El Pícaro

Astuto, engañoso, secretista y mortal: el Pícaro. Un asesino cuyo propósito principal en combate es destruir a objetivos individuales en un corto espacio de tiempo. En esta guía, aprenderás los muchos aspectos de jugar con un pícaro, su árbol de talentos y su estilo de juego único.

Los pícaros son personajes que causan daño, y esa es su función en un grupo. En un grupo cumples la función exclusiva de destruir mobs individuales y proporcionar una limitada cantidad de control de masas (así como abrir cofres y cajas cerrados). Los pícaros tienen el ritmo de combate más rápido (y según algunos, también el más emocionante) que se puede encontrar en el juego. Los pícaros atacan más rápido porque luchan con dos armas, y siempre utilizan armas de ataque rápido (espadas de una mano, mazas y dagas). Los pícaros deben ser versátiles, pacientes y muy flexibles.

Información básica sobre los pícaros

Razas: Humanos, Enanos, Gnomos, Elfos de la Noche, Orcos, Trols, Nomuertos

Barras estándar: Salud / Energía

Equipo: Tela, Cuero

Armas: Dagas, Arrojadizas, Arcos, Ballestas, Armas de fuego, Espadas de una mano, Mazas de una mano, Desarmados

Puntos fuertes

- El sigilo permite a los pícaros moverse sin ser detectados
- Unas habilidades geniales de abrir cerraduras y envenenamiento (sin tener que usar profesiones)
- Un gran DPS (*Daño Por Segundo*) y capacidad de jugar en solitario

Puntos débiles

- Solo puede lleva Tela y Cuero
- Solo puede utilizar armas de una mano, dagas o ir desarmado
- Algunas habilidades requieren el uso de una daga en la mano principal, obligándote a veces a utilizar una daga en lugar de una espada (aunque es menos efectiva) para poder utilizar determinadas habilidades

Puntos de combo (CP)

Blizzard ha incorporado un sistema muy especial a su versión del pícaro. Combatir siendo un pícaro requiere que acumules puntos de combo sobre tu objetivo. Un objetivo puede tener hasta un máximo de cinco puntos de combo encima, y ninguno más. Los pícaros tienen una gran variedad de maniobras cuya efectividad varía dependiendo del número de puntos de combo que hayas acumulado sobre tu objetivo. Por ejemplo, la maniobra más común es "Eviscerar", un golpe letal que causa más daño con cada punto de combo. Utilizar Eviscerar si tan solo tienes 1 o 2 puntos de combo sobre tu objetivo puede ser una pérdida de tiempo, pero en cambio si tienes 4 o 5 puntos de combo sobre él puede dar resultados devastadores.

Existen muchas habilidades que acumulan puntos de combo sobre tu objetivo, así como ciertos talentos que pueden añadir puntos de combo adicionales a tus habilidades.

Energía

Los pícaros tienen una barra exclusiva que les proporciona el poder de utilizar sus habilidades, y que es llamada energía. Todos los pícaros tienen 100 puntos de energía, y este límite no cambia (a menos que compren un talento que incrementa su capacidad de energía en 10 puntos, pero es difícil de obtener), y todas las habilidades tienen el mismo coste en energía en todos sus rangos, a menos que lo reduzcas mediante talentos. Por defecto tu energía se mantiene al pleno (100) y se regenera tanto en combate como fuera de él. Los pícaros necesitan energía para utilizar sus habilidades de combate, igual que un mago necesita maná para lanzar poderosos hechizos. Los pícaros también utilizan "*Té de Cardo*", una bebida que les proporciona 100 puntos de energía instantáneamente. La receta para crear este té se consigue a través de una misión de pícaro de bajo nivel, y requiere *Cardoveloz* (una planta) y *Agua Fresca de Manantial* (dada por mobs o comprable) para ser hecho. Necesitarás herbalismo para recolectar el *cardoveloz* y cocina para hacer el *té de cardo*.

