

“Full Torbes”, documento elaborado por PCMASTER para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Bwolf y MoonDark

Bárbaros de FULL TORBES – Estos diseños de bárbaros están basados principalmente en la habilidad de Torbellino, son muy prácticos en PVP, y pueden dejar un gran daño en PVM bien equipados, e incluso pueden ser usados en búsquedas de MF.

Diseño 1 – GUIA MOONREAVAR BARB (Bárbaro de Polea)

Autor – **MoonDark**

Editado por **PCMASTER**

hola amigos, la verdad quería compartir con ustedes la información de como hice mi bárbaro de polea y ver si tienen alguna sugerencia..

Primero que nada ,yo tengo el juego en ingles así que voy a postear casi todo en ingles... perdón si alguien no me entiende

Cuando ponga este símbolo "(*)" significa que la cantidad de fuerza base necesaria en el build deberá aumentar pues el item señalado no añade fuerza.

Atributos

Fuerza: 135 *(calculado justo para el equipo que menciono)

Destreza: 73 *(calculado justo para el equipo que menciono)

Vitalidad: Todo lo demás

Energía: 10

Este bárbaro lo e probado en todo hell y la verdad es difícil que te maten, hace poco daño con respecto a un hammerdin , pero en realidad es muy fuerte.

Mi versión es un poco mas orientada a Magic Find (buscar items) , pero supongo que puedes orientarla un poco mas al daño.

Habilidades:

WW: 20

Grito (shout) 20

Ordenes de batalla (battle orders) : 20

Concentrado (Concéntrate): 6

Polearm Mastery: Todo lo demás.

Un punto en cada otro item de la rama mastery (excepto obviamente las otras armas .)

Un punto en Encontrar Item (Find item)

Este bárbaro no es fácil de hacer, el equipo para que el build sea óptimo es caro, igual voy a dar algunas alternativas mas baratas en lo posible.

Arma:

Tomb Reaver (hacha criptica elite única)

Esta es sencillamente la clave del build. Tiene que ser lo mas perfecta posible. (si eres millonario una etérea con runa Zod, y runas de daño serían ideales , queda haciendo mas o menos hasta 1000 de daño máximo , un poco mas)

Con el plus que nos da a las resistencias (debería tener 40 como mínimo) , el MF +70% posibilidad de encontrar objeto mágico. (como mínimo)

+150 % (como mínimo) daño aumentado a los no muertos

+60% velocidad aumentada

su +270% daño (esto es lo mas importante debe ser entre 270 y 280 que es el máximo)

y tiene un 10% de probabilidad de reanimar un no muerto (después hablaré un poco mas de eso)

Esta arma es la que ensambla todo el build.

El único problema es que pide mucha fuerza (165) y mucha destreza a la vez (103) como todas las poleas y un altísimo nivel (84 para empezar a usarla) reitero que sin esta arma este bárbaro no funciona. (se tendrían que hacer ajustes mayores para usar breath of the dying).

tiene que tener 3 engarces, yo uso dos joyas de 40% daño mejorado (queda como máximo con +360% daño mejorado gracias a las joyas) y una calavera perfecta. (la calavera es crucial para el build, por que si no, no absorbemos maná. ese 3% se ve poco pero es suficiente y es vital)

“Full Torbes”, documento elaborado por PCMASTER para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Bwolf y MoonDark

Casco:

Arreats Face (engarzada con un topacio perfecto o con una joya de daño , también puede ser una runa um , pero no creo que la última sea necesaria)

Este casco nos sube la fuerza 20 puntos y la destreza 20 puntos , nos da robar vida (debe ser 5 o 6%) , nos sube las habilidades 2 puntos y las habilidades de combate 2 puntos. la verdad no hay mucho que discutir. Otras opciones podrían ser (*) shako (*) o vampire gaze, pero yo defiendo arreat.

Guantes:

No se que les pasa a los que no los usan.. **guantes del discípulo** , de TODAS maneras, son geniales, +50% fire resist, + **350 % daño a demonios!!!** (COMO NO USARLOS?!), 20% velocidad de ataque mejorada! . no hay otra opción. quizás los steelrends con 60% daño mejorado , pero valen MUY caro comparado con los del discípulo , y la verdad.. a mi gusto los del discípulo son aún mejores, sobre todo si vas a hacer meph run (demonio?! , o pit runs (foso creo que se llama en español) , Demonios ?!)

Botas:

War travelers, botas excepcionales, nos dan ese +10 a fuerza que necesitaremos para usar el arma , y 10 a vitalidad que para un bárbaro son 30 puntos de vida. además de eso nos dan un 50% como máximo de probabilidad de encontrar objeto mágico, unas con 45 no deberían ser tan caras, yo uso unas de 47%. Otras opciones de botas mas baratas son , **gore riders(*)** (no se como se llaman en castellano) , pero son las botas de que tienen probabilidad de abrir herida, y probabilidades de ataque letal y +30% velocidad de correr. Estas son mucho mas agresivas y permiten matar realmente mucho mas rápido. Algo realmente mas barato son las **goblin toe(*)**, botas únicas normales con 30% probabilidad de crushing blow. Pero no son tan efectivas como las otras dos mencionadas.

