

“Concentrado + Torbellino”, documento elaborado por PCMASTER para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Dito y *Zero_Cool*

BARBAROS – CONCENTRADOS MAS TORBELLINOS – este diseño de bárbaro combina los ataques De melee Concentrados, y los poderosos ataques torbellinos, se les puede encontrar en varios estilos Dependiendo de los inventarios de cada uno, y de las habilidades complementarias, aquí varios diseños:

DISEÑO 1 – El bárbaro 1.10 concentrado y torbellino
Autor – **Dito** con ayuda técnica de **ZannEsu**
Editado por **PCMASTER**

Hola a todos.

Esta guía pertenece a Dito, usuario de este foro. Yo la he revisado, completado en algunos casos y publicado, todo ello bajo petición del autor. Todas las modificaciones que he hecho respecto a la guía original son fundamentalmente respecto a las opciones secundarias de equipo y unos cuantos comentarios aquí y allá. Las ideas principales de la guía no las he alterado para nada, independientemente de mis preferencias. Cualquier comentario, positivo o negativo, debería ser dirigido a Dito, autor original de la guía.

Sin más, allá va:

El bárbaro 1.10 Concentrado.

Bien, espero que la guía sea de vuestra agrado; es mi primera guía, así que si no os gusta, lo siento, pero cada vez lo haré mejor y mejor o eso espero. XD

Quando decides hacer un bárbaro, en la 1.10, siempre vas con la idea de que como ya torbellino no hace gran daño, no lo vas a poner... pero claro... ¿qué es un bárbaro sin torbellino? Pues NADA. Sí, sí... NADA Claro, esta habilidad será nuestro punto de apoyo con un encuentro inesperado lleno de enemigos.

¿Por qué concentrado? Concentrado es una habilidad que, a cambio del único inconveniente de poder atacar a un solo enemigo cada vez, proporciona varias ventajas muy útiles:

- **En primer lugar**, como cabría esperar, aumenta el daño y la puntuación de ataque de tu bárbaro en cantidades superiores a las de cualquier otro ataque exceptuando frenético y salto ofensivo. Sin embargo, estas dos últimas tienen sus propias desventajas: frenético dejará a tu bárbaro sin defensa (con lo cual recibirá todos los ataques físicos que no bloquee con su escudo) y hará daño mágico, el cual puede ser útil en muchas ocasiones pero no te permite robar vida ni maná al golpear. Salto ofensivo por su parte hace un daño físico enorme pero, por su forma de funcionar, resulta muy impreciso. Concentrado te permitirá hacer un daño semejante al de las otras dos habilidades, pero sin tener que sufrir sus respectivos inconvenientes.

- **En segundo lugar**, y este es quizás el punto mas importante, concentrado hace que, al golpear, la defensa de tu bárbaro aumente hasta cantidades astronómicas. Un bárbaro con buen equipo que golpee constantemente con concentrado puede ser prácticamente intocable para cualquier enemigo que use ataques físicos.

- **Y en tercer y último lugar**, aunque no por ello menos importante, concentrado se beneficia vía sinergias de órdenes de batalla (nada menos que un +10% de daño mejorado por cada punto en el grito), que es una de las habilidades que vamos a maximizar en este bárbaro. Es decir, que tendremos en total un +200% de daño mejorado

APARTE del que concentrado dé de por sí. Casi nada 😊

Bueno, empecemos después de la mierda de introducción que me ha salido. xD

Atributos:

- **Fuerza:** 160, sin bonos, quiero decir que 160 de puntos base que se le debe dar, luego con objetos y demás se podrá llegar a unos 2xx. Si la vida va bien sin necesidad de invertir mas puntos en vitalidad, entonces vendrá bien subir mas la fuerza (a mas fuerza, mas daño al fin y al cabo).