Sigilo

Otra habilidad única (copiada por la forma felina del druida, que es una representación de un pícaro) es sigilo. Sigilo es un modo especial en que puede ponerse el pícaro, que le permite moverse sin ser detectado. Muchas habilidades de pícaro requieren que estés en sigilo, y a veces detrás del objetivo. Cuando estás en sigilo, tu velocidad de movimiento se ve reducida (aunque puede volverse a aumentar un poco con talentos). Si tienes mucho más nivel que los enemigos que te rodean, estos tienen que estar muy cerca tuyo para detectarte, pero si los enemigos son de más nivel se vuelve más difícil moverse sigilosamente entre ellos, pues te detectarán más fácilmente.

Sigilo va muy bien para pasar junto a los mobs sin causar amenaza. Un pícaro puede acercarse con sigilo a dos monstruos, zapar a uno de ellos (zapar es una habilidad de control de masas que solo está disponible en sigilo) y combatir contra el otro. De esta manera, el pícaro se convierte en una clase que puede jugar en solitario contra mosntruos humanoides, y que puede manejar grupos de dos combatiendo con tan solo uno de ellos a la vez. Otra táctica común entre pícaros es pasar en sigilo entre los sicarios hasta llegar al gran jefe, sin tener que combatir constantemente por el camino. Desde luego, un buen pícaro robará los bolsillos de cualquier humanoide con el que se haya cruzado en el proceso.

Abrir cerraduras

Durante las pruebas en la fase Beta del juego, abrir cerraduras era una profesión que cualquiera podía aprender. Todo el sistema de profesiones fué rehecho, y esta habilidad se les dió exclusivamente a los pícaros como habilidad exclusiva de clase. En World of Warcraft existen muchas puertas, cofres y cajas cerradas (las cajas habitualmente tienen objetos de calidad verde dentro). Los herreros pueden crear llaves destruibles que abren las cerraduras, y los ingenieros pueden crear explosivos, pero los pícaros son la única clase que puede abrir tantas cerraduras como quiera sin coste.

Las cosas que están cerradas, como los cofres y las cajas con cerradura, tienen un nivel de habilidad asociado al hecho de abrirlas, igual que la minería tiene un nivel de habilidad asociado a cada tipo de mineral. Con las nuevas actualizaciones, Blizzard ha añadido una especie de "taquillas" en diversas partes del mundo que pueden ayudar a los pícaros a practicar su habilidad de abrir cerraduras. Además, algunas misiones de pícaro requieren que abras una cerradura o que aumentes tu habilidad de abrir cerraduras.

Muchos pícaros se vuelven vagos respecto a abrir cerraduras, y luego pagan el precio cuando reciben cajas con cerradura que no pueden abrir. Afortunadamente, siempre hay pícaros de alto nivel dispuestos a abrirlas gratuitamente.

Atributos

Cada clase tiene cinco atributos que determinan sus capacidades. Cada atributo ayuda a cada clase de forma distinta. Veamos como cada una de estas características afecta a los pícaros:

Fuerza: Aumenta tu poder de ataque y tu daño por segundo (DPS). La fuerza no afecta a las probabilidades de conseguir un impacto crítico ni aumenta tus posibilidades de parar un ataque, aunque sí afecta a la cantidad de daño detenido si tienes éxito. Esta cantidad se determina en parte según tu fuerza, y en parte según tu escudo.

La fuerza es considerada el atributo número tres en importancia para los pícaros. Aunque aumenta tu DPS, no aumenta la frecuencia de tus impactos críticos. Dado que los pícaros no pueden utilizar escudos, el bonus a parar sirve de bien poco.

Aguante: Aumenta los puntos de salud. Considerado el segundo atributo en importancia, el aguante es importante para los pícaros. Dado que los pícaros solo pueden llevar cuero o tela, su armadura es bastante débil y por tanto necesitan tener tantos puntos de vida como puedan. Un pícaro con muchos puntos de vida puede causar grandes cantidades de daño, mientras aguanta el que le causan a él.

Intelecto: Aumenta los puntos de mana y las probabilidades de causar un impacto crítico con conjuros mágicos. El intelecto también proporciona una mayor posibilidad de aumentar las habilidades de combate cuerpo a cuerpo (aunque no afecta a las profesiones).

