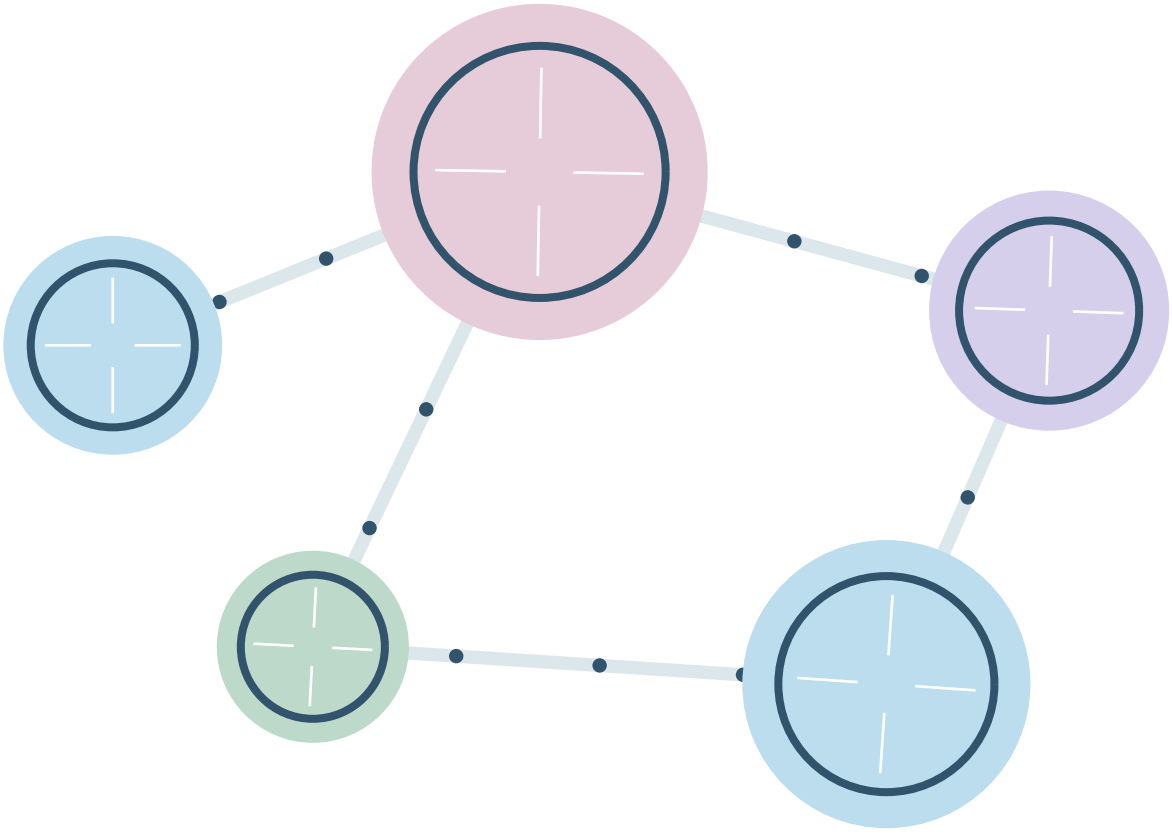
HEROES OF THE STORM / UNIVERSO NEXO

NEXUS
AETHER ATLAS

EDICIÓN EXPANDIDA DE TALENTOS

Explora rutas de ARAM y ranked, alternativas, efectos, lore cruzado y árboles de decisiones listos para transformar en una web interactiva.



91 HÉROES • 2 MODOS • 7 NIVELES • 8 INFOGRAFÍAS

Fuente maestra: JSON • PNG extraídos si están instalados • Índice y retorno con un clic

ESTA VEZ LOS TALENTOS

SON EL CENTRO DEL PROYECTO.

Las fichas enseñan la progresión a los niveles 1, 4, 7, 10, 13, 16 y 20. Cromi conserva su progresión especial. Las recomendaciones son editoriales: no representan porcentajes oficiales.

ARAM

Elegir pelea continua, daño de área, curación y control de masas. Los talentos excluidos del modo no deben seleccionarse.

RANKED

Priorizar mapa, experiencia, composiciones, campamentos y ventanas de objetivo.

ALTERNATIVA

Otra opción del mismo nivel cuando la composición, el mapa o el ritmo de la partida cambia.

ORIGEN DEL DATO

Fuente y cobertura del árbol declaradas. Un talento sin tooltip contrastado NO se presenta como si lo tuviera.

IMPORTANTE: LECTURA DEL CATÁLOGO

Esta edición mantiene todas las opciones verificables del dossier anterior (764 talentos únicos), y el árbol completo de Xal'atath según las notas oficiales. El resto requiere importar el catálogo íntegro desde los datos del juego: se entrega una herramienta de sincronización, sin inventar elecciones.

ÍNDICE DE HÉROES

BLOQUE 1/4 • CLIC EN CADA FICHA

Anub'arak
TANQUE / Warcraft

Arthas
TANQUE / Warcraft

Blaze
TANQUE / StarCraft

Cho
TANQUE /

Diablo
TANQUE /

E.T.C.
TANQUE /

Garrosh
TANQUE / Warcraft

Johanna
TANQUE /

Mal'Ganis
TANQUE / Warcraft

Mei
TANQUE /

Muradin
TANQUE / Warcraft

Puntos
TANQUE / Warcraft

Tyrael
TANQUE / Diablo

Artanis
AGRESOR /

Chen
AGRESOR /

Alamuerte
AGRESOR / Warcraft

Dehaka
AGRESOR / StarCraft

D.Va
AGRESOR /

Gazlowe
AGRESOR /

Hogger
AGRESOR / Warcraft

Imperius
AGRESOR / Diablo

Leoric
AGRESOR /

Maltael
AGRESOR / Diablo

Ragnaros
AGRESOR / Warcraft

ÍNDICE DE HÉROES

BLOQUE 2/4 • CLIC EN CADA FICHA

Rexxar
AGRESOR / Warcraft

Sonya
AGRESOR /

Thrall
AGRESOR /

Varian
AGRESOR / Warcraft

Xul
AGRESOR /

Yrel
AGRESOR /

Azmodan
DISTANCIA / Diablo

Cassia
DISTANCIA /

Cromi
DISTANCIA / Warcraft

Falstad
DISTANCIA / Warcraft

Fénix
DISTANCIA / StarCraft

Gall
DISTANCIA /

Genji
DISTANCIA / Overwatch

Cringris
DISTANCIA / Warcraft

Gul'dan
DISTANCIA / Warcraft

Hanzo
DISTANCIA / Overwatch

Jaina
DISTANCIA / Warcraft

Junkrat
DISTANCIA / Overwatch

Kael'thas
DISTANCIA / Warcraft

Kel'Thuzad
DISTANCIA / Warcraft

Li-Ming
DISTANCIA /

Lunara
DISTANCIA / Warcraft

Mefisto
DISTANCIA /

Nazeebo
DISTANCIA /

ÍNDICE DE HÉROES

BLOQUE 3/4 • CLIC EN CADA FICHA

Nova
DISTANCIA / StarCraft

Orphea
DISTANCIA /

Sondius
DISTANCIA /

Raynor
DISTANCIA / StarCraft

Sgto. Martillo
DISTANCIA / StarCraft

Sylvanas
DISTANCIA / Warcraft

Tassadar
DISTANCIA / StarCraft

Tracer
DISTANCIA /

Tychus
DISTANCIA / StarCraft

Valla
DISTANCIA /

Xal'atath
DISTANCIA / Warcraft

Zagara
DISTANCIA / StarCraft

Zul'jin
DISTANCIA / Warcraft

Alarak
MELE / StarCraft

Illidan
MELE / Warcraft

Kerrigan
MELE / StarCraft

Maiev
MELE / Warcraft

Murky
MELE /

Qhira
MELE /

Samuro
MELE / Warcraft

El Carnicero
MELE /

Valeera
MELE /

Zeratul
MELE / StarCraft

Alexstrasza
SANADOR / Warcraft

ÍNDICE DE HÉROES

BLOQUE 4/4 • CLIC EN CADA FICHA

Ana
SANADOR /

Anduin
SANADOR / Warcraft

Auriel
SANADOR / Diablo

Alasol
SANADOR /

Deckard Caín
SANADOR / Diablo

Kharazim
SANADOR /

Li Li
SANADOR / Warcraft

Tte. Morales
SANADOR / StarCraft

Lúcio
SANADOR /

Malfurion
SANADOR / Warcraft

Rehgar
SANADOR / Warcraft

Stukov
SANADOR /

Tyrande
SANADOR / Warcraft

Uther
SANADOR / Warcraft

Melenablanca
SANADOR / Warcraft

Abathur
APOYO /

Medivh
APOYO / Warcraft

Los Vikingos perdidos
APOYO /

Zarya
APOYO /

Anub'arak

TANQUE

WARCRAFT / HÉROE 01

ORIGEN Y LORE

Antiguo monarca de Azjol-Nerub sometido por el Rey Exánime.

CONEXIONES Su tragedia en Warcraft III cruza la historia de Arthas y la Plaga.

TÉCNICA ESENCIAL

No emplees las dos herramientas de entrada sin un plan de salida.

RUTA ARAM

engage protegido y varios aturdimientos

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

buscar al carry aislado desde niebla

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Legion of Be…	Bed of Barbs	Leeching Sca…	Locust Swarm	Burning Beet…	Epicenter	Rewind
Legion of Be…	**Bed of Barbs**	**Leeching Sca…**	**Cocoon**	**Burning Beet…**	**Epicenter**	**Rewind**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

ANUB'ARAK / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Legion of Beetles
ARAM + RANKED



Nerubian Armor
ALTERNATIVA
Aumenta la armadura mágica de



Regeneration Master
ALTERNATIVA
Esferas de regeneración otorgan

4



Bed of Barbs
ARAM + RANKED



Shed Exoskeleton
ALTERNATIVA
Caparazón endurecido otorga velocidad



Underking
ALTERNATIVA
Amplía alcance y daño de Carga

7



Leeching Scarabs
ARAM + RANKED



Chitinous Plating
ALTERNATIVA
Recibir daño de habilidades durante el



Subterranean Shield
ALTERNATIVA
La Carga subterránea proporciona un

10



Cocoon
RANKED / PRIORITARIO



Locust Swarm
ARAM / PRIORITARIO

13



Burning Beetles
ARAM + RANKED



Acid Drenched Mandibles
ALTERNATIVA
Potencia ataques básicos contra



Urticating Spines
ALTERNATIVA
Caparazón endurecido inflige daño

16



Epicenter
ARAM + RANKED



Beetle, Juiced
ALTERNATIVA
Mejora los escarabajos si reciben el



Debilitation
ALTERNATIVA
Reduce el daño de enemigos

20



Rewind
ARAM + RANKED



Cryptweave
ALTERNATIVA
Mejora duración y efecto del Capullo



Hardened Shield
ALTERNATIVA
Reduce fuertemente el daño recibido



Hive Master
ALTERNATIVA
Invoca una langosta que ataca y te cura

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

ANUB'ARAK / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Legion of Beetles** daño repetido y presencia en la única línea **VARIANTE: Nerubian Armor** Aumenta la supervivencia cuando hay peleas consecutivas.	**NIVEL 1** **Legion of Beetles** presión de mapa, oleadas y estructuras **VARIANTE: Nerubian Armor** Permite resistir el daño concentrado al disputar un objetivo.
NIVEL 4 **Bed of Barbs** encaja en una estrategia de pelea continua **VARIANTE: Shed Exoskeleton** Ayuda a reposicionarse y mantener distancia en peleas continuas.	**NIVEL 4** **Bed of Barbs** se integra en el plan de equipo y control del mapa **VARIANTE: Shed Exoskeleton** Aumenta capacidad de engage, rotación o escape.
NIVEL 7 **Leeching Scarabs** aguante entre peleas sin necesidad de retirarte **VARIANTE: Chitinous Plating** Aumenta la supervivencia cuando hay peleas consecutivas.	**NIVEL 7** **Leeching Scarabs** sostén para los intercambios prolongados **VARIANTE: Chitinous Plating** Permite resistir el daño concentrado al disputar un objetivo.
NIVEL 10 **Locust Swarm** daño repetido y presencia en la única línea **VARIANTE: Cocoon** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** **Cocoon** control para asegurar una eliminación coordinada **VARIANTE: Locust Swarm** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 13 **Burning Beetles** daño repetido y presencia en la única línea **VARIANTE: Acid Drenched Mandibles** Encadena control sobre rivales agrupados en la línea central.	**NIVEL 13** **Burning Beetles** presión de mapa, oleadas y estructuras **VARIANTE: Acid Drenched Mandibles** Abre ventanas de engage, pick-off y control de objetivos.
NIVEL 16 **Epicenter** encaja en una estrategia de pelea continua **VARIANTE: Beetle, Juiced** Añade presión sostenida y unidades extra en la línea única.	**NIVEL 16** **Epicenter** se integra en el plan de equipo y control del mapa **VARIANTE: Beetle, Juiced** Mantiene presión de mapa y crea distracciones o zonas de control.
NIVEL 20 **Rewind** encaja en una estrategia de pelea continua **VARIANTE: Cryptweave** encaja en una estrategia de pelea continua	**NIVEL 20** **Rewind** se integra en el plan de equipo y control del mapa **VARIANTE: Cryptweave** se integra en el plan de equipo y control del mapa

← VOLVER AL ÍNDICE

Arthas

TANQUE

WARCRAFT / HÉROE 02

ORIGEN Y LORE

Príncipe de Lordaeron que empuñó Agonía de Escarcha y se convirtió en el Rey Exánime.

CONEXIONES Vinculado a Jaina, Uther, Muradin y Anub'arak; su caída transformó Azeroth.

TÉCNICA ESENCIAL

Mantente a distancia de ataque: tu valor depende de permanecer encima.

RUTA ARAM

aura de ralentización constante y sustain

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

cortar movilidad rival y controlar zona

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Frost Presen…	Shattered Ar…	Immortal Coil	Army of the …	Deathchill	Frostmourne …	Absolute Zero
Frost Presen…	**Shattered Ar…**	**Immortal Coil**	**Summon Sindr…**	**Deathchill**	**Frostmourne …**	**Absolute Zero**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

ARTHAS / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Frost Presence
ARAM + RANKED

4



Shattered Armor
ARAM + RANKED

7



Immortal Coil
ARAM + RANKED

10



Summon Sindragosa
RANKED / PRIORITARIO



Army of the Dead
ARAM / PRIORITARIO

13



Deathchill
ARAM + RANKED

16



Frostmourne Feeds
ARAM + RANKED

20



Absolute Zero
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

ARTHAS / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 Frost Presence encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** Frost Presence se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 Shattered Armor más margen para sobrevivir al focus □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** Shattered Armor resistencia para iniciar y disputar objetivos □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 Immortal Coil encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** Immortal Coil se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 Army of the Dead encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Summon Sindragosa** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** Summon Sindragosa presión de mapa, oleadas y estructuras □ **VARIANTE: Army of the Dead** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 13 Deathchill encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** Deathchill se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 Frostmourne Feeds encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** Frostmourne Feeds se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 Absolute Zero encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** Absolute Zero se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Blaze

TANQUE

STARCRAFT / HÉROE 03

ORIGEN Y LORE

Soldado terran equipado con armadura de fuego (StarCraft).

CONEXIONES Forma parte del universo StarCraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

No enciendas el aceite si tu equipo necesita la ralentización.

RUTA ARAM

charcos de aceite + ignición para sostener al grupo

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

interrumpir rotaciones y defender puntos

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Adrenaline S…	Incinerator …	Suppressive …	Combustion	Collision Co…	Juggernaut P…	Fortified Bu…
Adrenaline S…	**Incinerator …**	**Suppressive …**	**Bunker Drop**	**Collision Co…**	**Juggernaut P…**	**Fortified Bu…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

BLAZE / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Adrenaline Stimpack
ARAM + RANKED

4



Incinerator Gauntlets
ARAM + RANKED

7



Suppressive Fire
ARAM + RANKED

10



Bunker Drop
RANKED / PRIORITARIO



Combustion
ARAM / PRIORITARIO

13



Collision Course
ARAM + RANKED

16



Juggernaut Plating
ARAM + RANKED

20



Fortified Bunker
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

BLAZE / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 — **Adrenaline Stimpack**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 — **Incinerator Gauntlets**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 — **Suppressive Fire**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 — **Combustion**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Bunker Drop**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 — **Collision Course**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 — **Juggernaut Plating**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 — **Fortified Bunker**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 — **Adrenaline Stimpack**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 — **Incinerator Gauntlets**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 — **Suppressive Fire**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 — **Bunker Drop**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ **VARIANTE: Combustion**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 — **Collision Course**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 — **Juggernaut Plating**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 — **Fortified Bunker**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Cho

TANQUE

/ HÉROE 04

ORIGEN Y LORE

Mitad física de Cho’gall, ogro mago de Warcraft.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Comunica la dirección del engage con Gall.

RUTA ARAM

entrada frontal coordinada con Gall

NO SELECCIONABLE EN ARAM

RUTA RANKED

crear espacio mientras Gall sincroniza hechizos

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Calloused Hi…	Seared Flesh	Enraged Rege…	Hammer of Tw…	Twilight Veil	Frenzied Fis…	C'Thun's Gift

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

CHO / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Calloused Hide
RANKED / PRIORITARIO

4



Seared Flesh
RANKED / PRIORITARIO

7



Enraged Regeneration
RANKED / PRIORITARIO

10



Hammer of Twilight
RANKED / PRIORITARIO

13



Twilight Veil
RANKED / PRIORITARIO

16



Frenzied Fists
RANKED / PRIORITARIO

20



C'Thun's Gift
RANKED / PRIORITARIO

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

CHO / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 MODO NO DISPONIBLE

El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable.

□ VARIANTE: Calloused Hide

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 4 MODO NO DISPONIBLE

El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable.

□ VARIANTE: Seared Flesh

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 7 MODO NO DISPONIBLE

El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable.

□ VARIANTE: Enraged Regeneration

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 10 MODO NO DISPONIBLE

El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable.

□ VARIANTE: Hammer of Twilight

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 MODO NO DISPONIBLE

El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable.

□ VARIANTE: Twilight Veil

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 16 MODO NO DISPONIBLE

El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable.

□ VARIANTE: Frenzied Fists

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 20 MODO NO DISPONIBLE

El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable.

□ VARIANTE: C'Thun's Gift

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 Calloused Hide

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 Seared Flesh

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 Enraged Regeneration

sostén para los intercambios prolongados

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 Hammer of Twilight

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 13 Twilight Veil

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 Frenzied Fists

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 C'Thun's Gift

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Diablo

TANQUE

/ HÉROE 05

ORIGEN Y LORE

Señor del Terror, uno de los males primordiales.

CONEXIONES Enemigo de Tyrael y de los héroes que defienden Santuario.

TÉCNICA ESENCIAL

Mide dónde acabará el enemigo tras la carga, no dónde comienza.

RUTA ARAM

desplazar al enemigo hacia muros de pasillo

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

amenazar una colisión decisiva sin sobrerextender

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Soul Shield	Souls to the…	Eternal Flam…	Apocalypse	Hellfire	Debilitating…	Lord of Terr…
Soul Shield	**Souls to the…**	**Eternal Flam…**	**Lightning Br…**	**Hellfire**	**Debilitating…**	**Hellgate**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

DIABLO / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Soul Shield
ARAM + RANKED

4



Souls to the Flame
ARAM + RANKED

7



Eternal Flames
ARAM + RANKED

10



Lightning Breath
RANKED / PRIORITARIO



Apocalypse
ARAM / PRIORITARIO

13



Hellfire
ARAM + RANKED

16



Debilitating Flames
ARAM + RANKED

20



Hellgate
RANKED / PRIORITARIO



Lord of Terror
ARAM / PRIORITARIO

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

DIABLO / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 **Soul Shield**

más margen para sobrevivir al focus

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Souls to the Flame**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Eternal Flames**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Apocalypse**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Lightning Breath**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Hellfire**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Debilitating Flames**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Lord of Terror**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Hellgate**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 **Soul Shield**

resistencia para iniciar y disputar objetivos

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Souls to the Flame**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Eternal Flames**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Lightning Breath**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ **VARIANTE: Apocalypse**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Hellfire**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Debilitating Flames**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Hellgate**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ **VARIANTE: Lord of Terror**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

← VOLVER AL ÍNDICE

E.T.C.

TANQUE

/ HÉROE 06

ORIGEN Y LORE

Mascota musical metalera de Warcraft.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Asegúrate de que los CC rivales estén gastados antes del Mosh.

RUTA ARAM

desplazamiento y Mosh Pit si faltan interrupciones

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

flanquear con Powerslide para preparar asesinato

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Guitar Hero	Loud Speakers	Hammer-on	Mosh Pit	Mic Check	Aggressive S…	Power of the…
Guitar Hero	**Loud Speakers**	**Hammer-on**	**Mosh Pit**	**Mic Check**	**Aggressive S…**	**Power of the…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

E.T.C. / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Guitar Hero
ARAM + RANKED

4



Loud Speakers
ARAM + RANKED

7



Hammer-on
ARAM + RANKED

10



Mosh Pit
ARAM + RANKED

13



Mic Check
ARAM + RANKED

16



Aggressive Shredding
ARAM + RANKED

20



Power of the Horde
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

E.T.C. / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Guitar Hero** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Guitar Hero** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Loud Speakers** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Loud Speakers** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Hammer-on** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Hammer-on** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Mosh Pit** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Mosh Pit** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Mic Check** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Mic Check** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Aggressive Shredding** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Aggressive Shredding** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Power of the Horde** progresión acelerada por peleas frecuentes □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Power of the Horde** escalado si puedes completar la misión con seguridad □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Garrosh

TANQUE

WARCRAFT / HÉROE 07

ORIGEN Y LORE

Hijo de Grommash y antiguo jefe de guerra (Warcraft).

CONEXIONES Forma parte del universo Warcraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Un buen lanzamiento hacia tus aliados vale más que perseguir.

