jugadores siempre intentan huir si están perdiendo, o para enlentecer mobs. Con los talentos adecuados, esta habilidad puede tener una probabilidad de inmovilizar al contrario.



Requiere actitud ofensiva

Cargar

Cuando un guerrero está dentro de alcance puede cargar contra una unidad enemiga, aturdiéndoles durante 2 segundos y ganando un poco de ira. Es una habilidad muy buena que aturde al oponente y le da al guerrero ira con la que empezar la lucha. A diferencia de intercepción no puede ser usada si ya estás en combate.



Requiere actitud ofensiva

Mocking Blow

Esta habilidad es un ataque parecido a provocar, que obliga al objetivo a atacar al guerrero durante 6 segundos. Esta habilidad es útil cuando necesitas atraer a un mob para que deje en paz a otro jugador. Su temporizador es independiente del de provocar pero, a diferencia de provocar, generará odio igualmente aunque el mob ya estuviera atacándote a ti.



Requiere actitud ofensiva

Retaliation

Esta poderosa habilidad permite al guerrero contrarrestar cualquier impacto de cuerpo a cuerpo que reciba durante 15 segundos, excepto los que provengan de la espalda. Tiene un contador de espera muy largo, así que usala solo si necesitas acabar con un mob rápidamente, si vas a morir o si es un enemigo importante que necesitas matar lo antes posible. Sin embargo no te olvides de que el cooldown es de 30 minutos, y además lo comparte con muro de escudo.



Requiere actitud ofensiva

Protección

El árbol de protección ofrece un amplio abanico de habilidades útiles que tratan principalmente del uso de escudos y de la reducción de daño, haciendo a tus oponentes más débiles. Incluye la habilidad provocar, que es muy útil y se usa ampliamente en los grupos y bandas para instancias.

Provocar

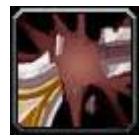
Esta famosa habilidad insulta a un mob, haciendo que te ataque inmediatamente y librando de él a cualquier otro jugador al que estuviera atacando. Provocar no cuesta ira, pero tiene un poco de cooldown. Provocar es usado principalmente cuando se tanquea en instancias. Recuerda que provocar no tiene ningún efecto si el mob ya te estaba atacando a ti, así que asegúrate de reservarlo para cuando necesites recuperar el agro para proteger a un miembro del grupo.



Requiere actitud defensiva

Hender armadura

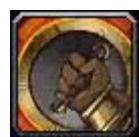
Esta habilidad reduce la armadura del objetivo enemigo cada vez que es utilizada. Hender armadura crea una gran cantidad de amenaza sobre el objetivo cuando se utiliza. Hay muchas habilidades como hender armadura que son más efectivas para atraer la atención de los mobs que el causarles daño. Cuando tanquees asegúrate de usar esta habilidad, independientemente de si el mob te está atacando o no. Hender armadura puede ser acumulado hasta cinco veces, pudiendo así crear un margen de tiempo durante el cual es menos probable que el mob ataque a nadie más. Es más efectivo que golpe heroico pues es instantáneo, y no depende de la velocidad de la arma.



Requiere cualquier actitud

Azote de escudo

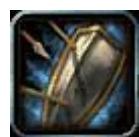
Esta interesante habilidad cancela el conjuro que se esté lanzando, causa 6 puntos de daño e impide que se lance ningún otro conjuro de esa escuela durante 6 segundos. Es útil cuando luches contra hechiceros. Además de ser genial para impedir conjuros, es también una forma barata de generar amenaza si estás haciendo de tanque.



Requiere cualquier actitud

Bloquear con escudo

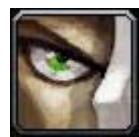
Bloquear con escudo aumenta las probabilidades de bloquear en un 75% durante 5 segundos, pero solo bloqueará un ataque. Si tienes un escudo es una buena habilidad que usar si esperas recibir un gran impacto, y si logras bloquearlo te da la oportunidad de usar revancha (ver más abajo).



Requiere actitud defensiva

Revancha

Parecido al abrumar de la actitud ofensiva, revancha contraataca inmediatamente a un enemigo, pero debe ir a continuación de un bloqueo, una esquiva o una parada. Usala en conjunción con bloquear con escudo para hacer un buen combo. Cuando hagas de tanque asegúrate de tener esta habilidad a



mano, pues el bajo coste en ira la convierte en un regalo maravilloso para generar amenaza fácilmente.

Requiere actitud defensiva

Muro de escudo

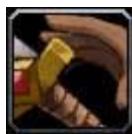
Esta maravillosa habilidad reduce el daño de cuerpo a cuerpo y de conjuros en un 75% durante 10 segundos. En lo más crudo de la batalla, luchando contra un boss grande, un 75% puede ser mucho, especialmente durante un período largo como son 10 segundos. El cooldown es de 30 minutos, sin embargo, y lo comparte con retaliation.



Requiere actitud defensiva

Desarmar

Elimina el arma del enemigo durante 10 segundos, dejándole con solo sus puños (o lo que sea que usara para coger las armas). Es muy útil contra enemigos con dos armas que causen mucho daño, o contra los que pegan fuerte. Alternativamente, por lo que respecta al PvP, volverá a cualquier clase de cuerpo a cuerpo básicamente inofensiva. Ten en cuenta que solo desarma el arma de la mano principal, así que si un jugador o monstruo tiene algo en la otra mano, aún causarán daño con eso.



Requiere actitud defensiva

Ira sangrienta

Ira sangrienta es una habilidad muy buena que produce 20 puntos de ira durante 10 segundos, pero reduce la salud. Consejo: antes de un combate usa ira sangrienta y cúrate con vendas para recuperar la salud que hayas perdido con la ira sangrienta. Ahora tienes ira extra con la que luchar sin perder salud por ello. Pero ten en cuenta que no puedes cargar mientras esté funcionando ira sangrienta (pues estás en combate) así que puede que pierdas algo de ira antes de que se te pase y puedas cargar.



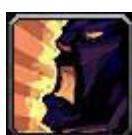
Requiere cualquier actitud

Furia

El árbol de furia tiene que ver con causar grandes cantidades de daño rápidamente, mejorando tus habilidades. También tiene varios gritos que el guerrero puede usar, que pueden resultar útiles cuando juegues con un grupo.

Battle Shout

Este útil grito aumenta el poder de ataque de todo el grupo, siendo por tanto bastante útil cuando jugas en un grupo o cuando quieras pegar un poco más fuerte. Aumenta el daño, pero solo dura 2 minutos.



Requiere cualquier actitud

Ira rabiosa

Cuando se activa, el guerrero se vuelve inmune a los efectos de miedo y aturdimiento durante 10 segundos, generando además ira extra. Es bastante útil contra hechiceros que usan miedo, y cuando realmente necesitas ganar un combate. El efecto permanece aunque abandones la berserker stance, y no te obliga a entrar en combate, así que puede ser bastante útil cuando intentas acumular ira.



Requiere actitud rabiosa

Torbellino

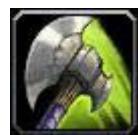
Una gran habilidad de AoE (área de afecto). El guerrero da vueltas en círculo, causando el daño del arma a hasta 4 enemigos que estén a un máximo de 8 yardas. Es muy bueno contra varios enemigos a la vez.



Requiere actitud rabiosa

Mella

Mella es una habilidad de AoE que causa daño a tu objetivo y a otro objetivo que haya detrás suyo en un solo golpe. Es muy útil cuando luchas contra dos o más mobs. Además, si lo combinas con el talento de armas *golpes de barrido*, te permite golpear a un número mucho mayor de enemigos, o en el caso de que solo tengas dos mobs, les golpeas a ambos dos veces.