El intelecto es el quinto atributo en importancia, y es prácticamente inútil para un pícaro. La única ventaja que ofrece realmente es un aumento más rápido de la habilidad con armas (queriendo decir que, si empiezas con un nuevo tipo de arma con la que tienes un nivel de habilidad muy bajo, un intelecto más alto ayudará a que la habilidad aumente más deprisa). Esta ventaja es casi inexistente, y por tanto el intelecto es algo que nunca debería interesar a un pícaro a la hora de elegir equipo o encantamientos.

Espíritu: Aumenta la regeneración de salud y de mana. El atributo de espíritu afecta al ritmo de regeneración de mana y de puntos de vida de todos los personajes, tanto en combate como fuera de él. Espíritu también aumenta tus posibilidades de "proc" con armas.

Espíritu es el atributo número cuatro en importancia. Es ligeramente más útil que intelecto, pero igualmente le sirve de poco a un pícaro. Aunque aumenta la regeneración de puntos de vida, esta regeneración tan solo funciona cuando no estás en combate, así que solo se nota el nivel de espíritu cuando estás herido pero no estás combatiendo. No prestes atención al equipo que da espíritu, pues la agilidad y el aguante son mucho más importantes para un pícaro.

Agilidad: Aumenta las probabilidades de hacer un impacto crítico de todos los personajes. La cantidad exacta de ayuda que proporciona cada punto de agilidad es mayor para los pícaros que para las otras clases. Además, la agilidad afecta a la esquiva. Los pícaros reciben más nivel de esquiva por cada punto de agilidad que las otras clases. Finalmente, la agilidad se suma directamente a defensa.

Este es el atributo más importante para los pícaros, y por tanto el que más deben intentar aumentar. Esto es así porque agilidad aumenta el porcentaje de crítico y la probabilidad de esquivar, así como la armadura, que es siempre baja en un pícaro. Siempre debes intentar tener la máxima agilidad posible, ya que es el pan que te dará de comer. A más alta tu agilidad, más impactos críticos causarás, y estos son los que te harán ganar las peleas, o al menos acabarlas antes.

Habilidades de pícaro

El pícaro tiene tres árboles de talentos, y estos representan, básicamente, sus tres grupos generales de habilidades. El primero es Asesinato, y tiene que ver con causar una gran cantidad de daño muy rápidamente. Asesinato se centra en aumentar tu porcentaje de impacto crítico, en darte más puntos de combo y en aumentar tu probabilidad de lograr usar habilidades letales o de aturdir. El segundo árbol de talentos es Combate. Combate se centra en mejorar tus habilidades de combate, las que son el núcleo central de tu personaje. El árbol de combate tiene todos los talentos relacionados con las armas, así como las mejoras de Sinister Strike, Gouge y Backstab (todas ellas habilidades utilizadas muy frecuentemente por los pícaros). El último árbol de talentos es Sutileza. Este árbol ofrece todos los talentos relacionados con el sigilo, como por ejemplo talentos para aumentar tu habilidad en sigilo y tu velocidad de movimiento cuando estés usándolo, así como mejorar las habilidades que requieren que estés en sigilo para poder ser utilizadas.

Habilidades de combate

Puñalada por la espalda (Backstab): Un ataque que causa al objetivo un 150% del daño del arma, más un daño adicional que aumenta según el rango. Combinada con *Incapacitación*, es una habilidad tremendamente útil en combate.

Evasion (Evasion): Aumenta tus posibilidades de esquivar en un 50% durante 15 segundos. *Evasión* tarda mucho en recuperarse, así que es útil sobre todo para los jefes, en un combate PvP o en ese duelo que necesitas ganar a toda costa. Funciona especialmente bien contra otros pícaros o contra enemigos que combaten principalmente cuerpo a cuerpo.

Finta (Feint): El pícaro ejecuta una "finta" que pone a otro al principio de toda de la lista de aggro del monstruo. Esta es una habilidad genial para utilizarla en instancias, en el caso de que un mob te esté machacando y necesites quitártelo de encima. Tiene un tiempo de recarga relativamente corto, pero aún así no puedes usarla a saco.