RUTA ARAM

lanzamiento del enemigo dentro del equipo

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

dominar arbustos y negar pasos estrechos

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Unrivaled St…	Indomitable	Oppressor	Decimate	Bloodcraze	Seasoned Sol…	Deadly Calm
Unrivaled St…	**Indomitable**	**Oppressor**	**Decimate**	**Bloodcraze**	**Seasoned Sol…**	**Deadly Calm**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

GARROSH / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Unrivaled Strength
ARAM + RANKED

4



Indomitable
ARAM + RANKED

7



Oppressor
ARAM + RANKED

10



Decimate
ARAM + RANKED

13



Bloodcraze
ARAM + RANKED

16



Seasoned Soldier
ARAM + RANKED

20



Deadly Calm
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

GARROSH / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Unrivaled Strength** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Unrivaled Strength** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Indomitable** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Indomitable** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Oppressor** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Oppressor** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Decimate** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Decimate** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Bloodcraze** aguante entre peleas sin necesidad de retirarte □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Bloodcraze** sostén para los intercambios prolongados □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Seasoned Soldier** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Seasoned Soldier** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Deadly Calm** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Deadly Calm** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Johanna

TANQUE

/ HÉROE 08

ORIGEN Y LORE

Cruzada del universo Diablo.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Usa la D antes del control que te cortaría el movimiento.

RUTA ARAM

cegar y reagrupar rivales sin morir

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

frente muy estable y negación de autoataques

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Zealous Glare	Subdue	Conviction	Blessed Shie…	Blessed Hamm…	Holy Renewal	Blinded by t…
Zealous Glare	**Subdue**	**Conviction**	**Blessed Shie…**	**Blessed Hamm…**	**Holy Renewal**	**Blinded by t…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

JOHANNA / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Zealous Glare
ARAM + RANKED

4



Subdue
ARAM + RANKED

7



Conviction
ARAM + RANKED

10



Blessed Shield
ARAM + RANKED

13



Blessed Hammer
ARAM + RANKED

16



Holy Renewal
ARAM + RANKED

20



Blinded by the Light
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

JOHANNA / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Zealous Glare** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Zealous Glare** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Subdue** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Subdue** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Conviction** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Conviction** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Blessed Shield** más margen para sobrevivir al focus □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Blessed Shield** resistencia para iniciar y disputar objetivos □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Blessed Hammer** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Blessed Hammer** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Holy Renewal** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Holy Renewal** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Blinded by the Light** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Blinded by the Light** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Mal'Ganis

TANQUE

WARCRAFT / HÉROE 09

ORIGEN Y LORE

Señor del Terror nathrezim (Warcraft).

CONEXIONES Forma parte del universo Warcraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Cancela el sueño si necesitas reposicionarte antes del golpe.

RUTA ARAM

sueño masivo y daño curativo continuo

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

absorber recursos enemigos con engages largos

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Time to Feed	Might of Sar…	Spreading Pl…	Carrion Swarm	Blood Rush	Plague Bats	Seeker Swarm
Time to Feed	**Might of Sar…**	**Spreading Pl…**	**Carrion Swarm**	**Blood Rush**	**Plague Bats**	**Seeker Swarm**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

MAL'GANIS / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Time to Feed
ARAM + RANKED

4



Might of Sargeras
ARAM + RANKED

7



Spreading Plague
ARAM + RANKED

10



Carrion Swarm
ARAM + RANKED

13



Blood Rush
ARAM + RANKED

16



Plague Bats
ARAM + RANKED

20



Seeker Swarm
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

MAL'GANIS / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Time to Feed** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Time to Feed** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Might of Sargeras** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Might of Sargeras** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Spreading Plague** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Spreading Plague** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Carrion Swarm** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Carrion Swarm** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Blood Rush** aguante entre peleas sin necesidad de retirarte □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Blood Rush** sostén para los intercambios prolongados □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Plague Bats** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Plague Bats** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Seeker Swarm** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Seeker Swarm** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Mei

TANQUE

/ HÉROE 10

ORIGEN Y LORE

Científica climatóloga rescatada tras un largo periodo de criosueño.

CONEXIONES Su pasado está unido a los equipos científicos de Overwatch.

TÉCNICA ESENCIAL

Coloca el muro para aislar, no para salvar al rival.

RUTA ARAM

bloqueo de rutas y ralentización

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

peel sobre carries y posición de entrada

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Ice Storm	Cold Front	Skating Away	Avalanche	Flurry	Black Ice	Shatter
Ice Storm	**Cold Front**	**Skating Away**	**Ice Wall**	**Flurry**	**Black Ice**	**Shatter**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

MEI / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Ice Storm
ARAM + RANKED

4



Cold Front
ARAM + RANKED

7



Skating Away
ARAM + RANKED

10



Ice Wall
RANKED / PRIORITARIO



Avalanche
ARAM / PRIORITARIO

13



Flurry
ARAM + RANKED

16



Black Ice
ARAM + RANKED

20



Shatter
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

MEI / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 Ice Storm encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** Ice Storm se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 Cold Front encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** Cold Front se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 Skating Away encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** Skating Away se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 Avalanche encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Ice Wall** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** Ice Wall se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Avalanche** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 13 Flurry encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** Flurry se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 Black Ice encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** Black Ice se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 Shatter encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** Shatter se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Muradin

TANQUE

WARCRAFT / HÉROE 11

ORIGEN Y LORE

Rey enano del clan Barbabronce (Warcraft).

CONEXIONES Forma parte del universo Warcraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Tu salto es también la salida: no lo gastes siempre para entrar.

RUTA ARAM

aguantar poke y amenazar stun cada pocos segundos

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

buscar engage desde niebla y saltar de vuelta

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Third Wind	Reverberation	Skullcracker	Avatar	Bronzebeard …	Stoneform	Mountain King
Give ’em the…	**Reverberation**	**Skullcracker**	**Avatar**	**Bronzebeard …**	**Dwarf Launch**	**Mountain King**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

MURADIN / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1

- Give 'em the Axe! — RANKED / PRIORITARIO
-  Third Wind — ARAM / PRIORITARIO

4

-  Reverberation — ARAM + RANKED

7

-  Skullcracker — ARAM + RANKED

10

-  Avatar — ARAM + RANKED

13

-  Bronzebeard Rage — ARAM + RANKED

16

-  Dwarf Launch — RANKED / PRIORITARIO
-  Stoneform — ARAM / PRIORITARIO

20

- Mountain King — ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

MURADIN / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 Third Wind encaja en una estrategia de pelea continua **VARIANTE: Give 'em the Axe!** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 1** Give 'em the Axe! se integra en el plan de equipo y control del mapa **VARIANTE: Third Wind** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 4 Reverberation encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** Reverberation se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 Skullcracker encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** Skullcracker se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 Avatar encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** Avatar se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 Bronzebeard Rage encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** Bronzebeard Rage se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 Stoneform encaja en una estrategia de pelea continua **VARIANTE: Dwarf Launch** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 16** Dwarf Launch se integra en el plan de equipo y control del mapa **VARIANTE: Stoneform** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 20 Mountain King encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** Mountain King se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Puntos

TANQUE

WARCRAFT / HÉROE 12

ORIGEN Y LORE

Abominación de la Plaga (Warcraft).

CONEXIONES Forma parte del universo Warcraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

El gancho no es iniciar siempre: a veces amenaza más que acierta.

RUTA ARAM

anzuelo a objetivo mal posicionado

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

niebla de guerra y amenaza de hook

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Hungry for M…	Tenderizer	Serrated Edge	Putrid Bile	Meat Hook	Pulverize	Master Hooker
Hungry for M…	**Tenderizer**	**Serrated Edge**	**Gorge**	**Meat Hook**	**Pulverize**	**Master Hooker**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

PUNTOS / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Hungry for More
ARAM + RANKED

4



Tenderizer
ARAM + RANKED

7



Serrated Edge
ARAM + RANKED

10



Gorge
RANKED / PRIORITARIO



Putrid Bile
ARAM / PRIORITARIO

13



Meat Hook
ARAM + RANKED

16



Pulverize
ARAM + RANKED

20



Master Hooker
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

PUNTOS / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 **Hungry for More**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Tenderizer**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Serrated Edge**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Putrid Bile**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Gorge**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Meat Hook**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Pulverize**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Master Hooker**

progresión acelerada por peleas frecuentes

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 **Hungry for More**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Tenderizer**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Serrated Edge**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Gorge**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ **VARIANTE: Putrid Bile**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Meat Hook**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Pulverize**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Master Hooker**

escalado si puedes completar la misión con seguridad

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Tyrael

TANQUE

DIABLO / HÉROE 13

ORIGEN Y LORE

Arcángel de la Justicia que sacrificó su naturaleza angelical.

CONEXIONES Figura decisiva en las cruzadas contra Diablo y el destino de Santuario.

TÉCNICA ESENCIAL

El escudo de aliados también es una herramienta de tempo.

RUTA ARAM

mitigación y velocidad para el equipo

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

habilitar engage de melee y proteger la retirada

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Ardent Resto…	Reciprocate	Burning Halo	Sanctificati…	Sword of Jus…	Bound by Law	Angel of Jus…
Ardent Resto…	**Reciprocate**	**Burning Halo**	**Judgment**	**Sword of Jus…**	**Bound by Law**	**Angel of Jus…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

TYRAEL / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Ardent Restoration
ARAM + RANKED

4



Reciprocate
ARAM + RANKED

7



Burning Halo
ARAM + RANKED

10



Judgment
RANKED / PRIORITARIO



Sanctification
ARAM / PRIORITARIO

13



Sword of Justice
ARAM + RANKED

16



Bound by Law
ARAM + RANKED

20



Angel of Justice
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

TYRAEL / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 Ardent Restoration aguante entre peleas sin necesidad de retirarte □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** Ardent Restoration sostén para los intercambios prolongados □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 Reciprocate encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** Reciprocate se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 Burning Halo encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** Burning Halo se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 Sanctification encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Judgment** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** Judgment se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Sanctification** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 13 Sword of Justice encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** Sword of Justice se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 Bound by Law encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** Bound by Law se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 Angel of Justice encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** Angel of Justice se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Artanis

AGRESOR

/ HÉROE 14

ORIGEN Y LORE

Jerarca protoss empeñado en unificar a su pueblo.

CONEXIONES La herencia de los templarios y la amenaza de Amon definen su lucha.

TÉCNICA ESENCIAL

Amenaza con Prisma de fase; no lo uses para regalar tu posición.

RUTA ARAM

intercambio de posición en cuello de botella

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

duelo en sololínea y escudo para sobrevivir

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Protector Of…	Shield Batte…	Solarite Rea…	Suppression …	Templar's Ze…	Force of Will	Plasma Burn
Amateur Oppo…	**Shield Batte…**	**Solarite Rea…**	**Suppression …**	**Templar's Ze…**	**Force of Will**	**Plasma Burn**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

ARTANIS / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Amateur Opponent
RANKED / PRIORITARIO



Protector Of Aiur
ARAM / PRIORITARIO

4



Shield Battery
ARAM + RANKED

7



Solarite Reaper
ARAM + RANKED

10



Suppression Pulse
ARAM + RANKED

13



Templar's Zeal
ARAM + RANKED

16



Force of Will
ARAM + RANKED

20



Plasma Burn
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

ARTANIS / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Protector Of Aiur** más margen para sobrevivir al focus **VARIANTE: Amateur Opponent** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 1** **Amateur Opponent** se integra en el plan de equipo y control del mapa **VARIANTE: Protector Of Aiur** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 4 **Shield Battery** más margen para sobrevivir al focus Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Shield Battery** resistencia para iniciar y disputar objetivos Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Solarite Reaper** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Solarite Reaper** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Suppression Pulse** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Suppression Pulse** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Templar's Zeal** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Templar's Zeal** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Force of Will** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Force of Will** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Plasma Burn** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Plasma Burn** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Chen

AGRESOR

/ HÉROE 15

ORIGEN Y LORE

Maestro cervecero pandaren de Warcraft.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

No bebas brebaje delante de todo el control rival.

RUTA ARAM

barril y reparto de daño mientras consume brebaje

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

presión de línea y aislamiento con heroica

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Accumulating…	Withering Fl…	Brewmaster's…	Storm, Earth…	A Touch of H…	Flying Leap	Purifying Br…
Accumulating…	Withering Fl…	Brewmaster's…	Wandering Keg	A Touch of H…	Flying Leap	Purifying Br…

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

CHEN / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1

- **Accumulating Flame**
  ARAM + RANKED

4

- **Withering Flames**
  ARAM + RANKED

7

- **Brewmaster's Balance**
  ARAM + RANKED

10

- **Wandering Keg**
  RANKED / PRIORITARIO
- **Storm, Earth, Fire**
  ARAM / PRIORITARIO

13

- **A Touch of Honey**
  ARAM + RANKED

16

- **Flying Leap**
  ARAM + RANKED

20

- **Purifying Brew**
  ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

CHEN / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 Accumulating Flame encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** Accumulating Flame se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 Withering Flames encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** Withering Flames se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 Brewmaster's Balance progresión acelerada por peleas frecuentes □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** Brewmaster's Balance escalado si puedes completar la misión con seguridad □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 Storm, Earth, Fire encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Wandering Keg** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** Wandering Keg se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Storm, Earth, Fire** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 13 A Touch of Honey encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** A Touch of Honey se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 Flying Leap encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** Flying Leap se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 Purifying Brew encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** Purifying Brew se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Alamuerte

AGRESOR

WARCRAFT / HÉROE 16

ORIGEN Y LORE

Neltharion corrompido, antes Aspecto de la Tierra.

CONEXIONES Antiguo miembro de los Vuelos Aspecto y enemigo de los demás dragones.

TÉCNICA ESENCIAL

Tu inmunidad al control no impide ser destruido por daño porcentual.

RUTA ARAM

zonas amplias y armadura inalterable

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

amenazar flancos y limpiar oleadas; evitar aislamiento

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Dragon Soul	Infernus	Death Drop	Bellowing Ro…	Fire and Fury	Gaze Onto De…	Destroyer's …
Dragon Soul	**Heat Wave**	**Death Drop**	**Bellowing Ro…**	**Fire and Fury**	**Gaze Onto De…**	**Destroyer's …**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

ALAMUERTE / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Dragon Soul
ARAM + RANKED

4



Heat Wave
RANKED / PRIORITARIO



Infernus
ARAM / PRIORITARIO

7



Death Drop
ARAM + RANKED

10



Bellowing Roar
ARAM + RANKED

13



Fire and Fury
ARAM + RANKED

16



Gaze Onto Destruction
ARAM + RANKED

20



Destroyer's Rampage
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

ALAMUERTE / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 **Dragon Soul**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Infernus**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Heat Wave**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 7 **Death Drop**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Bellowing Roar**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 13 **Fire and Fury**

progresión acelerada por peleas frecuentes

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Gaze Onto Destruction**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Destroyer's Rampage**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 **Dragon Soul**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Heat Wave**

presión de mapa, oleadas y estructuras

□ **VARIANTE: Infernus**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 7 **Death Drop**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Bellowing Roar**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 13 **Fire and Fury**

escalado si puedes completar la misión con seguridad

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Gaze Onto Destruction**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Destroyer's Rampage**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Dehaka

AGRESOR

STARCRAFT / HÉROE 17

ORIGEN Y LORE

Líder de manada primigenia zerg de Zerus.

CONEXIONES Obtiene evolución mediante esencia; contrasta con la ingeniería de Abathur.

TÉCNICA ESENCIAL

Usa arbustos para rotar sin regalar información.

RUTA ARAM

aislar objetivo con lengua y regeneración

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

absorber experiencia y llegar globalmente al objetivo

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Tissue Regen…	Lurker Strain	Feeding Fren…	Isolation	Ferocious St…	Pack Leader	Contagion
Enhanced Agi…	**Lurker Strain**	**Feeding Fren…**	**Isolation**	**Ferocious St…**	**Pack Leader**	**Contagion**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

DEHAKA / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Enhanced Agility
RANKED / PRIORITARIO



Tissue Regeneration
ARAM / PRIORITARIO

4



Lurker Strain
ARAM + RANKED

7



Feeding Frenzy
ARAM + RANKED

10



Isolation
ARAM + RANKED

13



Ferocious Stalker
ARAM + RANKED

16



Pack Leader
ARAM + RANKED

20



Contagion
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

DEHAKA / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 Tissue Regeneration aguante entre peleas sin necesidad de retirarte **VARIANTE: Enhanced Agility** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 1** Enhanced Agility se integra en el plan de equipo y control del mapa **VARIANTE: Tissue Regeneration** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 4 Lurker Strain encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** Lurker Strain se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 Feeding Frenzy encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** Feeding Frenzy se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 Isolation encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** Isolation se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 Ferocious Stalker encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** Ferocious Stalker se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 Pack Leader encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** Pack Leader se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 Contagion encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** Contagion se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

D.Va

AGRESOR

/ HÉROE 18

ORIGEN Y LORE

Piloto profesional y estrella de esports reconvertida en defensora de Corea.

CONEXIONES Forma parte de MEKA en el universo Overwatch.

TÉCNICA ESENCIAL

La Matriz es para anular daño fuerte, no para decorar.

RUTA ARAM

matriz defensiva y cargas de autodestrucción

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

cubrir al equipo, molestar retaguardia, aguantar línea

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Full Metal	Aggression M…	Fusion Gener…	Micro Missil…	Target Locked	Diverting Po…	Ablative Arm…
Full Metal	**Aggression M…**	**Fusion Gener…**	**Bunny Hop**	**Target Locked**	**Diverting Po…**	**Ablative Arm…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

D.VA / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Full Metal
ARAM + RANKED

4



Aggression Matrix
ARAM + RANKED

7



Fusion Generator
ARAM + RANKED

10



Bunny Hop
RANKED / PRIORITARIO



Micro Missiles
ARAM / PRIORITARIO

13



Target Locked
ARAM + RANKED

16



Diverting Power
ARAM + RANKED

20



Ablative Armor
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

D.VA / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 **Full Metal**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Aggression Matrix**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Fusion Generator**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Micro Missiles**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Bunny Hop**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Target Locked**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Diverting Power**

progresión acelerada por peleas frecuentes

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Ablative Armor**

más margen para sobrevivir al focus

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 **Full Metal**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Aggression Matrix**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Fusion Generator**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Bunny Hop**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ **VARIANTE: Micro Missiles**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Target Locked**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Diverting Power**

escalado si puedes completar la misión con seguridad

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Ablative Armor**

resistencia para iniciar y disputar objetivos

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Gazlowe

AGRESOR

/ HÉROE 19

ORIGEN Y LORE

Ingeniero goblin de Warcraft.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Planta torretas antes del choque, no una vez iniciado.

RUTA ARAM

torretas y bombas para controlar un punto

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

presión de sololínea y limpieza rápida

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Rocket Boots	Rock It Sock…	Goblin Fusion	Grav-O-Bomb …	Superior Sch…	Ark Reaktor	Miniature Bl…
Rocket Boots	**Rock It Sock…**	**Goblin Fusion**	**Grav-O-Bomb …**	**Superior Sch…**	**Ark Reaktor**	**Miniature Bl…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

GAZLOWE / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Rocket Boots
ARAM + RANKED

4



Rock It Sock It
ARAM + RANKED

7



Goblin Fusion
ARAM + RANKED

10



Grav-O-Bomb 3000
ARAM + RANKED

13



Superior Schematics
ARAM + RANKED

16



Ark Reaktor
ARAM + RANKED

20



Miniature Black Hole
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

GAZLOWE / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Rocket Boots** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Rocket Boots** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Rock It Sock It** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Rock It Sock It** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Goblin Fusion** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Goblin Fusion** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Grav-O-Bomb 3000** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Grav-O-Bomb 3000** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Superior Schematics** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Superior Schematics** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Ark Reaktor** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Ark Reaktor** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Miniature Black Hole** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Miniature Black Hole** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Hogger

AGRESOR

WARCRAFT / HÉROE 20

ORIGEN Y LORE

Gnoll de la región de Elwynn (Warcraft).

CONEXIONES Forma parte del universo Warcraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Piensa el ángulo del giro antes de pulsar la habilidad.

RUTA ARAM

rebotes contra paredes y caos en pasillos

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

campamentos y combate cercano con control de Ira

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Journeyman C…	Hogger's Jog…	Garbage Fire	Hoardapult	Pummel	Headbanger	Anger Manage…
On The Prowl	**Hogger's Jog…**	**Garbage Fire**	**Hoardapult**	**Pummel**	**Headbanger**	**Anger Manage…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

HOGGER / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



On The Prowl
RANKED / PRIORITARIO



Journeyman Cooking
ARAM / PRIORITARIO

4



Hogger's Joggers
ARAM + RANKED

7



Garbage Fire
ARAM + RANKED

10



Hoardapult
ARAM + RANKED

13



Pummel
ARAM + RANKED

16



Headbanger
ARAM + RANKED

20



Anger Management
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

HOGGER / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Journeyman Cooking** encaja en una estrategia de pelea continua **VARIANTE: On The Prowl** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 1** **On The Prowl** se integra en el plan de equipo y control del mapa **VARIANTE: Journeyman Cooking** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 4 **Hogger's Joggers** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Hogger's Joggers** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Garbage Fire** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Garbage Fire** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Hoardapult** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Hoardapult** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Pummel** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Pummel** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Headbanger** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Headbanger** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Anger Management** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Anger Management** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Imperius

AGRESOR

DIABLO / HÉROE 21

ORIGEN Y LORE

Arcángel del Valor, soldado implacable del Consejo de Angiris.

CONEXIONES Tensiona el Consejo con su visión estricta de la humanidad.

TÉCNICA ESENCIAL

La lanza falla si no anticipas un paso de evasión.

