

# El Bárbaro-Lobo

## 1.- Introducción (por pableras)

*...y dijo Blizzard “hágase un parche 1.10 en el que todos los personajes podrán disponer de prácticamente todas las habilidades que los demás”... y así surgieron paladines que se teletransportan, hechiceras capaces de lanzar los gritos del bárbaro, druidas capaces de desplegar auras de fanatismo... Pero en secreto, Blizzard llevó a cabo el mayor experimento genético con el fin de crear la criatura más espeluznante que jamás hubiese pisado la faz de la tierra... “hágase una vil criatura que combine la descomunal fuerza y resistencia del bárbaro con el salvajismo y la ferocidad del lobo”...*

Una de las novedades más llamativas de la versión 1.10 es que de vez en cuando vemos algunos personajes capaces de desarrollar habilidades propias de otros personajes. Por ejemplo, es muy habitual ver a una hechicera usando un call to arms para lanzar un grito de guerra, o ver un paladín (o cualquier otro personaje) usar un enigma para teletransportarse. También es habitual que algún personaje invoque algún espíritu propio de un druida, o incluso, por qué no, que una asesina lance flechas dirigidas.

Todas estas habilidades los personajes las desarrollan con objetos que no están cargados, es decir, que el número de veces que pueden realizar esas habilidades *exógenas* provienen de objetos que les permiten disponer en cualquier momento de esa habilidad.

Entre todas esas adaptaciones, híbridos o como queráis llamarlo, hay una que destaca sobre las demás y es que el bárbaro puede adoptar la forma de un druida en **hombre lobo**, y pelear como tal. El objeto que permite esa radical transformación es el visor furia único, llamado **Aullido del lobo (Wolfhowl)**, y que es mucho más fácil de adquirir que las runas para un enigma o para llamada a las armas.

En esta guía nos centraremos en un personaje diseñado específicamente para ser un bárbaro en forma de lobo, y que iremos desmenuzando poco a poco. Al final conseguiremos un personaje esencialmente PVM, con una **vida** descomunal y de una piel dura como la sólida roca.

Antes de continuar, debo contar que empecé a escribir esta guía hace 1 año, pero jamás llegué a publicarla, y varios fueron los motivos:

- a) No estoy acostumbrado a hacer guías... no me gustó cómo quedaba y abandoné el proyecto a medio hacer.
- b) En julio de 2003 dot\_exe publicó su guía del “bárbaro tapete”, que era muy similar a la actual, pero bastante resumida. No quise publicar la mía por la redundancia que supondría.
- c) Este personaje *\*no\** es un personaje fuerte. Requiere un equipo demasiado costoso para poder obtener buenos resultados. Es un tipo de personaje que le va

a costar bastante matar a los enemigos, bien sea porque será bastante lento o porque no hará el daño suficiente que se requiere. Además, puede llegar a ser bastante aburrido cuando llevas tiempo con él y puedes cansarte fácilmente de él. Por ese motivo, desaconsejo pensar en este personaje para hacérselo en battle.net, a menos que sea para jugadores experimentados con los bárbaros y que quieran invertir esa “fortuna” que le sobra. Esta guía está hecha para analizar un personaje bastante curioso, y cómo deberían abordarse su peculiar construcción, condicionado por el casco que tiene que usar necesariamente, y dicho sea de paso, probarlo en la modalidad de un solo jugador.

## 2.- El Aullido del lobo (por pableras)

Lo primero que conviene recordar son las características de este objeto:



### El aullido del lobo

El Visor Furia

Defensa: 332-377 (varía)

Nivel necesario: 79

Fuerza necesaria: 129

Durabilidad: 35

(Solo Barbaro)

+120-150% Defensa mejorada (varía)

+2-3 a Gritos de Guerra (Solo Bárbaro) (varía)

+3-6 a Cólera Salvaje (varía)

+3-6 a Licantropía (varía)

+3-6 a Hombre Lobo (varía)

+8-15 de Fuerza (varía)

+8-15 de Destreza (varía)

+8-15 de Vitalidad (varía)

Nivel 15 Invocar al lobo espíritu (18 Cargas)

(Sólo disponible a partir de la versión 1.10)

Lo primero que podríamos preguntarnos es cómo se utiliza este objeto. Cuando nos ponemos el **Aullido del lobo**, podremos ver que en las habilidades que tenemos a la derecha se nos ha añadido una: **hombre lobo**. Esta habilidad la mantendremos a la derecha, y por tanto con hacer click con el botón derecho, nos podremos transformar en un **hombre lobo**. Si volvemos a hacer otra vez clic, retornaremos a la **forma humana**. Por otra parte, en las habilidades de la izquierda observaremos que se nos ha agregado una: **Cólera Salvaje**. **Cólera Salvaje** es la habilidad que emplearemos para atacar (sólo tenemos dos opciones para atacar bajo forma de **hombre lobo**: el ataque normal o la **cólera salvaje**, por tanto, la opción es muy clara).

