

“El Bárbaro de Frenesí 1.11”, documento elaborado por Nikasil para www.diablo2latino.com.

Bienvenidos a todos los de esta comunidad a mi primera guía pvp que hago desde que ingrese (que ya iba siendo hora, jeje). Bueno, sí, más rodeos os lo mostraré.

Antes de empezar quiero dejar alguna cosa aclarada y es que este bárbaro está para llegar a lvl 85-88 y su habilidad principal es frenesí. Y esta guía está pensada para duelar en combates con personajes de cuerpo a cuerpo (si queréis usarlos para otras cosas, es vuestro problema xdd)

Bueno comencemos con la presentación:

Atributos:

-**Fuerza:** Sin contar con ayudas externas, hay que dejar este valor en 165. Ni un punto más.

-**Vitalidad:** Aquí va a ir todo lo que nos sobre. Todo el sobrante. Hasta la última gota.

Y en cuanto a energía y a destreza. Nada. Y si digo nada será por algo. Si estás leyendo bien. Nada. Es algo inútil en este bárbaro.

Pero la gran pregunta es. ¿por qué no invertir nada en destreza?

Por cada punto invertido en destreza ocurre lo siguiente.

- 1- Nos aumenta en 5 puntos la puntuación de ataque
- 2- Si llevásemos escudo (no es el caso) bloquearíamos más
- 3- Con más destreza, podríamos cumplir los requisitos de las armas (con el equipo nos sobra)
- 4- Ganaríamos 1 punto de defensa por cada 2-3 puntos invertidos en destreza (si caro, no en mucho gasto para nada).

Así que fijaros que inútil es la destreza para este bárbaro.

Bien. Una vez ya explicado los atributos vamos con las habilidades.

Gritos:

-**Grito:** Al nivel 20. Nos aumentará la defensa y la de nuestros aliados.

-**Ordenes de batalla:** Nivel 20. Nos aumentará la vida, el mana y la resistencia y la de nuestros aliados.

-**Grito de batalla:** nivel 1. Reducirá la defensa y el daño del enemigo. El radio de acción es corto, casi de cuerpo a cuerpo.

-**Orden de batalla:** nivel 1. Nos aumentará en +1 todas nuestras habilidades.

Requisitos: 2 puntos.

Puntos totales gastados: 44.

-Dominios:

-**Dominio del hacha:** nivel 20. Sorpresa sorpresa. Ya sabéis lo que va a llevar nuestro bárbaro. Aumenta la efectividad del ataque usando hachas.

Al resto de habilidades, solo un punto a cada uno, salvo excepción de piel de hierro, que será lo último a maximizar. (En mi opinión)

Puntos gastados: 24

“El Bárbaro de Frenesí 1.11”, documento elaborado por Nikasil para www.diablo2latino.com.

-Habilidades de combate.

-Frenesi: nivel 20. Nuestra habilidad estrella. Tiene de todo (+daño, +puntos de ataque y + velocidad de ataque). Y también viene acoplado un motor de fórmula uno de 950 CV que hará que salgamos disparados a 350KM/H en apenas 8.5 segundos (si señores está cronometrado xdd 🏎️)

Requisitos. 2 puntos. Aunque si quieres llegar a tener torbellino tendrás que emplear 6 puntos más a esta rama. (Creo que sería bueno tener un ataque secundario)

Puntos totales: 28

Total global: 96. (alcancable para un personaje de lvl 86)

Todos aquellos puntos que nos sobren tienen que ir a la habilidad piel de hierro, o si lo prefieres a sinergias de frenesi o incluso podíamos dar algún puntito más a resistencia natural.

-El equipo:

Casco: Arreat. No busqueis más. Este casco está diseñado para bárbaros y no hay más. Encima tiene 2 alerones para dar estabilidad en recta xdd. 🏎️. Tiene modificadores por todas partes. Y ya si le metieramos un joya de 20% de recuperación de impacto y lo upgrateamos, vamos que ni pintado.

-Armadura: Lo mejor para este bárbaro sería la palabra rúnica gloom (fal+um+pul) (en una armadura como lana de alambre piel de balrog o arconte) cuyas características más importantes son entre 220-260% de resis y mitad de duración de congelamiento. Si no enéis, podéis ponerle la armadura (pesadilla del gladiador) y en ella poner la runa que da resis a todo (um). Si veis que os faltan resis podéis upgratear la vaina de duriel que además tiene el atributo (no ser congelado) y mejorariamos sus resis engarzandola una runa um.

-Armas:

-Principales: Palabras rúnicas BEAST y DOOM en (el hacha de berseker). Muy buenas ya que son las que más alcance tienen (factor 3) y requieren poco y son rápidas, (factor 0). No os preocupéis por los requisitos (cumplimos de sobra, 138 de fuerza y 59 de destreza). Grandes ventajas de llevar esto.

-2 auras (fanatismo nivel 9 y ola de frío sagrada nivel 12)

-Daño más que aceptable (entre los 220 y los 300 aprox de daño mejorado)

-Gran velocidad (40% IAS)

Y otras cosas más, pero estas son las que destacan.