RUTA ARAM

lanza para fijar al objetivo marcado

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

intercambio en sololínea y eliminación con follow-up

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Burn the Imp…	Sovereign Ar…	Holy Fervor	Angelic Arma…	Divine Rage	Melting Touch	Molten Wrath
Consuming Fl…	Sovereign Ar…	Holy Fervor	Angelic Arma…	Divine Rage	Melting Touch	Molten Wrath

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

IMPERIUS / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Consuming Flame
RANKED / PRIORITARIO



Burn the Impure
ARAM / PRIORITARIO

4



Sovereign Armor
ARAM + RANKED

7



Holy Fervor
ARAM + RANKED

10



Angelic Armaments
ARAM + RANKED

13



Divine Rage
ARAM + RANKED

16



Melting Touch
ARAM + RANKED

20



Molten Wrath
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

IMPERIUS / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Burn the Impure** encaja en una estrategia de pelea continua **VARIANTE: Consuming Flame** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 1** **Consuming Flame** se integra en el plan de equipo y control del mapa **VARIANTE: Burn the Impure** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 4 **Sovereign Armor** más margen para sobrevivir al focus Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Sovereign Armor** resistencia para iniciar y disputar objetivos Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Holy Fervor** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Holy Fervor** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Angelic Armaments** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Angelic Armaments** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Divine Rage** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Divine Rage** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Melting Touch** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Melting Touch** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Molten Wrath** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Molten Wrath** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Leoric

AGRESOR

/ HÉROE 22

ORIGEN Y LORE

Rey Esqueleto del universo Diablo.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

En forma fantasmal sigue informando y entorpeciendo.

RUTA ARAM

drenaje porcentual en enemigos con mucha vida

NO SELECCIONABLE EN ARAM

RUTA RANKED

doble experiencia y presión con tumba

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Ossein Renew…	Paralyzing R…	Drain Moment…	Entomb	Spectral Lee…	Mithril Mace	Buried Alive

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

LEORIC / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Ossein Renewal
RANKED / PRIORITARIO

4



Paralyzing Rage
RANKED / PRIORITARIO

7



Drain Momentum
RANKED / PRIORITARIO

10



Entomb
RANKED / PRIORITARIO

13



Spectral Leech
RANKED / PRIORITARIO

16



Mithril Mace
RANKED / PRIORITARIO

20



Buried Alive
RANKED / PRIORITARIO

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

LEORIC / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Ossein Renewal Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 1** Ossein Renewal se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Paralyzing Rage Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 4** Paralyzing Rage se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Drain Momentum Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 7** Drain Momentum se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Entomb Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** Entomb se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Spectral Leech Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 13** Spectral Leech sostén para los intercambios prolongados □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Mithril Mace Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 16** Mithril Mace se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Buried Alive Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 20** Buried Alive se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Maltael

AGRESOR

DIABLO / HÉROE 23

ORIGEN Y LORE

Antiguo Arcángel de la Sabiduría convertido en Segador de Almas.

CONEXIONES Su cruzada pone en jaque a ángeles y humanos en Santuario.

TÉCNICA ESENCIAL

Marca antes de usar Desgarrar alma; no te cures de objetivos sin marca.

RUTA ARAM

marca a múltiples objetivos para autocurarte

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

sololínea fuerte y castigo a tanques

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Death's Reach	Die Alone	Massacre	Last Rites	Inevitable E…	Mortality	No One Can S…
Fear the Rea…	**Die Alone**	**Massacre**	**Last Rites**	**Inevitable E…**	**Mortality**	**No One Can S…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

MALTAEL / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Fear the Reaper
RANKED / PRIORITARIO



Death's Reach
ARAM / PRIORITARIO

4



Die Alone
ARAM + RANKED

7



Massacre
ARAM + RANKED

10



Last Rites
ARAM + RANKED

13



Inevitable End
ARAM + RANKED

16



Mortality
ARAM + RANKED

20



No One Can Stop Death
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

MALTAEL / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Death's Reach** hostigamiento constante a distancia □ **VARIANTE: Fear the Reaper** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 1** **Fear the Reaper** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Death's Reach** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 4 **Die Alone** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Die Alone** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Massacre** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Massacre** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Last Rites** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Last Rites** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Inevitable End** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Inevitable End** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Mortality** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Mortality** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **No One Can Stop Death** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **No One Can Stop Death** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Ragnaros

AGRESOR

WARCRAFT / HÉROE 24

ORIGEN Y LORE

Señor del Fuego elemental (Warcraft).

CONEXIONES Forma parte del universo Warcraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Activa Núcleo de magma antes de que el fuerte caiga.

RUTA ARAM

zonas grandes y defensa de estructura

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

limpieza, peleas en santuario y recuperación de experiencia

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Engulfing Fl…	Slow Burn	Blistering A…	Sulfuras Sma…	Resilient Fl…	Blast Echo	Flames of Su…
Engulfing Fl…	**Slow Burn**	**Blistering A…**	**Lava Wave**	**Resilient Fl…**	**Blast Echo**	**Lava Surge**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

RAGNAROS / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Engulfing Flame
ARAM + RANKED

4



Slow Burn
ARAM + RANKED

7



Blistering Attacks
ARAM + RANKED

10



Lava Wave
RANKED / PRIORITARIO



Sulfuras Smash
ARAM / PRIORITARIO

13



Resilient Flame
ARAM + RANKED

16



Blast Echo
ARAM + RANKED

20



Lava Surge
RANKED / PRIORITARIO



Flames of Sulfuron
ARAM / PRIORITARIO

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

RAGNAROS / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 **Engulfing Flame**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Slow Burn**

control de masas cuando hay cinco rivales agrupados

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Blistering Attacks**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Sulfuras Smash**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 13 **Resilient Flame**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Blast Echo**

hostigamiento constante a distancia

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Flames of Sulfuron**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Lava Surge**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 **Engulfing Flame**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Slow Burn**

control para asegurar una eliminación coordinada

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Blistering Attacks**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Lava Wave**

presión de mapa, oleadas y estructuras

□ **VARIANTE: Sulfuras Smash**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Resilient Flame**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Blast Echo**

presión antes del objetivo o remate dirigido

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Lava Surge**

presión de mapa, oleadas y estructuras

□ **VARIANTE: Flames of Sulfuron**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

← VOLVER AL ÍNDICE

Rexxar

AGRESOR

WARCRAFT / HÉROE 25

ORIGEN Y LORE

Maestro de bestias mok'nathal (Warcraft).

CONEXIONES Forma parte del universo Warcraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Separa al oso del héroe para no recibir daño doble.

RUTA ARAM

Misha ocupa espacio y permite control

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

offlane y captura de punto con dos cuerpos

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Bird of Prey	Hunter-Gathe…	Aspect of th…	Unleash the …	Aspect of th…	Feign Death	Kill Command
Bird of Prey	**Hunter-Gathe…**	**Aspect of th…**	**Unleash the …**	**Aspect of th…**	**Feign Death**	**Kill Command**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

REXXAR / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Bird of Prey
ARAM + RANKED

4



Hunter-Gatherer
ARAM + RANKED

7



Aspect of the Beast
ARAM + RANKED

10



Unleash the Boars
ARAM + RANKED

13



Aspect of the Hawk
ARAM + RANKED

16



Feign Death
ARAM + RANKED

20



Kill Command
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

REXXAR / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Bird of Prey** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Bird of Prey** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Hunter-Gatherer** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Hunter-Gatherer** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Aspect of the Beast** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Aspect of the Beast** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Unleash the Boars** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Unleash the Boars** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Aspect of the Hawk** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Aspect of the Hawk** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Feign Death** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Feign Death** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Kill Command** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Kill Command** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Sonya

AGRESOR

/ HÉROE 26

ORIGEN Y LORE

Bárbara de las tierras del norte en Diablo.

CONEXIONES Representa la resistencia guerrera de los nephalem contra los demonios.

TÉCNICA ESENCIAL

Gestiona Furia antes de entrar al objetivo.

RUTA ARAM

giro defensivo y control corto para entrar

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

clear y campamentos más gran presión en sololínea

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
War Paint	Shot of Fury	Life Funnel	Wrath of the…	No Escape	Nerves of St…	Ignore Pain
Furious Blow	**Shot of Fury**	**Battle Rage**	**Wrath of the…**	**No Escape**	**Giant Slammer**	**Ignore Pain**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

SONYA / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Furious Blow
RANKED / PRIORITARIO



War Paint
ARAM / PRIORITARIO

4



Shot of Fury
ARAM + RANKED

7



Battle Rage
RANKED / PRIORITARIO



Life Funnel
ARAM / PRIORITARIO

10



Wrath of the Berserker
ARAM + RANKED

13



No Escape
ARAM + RANKED

16



Giant Slammer
RANKED / PRIORITARIO



Nerves of Steel
ARAM / PRIORITARIO

20



Ignore Pain
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

SONYA / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 War Paint encaja en una estrategia de pelea continua **VARIANTE: Furious Blow** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 1** Furious Blow se integra en el plan de equipo y control del mapa **VARIANTE: War Paint** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 4 Shot of Fury hostigamiento constante a distancia Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** Shot of Fury presión antes del objetivo o remate dirigido Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 Life Funnel aguante entre peleas sin necesidad de retirarte **VARIANTE: Battle Rage** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 7** Battle Rage se integra en el plan de equipo y control del mapa **VARIANTE: Life Funnel** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 10 Wrath of the Berserker encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** Wrath of the Berserker se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 No Escape reposicionamiento en la pelea central Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** No Escape rotaciones y acceso a objetivos más eficientes Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 Nerves of Steel encaja en una estrategia de pelea continua **VARIANTE: Giant Slammer** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 16** Giant Slammer se integra en el plan de equipo y control del mapa **VARIANTE: Nerves of Steel** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 20 Ignore Pain encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** Ignore Pain se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Thrall

AGRESOR

/ HÉROE 27

ORIGEN Y LORE

Antiguo jefe de guerra de la Horda, también conocido como Go'el.

CONEXIONES Su relación diplomática con Jaina atraviesa buena parte del conflicto entre Horda y Alianza.

TÉCNICA ESENCIAL

Aplica la W cuando el rival ya no puede esquivarla.

RUTA ARAM

rayos de poke y sustento por rasgo

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

offlane flexible y ultimate de control

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Echo of the …	Mana Tide	Rolling Thun…	Earthquake	Frostwolf's …	Thunderstorm	Earthen Shie…
Echo of the …	**Mana Tide**	**Rolling Thun…**	**Sundering**	**Frostwolf's …**	**Thunderstorm**	**Wind Rush**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

THRALL / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Echo of the Elements
ARAM + RANKED

4



Mana Tide
ARAM + RANKED

7



Rolling Thunder
ARAM + RANKED

10



Sundering
RANKED / PRIORITARIO



Earthquake
ARAM / PRIORITARIO

13



Frostwolf's Grace
ARAM + RANKED

16



Thunderstorm
ARAM + RANKED

20



Wind Rush
RANKED / PRIORITARIO



Earthen Shields
ARAM / PRIORITARIO

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

THRALL / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 Echo of the Elements encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** Echo of the Elements se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 Mana Tide encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** Mana Tide se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 Rolling Thunder encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** Rolling Thunder se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 Earthquake encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Sundering** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** Sundering se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Earthquake** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 13 Frostwolf's Grace encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** Frostwolf's Grace se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 Thunderstorm encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** Thunderstorm se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 Earthen Shields más margen para sobrevivir al focus □ **VARIANTE: Wind Rush** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 20** Wind Rush rotaciones y acceso a objetivos más eficientes □ **VARIANTE: Earthen Shields** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

← VOLVER AL ÍNDICE

Varian

AGRESOR

WARCRAFT / HÉROE 28

ORIGEN Y LORE

Rey de Ventormenta y padre de Anduin.

CONEXIONES Combatió por la Alianza y dejó una herencia política que continuó su hijo.

TÉCNICA ESENCIAL

No elijas daño si tu equipo necesita un iniciador.

RUTA ARAM

elige función de tanque o ejecutor según equipo

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

ajustar la configuración a lo que falta en draft

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Overpower	Taunt	Victory Rush	Warbringer	Mortal Strike	Banner of Da…	Glory to the…
Overpower	**Taunt**	**Victory Rush**	**Warbringer**	**Mortal Strike**	**Banner of Da…**	**Glory to the…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

VARIAN / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Overpower
ARAM + RANKED

4



Taunt
ARAM + RANKED

7



Victory Rush
ARAM + RANKED

10



Warbringer
ARAM + RANKED

13



Mortal Strike
ARAM + RANKED

16



Banner of Dalaran
ARAM + RANKED

20



Glory to the Alliance
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

VARIAN / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Overpower** progresión acelerada por peleas frecuentes □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Overpower** escalado si puedes completar la misión con seguridad □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Taunt** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Taunt** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Victory Rush** reposicionamiento en la pelea central □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Victory Rush** rotaciones y acceso a objetivos más eficientes □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Warbringer** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Warbringer** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Mortal Strike** hostigamiento constante a distancia □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Mortal Strike** presión antes del objetivo o remate dirigido □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Banner of Dalaran** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Banner of Dalaran** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Glory to the Alliance** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Glory to the Alliance** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Xul

AGRESOR

/ HÉROE 29

ORIGEN Y LORE

Nigromante del universo Diablo II.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

No gastes el inmovilizado si aún falta la entrada de tus aliados.

RUTA ARAM

daño de área cerca de enemigos con esqueletos

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

doble soak, raíces y protección a estructuras

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Backlash	Jailors	Wall Of Bones	Poison Nova	Echoes of De…	Decrepify	Mortal Wound
Backlash	**Jailors**	**Wall Of Bones**	**Skeletal Mag…**	**Echoes of De…**	**Decrepify**	**Mortal Wound**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

XUL / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Backlash
ARAM + RANKED

4



Jailors
ARAM + RANKED

7



Wall Of Bones
ARAM + RANKED

10



Skeletal Mages
RANKED / PRIORITARIO



Poison Nova
ARAM / PRIORITARIO

13



Echoes of Death
ARAM + RANKED

16



Decrepify
ARAM + RANKED

20



Mortal Wound
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

XUL / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 **Backlash**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Jailors**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Wall Of Bones**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Poison Nova**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Skeletal Mages**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Echoes of Death**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Decrepify**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Mortal Wound**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 **Backlash**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Jailors**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Wall Of Bones**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Skeletal Mages**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ **VARIANTE: Poison Nova**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Echoes of Death**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Decrepify**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Mortal Wound**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Yrel

AGRESOR

/ HÉROE 30

ORIGEN Y LORE

Paladín draenei de Warcraft.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

No cargues delante de stuns si puedes cancelar y obtener valor.

RUTA ARAM

zonas con cargas y gran aguante

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

offlane y anulación de daños en objetivos

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Light of Kar…	Aegis of Lig…	Righteous Mo…	Ardent Defen…	Aldor Peacek…	Templar's Ve…	Seraphim
Light of Kar…	**Aegis of Lig…**	**Righteous Mo…**	**Sacred Ground**	**Aldor Peacek…**	**Templar's Ve…**	**Seraphim**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

YREL / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Light of Karabor
ARAM + RANKED

4



Aegis of Light
ARAM + RANKED

7



Righteous Momentum
ARAM + RANKED

10



Sacred Ground
RANKED / PRIORITARIO



Ardent Defender
ARAM / PRIORITARIO

13



Aldor Peacekeeper
ARAM + RANKED

16



Templar's Verdict
ARAM + RANKED

20



Seraphim
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

YREL / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 **Light of Karabor**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Aegis of Light**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Righteous Momentum**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Ardent Defender**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Sacred Ground**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Aldor Peacekeeper**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Templar's Verdict**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Seraphim**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 **Light of Karabor**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Aegis of Light**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Righteous Momentum**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Sacred Ground**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ **VARIANTE: Ardent Defender**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Aldor Peacekeeper**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Templar's Verdict**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Seraphim**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Azmodan

DISTANCIA

DIABLO / HÉROE 31

ORIGEN Y LORE

Señor del Pecado de los Infiernos Abrasadores (Diablo).

CONEXIONES Forma parte del universo Diablo; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Utiliza visión aliada para castigar desde lejos.

RUTA ARAM

globos a distancia y daño contra enemigos agrupados

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

acumular daño, limpiar rutas y crear presión lateral

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Gluttony	Hellforged A…	Art of Chaos	Tide of Sin	Cydaea's Kiss	Total Annihi…	Inescapable …
Greed	**Hellforged A…**	**Master of De…**	**Demonic Inva…**	**Cydaea's Kiss**	**Hell Rift**	**Sin's Grasp**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

AZMODAN / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Greed
RANKED / PRIORITARIO



Gluttony
ARAM / PRIORITARIO

4



Hellforged Armor
ARAM + RANKED

7



Master of Destruction
RANKED / PRIORITARIO



Art of Chaos
ARAM / PRIORITARIO

10



Demonic Invasion
RANKED / PRIORITARIO



Tide of Sin
ARAM / PRIORITARIO

13



Cydaea's Kiss
ARAM + RANKED

16



Hell Rift
RANKED / PRIORITARIO



Total Annihilation
ARAM / PRIORITARIO

20



Sin's Grasp
RANKED / PRIORITARIO



Inescapable Annihilation
ARAM / PRIORITARIO

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

AZMODAN / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 **Gluttony**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Greed

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 4 **Hellforged Armor**

más margen para sobrevivir al focus

Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Art of Chaos**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Master of Destruction

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 10 **Tide of Sin**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Demonic Invasion

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Cydaea's Kiss**

encaja en una estrategia de pelea continua

Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Total Annihilation**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Hell Rift

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 20 **Inescapable Annihilation**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Sin's Grasp

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 **Greed**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

VARIANTE: Gluttony

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 4 **Hellforged Armor**

resistencia para iniciar y disputar objetivos

Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Master of Destruction**

escalado si puedes completar la misión con seguridad

VARIANTE: Art of Chaos

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 10 **Demonic Invasion**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

VARIANTE: Tide of Sin

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Cydaea's Kiss**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Hell Rift**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

VARIANTE: Total Annihilation

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 20 **Sin's Grasp**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

VARIANTE: Inescapable Annihilation

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

← VOLVER AL ÍNDICE

Cassia

DISTANCIA

/ HÉROE 32

ORIGEN Y LORE

Amazona de Diablo II.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Muévete entre ataques para mantener la mitigación.

RUTA ARAM

aguante en movimiento y castigo al grupo enemigo

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

castigar dps de autoataque sin regalar ángulos

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Thunderstroke	Ring of the …	Surge of Lig…	Ball Lightni…	War Traveler	Static Elect…	Infinite Lig…
Thunderstroke	**Inner Light**	**Surge of Lig…**	**Ball Lightni…**	**War Traveler**	**Static Elect…**	**Infinite Lig…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

CASSIA / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Thunderstroke
ARAM + RANKED

4



Inner Light
RANKED / PRIORITARIO



Ring of the Leech
ARAM / PRIORITARIO

7



Surge of Light
ARAM + RANKED

10



Ball Lightning
ARAM + RANKED

13



War Traveler
ARAM + RANKED

16



Static Electricity
ARAM + RANKED

20



Infinite Lightning
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

CASSIA / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 Thunderstroke encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** Thunderstroke se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 Ring of the Leech aguante entre peleas sin necesidad de retirarte □ **VARIANTE: Inner Light** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 4** Inner Light se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Ring of the Leech** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 7 Surge of Light encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** Surge of Light se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 Ball Lightning encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** Ball Lightning se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 War Traveler encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** War Traveler se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 Static Electricity encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** Static Electricity se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 Infinite Lightning encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** Infinite Lightning se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Cromi

DISTANCIA

WARCRAFT / HÉROE 33

ORIGEN Y LORE

Dragona del Vuelo Bronce, habitualmente disfrazada de gnoma.

CONEXIONES Ligada a la vigilancia de las líneas temporales de Warcraft.

TÉCNICA ESENCIAL

Apunta hacia donde estarán, no hacia donde están.

RUTA ARAM

poke de largo alcance y control temporal

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

castigar rutas y objetivos con golpes anticipados

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	2	5	8	11	14	18
Deep Breathi…	Time Troubles	A Proper Gre…	Temporal Loop	Time Out	Quantum Over…	Stuck in a L…
Timewalker's…	Time Troubles	A Proper Gre…	Temporal Loop	Time Out	Fast Forward	Stuck in a L…

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

CROMI / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Timewalker's Pursuit
RANKED / PRIORITARIO



Deep Breathing
ARAM / PRIORITARIO

2

Time Troubles
ARAM + RANKED

5

A Proper Greeting
ARAM + RANKED

8

Temporal Loop
ARAM + RANKED

11

Time Out
ARAM + RANKED

14

Fast Forward
RANKED / PRIORITARIO

Quantum Overdrive
ARAM / PRIORITARIO

18

Stuck in a Loop
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

CROMI / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 Deep Breathing encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Timewalker's Pursuit** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 1** Timewalker's Pursuit se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Deep Breathing** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 2 Time Troubles encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 2** Time Troubles se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 5 A Proper Greeting encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 5** A Proper Greeting se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 8 Temporal Loop encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 8** Temporal Loop se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 11 Time Out encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 11** Time Out se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 14 Quantum Overdrive encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Fast Forward** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 14** Fast Forward se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Quantum Overdrive** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 18 Stuck in a Loop encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 18** Stuck in a Loop se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Falstad

DISTANCIA

WARCRAFT / HÉROE 34

ORIGEN Y LORE

Jinete de grifos del clan Martillo Salvaje (Warcraft).

CONEXIONES Forma parte del universo Warcraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

No gastes Viento poderoso si solo necesitas reposicionarte.