Si mientras estamos transformados se nos ocurre la idea de cambiarnos de casco y ponernos un arreat, por ejemplo, lo que sucederá es que permaneceremos en forma de

*“El bárbaro lobo”, documento elaborado para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com) a partir de las guías de pableras y dot\_exe. Texto revisado por pableras.*

**hombre lobo**, pero al habernos quitado el casco, hemos perdido las habilidades drúidicas, es decir que ni podemos volver a la **forma humana** (a menos que pase un determinado tiempo) ni podremos usar la **cólera salvaje**. Por tanto, el **Aullido del lobo** no nos lo quitaremos para nada, pues tendremos que usarlo todo el rato.

También si nos fijamos, a la derecha se nos ha añadido la habilidad de **invocar al lobo del espíritu**. Sinceramente, usar esa habilidad es prácticamente tontería, a menos que estemos en un auténtico apuro y tengamos suficiente dinero como para poder repararlo suficientes veces. A decir verdad, usar las cargas del **lobo del espíritu**, es un despilfarro casi inútil.

La habilidad de **Licantropía** es una habilidad pasiva. Por tanto, no aparecerá el icono ni a la derecha ni a la izquierda.

Es importante destacar que **cuando estemos transformados no podremos usar ninguna habilidad propia del bárbaro**, por lo tanto, si queremos por ejemplo, lanzar los gritos, habrá que volver a la **forma humana**, cambiar las armas, gritar, volver a cambiar las armas, y volver a transformarse. Esta operación puede hacerse al principio un poco pesada, así que conviene practicarla para acostumbrarnos, y también asignar las teclas de acceso rápido correspondientes (F1, F2, F3...) para poder agilizar el proceso.

### 3.- Cómo elegir un buen Aullido del lobo (por pableras)

Los atributos más importantes de este casco son los que tienen las habilidades más altas. Es decir, que lo que nos añade de **fuerza** o **destreza** va a ser algo poco significativo en comparación con las habilidades que nos proporciona, como **gritos de guerra**, **licantropía**, etc.

Si nos fijamos bien, todas las habilidades varían entre 3 y 6 (salvo gritos de guerra que varía entre 2 y 3). Si somos matemáticamente estrictos, nos daremos que existen un total de **128 combinaciones posibles**, lo cual se traduce en que encontrar el casco perfecto tiene unas probabilidades de un **0,78 %**

Este porcentaje es bastante bajo, así que seguramente tendremos que elegir entre lo mejor que encontremos, que tal sea por ejemplo un casco 2/6/6/3 y uno que sea 3/5/5/5. Llegado este punto, conviene analizar cada una de las habilidades para así decidimos a elegir:

*“El bárbaro lobo”, documento elaborado para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com) a partir de las guías de pableras y dot\_exe. Texto revisado por pableras.*



En primer lugar, tenemos +2 ó +3 para **gritos de guerra**. Esto afecta a todo el árbol de habilidades de los gritos que lanza el bárbaro. La diferencia entre un casco +2 y un casco +3 es tan notoria como usar un hechizo skiller o no. Es decir, que un casco +2 más un skiller hacen lo mismo que un casco +3. De las habilidades propias del bárbaro hablaremos en el apartado de “habilidades”

Aquí es difícil realizar una elección acertada, lo mejor es dejarlo al criterio individual de cada uno.

El resto de habilidades del druida no pueden subirse mediante **skillers**, sino por otros procedimientos que se detallan en el apartado de “equipación”, y que son bastante importantes, aunque lo veremos más adelante.