- **Destreza:** Entre 180 – 200, sin bonos, igual que la fuerza, si quieres que de un poco mas ponle 200, si quieres un poco mas de vida, ponle 180, a gusto del consumidor. XD Si quieres tener exactamente 75% de bloqueo con tu escudo, puedes usar la siguiente fórmula:

$(\text{Bloqueo del escudo}) \times (\text{Destreza} - 15) / (\text{Nivel del personaje} \times 2) = \text{Bloqueo total}$

- **Vitalidad:** El resto.

- **Mana:** NADA, osease nada de nada, pero nada del nada de los jamases, en definitiva NADA. ^^

“Concentrado + Torbellino”, documento elaborado por PCMASTER para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Dito y *Zero_Cool*

Una vez hecho ya los atributos iremos con el equipo; de todos los posibles, yo por ejemplo me quedaría con este, luego esto os podrá servir de guía en vuestro camino, o sinceramente copiado ^^ De tres amigos que se han hecho el mismo baba que yo, los tres utilizamos lo mismo ^^ Kenshin y PoLaKo miembros de esta Web. ^^

De todas maneras, después hay algunas otras opciones que también pueden servir para quien no tenga los objetos “ideales.”

Equipo recomendado:

- **Casco:** Arreat. (No preguntéis por qué, xD)
- **Espada:** Doom o Gf. (Como queráis; si las tenéis las dos, para alternar y que no sea muy monótono mejor que mejor ^^)
- **Escudo:** Storm con Um o con Cham. (Si se utiliza Um será para resistencias, si utilizas Cham, para quitarte el peso de una Helada)
- **Armadura:** Parada o Arkaine +2. (Prefiero la primera...)
- **Guantes:** Gota de lava. (El encantamiento y la las vienen bastante bien ^^)
- **Botas:** Camino de agua o Viajero de guerra. (Prefiero las primeras, puesto que me dan vida y destreza además de correr mas rápido)
- **Cinturón:** Cordel o Verdugo, ese new de la 1.10. (Bien aquí es... si cogiste Parada, no debes coger Cordel, si cogiste Arkaine deberías coger Cordel).
- **Amuleto:** Mara.
- **Anillos:** Manald//Helada (si tu Storm va con Um) y Manald//Bulkathos (si tu Storm va con Cham)

Otras opciones:

Aquí hay otros objetos que pueden tirar bien para quien no tenga los del apartado anterior. En principio no están puestos en ningún orden de preferencia en especial; simplemente, hay algunos caros y otros baratos mucho mas asequibles para todo el mundo.

- **Casco:** Gaze, Cráneo gigante con engarces a elegir (joyas de daño, ums / joyas de resistencias para resistencias, etc), Cráneo de acero, Tapón de roca, casco raro de bárbaro con buenos mods, casco del Rey inmortal o cualquiera de los cascos de bárbaro únicos nuevos de 1.10.
- **Espada:** Aliento de los muertos, Doom (rúnica), Fury; Lightsabre u Honor como opciones asequibles.
- **Escudo:** Whitstan y Rima son buenas opciones baratas para bloquear a gusto sin meter demasiada destreza. Santuario también está bien, especialmente por las resistencias.

El Guardián de espíritus está muy bien con sus resistencias y bloqueo superiores a los del monarca, para quien pueda permitírselo.

- **Armadura:** Pesadilla del gladiador, Duelo de cadáver, Vaina de Duriel y Griswold no están mal y son sencillas de conseguir. Para quien juegue en ladder están Leviatán, Caparazón de acero y (si alguien es capaz de encontrar una) Poder de Tyrael. Rey inmortal si se quiere (ver * al final de este apartado).

También hay buenas opciones en armaduras de runas; por ejemplo Roca, Gloom, Humo (muy fácil de hacer y muy útil especialmente por las resistencias) y Corazón de león.

- **Guantes:** Desgarrador de acero son una muy buena opción con hasta +60% daño mejorado, +20 de fuerza y una burrada de defensa. Aunque no tienen IAS.