Incapacitación (Gouge): Se trata de una gran habilidad que permite aturdir al objetivo durante 4 segundos, y además causa un poco de daño. El efecto se rompe si el objetivo recibo daño, y requiere que estés frente al objetivo. Es especialmente útil en conjunción con *Puñalada por la espalda* (haz *Incapacitación*, y a continuación ves detrás del monstruo y apuñálale por la espalda).

Patada (Kick): *Patada* es la manera principal que tiene un pícaro de interrumpir un conjuro que se está lanzando. No solo interrumpe el conjuro que se está lanzando durante 5 segundos, sino que además impide que se lance ningún otro conjuro de esa escuela durante 5 segundos. Funciona de maravilla contra cualquier tipo de mob o clase que haga magia (i.e. Magos, Paladines).

Golpe siniestro (Sinister Strike): Es el pan nuestro de cada día del pícaro, siendo un ataque que añade un daño extra al daño normal de tu arma. Se utiliza frecuentemente para acumular puntos de combo rápidamente (tarda 1 segundo en poderse reutilizar) a la vez que haces un poco de daño extra.

Habilidades de asesinar

Emboscar (Ambush): Es un ataque devastador que inflige un 250% del daño de tu arma. *Emboscar* requiere que estés en sigilo, y detrás de tu objetivo. *Emboscar* es una manera de empezar un combate que va especialmente bien contra clases que llevan armadura de tela o mobs con pocos puntos de vida.

Eviscerar (Eviscerate): Es la habilidad de remate más utilizada de los pícaros. *Eviscerar* es puro daño, causando más daño por cada punto de combo que tengas acumulado. *Eviscerar* es utilizado ampliamente, y es útil en casi cualquier situación.

Exponer armadura (Expose Armor): Se trata de otra habilidad de remate, cuya efectividad varía dependiendo del número de puntos de combo que tengas sobre tu objetivo cuando la activas. *Exponer armadura* reduce la armadura de un objetivo, y es especialmente útil contra un boss o contra mobs con muchos puntos de vida.

Garrote: *Garrote* es un ataque de inicio de combate útil que inflige una gran cantidad de daño sobre tiempo. *Garrote* es una gran habilidad con la que iniciar un combate si lo que necesitas es simplemente causar una gran cantidad de daño a un objetivo que llevará mucho tiempo matar (bosses, personajes de alto nivel, mobs que tanquean, etc). Debes estar en sigilo y detrás del objetivo.

Golpe bajo (Cheap Shot): Discutiblemente la habilidad de inicio de combate más útil del pícaro. Se puede utilizar con cualquier arma y desde cualquier dirección, pero requiere que estés en sigilo. *Golpe bajo* aturde a tu objetivo y acumula 2 puntos de combo. Mucha gente piensa que los dos puntos de combo y el aturdir son mucho más útiles que *Garrote* o incluso *Emboscar*. Va muy bien para iniciar un combate y entonces utilizar *Puñalada por la espalda* mientras el mob está aturdido.

Golpe en los riñones (Kidney Shot): Se trata de una habilidad de final que aturde al objetivo. Cuantos más puntos de combo, más dura el aturdir. Este aturdir no se interrumpe por el daño, así que puedes atacar a tu oponente. *Golpe en los riñones* va genial cuando necesitas tener a tu oponente controlado o bloqueturdido.

Hacer picadillo (Slice and Dice): Es una habilidad de final que te da un incremento del 20% a la velocidad de ataque durante X segundos (la duración aumenta con la cantidad de puntos de combo). Esta habilidad va genial cuando estás luchando contra mobs que están muy juntos.

Destruir (Rupture): *Destruir* es una habilidad de final que causa una gran cantidad de daño sobre tiempo. A veces *Eviscerar* puede causar la misma cantidad de daño o un poco menos instantáneamente, pero la mayor parte del tiempo *Destruir* funciona muy bien contra oponentes con mucha armadura o puntos de vida, o contra mobs que son bosses.

Habilidades de sutileza

Cegar (Blind): Es una habilidad que desorienta al objetivo, haciendo que vague durante hasta 10 segundos a un 40% de su velocidad normal de movimiento. *Cegar* requiere que utilices *Partículas cegadoras*, que se crean a partir de una hierba llamada *Pálida*.