En segundo lugar, tenemos **Cólera salvaje** (En inglés, **Feral Rage**). Esta es la habilidad estrella tanto de druidas de melee como de nuestro “perrito” (perrito es el término cariñoso que a veces se emplea para designar al bárbaro-lobo) esta habilidad nos permitirá incrementar la velocidad de carrera, nos otorgará un notable robo de **vida**, y además, nos incrementará el daño realizado y nuestra puntuación de ataque. Todo ello irá conforme a la siguiente tabla:

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Coste maná	3																			
Duración	20																			
Daño +%	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145
Ataque +%	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210
Roba vida %	4-12	4-16	4-16	4-20	4-20	4-24	4-24	4-28	4-28	4-32	4-32	4-36	4-36	4-40	4-40	4-44	4-44	4-48	4-48	4-52
Correr/andar más rápido +%	19-31	19-36	19-36	19-40	19-40	19-43	19-43	19-45	19-45	19-47	19-47	19-49	19-49	19-50	19-50	19-52	19-52	19-53	19-53	19-55

Esta habilidad funciona a modo de una especie de bola que nos rodea como flotando a nuestro alrededor y que va aumentando progresivamente de tamaño y dura unos 20 segundos. Esto significa que se va “cargando”, o dicho de otra forma, es como la pequeña bola de nieve que cae rodando por una ladera y cada vez se va haciendo más grande hasta convertirse en un alud. Algo así pasará con nuestro perrito.

Los druidas de melee utilizan esta habilidad para cargarse, y a continuación, emplean la habilidad de furia. Esa habilidad nosotros no la podremos emplear, ni tampoco podremos alcanzar el nivel 20 de **cólera salvaje** (el cual un druida normal lo sobrepasa). Nosotros podremos pasar del nivel 10 de una forma que veremos más adelante, pero para ello es indispensable partir de un casco que nos de +6 a esta habilidad. Desde mi punto de vista, esta es una habilidad esencial para nuestro perrito.



En tercer lugar, tenemos **licantropía** (en inglés, **Lycanthropy**). Esta habilidad incrementará nuestra **vida** cuando estemos transformados y la duración del tiempo en el que permaneceremos en forma de **hombre lobo**, de acuerdo con la siguiente tabla:

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Vida máxima +%	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115
Duración + (seg)	40	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400	420

Obviamente, aquí tampoco alcanzaremos el mayor nivel posible, pero es deseable alcanzar niveles por encima de 10. Esta habilidad también es muy importante, porque nuestro perrito será un auténtico tanque, y ésta es una habilidad que le dará muchísima vida, y por ello conviene también tenerla al máximo.



Finalmente, tenemos la habilidad **Hombre Lobo** (en Inglés, **Werewolf**). Desde mi punto de vista, ésta es la habilidad menos importante, aunque como todas, nunca viene mal tener el mayor nivel posible. Esta habilidad nos concede un 25 % de **vida** extra, independientemente del nivel en que se encuentre. También nos aumenta la puntuación de ataque progresivamente (pero como **cólera salvaje** también lo hace, pues por eso puede pasar a un segundo plano). Finalmente, y lo más importante es que nos incrementa la **velocidad de ataque (IAS en adelante)**; todo ello de acuerdo a la siguiente tabla:

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Coste maná	15																			
Velocidad ataque +%	20	28	35	40	45	48	51	53	56	57	59	61	62	63	64	66	66	67	68	68
Puntuación de ataque +%	50	65	80	95	110	125	140	155	170	185	200	215	230	245	260	275	290	305	320	335

*“El bárbaro lobo”, documento elaborado para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com) a partir de las guías de pableras y dot\_exe. Texto revisado por pableras.*

Si nos fijamos, aquí sería interesante hacer una tabla de la progresión del IAS (NOTA: con una representación semi logarítmica, se vería todo esto muy bien, pero dada su complejidad, he decidido finalmente no incluirla). Podemos ver que hasta el nivel 5 la IAS aumenta de 5 en 5; del nivel 6 al 9 la tendencia se ralentiza y aumenta aproximadamente en 3,5 puntos cada vez. Finalmente, más allá del nivel 9, la tendencia es a aumentar un 1,5 % de IAS por nivel.

Conclusión de todo esto: más allá del nivel 9 no es significativo nuestro aumento del IAS. El IAS es un problema para nuestro perrito, pues a veces puede parecer que es muy lento (sobretudo si le congelan y le lanzan decrepitación). Sin embargo, merece más la pena usar equipación que nos suba la IAS a usar un casco con un alto nivel de habilidad **hombre lobo**. Es decir, que perfectamente podremos usar un casco que solo de +3 para esta habilidad (nota: con el resto de la equipación, podremos subir a niveles más altos, a la zona de 6 a 9 niveles).