RUTA ARAM

daño de poke y ráfaga para cierre de kill

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

vuelo global y empuje de área en objetivos

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Gathering St…	Hammer Gains	BOOMerang	Hinterland B…	Sustained Wi…	Aerie Gusts	Wind Tunnel
Frequent Fly…	**Hammer Gains**	**Secret Weapon**	**Mighty Gust**	**Sustained Wi…**	**Aerie Gusts**	**Wind Tunnel**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

FALSTAD / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Frequent Flyer
RANKED / PRIORITARIO



Gathering Storm
ARAM / PRIORITARIO

4



Hammer Gains
ARAM + RANKED

7



Secret Weapon
RANKED / PRIORITARIO



BOOMerang
ARAM / PRIORITARIO

10



Mighty Gust
RANKED / PRIORITARIO



Hinterland Blast
ARAM / PRIORITARIO

13



Sustained Winds
ARAM + RANKED

16



Aerie Gusts
ARAM + RANKED

20



Wind Tunnel
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

FALSTAD / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 Gathering Storm encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Frequent Flyer** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 1** Frequent Flyer se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Gathering Storm** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 4 Hammer Gains encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** Hammer Gains se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 BOOMerang encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Secret Weapon** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 7** Secret Weapon se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: BOOMerang** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 10 Hinterland Blast hostigamiento constante a distancia □ **VARIANTE: Mighty Gust** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** Mighty Gust se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Hinterland Blast** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 13 Sustained Winds aguante entre peleas sin necesidad de retirarte □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** Sustained Winds sostén para los intercambios prolongados □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 Aerie Gusts encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** Aerie Gusts se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 Wind Tunnel encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** Wind Tunnel se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Fénix

DISTANCIA

STARCRAFT / HÉROE 35

ORIGEN Y LORE

Héroe protoss reconstruido como dragón (StarCraft).

CONEXIONES Forma parte del universo StarCraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Juega a entrar, perder escudo y salir para recargarlo.

RUTA ARAM

cambio de arma para castigar agrupación

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

mantener escudo y presión constante de líneas

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Mobile Offen…	Target Acqui…	Divert Power…	Purification…	Rapid Rechar…	Offensive Ca…	Unconquered …
Arsenal Syne…	**Target Acqui…**	**Divert Power…**	**Purification…**	**Rapid Rechar…**	**Offensive Ca…**	**Unconquered …**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

FÉNIX / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Arsenal Synergy
RANKED / PRIORITARIO



Mobile Offense
ARAM / PRIORITARIO

4



Target Acquired
ARAM + RANKED

7



Divert Power: Weapons
ARAM + RANKED

10



Purification Salvo
ARAM + RANKED

13



Rapid Recharge
ARAM + RANKED

16



Offensive Cadence
ARAM + RANKED

20



Unconquered Spirit
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

FÉNIX / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Mobile Offense** encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Arsenal Synergy** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 1** **Arsenal Synergy** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Mobile Offense** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 4 **Target Acquired** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Target Acquired** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Divert Power: Weapons** progresión acelerada por peleas frecuentes □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Divert Power: Weapons** escalado si puedes completar la misión con seguridad □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Purification Salvo** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Purification Salvo** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Rapid Recharge** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Rapid Recharge** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Offensive Cadence** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Offensive Cadence** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Unconquered Spirit** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Unconquered Spirit** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Gall

DISTANCIA

/ HÉROE 36

ORIGEN Y LORE

Mitad mágica de Cho’gall, ogro de Warcraft.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

No dispares el combo antes de la entrada real de Cho.

RUTA ARAM

habilidades a distancia mientras Cho controla

NO SELECCIONABLE EN ARAM

RUTA RANKED

sincronizar tiempos de daño con el tanque Cho

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Taskmaster	Rising Dread	Ogre Rampage	Twisting Net…	Twilight Nova	Leaden Orb	Twilight Fre…

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

GALL / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Taskmaster
RANKED / PRIORITARIO

4



Rising Dread
RANKED / PRIORITARIO

7



Ogre Rampage
RANKED / PRIORITARIO

10



Twisting Nether
RANKED / PRIORITARIO

13



Twilight Nova
RANKED / PRIORITARIO

16



Leaden Orb
RANKED / PRIORITARIO

20



Twilight Frenzy
RANKED / PRIORITARIO

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

GALL / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Taskmaster Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 1** Taskmaster escalado si puedes completar la misión con seguridad □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Rising Dread Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 4** Rising Dread se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Ogre Rampage Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 7** Ogre Rampage se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Twisting Nether Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** Twisting Nether se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Twilight Nova Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 13** Twilight Nova se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Leaden Orb Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 16** Leaden Orb presión antes del objetivo o remate dirigido □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Twilight Frenzy Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 20** Twilight Frenzy se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Genji

DISTANCIA

OVERWATCH / HÉROE 37

ORIGEN Y LORE

Ninja cibernético del clan Shimada.

CONEXIONES Hermano de Hanzo; su reconciliación es un arco central de Overwatch.

TÉCNICA ESENCIAL

Una entrada sin vía de escape suele ser un intercambio perdido.

RUTA ARAM

reset al rematar y desviar daño proyectado

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

entrar tarde al combate tras gastar CC rival

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Swift as the…	Shuriken Mas…	Augmented Gu…	X-Strike	Shingan	Final Cut	The Dragon B…
Swift as the…	**Shuriken Mas…**	**Augmented Gu…**	**Dragonblade**	**Shingan**	**Final Cut**	**The Dragon B…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

GENJI / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Swift as the Wind
ARAM + RANKED

4



Shuriken Mastery
ARAM + RANKED

7



Augmented Guard
ARAM + RANKED

10



Dragonblade
RANKED / PRIORITARIO



X-Strike
ARAM / PRIORITARIO

13



Shingan
ARAM + RANKED

16



Final Cut
ARAM + RANKED

20



The Dragon Becomes Me
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

GENJI / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 Swift as the Wind encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** Swift as the Wind se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 Shuriken Mastery progresión acelerada por peleas frecuentes □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** Shuriken Mastery escalado si puedes completar la misión con seguridad □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 Augmented Guard más margen para sobrevivir al focus □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** Augmented Guard resistencia para iniciar y disputar objetivos □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 X-Strike hostigamiento constante a distancia □ **VARIANTE: Dragonblade** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** Dragonblade se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: X-Strike** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 13 Shingan encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** Shingan se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 Final Cut encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** Final Cut se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 The Dragon Becomes Me encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** The Dragon Becomes Me se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Cringris

DISTANCIA

WARCRAFT / HÉROE 38

ORIGEN Y LORE

Genn Cringris, rey de Gilneas (Warcraft).

CONEXIONES Forma parte del universo Warcraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Mide si tu forma huargen puede salir de la pelea.

RUTA ARAM

poke humano y explosión huargen para ejecutar

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

campamentos rápidos y salto sobre objetivo marcado

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Viciousness	Eyes in the …	Quicksilver …	Cursed Bullet	On the Prowl	Lord of His …	Hunter's Blu…
Viciousness	**Eyes in the …**	**Quicksilver …**	**Go for the T…**	**On the Prowl**	**Lord of His …**	**Hunter's Blu…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

CRINGRIS / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Viciousness
ARAM + RANKED

4



Eyes in the Dark
ARAM + RANKED

7



Quicksilver Bullets
ARAM + RANKED

10



Go for the Throat
RANKED / PRIORITARIO



Cursed Bullet
ARAM / PRIORITARIO

13



On the Prowl
ARAM + RANKED

16

Lord of His Pack
ARAM + RANKED

20



Hunter's Blunderbuss
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

CRINGRIS / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 Viciousness encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** Viciousness se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 Eyes in the Dark encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** Eyes in the Dark se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 Quicksilver Bullets encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** Quicksilver Bullets se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 Cursed Bullet encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Go for the Throat** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** Go for the Throat se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Cursed Bullet** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 13 On the Prowl encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** On the Prowl se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 Lord of His Pack encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** Lord of His Pack se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 Hunter's Blunderbuss encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** Hunter's Blunderbuss se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Gul'dan

DISTANCIA

WARCRAFT / HÉROE 39

ORIGEN Y LORE

Brujo orco ligado a la Legión Ardiente (Warcraft).

CONEXIONES Forma parte del universo Warcraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

No cambies vida por maná sin cobertura de curación.

RUTA ARAM

sustain con drenar vida; daño prolongado

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

limpieza y miedo para forzar peleas favorables

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Echoed Corru…	Health Funnel	Bound by Sha…	Horrify	Harvest Life	Ruinous Affl…	Haunt
Chaotic Ener…	Health Funnel	Curse of Exh…	Horrify	Harvest Life	Darkness Wit…	Haunt

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

GUL'DAN / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Chaotic Energy
RANKED / PRIORITARIO



Echoed Corruption
ARAM / PRIORITARIO

4



Health Funnel
ARAM + RANKED

7



Curse of Exhaustion
RANKED / PRIORITARIO



Bound by Shadow
ARAM / PRIORITARIO

10



Horrify
ARAM + RANKED

13



Harvest Life
ARAM + RANKED

16



Darkness Within
RANKED / PRIORITARIO



Ruinous Affliction
ARAM / PRIORITARIO

20



Haunt
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

GUL'DAN / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 — **Echoed Corruption**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Chaotic Energy

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 4 — **Health Funnel**

aguante entre peleas sin necesidad de retirarte

Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 — **Bound by Shadow**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Curse of Exhaustion

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 10 — **Horrify**

encaja en una estrategia de pelea continua

Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 13 — **Harvest Life**

aguante entre peleas sin necesidad de retirarte

Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 — **Ruinous Affliction**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Darkness Within

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 20 — **Haunt**

encaja en una estrategia de pelea continua

Variante pendiente de incorporar al catálogo.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 — **Chaotic Energy**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

VARIANTE: Echoed Corruption

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 4 — **Health Funnel**

sostén para los intercambios prolongados

Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 — **Curse of Exhaustion**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

VARIANTE: Bound by Shadow

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 10 — **Horrify**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 13 — **Harvest Life**

sostén para los intercambios prolongados

Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 — **Darkness Within**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

VARIANTE: Ruinous Affliction

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 20 — **Haunt**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Hanzo

DISTANCIA

OVERWATCH / HÉROE 40

ORIGEN Y LORE

Arquero del clan Shimada, heredero de una tradición familiar criminal.

CONEXIONES Hermano de Genji y responsable de una ruptura familiar decisiva.

TÉCNICA ESENCIAL

Busca geometría de muros para maximizar la dispersión.

RUTA ARAM

ángulos de W rebotada y disparos seguros

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

visión y poke antes del objetivo

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Simple Geome…	Explosive Ar…	The Dragon H…	Dragon's Arr…	Fleet of Foot	Flawless Tec…	Bullseye
Target Pract…	**Explosive Ar…**	**The Dragon H…**	**Dragon's Arr…**	**Fleet of Foot**	**Flawless Tec…**	**Bullseye**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

HANZO / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Target Practice
RANKED / PRIORITARIO



Simple Geometry
ARAM / PRIORITARIO

4



Explosive Arrows
ARAM + RANKED

7



The Dragon Hungers
ARAM + RANKED

10



Dragon's Arrow
ARAM + RANKED

13



Fleet of Foot
ARAM + RANKED

16



Flawless Technique
ARAM + RANKED

20



Bullseye
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

HANZO / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Simple Geometry** encaja en una estrategia de pelea continua **VARIANTE: Target Practice** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 1** **Target Practice** se integra en el plan de equipo y control del mapa **VARIANTE: Simple Geometry** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 4 **Explosive Arrows** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Explosive Arrows** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **The Dragon Hungers** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **The Dragon Hungers** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Dragon's Arrow** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Dragon's Arrow** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Fleet of Foot** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Fleet of Foot** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Flawless Technique** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Flawless Technique** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Bullseye** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Bullseye** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Jaina

DISTANCIA

WARCRAFT / HÉROE 41

ORIGEN Y LORE

Archimaga de Kul Tiras y una de las grandes figuras políticas de Warcraft.

CONEXIONES Tuvo una relación cercana con Arthas; colaboró con Thrall y combatió grandes amenazas.

TÉCNICA ESENCIAL

Aplica frío antes del golpe importante: el rasgo multiplica daño.

RUTA ARAM

control por frío y daño en áreas cerradas

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

combos tras aturdimiento de aliado

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Fingers of F…	Frost Shards	Ice Lance	Ring of Frost	Icy Veins	Snowstorm	Wintermute
Fingers of F…	**Frost Shards**	**Ice Lance**	**Summon Water…**	**Icy Veins**	**Northern Exp…**	**Wintermute**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

JAINA / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Fingers of Frost
ARAM + RANKED

4



Frost Shards
ARAM + RANKED

7



Ice Lance
ARAM + RANKED

10



Summon Water Elemental
RANKED / PRIORITARIO



Ring of Frost
ARAM / PRIORITARIO

13



Icy Veins
ARAM + RANKED

16



Northern Exposure
RANKED / PRIORITARIO



Snowstorm
ARAM / PRIORITARIO

20



Wintermute
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

JAINA / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Fingers of Frost** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Fingers of Frost** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Frost Shards** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Frost Shards** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Ice Lance** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Ice Lance** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Ring of Frost** encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Summon Water Elemental** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** **Summon Water Elemental** presión de mapa, oleadas y estructuras □ **VARIANTE: Ring of Frost** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 13 **Icy Veins** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Icy Veins** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Snowstorm** encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Northern Exposure** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 16** **Northern Exposure** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Snowstorm** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 20 **Wintermute** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Wintermute** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Junkrat

DISTANCIA

OVERWATCH / HÉROE 42

ORIGEN Y LORE

Demolicionista australiano de Junkertown.

CONEXIONES Frecuente compañero de Roadhog en sus golpes y fugas.

TÉCNICA ESENCIAL

Trampa y mina son herramientas de territorio.

RUTA ARAM

bombas de zona y control de pasos

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

castigar rotaciones y desplazar al rival del objetivo

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Extra-Wound …	Taste For Ex…	Sticky Wicket	RIP-Tire	Gotta Trap '…	Endless Nades	Cannonball!
Extra-Wound …	**Chattering T…**	**Sticky Wicket**	**RIP-Tire**	**Ripper Air**	**Endless Nades**	**Extra Oomph**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

JUNKRAT / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Extra-Wound Timers
ARAM + RANKED

4



Chattering Teeth
RANKED / PRIORITARIO



Taste For Explosions
ARAM / PRIORITARIO

7



Sticky Wicket
ARAM + RANKED

10



RIP-Tire
ARAM + RANKED

13



Ripper Air
RANKED / PRIORITARIO



Gotta Trap 'Em All!
ARAM / PRIORITARIO

16



Endless Nades
ARAM + RANKED

20



Extra Oomph
RANKED / PRIORITARIO



Cannonball!
ARAM / PRIORITARIO

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

JUNKRAT / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 Extra-Wound Timers encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** Extra-Wound Timers se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 Taste For Explosions encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Chattering Teeth** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 4** Chattering Teeth se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Taste For Explosions** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 7 Sticky Wicket encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** Sticky Wicket se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 RIP-Tire encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** RIP-Tire se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 Gotta Trap 'Em All! control de masas cuando hay cinco rivales agrupados □ **VARIANTE: Ripper Air** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 13** Ripper Air se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Gotta Trap 'Em All!** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 16 Endless Nades encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** Endless Nades se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 Cannonball! encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Extra Oomph** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 20** Extra Oomph se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Cannonball!** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

← VOLVER AL ÍNDICE

Kael'thas

DISTANCIA

WARCRAFT / HÉROE 43

ORIGEN Y LORE

Príncipe elfo de sangre, heredero de Quel’Thalas.

CONEXIONES Su destino queda marcado por la destrucción del reino a manos de la Plaga.

TÉCNICA ESENCIAL

No propagues la bomba en tus aliados: separa cuando te la pongan.

RUTA ARAM

Bomba Viva para castigar jugadores agrupados

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

ángulos seguros de Flamestrike tras CC aliado

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Mana Addict	Nether Wind	Burned Flesh	Phoenix	Pyromaniac	Fury of the …	Flamethrower
Mana Addict	**Nether Wind**	**Burned Flesh**	**Phoenix**	**Pyromaniac**	**Ignite**	**Flamethrower**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

KAEL'THAS / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Mana Addict
ARAM + RANKED

4



Nether Wind
ARAM + RANKED

7



Burned Flesh
ARAM + RANKED

10



Phoenix
ARAM + RANKED

13



Pyromaniac
ARAM + RANKED

16



Ignite
RANKED / PRIORITARIO



Fury of the Sunwell
ARAM / PRIORITARIO

20



Flamethrower
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

KAEL'THAS / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Mana Addict** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Mana Addict** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Nether Wind** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Nether Wind** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Burned Flesh** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Burned Flesh** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Phoenix** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Phoenix** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Pyromaniac** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Pyromaniac** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Fury of the Sunwell** progresión acelerada por peleas frecuentes □ **VARIANTE: Ignite** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 16** **Ignite** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Fury of the Sunwell** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 20 **Flamethrower** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Flamethrower** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Kel'Thuzad

DISTANCIA

WARCRAFT / HÉROE 44

ORIGEN Y LORE

Exánime servidor de la Plaga (Warcraft).

CONEXIONES Forma parte del universo Warcraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Necesitas preparar la segunda cadena antes de lanzar todo.

RUTA ARAM

cadenas y combos con terreno

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

aislar objetivo y acertar doble control

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
The Plaguela…	Armor of the…	Chilling Tou…	Frost Blast	Icy Grasp	Hungering Co…	The Damned R…
The Plaguela…	**Armor of the…**	**Chilling Tou…**	**Frost Blast**	**Icy Grasp**	**Hungering Co…**	**The Damned R…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

KEL'THUZAD / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



The Plaguelands
ARAM + RANKED

4



Armor of the Archlich
ARAM + RANKED

7



Chilling Touch
ARAM + RANKED

10



Frost Blast
ARAM + RANKED

13



Icy Grasp
ARAM + RANKED

16



Hungering Cold
ARAM + RANKED

20



The Damned Return
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

KEL'THUZAD / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **The Plaguelands** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **The Plaguelands** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Armor of the Archlich** más margen para sobrevivir al focus □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Armor of the Archlich** resistencia para iniciar y disputar objetivos □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Chilling Touch** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Chilling Touch** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Frost Blast** hostigamiento constante a distancia □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Frost Blast** presión antes del objetivo o remate dirigido □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Icy Grasp** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Icy Grasp** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Hungering Cold** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Hungering Cold** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **The Damned Return** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **The Damned Return** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Li-Ming

DISTANCIA

/ HÉROE 45

ORIGEN Y LORE

Hechicera del universo Diablo III.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

No uses Teletransporte sin necesidad; te deja vulnerable.

RUTA ARAM

reset tras eliminación y poke de Orbe

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

esperar ejecución y encadenar resets

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Power Hungry	Triumvirate	Zei's Vengea…	Disintegrate	Illusionist	Mirrorball	Tal Rasha's …
Aether Walker	**Triumvirate**	**Calamity**	**Disintegrate**	**Illusionist**	**Mirrorball**	**Tal Rasha's …**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

LI-MING / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Aether Walker
RANKED / PRIORITARIO



Power Hungry
ARAM / PRIORITARIO

4



Triumvirate
ARAM + RANKED

7



Calamity
RANKED / PRIORITARIO



Zei's Vengeance
ARAM / PRIORITARIO

10



Disintegrate
ARAM + RANKED

13



Illusionist
ARAM + RANKED

16



Mirrorball
ARAM + RANKED

20



Tal Rasha's Elements
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

LI-MING / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Power Hungry** progresión acelerada por peleas frecuentes **VARIANTE: Aether Walker** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 1** **Aether Walker** se integra en el plan de equipo y control del mapa **VARIANTE: Power Hungry** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 4 **Triumvirate** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Triumvirate** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Zei's Vengeance** encaja en una estrategia de pelea continua **VARIANTE: Calamity** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 7** **Calamity** se integra en el plan de equipo y control del mapa **VARIANTE: Zei's Vengeance** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 10 **Disintegrate** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Disintegrate** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Illusionist** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Illusionist** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Mirrorball** hostigamiento constante a distancia Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Mirrorball** presión antes del objetivo o remate dirigido Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Tal Rasha's Elements** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Tal Rasha's Elements** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Lunara

DISTANCIA

WARCRAFT / HÉROE 46

ORIGEN Y LORE

Dríade, hija de Cenarius (Warcraft).

CONEXIONES Forma parte del universo Warcraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Cambia de blanco para repartir veneno sin regalar rango.

RUTA ARAM

venenos superpuestos y kite constante

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

presión de sololínea y visión con wisp

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Sentinel Wisp	Siphoning To…	Splintered S…	Thornwood Vi…	Let Them Wit…	Unfair Advan…	Intensifying…
Sentinel Wisp	**Siphoning To…**	**Choking Poll…**	**Thornwood Vi…**	**Let Them Wit…**	**Unfair Advan…**	**Intensifying…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

LUNARA / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Sentinel Wisp
ARAM + RANKED

4



Siphoning Toxin
ARAM + RANKED

7



Choking Pollen
RANKED / PRIORITARIO



Splintered Spear
ARAM / PRIORITARIO

10



Thornwood Vine
ARAM + RANKED

13



Let Them Wither
ARAM + RANKED

16



Unfair Advantage
ARAM + RANKED

20



Intensifying Toxin
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

LUNARA / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 — Sentinel Wisp

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 — Siphoning Toxin

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 — Splintered Spear

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Choking Pollen**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 10 — Thornwood Vine

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 13 — Let Them Wither

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 — Unfair Advantage

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 — Intensifying Toxin

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 — Sentinel Wisp

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 — Siphoning Toxin

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 — Choking Pollen

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ **VARIANTE: Splintered Spear**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 10 — Thornwood Vine

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 13 — Let Them Wither

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 — Unfair Advantage

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 — Intensifying Toxin

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Mefisto

DISTANCIA

/ HÉROE 47

ORIGEN Y LORE

Señor del Odio, uno de los Males Primordiales.

CONEXIONES Hermano de Diablo y Baal en la mitología de Diablo.

TÉCNICA ESENCIAL

Cuenta el retorno de la E y prepara un sitio seguro.

