



# GUÍA DE TK

GUILD ENIGMA BY GALDOR



v 1.0

Fuentes:

<https://www.youtube.com/watch?v=f7EAgpdTEzM>

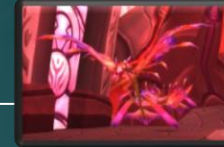
<https://altertime.es/article/guia-de-banda-castillo-de-la-tempestad-tbc-tk-burning-crusade-classic>

# TRASH (hasta A'lar)

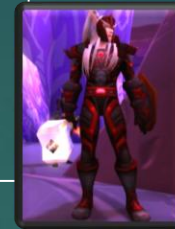
**Prole de fénix-halcón**, estos adds lanzan inmolador y pegan bastante fuerte, lanzan sacudida de alas que lanzará volando a todos los jugadores cercanos. También tendrá una habilidad de silencio en área que podrá ser disipada.



**Fénix-halcón**, estos adds son muy peligrosos ya que cada 10 segundos harán quemadura de maná en área de daño de sombras que puede ser resistida. Además cargarán muy fuerte a cualquiera que no esté pegado a su culo haciendo gran daño de área.



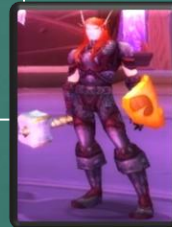
**Vindicador Depositario de Sangre**, estos adds lanzan Destello de luz que no puede ser interrumpido, aturden a un objetivo y pueden disipar magias (como nuestros controles de masas como ovejas). Se deben tanquear lejos de los cc.



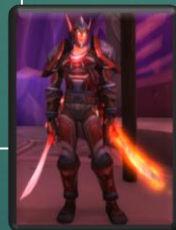
**Arúspice de las estrellas**, estos adds son los más peligrosos de estos packs, siempre debemos hacerles oveja separados del pack. Hacen control mental, aturden y hacen daño en área. Debemos dejarlos para el final



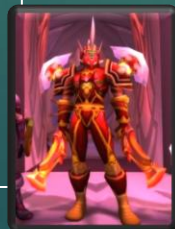
**Escudero Depositario de sangre**, estos adds también lanzan Destellos de luz que no se puede interrumpir y aturden a un objetivo.



**Legionario Depositario de Sangre**, estos adds hacen torbellinos que pegan a cuerpo a cuerpo y golpean a varios objetivos de frente. Pueden ser controlados o separados.



**Mariscal Depositario de sangre**, estos adds no pueden ser controlados, pegan fuerte y hacen torbellinos muy duros que mataran a todos tus dps cuerpo a cuerpo en un instante si no los separas del pack.



**Halconero de Tempestad**, estos tampoco pueden ser controlados, tienen un escudo de fuego que no puede ser disipado y que hará unos 600 de daño de fuego a los dps cuerpo a cuerpo por tick.



## NECESITAREMOS:

- Necesitaremos **2** tanques para A'lar aunque recomendaremos **3** ya que así podremos asignar dos plataformas a cada tanque
- Bastantes DPS melé

## FASE DE PLATAFORMAS

- La sala es muy grande y tiene 2 alturas, el suelo en el centro y dos rampas a los lados para acceder a las plataformas a las que irá saltando A'lar.
- Permanecerá 30 segundos y saltará a otra de forma aleatoria.
- Cada vez que A'lar salte de plataforma aparecerá una Brasa de A'lar, este add lanzará una habilidad cuando muera, **Explosión de ascuas** que hará daño de fuego y empujará a los jugadores a 15m.
- Si no hay nadie en rango de cuerpo a cuerpo A'lar lanzará **Sacudida de Fuego** que hará daño de fuego a todos los jugadores y les aplicará un debuf que aumentará un 10% el daño de fuego recibido por acumulación.
- De vez en cuando en vez de saltar a otra plataforma, A'lar usará **Púas de llamas** saltando al centro de la sala y haciendo daño masivo de fuego a todos los jugadores que estén en las plataformas superiores o en las rampas. Después de usar esta habilidad A'lar siempre se moverá a la plataforma del este u oeste más cercanas a las rampas.