Creo que a estas alturas de la guía nos podríamos mojar ya a la hora de elegir un **Aullido del lobo** de entre todos los que nos ofrezcan en el mercado, y nuestra decisión tendrá un fundamento sólido y una buena justificación. Usaremos un casco que nos dé lo máximo posible a grito, **cólera salvaje** y **licantropía** (encontrar uno con esas 3 opciones al máximo representará 1 entre 32 cascos, es decir; un 3,125 %). De Las 3 habilidades que quedan, podremos subsanar los gritos usando **skillers** (siempre que tengamos espacio en nuestro inventario), y con eso ya las posibilidades de encontrar el casco deseado son 1 entre 16 (un 6,25 %). Por tanto, respondiendo a la pregunta que antes planteé, tomaremos como elección el 2/6/6/3 y desecharemos el 3/5/5/5. En definitiva, nuestra elección se basará en la búsqueda del casco 2 ó 3/ 5 ó 6 / 5 ó 6 / X (donde X representa un valor cualquiera, y los otros valores pueden alterar, pero siempre en esos márgenes, nunca por debajo).

## 4.- Estadísticas y habilidades (por pableras y dot\_exe)

Como ya he mencionado antes, nuestro bárbaro será un personaje que hará un daño mediano (es decir, que no llegaremos a meter pedradas de treinta mil de daño como los meteoritos de las hechiceras), y que tiene el inconveniente de que no tendremos una forma de ataque masivo (como las hechiceras ;-)). Nuestro potencial está basado en nuestro aguante, es decir, en que seremos tanques con patas, con una **vida** descomunal, una defensa muy alta y con las resistencias al máximo posible. Para conseguir nuestros objetivos, es indispensable acertar con una óptima distribución de los puntos y las habilidades.

Respecto a los puntos tendremos hay que decir que a priori en cualquier caso, asignaremos cero puntos a **energía**; el **maná** que necesitemos lo beberemos de nuestras

pociones, o lo robaremos con el equipo. **Destreza** a priori tampoco necesitaremos en exceso, pues en **forma de lobo** obtendremos buenos bonus para puntuación de ataque. Sólo es interesante subir la **destreza** en el caso de que nuestro personaje vaya a llevar escudo y queremos que tenga un bloqueo alto; éste supuesto sería el propio para un personaje para duelos, sin embargo, el druida lobo no es un personaje muy apropiado para el *player versus player*, y es mucho mas efectivo en el *player versus monsters*; si queremos que nuestro personaje sea bueno en duelos, tendremos que subir la **destreza**; en caso contrario recomiendo subirla únicamente hasta los requerimientos que pida nuestra arma elegida.

En cuanto a la **fuerza** y a la **vitalidad** tenemos dos opciones:

\* La primera es dejar la **fuerza** en lo mínimo que pida nuestra armadura y/o arma y por tanto subir la **vitalidad** al máximo. En este caso, nuestro bárbaro será una auténtica fortaleza con patas, y que fácilmente superará la friolera de 5.000 puntos de **vida** a costa de hacer un menor daño.

\* La segunda opción es sacrificar un poco la **vitalidad** y subir un poco más la **fuerza** para así hacer más daño. La **fuerza** influye en el bárbaro haciendo que por cada punto asignado a ésta, el daño aumenta en total un 1 % es decir, que un bárbaro que antes en total hacía con 200 de **fuerza** en total el 350 % del daño referido a su arma (hay que sumar al porcentaje final el daño propio de joyas, dominio y de la habilidad, que en este caso, es **cólera salvaje**), si le subimos la **fuerza** a 250, hará un total de 400 % de daño mejorado. ¿En qué se traduce esto? Supongamos que tenemos una espada que hace 200 de daño máximo. El 350 % de daño mejorado se obtiene de la siguiente operación matemática:  $[200 + (200*350)/100] = 900$  de daño máximo. En el caso de ser un 400 % la operación sería la siguiente:  $[200 + (200*400)/100] = 1000$  de daño máximo. A este daño final habría que sumarle, claro está, el daño elemental que tengamos en **hechizos**, guantes, armas, etc.

Bien, pongamos un ejemplo más real: Supongamos que mi bárbaro tiene 237 de fuerza (237 % daño mejorado), 20 puntos al dominio del arma (145 % daño mejorado), **cólera salvaje** al nivel 9 (90 % daño mejorado), y de arma tenemos una espada cruel que hace 300 de daño máximo. El daño mejorado total será 472 %, el cual se traduce en lo siguiente:  $[300 + (300*472)/100] = 1716$  de daño.

Nota: este daño es tan solo daño físico, a esto hay que ir sumando daño de veneno, de frío, de relámpago, de magia, etc...