RUTA ARAM

Nova eléctrica y repetición de hechizos en grupo

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

aprovechar el retorno obligatorio de Sombra

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Unyielding P…	Static Barri…	Trickery	Consume Souls	Abhorred Sku…	Lightning Re…	Consumed by …
Unyielding P…	**Spite**	**Trickery**	**Durance of H…**	**Abhorred Sku…**	**Lightning Re…**	**Mimic**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

MEFISTO / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Unyielding Power
ARAM + RANKED

4



Spite
RANKED / PRIORITARIO



Static Barrier
ARAM / PRIORITARIO

7



Trickery
ARAM + RANKED

10



Durance of Hate
RANKED / PRIORITARIO



Consume Souls
ARAM / PRIORITARIO

13



Abhorred Skull
ARAM + RANKED

16



Lightning Reaction
ARAM + RANKED

20



Mimic
RANKED / PRIORITARIO



Consumed by Hatred
ARAM / PRIORITARIO

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

MEFISTO / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 **Unyielding Power**

progresión acelerada por peleas frecuentes

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Static Barrier**

más margen para sobrevivir al focus

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Trickery**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Consume Souls**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Durance of Hate**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Abhorred Skull**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Lightning Reaction**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Consumed by Hatred**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Mimic**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 **Unyielding Power**

escalado si puedes completar la misión con seguridad

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Spite**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ **VARIANTE: Static Barrier**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 7 **Trickery**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Durance of Hate**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ **VARIANTE: Consume Souls**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Abhorred Skull**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Lightning Reaction**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Mimic**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ **VARIANTE: Consumed by Hatred**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

← VOLVER AL ÍNDICE

Nazeebo

DISTANCIA

/ HÉROE 48

ORIGEN Y LORE

Médico brujo del universo Diablo III.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

No tomes Infección vil si no llegarás a sus acumulaciones.

RUTA ARAM

apilar veneno y cerrar pasillos con zombis

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

acumular vudú sin descuidar objetivos

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Widowmakers	Hexed Crawle…	Spirit of Ar…	Gargantuan	Ice Block	Spider Colony	Vile Infecti…
Thing of the…	**Big Voodoo**	**Dead Rush**	**Gargantuan**	**Ice Block**	**Ring of Pois…**	**Vile Infecti…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

NAZEEBO / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Thing of the Deep
RANKED / PRIORITARIO



Widowmakers
ARAM / PRIORITARIO

4



Big Voodoo
RANKED / PRIORITARIO



Hexed Crawlers
ARAM / PRIORITARIO

7



Dead Rush
RANKED / PRIORITARIO



Spirit of Arachyr
ARAM / PRIORITARIO

10



Gargantuan
ARAM + RANKED

13



Ice Block
ARAM + RANKED

16



Ring of Poison
RANKED / PRIORITARIO



Spider Colony
ARAM / PRIORITARIO

20



Vile Infection
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

NAZEEBO / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 — **Widowmakers**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Thing of the Deep

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 4 — **Hexed Crawlers**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Big Voodoo

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 7 — **Spirit of Arachyr**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Dead Rush

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 10 — **Gargantuan**

encaja en una estrategia de pelea continua

Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 13 — **Ice Block**

más margen para sobrevivir al focus

Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 — **Spider Colony**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Ring of Poison

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 20 — **Vile Infection**

encaja en una estrategia de pelea continua

Variante pendiente de incorporar al catálogo.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 — **Thing of the Deep**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

VARIANTE: Widowmakers

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 4 — **Big Voodoo**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

VARIANTE: Hexed Crawlers

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 7 — **Dead Rush**

rotaciones y acceso a objetivos más eficientes

VARIANTE: Spirit of Arachyr

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 10 — **Gargantuan**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 13 — **Ice Block**

resistencia para iniciar y disputar objetivos

Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 — **Ring of Poison**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

VARIANTE: Spider Colony

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 20 — **Vile Infection**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Nova

DISTANCIA

STARCRAFT / HÉROE 49

ORIGEN Y LORE

Operativa fantasma terran especializada en infiltración y asesinato.

CONEXIONES Su historia se cruza con las divisiones de inteligencia del Dominio terran.

TÉCNICA ESENCIAL

Prioriza confirmar el objetivo antes de gastar todos los disparos.

RUTA ARAM

poke seguro y duplicados para confundir

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

aislar carry y dar visión de rotaciones

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Advanced Clo…	Rapid Projec…	Anti-Armor S…	Precision St…	Ionic Force …	Lethal Decoy	Rewind
Advanced Clo…	**Rapid Projec…**	**Anti-Armor S…**	**Precision St…**	**Ionic Force …**	**Lethal Decoy**	**Rewind**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

NOVA / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Advanced Cloaking
ARAM + RANKED

4



Rapid Projection
ARAM + RANKED

7



Anti-Armor Shells
ARAM + RANKED

10



Precision Strike
ARAM + RANKED

13



Ionic Force Field
ARAM + RANKED

16



Lethal Decoy
ARAM + RANKED

20



Rewind
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

NOVA / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Advanced Cloaking** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Advanced Cloaking** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Rapid Projection** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Rapid Projection** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Anti-Armor Shells** más margen para sobrevivir al focus □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Anti-Armor Shells** resistencia para iniciar y disputar objetivos □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Precision Strike** hostigamiento constante a distancia □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Precision Strike** presión antes del objetivo o remate dirigido □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Ionic Force Field** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Ionic Force Field** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Lethal Decoy** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Lethal Decoy** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Rewind** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Rewind** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Orphea

DISTANCIA

/ HÉROE 50

ORIGEN Y LORE

Heredera del Señor Cuervo, heroína original del Nexo.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Un fallo de Q te deja sin movilidad y expuesta.

RUTA ARAM

acertar Q para encadenar movilidad

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

jugar entorno al slow y no fallar tiros

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Ancestral St…	Backbiter	Mind Devourer	Eternal Feast	Invasive Mia…	Dead Magic	Monster With…
Ancestral St…	**Backbiter**	**Mind Devourer**	**Eternal Feast**	**Invasive Mia…**	**Dead Magic**	**Monster With…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

ORPHEA / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Ancestral Strength
ARAM + RANKED

4



Backbiter
ARAM + RANKED

7



Mind Devourer
ARAM + RANKED

10



Eternal Feast
ARAM + RANKED

13



Invasive Miasma
ARAM + RANKED

16



Dead Magic
ARAM + RANKED

20



Monster Within
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

ORPHEA / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Ancestral Strength** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Ancestral Strength** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Backbiter** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Backbiter** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Mind Devourer** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Mind Devourer** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Eternal Feast** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Eternal Feast** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Invasive Miasma** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Invasive Miasma** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Dead Magic** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Dead Magic** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Monster Within** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Monster Within** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Sondius

DISTANCIA

/ HÉROE 51

ORIGEN Y LORE

Sonda protoss de StarCraft.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Tus pilones alimentan la zona; son el primer objetivo rival.

RUTA ARAM

pilares y grietas para negar avance

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

controlar la sololínea con pilones protegidos

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Echo Pulse	Photon Barri…	Tower Defense	Pylon Overch…	Shield Batte…	Quantum Enta…	Construct Ad…
Echo Pulse	**Photon Barri…**	**Tower Defense**	**Pylon Overch…**	**Shield Batte…**	**Quantum Enta…**	**Construct Ad…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

SONDIUS / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Echo Pulse
ARAM + RANKED

4



Photon Barrier
ARAM + RANKED

7



Tower Defense
ARAM + RANKED

10



Pylon Overcharge
ARAM + RANKED

13



Shield Battery
ARAM + RANKED

16



Quantum Entanglement
ARAM + RANKED

20



Construct Additional Pylons
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

SONDIUS / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Echo Pulse** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Echo Pulse** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Photon Barrier** más margen para sobrevivir al focus □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Photon Barrier** resistencia para iniciar y disputar objetivos □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Tower Defense** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Tower Defense** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Pylon Overcharge** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Pylon Overcharge** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Shield Battery** más margen para sobrevivir al focus □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Shield Battery** resistencia para iniciar y disputar objetivos □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Quantum Entanglement** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Quantum Entanglement** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Construct Additional Pylons** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Construct Additional Pylons** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Raynor

DISTANCIA

STARCRAFT / HÉROE 52

ORIGEN Y LORE

Líder rebelde terran, capitán de los Incursores de Raynor.

CONEXIONES Profundamente unido a Kerrigan y a la lucha contra el Dominio de Mengsk.

TÉCNICA ESENCIAL

El empujón protege a tu sanador más de lo que mata.

RUTA ARAM

daño sostenido a la primera línea y empuje

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

limpiar rutas y hacer macro con seguridad

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Ace In The H…	Fight or Fli…	Unstable Com…	Raynor's Rai…	Line 'Em Up	Paint Them R…	Dusk Wing
Exterminator	**Fight or Fli…**	**Unstable Com…**	**Raynor's Rai…**	**Line 'Em Up**	**Paint Them R…**	**Dusk Wing**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

RAYNOR / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Exterminator
RANKED / PRIORITARIO



Ace In The Hole
ARAM / PRIORITARIO

4



Fight or Flight
ARAM + RANKED

7



Unstable Compound
ARAM + RANKED

10



Raynor's Raider
ARAM + RANKED

13



Line 'Em Up
ARAM + RANKED

16



Paint Them Red
ARAM + RANKED

20



Dusk Wing
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

RAYNOR / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 Ace In The Hole encaja en una estrategia de pelea continua **VARIANTE: Exterminator** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 1** Exterminator se integra en el plan de equipo y control del mapa **VARIANTE: Ace In The Hole** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 4 Fight or Flight encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** Fight or Flight se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 Unstable Compound encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** Unstable Compound se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 Raynor's Raider encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** Raynor's Raider se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 Line 'Em Up encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** Line 'Em Up se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 Paint Them Red encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** Paint Them Red se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 Dusk Wing encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** Dusk Wing se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Sgto. Martillo

DISTANCIA

STARCRAFT / HÉROE 53

ORIGEN Y LORE

Operadora terran de tanque de asedio (StarCraft).

CONEXIONES Forma parte del universo StarCraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

En modo asedio sin cobertura eres un objetivo inmóvil.

RUTA ARAM

alcance desde posición defendida

NO SELECCIONABLE EN ARAM

RUTA RANKED

asedio en zona con trampas y retirada

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
—	—	—	—	—	—	—
Advanced Art…	Regenerative…	Hover Siege …	Blunt Force …	Hyper-Coolin…	Mechanical K…	Ultra Capaci…

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

SGTO. MARTILLO / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Advanced Artillery
RANKED / PRIORITARIO

4



Regenerative Bio-Steel
RANKED / PRIORITARIO

7



Hover Siege Mode
RANKED / PRIORITARIO

10



Blunt Force Gun
RANKED / PRIORITARIO

13



Hyper-Cooling Engines
RANKED / PRIORITARIO

16



Mechanical Know-how
RANKED / PRIORITARIO

20



Ultra Capacitors
RANKED / PRIORITARIO

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

SGTO. MARTILLO / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Advanced Artillery Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 1** Advanced Artillery se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Regenerative Bio-Steel Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 4** Regenerative Bio-Steel sostén para los intercambios prolongados □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Hover Siege Mode Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 7** Hover Siege Mode presión de mapa, oleadas y estructuras □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Blunt Force Gun Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** Blunt Force Gun se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Hyper-Cooling Engines Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 13** Hyper-Cooling Engines se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Mechanical Know-how Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 16** Mechanical Know-how se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Ultra Capacitors Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 20** Ultra Capacitors se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Sylvanas

DISTANCIA

WARCRAFT / HÉROE 54

ORIGEN Y LORE

Antigua general elfa convertida en alma en pena bajo la influencia de la Plaga.

CONEXIONES Vinculada a Arthas, a la caída de Quel'Thalas y a la historia de la Horda.

TÉCNICA ESENCIAL

La E sirve para escapar: no la gastes siempre en buscar daño.

RUTA ARAM

dagas entre varios y flecha de silencio

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

presión de estructuras gracias al rasgo

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Unrelenting …	Haunting Arr…	Lost Soul	Wailing Arrow	Remorseless	Evasive Fire	Withering Ba…
Unrelenting …	**Haunting Arr…**	**Lost Soul**	**Mind Control**	**Remorseless**	**Evasive Fire**	**Withering Ba…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

SYLVANAS / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Unrelenting Torment
ARAM + RANKED

4



Haunting Arrows
ARAM + RANKED

7



Lost Soul
ARAM + RANKED

10



Mind Control
RANKED / PRIORITARIO



Wailing Arrow
ARAM / PRIORITARIO

13



Remorseless
ARAM + RANKED

16



Evasive Fire
ARAM + RANKED

20



Withering Barrage
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

SYLVANAS / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Unrelenting Torment** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Unrelenting Torment** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Haunting Arrows** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Haunting Arrows** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Lost Soul** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Lost Soul** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Wailing Arrow** encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Mind Control** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** **Mind Control** control para asegurar una eliminación coordinada □ **VARIANTE: Wailing Arrow** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 13 **Remorseless** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Remorseless** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Evasive Fire** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Evasive Fire** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Withering Barrage** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Withering Barrage** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Tassadar

DISTANCIA

STARCRAFT / HÉROE 55

ORIGEN Y LORE

Alto templario protoss (StarCraft).

CONEXIONES Forma parte del universo StarCraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Tu muro puede aislar a un enemigo o encerrar a tu equipo.

RUTA ARAM

daño psiónico de zona y muro

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

control de ángulos y presión sostenida

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Static Charge	Plasma Shield	Arc Discharge	Black Hole	Oracle	Psychic Shock	Kugelblitz
Static Charge	**Plasma Shield**	**Arc Discharge**	**Archon**	**Oracle**	**Psychic Shock**	**Twilight Arc…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

TASSADAR / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Static Charge
ARAM + RANKED

4



Plasma Shield
ARAM + RANKED

7



Arc Discharge
ARAM + RANKED

10



Archon
RANKED / PRIORITARIO



Black Hole
ARAM / PRIORITARIO

13



Oracle
ARAM + RANKED

16



Psychic Shock
ARAM + RANKED

20



Twilight Archon
RANKED / PRIORITARIO



Kugelblitz
ARAM / PRIORITARIO

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

TASSADAR / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Static Charge** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Static Charge** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Plasma Shield** más margen para sobrevivir al focus □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Plasma Shield** resistencia para iniciar y disputar objetivos □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Arc Discharge** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Arc Discharge** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Black Hole** encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Archon** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** **Archon** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Black Hole** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 13 **Oracle** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Oracle** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Psychic Shock** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Psychic Shock** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Kugelblitz** encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Twilight Archon** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 20** **Twilight Archon** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Kugelblitz** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

← VOLVER AL ÍNDICE

Tracer

DISTANCIA

/ HÉROE 56

ORIGEN Y LORE

Agente de Overwatch con desplazamiento temporal.

CONEXIONES Forma parte de la generación que aspira a reconstruir la organización.

TÉCNICA ESENCIAL

Lleva una blink guardada: entras con dos y sales con una.

RUTA ARAM

hostigar backline y acumular cargas de pulso

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

cazar objetivos bajos y salir antes del CC

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
One-Two Punch	Pulse Genera…	Locked and L…	Pulse Rounds	Jumper	Heavy Handed	Get Stuffed!
One-Two Punch	Pulse Genera…	Locked and L…	Pulse Rounds	Jumper	Heavy Handed	Get Stuffed!

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

TRACER / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



One-Two Punch
ARAM + RANKED

4



Pulse Generator
ARAM + RANKED

7



Locked and Loaded
ARAM + RANKED

10



Pulse Rounds
ARAM + RANKED

13



Jumper
ARAM + RANKED

16



Heavy Handed
ARAM + RANKED

20



Get Stuffed!
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

TRACER / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 One-Two Punch encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** One-Two Punch se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 Pulse Generator encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** Pulse Generator se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 Locked and Loaded encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** Locked and Loaded se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 Pulse Rounds encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** Pulse Rounds se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 Jumper encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** Jumper se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 Heavy Handed encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** Heavy Handed se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 Get Stuffed! encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** Get Stuffed! se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Tychus

DISTANCIA

STARCRAFT / HÉROE 57

ORIGEN Y LORE

Marine terran, viejo camarada de Raynor.

CONEXIONES Una amistad complicada por lealtades, contratos y decisiones imposibles.

TÉCNICA ESENCIAL

No actives Minigun si no puedes disparar varios segundos.

RUTA ARAM

deshacer tanques con daño porcentual

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

castigar al tanque inmóvil sin perder posición

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Quarterback	The Bigger T…	Melting Point	Commandeer O…	Spray 'n' Pr…	Armor Pierci…	Big Red Butt…
Quarterback	**Master Assas…**	**Melting Point**	**Commandeer O…**	**Spray 'n' Pr…**	**Armor Pierci…**	**Big Red Butt…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

TYCHUS / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Quarterback
ARAM + RANKED

4



Master Assassin
RANKED / PRIORITARIO



The Bigger They Are...
ARAM / PRIORITARIO

7



Melting Point
ARAM + RANKED

10



Commandeer Odin
ARAM + RANKED

13



Spray 'n' Pray
ARAM + RANKED

16



Armor Piercing Rounds
ARAM + RANKED

20



Big Red Button
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

TYCHUS / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 **Quarterback**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **The Bigger They Are...**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Master Assassin**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 7 **Melting Point**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Commandeer Odin**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 13 **Spray 'n' Pray**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Armor Piercing Rounds**

más margen para sobrevivir al focus

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Big Red Button**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 **Quarterback**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Master Assassin**

escalado si puedes completar la misión con seguridad

□ **VARIANTE: The Bigger They Are...**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 7 **Melting Point**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Commandeer Odin**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 13 **Spray 'n' Pray**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Armor Piercing Rounds**

resistencia para iniciar y disputar objetivos

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Big Red Button**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Valla

DISTANCIA

/ HÉROE 58

ORIGEN Y LORE

Cazadora de demonios de Diablo III.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Deja de disparar si el posicionamiento es insostenible.

RUTA ARAM

más daño multiblanco a costa de menor aguante

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

dps sostenido si hay primera línea que proteja

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Fire At Will	Arsenal	Frost Shot	Rain of Veng…	Siphoning Ar…	Punishment	Death Siphon
Creed of the…	Death Dealer	Hot Pursuit	Rain of Veng…	Tempered by …	Manticore	Farflight Qu…

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

VALLA / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Creed of the Hunter
RANKED / PRIORITARIO



Fire At Will
ARAM / PRIORITARIO

4



Death Dealer
RANKED / PRIORITARIO



Arsenal
ARAM / PRIORITARIO

7



Hot Pursuit
RANKED / PRIORITARIO



Frost Shot
ARAM / PRIORITARIO

10



Rain of Vengeance
ARAM + RANKED

13



Tempered by Discipline
RANKED / PRIORITARIO



Siphoning Arrows
ARAM / PRIORITARIO

16



Manticore
RANKED / PRIORITARIO



Punishment
ARAM / PRIORITARIO

20



Farflight Quiver
RANKED / PRIORITARIO



Death Siphon
ARAM / PRIORITARIO

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

VALLA / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 — **Fire At Will**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Creed of the Hunter

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 4 — **Arsenal**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Death Dealer

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 7 — **Frost Shot**

hostigamiento constante a distancia

VARIANTE: Hot Pursuit

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 10 — **Rain of Vengeance**

encaja en una estrategia de pelea continua

Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 13 — **Siphoning Arrows**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Tempered by Discipline

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 16 — **Punishment**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Manticore

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 20 — **Death Siphon**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Farflight Quiver

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 — **Creed of the Hunter**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

VARIANTE: Fire At Will

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 4 — **Death Dealer**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

VARIANTE: Arsenal

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 7 — **Hot Pursuit**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

VARIANTE: Frost Shot

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 10 — **Rain of Vengeance**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 13 — **Tempered by Discipline**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

VARIANTE: Siphoning Arrows

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 16 — **Manticore**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

VARIANTE: Punishment

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 20 — **Farflight Quiver**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

VARIANTE: Death Siphon

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

← VOLVER AL ÍNDICE

Xal'atath

DISTANCIA

WARCRAFT / HÉROE 59

ORIGEN Y LORE

Entidad del Vacío conocida por manipular voluntades y secretos.

CONEXIONES Su amenaza se sitúa en el trasfondo cósmico de Warcraft, sin inventar relaciones directas con el elenco.

TÉCNICA ESENCIAL

Marca primero con Q, después mueve el corazón con W.

RUTA ARAM

apilar impacto de marca y Corazón Oscuro

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

control de cuellos de botella y objetivo canalizado

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Void Adept	Void Acolyte	Toxic Mark	Void Converg…	Pull of the …	Fractured Re…	Unstable Core
Anchored Core	**Dark Barrier**	**Toxic Mark**	**Void Converg…**	**Pull of the …**	**Fractured Re…**	**Unstable Core**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO: árbol completo del lanzamiento, con fuente oficial.

← VOLVER AL ÍNDICE

XAL'ATATH / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Anchored Core
RANKED / PRIORITARIO



Cloak of Shadows
ALTERNATIVA
Al utilizar el Paso del Vacío proporciona



Void Adept
ARAM / PRIORITARIO

4



Dark Barrier
RANKED / PRIORITARIO



Cold Feet
ALTERNATIVA
Alarga la Marca de las Sombras y



Void Acolyte
ARAM / PRIORITARIO

7



Toxic Mark
ARAM + RANKED



Silence of the Lamb
ALTERNATIVA
El Paso del Vacío deja un sello que



Void Summoner
ALTERNATIVA
El Paso del Vacío invoca un esbirro que

10



Void Convergence
ARAM + RANKED



Void Eruption
ALTERNATIVA
Proyectil canalizado que ciega y detona

13



Pull of the Dark Heart
ARAM + RANKED



Crushing Cascade
ALTERNATIVA
Los proyectiles de Descarga del Vacío



Dark Heart's Protection
ALTERNATIVA
El Corazón silencia y proporciona

16



Fractured Reality
ARAM + RANKED



Marked Resilience
ALTERNATIVA
Atacar a un enemigo marcado otorga un



Relentless Whispers
ALTERNATIVA
El Paso del Vacío aumenta

20



Unstable Core
ARAM + RANKED



Dueling Orbs
ALTERNATIVA
Añade una carga de Marca de las



Harbinger's Consumption
ALTERNATIVA
La mejora de Erupción del Vacío añade



Paradox Loop
ALTERNATIVA
El Paso del Vacío se repite en dirección



Rift Invasion
ALTERNATIVA
El portal heroico persiste y permite

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

XAL'ATATH / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 — **Void Adept**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Anchored Core

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 4 — **Void Acolyte**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Dark Barrier

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 7 — **Toxic Mark**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Silence of the Lamb

Encadena control sobre rivales agrupados en la línea central.

