

## **Guía: Bárbaro de Frenesí (1.10)**

*NOTA: Esta guía ha sido reformulada tras ganar una más amplia experiencia en el personaje y en el juego. Mis disculpas por cualquier inconveniente.*

### **Introducción:**

Bienvenido a la guía del bárbaro de Frenesí (al que llamaremos a partir de ahora Bestia Animal Bárbara Asesina Frenética Esquizofrénica Obsesiva, cuya abreviatura es Babafeo xD). Este bárbaro tiene una sola meta en la vida: intentar quitarse el tic nervioso que le ha dejado el uso intensivo de Frenesí. Veamos un poco más esta palabra:

*Frenesí: (Del lat. phrenesis). 1. m. Delirio furioso. 2. m. Violenta exaltación y perturbación del ánimo.*

*(Extraído de <http://www.rae.es/>)*

Tras leer esto estarás pensando "qué inútil, esto es un desperdicio de caracteres". Efectivamente, es lo mismo que estoy pensando yo xD. Pero sucede que la habilidad es eso, un ataque colérico que acelera increíblemente al bárbaro. Extendiendo su descripción para aquellos que no lo conocen, lo que hace es envolver a nuestro personaje en una especie de brisa o aura individual (muy similar a la habilidad Cólera Salvaje de los druidas hombre lobo). Este estado logra aumentar considerablemente el daño, el AR (attack rating, un valor que incrementa la posibilidad de acertar el golpe), la velocidad de ataque, añade daño mágico y también aumenta de forma catastróficamente peligrosa y molesta la velocidad de marcha. Su duración es de 6 segundos, teniendo que golpear entre ese lapso de tiempo para no perder la cólera almacenada por el personaje. Digo almacenada porque mientras más peguemos más colérico se pondrá nuestro Babafeo, hasta que llegue al punto límite que nos permite nuestra habilidad. Quienes recuerden a los Señores de la Muerte y sus variantes del acto 5, se darán cuenta de que estos enemigos utilizan Frenesí.

Esperemos que en el próximo parche del juego se corrija el problema que trae la aceleración de Frenesí, esto es porque en nivel 20 es de 171%. Hablando hipotéticamente, imagina esta situación: estás un cine en el que pasas 4 días seguidos (96 horas) sin levantarte (te viste un ciclo de películas espectaculares), tras haber ingerido cerca de 2000 litros de refrescos. Imagina que estuviste sentado todo ese tiempo al lado de alguien que tenía la necesidad cada 5 minutos de evacuar gases. Imagina luego que te dejan ir al baño. La velocidad que alcanzarás en el punto final de tu trayectoria tras haber salido de la sala, atropellado a 4 niños que estaban en el pasillo, pisoteado 2 una ancianas con andador y/o bastón, empujado a 2 mujeres embarazadas contra la pared y finalmente atravezado la puerta del baño al mejor estilo del correccaminos será aproximadamente 1/4 de la que llega a tener este bárbaro con el equipo óptimo y la habilidad maximizada (me gustaría saber de qué tamaño sería el

hueco que dejarías en la pared donde antes estaba el urinal).

Bueno, basta de rodeos, a la asignación de habilidades:

## **Habilidades:**

### **Habilidad en Combate:**

>> **Frenesí (20 puntos):** ¿No es obvio?

>> **Oscilación Doble (1 punto):** Una de las sinergías de Frenesí. En el momento de redactar esta guía por primera vez sugerí maximizarla. En la actualidad considero inútil (más aún en un Bárbaro) tener una habilidad sinergizada que no tiene uso.

>> **Salto Ofensivo (1 punto):** Nos permite escapar de una manera glamorosa de ciertas situaciones. Lo que más me gusta de Salto Ofensivo es que funciona como un método de viaje.

>> **Torbellino (1 punto):** Muchos Bárbaros de Frenesí eligen maximizar esta habilidad, privándose de alguna sinergia de su ataque principal o invirtiendo los puntos sobrantes. Lo cierto es que Torbellino con un solo punto nos otorga sus mayores utilidades: matar grupos de enemigos débiles y escapar de situaciones peligrosas.

>> **Frenético (1 punto):** Frenético nos permite matar a los inmunes al daño físico. Con un punto y los bonus del equipo es más que suficiente. Actúa como sinergia de Frenesí otorgando una pequeña cantidad de daño mágico casi insignificante. Es preferible tener cuidado a la hora de usar esta habilidad ya que anulará nuestra defensa y este tipo de Bárbaro no tiene escudo.