Para hacernos una idea de lo que estamos hablando, recomiendo fervientemente revisar el apéndice excel que figura en las [fórmulas magistrales](#)

¿Cuál opción es mejor? Buena pregunta. Podemos subir nuestro daño a costa de bajar nuestra **vida**...o si lo vemos desde el otro punto de vista, podemos subir nuestra **vida** a consta de bajar nuestro daño...A decir verdad, esto es una gran pregunta filosófica, que se resolverá finalmente según lo potente que sea nuestra arma y el resto de ítems. De todas formas, yo opto desde un punto de vista personal (el cual no quiere decir que no sea el correcto) en el equilibrio (segunda opción), pues así podremos conseguir una mayor versatilidad.

La guía de **dot\_exe** no tenía una distribución específica de puntos, así que habrá que emplear los que se han comentado.

En cuanto a las habilidades, las buenas noticias es que a priori nos sobrarán los puntos. Analicemos rama a rama:

**“El bárbaro lobo”, documento elaborado para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com) a partir de las guías de pableras y dot\_exe. Texto revisado por pableras.**

- En la rama de **Gritos de Guerra**, daremos 1 punto a **Aullido** (prerrequisito) y asignaremos 20 puntos a **Grito** (el que sube la defensa) y 20 puntos a **Órdenes de Batalla** (el que sube la **vida** y el **maná**). A **Orden de Batalla** le daremos 1 punto (Te da +1 a todos los niveles de habilidad, darle más puntos es tontería, porque sólo aumenta la duración del efecto y este déficit se suple por las sinergias de **Órdenes de Batalla** y **Grito**, los cuales aumentan la duración de **Orden de Batalla**).
- En la rama de **Dominios de Combate** asignaremos 20 puntos al arma que usaremos, y a esto le sumaremos 20 más a **piel de Hierro**. Le asignaremos 1 o más puntos, según nuestra elección a Resistencia Aumentada, Velocidad Aumentada y Resistencia Natural (ver más abajo).
- En la rama de **Habilidades de Combate** habrá que darle un punto a los prerrequisitos: porrazo, choque, concentrado y salto. De esta forma abriremos Salto ofensivo (que en ocasiones siempre es útil para dar saltitos) y sobretodo **Frenético** (Esta habilidad la usaremos en la **forma humana** para enfrentarnos a inmunes a golpes físicos y contra los caballeros del acto 4 y 5, que te pueden tirar en cualquier momento la doncella de hierro).

Si sumamos, en este momento, habremos gastado 89 puntos. Si hacemos las búsquedas del acto 1, acto 2 y acto 4 en las tres dificultades, significa que en nivel 78 habremos terminado de asignar los puntos para terminar nuestro bárbaro, y podremos darle otros puntos para otras habilidades que tenemos más bajas y que subirlas pueden sernos de ayuda (Resistencia Natural, etc). Hasta aquí las buenas noticias.

Las malas noticias es que el **Aullido del Lobo** requiere nivel 79 para poder ser equipado... es decir, que hasta el nivel 79 no tendremos un ataque decente para enfrentarnos a los bichos. Tenemos dos posibles soluciones: o nos convertimos en los mayores leechers de la historia de battle.net durante todos esos niveles, o bien nos veremos obligados a asignar puntos a algún ataque para ir tirando hasta ese nivel. Seguramente todos nos decantaremos por esa segunda opción. Si la llevamos a cabo, lo que tendremos que hacer es no darle puntos a alguna habilidad (como el **Grito** o **Piel de Hierro**) para así subirle puntos al Torbellino (le hemos asignado ya puntos a los prerrequisitos para esa habilidad) o si lo preferimos, a Concentrado o a Frenesí. Si asignamos por ejemplo 7 puntos a una de esas habilidades, pues tendremos que subir tantos niveles luego para poder recuperar los puntos correspondientes a las otras habilidades; es decir, que tendremos que llegar hasta el nivel 86. Si decidimos seguir subiendo niveles a partir del nivel 86 (lo cual es un auténtico suplicio, y muchos nos rajaremos posiblemente antes de llegar al nivel 91), esos puntos o bien se los damos a ese ataque que hemos elegido (por ejemplo, si decidimos dárselos al torbellino, podríamos tener un bárbaro híbrido que pueda ir a hacer torbellinos en duelos), o bien a aquellas habilidades que teníamos anteriormente reprimidas y que podrían ser siempre útiles (Resistencia Natural y Velocidad Aumentada).

La distribución de las habilidades propuesta por **dot\_exe** es la siguiente:

Como vamos a ser lobos pues usaremos habilidades de lobo. Por lo tanto ignoraremos la *rama de combate del bárbaro*

*Dominios*

**“El bárbaro lobo”, documento elaborado para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com) a partir de las guías de pableras y dot\_exe. Texto revisado por pableras.**

20 al dominio del arma que elegiste  
1 Resistencia incrementada  
1 Velocidad incrementada  
10 Piel de hierro  
5 Resistencia natural

Creo que esto no necesita explicación, la velocidad siempre es indispensable en un bárbaro para poder correr cuando sabe que no puede ganar, la defensa y resistencia es para poder ganar cuando no quiere correr.