Cabe mencionar también Puesta de manos, Drácula para quien tenga unos (sin IAS), Manopla de la ponzoña (sin IAS) y Puño sangriento (10% IAS). O si no los Rey inmortal o bloodcraft de toda la vida, claro.

- **Botas:** Jinete sangriento y Rey inmortal son buenas alternativas.
- **Cinturón:** Rey inmortal, de nuevo. M'Avina o Vigor del dios de los truenos si no hay mas remedio.

“Concentrado + Torbellino”, documento elaborado por PCMASTER para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Dito y *Zero_Cool*

- **Amuleto:** Ira del gran señor (muy útil por su posibilidad de golpe mortal especialmente, aunque sus otros mods tampoco están nada mal), Rejilla de acero (nuevo 1.10). Sarraceno o Mahim como opciones baratas, o amuleto raro con robo de vida, resistencias, vida u otros mods útiles.

- **Anillos:** raros con mods útiles como robo de vida o maná, vida, resistencias, fuerza, etc.

Hechizos:

- 16 hechizos de 20, 19 o 18 de vida.

- 6 hechizos de 2 dominio / 2 grito / 2 combate. (Depende del gusto, si quieres mas vida, utiliza mas hechizos de Grito, si por el contrario deseas potencia de ataque, utiliza Combate // Dominio)

- 5 hechizos de 290 (En duelos legit no podrás utilizar estos, pero dará igual puesto que tu baba “fostia” igual ^^), o bien hechizos de daño elemental y / o físico.

- 1 hechizo Annihilus.

(*) **Sobre Rey inmortal (IK):** éste es un set para bárbaro de maza y por tanto, evidentemente, no es una opción para el de esta guía. No el set completo. Pero hay que tener en cuenta que las partes, aparte de que varias de ellas están muy bien por separado, dan mods extra cuando se llevan varias juntas (en el caso del set IK, cosas MUY buenas). Léase:

- Armadura:

+25% **recuperación de impacto** con 2 objetos (CONTANDO la propia armadura).

+40% **resistencia al frío** con 3.

+40% **resistencia al fuego** con 4.

+40% **resistencia al rayo** con 5.

No hay 6 porque la almádena nunca se va a llevar puesta en un bárbaro de espada.

- Cinturón:

+105 **defensa** con 2 objetos.

+25% **recuperación de impacto** con 3.

+100% **defensa perfeccionada** (aplicado a TODO el equipo, no sólo a la defensa del cinturón) con 4.

Daño reducido en 20% con 5.

- Botas:

+25% **encontrar objeto mágico** con 2 objetos.

+2 **para habilidades de combate** con 3.

+160 **defensa** con 4.

Mitad de duración del congelamiento con 5.

- Guantes:

+25% **velocidad de ataque aumentada** con 2 objetos.

+120 **defensa** con 3.

+10% **vida robada por impacto** con 4.

+10% **maná robado por impacto** con 5.

- Casco:

Nada ;[

Además, al llevar varias partes también se recibe puntuación de ataque de ningún objeto en concreto:

+50 con 2, +125 con 3, +250 con 4 y +450 con 5.

Subrayo que todos los mods anteriores son, evidentemente, añadidos a los que los objetos por separado ya tienen de por sí. Y también cabe destacar que dichos mods solamente los dan las partes del set versión 1.10; las encontradas en el 1.09 no.

En fin. Digno de ser tenido en cuenta, en mi opinión.

“Concentrado + Torbellino”, documento elaborado por PCMASTER para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Dito y *Zero_Cool*

- Aparte de todo lo anterior, comentar la posibilidad de llevar armas de +2 o +3 en la configuración secundaria para poder lanzar los gritos con ellas y, después, cambiar de nuevo al equipo principal para pelear.