>> **Prerrequisitos (1 punto):** Todo lo que se necesite para activar las habilidades de uso corriente.

### **Dominios:**

>> **Dominio de <tu arma favorita> (20 puntos):** No hace falta que lo explique. Mis preferidas son las espadas.

>> **Piel de Hierro (1 punto):** Aumentará la defensa, lo que significa menos golpes para tu personaje. Antes que invertir puntos en esta habilidad es preferible hacerlo en Grito..

>> **Resistencia Natural (1 punto):** Esto sencillamente necesita ser activado. El equipo que tengamos se encargará de mejorarlo.

>> **Resistencia Aumentada (1 punto):** Lo mismo que lo anterior.

**NOTA:** *No se te ocurra asignarle puntos a Velocidad Aumentada, eso combinado con frenesí es lo mismo que ponerse un misil V2 en el medio del c%&#...*

### **Gritos de Batalla:**

>> **Aullido (1 punto):** Una de las grandes habilidades del Bárbaro para PvM y una de las más infravaloradas también. Aullido asusta a los enemigos circundantes y permite salvarnos de situaciones de alto riesgo.

>> **Burla (20 puntos):** Esta habilidad es sinergia de Frenesí y es mejor opción que Oscilación Doble. Tiene uso frecuente en combate ya que permite reducir seriamente la capacidad ofensiva del enemigo.

>> **Grito (1-10 puntos):** Al no tener escudo, una de nuestras principales

preocupaciones es la defensa. Invertir puntos en Grito no sólo aumentará los índices del personaje sino que otorgará una mayor duración. Añade segundos a Orden y Órdenes de Batalla. Debido a la escasez de puntos, no podrás maximizar esta habilidad. Puedes optar por desviar puntos de Burla a Grito si lo deseas.

>> **Órdenes de Batalla (20 puntos):** Una habilidad fundamental en cada Bárbaro que nos permite aumentar ampliamente los niveles de vida, maná y resistencia. Imprescindible.

>> **Orden de Batalla (1 punto):** Al aumentar los niveles de habilidad, Orden de Batalla es muy útil antes de lanzar Grito y Órdenes de Batalla.

## Estadísticas:

Lo mismo que ponen en todos lados, ya que es la mejor forma:

**Fuerza:** 170+. Lo que sea necesario para usar el equipo y poder agarrar el cuerpo de una sola vez.

**Destreza:** 100-140. Lo que requieras necesario. Intenta cumplir los requisitos de destreza de tu arma. Como no tenemos escudo, no es aconsejable desperdiciar puntos aquí.

**Vitalidad:** 200+. Seremos propensos a recibir muchos golpes por lo que la vitalidad juega un papel muy importante.

**Energía:** (nada, nunca te hará falta)

## Equipo:

Esto es lo que no me gusta de las guías. Cada uno debería adaptar el equipo a las necesidades personales, al nivel del personaje y al tipo de juego. Los que juegan en Single Player rara vez alcanzarán el equipo que las guías suelen mencionar sin usar editores (al menos no sin terminar con los ojos cuadrados de tanto jugar), los que juegan en multiplayer sólo podrán conseguir tales equipos con una economía sólida y cabe destacar que sólo tras haber llegado lejos en el juego esa clase de equipos es utilizable. Por lo tanto diré el equipo óptimo y a grandes rasgos los objetos transicionales que podrían facilitarte el juego. No incluyo todos los ítems que le vienen bien al Babafeo, porque sería sencillamente listar los mejores ítems del juego. No incluiré BotD ni Enigma por razones personales.

### Armas:

A) **Ira Celeste:** Una de las mejores espadas del juego sin lugar a dudas. Es muy rápida, añade daño mágico y elemental, tiene una serie de bonus increíbles y lo mejor de todo es que no hay que repararla 😊.

B) **Cuchilla Mortal:** Esta hacha no sólo es muy rápida y dañina, permite golpear más fácilmente al enemigo y otorga un alto porcentaje de Golpe Mortal.