## ESTRATEGIA DURANTE LA FASE DE PLATAFORMAS

- Los melé deberán seguir a A'lar entre plataformas para hacerle daño, **es muy importante** que se sitúen en el borde de la pasarela para que les lleguen curas.
- Los DPS a rango y sanadores permanecerán abajo en el centro de la sala.
- Los tanques se situarán en las plataformas de tal manera que el que tenga a A'lar esté en el borde de la pasarela para que le lleguen las curas y el segundo tanque esté esperando a A'lar en la siguiente plataforma para cogerlo nada más salte a ella (también se situará en el borde de la pasarela), el tanque libre pasará a la siguiente plataforma.
- Las **Brasas de A'lar** deben tanquearse separadas de la banda al lado de una pared y se deben mantener vivas hasta la siguiente fase.



## FASE DE A'LAR EN EL SUELO

- Cuando A'lar vaya al centro para lanzar **Púas de llamas**, todos los jugadores deben saltar al nivel inferior y dejar las rampas y plataformas libre ya que sino morirán rápidamente.
- Durante esta fase A'lar no volará entre plataformas y será tanqueado en el suelo.
- Lanzará una habilidad sobre el tanque llamada **Fundir armadura** reduciendo la armadura del tanque en un 80% durante 60 segundos.
- A'lar cargará a un objetivo aleatorio haciéndole buen daño de fuego y aturdiéndole por 3 segundos.
- También lanzará Anillo de llamas debajo de un jugador aleatorio haciendo daño de fuego a cualquiera que permanezca en él.
- La habilidad más importante de A'lar será **Soltar bomba**, este saldrá volando y marcará a un objetivo bajando hasta él. Esto hará gran daño de fuego que se dividirá entre todos los jugadores cercanos y los empujará hacia atrás, además invocará dos Brasa de A'lar cada vez que haga esta habilidad, más o menos cada 30 segundos.
- Esta fase durará hasta que A'lar llegue al 0% de vida y vuelva a aparecer en el centro de la sala con el 100% de vida, cuando esto pase hará un gran daño de fuego en rango cuerpo a cuerpo empujando a todos hacia atrás.
- Los tanques deben prepararse para subir a las plataformas del este y el oeste rápidamente.

## ESTRATEGIA DURANTE LA FASE DE A'LAR EN EL SUELO

- Para superar esta fase nadie debe estar en el centro de la sala cuando empiece. La amenaza no se reiniciará así que irá directamente al último tanque que lo tuviera.
- En este momento debemos acabar con las **Brasa de A'lar** acumuladas. Los DPS cuerpo a cuerpo deberían separarse antes de que mueran si no quieren acabar igual.
- Cuando el A'lar lance **Fundir armadura**, otro tanque deberá cogerlo.
- La banda deberá estar separada para evitar comerse daño de **Anillo de llamas** pero deben juntarse cuando A'lar lance **Soltar bomba** para poder dividir el daño.
- Tendremos 10 minutos para matarlo o entrará en engrage

# TRASH (hasta Atracador)

**Avizor Núcleo de Cristal**, estos adds hacen la habilidad **Sobrecarga** cuando sus puños lucen o tienen poca vida, igual que el Arcatraz, un guerrero tanque puede reflejar ese daño. Los dps cuerpo a cuerpo tienen que salir corriendo lo más rápido posible antes de que muera.



**Herrero Tempestad**, estos adds son los más peligrosos de estos pulls, debemos hacerles oveja apartados del pack. Mejorarán a otros Núcleo de Cristal, lanzarán bombas que incapacitarán a quien toquen y reiniciarán su amenaza además de reducir la armadura bastante.



**Mecánico Núcleo de Cristal**, curan a otros adds Núcleo de Cristal, no puede ser interrumpido, además lanzarán sierras sin límite de rango que harán 3k de daño y dejarán un sangrado de otro 3k. Debemos desterrar a estos adds y matarlos uno a uno.



**Arrasador Núcleo de Cristal**, estos adds patrullan y son muy peligrosos, lanzan hacia atrás a rango cuerpo a cuerpo y tienen una mecánica especial de contraataque devolviendo golpes cuerpo a cuerpo por 2k de daño y a distancia por 4,5k de daño y silencio. Tienen la habilidad **Sobrecarga** cuando sus puños lucen o tienen poca vida, igual que el Arcatraz, un guerrero tanque puede reflejar ese daño.



## NECESITAREMOS:

- Necesitaremos **2** tanques

## HABILIDADES DEL ATRACADOR

- **Empujar**, derribando, haciendo un daño moderado y reduciendo la amenaza del tanque.
- **Aporreo** que infligirá un daño arcano considerable a todos los objetivos en un rango de 18 m de él, durante 3 segundos. Lo usará cada 12-15 segundos.
- **Orbe Arcano**, mandará un orbe a la posición de un jugador aleatorio, después de unos segundos al alcanzar el lugar del objetivo explotará haciendo un fuerte daño arcano y silenciando a los jugadores por 6 segundos. Esto solo lo usará en jugadores a más de 18m del Atracador, pero si no hay ninguno lo podrá tirar a cualquiera.