Requiere cualquier actitud

Challenging Shout

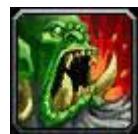
Es un grito insultante que hace que todos los enemigos cercanos te ataquen durante 6 segundos. El cooldown es de 10 minutos, así que lo puedes usar con frecuencia. Pero intenta guardarlo para luchas contra muchos mobs, más que para combates contra uno solo.



Requiere cualquier actitud

Grito desmoralizador

Este grito hace lo contrario del battle shout, pero a tus enemigos; reduce el poder de ataque de los enemigos cercanos. Es más barato en ira que el battle shout, y es bueno cuando te enfrentas a un grupo de enemigos más que a uno solo. Es un grito muy bueno para el guerrero que hace de tanque, ya que no solo proporciona una reducción barata del daño, si no que crea un poco de odio en todos los enemigos cercanos, permitiéndote atraerlos hacia ti primero o simplemente proporcionando amenaza adicional para mantener un grupo sobre ti.



Requiere cualquier actitud

Ejecutar

Solo está disponible contra mobs que tengan un 20% o menos de salud, e intenta acabar con un mob causando daño extra y convirtiendo puntos adicionales de ira para causar daño adicional. Es una buena habilidad que usar cuando estás acabando con un enemigo. Sin embargo debes tener en cuenta que usar ejecutar gasta inmediatamente toda la ira de tu barra.



Requiere actitud ofensiva, actitud rabiosa

Intercepción

Es una versión alterada de cargar. Esta habilidad tiene el mismo concepto, pero es usada en la actitud rabiosa, hace más daño, aturde más tiempo y, mucho más importante, puede ser usada cuando estás en combate. Sin embargo, en vez de causar ira la gasta.



Requiere actitud rabiosa

Intimidating Shout

Cuando usas este grito haces que el enemigo que tengas seleccionado se quede, mientras que todos los demás dentro del área de efecto huyen atemorizados. Úsalo con cuidado, pues los enemigos que huyen



Talentos

Los talentos son una parte esencial del desarrollo de tu guerrero. Como ya sabes, hay tres árboles de talentos: armas, protección y furia.

El árbol de armas es para el guerrero de PvP. Ayuda a aumentar la eficacia con varias armas, y desarrolla habilidades de armas como golpe heroico, desgarrar, cargar y muchas más.

El árbol de protección sirve principalmente para mejorar tu eficacia con un escudo, así como para mejorar habilidades relacionadas con los escudos y otras habilidades de protección. También te permite mejorar tus habilidades de insultar con el talento *provocar*. Verás que casi todos los guerreros especializados en protección llevan escudo.

El árbol de furia es todo daño, nada de defensa. Todo tiene que ver con gritos, habilidades para causar daño o impactos críticos. Si quieras causar dolor, aquí es donde debes invertir tus puntos. Muchos jugadores de PvP gastan aquí los puntos que les sobran para pegar un poco más fuerte.

Paquetes de talentos

Puedes construir tus talentos de muchas maneras diferentes. Aquí tienes algunos ejemplos de paquetes que otros ha usado con éxito.

pueden atraer otros enemigos y volver con el doble de mobs que los tenías originalmente encima.

Requiere cualquier actitud

Embate

Golpea al objetivo, causando el daño del arma mas daño extra. En principio tiene un tiempo de lanzamiento de 1.5 segundos, pero puede ser reducido con talentos de furia, y puede convertirse en una habilidad muy dañina ya que puedes usarla continuamente. A todos los efectos es la única habilidad que "convierte ira en daño" pero, debido a que se canaliza y puede ser interrumpida, es efectiva sobre todo cuando no estás haciendo de tanque.



Requiere cualquier actitud

Recklessness

Durante 15 segundos el guerrero causará un impacto crítico con cada golpe. Úsala cuando necesites matar rápidamente, pero recibirás más daño. Así que ten cuidado con su uso, o por lo menos asegúrate de tener un sacerdote que te escude y te cure.



Requiere actitud rabiosa

Paquete de PvP (armas) "El golpe mortal"

Este paquete se considera el estándard del guerrero en PvP, poniendo énfasis en los impactos críticos con armas a dos manos para causar la mayor cantidad de daño posible de golpe, y por tanto aumentando las posibilidades de destrozar a tu oponente.

Talentos de armas (26 puntos)

Desvío (rango 2)

Aumenta tu probabilidad de parar en un 1%. Puede ser mejorado hasta rango 5 con un aumento máximo de 5% a la probabilidad de parar.

Desgarrar mejorado (rango 3)

Aumenta el daño por sangrado de tu facultad de Desgarrar en un 25%. Puede ser mejorado hasta rango 3 con un aumento máximo de 75% al daño por sangrado.

Cargar mejorado (rango 2)

Aumenta la ira generada por tu facultad de Carga en 3. Puede ser mejorado hasta rango 2 con un aumento máximo de 6 puntos de ira adicionales.

Abrumar mejorado (rango 2)

Aumenta en un 25% la probabilidad de golpe crítico de tu facultad de Abrumar. Puede ser mejorado hasta rango 2 con un aumento máximo de 50% a la probabilidad de golpe crítico.

Heridas profundas (rango 3)

Tus golpes críticos hacen sangrar al enemigo y causan un 20% de tu daño medio de arma cuerpo a cuerpo durante 12 s. Puede ser mejorado hasta rango 3 con un efecto máximo de 60% de tu daño medio de arma cuerpo a cuerpo.

Especialización en armas de dos manos (rango 3)

Aumenta en un 1% el daño infligido con las armas cuerpo a cuerpo de dos manos. Puede ser mejorado hasta rango 5 con un aumento máximo de 5% del daño infligido.

Empalar (rango 2)

Aumenta en un 10% el daño extra de golpe crítico de tus facultades en actitud rabiosa, ofensiva o defensiva. Puede ser mejorado hasta rango 2 con un aumento máximo de 20% de daño extra de golpe crítico.

Especialización en hachas de asta (rango 5)

Aumenta la probabilidad de conseguir un golpe crítico con hachas y armas de asta en un 1%. Puede ser mejorado hasta rango 5 con un aumento máximo de 5% de la probabilidad de golpe crítico.

Golpes de barrido (rango 1)

30 de Ira, instantáneo, 30 segundos de regeneración. Requiere arma cuerpo a cuerpo y actitud ofensiva. Tus próximos 5 golpes con arma cuerpo a cuerpo golpearán a otro enemigo cercano.

Seccionar mejorado (rango 2)

Da a tu facultad de Seccionar un 5% de probabilidad de inmovilizar el objetivo durante 5 segundos. Puede ser mejorado hasta rango 3 con una probabilidad máxima de 15% de probabilidad de inmovilizar el objetivo.

Golpe mortal (rango 1)

30 de Ira, alcance 5 metros, instantáneo, regeneración 6 segundos. Requiere arma cuerpo a cuerpo. Un golpe sanguinario que causa daño de arma más 85 y hiere al objetivo, reduciendo la eficacia de cualquier sanación en un 50% durante 10 segundos.

Talentos de furia (16 puntos)

Crueldad (rango 5)

Aumenta la probabilidad de conseguir un golpe crítico con armas cuerpo a cuerpo en un 1%. Puede ser mejorado hasta rango 5 con un aumento máximo de 5% la probabilidad de conseguir un golpe crítico.

Grito desmoralizador mejorado (rango 5)

Aumenta la reducción de poder de ataque cuerpo a cuerpo de tu grito desmoralizador en un 8%. Puede ser mejorado hasta rango 5 con un aumento máximo de 40% de la reducción de poder de ataque cuerpo a cuerpo.