C) **Furia (JahGulEth):** Lo más recomendable sería hacerlo en una espada gradual, por la velocidad que otorga. El problema de esto es el costo, que es astronómico ya que requiere las runas Jah y Gul. Para los que juegan en Single Player como yo, les será

imposible. Lo que hace tan especial a esta palabra rúnica es su bonus de +5 a la habilidad frenesí, si se usan dos armas con esta palabra rúnica no tengo que agregar que tendrás un frenesí de nivel 30+.

D) **Bestia (BerTirUmMalLum)**: Da la posibilidad de transformar al Babafeo en oso. Otorga una muy útil aura de fanatismo, como contraprestación no tiene drenaje de ningún tipo y no se puede usar en espadas.

E) **Sable de Luz**: Posee una muy buena velocidad de ataque, y soluciona cualquier problema con monstruos de Rayos Encantados que tienen los Babafeos. Desafortunadamente no posee drenaje de vida.

F) Cualquier arma con una buena velocidad y drenaje de vida. El daño es importante sin duda, pero la velocidad por sobretodo.

#### Armaduras:

A) **Cadenas de Honor (DoUmBerIst)**: Excelentes resistencias y mejoras a la defensa. Un Babafeo con esto soportará mucho más daño.

B) **Parada de Palo**: Cuando pienso en "bueno, bonito y barato" se me viene esta armadura a la cabeza. Para ponerle el moño se la podría upgradear y engarzar una runa Um.

C) **Vaina de Duriel**: Soluciona medianamente el problema de las resistencias. Muy barata y con mods muy interesantes.

D) **Leviatán**: Lo que más nos sirve en esta armadura es su reducción de daño pero también posee un bonus muy importante a la fuerza y mucha defensa.

E) **Piedra (ShaelUmPulLum)**: 60% de recuperación de impacto es demasiado bueno para ser cierto.

F) Cualquier armadura de buena recuperación de impacto, si tiene resistencias mejor. La defensa es importante, pero pienso que primero deberías concentrarte en sobrevivir a los ataques mágicos que en infierno te pondrás los pelos de punta. Recomiendo que sean armaduras pesadas por el problema de velocidad del Babafeo.

#### Cascos:

A) **Arreat**: Demasiado bueno, da recuperación de impacto de 30%, resistencias, drenaje de vida, habilidades, realmente genial, además de que tiene buena defensa. Es conveniente engarzarle runa Um o joya de resistencias.

B) **Corona de Años**: Todo lo que se puede pedir y más en un casco lo tiene este, como la posibilidad de agregarle más de un objeto engarzado.

C) **Mirada de Vampiro**: Una excelente reducción de daño, drenajes duales y un precio más que accesible.

D) Cualquier casco que te brinde defensa y resistencias. Por la ausencia de un escudo considero oportuno engarzar una runa Um en el casco que vayas a usar.

#### Cinturones:

A) **Cordel Fuerte del Verdugo**: Reducción de daño y un aumento impresionante a la vida y vitalidad. Fundamental para sobrevivir.

B) **Cordel de Orejas**: Reducción de daño y drenaje de vida, ¿qué más se puede pedir?

C) El que consideres correcto. Yo iría por uno que otorgue recuperación de impacto y repostar vida, entre sus otros bonus.

**Guantes:**

- A) **Garra de Drácula:** Lo interesante de estos guantes es la posibilidad de maldecir con Grifo de la Vida, la única forma de drenar vida de ciertos enemigos. Puede salvarle a tu personaje muchas veces la vida.
- B) **Drenador de Almas:** Buenos drenajes, quita defensa al enemigo y de regalo puede provocar aumento de daños.
- C) **Puesta de Manos (Set de El Discípulo):** Aumenta en 20% la velocidad de ataque, pero no es eso lo que lo hace tan especial. Da un bonus de 350% de daño a demonios, el terror para los jefes de acto (risa histórica :[).
- D) **La Mano de Broc:** No te rías, probablemente dirás "¿para qué ponerme unos guantes de calidad normal?". A pesar de su poca defensa, dan buenos bonus de drenaje de vida y de mana, y hay que tomar en cuenta que se necesita drenaje de mana en algún elemento del equipo. Además, pueden ser upgradeados en el cubo horádrico con un relativamente bajo costo de runas (gracias a Kemelastokes por recordármelo).
- E) Cualquier guante que de mayor velocidad de ataque y/o drenaje de vida/mana.