Bien, una vez terminado con el equipo, que espero que a todos se les haya quedado claro, iremos pues con las habilidades, cosa importante en todo jugador xD

Habilidades:

- **Dominio de la Espada:** Máximo.
- **Piel de hierro:** 5 puntos. (Creo que esto llegara a aumentar nuestra defensa en 100%, si es un bárbaro sólo de duelos, podrías darte el lujo de subir algún punto mas a esta habilidad, pero como bien dicen... para gustos los colores!)
- **Resistencia Natural:** 1 punto. (Puesto que luego, con los items, a menudo te dará lo suficiente para tener en infierno las resistencias a 75)
- **Ordenes de batalla:** Máximo. (Ya saben... aumento de vida... mana... además aumenta nuestro ataque en concentrado un 10% ^^)
- **Orden de batalla:** 1 punto. (Se usa mas que nada para poder lanzar los demás gritos con un +1 a las habilidades extra; lanza primero Orden, y luego los otros que puedas tener).
- **Concentrado:** Máximo. (Nuestra habilidad principal, te dobla la defensa encima... pf la ostia)
- **Torbellino:** Máximo. (Ya saben... jejeje)
- **Frenético:** 1 punto. (Por si aparece algún inmune a físico tendremos que darle con esta habilidad)

Bien, esto hará que su nuevo bárbaro, pueda llegar a quitar fácilmente los 4xxx y, si lo exprimes al máximo, llegar a quitar los 5xxx incluso mas... además de dar una bonificación a tu defensa del doble de la que obtengas... un personaje casi intocable ^^

Ahora una serie de consejos del bárbaro:

- 1º Utiliza el grito Ordenes de Batalla, SIEMPRE. Porque luego vienen los lloros xD.
- 2º En el apartado habilidades, si os dais cuenta sobran unos cuantos puntitos, bien, pues estos puntos es a elección vuestra, si queréis aumentar el daño mágico dádselos a Frenético, si por el contrario queréis aumentar el daño de Concentrado pues subid a Porrazo. Otra opción útil es darlos a Grito, que mejorará el daño mágico de Frenético en un 10% por nivel y, al mismo tiempo, proporcionará mucha defensa extra que nunca viene mal tener.
- 3º En duelos, ve alternando entre Concentrado y Torbellino; una vez que des con concentrado, podrás dar una serie de golpes de unos 3 golpes mas, así que una vez que des no cambies a torbellino ^^
- 4º Recordad, la mejor defensa es un buen ataque.

Y ya no recuerdo mas jejeje...J

Agradecimientos y demás:

Primero, gracias a vosotros por leer esta mierda de guía, ha sido mi primera guía, así que las risas por privado xD

Agradecimientos, a [Yirbert](#), que fue el que me hizo aventurarme en esto del bárbaro por ver su bárbaro nivel 95 ^^

- Charly (Pablo) [Kenshin](#) en esta Web, por pasar conmigo... pues... si estaba en Diablo por ejemplo 2 horas, él

“Concentrado + Torbellino”, documento elaborado por PCMASTER para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Dito y *Zero_Cool*

estaba 3 conmigo, así que muchas gracias por eso y por objetos y por rushearne, bueno infinidad de cosas ^^

- Jhonny (Pol) **PoLaKo** en esta Web, jajaja vaya piques hemos tenido... y lo que hemos pasado juntos, Vietnam, puf como Charly, infinidad de cosas ^^

- **ZannEsu**, por los tratos que hemos hecho, los rushes que me ha hecho, los cacerías que hemos pasado juntos, eso conlleva sus risas, los escondites, la orientación a la hechicera, puf y demás... gracias ^^

- **Titofernan**, por ser así de mariquita y reírnos mazo xD y los duelos que le he ganado y que le he hecho morder el polvo ^^

- **Judas**, por los objetos que me dio, y el hecho de aventurarme a hacer esta guía ^^

- Y bueno a todos en general jeje. (a la peña de D2latino y demás)

Bueno Diablo 2 Latino© , es una pagina Web registrada, y queda prohibida la reproducción total o parcial de este sitio sin la previa autorización de su webmaster.