## ESTRATEGIA

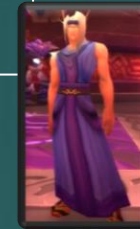
- Debido a la habilidad **Empujar**, el agro de los tanques se verá reducida. No se puede tauntear. Los tanques deberán estar siempre los dos primeros en agro. Cualquier DPS que esté primero o segundo en agro deberá dejar de infringir daño durante un tiempo.
- Los DPS melé deberán estar pegando todo el tiempo y solo salir a más de 18m si el siguiente **Aporreo** los va a matar y no pueden ser curados (también tirarse pociones o vendas)
- Los DPS a rango y sanadores deberán estar separados por toda la sala a más de 18m para minimizar el daño de **Orbe Arcano**, a su vez deben moverse del lugar donde va a explotar cuando lo vean. Si os movéis rápido seréis capaces de esquivar completamente esta habilidad.

# TRASH (hasta Solarian)

**Lord astromántico**, estos adds hará control mental que no puede ser disipado, debéis controlarlos para no matarlos. También lanzarán alientos de fuego que quitarán la amenaza al tanque afectado.



**Astromántico novicio**, tiene habilidades aleatorias, pero golpea fuerte en área así que siempre debes matarlos primero muy rápido.



**Aprendiz de arúspice estrella**, estos adds pueden ser controlados, lanzarán misiles arcanos y una desventaja que nos aumentara el daño arcano recibido.



**Arúspice abisal**. estos adds no pueden ser controlados y lanzarán control mental en área, simplemente aturdir o controlar a los afectados para no matarlos.



## NECESITAREMOS:

- **3** tanques: 1 tanque bien equipado para Solarian y 2 para los 2 Priest

## HABILIDADES DE SOLARIAN (HASTA EL 20%)

- **Misiles Arcanos**, hará un fuerte daño arcano a un objetivo aleatorio.
- **Marca de Solarian**, será un debuf aplicado cada 45 segundos que reducirá nuestra resistencia arcana en 15 y se podrá acumular 30 veces.
- **Luz cegadora** infligirá una cantidad considerable de daño arcano a todos los jugadores. Se lanzará cada 20 segundos aproximadamente.
- **Cólera de la astromántica**, esta habilidad aplicará un debuf a un objetivo aleatorio haciendo gran daño arcano durante 6 segundos y saltando al jugador más cercano en 10m o menos. Una vez acabe explotará volando por los aires.
- Cada 50 segundos Solarian desaparecerá e invocará a 12 **Agentes Solarium**, no elites que atacaran a la banda, aunque no pegan muy fuerte. Después de 15 segundos aparecerá de nuevo, y tanto de si hemos acabado con todos los adds o no, invocará 2 **Sacerdote Solarium**, estos son elites y tienen bastante más vida.

## HABILIDADES DE LOS SACERDOTES SOLARIUM

- **Fusta Sagrada** que hará un daño sagrado moderado en el tanque.
- **Sanar** que restaurará una gran cantidad de puntos de vida a un sacerdote o a Solarian
- **Torrente Arcano**, este silenciará a todos los objetivos cercanos.

## HABILIDADES DE SOLARIAN (AL 20%)

- **Descarga del Vacío**, que infligirá un daño considerable de sombras en el tanque.
- **Alarido psíquico**, que aplicará miedo en todos los objetivos a menos de 8m durante 4 segundos.

## ESTRATEGIA

- Para la **Cólera de la astromántica** debemos estar en dos grupos, uno de tanques y DPS melé y otro con los sanadores y DPS caster y dejar a dos personas separadas que aguanten más o que tengan algo de resistencia arcana para llevarles la desventaja cuando sea aplicada a un miembro de la banda, el objetivo afectado correrá cerca de una persona asignada le dejará la **Cólera de la astromántica** y volverá la pelota después de explotar.
- Los sanadores deben tener cuidado con los objetivos de Misiles Arcanos
- Los primeros adds no elites los cogerán entre los tanques y se matarán a áreas. Cuando Solarian reaparezca el tanque secundario debe encargarse de los sacerdotes. Toda la banda se debe encargar de matarlos rápidamente y de cortar sus Sanar, recomendamos a los sanadores y dps a rango que se alejen para no verse afectados por Torrente Arcano.
- Cuando Solarian se transforme al llegar al 20% de vida simplemente debemos enfocar nuestro daño ahí y usar nuestras habilidades que pueden evitar que los tanques huyan con Alarido psíquico.