**Botas:**

- A) **Viajero de la Guerra:** Interesantes bonus a la vitalidad y a la destreza, permiten correr bastante y aumentan el daño.
- B) **Caminata Bajo la Tormenta de Arena:** Resistencia al veneno, vitalidad, destreza, muy completas.
- C) **Jinete Sangriento:** Muy buenas mejoras al ataque (heridas abiertas, golpe triturador, etc.).
- D) Mejor no le pongas unas botas que suban la velocidad de marcha/carrera. Creo que he resaltado antes por qué 😊. No hay muchas opciones en este rubro, quizás unas artesanales.

**Amuleto:**

- A) **Rejilla Metálica:** Por donde se lo mire, el mejor amuleto para este tipo de Bárbaro. Defensa, puntuación de ataque y resistencias, lo que siempre hace falta.
- B) **Oportunidad del Sarraceno:** Buen bonus de resistencias y atributos.
- C) **Ira del Gran Señor:** 20% de velocidad de ataque aumentado y niveles de habilidad, nada mal.
- D) **Luna Creciente:** Da excelentes drenajes.
- E) Alguno que de +3 a Dominios, resistencias o drenajes. Si se incrementan en 3 los dominios se están aumentando las resistencias en un 21% (se debe recordar la habilidad Resistencia Natural). Hay amuletos raros y artesanales mucho mejores que los dos únicos anteriormente citados, pero son más difíciles de ubicar.

**Anillos:**

- A) **Alianza de Bul-Kathos:** Sin rodeos, es lo mejor que hay para bárbaros.
- B) **Helada del Cuervo:** Buen bonus que evita congelamiento. Lo pondría junto con uno de Bul.
- C) Anillo raro de resistencias, vida, vitalidad, etc.

## Consejos:

A) Cuidado con los enemigos de Rayos Encantados. Los golpes que darás no serán fuertes pero sí muy consecutivos, razón por la cual el Babafeo y esta clase de minijefes pueden iluminar ciudades (tus compañeros de equipo te odiarán por eso).

B) Con las finales es un poco complicado pero no es imposible. Lo bueno de esta clase de bárbaro es la facilidad para escapar a un lugar seguro, y lo sencillo que es hacer runs (tanta velocidad para correr tiene algo bueno además de la posibilidad de aceptar trabajos de repartidor).

C) Salto Ofensivo es más útil de lo que parece, yo lo pondría como habilidad secundaria. Puede salvarte la vida muchas veces o solucionararte los problemas de plataformas como en el Santuario Arcano. Sin embargo no es agradable esperar a que el personaje termine el salto, más aún si te has acostumbrado a Frenesí.

D) Los problemas de reparación con los Babafeos son terribles, ya que tantos golpes de no demasiada intensidad terminan quemando las armas (Charsi te amará). Es por esto que recomiendo no excederse con las armas a utilizar, se deben buscar buenas, bonitas y baratas.

E) Son excelentes bárbaros para pking y se pueden hacer duelos, principalmente porque no se les escapa nadie. Son tan rápidos que cuando la hechicera se termine de teletransportar, ya estarás a su lado. Si tu enemigo no tiene suficiente habilidad, no podrá escapar fácilmente de la ametralladora de ataques y el golpe inicial será más rápido de lo que el enemigo se espera si está cargado Frenesí. Si el duelo va mal, está la posibilidad de dejar con las ganas a tu oponente corriendo más rápido que Speedy González.

F) El problema en multiplayer siempre será el mismo: el lag. Correr a 340km/h en los escenarios del juego creo que es la causa xD.

G) Nunca tendrás suficiente drenaje de vida. Es lo que garantiza que no te matarán.

H) Hay que recordar una cosa: este juego es para divertirse y no para obsesionarse. En multiplayer deberás evitar ser descortés o malintencionado; todos buscan entretenerse, que tu diversión no arruine la de los demás. Lo interesante es el viaje, no el destino. Si tu personaje no llega a ser increíblemente fuerte no importa, mientras te hayas divertido con él todo valió la pena (¿quién nos quita lo bailado?). Como la vida, Diablo es más dulce si se disfruta junto con amigos.

Este documento no es completo, no es preciso, no es interesante... Pero no daña a nadie. Acepto cualquier consejo, sugerencia o comentario y lo único que espero es en un futuro completar esto un poquito más. Si te has tomado la molestia de llegar hasta esta última línea, te debo agradecer tu lectura.