Aullido penetrante (rango 1)

10 de Ira, instantánea. Provoca que todos los enemigos situados cerca del guerrero queden atontados, reduciendo la velocidad de movimiento en un 50% durante 6 s.

Enfurecer (rango 5)

Te da un 5% de bonus en el daño cuerpo a cuerpo durante 12 segundos hasta un máximo de 12 después de ser víctima de un golpe crítico. Puede ser mejorado hasta rango 5 con un aumento máximo de 25% al daño cuerpo a cuerpo.

Talentos de protección (3 puntos)

Maestría táctica (rango 3)

Retienes hasta 5 puntos de ira extra cuando cambias de actitud. Puede ser mejorado hasta rango 3 con una retención máxima de 15 puntos de ira.

Paquete de furia / dos armas

“El berserker”

El popular paquete de furia, excelente para conseguir un alto DPS en PvE.

Talentos de armas (16 puntos)

Desvío (rango 2)

Aumenta tu probabilidad de parar en un 1%. Puede ser mejorado hasta rango 5 con un aumento máximo de 5% a la probabilidad de parar.

Desgarrar mejorado (rango 3)

Aumenta el daño por sangrado de tu facultad de Desgarrar en un 25%. Puede ser mejorado hasta rango 3 con un aumento máximo de 75% al daño por sangrado.

Cargar mejorado (rango 2)

Aumenta la ira generada por tu facultad de Carga en 3. Puede ser mejorado hasta rango 2 con un aumento máximo de 6 puntos de ira adicionales.

Abrumar mejorado (rango 2)

Aumenta en un 25% la probabilidad de golpe crítico de tu facultad de Abrumar. Puede ser mejorado hasta rango 2 con un aumento máximo de 50% a la probabilidad de golpe crítico.

Control de inquina (rango 1)

Genera 1 punto de ira cada 3 segundos.

Heridas profundas (rango 3)

Tus golpes críticos hacen sangrar al enemigo y causan un 20% de tu daño medio de arma cuerpo a cuerpo durante 12 s. Puede ser mejorado hasta rango 3 con un efecto máximo de 60% de tu daño medio de arma cuerpo a cuerpo.

Empalar (rango 2)

Aumenta en un 10% el daño extra de golpe crítico de tus facultades en actitud rabiosa, ofensiva o defensiva. Puede ser mejorado hasta rango 2 con un aumento máximo de 20% de daño extra de golpe crítico.

Golpes de barrido (rango 1)

30 de Ira, instantáneo, 30 segundos de regeneración. Requiere arma cuerpo a cuerpo y actitud ofensiva. Tus próximos 5 golpes con arma cuerpo a cuerpo golpearán a otro enemigo cercano.

Talentos de furia (29 puntos)

Crueldad (rango 5)

Aumenta la probabilidad de conseguir un golpe crítico con armas cuerpo a cuerpo en un 1%. Puede ser mejorado hasta rango 5 con un aumento máximo de 5% a la probabilidad de conseguir un golpe crítico.

Grito desmoralizador mejorado (rango 5)

Aumenta la reducción de poder de ataque cuerpo a cuerpo de tu Grito desmoralizador en un 8%. Puede ser mejorado hasta rango 5 con un aumento máximo de 40% de la reducción de poder de ataque cuerpo a cuerpo.

Cólera desbocada (rango 5)

Te da la posibilidad de generar un punto de ira extra cuando infinges daño cuerpo a cuerpo con un arma. Puede ser mejorado hasta rango 5 aumentando las posibilidades de generar un punto de ira extra.

Aullido penetrante (rango 1)

10 de Ira, Instantáneo. Provoca que todos los enemigos situados cerca del guerrero queden atontados, reduciendo la velocidad de movimiento en un 50% durante 6 s.

Ejecutar mejorado (rango 2)

Reduce el coste de ira de tu facultad Ejecutar en 2. Puede ser mejorado hasta rango 2 una reducción máxima de 5 puntos de ira.

Enfurecer (rango 5)

Te da un 5% de bonus en el daño cuerpo a cuerpo durante 12 segundos hasta un máximo de 12 después de ser víctima de un golpe crítico. Puede ser mejorado hasta rango 5 con un aumento máximo de 25% al daño cuerpo a cuerpo.

Deseo de la Muerte (rango 1)

10 de Ira, instantáneo, regeneración 3 minutos. Aumenta el daño físico que infinges en un 20% y te hace inmune a los efectos de Miedo, pero aumenta todo el daño que recibes en un 5%. Dura 30 segundos.

Aluvión (rango 5)

Aumenta tu velocidad de ataque en un 10% en tus 3 próximos golpes después de asestar un golpe crítico. Puede ser mejorado hasta rango 5 con un aumento máximo de 30% a la velocidad de ataque.

Talentos de protección (5 puntos)

Maestría táctica (rango 5)

Retienes hasta 5 puntos de ira extra cuando cambias de actitud. Puede ser mejorado hasta rango 3 con una retención máxima de 15 puntos de ira.

Paquete de protección "El muro de hierro"

El paquete estándar para el tanque más potente del juego, muy popular.

Talentos de armas (5 puntos)

Desvío (rango 5)

Aumenta tu probabilidad de parar en un 1%. Puede ser mejorado hasta rango 5 con un aumento máximo de 5% a la probabilidad de parar.

Talentos de furia (5 puntos)

Crueldad (rango 5)

Aumenta la probabilidad de conseguir un golpe crítico con armas cuerpo a cuerpo en un 1%. Puede ser mejorado hasta rango 5 con un aumento máximo de 5% la probabilidad de conseguir un golpe crítico.

Talentos de protección (39 puntos)

Maestría táctica (rango 5)

Retienes hasta 5 puntos de ira extra cuando cambias de actitud. Puede ser mejorado hasta rango 3 con una retención máxima de 15 puntos de ira.

Especialización en escudos (rango 5)

Aumenta la probabilidad de bloquear ataques con un escudo en un 1% y tiene una probabilidad del 20% de generar 1 punto de ira cuando se bloquea. Puede ser mejorado hasta rango 5 con un aumento máximo de 5% de la probabilidad de bloquear y de 100% de la probabilidad de generar 1 punto de ira cuando se bloquea.

Ira sangrienta mejorada (rango 2)

Aumenta la ira instantánea generada por tu Ira sangrienta en 3 puntos. Puede ser mejorado hasta rango 2 con un aumento máximo de 6 puntos.

Consistencia (rango 5)

Aumenta tu valor de objetos a armadura en un 2%. Puede ser mejorado hasta rango 5 con un aumento máximo de 10% al valor de armadura.

Última carga (rango 1)

Instantáneo, regeneración 8 min. Otorga temporalmente el 30% de tus puntos de salud máximos durante 20 segundos. Perderás los puntos cuando se disipe el efecto.

Bloquear con escudo mejorado (rango 1)

Permite a tu facultad Bloqueo con escudo bloquear un ataque extra y aumenta su duración en 1 segundo.

Revancha mejorada (rango 3)

Da a tu facultad de Revancha un 15% de probabilidad de aturdir el objetivo durante 3 segundos. Puede ser mejorado hasta rango 3 con un aumento máximo de 45% a la probabilidad de aturdir el objetivo.

Desafío (rango 3)

Aumenta la amenaza generada por tus ataques en un 5% mientras estás en actitud defensiva. Puede ser mejorado hasta rango 3 con un aumento máximo de 15% a la amenaza extra generada.

Hender armadura mejorado (rango 3)

Reduce el coste de tu facultad Hender armadura en 1 punto de ira. Puede ser mejorado hasta rango 3 con una reducción máxima del coste de 3 puntos de ira.