# TRASH (hasta Kael'Thas)

**Centurión de la Mano Carmesí**, estos adds son muy peligrosos, pueden ser controlados, su habilidad **Aluvión arcano** hará daño masivo en área, no puede ser aturdido ni interrumpido, pero debemos cortárselo tirándole un miedo o una oveja. Debemos dejarlos para el final y mantenerlos alejados de los caballeros de sangre para evitar que nos disipen nuestro control de masas.



**Caballero de sangre Mano Carmesí**, aturden a un objetivo y disipan magias a sus aliados.



**Inquisidor de la Mano Carmesí**, estos adds lanzarán Infusión de poder, palabra de las sombras dolor y tortura mental.



**Mago de batalla de la Mano Carmesí**, estos adds lanzaran hechizos de escarcha que golpearan en área, debemos intentar matarlos primero.



## FASE 1

- Los 4 asesores de Kael'Thas deben ser eliminados de uno a uno en el orden en el que empiezan a atacarnos. Además, deben ser llevados al lugar que necesitamos que mueran para fase 3 ya que revivirán en el mismo lugar que murieron en esta fase y no queremos que salgan todos juntos.

### HABILIDADES DEL PRIMER ASESOR: Thaladred el Ensombrecido

- **Mirada del traidor** este add fijará a un objetivo aleatorio cada 9 segundos y lo perseguirá, si lo alcanza le golpeará con **Arremetida poderosa** que hará un fuerte daño físico al objetivo y lo empujará hacia atrás, además lanzará **Silencio** a todos los objetivos en 8m por 4 segundos.

### ESTRATEGIA: Thaladred el Ensombrecido

- No requiere tanque
- Los DPS melé deben entrar y salir cuando le quede poco tiempo para lanzar **Mirada del traidor** para evitar ser golpeados por Arremetida poderosa, los sanadores y dps a distancia deben mantenerse alejados para evitar el Silencio.

### HABILIDADES DEL SEGUNDO ASESOR: Lord Sanguinar

- **Vapular** un golpe que tiene un 35% de probabilidad cada 4 segundos de aplicar un golpe doble en nuestro tanque.
- **Rugido bramante** que causará que todos los jugadores en 35m sufran **Miedo** durante 4 segundos.
- Requerirá un tanque, debemos tener un chaman con Tótem de tremor en el tanque y asignarle los resguardos contra el miedo de sacerdote que hagan falta. Algunos DPS casters y sanadores podrán evadir esta habilidad estando a más de 35m. Los sanadores del tanque de este add deben estar atentos y mantener la vida del tanque alta ya que **Vapular** puede hacer mucho daño en poco tiempo.

### ESTRATEGIA: Lord Sanguinar

- Requerirá un tanque, debemos tener un chaman con Tótem de tremor en el tanque y asignarle los resguardos contra el miedo de sacerdote que hagan falta.
- DPS caster y sanadores podrán evadir esta habilidad estando a más de 35m.
- Los sanadores del tanque de este add deben estar atentos y mantener la vida del tanque alta ya que **Vapular** puede hacer mucho daño en poco tiempo.

## HABILIDADES DEL TERCER ASESOR: Gran astromántica Capernian

- **Bola de Fuego** que golpeará con daño de fuego fuerte en quien lo tanquee.
- **Ráfaga Arcana**, esta habilidad causará un fuerte daño arcano a todos los jugadores en 10m o menos de **Capernian**, los empujará y reducirá su velocidad de movimiento en un 70% durante 8 segundos.
- **Conflagración** es un debuf aplicada a un jugador aleatorio en 30m, lo desorientará por 10 segundos y le hará un daño moderado de fuego a él y a todos los jugadores en 8m del objetivo.

## HABILIDADES DEL CUARTO ASESOR: Maestro ingeniero Telonicus

- **Bomba**, esta habilidad lanzará una bomba aun jugador aleatorio haciendo un fuerte daño de fuego a todos los objetivos 5m alrededor del jugador afectado.
- **Juguete remoto**, esto aplicará una desventaja durante 60 segundos que aturdirá periódicamente al objetivo durante 4 segundos.