*Gritos de guerra*

1 Aullido (prerrequisito)  
20 Grito  
20 Orden de batalla  
20 Órdenes de batalla

La suma de las habilidades da 98, por lo tanto tendrás listo tu personaje en un nivel razonable (mas bien realista, nivel 87)

## 5.- El Arma (por pableras y dot\_exe)

El arma que usará nuestro personaje será completamente a nuestra elección. Podremos elegir entre usar un arma a dos manos, o bien usar un arma a una mano + escudo. No recomiendo usar dos armas, pues aunque nos las podamos equipar, cuando adquiramos forma de **hombre lobo**, tan solo usará una de ellas.

Entre la elección de usar un arma a dos manos o bien arma + escudo, yo recomiendo la primera opción, porque, generalmente las armas a dos manos hacen más daño que las armas a una mano. Las mazas y hachas decentes del juego, en el bárbaro sólo se pueden usar a dos manos, pero las espadas pueden usarse a una, y por ello podremos llevar escudo.

Nuestra elección del arma tiene que ir encaminada a un tipo de arma, pues le subiremos su dominio al máximo. Aquí pondré un listado de armas que recomiendo, y para distintos tipos de economía (a partir de ahora usaré siempre los siguientes términos: elección significa que somos ricos para equipar a nuestro bárbaro y no tendremos ningún límite a la hora de equiparlo; alternativa significa que tenemos buenos objetos para poner al personaje; como otras/os citaré otros objetos útiles en el caso de tener una economía no muy holgada).

### - ESPADAS

\* **Elección:** Aliento de los Muertos en espada del coloso etérea (palabra rúnica), o bien alguna otra palabra rúnica que aumente el daño considerablemente.

***“El bárbaro lobo”, documento elaborado para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com) a partir de las guías de pableras y dot\_exe. Texto revisado por pableras.***

\* **Alternativa:** El Padrino (La Espada del Coloso Única). Si queremos usar un arma a solo una mano, recomiendo Ira Celeste (La Espada Gradual Única).

\* **Otras:** Bramido Flamígero (La Espada de Balrog Única), Portador de la Fatalidad (La Espada del Campeón Única), o cualquier espada cruel rara.

#### **- MAZAS/MARTILLOS**

\* **Elección:** Aliento de los Muertos en almádena del trueno etérea (palabra rúnica), o bien alguna otra palabra rúnica que aumente el daño considerablemente.

\* **Alternativa:** Desplazador de la Tierra y Golpeador de Cráneos (ambas son Almádenas del Trueno únicas). Si queremos usar un arma a una mano, recomiendo Triturador de la Piedra y Martillo de Schaefer (ambos son Martillos Legendarios Únicos).

\* **Otras:** Martillo del Viento y Aplastador de Piedras del Rey inmortal (Ambas son Almádenas de Ogro Única y de Set respectivamente). A una mano: Estrella de Baranar (La Estrella Diabólica)

#### **- HACHAS**

\* **Elección:** Aliento de los Muertos en hacha de Bereseker etérea o bien en el Hacha Gloriosa etérea (palabra rúnica), o bien alguna otra palabra rúnica que aumente el daño considerablemente.

\* **Alternativa:** Justicia del Ejecutor (El Hacha Gloriosa única solo ladder) y Filo de Messerschmidt (El Hacha del Campeón)

\* **Otras:** Asesino Infernal (El Decapitador único), Filo Etéreo (El Hacha del Borde Plateado única) y Cuchilla de la Muerte (El Hacha de Bereseker única solo ladder).

#### **- PICAS/ARMAS DE GRAN TAMAÑO**

\* **Elección:** Aliento de los Muertos en el gran pollax etéreo, en la trilladora gigante etérea o en la pica de guerra etérea, o bien alguna otra palabra rúnica que aumente el daño considerablemente. Estas son las armas con las que más daño podremos ser capaces de infringir.

\* **Alternativa:** El Peaje de la Parca (la Trilladora única solo ladder), Corte de Hueso (el Hacha de Ogro única), Profanador de Tumbas (el Hacha Crítica única solo ladder), Pilar de Acero (la Pica de Guerra única).