NIVEL 10 — **Void Convergence**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Void Eruption

Encadena control sobre rivales agrupados en la línea central.

NIVEL 13 — **Pull of the Dark Heart**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Crushing Cascade

Encadena control sobre rivales agrupados en la línea central.

NIVEL 16 — **Fractured Reality**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Marked Resilience

Aumenta la supervivencia cuando hay peleas consecutivas.

NIVEL 20 — **Unstable Core**

encaja en una estrategia de pelea continua

VARIANTE: Dueling Orbs

hostigamiento constante a distancia

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 — **Anchored Core**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

VARIANTE: Cloak of Shadows

Permite resistir el daño concentrado al disputar un objetivo.

NIVEL 4 — **Dark Barrier**

resistencia para iniciar y disputar objetivos

VARIANTE: Cold Feet

Abre ventanas de engage, pick-off y control de objetivos.

NIVEL 7 — **Toxic Mark**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

VARIANTE: Silence of the Lamb

Abre ventanas de engage, pick-off y control de objetivos.

NIVEL 10 — **Void Convergence**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

VARIANTE: Void Eruption

Abre ventanas de engage, pick-off y control de objetivos.

NIVEL 13 — **Pull of the Dark Heart**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

VARIANTE: Crushing Cascade

Abre ventanas de engage, pick-off y control de objetivos.

NIVEL 16 — **Fractured Reality**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

VARIANTE: Marked Resilience

Permite resistir el daño concentrado al disputar un objetivo.

NIVEL 20 — **Unstable Core**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

VARIANTE: Dueling Orbs

presión antes del objetivo o remate dirigido

← VOLVER AL ÍNDICE

Zagara

DISTANCIA

STARCRAFT / HÉROE 60

ORIGEN Y LORE

Madre de prole zerg (StarCraft).

CONEXIONES Forma parte del universo StarCraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Extiende biotumores antes de que llegue el objetivo.

RUTA ARAM

criaturas para desgaste y daño porcentual

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

presión de línea, creep y visión constante

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Corpse Feede…	Envenomed Sp…	Bile Drop	Devouring Maw	Hydralisk Tr…	Corrosive Sa…	Broodmother
Corpse Feede…	**Envenomed Sp…**	**Bile Drop**	**Devouring Maw**	**Hydralisk Tr…**	**Corrosive Sa…**	**Pack Instinct**

- ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

ZAGARA / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Corpse Feeders
ARAM + RANKED

4



Envenomed Spines
ARAM + RANKED

7



Bile Drop
ARAM + RANKED

10



Devouring Maw
ARAM + RANKED

13



Hydralisk Transfusion
ARAM + RANKED

16



Corrosive Saliva
ARAM + RANKED

20



Pack Instinct
RANKED / PRIORITARIO



Broodmother
ARAM / PRIORITARIO

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

ZAGARA / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 **Corpse Feeders**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Envenomed Spines**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Bile Drop**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Devouring Maw**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 13 **Hydralisk Transfusion**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Corrosive Saliva**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Broodmother**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Pack Instinct**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 **Corpse Feeders**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Envenomed Spines**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Bile Drop**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Devouring Maw**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 13 **Hydralisk Transfusion**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Corrosive Saliva**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Pack Instinct**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ **VARIANTE: Broodmother**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

← VOLVER AL ÍNDICE

Zul'jin

DISTANCIA

WARCRAFT / HÉROE 61

ORIGEN Y LORE

Caudillo trol amani (Warcraft).

CONEXIONES Forma parte del universo Warcraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

No fuerces baja vida si hay daño explosivo en el rival.

RUTA ARAM

apilar autoataques de manera segura

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

presionar al tanque desde buena posición

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Recklessness	Troll's Blood	Arcanite Axes	Taz'dingo!	Eye of Zul'j…	Wrong Place …	A Surprise F…
Recklessness	**Amani Hide**	**Arcanite Axes**	**Taz'dingo!**	**Eye of Zul'j…**	**Wrong Place …**	**Amani Resili…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

ZUL'JIN / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Recklessness
ARAM + RANKED

4



Amani Hide
RANKED / PRIORITARIO



Troll's Blood
ARAM / PRIORITARIO

7



Arcanite Axes
ARAM + RANKED

10



Taz'dingo!
ARAM + RANKED

13



Eye of Zul'jin
ARAM + RANKED

16



Wrong Place Wrong Time
ARAM + RANKED

20



Amani Resilience
RANKED / PRIORITARIO



A Surprise For Ya
ARAM / PRIORITARIO

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

ZUL'JIN / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 **Recklessness**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Troll's Blood**

aguante entre peleas sin necesidad de retirarte

□ **VARIANTE: Amani Hide**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 7 **Arcanite Axes**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Taz'dingo!**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 13 **Eye of Zul'jin**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Wrong Place Wrong Time**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **A Surprise For Ya**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Amani Resilience**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 **Recklessness**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Amani Hide**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ **VARIANTE: Troll's Blood**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 7 **Arcanite Axes**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Taz'dingo!**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 13 **Eye of Zul'jin**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Wrong Place Wrong Time**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Amani Resilience**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ **VARIANTE: A Surprise For Ya**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

← VOLVER AL ÍNDICE

Alarak

MELE

STARCRAFT / HÉROE 62

ORIGEN Y LORE

Alto señor protoss de los tal'darim (StarCraft).

CONEXIONES Forma parte del universo StarCraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Alinea Telequinesis antes de Discord Strike.

RUTA ARAM

combo desplazamiento + silencio para castigar agrupaciones

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

encontrar flancos sin perder sadismo al morir

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Overwhelming…	Show of Force	Hindered Mot…	Counter-Stri…	Blade of the…	Lethal Onsla…	Wrath of the…
Overwhelming…	**Show of Force**	**Hindered Mot…**	**Deadly Charge**	**Blade of the…**	**Lethal Onsla…**	**Wrath of the…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

ALARAK / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Overwhelming Power
ARAM + RANKED

4



Show of Force
ARAM + RANKED

7



Hindered Motion
ARAM + RANKED

10



Deadly Charge
RANKED / PRIORITARIO



Counter-Strike
ARAM / PRIORITARIO

13



Blade of the Highlord
ARAM + RANKED

16



Lethal Onslaught
ARAM + RANKED

20



Wrath of the Highlord
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

ALARAK / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 Overwhelming Power progresión acelerada por peleas frecuentes □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** Overwhelming Power escalado si puedes completar la misión con seguridad □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 Show of Force encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** Show of Force se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 Hindered Motion encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** Hindered Motion se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 Counter-Strike hostigamiento constante a distancia □ **VARIANTE: Deadly Charge** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** Deadly Charge se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Counter-Strike** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 13 Blade of the Highlord encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** Blade of the Highlord se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 Lethal Onslaught encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** Lethal Onslaught se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 Wrath of the Highlord encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** Wrath of the Highlord se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Illidan

MELE

WARCRAFT / HÉROE 63

ORIGEN Y LORE

Cazador de demonios cuya obsesión por frenar la Legión lo condujo al exilio.

CONEXIONES Hermano gemelo de Malfurion; ambos comparten una historia marcada por Tyrande.

TÉCNICA ESENCIAL

No entres primero contra múltiples controles.

RUTA ARAM

sostenerse atacando y perseguir carries

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

campamentos + incursiones con apoyo

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Immolation	Hunter's Ons…	Unbound	Metamorphosis	Elusive Stri…	Blades of Az…	Bolt of the …
Immolation	**Hunter's Ons…**	**Unbound**	**The Hunt**	**Elusive Stri…**	**Blades of Az…**	**Bolt of the …**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

ILLIDAN / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Immolation
ARAM + RANKED

4



Hunter's Onslaught
ARAM + RANKED

7



Unbound
ARAM + RANKED

10



The Hunt
RANKED / PRIORITARIO



Metamorphosis
ARAM / PRIORITARIO

13



Elusive Strike
ARAM + RANKED

16



Blades of Azzinoth
ARAM + RANKED

20



Bolt of the Storm
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

ILLIDAN / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 **Immolation**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Hunter's Onslaught**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Unbound**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Metamorphosis**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: The Hunt**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Elusive Strike**

hostigamiento constante a distancia

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Blades of Azzinoth**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Bolt of the Storm**

hostigamiento constante a distancia

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 **Immolation**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Hunter's Onslaught**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Unbound**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **The Hunt**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ **VARIANTE: Metamorphosis**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Elusive Strike**

presión antes del objetivo o remate dirigido

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Blades of Azzinoth**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Bolt of the Storm**

presión antes del objetivo o remate dirigido

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Kerrigan

MELE

STARCRAFT / HÉROE 64

ORIGEN Y LORE

Antigua fantasma terran transformada en Reina de Espadas.

CONEXIONES Su relación con Jim Raynor y su enfrentamiento con la amenaza zerg son centrales en StarCraft.

TÉCNICA ESENCIAL

La E trae al rival sobre la W, no al revés.

RUTA ARAM

arrastrar + puntas; castigar melee agrupados

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

gank temprano y doble control

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Fury of the …	Psionic Pulse	Boundless Fu…	Maelstrom	Psionic Barr…	Unbridled En…	Psionic Shift
Fury of the …	**Psionic Pulse**	**Boundless Fu…**	**Summon Ultra…**	**Psionic Barr…**	**Unbridled En…**	**Psionic Shift**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

KERRIGAN / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Fury of the Swarm
ARAM + RANKED

4



Psionic Pulse
ARAM + RANKED

7



Boundless Fury
ARAM + RANKED

10



Summon Ultralisk
RANKED / PRIORITARIO



Maelstrom
ARAM / PRIORITARIO

13



Psionic Barrier
ARAM + RANKED

16



Unbridled Energy
ARAM + RANKED

20



Psionic Shift
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

KERRIGAN / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 — **Fury of the Swarm**

progresión acelerada por peleas frecuentes

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 — **Psionic Pulse**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 — **Boundless Fury**

progresión acelerada por peleas frecuentes

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 — **Maelstrom**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Summon Ultralisk**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 — **Psionic Barrier**

más margen para sobrevivir al focus

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 — **Unbridled Energy**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 — **Psionic Shift**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 — **Fury of the Swarm**

escalado si puedes completar la misión con seguridad

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 — **Psionic Pulse**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 — **Boundless Fury**

escalado si puedes completar la misión con seguridad

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 — **Summon Ultralisk**

presión de mapa, oleadas y estructuras

□ **VARIANTE: Maelstrom**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 — **Psionic Barrier**

resistencia para iniciar y disputar objetivos

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 — **Unbridled Energy**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 — **Psionic Shift**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Maiev

MELE

WARCRAFT / HÉROE 65

ORIGEN Y LORE

Carcelera de Illidan (Warcraft).

CONEXIONES Forma parte del universo Warcraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Salta para esquivar una respuesta, no para iniciar sin cobertura.

RUTA ARAM

ataduras sobre grupos y jaula defensiva

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

control de zonas tras entrada aliada

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Naisha's Mem…	Pin Down	Elune's Wrath	Warden's Cage	Bladed Armor	Vengeful Kni…	Shadow Orb: …
Naisha's Mem…	Pin Down	Elune's Wrath	Containment …	Bladed Armor	Vengeful Kni…	Shadow Orb: …

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

MAIEV / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Naisha's Memento
ARAM + RANKED

4



Pin Down
ARAM + RANKED

7



Elune's Wrath
ARAM + RANKED

10



Containment Disc
RANKED / PRIORITARIO



Warden's Cage
ARAM / PRIORITARIO

13



Bladed Armor
ARAM + RANKED

16



Vengeful Knives
ARAM + RANKED

20



Shadow Orb: Shadow Strike
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

MAIEV / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 Naisha's Memento encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** Naisha's Memento se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 Pin Down encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** Pin Down se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 Elune's Wrath encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** Elune's Wrath se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 Warden's Cage encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Containment Disc** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** Containment Disc se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Warden's Cage** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 13 Bladed Armor más margen para sobrevivir al focus □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** Bladed Armor resistencia para iniciar y disputar objetivos □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 Vengeful Knives encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** Vengeful Knives se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 Shadow Orb: Shadow Strike hostigamiento constante a distancia □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** Shadow Orb: Shadow Strike presión antes del objetivo o remate dirigido □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Murky

MELE

/ HÉROE 66

ORIGEN Y LORE

Múrloc aventurero de Warcraft.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

El huevo no debe estar ni obvio ni tan lejos que no presiones.

RUTA ARAM

vulnerar grupos y morir cerca del huevo

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

sololínea molesta y presión de experiencia

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Fish Eye	Slime Time	Black Lagoon	March of the…	Fish Tank	Toxic Buildup	Making Inky
A Fishy Deal	**Slime Time**	**Black Lagoon**	**March of the…**	**Fish Tank**	**Toxic Buildup**	**Making Inky**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

MURKY / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



A Fishy Deal
RANKED / PRIORITARIO



Fish Eye
ARAM / PRIORITARIO

4



Slime Time
ARAM + RANKED

7



Black Lagoon
ARAM + RANKED

10



March of the Murlocs
ARAM + RANKED

13



Fish Tank
ARAM + RANKED

16



Toxic Buildup
ARAM + RANKED

20



Making Inky
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

MURKY / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Fish Eye** encaja en una estrategia de pelea continua **VARIANTE: A Fishy Deal** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 1** **A Fishy Deal** se integra en el plan de equipo y control del mapa **VARIANTE: Fish Eye** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 4 **Slime Time** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Slime Time** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Black Lagoon** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Black Lagoon** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **March of the Murlocs** reposicionamiento en la pelea central Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **March of the Murlocs** rotaciones y acceso a objetivos más eficientes Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Fish Tank** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Fish Tank** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Toxic Buildup** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Toxic Buildup** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Making Inky** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Making Inky** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Qhira

MELE

/ HÉROE 67

ORIGEN Y LORE

Cazarrecompensas original del Nexo.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

La E te deja predecible; no la uses al alcance de toda la defensa.

RUTA ARAM

dar vueltas sobre objetivos y aprovechar sangrado

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

asegurar el aislamiento de un carry con CC

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Maximum Effo…	Upstage	Healmonger	Unrelenting …	Chainsaw	Booming Kick	Utility Belt
Maximum Effo…	**Upstage**	**Healmonger**	**Final Strike**	**Chainsaw**	**Booming Kick**	**Utility Belt**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

QHIRA / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Maximum Effort
ARAM + RANKED

4



Upstage
ARAM + RANKED

7



Healmonger
ARAM + RANKED

10



Final Strike
RANKED / PRIORITARIO



Unrelenting Strikes
ARAM / PRIORITARIO

13



Chainsaw
ARAM + RANKED

16



Booming Kick
ARAM + RANKED

20



Utility Belt
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

QHIRA / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Maximum Effort** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Maximum Effort** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Upstage** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Upstage** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Healmonger** aguante entre peleas sin necesidad de retirarte □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Healmonger** sostén para los intercambios prolongados □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Unrelenting Strikes** hostigamiento constante a distancia □ **VARIANTE: Final Strike** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** **Final Strike** presión antes del objetivo o remate dirigido □ **VARIANTE: Unrelenting Strikes** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 13 **Chainsaw** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Chainsaw** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Booming Kick** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Booming Kick** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Utility Belt** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Utility Belt** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Samuro

MELE

WARCRAFT / HÉROE 68

ORIGEN Y LORE

Maestro de espadas orco (Warcraft).

CONEXIONES Forma parte del universo Warcraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Controlar copias evita regalar experiencia/tiempo.

RUTA ARAM

ilusiones que absorben habilidades

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

presión en línea, visión y escaramuza

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Way of the W…	One With The…	Burning Blade	Bladestorm	Shukuchi	Harsh Winds	Wind Strider
Way of the W…	**One With The…**	**Burning Blade**	**Bladestorm**	**Shukuchi**	**Harsh Winds**	**Wind Strider**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

SAMURO / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Way of the Wind
ARAM + RANKED

4



One With The Wind
ARAM + RANKED

7



Burning Blade
ARAM + RANKED

10



Bladestorm
ARAM + RANKED

13



Shukuchi
ARAM + RANKED

16



Harsh Winds
ARAM + RANKED

20



Wind Strider
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

SAMURO / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Way of the Wind** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Way of the Wind** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **One With The Wind** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **One With The Wind** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Burning Blade** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Burning Blade** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Bladestorm** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Bladestorm** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Shukuchi** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Shukuchi** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Harsh Winds** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Harsh Winds** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Wind Strider** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Wind Strider** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

El Carnicero

MELE

/ HÉROE 69

ORIGEN Y LORE

Demonio carnicero del universo Diablo.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Morir con pocos recursos es más costoso que dejar escapar un kill.

RUTA ARAM

carga sobre enemigo ya inmovilizado

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

acumular carne con disciplina y elegir peleas

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Chop Meat	Unrelenting …	Meat Shield	Lamb to the …	Brutal Strike	Enraged	Slaughterhou…
Chop Meat	**Unrelenting …**	**Meat Shield**	**Lamb to the …**	**Brutal Strike**	**Enraged**	**Slaughterhou…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

EL CARNICERO / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Chop Meat
ARAM + RANKED

4



Unrelenting Pursuit
ARAM + RANKED

7



Meat Shield
ARAM + RANKED

10



Lamb to the Slaughter
ARAM + RANKED

13



Brutal Strike
ARAM + RANKED

16



Enraged
ARAM + RANKED

20



Slaughterhouse
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

EL CARNICERO / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Chop Meat** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Chop Meat** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Unrelenting Pursuit** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Unrelenting Pursuit** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Meat Shield** más margen para sobrevivir al focus □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Meat Shield** resistencia para iniciar y disputar objetivos □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Lamb to the Slaughter** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Lamb to the Slaughter** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Brutal Strike** hostigamiento constante a distancia □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Brutal Strike** presión antes del objetivo o remate dirigido □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Enraged** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Enraged** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Slaughterhouse** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Slaughterhouse** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Valeera

MELE

/ HÉROE 70

ORIGEN Y LORE

Pícara elfa de sangre de Warcraft.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Revelarte demasiado pronto elimina tu ventana de CC.

RUTA ARAM

silencio o stun desde sigilo

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

buscar al objetivo más vulnerable, no al más cercano

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Crippling Po…	Relentless S…	Mutilate	Smoke Bomb	Blind	Seal Fate	Elusiveness
Crippling Po…	**Relentless S…**	**Mutilate**	**Smoke Bomb**	**Blind**	**Seal Fate**	**Elusiveness**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

VALEERA / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Crippling Poison
ARAM + RANKED

4



Relentless Strikes
ARAM + RANKED

7



Mutilate
ARAM + RANKED

10



Smoke Bomb
ARAM + RANKED

13



Blind
ARAM + RANKED

16



Seal Fate
ARAM + RANKED

20



Elusiveness
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

VALEERA / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Crippling Poison** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Crippling Poison** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Relentless Strikes** hostigamiento constante a distancia □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Relentless Strikes** presión antes del objetivo o remate dirigido □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Mutilate** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Mutilate** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Smoke Bomb** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Smoke Bomb** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Blind** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Blind** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Seal Fate** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Seal Fate** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Elusiveness** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Elusiveness** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Zeratul

MELE

STARCRAFT / HÉROE 71

ORIGEN Y LORE

Templario oscuro protoss, explorador de profecías y secretos.

CONEXIONES Su camino se cruza con Artanis y con el destino de Kerrigan.

TÉCNICA ESENCIAL

Ahorra la salida o el Vacío aprisionado para defenderte.

RUTA ARAM

burst y desaparición tras finalizar el combo

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

castigar rotaciones aisladas y flancos

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Shadow Hunter	Psionic Stre…	Wormhole	Void Prison	Mending Stri…	Master Warp-…	Shadow Stride
Shadow Hunter	**Psionic Stre…**	**Wormhole**	**Might Of The…**	**Mending Stri…**	**Master Warp-…**	**Shadow Stride**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

ZERATUL / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Shadow Hunter
ARAM + RANKED

4



Psionic Strength
ARAM + RANKED

7



Wormhole
ARAM + RANKED

10



Might Of The Nerazim
RANKED / PRIORITARIO



Void Prison
ARAM / PRIORITARIO

13



Mending Strikes
ARAM + RANKED

16



Master Warp-Blade
ARAM + RANKED

20



Shadow Stride
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

ZERATUL / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 **Shadow Hunter**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Psionic Strength**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Wormhole**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Void Prison**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Might Of The Nerazim**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Mending Strikes**

hostigamiento constante a distancia

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Master Warp-Blade**

progresión acelerada por peleas frecuentes

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Shadow Stride**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 **Shadow Hunter**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Psionic Strength**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Wormhole**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Might Of The Nerazim**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ **VARIANTE: Void Prison**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Mending Strikes**

presión antes del objetivo o remate dirigido

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Master Warp-Blade**

escalado si puedes completar la misión con seguridad

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Shadow Stride**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Alexstrasza

SANADOR

WARCRAFT / HÉROE 72

ORIGEN Y LORE

Aspecto del Vuelo Rojo, guardiana de la vida en Warcraft.

CONEXIONES Forma parte de la trama de los Vuelos Aspecto y de los conflictos dracónicos de Azeroth.

TÉCNICA ESENCIAL

Coloca la W donde el rival no pueda castigar a tu grupo.