## ESTRATEGIA: Gran astromántica Capernian

- **Un brujo** que tenga algo de resistencia al fuego en el equipo tanqueará este add. Siempre manteniendo distancias para evitar la **Ráfaga Arcana**, los DPS melé nunca deben acercarse a este add que solo será golpeado por dps casters.
- Para evitar daño extra de **Conflagración** la raid debería estar dispersa.

## ESTRATEGIA: Maestro ingeniero Telonicus

- Requerirá un tanque
- La raid simplemente tendrá que estar separada para evitar daño extra de las **Bombas**.

## FASE 2

- Fase que vendrá después de acabar con los 4 asesores e invocará 7 armas.

### DEVASTACIÓN



- Un hacha a dos manos que golpeará fuerte al tanque y tendrá la habilidad de **Torbellino** girando durante 6 segundos y haciendo un fuerte daño físico a todos los objetivos cercanos.

### ESTRATEGIA:

- Para tanquear esta arma necesitaremos un tanque fuerte y separarlo un poco del resto de armas para que el **Torbellino** solo le golpee al tanque.
- Debe ser eliminada por los DPS casters, los DPS melé, mantenerse al margen.

### CERCENADOR DE DISTORSIÓN



- Es una espada a 1 mano que golpeará considerablemente al tanque, lanzará un sangrado sobre él haciendo daño moderado pero se podrá acumular llegando a ser bastante molesto.

### ESTRATEGIA:

- Requerirá otro tanque fuerte, para aguantar ambos
- Usar AoE para acabar con ellas rápidamente

### BALUARTE DE CAMBIO DE FASE



- Este escudo también golpeará considerablemente al tanque y su habilidad será un aura que devuelve daño por cada ataque cuerpo a cuerpo que reciba.

## BASTÓN DE DESINTEGRACIÓN



- Este bastón golpeará moderadamente cuerpo a cuerpo y lanzará descargas de escarcha en el tanque y novas de escarcha alrededor inmovilizando a todos los jugadores por 8 segundos.

### ESTRATEGIA:

- Un off-tank deberá coger este bastón y meterlo con el resto de armas para bajarla con daño de Área.

## ARCO LARGO DE FIBRA ABISAL

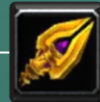


- Este arco hará un daño considerable a distancia, además lanzará **Multidisparo** que causará un fuerte daño físico hasta a 10 jugadores en un cono frontal.

### ESTRATEGIA:

- Un cazador deberá tanquear este arma a la vez que se separa de la raid para evitar daño extra, intentando mantenerla en el pack de armas para que muera con daño de área.

## INYECTOR CÓSMICO

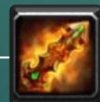


- Maza que tendrá dos habilidades, podrá sanar al resto de armas una considerable cantidad de vida además, lanzará nova sagrada haciendo un daño sagrado moderado a todos los jugadores cercanos.

### ESTRATEGIA:

- Un off-tank deberá aguantar la maza y la daga y juntarlas con el resto de pack de armas para que caiga con daño de área.

## HOJA DE INFINIDAD



- Daga que no golpeará fuerte, pero si bastante rápido. Tendrá la habilidad **Vapulear** golpeando al tanque dos veces rápidamente.

## NOTAS IMPORTANTES SOBRE ESTA FASE 2:

- Aunque tengamos todas las armas juntas menos el **hacha**, debemos intentar enfocarnos en bajar primero el **arco** ya que pega muy fuerte y la **maza** ya que podrá sanar al resto de armas. Normalmente dejaremos el escudo para el final ya que tiene más vida.
- Prioridad para matar las armas:
  - Maza
  - Arco
- Después de acabar con ellas las podremos despojar ganando una copia de calidad Legendaria de cada arma, todos podrán coger la que quieran y habrá una útil para todo el mundo. Estas desaparecerán a los 15 minutos o al reiniciar el encuentro o abandonar la banda.
- Esta fase durará **2 minutos** independientemente de si hemos acabado con todas las armas o no.
- Los jugadores no deben olvidar de despojar el arma que necesiten para las fases posteriores.

## FASE 3

- En esta fase **Kael'Thas** resucitará a sus asesores de fase 1, en el mismo lugar donde murieron, pero esta vez todos a la vez.
- **Todos** tendrán exactamente las mismas habilidades explicadas en fase 1.
- Esta fase durará **3 minutos** hayamos acabado con todos los adds o no.
- Es importante acabar con todas las armas de la fase 2, y despojarlas lo antes posible en caso de no haber dado cuenta de ellas en su fase 2

## ESTRATEGIA

- La estrategia será la misma que en fase 1, pero los tanques deben estar colocados donde murieron los adds en fase 1 para estar preparados.
- No hay un orden predilecto para matar los adds pero lo más sencillo es mandar a los DPS melé a **Lord Sanguinar**, mientras los DPS casters acaban primero con **Thaladred** y después con **Capernian**, dejando para el final a **Telonicus** en cualquier caso.