Detectar trampas (Detect Traps): Esta habilidad te permite ver todas las trampas invisibles durante 3 minutos. Va muy bien cuando te enfrentas a cazadores, o en según que misiones de pícaro.

Desaparecer (Vanish): Desaparecer permite a un pícaro entrar inmediatamente en sigilo, pero requiere un reagente que se puede comprar en las tiendas. *Desaparecer* fallará si algún conjuro de Área de Efecto (AoE) te impacta, o si un conjuro de Daño sobre Tiempo (DoT) te causa daño.

Desarmar trampas (Disarm Traps): Desarma una trampa que hayas detectado y tengas seleccionada.

Golpe fantasmal (Ghostly Strike): (*TALENTO*) Es un golpe que causa un 125% del daño normal del arma e incrementa tu esquiva en un 15% durante 7 segundos. Además da un punto de combo. No es una buena habilidad que utilizar contra guerreros, pues cuanto más esquives a un guerrero más fácil será que te *Abrume*, y si encima tiene *Abrumar mejorado*, entonces te causará un impacto crítico cada vez que le esquives. Va muy bien contra mobs o jugadores que impacten lentamente, pero no contra guerreros.

Hemorragia (Hemorrhage): (*TALENTO*) Hemorragia te otorgará un punto de combo y aumentará el daño físico que se le inflija al objetivo. Es un buen talento que comprar, pues aplicándolo a un objetivo durante el combate te dará un buen incremento en tu DPS.

Robar bolsillos (Pickpocket): Roba los bolsillos de un humanoide (no funciona en personajes de jugadores), haciéndote con dinero y objetos. *Robar bolsillos* es una buena manera de encontrar cajas que puedes abrir para subir tu habilidad de *Abrir cerraduras*. También genera un poco de plata extra si le robas los bolsillos a un mob antes de matarlo. Algunos mobs también llevan comida, así que te

podrás ahorrar comprar comida o pedirle a un mago que la invoque para ti. No reduce el tesoro que dejan los mobs cuando los matas.

Premeditación (Premeditation): (*TALENTO*) Añade dos puntos de combo instantáneamente a un objetivo. Debes estar en sigilo, y el objetivo no puede estar en combate. Después de utilizar este talento, en monstruo debe entrar en combate en 5 segundos, o los puntos de combo se pierden.

Preparación (Preparation): (*TALENTO*) Este talento elimina la espera para reutilización de todas las demás habilidades, cuando lo utilizas.

Caída segura (Safe Fall): Es una habilidad pasiva que reduce el daño que recibe el pícaro cuando se cae. Va muy bien cuando tienes que hacer un gran salto. Es especialmente útil para todos esos pícaros a los que les gusta saltar de los zepelines, o que les gusta saltar al Cráter Un'Goro desde Tanaris.

Zapar (Sap): Es la forma principal que tiene el pícaro de controlar multitudes. *Zapar* es un aturdir que solo puede utilizarse sobre humanoides (incluidos los jugadores), y que requiere que estés en sigilo y detrás del objetivo.

Sigilo (Stealth): Sigilo es la habilidad que define a la clase pícaro. *Sigilo* es un estado en el que el pícaro está escondido o camuflado. Los jugadores de alto nivel pueden detectar a los pícaros de bajo nivel muy fácilmente. Sin embargo, a nivel 60 es muy difícil detectar a un pícaro. Especialmente si tiene un talento del árbol de *Sutileza*. Sin embargo, un pícaro no puede entrar en sigilo si tiene un DoT encima, o una habilidad como *Fuego faérico*. No puedes entrar en sigilo cuando estás en combate.

Venenos

A nivel 20 puedes empezar una misión que te dará, cuando la completes con éxito, la habilidad de crear y utilizar venenos. Los venenos son añadidos que creas mediante materiales que compras en las tiendas, y que puedes aplicar a tus armas. Los venenos no son demasiado caros, pero se van sumando y acaban costando lo suyo. Los venenos son de varios tipos, incluyendo los de daño instantáneo, los de daño sobre tiempo (DoT), los que impiden lanzar conjuros y muchos más. Aquí están los venenos disponibles para los pícaros:

Veneno incapacitante
(Crippling Poison)

Este es un veneno muy efectivo y útil que tiene una probabilidad de un 30% de enlentecer a tu enemigo a un 30% de su velocidad normal de movimiento. Yo lo encuentro útil cuando estoy soleando o cuando estoy en una instancia, porque ayuda a enlentecer a los perseguidores.