RUTA ARAM

curas en zona y Reina Dragón en peleas extendidas

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

guardar transformación para objetivo decisivo

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Circle of Li…	Surge of Vit…	Verdant Flou…	Life-Binder	Dragon Scales	Overprotecti…	Ritual of Li…
Circle of Li…	**Surge of Vit…**	**Verdant Flou…**	**Life-Binder**	**Dragon Scales**	**Overprotecti…**	**Ritual of Li…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

ALEXSTRASZA / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Circle of Life
ARAM + RANKED

4



Surge of Vitality
ARAM + RANKED

7



Verdant Flourish
ARAM + RANKED

10



Life-Binder
ARAM + RANKED

13



Dragon Scales
ARAM + RANKED

16



Overprotective
ARAM + RANKED

20



Ritual of Life
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

ALEXSTRASZA / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 Circle of Life aguante entre peleas sin necesidad de retirarte □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** Circle of Life sostén para los intercambios prolongados □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 Surge of Vitality encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** Surge of Vitality se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 Verdant Flourish encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** Verdant Flourish se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 Life-Binder aguante entre peleas sin necesidad de retirarte □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** Life-Binder sostén para los intercambios prolongados □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 Dragon Scales encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** Dragon Scales se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 Overprotective más margen para sobrevivir al focus □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** Overprotective resistencia para iniciar y disputar objetivos □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 Ritual of Life aguante entre peleas sin necesidad de retirarte □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** Ritual of Life sostén para los intercambios prolongados □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Ana

SANADOR

/ HÉROE 73

ORIGEN Y LORE

Veterana francotiradora de Overwatch; madre de Pharah.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Asegura línea de visión antes de usar el dardo.

RUTA ARAM

sanaciones dirigidas, granada y dardo para desactivar engages

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

anti-curación para objetivo prioritario y control de flanco

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Contact Heal…	Biotic Enhan…	Anti-Healer	Nano Boost	Smelling Sal…	Active Reload	Nano Infusion
Contact Heal…	**Biotic Enhan…**	**Anti-Healer**	**Nano Boost**	**Smelling Sal…**	**Active Reload**	**Nano Infusion**

- ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

ANA / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Contact Healing
ARAM + RANKED

4



Biotic Enhancements
ARAM + RANKED

7



Anti-Healer
ARAM + RANKED

10



Nano Boost
ARAM + RANKED

13



Smelling Salts
ARAM + RANKED

16



Active Reload
ARAM + RANKED

20



Nano Infusion
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

ANA / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Contact Healing** aguante entre peleas sin necesidad de retirarte □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Contact Healing** sostén para los intercambios prolongados □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Biotic Enhancements** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Biotic Enhancements** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Anti-Healer** aguante entre peleas sin necesidad de retirarte □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Anti-Healer** sostén para los intercambios prolongados □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Nano Boost** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Nano Boost** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Smelling Salts** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Smelling Salts** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Active Reload** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Active Reload** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Nano Infusion** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Nano Infusion** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Anduin

SANADOR

WARCRAFT / HÉROE 74

ORIGEN Y LORE

Rey de Ventormenta, hijo de Varian Wrynn.

CONEXIONES Representa una vía de diplomacia frente a los conflictos que marcaron a su padre.

TÉCNICA ESENCIAL

Reserva Salto de fe para el momento en que falle un aliado.

RUTA ARAM

pozo de luz y curación sostenida

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

salvamento oportuno del carry y encadenamiento de CC

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Lightwell	Moral Compass	Binding Heal	Holy Word: S…	Speed of the…	Renew	Light of Sto…
Lightwell	**Moral Compass**	**Binding Heal**	**Lightbomb**	**Speed of the…**	**Renew**	**Varian’s Leg…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

ANDUIN / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Lightwell
ARAM + RANKED

4



Moral Compass
ARAM + RANKED

7



Binding Heal
ARAM + RANKED

10



Lightbomb
RANKED / PRIORITARIO



Holy Word: Salvation
ARAM / PRIORITARIO

13



Speed of the Pious
ARAM + RANKED

16



Renew
ARAM + RANKED

20



Varian’s Legacy
RANKED / PRIORITARIO



Light of Stormwind
ARAM / PRIORITARIO

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

ANDUIN / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Lightwell** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Lightwell** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Moral Compass** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Moral Compass** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Binding Heal** aguante entre peleas sin necesidad de retirarte □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Binding Heal** sostén para los intercambios prolongados □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Holy Word: Salvation** encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Lightbomb** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** **Lightbomb** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Holy Word: Salvation** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 13 **Speed of the Pious** reposicionamiento en la pelea central □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Speed of the Pious** rotaciones y acceso a objetivos más eficientes □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Renew** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Renew** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Light of Stormwind** encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Varian's Legacy** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 20** **Varian's Legacy** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Light of Stormwind** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

← VOLVER AL ÍNDICE

Auriel

SANADOR

DIABLO / HÉROE 75

ORIGEN Y LORE

Arcángel de la Esperanza y miembro del Consejo de Angiris.

CONEXIONES Confraterniza y discrepa con otras fuerzas celestiales frente a las legiones infernales.

TÉCNICA ESENCIAL

No gastes la energía sin esperar al siguiente daño aliado.

RUTA ARAM

generar esperanza y curar tras cada intercambio

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

asignar el rasgo al dps más fiable

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Searing Light	Repeated Off…	Energized Co…	Resurrect	Blinding Fla…	Reservoir of…	Shield of Ho…
Searing Light	**Repeated Off…**	**Energized Co…**	**Crystal Aegis**	**Blinding Fla…**	**Reservoir of…**	**Shield of Ho…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

AURIEL / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Searing Light
ARAM + RANKED

4



Repeated Offense
ARAM + RANKED

7



Energized Cord
ARAM + RANKED

10



Crystal Aegis
RANKED / PRIORITARIO



Resurrect
ARAM / PRIORITARIO

13



Blinding Flash
ARAM + RANKED

16



Reservoir of Hope
ARAM + RANKED

20



Shield of Hope
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

AURIEL / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 **Searing Light**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Repeated Offense**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Energized Cord**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Resurrect**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Crystal Aegis**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Blinding Flash**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Reservoir of Hope**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Shield of Hope**

más margen para sobrevivir al focus

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 **Searing Light**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Repeated Offense**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Energized Cord**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Crystal Aegis**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ **VARIANTE: Resurrect**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Blinding Flash**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Reservoir of Hope**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Shield of Hope**

resistencia para iniciar y disputar objetivos

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Alasol

SANADOR

/ HÉROE 76

ORIGEN Y LORE

Dragona feérica del universo Warcraft.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Guarda Polimorfia para la amenaza más explosiva.

RUTA ARAM

curación global y polimorfia contra buceadores

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

teletransporte a aliado para convertir la pelea

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Pixie Charm	Magic Spit	Peekaboo!	Blink Heal	Safety Dust	Critterize	Invisible Fr…
Hyper Shift	**Magic Spit**	**Peekaboo!**	**Blink Heal**	**Safety Dust**	**Critterize**	**Invisible Fr…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

ALASOL / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Hyper Shift
RANKED / PRIORITARIO



Pixie Charm
ARAM / PRIORITARIO

4



Magic Spit
ARAM + RANKED

7



Peekaboo!
ARAM + RANKED

10



Blink Heal
ARAM + RANKED

13



Safety Dust
ARAM + RANKED

16



Critterize
ARAM + RANKED

20



Invisible Friends
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

ALASOL / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Pixie Charm** encaja en una estrategia de pelea continua **VARIANTE: Hyper Shift** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 1** **Hyper Shift** se integra en el plan de equipo y control del mapa **VARIANTE: Pixie Charm** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 4 **Magic Spit** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Magic Spit** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Peekaboo!** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Peekaboo!** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Blink Heal** aguante entre peleas sin necesidad de retirarte Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Blink Heal** sostén para los intercambios prolongados Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Safety Dust** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Safety Dust** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Critterize** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Critterize** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Invisible Friends** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Invisible Friends** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Deckard Caín

SANADOR

DIABLO / HÉROE 77

ORIGEN Y LORE

Último horadrim, erudito de Santuario (Diablo).

CONEXIONES Forma parte del universo Diablo; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

La poción que hay en suelo cuenta tanto como la que lanzas.

RUTA ARAM

precolocar pociones y cadenas de control

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

preparar zona antes de objetivos y evitar gastar heroica a ciegas

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Sapphire	Rejuvenation…	Emerald	Stay Awhile …	Potion of Re…	Horadric Sta…	Bottomless F…
Sapphire	**Potion of Sh…**	**Emerald**	**Stay Awhile …**	**Ancient Bles…**	**Horadric Sta…**	**Respect the …**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

DECKARD CAÍN / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Sapphire
ARAM + RANKED

4



Potion of Shielding
RANKED / PRIORITARIO



Rejuvenation Potion
ARAM / PRIORITARIO

7



Emerald
ARAM + RANKED

10



Stay Awhile and Listen
ARAM + RANKED

13



Ancient Blessings
RANKED / PRIORITARIO



Potion of Revival
ARAM / PRIORITARIO

16



Horadric Staff
ARAM + RANKED

20



Respect the Elderly
RANKED / PRIORITARIO



Bottomless Flask
ARAM / PRIORITARIO

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

DECKARD CAÍN / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 **Sapphire**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Rejuvenation Potion**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Potion of Shielding**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 7 **Emerald**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Stay Awhile and Listen**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 13 **Potion of Revival**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Ancient Blessings**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 16 **Horadric Staff**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Bottomless Flask**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Respect the Elderly**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 **Sapphire**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Potion of Shielding**

resistencia para iniciar y disputar objetivos

□ **VARIANTE: Rejuvenation Potion**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 7 **Emerald**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Stay Awhile and Listen**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 13 **Ancient Blessings**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ **VARIANTE: Potion of Revival**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 16 **Horadric Staff**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Respect the Elderly**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ **VARIANTE: Bottomless Flask**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

← VOLVER AL ÍNDICE

Kharazim

SANADOR

/ HÉROE 78

ORIGEN Y LORE

Monje de Ivgorod en el mundo de Diablo.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

No ataques al tanque si tienes un objetivo que salvar detrás.

RUTA ARAM

hostigamiento cuerpo a cuerpo con curas cortas

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

movilidad, cleanse y asesinato dirigido

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Transcendence	Earth Ally	Blinding Spe…	Divine Palm	Quicksilver	Way of the H…	Epiphany
Iron Fists	Earth Ally	Blinding Spe…	Seven-Sided …	Quicksilver	Way of the H…	Epiphany

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

KHARAZIM / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Iron Fists
RANKED / PRIORITARIO



Transcendence
ARAM / PRIORITARIO

4



Earth Ally
ARAM + RANKED

7



Blinding Speed
ARAM + RANKED

10



Seven-Sided Strike
RANKED / PRIORITARIO



Divine Palm
ARAM / PRIORITARIO

13



Quicksilver
ARAM + RANKED

16



Way of the Hundred Fists
ARAM + RANKED

20



Epiphany
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

KHARAZIM / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Transcendence** encaja en una estrategia de pelea continua **VARIANTE: Iron Fists** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 1** **Iron Fists** se integra en el plan de equipo y control del mapa **VARIANTE: Transcendence** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 4 **Earth Ally** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Earth Ally** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Blinding Speed** reposicionamiento en la pelea central Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Blinding Speed** rotaciones y acceso a objetivos más eficientes Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Divine Palm** encaja en una estrategia de pelea continua **VARIANTE: Seven-Sided Strike** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** **Seven-Sided Strike** presión antes del objetivo o remate dirigido **VARIANTE: Divine Palm** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 13 **Quicksilver** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Quicksilver** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Way of the Hundred Fists** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Way of the Hundred Fists** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Epiphany** encaja en una estrategia de pelea continua Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Epiphany** se integra en el plan de equipo y control del mapa Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Li Li

SANADOR

WARCRAFT / HÉROE 79

ORIGEN Y LORE

Exploradora pandaren (Warcraft).

CONEXIONES Forma parte del universo Warcraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Tu curación es inteligente pero no elige siempre a quien quieres.

RUTA ARAM

curación continua sin tiempo muerto

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

sobrevivir, cegar autoataques y reposicionar

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Free Drinks	Surging Winds	Let's Go!	Jug of 1,000…	Gale Force	Two For One	Jug of 1,000…
Free Drinks	**Surging Winds**	**Let's Go!**	**Jug of 1,000…**	**Gale Force**	**Two For One**	**Jug of 1,000…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

LI LI / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Free Drinks
ARAM + RANKED

4



Surging Winds
ARAM + RANKED

7



Let's Go!
ARAM + RANKED

10



Jug of 1,000 Cups
ARAM + RANKED

13



Gale Force
ARAM + RANKED

16



Two For One
ARAM + RANKED

20



Jug of 1,000,000 Cups
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

LI LI / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Free Drinks** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Free Drinks** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Surging Winds** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Surging Winds** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Let's Go!** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Let's Go!** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Jug of 1,000 Cups** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Jug of 1,000 Cups** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Gale Force** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Gale Force** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Two For One** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Two For One** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Jug of 1,000,000 Cups** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Jug of 1,000,000 Cups** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Tte. Morales

SANADOR

STARCRAFT / HÉROE 80

ORIGEN Y LORE

Médica del Cuerpo de Marines terran (StarCraft).

CONEXIONES Forma parte del universo StarCraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Vigila el recurso de curación, no lo drenes por un rasguño.

RUTA ARAM

sanación sostenida a un objetivo clave

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

proteger a carry y reposicionar con aliados

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Life Support	Trauma Trigg…	Vanadium Pla…	Stim Drone	System Shock	Extended Care	Hospice Care
Life Support	**Trauma Trigg…**	**Vanadium Pla…**	**Stim Drone**	**System Shock**	**Extended Care**	**Hospice Care**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

TTE. MORALES / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Life Support
ARAM + RANKED

4



Trauma Trigger
ARAM + RANKED

7



Vanadium Plating
ARAM + RANKED

10



Stim Drone
ARAM + RANKED

13



System Shock
ARAM + RANKED

16



Extended Care
ARAM + RANKED

20



Hospice Care
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

TTE. MORALES / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Life Support** aguante entre peleas sin necesidad de retirarte □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Life Support** sostén para los intercambios prolongados □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Trauma Trigger** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Trauma Trigger** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Vanadium Plating** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Vanadium Plating** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Stim Drone** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Stim Drone** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **System Shock** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **System Shock** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Extended Care** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Extended Care** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Hospice Care** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Hospice Care** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Lúcio

SANADOR

/ HÉROE 81

ORIGEN Y LORE

DJ y activista brasileño que utiliza tecnología de sonido.

CONEXIONES Su lucha ciudadana se vincula al conflicto con Vishkar.

TÉCNICA ESENCIAL

La velocidad también es mitigación del daño.

RUTA ARAM

aura curación/velocidad para toda la línea

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

boop defensivo y cambios rápidos de aura

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Accelerando	Supersonic	Reverse Amp	Sound Barrier	Heavy Casters	Up the Frequ…	Mixing Fire
Accelerando	**Supersonic**	**Reverse Amp**	**Sound Barrier**	**Heavy Casters**	**Up the Frequ…**	**Mixing Fire**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

LÚCIO / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Accelerando
ARAM + RANKED

4



Supersonic
ARAM + RANKED

7



Reverse Amp
ARAM + RANKED

10



Sound Barrier
ARAM + RANKED

13



Heavy Casters
ARAM + RANKED

16



Up the Frequency
ARAM + RANKED

20



Mixing Fire
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

LÚCIO / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 **Accelerando**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Supersonic**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Reverse Amp**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Sound Barrier**

más margen para sobrevivir al focus

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 13 **Heavy Casters**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Up the Frequency**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Mixing Fire**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 **Accelerando**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Supersonic**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Reverse Amp**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Sound Barrier**

resistencia para iniciar y disputar objetivos

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 13 **Heavy Casters**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Up the Frequency**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Mixing Fire**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Malfurion

SANADOR

WARCRAFT / HÉROE 82

ORIGEN Y LORE

Archidruida de los elfos de la noche y defensor del Sueño Esmeralda.

CONEXIONES Hermano de Illidan y compañero de Tyrande.

TÉCNICA ESENCIAL

Aplica Regrowth antes de que empiece la pelea.

RUTA ARAM

Regrowth repartido y Moonfire para curar

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

proteger varios aliados y root en ruta rival

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Vengeful Roo…	Rejuvenation	Nature's Cure	Tranquility	Nature's Swi…	Nature's Bal…	Serenity
Vengeful Roo…	**Rejuvenation**	**Nature's Cure**	**Tranquility**	**Nature's Swi…**	**Nature's Bal…**	**Serenity**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

MALFURION / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Vengeful Roots
ARAM + RANKED

4



Rejuvenation
ARAM + RANKED

7



Nature’s Cure
ARAM + RANKED

10



Tranquility
ARAM + RANKED

13



Nature’s Swiftness
ARAM + RANKED

16



Nature’s Balance
ARAM + RANKED

20



Serenity
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

MALFURION / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Vengeful Roots** control de masas cuando hay cinco rivales agrupados □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Vengeful Roots** control para asegurar una eliminación coordinada □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Rejuvenation** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Rejuvenation** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Nature's Cure** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Nature's Cure** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Tranquility** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Tranquility** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Nature's Swiftness** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Nature's Swiftness** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Nature's Balance** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Nature's Balance** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Serenity** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Serenity** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Rehgar

SANADOR

WARCRAFT / HÉROE 83

ORIGEN Y LORE

Chamán orco del clan Lobo Gélido (Warcraft).

CONEXIONES Forma parte del universo Warcraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Ancestral requiere anticipación, no reaccionar a un cadáver.

RUTA ARAM

tótem para reducción de daño y curas constantes

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

campamentos, soporte agresivo y curación ancestral

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Colossal Tot…	Healing Totem	Grounded Tot…	Ancestral He…	Tidal Waves	Earthgrasp T…	Farseer's Bl…
Colossal Tot…	**Earthliving …**	**Grounded Tot…**	**Ancestral He…**	**Tidal Waves**	**Earthgrasp T…**	**Farseer's Bl…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

REHGAR / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Colossal Totem
ARAM + RANKED

4



Earthliving Enchant
RANKED / PRIORITARIO



Healing Totem
ARAM / PRIORITARIO

7



Grounded Totem
ARAM + RANKED

10



Ancestral Healing
ARAM + RANKED

13



Tidal Waves
ARAM + RANKED

16



Earthgrasp Totem
ARAM + RANKED

20



Farseer's Blessing
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

REHGAR / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Colossal Totem** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Colossal Totem** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Healing Totem** aguante entre peleas sin necesidad de retirarte □ **VARIANTE: Earthliving Enchant** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 4** **Earthliving Enchant** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Healing Totem** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 7 **Grounded Totem** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Grounded Totem** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Ancestral Healing** aguante entre peleas sin necesidad de retirarte □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Ancestral Healing** sostén para los intercambios prolongados □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Tidal Waves** daño repetido y presencia en la única línea □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Tidal Waves** presión de mapa, oleadas y estructuras □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Earthgrasp Totem** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Earthgrasp Totem** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Farseer's Blessing** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Farseer's Blessing** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Stukov

SANADOR

/ HÉROE 84

ORIGEN Y LORE

Almirante infestado del universo StarCraft.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Detona pústulas tras asegurar control sobre el rival.

RUTA ARAM

silencio amplio y estallido de curación

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

conectar ralentización con zona silenciada

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Reactive Bal…	One Good Spr…	Targeted Exc…	Massive Shove	Poppin' Pust…	Pox Populi	Push Comes T…
Reactive Bal…	**Vigorous Reu…**	**Targeted Exc…**	**Flailing Swi…**	**Poppin' Pust…**	**Pox Populi**	**Controlled C…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

STUKOV / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Reactive Ballistospores
ARAM + RANKED

4



Vigorous Reuptake
RANKED / PRIORITARIO



One Good Spread...
ARAM / PRIORITARIO

7



Targeted Excision
ARAM + RANKED

10



Flailing Swipe
RANKED / PRIORITARIO



Massive Shove
ARAM / PRIORITARIO

13



Poppin' Pustules
ARAM + RANKED

16



Pox Populi
ARAM + RANKED

20



Controlled Chaos
RANKED / PRIORITARIO



Push Comes To Shove
ARAM / PRIORITARIO

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

STUKOV / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 **Reactive Ballistospores**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **One Good Spread...**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Vigorous Reuptake**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 7 **Targeted Excision**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Massive Shove**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Flailing Swipe**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Poppin' Pustules**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Pox Populi**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Push Comes To Shove**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Controlled Chaos**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 **Reactive Ballistospores**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **Vigorous Reuptake**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ **VARIANTE: One Good Spread...**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 7 **Targeted Excision**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Flailing Swipe**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ **VARIANTE: Massive Shove**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Poppin' Pustules**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Pox Populi**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Controlled Chaos**

control para asegurar una eliminación coordinada

□ **VARIANTE: Push Comes To Shove**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

← VOLVER AL ÍNDICE

Tyrande

SANADOR

WARCRAFT / HÉROE 85

ORIGEN Y LORE

Suma sacerdotisa de Elune y líder de los elfos de la noche.

CONEXIONES Pareja de Malfurion; personaje crucial en la historia de Illidan.

TÉCNICA ESENCIAL

Acertar el aturdimiento sobre un rival preparado vale más que lanzar a ciegas.

RUTA ARAM

marcas y aturdimiento para proteger a tu equipo

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

incrementar daño sobre el objetivo marcado y sanar con ataques

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Trueshot Aura	Mark of Mend…	Huntress' Fu…	Starfall	Ranger's Mark	Celestial At…	Celestial Wr…
Trueshot Aura	**Mark of Mend…**	**Huntress' Fu…**	**Starfall**	**Ranger's Mark**	**Celestial At…**	**Celestial Wr…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

TYRANDE / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Trueshot Aura
ARAM + RANKED

4



Mark of Mending
ARAM + RANKED

7



Huntress' Fury
ARAM + RANKED

10



Starfall
ARAM + RANKED

13



Ranger's Mark
ARAM + RANKED

16



Celestial Attunement
ARAM + RANKED

20



Celestial Wrath
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

TYRANDE / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Trueshot Aura** hostigamiento constante a distancia □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Trueshot Aura** presión antes del objetivo o remate dirigido □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Mark of Mending** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Mark of Mending** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Huntress' Fury** progresión acelerada por peleas frecuentes □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Huntress' Fury** escalado si puedes completar la misión con seguridad □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Starfall** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 10** **Starfall** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 **Ranger's Mark** hostigamiento constante a distancia □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Ranger's Mark** presión antes del objetivo o remate dirigido □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Celestial Attunement** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Celestial Attunement** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Celestial Wrath** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Celestial Wrath** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Uther

SANADOR

WARCRAFT / HÉROE 86

ORIGEN Y LORE

Paladín de la Mano de Plata y mentor de Arthas.