Si no os llegan podéis usar 2 cuchillas mortales o 2 filos de cuchilla.

Nota importante: Al usar la Doom y la Beast, en el resto del equipo no nos hará falta más % IAS, ya que habremos llegado al máximo break de ataque que es de 5.

-Secundario: 2 lanzas de +3 a gritos y la maza "extremidad demoniaca". Posee nivel 23 de encantamiento en cargas (si no te supone mucho problema reparar las cargas usala. Si te cuesta sacar dinero para reparar las cargas, puedes utilizar el cubo horadríco o ponerte los guantes "gota de lava" que otorgan nivel 10 de encantamiento).

-Guantes: "Piel de Magnus". Un 20% IAS (que como hemos dicho antes, no nos sirve para nada) y además de regalo un +100 de ataque. No son muy caros. Si no disponéis de estos guantes, pues otros que den + puntuación de ataque, robo de vida, resis, etc.

-Botas: jinete sangriento. Los modificadores que tienen estas botas rara vez están juntos

“El Bárbaro de Frenesí 1.11”, documento elaborado por Nikasil para www.diablo2latino.com.

en otros items Y son ideales para el barbaro.No creo que sea muy caro,asi que no pongo otra opcion.

-**Anillos y amuleto.**Combinacion de 2 anillos y amuleto angelical.Muchos puntos de ataque(12*2 por cada nivel de nuestro barbaro.)Creo que es lo mas barato del ekipo asi que no pondre otra equipacion.

-**Cinturon:**Cordel del verdugo.Su gran vitalidad y su daño reducido hacen de este un gran cinturón para el barbaro,vamos un puto tanque.No creo que sea muy caro asi que no pondre otra opcion.

-Hechizos:

Aqui es otro punto que creo que sera muy criticado pero pienso que es lo mejor.No contare el annilius(aunque si lo teneis mejor).

Simplemente,4 hechizos pequeños de +20 de vida,4 hechizos de +5 a todas las resis,y 2 hechizos pequeños de +5 de recuperacion de impacto(para llegar al break de 4 en recuperacion,eso si,si vienen con vida mejor) y (atencion a la novedad) 9 hechizos grandes de hierro(si de esos que dan 120 de puntuacion de ataque,pueden llegar hasta 135) y como no,la antorcha..Ahora vereis el porque.

-Puntuacion de ataque:

Veamos(para evitar confusiones uasremos lvl 86)

Base:85

Anillo y amuleto angelical:2064 + 10 destreza=2114

Casco:20% bonificacion y 20 destreza=100

Hechizos:1080

Guantes:100

total=4225.

-Bonificaciones:

Vamos a contar las habilidades al nivel 20.

-Frenesi:233%

-Dominio del hacha:180%

-Fanatismo nivel 9:85%

-Encantamiento nivel 23:218%

-total:716%

Puntuacion total de nuestro barbaro:4072*7.16=29155.

Pero recordad que las habilidades estan contadas al nivel 20,sin los bonos de + x a las habilidades.Asi que el resultado podria ser mayor.

Y os preguntareis¿para que tanto?Pues bien la formula para saber tu probabilidad de golpear es la siguiente

$\% \text{ acierto} = \left(\frac{\text{puntos de ataque del atacante}}{\text{puntos de ataque del atacante} + \text{defensa del defensor}} \right) * \left(\frac{\text{nivel del atacante}}{\text{nivel del defensor}} \right)$.

Asi que segun la formula solo hay 2 maneras de aumentar el %,con mas puntos de ataque y mas nivel que el contrincante.

-Velocidad de ataque:

Aqui,no hay mucho que decir,ya que si usamos la doom y la beast,es tonteria meter en

“El Bárbaro de Frenesí 1.11”, documento elaborado por Nikasil para www.diablo2latino.com.

el equipo mas velocidad de ataque,ya que no nos servira de nada.Usando estas 2 armas ya conseguiremos el máximo break de ataque(que es de 5).

-Tablas:

-Recuperacion de impacto:

9=0%

8=7%

7=15%

6=27%

5=48%

4=86%(nosotros llegaremos aki con el casco(50%)la armadura(30%). y los 2 hechizos(10%)

3=200%

-Conclusiones:

Yo siempre digo que "quien da primero,da mejor" y con este barbaro creo que poca gente de cuerpo a cuerpo se le podra escapar.Corre como un cabron xdd,pega muy rapido y son "grandes"las posibilidades de impactar al enemigo.Y para que nos maten nos tiene que dar de lo lindo(casi todo va a vitalidad).

Bueno pues aqui el pescado vendido.Opinen y digan sus gusto.
Hasta mas ver.

Aqui teneis una imagen mas o menos de como podria quedar el barbaro(es el unico que tengo).Esta es la

direccion:<http://img396.imageshack.us/my.php?image=screenshot0056nb.jpg>

Aun le faltan los hechizos(los pekes sobre todo) y la armadura.

P.D:Ala ya tiene nombre.

P.D2:proximamente:estrategias y tacticas contra los demas personajes.