Y sobre esta guía, no he visitado ningún sitio, y no sé, es mi bárbaro no he mirado ninguna guía de bárbaro ni nada por el estilo, si por algo, da la casualidad de que ya está, que se me avise, gracias.

Espero que haya sido de su agrado, gracias por haberla leído ^^

DISEÑO 2 – El bárbaro IK concentrado + torbellino

Autor – ***ZeRo_Cool***

Editado por **PCMASTER**

Guía: Bárbaro IK (Concentrado + Torbellino)

Introducción

Ésta es mi segunda guía. Trataré de no cometer errores graves como en la primera y hacer que sea lo más ordenada posible.

Ya hay una guía de este tipo de bárbaro (concentrado + torbellino), pero es muy diferente de la mía.

Bien, este personaje es el clásico bárbaro de Concentrado + Torbellino. La diferencia entre mi guía y la otra es que la otra dice que este baba no funciona con IK. YO no estoy de acuerdo con eso, puesto que el MÍO funciona realmente bien en las tres dificultades utilizando el equipo del Rey Inmortal.

No pongo historia porque en eso soy realmente malo.

Pros y contras de este personaje

Como todos los personajes, este baba tiene **Pros** y **Contras**.

Pros:

- Es fuerte y fácil de usar.
- Con el equipo indicado tendrás unas resistencias de 75 a todo en hell.
- Llevaras un POCO de MF sin perder efectividad.
- Rara vez morirás.

Contras:

- Doncella de hierro.....
- si te rodean y no tienes suficiente recuperación de impacto que te permita usar torbellino....
- El aura espinas.....

Estadísticas

fuerza: 200-250 puntos. Tendrás un daño muy elevado y podrás usar todos los objetos.

“Concentrado + Torbellino”, documento elaborado por PCMASTER para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Dito y *Zero_Cool*

Destreza: 150 puntos. El mío acierta el 95% de las veces con concentrado.

Vitalidad: El resto. Evidente.

Energía: Nada.

Equipo:

Casco: **Voluntad del Rey Inmortal** con 40/15. Nos da 2 a gritos de guerra, 15% velocidad de ataque incrementada, 40% daño mejorado, 37% más oro de los

monstruos, +4 al radio de luz y un 40% de "Magic Find" que no viene nada mal. Este casco no es muy bueno; pero es necesario para completar el set.

Armadura: **Jaula de Almas del Rey Inmortal** con 40/15. Muy buena armadura. Al tener el set completo nos da +2 a habilidades en combate, 5% posibilidades de lanzar el nivel 5 encantamiento al recibir un azote, 15% velocidad de ataque incrementada, 40% daño mejorado, 40% de resistencia a los rayos, 40% de resistencia al fuego, 40% de resistencia al frío, 50% de resistencia al veneno y 25% recuperación de impacto mayor.

IMPRESIONANTE.

Arma Principal: **Aplastador de Piedras de Rey Inmortal** con dos 40/15. Al completar el set nos da. 250% de daño a los demonios, 250% de daño a los muertos vivientes, 40% de golpe triturador y mucho daño elemental, mágico y de veneno. Lo mejor para matar bichos.

Arma Secundaria: Destripador de Tumbas con tres 40/15. Daño enorme y gran alcance para torbellino, bonos de daño y ataque contra muertos vivientes, 50% a todas las resistencias, 10% de reanimar como retornado y 80% de "Magic Find".

También puede ser Aliento de los Muertos (Vex-Hel-EI-Eld-Zod-Eth) en una almena trueno. Hace mucho daño. Lo recomiendo porque tenemos especialización en mazas y no en brazos de guerra.

Guantes: **Fragua del Rey Inmortal**. Al completar el equipo nos dan 12% de lanzar el nivel 4 saeta cargada al recibir un azote, congelar al objetivo 2, +20 de fuerza y destreza, 10% de robo dual y 25% velocidad de ataque aumentada. SIN

PALABRAS.....