Provocar mejorado (rango 2)

Reduce el tiempo de reutilización de tu facultad Provocar en 1 segundo. Puede ser mejorado hasta rango 2 con una reducción máxima del tiempo de reutilización de 2 segundos.

Azote de escudo mejorado (rango 2)

Da a tu facultad de Azote de escudo un 50% de probabilidad de silenciar el objetivo durante 3 segundos. Puede ser mejorado hasta rango 2 con un aumento máximo de 100% de la probabilidad de silenciar el objetivo.

Arremetida de conmoción (rango 1)

15 de Ira, alcance 5 metros, instantáneo, regeneración 45 segundos. Requiere Arma cuerpo a cuerpo. Aturde al enemigo durante 5 s.

Especialización en armas de una mano (rango 5)

Aumenta el daño infligido con las armas cuerpo a cuerpo de una mano en un 2%. Puede ser mejorado hasta rango 5 con un aumento máximo de 10% al daño inflingido.

Embate con escudo (rango 1)

20 de Ira, alcance 5 metros, instantáneo, regeneración 6 segundos. Requiere escudo. Embate al enemigo con tu escudo causando de 225 a 235 de daño, modificado por el valor de bloqueo de tu escudo y tiene un 50% de posibilidades de disipar 1 de efecto mágico en el objetivo. Causa una gran cantidad de amenaza.

Consejos

Generar ira

Como guerrero, este es el pan nuestro de cada día – casi todo lo haces mediante el gasto de ira. Desde luego, puedes provocar o usar ataques normales, pero prácticamente todas las habilidades dignas de mención requieren ira. Un guerrero con la barra de ira llena es una bestia temible, mientras que uno sin ira no es una verdadera amenaza.

La ira se genera cuando atacas a tu enemigo, y cuanta obtengas por impacto depende de la cantidad de daño que causes, con un bono que se aplica en caso de impacto crítico. Las armas más lentas causan más daño, mientras que las más rápidas desgastan al enemigo con golpes más débiles, generando de promedio la misma cantidad de ira en ambos casos. Sin embargo, y debido a esto, los guerreros con dos armas (típicamente los de furia) tienen un potencial de generación de ira enorme.

En segundo lugar, la ira se genera cuando un oponente bloquea, esquiva o para cualquiera de tus ataques. También recibes una pequeña cantidad cuando te impactan a ti.

En lo que se refiere a fuentes de ira alternativas, ajenas al combate, los alquimistas pueden crear pociones de ira o de ira superior que dan un incremento instantáneo. Algunos objetos específicos de guerreros generan instantáneamente una cantidad fija (la armadura de guerrero de nivel 30, por ejemplo). Finalmente, los guerreros mismos tienen algunas habilidades inherentes que les permiten generar ira, como por ejemplo:

Cargar

Instantáneo

Alcance 10-25 metros

Regeneración 15 segundos

Requiere actitud ofensiva

Carga contra el enemigo y genera ira, aturdéndole durante 1 segundo. No puede ser usada en combate. La ira generada depende del rango de la facultad.

Nota: El valor de ira generado con cargar puede ser aumentado mediante talentos.

Ira sangrienta

Instantáneo

Regeneración 1 minuto

Otorga 10 puntos de ira a cambio de puntos de salud, y proporciona ira adicional durante 10 segundos. El personaje se considera en combate durante el tiempo que dure esta facultad.

Ten en cuenta que, no importa cual sea tu valor de ira, cuando no estés en combate esta irá reduciéndose lentamente hasta que la barra esté vacía. Así pues, ira sangrienta es muchas veces una habilidad genial para mantener esa ira extra.

Jugar en solitario

Esta parte varía según el paquete de talentos que poseas. Los guerreros de armas y furia destrozan a los mobs rápidamente mientras reciben una buena cantidad de daño, mientras que a los guerreros de protección les lleva mucho más tiempo pero reciben mucho menos daño en el proceso. En general se considera que los árboles de talentos de armas y furia son los mejores para jugar en solitario, mientras que el de protección es el mejor para jugar en grupo.

Mientras juegues en solitario lo más probable es que estés la mayor parte del tiempo en actitud ofensiva, que es la actitud más equilibrada entre ataque y defensa, permitiéndote causar daño a la vez que minimizas la cantidad que recibes. Sin embargo cambiar de actitud puede ser muchas veces un buen recurso. Desarmar, de la actitud defensiva, suele reducir espectacularmente la cantidad de daño recibido de un monstruo que lleve armas. Ira rabiosa y la multitud de facultades de esa actitud pueden fácilmente ser útiles en combate y darte esos puntos extra de ira que necesitas.

Suele ser importante tener comida y vendajes para recuperarse y conseguir curación extra, especialmente si eres un guerrero. Por tanto es una buena idea aprender cocina o pesca y primeros auxilios para mantener tus reservas.

Jugar en grupo

Debes ser consciente de que cuando juegues en grupo normalmente te tocará hacer de tanque, así que es buena idea llevar encima una "espada-y-plancha" (un arma de una mano y un escudo) para aguantar parte de ese daño extra que recibirás durante un encuentro difícil. En general esto implica que vas a pasar una buena parte del tiempo en actitud defensiva para conseguir esas cantidades extra de amenaza generada y daño mitigado.

Debido a que eres la persona responsable de mantener la atención de los oponentes, vas a tener uno de los papeles más complejos, si no el más complejo, de todo el grupo. Debes estar atento a la posición de todos los mobs, mobs cercanos (tienes que vigilar por si alguno intenta huir o si vienen patrullas que tendrás que estar preparado para afrontar), y contra quien se enfrenta todo el mundo. Quieres que los mobs estén encima tuyo, no encima de tus amigos blanditos. No dudes en usar las habilidades que generan aggro inmediatamente (cosas que fuerzan instantáneamente a un mob a pegarte, como provocar o mocking blow) y haz un uso generoso de debuffs como grito desmoralizador.

Mantener el aggro

La principal preocupación de cualquier guerrero en un grupo es conseguir la atención de los oponentes y mantenerla. Si tienes maestría táctica (una buena elección para cualquier guerrero), intenta empezar con una habilidad de la línea de la actitud ofensiva que genere ira, como por ejemplo cargar. Cambia entonces a actitud defensiva y lanza un grito desmoralizador para empezar el combate, seguido de una serie de hender armaduras. Es mejor cargar y soltarle un hender armadura (o tres) al mob contra el que os enfrentaréis primero, pasar a los objetivos secundarios por el orden en que los mataréis, y volver finalmente al objetivo principal, acumulando así aggro sobre todo el grupo. Esto quiere decir que, por una parte, cuando el sanador cumpla con su papel de mantenerte con vida no se le tirarán encima los mobs secundarios, y por otra parte que cuando tu grupo empiece a trabajar sobre los otros objetivos ya tendrás

una cierta cantidad de odio encima de ellos, ayudándote mucho a mantenerlos pegados a ti todo el rato.

No tengas reparos en usar habilidades que causan menos daño, como revancha, que genera una cantidad bastante decente de amenaza por un coste en ira muy reducido. El error más común que cometan muchos guerreros es limitarse a lanzar golpes heroicos a diestro y siniestro, pues aunque esta facultad ayuda está basada en la velocidad del arma, a diferencia de hender armadura que es instantánea.

Debes estar preparado a perder el aggro pues, no importa lo bueno que seas generando odio, hay muchas clases que tienen la capacidad de crear cantidades inmensas de amenaza rápidamente mediante enormes cantidades de daño o efectos especiales. Por tanto deberías mantener el dedo sobre el botón de provocar cuando veas que un mob se gira.

PvP (Player vs Player)

El PvP es en lo que los guerreros realmente se lucen, y mi aspecto favorito del juego.