\* **Otras:** Aguja de Tormentas (La Trilladora Gigante), Aguja de Arioc (La lanza de Hiperión única), Tenedor Viperino (El Cazahombres único)

En algunas ocasiones no es de extrañar ver a un druida-lobo atacar con un **buriza do kyanon**. Ante la pregunta eminente que surge sobre si puede usarse en un bárbaro-lobo, la respuesta inmediata es que sí puede usarse, pero es muy poco útil, pues pese a que el bárbaro tiene dominio sobre armas arrojadas, estas no incrementarán el daño de una buriza, un Cuerno del Águila o un Fuerza del Viento, por lo tanto, usarlos, repito, puede ser algo curioso, pero muy poco útil.

Nuestro bárbaro también puede usar **Sabiduría de Ondal** (El bastón del caminante único), en el caso de estar por ejemplo en rondas de baal para subir de experiencia, y resulte que haya otros personajes que tengan ataques más poderosos y que afecten a mayor número de enemigos (como paladines o hechiceras), y que ellos sean tan buenos y rápidos que no dejen apenas enemigos vivos... entonces lo podremos usar, incluso

*“El bárbaro lobo”, documento elaborado para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com) a partir de las guías de pableras y dot\_exe. Texto revisado por pableras.*

transformados. El daño será mucho menor, pero al estar transformados, no verán que estamos atacando con el bastón (eso para los que les guste la discreción). De todas formas, siempre es más ameno liarse a garrotazos con los enemigos que estar parado y mirando cómo los demás acaban con los enemigos...quieras o no, contribuyes con los demás jugadores en llevarte los golpes... y eso es siempre mejor que hacer parasitismo puro y duro.

Armas propuestas por **dot\_exe** (menos daño, pero más rapidez):

Lo ideal es una Death Cleaver (Hacha de Berserker única). Es rapidísima y nos da lo que una arma necesita: -% defensa al enemigo, + %IAS, +% Azote mortal y +Vida por muerte. Otra opción sería lightsabreS o Azurewrath (muy buena esta última) pero no pegarías tan fuerte como con la Death Cleaver aunque sí más rápido.

## 6.- Resto del equipo (por pableras y dot\_exe)

Ya hemos planteado nuestros objetivos más arriba acerca de nuestro personaje, y para ello teníamos que hacer que **cólera salvaje**, **licantropía** y **hombre lobo** estén aumentadas lo máximo posible. Recuerdo aquí (como ya se expuso en el apartado 3) que el máximo de esas habilidades está en 6, y que a priori no podemos aumentarlas porque esas habilidades no forman parte de nuestro árbol de habilidades. Sin embargo, a poco que le demos vueltas, descubriremos que existe una forma exógena de aumentar esas habilidades, y es usando equipo un equipo que suma puntos a todas las habilidades, y que será básico para poder hacer de nuestro perrito un personaje fuerte, como ya expuse.

Aquí quiero hacer un inciso bastante importante y es que si usamos equipación que dé **+x niveles de habilidad al bárbaro**, no se no sumará nada a nuestros niveles de habilidad como **hombre lobo**, pues esas habilidades no son innatas, sino adquiridas; es más si usamos algo que dé +x a los niveles de habilidad del druida, tampoco se nos sumará nada, pues no somos un druida, sino un bárbaro. La elección tendrá que ser por tanto, usar equipo que otorgue **+ x a TODOS los niveles de habilidad**, y que en este caso sí nos sumará puntos a **cólera salvaje**, **licantropía** y **hombre lobo**.

Explicación de dot\_exe:

Bien ahora unas cuantas explicaciones, como verán durante todo esto les he recalado que el +x habilidades es importante en este personaje... pero ¿por qué? [...] Esto se debe a que la única habilidad que podrás usar es **cólera salvaje**, por lo tanto hay que tratar de llevar esta habilidad lo más alta posible, lo ideal sería que fuera nivel 11-12 para no tener que sacrificar otras cosas por traer esa habilidad muy alta. NOTA: los **hechizos** de +1 cambio de forma, sólo son válidos para el druida, y no para el bárbaro. Lo mismo sucede con los objetos que den +1 sólo druida.

**“El bárbaro lobo”, documento elaborado para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com) a partir de las guías de pableras y dot\_exe. Texto revisado por pableras.**

Dicho esto, tendremos que ir siempre a por equipo que dé **+x a TODOS los niveles de habilidad**, y de entre todas las posibilidades, elegiremos el resto de los bonus como más nos convenga.

El listado de objetos que se ven a continuación fueron descritos en ladder-1 de la versión 1.10. Personalmente, nunca me decliné por ningún objeto como “recomendado” en particular, así que me limitaré a poner el listado de dot\_exe, a la que he realizado algunos añadidos.