Veneno instantáneo
(Instant Poison)

El *veneno instantáneo* es un gran veneno que tiene una posibilidad de causar un daño instantáneo a un objetivo. El veneno instantáneo va genial en cualquier situación, y especialmente en PvP, donde cualquier cantidad de daño extra puede ser la diferencia entre la vida y la muerte.

Veneno atontante
(Mind-Numbing Poison)

Cada golpe te da una probabilidad de un 20% de incrementar el tiempo de lanzamiento de conjuros del enemigo en un 50% durante 12 segundos.. Es un buen veneno que utilizar contra objetivos que lanzan conjuros, pero a veces puede parecer inútil debido a la gran cantidad de tipos de aturdir que un pícaro puede utilizar para interrumpir un conjuro (*Patada*, *Incapacitación*, *Golpe en los riñones*, *Golpe bajo*).

Veneno mortal
(Deadly Poison)

Veneno mortal es un veneno de DoT (daño sobre tiempo) que tiene una cierta probabilidad de infectar al objetivo con daño de veneno que daña durante un período de tiempo dado. Esto puede resultar útil en luchas largas o para evitar el uso de vendas o de sigilo.

Veneno hiriente
(Wound Poison)

Este veneno reduce los efectos curativos sobre un objetivo si procea. Resulta útil contra mobs que pueden curarse a sí mismos, curarse unos a otros o que tienen alguna forma de curación que es difícil o imposible de detener. Funciona muy bien contra paladines y sacerdotes.

Empezar una lucha y combate

Como pícaro tienes muchas opciones para empezar una pelea. En todos los casos, siempre querrás empezar en sigilo.

Apertura número uno

Ponte en sigilo y acércate a tu objetivo. Sitúate detrás de él y utiliza *Golpe Bajo*. Mientras esté aturdido, utiliza *Puñalada por la espalda*. Después usa ataques normales hasta que tengas 70-80 de energía. En ese momento, utiliza *Incapacitación*, ponte detrás de tu objetivo y usa *Puñalada por la espalda* de nuevo. Ahora tienes 5 puntos de combo, y puedes bloqueturdir a tu oponente (utilizando *Golpe en los riñones*), intentar matarlo (*Eviscerar*) o ir a hacerle DoTs (*Destruir*).

Apertura número dos

Ponte en sigilo y acércate a tu objetivo. Utiliza *Emboscada* sobre él y luego *Incapacitación*. Ponte tras él y usa *Puñalada por la espalda*, y luego *Golpe siniestro*. Utiliza *Incapacitación* siempre que puedas, o *Puñalada por la espalda* y *Eviscerar* para conseguir una muerte rápida.

Apertura número tres

Hazle *Garrote* a tu enemigo estando en sigilo, y a continuación *Golpe siniestro*. Después puedes elegir entre *Golpe en los riñones* o *Eviscerar*. Esta apertura funciona bien contra mobs que tienen muchos puntos de vida, pues el DoT del *Garrote* los irá reduciendo lentamente.

Combate de bloqueturdir definitivo

Da un *Golpe bajo* a tu enemigo desde detrás, y utiliza *Puñalada por la espalda*. A continuación usa la combinación de *Incapacitación* y *Puñalada por la espalda* de nuevo. Teniendo 5 puntos de combo, usa *Golpe en los riñones* (un *té de cardo* ayudará en cualquier momento en que veas que se te acaba la energía). Ahora puedes hacer una *Puñalada por la espalda*, un *Golpe siniestro* y tal vez otra *Incapacitación* y *Eviscerar* para acabar de matar a tu oponente.

Paquetes de talentos

Puedes construir tus talentos de muchas maneras. Aquí hay algunos ejemplos de paquetes de talentos que otra gente ha utilizado con éxito.