Paquetes de talentos

Armas

Esta es la configuración estándar del guerrero para PvP, pues le permite una gran cantidad de daño de golpe para taladrar a los otros jugadores rápidamente. Además golpe mortal ayuda a acabar con los objetivos que se curan o que son curados por otros.

Furia

Es un paquete menos común para PvP, pero aún así popular pues te permite acabar rápidamente con tus oponentes mediante su alto valor de DPS.

Protección

Se trata de un paquete más para PvE que para PvP, pero aún así es viable a su manera. Normalmente estarás en un papel defensivo, defendiendo una zona de bandera en Arathi, llevando la bandera en la Garganta Grito de Guerra, y cosas similares.

Juego general

Recuerda, sin embargo, que en una battleground ganar implica más que simplemente matar al otro equipo, así que se te pedirá con frecuencia que controles a los oponentes con seccionar, piercing howl e intimidating shouts. Independientemente de cual sea tu paquete de talentos, es posible que se te pida que defiendas o lleves la bandera, ya que un personaje que lleve armadura de placas tendrá siempre más armadura que ningún otro.

En lo que respecta al combate en sí, asegúrate de mantenerte en movimiento en todo momento. Aunque moverte no afecta a tus probabilidades de esquivar ni nada por el estilo, putea al otro jugador. Los otros no pueden atacar a algo que está detrás suyo, así que enlentécelos y muévete hasta situarte tras de ellos, y da vueltas a su alrededor lo más posible, manteniéndote

dentro de alcance de cuerpo a cuerpo pero a distancia de sus ataques principales. Esto frecuentemente enlentecerá los ataques de los personajes de cuerpo a cuerpo y fastidiará los conjuros de los que hacen magia. En PvP, igual que en todos los demás casos, el talento de maestría táctica ayuda muchísimo ya que te encontrarás cambiando de actitud con frecuencia para adaptarte a la situación en que te encuentres. De todas formas no olvides que eres un guerrero y por tanto, aunque tienes la armadura y la salud más altas de todo el juego, el daño que causas no es tan alto como el de los pícaros o magos, así no es probable que la gente se centre en tí. Usa esto en tu provecho acabando con unos cuantos tipos que lleven armadura de tela o manteniendo ocupado a alguien que sea una amenaza importante para tu bando.

El guerrero contra...

Druidas

Una batalla contra un druida puede ser uno de los combates más entretenidos y molestos de todos. Mediante el uso de sus habilidades de cambio de forma pueden alterar constantemente la manera en que has de enfrentarte a ellos – puedes empezar enfrentando contra un casi-sacerdote que se convierte en un casi-guerrero que se convierte en un casi-pícaro. Y el ciclo empieza otra vez desde el principio. Ser el que inicia el combate siempre es una gran ventaja para un guerrero en prácticamente cualquier batalla gracias a la ira extra, pero es especialmente útil contra los druidas. Si tú atacas primero, hazle un seccionar para que vayan más lentos, pero ten presente que si cambian de forma se liberarán del efecto. Si él ataca primero lo más probable es que te inmovilice a distancia, donde no eres una amenaza. El abalorio de rango 2 de PvP de guerrero o una poción de acción libre de un alquimista van realmente bien en ese caso. O mejor aún, puedes usar ambas, la poción para hacerte inmune y el abalorio de PvP para eliminar las raíces que te inmovilizan.

Una vez estés a alcance de cuerpo a cuerpo con un druida, especialmente si estás bajo el efecto de una poción de acción libre, lo más probable es que entren en forma de oso y luchen cuerpo a cuerpo. Cuando los hayas dejado a media salud o así, la mayoría de jugadores cambiarán a su forma básica de druida (la de sanación). Está atento al momento en que empiecen a lanzar un

conjuro de sanación (sus manos brillarán en color verde), y entonces golpéales con un pummel o un azote de escudo para interrumpirles y silenciarles. Si tienes golpe mortal del árbol de talentos de armas, el daño gratis y el debuff de curación pueden ser especialmente útiles.

Cazadores

Como clase de cuerpo a cuerpo, no vas a tenerles ningún cariño a los cazadores, una clase que se especializa en mantener a su oponente a distancia donde sus poderosas habilidades de armas a distancia (y su mascota) pueden hacer rápidamente un agujero en su armadura. Hasta que consigas intercepción a nivel 30, lo más probable es que no tengas ninguna oportunidad contra los cazadores, pero una vez lo consigas asegúrate de acortar las distancias con intercepciones (es mejor hacerlo desde una diagonal, ya que la mayoría de cazadores ponen trampas). Tan pronto como te hayas acercado a ellos, haz un seccionar y un desgarrar y acércate tanto como puedas. Seccionar reducirá su movimiento, y la importancia de desgarrar reside no solo en su función como fuente secundaria menor de daño, si no en que les impide usar fingir muerte y aspecto del guepardo. Fingir muerte normalmente no funciona si tienen un DoT encima, y sufrirán un efecto de dazed si desgarrar se activa mientras tienen el aspecto del guepardo.

Si el cazador está especializado en dominio de las bestias, suele ser importante intentar hacerle un intimidating shout cuando te acercas, haciendo que la mascota (y por tanto una parte importante de su daño) huya. Independientemente de su especialización, es una táctica útil, pero debido al tiempo de regeneración que tiene suele ser mejor reservarla para los especialistas en dominio de las bestias. Si es posible, intenta acercarte siempre al cazador en diagonal, y si da la sensación de que están intentando atraerte a algún sitio, evítalo – una freezing trap puede arruinarte el día muy fácilmente.

Si eres un ingeniero, otra habilidad adicional para acortar distancias es el proyector redomático gnómico o el casco de cohete goblin. Una poción de acción libre de un alquimista puede ser muy útil contra un cazador, ya que en general elimina su habilidad de controlarte. Pero nunca olvides que las pociones de acción libre no detienen a las freezing traps o a los scattershots, ya que estos cuentan como efectos de confusión, no aturdimientos o enlentecimientos. Una nota adicional para los ingenieros: si quieras una risa fácil, hazle un control mental a un cazador con un gorro de control mental gnómico y oblígale a matar a su mascota por ti.

Magos

Para la mayoría de guerreros, este es normalmente uno de sus oponentes más duros. Se trata de una clase de ataque a distancia que puede escapar fácilmente de cualquier intento de enlentecerlos, pueden mantenerte inmovilizado o enlentecido y pueden causar una cantidad increíble de daño. En la mayoría de los casos, cuando cargues contra un mago te hará una nova de escarcha (inmovilizándote) y una traslación seguido de un polymorph, o simplemente hará una traslación y te lanzará un polymorph. Suele ser buena idea usar ira sangrienta tan pronto como cargues, o cuando te libres de ser una oveja, ya que incluso el pequeño DoT que te causa eliminará el polymorph rápidamente. Si hace una nueva traslación, date prisa en usar intercepción y pummel, y recuerda que cuando los magos están más imposibilitados de huir es justo después de una traslación. Un seccionar impedirá que huyan corriendo, y no podrán hacer otra traslación para librarse del seccionar hasta que

pasen otros 15 segundos. Si puedes mantenerte en alcance de cuerpo a cuerpo son un objetivo blando y aplastable, pero si se alejan de ti vas a ser tú el que caiga rápidamente.

Si eres un ingeniero, otras formas de acortar distancias son el proyector redomático gnómico y el casco de cohete goblin. Una poción de acción libre de alquimia eliminará los efectos de los magos de enlentecer o inmovilizar, pero no el polymorph.