## FASE 4

- Al fin Kael'thas entra en la batalla

### HABILIDADES DE KAE'L'THAS

- **Bola de Fuego** que causará daño masivo de fuego en el tanque con 2 segundos y medio de lanzamiento.
- **Fogonazo**, elegirá una zona aleatoria de la sala haciendo daño masivo a todos los objetivos a 6m de la zona y después hará un fuerte daño de fuego a todos los jugadores en 10m de la zona. 3 segundos de lanzamiento.
- **Control mental**, controlará a 2 o 3 jugadores aleatorios.
- Invocar **Phoenix**, esto invocará un Fénix que atacará a la raid y tendrá las siguientes habilidades:
  - **Llamas infernales**, esto hará un 5% de vida máxima del fénix como daño de fuego a el mismo y a todos los jugadores cercanos cada dos segundos.
  - **Explosión de ascuas**, cuando muera explotará causando gran daño de fuego y lanzando hacia atrás a todos los jugadores cercanos.

### KAE'L'THAS LANZARÁ CADA 60 SEGUNDOS...

- **Barrera de choque** primero un escudo que absorberá 80.000 puntos de daño y hará que no podamos interrumpir los lanzamientos.
- Después lanzará 3 **Piroexplosión** que con 4 segundos de lanzamiento hará un daño masivo en el tanque matándolo casi seguro.
- La secuencia terminará con **Perturbación Arcana** que provocará una explosión de daño arcano causando daño moderado y desorientando a todos los jugadores alcanzados.

## ESTRATEGIA FASE 4

- Para esta fase necesitamos acabar rápido con los adds de la fase anterior si no lo hemos hecho aún.
- Un tanque fuerte debe tanquear a **Kael'Thas**, además se deben interrumpir todas las **Bola de Fuego** que lance.
- Debemos evitar cualquier daño de **Fogonazo** ya que podrá verse claramente donde lo lanza y tendremos tiempo de sobra para movernos.
- Los jugadores afectados por **Control mental** deben ser controlados mientras dure el efecto.
- Cuando aparece un **Fénix** una persona debe encargarse de kitearlo alejado de la raid, pero no demasiado ya que a los 40 segundos aparecerá el Huevo de fénix que deberá ser prioridad absoluta.
- Cada minuto cuando **Kael'Thas** comience la secuencia la prioridad máxima debe ser tirar abajo la **Barrera de choque** para poder interrumpir la segunda y tercera **Piroexplosión**, ya que la primera debe ser aguantada por el tanque con la habilidad del **escudo Baluarte** de cambio de fase.
- Lo más peligroso de esta fase será bajar a **Kael'Thas** al 50% de vida cuando haya empezado una secuencia, ya que la terminará en invulnerable.

## FASE 5

- Esta es la fase final del encuentro y empieza cuando Kael'Thas llega al 50% de vida, se vuelve invulnerable.

## HABILIDADES DE KAE'L'THAS

- Ya no utilizará **Piroexplosión** ni **Control mental**.
- A cambio usará 3 habilidades nuevas:
  - **Gravedad cero**, esta habilidad teletransportará a toda la raid al lado de Kael'Thas y los dejará nadando en el aire durante 30 segundos.
  - **Haz abisal**, causa daño arcano moderado en un objetivo aleatorio, pero puede saltar a varios jugadores cercanos múltiples veces, doblando el daño con cada salto.
  - **Vapor abisal**, crea pequeñas nubes negras en el aire que al tocarlas aplican un debuf que reducirá la vida máxima del jugador en un 10% por acumulación hasta un máximo de 90% con 9 acumulaciones.

## ESTRATEGIA

- Para esta fase debemos movernos rápido después de cada **Gravedad cero** repartiéndonos por la sala para evitar muertes por **Haz abisal**, cuando queden pocos segundos de **Gravedad cero** los jugadores deberían acercarse lo más posible al suelo para evitar daño de caída.
- Cuando **Kael'Thas** este sobre un 20-30% de vida debemos ignorar todos los **Fénix** que invoque y enfocarnos en **Kael'Thas** hasta acabar con él.