Paquete de asesinato

Talentos de asesinato
(33 puntos)

Eviscerar mejorado - 3/3 puntos
Aumenta en un 15% el daño causado con tu facultad Eviscerar.

Maldad - 5/5 puntos
Aumenta la probabilidad de conseguir un golpe crítico en un 5%.

Asesinar - 2/2 puntos
Aumenta todos los daños infligidos a humanoides, gigantes, bestias y dragonantes en un 2%

Letalidad - 5/5 puntos
Aumenta el bonus de daño por golpe crítico de tus facultades Golpe siniestro, Incapacitación, Puñalada, Golpe fantasmal, Mutilar, Puyazo y Hemorragia en un 30%.

Crueldad - 3/3 puntos
Da a tus golpes de remate un 60% de probabilidad de añadir 1 punto de combo a tu objetivo.

Golpes despiadados - 1/1 puntos
Tus golpes de remate tienen un 20% de probabilidad por punto de combo de restaurar 25 p. de energía.

Venenos inmundos - 5/5 puntos
Aumenta el daño causado con tus venenos y tu facultad Emponzoñar en un 20% y proporciona a tus venenos un 40% extra de probabilidad de resistir a los efectos disipadores.

Sangre fría - 1/1 puntos
Aumenta la probabilidad de golpe crítico de tu siguiente facultad ofensiva en un 100%.

Venenos mejorados - 5/5 puntos
Aumenta en un 10% la probabilidad de aplicar venenos al objetivo.

Venenos instantáneos mejorados - 3/5 puntos
Ya no existe.

Talentos de combate
(5 puntos)

Incapacitación mejorada - 3/3 puntos
Aumenta en 1,5 segundos la duración de tu facultad de Incapacitación.

Golpe siniestro mejorado - 2/2 puntos
Reduce el coste de energía de tu facultad Golpe siniestro en 5 p.

Talentos de sutileza
(13 puntos)

Maestro del engaño - 5/5 puntos
Reduce la probabilidad que tienen los enemigos de detectarte cuando estás en modo sigilo. Es más efectivo que Maestro del engaño (Rango 4).

Oportunidad - 5/5 puntos
Aumenta el daño infligido al golpear por la espalda con tus facultades Puñalada, Garrote, Mutilar y Emboscada en un 20%.

Emboscada mejorada - 3/3 puntos
Aumenta en un 45% la probabilidad de golpe crítico de tu facultad de Emboscada.

Paquete de sigilo/sutileza

Talentos de asesinato
(27 puntos)

Eviscerar mejorado - 3/3 puntos
Aumenta en un 15% el daño causado con tu facultad Eviscerar.

Ataques sin remordimientos - 2/2 puntos
Tras haber matado a un oponente que aporte experiencia u honor, proporciona un 40% más de probabilidad de obtener un golpe crítico en tu siguiente Golpe siniestro, Puñalada, Hemorragia, Emboscada o Golpe fantasmal. Dura 20 s.

Maldad - 5/5 puntos
Aumenta la probabilidad de conseguir un golpe crítico en un 5%.

Crueldad - 3/3 puntos
Da a tus golpes de remate un 60% de probabilidad de añadir 1 punto de combo a tu objetivo.

Golpes despiadados - 1/1 puntos
Tus golpes de remate tienen un 20% de probabilidad por punto de combo de restaurar 25 p. de energía.

Asesinar - 2/2 puntos
Aumenta todos los daños infligidos a humanoides, gigantes, bestias y dragonantes en un 2%

Letalidad - 5/5 puntos
Aumenta el bonus de daño por golpe crítico de tus facultades Golpe siniestro, Incapacitación, Puñalada, Golpe fantasmal, Mutilar, Puyazo y Hemorragia en un 30%.

Sangre fría - 1/1 puntos
Aumenta la probabilidad de golpe crítico de tu siguiente facultad ofensiva en un 100%.

Sellar destino - 5/5 puntos
Tus golpes críticos de facultades que añaden puntos de combo tienen un 100% de probabilidad de añadir un punto de combo extra.