Paladines

Esta es una de las clases más molestas contra las que combatir, independientemente de quien seas. Con armadura de placas, curaciones a sí mismos y varias habilidades para volverse invulnerables, son una peste. Es contra un paladín que descubrirás que es muy útil ser un guerrero de armas; el golpe mortal puede arruinarles el día reduciendo su potencial para curarse. Si un paladín se está curando en un escudo de invulnerabilidad, hazles un pummel o un azote de escudo. Mantén un desgarrar para conseguir un poco de daño extra, y no dudes en desarmarlos para reducir el daño que causan aún más de lo normal. Si el paladín pone un escudo mientras está luchando contigo, ten en cuenta que funciona en base a un contador de tiempo, y no de daño como el de los sacerdotes, así que para y védante. Y si puedes dejar de estar en combate para cargar de nuevo cuando se acabe el escudo, mucho mejor.

Sacerdotes

Los magos y los sacerdotes (los de las sombras, en particular) son habitualmente considerados las mejores clases de todas para el PvP. Excepto en el caso de los sacerdotes de las sombras, normalmente podrás acabar con ellos sin tener que preocuparte demasiado, simplemente tomándote tu tiempo. Nuevamente ser un guerrero de armas es útil (¿vas viendo porqué son el tipo de guerrero de PvP más habitual?) gracias a que golpe mortal reducirá drásticamente su potencial para curarse a sí mismos. Si ves que sus manos empiezan a brillar, hazles un pummel o un azote de escudo. En general, si alguien es un sacerdote de las sombras (la mejor manera de saberlo es fijándote en que hacen grandes cantidades de daño con sus conjuros de sombras, y en que estarán en su forma de las sombras, que hace que brillen de color púrpura), tu problema principal será cuando sus manos brillen de color púrpura, que quiere decir que van a lanzar un conjuro de las sombras y hacerte mucho daño. Si son un sacerdote sagrado, tu problema principal será cuando sus manos brillen de color amarillo, que quiere decir que van a lanzar un conjuro de curación y alargar la batalla. Esos son los mejores momentos para interrumpirles. Es mejor que te mantengas en forma rabiosa, y cuando te hagan un miedo usa la habilidad de ira rabiosa para cancelarlo.

Si eres herrero, el abalorio de inmunidad al miedo (de la orden de mitril) resultará increíblemente útil, igual que lo resultará ser un nomuerto y usar la voluntad de los renegados. El abalorio de PvP también te permitirá eliminar el miedo. Como siempre, el proyector redomático gnómico es útil para retener al sacerdote.

Pícaros

Si eres un guerrero de armas, esta clase es un chiste para tí. En cualquier otro caso, ten cuidado. Los guerreros de protección pueden aguantar bastante, pero normalmente carecen de la capacidad de daño necesaria para acabar

con un pícaro que se dedique a aturdirles, mientras que contra un pícaro de combate serán desarmados y si el guerrero carece de alguna habilidad para impedirlo (cadena de acero, guanteletes bastión, mandiletes de la muerte), se les acabó el hacer daño. La forma en que los guerreros de furia inflingen su DPS normalmente trabaja en su contra en este caso, ya que a pesar de la mayor armadura del guerrero los pícaros hacen daño mucho, muchísimo más rápido, especialmente si bloquean al guerrero aturdíendole y le desarman. Así pues, esta parte de la guía se centrará principalmente en los guerreros que no sean de armas.

Las pociónes de acción libre (aparecen con frecuencia, ¿verdad? la alquimia es una gran ayuda) eliminarán su potencial de bloquearte aturdíendote, al hacerte inmune, y desarmar eliminará una buena parte del daño que causa el pícaro, especialmente si es de asesinato. Ambas cosas combinadas harán que el daño de un pícaro de asesinato sea ridículo. La mejor manera de saber contra que tipo de pícaro te enfrentas es fijándote en sus armas: una daga en la mano principal quiere decir asesinato, una espada o una maza, combate. Mantén un desgarrar sobre el pícaro (bloquea su sigilo y su desarmar), y mantener un seccionar para controlar su movimiento también ayuda normalmente.

Si el pícaro desaparece, suelta un piercing howl o un grito desmoralizador, dependiendo de cual de esas habilidades tengas disponibles. Los efectos de área (independientemente de si causan daño o no) cancelarán el sigilo y te permitirán volver a ver al pícaro. Si estaba intentando huir, la ventaja del piercing howl es que reducirá su movimiento, pero incluso sin eso aún puedes hacerle un intercepción o perseguirlo hasta que no estés en combate y entonces cargar.

Si estás en una situación realmente desesperada, recuerda tu habilidad de retaliation (tiempo de regeneración de 30 minutos, compartido con muro de escudo, así que ten cuidado) - cada uno de los impactos rápidos que te cause el pícaro será devuelto en forma de duro golpe.

Como nota final a tener en cuenta para que los guerreros de armas no se queden fuera, el motivo por el que el combate es un chiste para ellos es abrumar mejorado. Recibes un bono de +50% a los impactos críticos cuando lo usas, y el guerrero medio de nivel 60 tiene una probabilidad de base de causar impacto crítico de digamos 25%, así que se queda con una probabilidad de 75% de causar crítico. Como persona que lleva un arma a dos manos, eso puede convertirse potencialmente en 1000+ puntos de daño. A los pícaros les gusta esquivar mucho (20% de probabilidad base aproximada para un pícaro de 60), y abrumar tiene un tiempo de regeneración bajo. Te vas a comer a los pícaros literalmente.

Si eres ingeniero, las roboalarmas gnómicas puede ayudar a detectar a los pícaros, los proyectores redomáticos gnómicos pueden impedirles huir y un alquimista siempre encontrará útiles sus pociónes de acción libre.

Chamanes

La navaja suiza del juego, y uno de los combates más molestos. Tienen malla y pueden usar un escudo, así que no son exáctamente blandos, y encima pueden curarse bastante eficientemente. Además con sus mejoras de armas y conjuros (principalmente instantáneos ya que probablemente estarán a alcance de cuerpo a cuerpo) pueden causar una cantidad bastante decente de daño. Si

un chamán pone un tótem, si tienes un arma de una mano o dos armas de una mano lo más probable es que quieras destruirlo, mientras que con un arma a dos manos en general atacas demasiado lentamente para que valga la pena. Sin embargo, si es un tótem nezo terrestre y no tienes una poción de acción libre, es una buena idea que lo destruyas igualmente, ya que te inmovilizaría. Sin embargo ten en cuenta que, si eres un guerrero de armas, los golpes de barrido se extienden también a los tótems y los destruirán.

Intenta mantener al chamán desarmado, ya que eliminará cualquier capacidad de cuerpo a cuerpo que tengan (no pueden llevar dos armas). Mantén también seccionar sobre él (para mantenerlos en alcance de cuerpo a cuerpo) y golpe mortal (para hacer que se curen más lentamente). Si sus manos brillan de color verde (quiere decir que se están curando), intenta hacerle un pummel o un azote de escudo para detener el efecto.

Si eres un ingeniero, un proyector redomático gnómico debería ayudar a mantenerlos en su sitio, y una poción de acción libre de alquimista impedirá que su tótem nezo terrestre funcione.

Brujos

Los combates contra brujos dependen completamente de su paquete de talentos, y pueden ser tanto fáciles como difíciles de matar. Cuando luches contra un brujo te encontrarás frecuentemente seducido por su súculo, y además intentará hacerte miedo mientras tu ira rabiosa esté en espera de regeneración. Aún así, intenta empezar el combate desde una distancia de cuerpo a cuerpo para reducir su efectividad: eso quiere decir que has de cargar y dejar caer un seccionar. Mantén la actitud rabiosa para el caso de que se cuelle un miedo, y si ves que sus manos empiezan a brillar de color púrpura, hazle pummel o azote de escudo para interrumpir el conjuro. Si aún así te hace un miedo, usa la ira rabiosa y vuelve a alcance de cuerpo a cuerpo tan rápido como puedas (usa intercepción o simplemente corre). Alegrate de que el contador de regeneración de su seducción y miedo van unidos, y de que son muy blanditos.