Cinturón: **Destacamento del Rey Inmortal**. Al completar el equipo nos dan +25 de fuerza, 31% de resistencia a los rayos, 28% de resistencia al fuego, +2 a dominios, daño reducido en un 20% y 25% recuperación de impacto mayor.

Botas: **Pilar del Rey Inmortal**. Al completar el equipo nos dan 40% correr / andar más rápido, 110 de puntuación de ataque, 44 de vida, mitad de duración del congelamiento, +2 a habilidades en combate y 25% de "Magic Find". Muy buenas.

amuleto: **Ira del Gran Señor** nos da 20% velocidad de ataque mayor, +1 a todas las habilidades, +35% de resistencia a los rayos y x% posibilidades de azote mortal que varían según el nivel del personaje.

Anillos: **Helada del Cuervo** por su "No puede congelarse"

y **Alianza de Bul-Khatos** por el +1 a todas las habilidades, 3-5% de robo de vida y un x% de vida que varía según el nivel del personaje.

Hechizos: 10 hechizos de +1 habilidades en combate con vida (yo uso 9 y dejo espacio para un tomo de tp), resistencias, etc; un anihilus y el resto llénalo con hechis pequeños de resistencias, vida, 3/20/20, etc.

Distribución de Habilidades

Gritos de guerra

Aullido: - 1 punto - Prerrequisito.

Grito: - 10 puntos - Nos aumenta considerablemente la defensa, Con 10 puntos más el equipo alcanzará.

órdenes de batalla: - 20 puntos - Es sinergia de concentrado y nos aumenta la vida y el maná.

“Concentrado + Torbellino”, documento elaborado por PCMASTER para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Dito y *Zero_Cool*

orden de batalla: - 1 punto - Para Lanzar los otros gritos con un nivel más.

Habilidades en Combate

Porrazo: - 10 puntos - sinergia de concentrado. No le doy 20 porque no alcanzan los puntos.

Choque: - 1 punto - prerrequisito.

Salto: - 1 punto - prerrequisito.

Salto Ofensivo: - 1 punto - prerrequisito.

Concentrado: - 20 puntos - Nuestra habilidad de ataque principal. Es uy buena, porque nos aumenta la defensa, el ataque y el daño en una cantidad considerable.

Torbellino: - 20 puntos - Nuestra habilidad de ataque secundaria. Además de ser muy efectiva contra monstruos nos permitirá escapar cuando estemos rodeados de enemigos.

Frenético: - 1 punto - Para matar a los inmunes al daño físico.

Habilidad en combate y dominios

Dominio de la maza: - 20 puntos - IMPRESCINDIBLE si vamos a usar IK.

resistencia aumentada: - 1 punto - Prerrequisito.

Velocidad aumentada: - 1 punto - Vale la pena ya que con los puntos que

da el equipo nuestro bárbaro será mucho más rápido.

Piel de hierro: - 1 punto - También vale la pena porque con los puntos del equipo nos aumentara bastante la defensa.

Resistencia natural: - 1 punto - Solo le doy un punto porque como ya dije no sobran más. Esta habilidad es muy buena para aumentar las resis.

Consejos

Siempre que hagas torbellino, "apunta" detrás de tu enemigo de modo que el bárbaro le pase por encima. Si no lo haces y apuntas justo sobre él , nuestro baba se detendrá antes de golpearlo sin haberle hecho ningún daño (esto suponiendo que el enemigo se quede quieto).

Una buena opción para hacer más daño es utilizar como arma principal Aliento de los Muertos y dejar la del Rey Inmortal para lanzar gritos y cosas por el estilo. Pero así pierdes las ventajas de tener el set completo. La decisión es tuya.

Agradecimientos

Les agradezco todos los de diablo 2 latino por hacerme mejorar tanto en este juego.

Fin.