Talents de combate
(8 puntos)

Golpe siniestro mejorado - 2/2 puntos
Reduce el coste de energía de tu facultad Golpe siniestro en 5 p.

Incapacitación mejorada - 3/3 puntos
Aumenta en 1,5 segundos la duración de tu facultad de Incapacitación.

Puñalada mejorada - 3/3 puntos
Aumenta en un 30% la probabilidad de golpe crítico de tu facultad de Puñalada.

Talentos de sutileza
(13 puntos)

Maestro del engaño - 5/5 puntos
Reduce la probabilidad que tienen los enemigos de detectarte cuando estás en modo sigilo. Es más efectivo que Maestro del engaño (Rango 4).

Oportunidad - 5/5 puntos
Aumenta el daño infligido al golpear por la espalda con tus facultades Puñalada, Garrote, Mutilar y Emboscada en un 20%.

Emboscada mejorada - 3/3 puntos
Aumenta en un 45% la probabilidad de golpe crítico de tu facultad de Emboscada.

Paquete de asesinato y combate

Talentos de asesinato (20 puntos)

Eviscerar mejorado - 3/3 puntos
Aumenta en un 15% el daño causado con tu facultad Eviscerar.

Maldad - 5/5 puntos
Aumenta la probabilidad de conseguir un golpe crítico en un 5%.

Crueldad - 3/3 puntos
Da a tus golpes de remate un 60% de probabilidad de añadir 1 punto de combo a tu objetivo.

Golpes despiadados - 1/1 puntos
Tus golpes de remate tienen un 20% de probabilidad por punto de combo de restaurar 25 p. de energía.

Letalidad - 5/5 puntos
Aumenta el bonus de daño por golpe crítico de tus facultades Golpe siniestro, Incapacitación, Puñalada, Golpe fantasmal, Mutilar, Puyazo y Hemorragia en un 30%.

Hacer picadillo mejorado - 3/3 puntos
Aumenta en un 45% la duración de tu facultad de Hacer picadillo.

Talents de combate (30 puntos)

Golpe siniestro mejorado - 2/2 puntos
Reduce el coste de energía de tu facultad Golpe siniestro en 5 p.

Incapacitación mejorada - 3/3 puntos
Aumenta en 1,5 segundos la duración de tu facultad de Incapacitación.

Desvío - 5/5 puntos
Aumenta tu probabilidad de parar en un 5%.

Contestación - 1/1 puntos
Un golpe que se activa tras haber parado el ataque de un oponente. Este ataque causa un 150% de daño de arma y desarma al objetivo durante 6 s.

Precisión - 5/5 puntos
Aumenta tu probabilidad de golpear con armas cuerpo a cuerpo en un 5%.

Especialización en doble empuñadura - 5/5 puntos
Aumenta en un 50% el daño causado con tu arma secundaria.

Aluvión de acero - 1/1 puntos
Aumenta tu velocidad de ataque en un 20%. Además, los ataques alcanzan a un enemigo cercano extra. Dura 15 s.

Correr mejorado - 2/2 puntos
Da 100% de probabilidad de eliminar todos los efectos de reducción de movimiento cuando activas tu facultad Correr.

Robustez - 2/2 puntos
Reduce el tiempo de reutilización de tus facultades Correr y Evasión en 1,5 min.

Agresión - 3/3 puntos
Aumenta en un 6% el daño causado con tu facultad de Eviscerar y la de Golpe siniestro.

Subidón de adrenalina - 1/1 puntos
Aumenta tu velocidad de regeneración de energía en un 100% durante 15 s.

Glosario de términos

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

Bloqueturdir (*Stunlock*) — Una combinación de habilidades de pícaro que mantiene al objetivo constantemente aturdido, bloqueado en ese estado.

CP — *Combo Puntos* — Puntos de Combo.

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 infliges de promedio cada segundo.

Evis — Eviscerar.

.

GS — Golpe Siniestro.

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 practicamente en todos los combates.

Solear — Se refiere al hecho de completar misiones, matar monstruos y en general jugar, en solitario, sin ayuda. Un "Solo" es alguien que normalmente hace misiones por si mismo, y va aumentando de nivel sin la ayuda de grupos.