Como nota adicional, normalmente es importante hacerle un miedo a su mascota, especialmente si tiene la súculo. Haz un intimidating shout al brujo mientras tenga la súculo para hacer que huya y ataca mientras no pueda seducir.

Si eres un ingeniero, el proyector redomático gnómico le mantendrá inmóvil para ti. Si en cambio eres un herrero, el abalorio de inmunidad al miedo de la orden de mitril será increíblemente útil. Combina todo eso con la facultad racial de voluntad de los renegados del nomuerto y el abalorio de PvP y el brujo no debería ser un problema en absoluto. Una nota secundaria de interés: si eres ingeniero puedes usar el gorro de control mental gnómico con el brujo y obligarle a matar a su mascota por ti.

Otros guerreros

Luchar contra otro guerrero no es muy diferente a otras batallas. Manténlos seccionados y desarmados. La victoria será tuya si puedes negar su daño mientras rápidamente infliges más que él.

Si eres ingeniero, otro trasto útil es el proyector redomático gnómico. Simplemente inmovilízalos, alejate corriendo de ellos para no estar en combate, y carga.

Profesiones

Profesiones principales

La elección de profesiones depende enteramente de ti. En estos momentos los mejores objetos de final de juego tienden a ser los que saqueas de los mobs más que los que se fabrican, y con lo fácil que es conseguirlos la capacidad del servidor de crear estos objetos tiende a encargarse de cubrir tus necesidades.

Sin embargo no hay nada de malo en elegir una profesión, y con frecuencia puede representar una ventaja interesante, especialmente cuando te centras en las profesiones más orientadas a tí mismo (ingeniería) o a los consumibles (alquimia). Para un guerrero, sin embargo, las elecciones de profesión más comunes son:

Alquimia y herbalismo

El poder de esta combinación reside no tan solo en la gran cantidad de dinero que generarás en la mayoría de servidores, si no en tu habilidad para confeccionar algunas pociones realmente útiles de las que te podrás beneficiar. Desde cositas orientadas a los guerreros como las pociones de ira que te dan instantáneamente una cantidad fija de ira, hasta ventajas generales como las pociones de acción libre, que te hacen inmune a los efectos que impiden el movimiento, y los incrementos estándar de atributos y pociones de salud.

Ingeniería y minería

Desgraciadamente esta es una profesión más orientada a crear cosas que usar tú mismo, ya que no hay demasiadas cosas que un ingeniero pueda vender por dinero. Sin embargo es innegable que otorgan algunos bonus realmente útiles en combate (tanto PvE como PvP).

Se divide en dos ramas cuando alcanzas los niveles más altos. Por una parte están los ingenieros goblins, que son básicamente unos locos de las bombas que disfrutan con los explosivos. Por otra, los ingenieros gnomos, que son unos locos de los aparatos que crean una gran cantidad de mecanismos que funcionan... la mayor parte del tiempo.

Algunos ejemplos de objetos de ingeniería útiles son el casco de cohete goblin que tumba a un enemigo sacándolo del combate durante 30 segundos, el gorro de control mental gnómico que te permite controlar a otro jugador o mob, el proyector redomático gnómico que impide que los jugadores o mobs salgan corriendo, los pollos mecánicos, ovejas explosivas y roboalarmas gnómicas, y los pequeños pero dañinos dragonizos mecánicos. En conjunto, es una profesión muy útil, y frecuentemente muy entretenida.

Herrería y minería

Probablemente es la elección más común para los guerreros, ya que te permite crear armas y armaduras para ti mismo, así como bonificaciones temporales al daño como las piedras de afilar. Una de las profesiones de

producción más útiles, permite crear muchos objetos que seguirás usando en la parte final del juego, como las segadoras de arcanita, el equipo de torio encantado y muchos más. Hacia el final del juego se divide en varias vías, como forja de armaduras, hachas, espadas, mazas...

Profesiones secundarias

No tienes porque elegir una profesión secundaria, simplemente proporcionan pequeñas ayudas adicionales. Pero, a diferencia de las profesiones principales, no ocupan uno de tus dos opciones de profesión, pudiendo aprenderlas las tres.

Primeros auxilios

Es raro ver a un guerrero que no haya invertido al menos un poco en primeros auxilios. Es una profesión fácil de subir, exigiendo objetos que irás encontrando durante el transcurso del juego en vez de obligarte a desviarte de tu camino para recolectarlas. La ventaja de primeros auxilios es principalmente el reducir enormemente el tiempo de descanso, ya que los vendajes que permite crear te permiten recuperarte rápidamente de una batalla. Además, también permite crear varios anti-venenos que son útiles en varias situaciones diferentes.

Cocinar

Aunque no es tan fácil de subir como primeros auxilios, tampoco es malo tenerla. Cocinar requiere cosas que saqueas de las bestias con las que lucharás, pero para poder subirte la habilidad te encontrarás con frecuencia cazando cosas específicas o volviendo a algún sitio donde ya has estado para buscar algo. Por ahora esta profesión es mucho más fácil de subir si estás en el bando de la Alianza que si estás en el de la Horda.

La comida creada con cocinar reduce el tiempo de descanso, pero no tan rápido como las vendas. El mayor beneficio de cocinar reside en las bonificaciones colaterales, ya que la mayoría de la comida que hagas proporciona un aumento temporal de aguante (y por tanto salud) y espíritu. Además, las recetas menos comunes cumplen funciones específicas, como restaurar maná, proporcionar efectos regenerativos (salud y maná) o dar bonificaciones a la agilidad y al intelecto.

Pescar

Discutiblemente la profesión secundaria más difícil de subir, debido a la gran cantidad de tiempo que requiere. A diferencia de cocinar, puedes subir pesca en cualquier sitio, pero te llevará mucho más tiempo, y por tanto pasarás más rato haciendo una actividad repetitiva. La pesca, por si misma, confiere pocas bonificaciones, por lo que habitualmente se combina con cocina para preparar los platos más exóticos. Si puedes aguantar el proceso de subirla, pesca puede ayudarte a subir cocina más rápidamente ahorrándote capturar algunas de las cosas que necesitarías para cocinar.

Preguntas y respuestas

P: ¿Cuando recibimos las diferentes actitudes?

R: Empiezas con la actitud ofensiva, y recibes la actitud defensiva a nivel 10 y la actitud rabiosa a nivel 30. Debes completar una misión para conseguir cada una de ellas, pero todas ellas se pueden hacer en solitario.

P: ¿Cuando podemos llevar placas?

R: A nivel 40 puedes comprar la habilidad para llevar armaduras de placas a tu entrenador.

P: ¿Podemos ser un atacante a distancia?

R: No. Solo los cazadores y los magos son eficaces a distancia. Los arcos, armas de fuego y ballestas de los guerreros se usan para pullear.

P: ¿Cual es el mejor tipo de arma?

R: A pesar de que no existe realmente un tipo que sea mejor que otro, las hachas tienden a dominar el grupo de las armas a dos manos por su mayor alcance y la posibilidad de aumentar las probabilidad de impacto crítico mediante la especialización. Las espadas tienden a dominar el grupo de las armas a una mano, pero este es mucho más variado.

P: ¿Cual es el mejor paquete de talentos?