CONEXIONES Su historia está ligada al ascenso y la caída del príncipe de Lordaeron.

TÉCNICA ESENCIAL

El armamento no es curar mucho, es anular la kill enemiga.

RUTA ARAM

cuidado contra burst y control puntual

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

mitigar antes del daño y salvar carry

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Wave of Light	Pursuit of J…	Hand of Prot…	Divine Storm	Well Met	Benediction	Redemption
Wave of Light	**Pursuit of J…**	**Hand of Prot…**	**Divine Shield**	**Well Met**	**Benediction**	**Redemption**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

UTHER / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Wave of Light
ARAM + RANKED

4



Pursuit of Justice
ARAM + RANKED

7



Hand of Protection
ARAM + RANKED

10



Divine Shield
RANKED / PRIORITARIO



Divine Storm
ARAM / PRIORITARIO

13



Well Met
ARAM + RANKED

16



Benediction
ARAM + RANKED

20



Redemption
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

UTHER / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 **Wave of Light** daño repetido y presencia en la única línea □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** **Wave of Light** presión de mapa, oleadas y estructuras □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 **Pursuit of Justice** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** **Pursuit of Justice** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 **Hand of Protection** más margen para sobrevivir al focus □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** **Hand of Protection** resistencia para iniciar y disputar objetivos □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 **Divine Storm** encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Divine Shield** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** **Divine Shield** resistencia para iniciar y disputar objetivos □ **VARIANTE: Divine Storm** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 13 **Well Met** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** **Well Met** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 **Benediction** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** **Benediction** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 **Redemption** encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** **Redemption** se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Melenablanca

SANADOR

WARCRAFT / HÉROE 87

ORIGEN Y LORE

Inquisidora de la Cruzada Escarlata (Warcraft).

CONEXIONES Forma parte del universo Warcraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Necesitas aplicar marca de curación antes de hacer daño.

RUTA ARAM

curaciones mediante daño y Fervor

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

curación explosiva a quien sufre burst

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Pity the Fra…	Martyrdom	Intercession	Divine Recko…	Subjugation	Shared Punis…	Scarlet Crus…
Pity the Fra…	**Martyrdom**	**Intercession**	**Scarlet Aegis**	**Subjugation**	**Shared Punis…**	**Scarlet Crus…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

MELENABLANCA / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Pity the Frail
ARAM + RANKED

4



Martyrdom
ARAM + RANKED

7



Intercession
ARAM + RANKED

10



Scarlet Aegis
RANKED / PRIORITARIO



Divine Reckoning
ARAM / PRIORITARIO

13



Subjugation
ARAM + RANKED

16



Shared Punishment
ARAM + RANKED

20



Scarlet Crusade
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

MELENABLANCA / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 Pity the Frail encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** Pity the Frail se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 Martyrdom encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** Martyrdom se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 Intercession encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** Intercession se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 Divine Reckoning encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Scarlet Aegis** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** Scarlet Aegis se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Divine Reckoning** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 13 Subjugation encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** Subjugation se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 Shared Punishment encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** Shared Punishment se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 Scarlet Crusade encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** Scarlet Crusade se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Abathur

APOYO

/ HÉROE 88

ORIGEN Y LORE

Evolucionador zerg obsesionado con adaptar organismos por eficiencia.

CONEXIONES Sirvió al Enjambre y colaboró en la transformación de sus huestes.

TÉCNICA ESENCIAL

El cuerpo del Abathur es débil. Nunca lo expongas por un campamento.

RUTA ARAM

simbionte sobre quien esté peleando; caparazón y poke

NO SELECCIONABLE EN ARAM

RUTA RANKED

doble experiencia con cuerpo seguro; presión de mapa

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
—	—	—	—	—	—	—
Pressurized …	Adrenal Over…	Networked Ca…	Ultimate Evo…	Soma Transfe…	Adrenaline B…	Hivemind

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

ABATHUR / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Pressurized Glands
RANKED / PRIORITARIO

4



Adrenal Overload
RANKED / PRIORITARIO

7



Networked Carapace
RANKED / PRIORITARIO

10



Ultimate Evolution
RANKED / PRIORITARIO

13



Soma Transference
RANKED / PRIORITARIO

16



Adrenaline Boost
RANKED / PRIORITARIO

20



Hivemind
RANKED / PRIORITARIO

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

ABATHUR / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Pressurized Glands Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 1** Pressurized Glands se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Adrenal Overload Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 4** Adrenal Overload se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Networked Carapace Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 7** Networked Carapace resistencia para iniciar y disputar objetivos □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Ultimate Evolution Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** Ultimate Evolution se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Soma Transference Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 13** Soma Transference se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Adrenaline Boost Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 16** Adrenaline Boost se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Hivemind Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 20** Hivemind se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Medivh

APOYO

WARCRAFT / HÉROE 89

ORIGEN Y LORE

Último Guardián de Tirisfal (Warcraft).

CONEXIONES Forma parte del universo Warcraft; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

Un portal sin compañero que sepa usarlo vale poco.

RUTA ARAM

portales y escudos para negar daño letal

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

visión, engage coordinado y reset defensivo

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Portal Maste…	Raven Famili…	Arcane Explo…	Poly Bomb	Enduring Will	Temporal Flux	Medivh Cheat…
Portal Maste…	**Raven Famili…**	**Arcane Explo…**	**Ley Line Seal**	**Enduring Will**	**Temporal Flux**	**Medivh Cheat…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

MEDIVH / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Portal Mastery
ARAM + RANKED

4



Raven Familiar
ARAM + RANKED

7



Arcane Explosion
ARAM + RANKED

10



Ley Line Seal
RANKED / PRIORITARIO



Poly Bomb
ARAM / PRIORITARIO

13



Enduring Will
ARAM + RANKED

16



Temporal Flux
ARAM + RANKED

20



Medivh Cheats!
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

MEDIVH / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 Portal Mastery progresión acelerada por peleas frecuentes □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 1** Portal Mastery escalado si puedes completar la misión con seguridad □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 Raven Familiar encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 4** Raven Familiar se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 Arcane Explosion encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 7** Arcane Explosion se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 Poly Bomb encaja en una estrategia de pelea continua □ **VARIANTE: Ley Line Seal** Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** Ley Line Seal se integra en el plan de equipo y control del mapa □ **VARIANTE: Poly Bomb** Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.
NIVEL 13 Enduring Will encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 13** Enduring Will se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 Temporal Flux encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 16** Temporal Flux se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 Medivh Cheats! encaja en una estrategia de pelea continua □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.	**NIVEL 20** Medivh Cheats! se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Los Vikingos perdidos

APOYO

/ HÉROE 90

ORIGEN Y LORE

Baelog, Erik y Olaf, héroes de The Lost Vikings.

CONEXIONES Forma parte del universo ; sus alianzas y conflictos corresponden a su historia original.

TÉCNICA ESENCIAL

La microgestión vale más que el daño bruto.

RUTA ARAM

intercambios raros pero gran versatilidad de cuerpos

NO SELECCIONABLE EN ARAM

RUTA RANKED

tres líneas de experiencia si el equipo cubre el mapa

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Olaf the Sto…	Erik the Swi…	Spin To Win!	Play Again!	Jump!	Large and In…	Fury of the …

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

LOS VIKINGOS PERDIDOS / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Olaf the Stout
RANKED / PRIORITARIO

4



Erik the Swift
RANKED / PRIORITARIO

7



Spin To Win!
RANKED / PRIORITARIO

10



Play Again!
RANKED / PRIORITARIO

13



Jump!
RANKED / PRIORITARIO

16



Large and In Charge
RANKED / PRIORITARIO

20



Fury of the Storm
RANKED / PRIORITARIO

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

LOS VIKINGOS PERDIDOS / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA	RANKED / MACRO + DRAFT
NIVEL 1 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Olaf the Stout Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 1** Olaf the Stout se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 4 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Erik the Swift Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 4** Erik the Swift se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 7 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Spin To Win! Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 7** Spin To Win! se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 10 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Play Again! Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 10** Play Again! se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 13 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Jump! Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 13** Jump! se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 16 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Large and In Charge Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 16** Large and In Charge se integra en el plan de equipo y control del mapa □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.
NIVEL 20 MODO NO DISPONIBLE El dossier anterior no recomendaba ninguna opción verificable. □ VARIANTE: Fury of the Storm Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.	**NIVEL 20** Fury of the Storm escalado si puedes completar la misión con seguridad □ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

Zarya

APOYO

/ HÉROE 91

ORIGEN Y LORE

Levantadora de peso y soldado rusa reconvertida en heroína.

CONEXIONES Defiende su tierra frente al avance de las máquinas.

TÉCNICA ESENCIAL

El escudo se usa justo antes del daño, no al inicio de todo.

RUTA ARAM

barreras sobre tu carry y daño de energía

FOCO: PELEA Y SOSTÉN

RUTA RANKED

absorber burst para ganar energía y pelear

FOCO: MAPA Y OBJETIVOS

PROGRESIÓN DE TALENTOS / ELECCIONES PRINCIPALES

1	4	7	10	13	16	20
Feel the Heat	I Am the Str…	Explosive Ba…	Graviton Sur…	Unstoppable …	Gain Train	Unyielding D…
Feel the Heat	**I Am the Str…**	**Explosive Ba…**	**Expulsion Zo…**	**Unstoppable …**	**Gain Train**	**Unyielding D…**

● ARAM: salvia / ranked: azul petróleo · Detalle en página siguiente

CATÁLOGO DE ESTA FICHA: opciones documentadas; árbol completo pendiente de sincronizar.

← VOLVER AL ÍNDICE

ZARYA / TALENTOS DISPONIBLES EN EL CATÁLOGO

SALVIA: ARAM · AZUL HIELO: RANKED · LAVANDA: AMBOS · GRIS: ALTERNATIVA

1



Feel the Heat
ARAM + RANKED

4



I Am the Strongest
ARAM + RANKED

7



Explosive Barrier
ARAM + RANKED

10



Expulsion Zone
RANKED / PRIORITARIO



Graviton Surge
ARAM / PRIORITARIO

13



Unstoppable Competitor
ARAM + RANKED

16



Gain Train
ARAM + RANKED

20



Unyielding Defender
ARAM + RANKED

El catálogo y las builds son editables en el JSON que acompaña al PDF.

← VOLVER AL ÍNDICE

ZARYA / DECISIÓN POR NIVEL

Primaria + alternativa y el motivo de la elección. Ajustar a composición y mapa.

ARAM / PELEA CONTINUA

NIVEL 1 **Feel the Heat**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **I Am the Strongest**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Explosive Barrier**

más margen para sobrevivir al focus

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Graviton Surge**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ **VARIANTE: Expulsion Zone**

Opción alternativa cuando priorizas supervivencia o control. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Unstoppable Competitor**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Gain Train**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Unyielding Defender**

encaja en una estrategia de pelea continua

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

RANKED / MACRO + DRAFT

NIVEL 1 **Feel the Heat**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 4 **I Am the Strongest**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 7 **Explosive Barrier**

resistencia para iniciar y disputar objetivos

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 10 **Expulsion Zone**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ **VARIANTE: Graviton Surge**

Opción alternativa cuando priorizas adaptarte a la composición rival. Revisa sinergias antes de elegir.

NIVEL 13 **Unstoppable Competitor**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 16 **Gain Train**

se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

NIVEL 20 **Unyielding Defender**

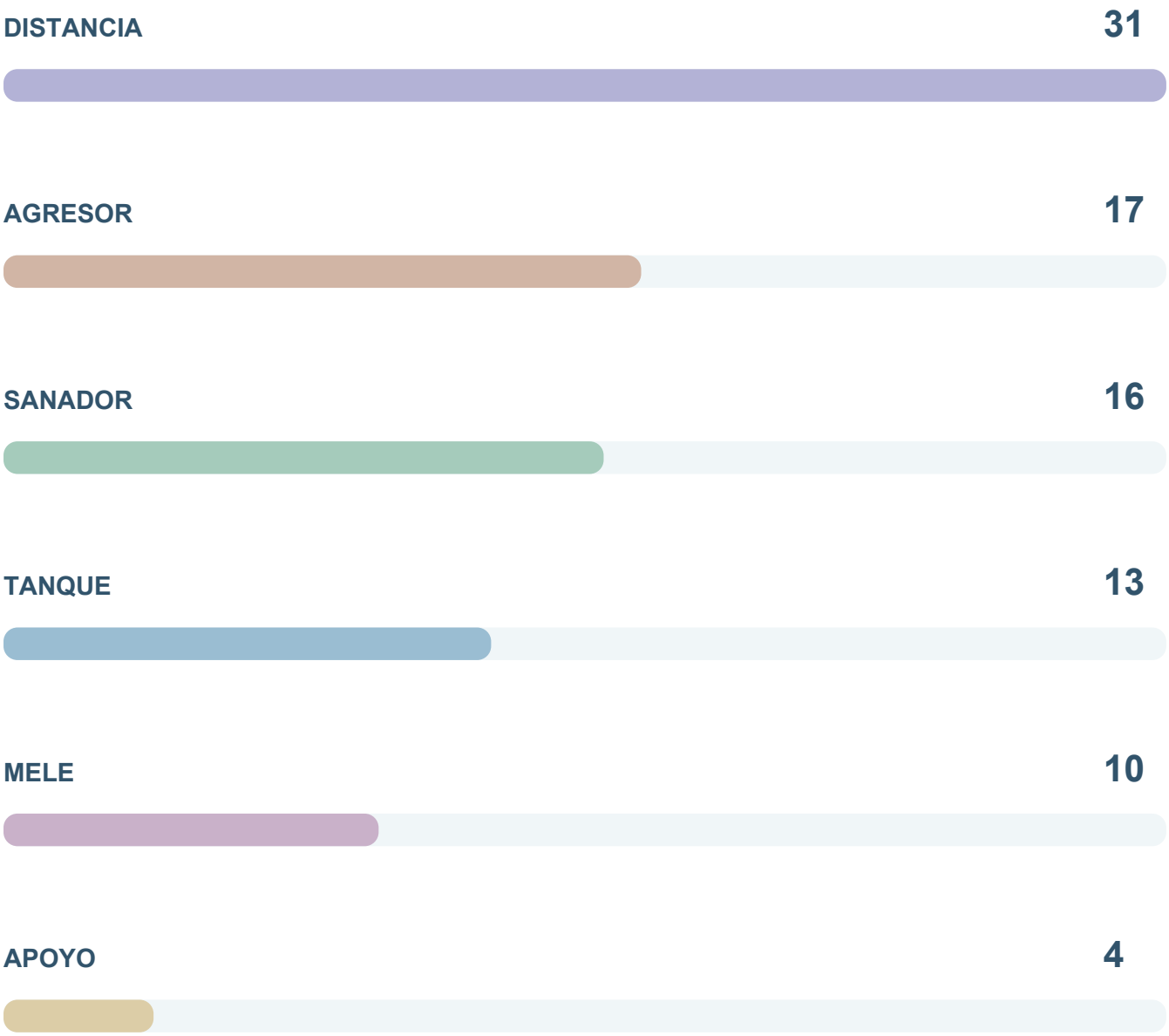
se integra en el plan de equipo y control del mapa

□ Variante pendiente de incorporar al catálogo.

← VOLVER AL ÍNDICE

01 / LA GEOGRAFÍA DEL NEXO

91 HÉROES. MUCHAS FORMAS DE GANAR.

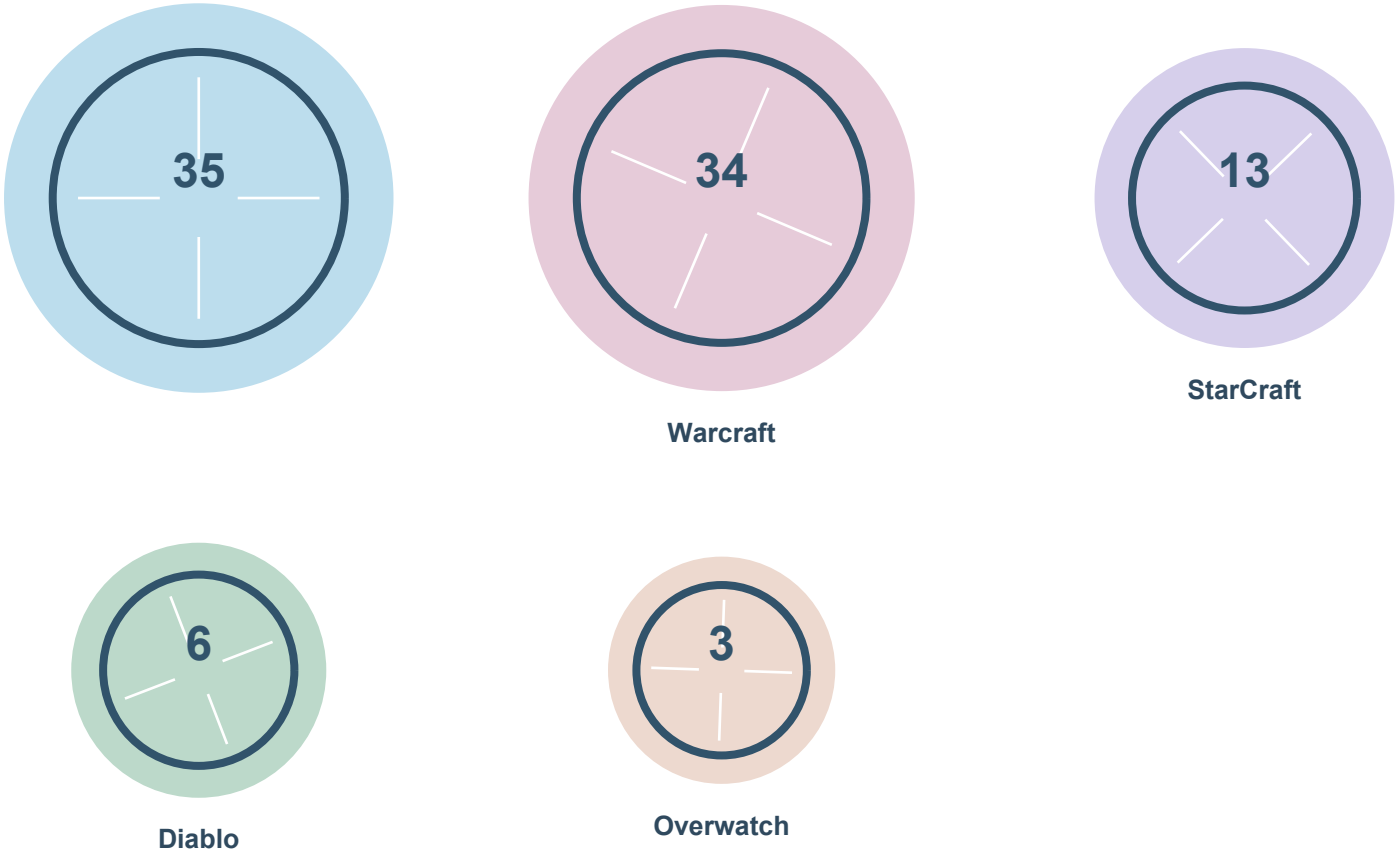


Una composición necesita más que cinco estrellas individuales. Protege los flancos, asegúrate de tener control fiable y decide quién cubre oleadas cuando comienza la pelea de objetivo.

← VOLVER AL ÍNDICE

02 / UNIVERSOS EN COLISIÓN

WARCRAFT · STARCRAFT · DIABLO · OVERWATCH · NEXO



El Nexo no mezcla automáticamente los canon de todas las sagas. Las relaciones de la ficha provienen de su universo original y deben distinguirse de los encuentros propios del crossover.

← VOLVER AL ÍNDICE

03 / LOS SIETE UMBRALES

NO ELIJAS EL TALENTO SOLO POR COSTUMBRE.



CROMI USA LOS NIVELES 1 • 2 • 5 • 8 • 11 • 14 • 18

← VOLVER AL ÍNDICE

04 / DOS MODOS, DOS CEREBROS

MISMO HÉROE. DECISIONES DIFERENTES.

ARAM

- PELEAS CONTINUAS
- 5 RIVALES CERCANOS
- DAÑO EN ÁREA
- SOSTÉN + REGENERACIÓN
- CONTROL CON FRECUENCIA
- EVITAR TALENTOS VETADOS

RANKED

- OLEADAS Y EXPERIENCIA
- ROTACIONES SEGURAS
- CAMPAMENTOS
- VISIÓN PRE-OBJETIVO
- PICK-OFF COORDINADO
- RESPONDER AL DRAFT

← VOLVER AL ÍNDICE

05 / METADATOS DEL TALENTO

LAS ETIQUETAS DE EFECTO TAMBIÉN SERÁN FILTROS WEB.



Etiquetas heurísticas del catálogo editorial, no estadísticas de partidas.

← VOLVER AL ÍNDICE

06 / EL LORE TIENE NODOS

RELACIONES REALES DE LAS SAGAS, NO SUPOSICIONES DEL NEXO.



← VOLVER AL ÍNDICE

07 / VERIFICADO NO ES SUPUESTO

TRAZABILIDAD POR TALENTO EN EL JSON

HÉROES INCLUIDOS

91

ÁRBOLES COMPLETOS VALIDADOS

1

ELECCIONES NOMINALES CATALOGADAS

764

ICONOS VECTORIALES CREADOS

764

Cada talento conserva ID, nivel, tipo, icono SVG, estado de fuente, marca de modo y motivo. Importa el catálogo histórico con sync_catalog.py y contrasta después con el parche vigente.

← VOLVER AL ÍNDICE

08 / MOTOR DE RECOMENDACIONES

UNA BUILD NO ES UNA SENTENCIA: ES UNA RUTA.



← VOLVER AL ÍNDICE