Antes quiero volver a señalar aquí la importancia de no quitarnos el casco. Si nos quitamos el **Aullido de Lobo** para ponernos otro tipo de casco, no podremos transformarnos/destransformarnos (a menos que se pase el tiempo o cambiemos de acto), y solo podremos usar el ataque normal, en vez de usar **Cólera Salvaje**. Por tanto, el casco no debemos quitárnoslo, a menos que queramos usar delirio para gritar, y luego nos cambiamos el casco para transformarnos. Delirio da +2 a todos los niveles de habilidad, y si la hacemos en un casco de bárbaro que traiga *per se* +3 a gritos, obtendremos +5 a gritos en total. Es una buena sugerencia intentarlo, pero que puede resultar monótono cambiarse constantemente de casco, uno para atacar y otro para gritar (si llevamos 10 hechizos +1 a grito, no podremos recurrir a esta técnica, pero no es importante, pues los **hechizos** nos proporcionan exactamente el mismo grito que el Delirio, aunque ocupando 2 espacios más)

Armadura: Cadenas de honor o Valor de Arkaines (por el +2 a niveles y por el resto de atributos). También serviría una armadura viperina. Se aconseja también usar Leviatán o Parada de palo. NO se recomienda enigma, pues no podremos teletransportarnos en la forma de lobo.

Cinturón: Malla arácnida o Verdungos. Aunque la malla arácnida pueda parecer para personajes que lanzan hechizos, el +1 a todos los niveles de habilidad y el 10% de ralentizar el objetivo vendrán muy bien. Otra opción: el clásico cordel de orejas.

Escudo (si decidimos usarlo): El Monarca, El corazón de Roble (Luna Única), o alguna de las palabras rúnicas nuevas que proporcionan + X niveles de habilidad.

Guantes: Guantes del Rey Inmortal, Drenador de almas (dan robo de **vida** y **maná** y resta defensa del monstruo). Otra opción es emplear guantes raros/artesanales con IAS y si puede ser, robo de **vida** y **maná**.

Botas: Botas del Rey inmortal, Camino de agua, Alma de Natalya, Avanzada de Aldur o Caminata bajo la Tormenta de Arena.

Anillos: Alianza de Bul Kathos, o en su defecto, Soj. Se puede emplear el angelical para aumentar la puntuación de ataque. Dado que este personaje puede tener problemas en caso de ser congelado, sería recomendable hacerse con una Helada del Cuervo, en este caso, está justificado sacrificar un nivel de habilidad para evitar la tan molesta congelación. Una alternativa sería engarzar una runa Cham al casco (o a la armadura), obviamente, para economías pudientes, y así emplear dos bul kathos.

***“El bárbaro lobo”, documento elaborado para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com) a partir de las guías de pableras y dot\_exe. Texto revisado por pableras.***

Amuleto: Kaleidoscopio de Mara, o bien un amuleto raro/artesanal de +2 y otros atributos, o bien, amuleto angelical o un Ojo de Etlich (1 nivel y robo de vida)

Hechizos: Eso ya es de cada quien, obviamente annihilus nunca viene mal. También los hechizos de + 1 a gritos nos vienen bien pero no necesitas demasiados, porque quizá convenga más bien llevar algunos de resistencias, vida, daño mínimo, veneno...

Armas secundarias: no es recomendable usar “llamada a las armas”, pues en un bárbaro el máximo posible es +3, y nunca se alcanzará el +6. Por eso recomiendo usar dos simples picas de +3 a grito, mucho más baratas.

## 7.- El mercenario (por pableras)

Básicamente recomendaría dos tipos de mercenarios:

- a) Lobo del [acto 3](#) que congela: nuestro bárbaro será el que atraerá hacia sí a los enemigos; la congelación que proporciona este tipo de mercenario puede llegar a ser muy útil.
- b) Mercenario del [acto 2](#). El tipo de aura puede ser un poco “al gusto del consumidor”. Si nuestra defensa ya es muy alta, y elegimos al que tiene el aura que aumenta la defensa, pues obviamente recibiremos menos golpes. También podemos emplear al mercenario del aura de objetivo bendecido, que nos facilitará el tener éxito sobre nuestros adversarios. El mercenario se puede hacer según las preferencias de cada uno; recomiendo el arma “peaje de parca” por la decrepitación que produce (ideal para hacer frente a los enemigos inmunes al daño físico) y por la ralentización que en ellos origina.

**Fecha de publicación de este documento: 26 de Febrero de 2005**