R: Esto es muy discutible, pero cada uno de ellos tiende a encajar en su propia categoría. Armas tiende a ser mejor en situaciones de PvP, furia tiende a ser mejor para causar daño en PvE y protección tiende a ser mejor para tanquear.

P: ¿Cual es la mejor raza para un guerrero?

R: Cada raza tiene sus ventajas, así que consulta la información a continuación.

Las mejores razas para el guerrero

Alianza

Elfo de la noche

Shadowmeld es una habilidad maravillosa que permite al jugador vendarse, comer y montar mientras está oculto a la vista. Y aún más importante, permite esconderse mientras un oponente despreocupado se acerca y se pone a alcance de cargar. Shadowmeld suele requerir un poco de ingenio, pero es una verdadera belleza si se usa correctamente. Solo sirve para PvP.

Humano

La ventaja principal de la raza humana es la habilidad de percepción. Esto permite al guerrero ver a objetivos en sigilo al doble de distancia, pero no aumenta las probabilidades de detectarlo en si mismas. Si el objetivo en sigilo está en tu cono frontal, el doblar la distancia aumenta también la distancia de detección automática, así que les podrás ver... Pero el uso más potente de percepción es cuando lo combinás con el detectar invisibilidad y el paranoíta del brujo, con el elixir de ojo de gato o con las ultragafas ojo de gato. También tienen una bonificación al uso de espadas y mazas, dándoles una probabilidad de impactar mayor de la normal. Ambas habilidades son útiles tanto en PvE como en PvP.

Gnomo

La raza menos útil en el bando de la Alianza, por lo que a mi respecta. Escape artist es una habilidad canalizada, así

que no funciona si te están pegando, pero va muy bien para escapar de las inmovilizaciones de los druidas, o como último recurso. Los bonos a ingeniería solo sirven de algo en los niveles más bajos, pues hacia el final del juego no marcan ninguna diferencia. Las habilidades raciales que tienen van mejor para PvP, diría yo.

Enano

Stoneform es más bien último recurso defensivo para cuando intentas mantener una zona o aguantando mucho daño. No es malo, pero no es una tremenda ayuda. Elimina los desangramientos y todo eso, pero no son tu preocupación principal como guerrero. Va mejor para PvE que para PvP, ya que los efectos que elimina son más dañinos en la parte final del juego.

Ranking general de razas de la Alianza para guerreros, en mi opinión: Elfo de la noche > Humano > Enano > Gnomo.

Horda

Orco

Su blood fury es una habilidad de último recurso, ya que ofrece una bonificación temporal y más bien pequeña al daño a largo plazo. No va mal si sabes que vas a morir pronto y quieres que los pocos golpes que te quedan marquen una diferencia, supongo. La habilidad extra en hachas ayuda a que impacten con más fiabilidad, pero la ventaja principal de los orcos es su habilidad de hardness, que aumenta la resistencia a los aturdimientos. Sus habilidades son más de PvP que de PvE.

Nota: Hay bastante confusión en lo que respecta a esta habilidad. La bonificación de 25% a la resistencia no consiste en sumarle 25% a la bonificación de base, si no en sumarle un 25% de la bonificación de base a la misma. Digamos que la bonificación de base sea, por ejemplo, de un 5%. Los orcos tendrían, en este caso, una resistencia al aturdimiento de un 6.25%.

Tauren

Warpstorm es la gran habilidad de los tauren, un aturdimiento de AoE. Puede resultar increíblemente valioso tanto en PvP como en PvE para controlar grupos, pero ten en cuenta que es canalizada, y que su efectividad disminuye con el tiempo. Aunque mucha gente coge un tauren por el 5% extra de salud, si lo miramos en perspectiva un guerrero medio de nivel 60 bien hecho tiene unos 5000 puntos de salud. Eso significa que, con la bonificación, tendrían un total de 5250 puntos de salud. Muchas clases pueden hacer ese daño en un solo golpe, y las clases que más daño hacen lo pueden infligir en un golpe rápido. Sin embargo, sus habilidades funcionan tanto en PvP como en PvE.

Nomuerto

La voluntad de los renegados es la habilidad espectacular de los nomuertos, y aunque fue muy reducida en un parche reciente, sigue siendo una gran habilidad para mantener el control, pues elimina algunos efectos negativos como el miedo. Va bien tanto en PvP como en PvE.

Trol

La peor raza para guerreros en el bando de la Horda pero, aún así, como guerrero probablemente seas la única clase que recibe algún tipo de ventaja por ser un trol. Cuando

estés en mal estado puedes acelerar tu velocidad de ataque, y eso quiere decir que los guerreros con armas a dos manos pueden hacer bastante daño, y que los que llevan dos armas son sencillamente bestiales.

Ranking general de razas de la Horda para guerreros, en mi opinión: Nomuerto > Orco > Tauren > Trol.

Conclusión

Máquinas de matar, tanques, locomotoras, los guerreros son muy dinámicos y aguantan bien en combate. Desde ser un tanque en instancias hasta un asesino rabioso en PvP, puedes darle a tu guerrero la forma que más te guste.

Si hay alguna cosa que querrías añadir a esta guía de estrategia, como por ejemplo un paquete de talentos, o si has encontrado algún error o quieres discutir algún punto, entra en el foro donde se posteó y no dudes en poner algún mensaje.

Glosario de términos

Aggro – Amenaza que se genera contra los mobs, al atacarlos o utilizar habilidades especiales. Los mobs siempre atacan al personaje con más aggro.

Amenaza – Sinónimo de aggro.

AoE – *Area of Effect* – Conjuros o efectos que causan daño a un área en lugar de un objetivo concreto.

Banda – Un conjunto de grupos que trabajan juntos como un solo mega grupo. Normalmente se usa en las instancias más duras del final del juego. En inglés, raid.

Battleground – Modalidad de juego en un entorno instanciado cerrado donde dos bandos de 15-20 jugadores se enfrentan en PvP.

Buff – Ventaja que permanece sobre un personaje o mob, por ejemplo un Power Word: Shield o un Sigilo.

Control de masas – Acciones que se emprenden para evitar que se acumulen demasiados mobs a la vez en un combate.

Cooldown – Tiempo que tarda un conjuro o habilidad en estar disponible de nuevo después de utilizarse.

Debuff – Desventaja que permanece sobre un personaje o mob, por ejemplo un DoT o un Aturdir.

DoT – *Damage over Time* – Conjuros o efectos que causan daño a lo largo de un período de tiempo.

DPS – *Daño por segundo* – Cantidad de daño que infinges de promedio cada segundo.

Mob – Mobile object. Cualquier monstruo controlado por el ordenador.

Odio – Sinónimo de aggro.

Patrulla – Grupo de mobs que se mueven sin parar siguiendo un camino preestablecido, que normalmente cubre un área bastante grande.

Proc – Abreviatura de "proceso", término que describe la capacidad de un objeto de causar un daño extra, basada en una probabilidad. Por ejemplo, una espada puede tener un proc que dice "Tiene la posibilidad de lanzar una descarga de fuego, causando 50-75 de daño". Esto se considera un proc. Proc también puede ser utilizado como verbo. Por ejemplo: mi arma procea prácticamente en todos los combates.

Pull – Acción de atraer uno o más mobs, para poderse enfrentar a ellos sin tener que combatir contra todos los mobs que hayan a su alrededor.

Pulleador – Personaje encargado de hacer los pulls.

PvE – Jugador contra el entorno, el modo de juego normal mientras se hacen misiones.

PvP – Jugador contra jugador.

Tanque – Personaje que mantiene a los mobs sobre sí generando aggro, para que el resto del grupo les ataque sin peligro.

Créditos

Investigado por Trippin.
Escrito por Mogrin & Trippin.
Traducido por Yirkash.