Armadura:

La verdad hay varias armaduras que puedes usar , pero la mejor de las que e probado es **Fortitud (Runeword El+Sol+Dol+Lo)**

Bueno para este build vas a necesitar tener + resistencias (hay solo un punto base en resistencia natural .) y vas a necesitar hacer mas daño , esta armadura te da **300% daño aumentado**, también es bueno que tengas vida, esta armadura te sube la vida dependiendo del nivel de tu jugador, te da armadura de hielo (20% de probabilidad cuando te golpean) (hechizo de hechicera), este te sube la defensa como 2000 puntos mas o menos , y congela a los enemigos que te atacan.

Para este build no recomiendo POR NADA DEL UNIVERSO usar enigma.

COH es una buena opción pero carece de la defensa necesaria, una buenísima opción barata es usar una buena **Leviatán**, con 20 o mas absorción y 1600 o mas de defensa. le puedes engarzar una joya de 40% daño aumentado para hacer un poco mas de daño (mientras mas , mejor).

Cinturón:

La verdad acá hay dos opciones válidas. Mi Opción es un **cordel de orejas perfecto**. El 15% de absorción de daño es genial, y ese 8% de robar vida, es realmente excelente (con arreat y la calavera perfecta nos quedamos con 18% de robo de vida). La otra opción que tenemos es el **Verdugos** se parece mucho al Cordel, tiene la misma absorción de daño , pero este no tiene el robo de vida, por otro lado nos ofrece 40 puntos de vitalidad (120 de vida) , y 10% recuperación de impacto rápida. La verdad para un bárbaro no considero que esa recuperación sea crucial, y 120 puntos de vida (3700 o 3820 en total, no es una gran diferencia.) por eso prefiero el cordel.

Anillos y Amuleto:

Acá viene otra de las claves del build, muchos quizás se preguntan como diablos voy a poder golpear a los enemigos si casi no tengo rango de ataque (attack rating , no se como se dice en español).

Una Opción es:

amuleto es del del set Angelic y un anillo también de ese set . Estos dos juntos me dan en nivel 88 + **1056 attack rating**, +95 vida +10 a destreza, 20% daño recibido va al mana (ver armadura que el 12% daño recibido va al mana, hacemos un total de 32%).

Con ese attack rating, después de ordenes de combate quedo con lo suficiente para acertar un 89% de las veces.

En el otro anillo tenemos un montón de opciones:

“Full Torbes”, documento elaborado por PCMASTER para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Bwolf y MoonDark

nagel ring perfecto con 30% de encontrar item mágico , también tiene un poco de attack rating.

Raven frost (anillo dorado que no permite que te congelen y te da +20 a destreza y +250 attack rating ,) Este sirve mucho si quieres hacer baal run, para que los ancianos horadrim no te congelen (sus esqueletos) y para que el mismo baal no te congele .

Y el **wiz project** , por si quieres absorber rayos , y también te da magic find .

En realidad yo voy el 90% del tiempo con el nagel , si quiero ir demasiado rápido , y que no me congelen nada me pongo el raven , pero dura poco estar congelado con este build así que no lo uso tanto.

La segunda Opción

Esta es la opción que me gusta mas a mi , debido a su agresividad.

2 heladas de cuervo con 20 a destreza (o 18 , mínimo)

1 Highlords Wrath (amuleto que da azote mortal por nivel de personaje)

De todas maneras acá ustedes pueden hacer cambios cruciales , como por ejemplo podrían ocupar algún anillo raro que diera Dual leech (robar vida y mana a la vez) y que además diera magic find y attack rating, o resistencias, y con eso alterar otras partes del build, pero no lo incluiré en detalle por que ninguno de esos anillos son iguales entre sí, entonces no sería muy preciso hablarles de eso. En conclusión , depende de cada caso independientemente.

Otros Datos Importantes

Otra de las claves del build que dije que iba a mencionar , es el 10% de habilidad de revivir muerto viviente de nuestra arma. Estos esqueletos que creamos son realmente resistentes, y los enemigos se concentran alrededor de ellos a golpearlos ,son excelentes distracciones , y puedes lanzarles ordenes de combate si quieres que se potencien mas (aun que yo no lo hago jajaja) . Pero son muy buenos , mantendrán a arqueros alejados muchas veces. o harán lotes ideales para remolino

Mercenario: Ofensivo de pesadilla de acto2 , nos sube mucho el daño , equiparlo con una runeword fácil de hacer en una polea . Ral +Tir + Tal + sol . Aunque no hace mucho daño, hace suficiente , le da a tu mercenario el aura que rellena el maná rápido, que la verdad la aprecio mucho con este build que no absorbe tanta maná. la armadura y el casco de elección , yo uso Leviatán y shako con topacio perfecto.

Anni Charm

El charm que nos da el Diablo Clon , le viene realmente bien a este build... Primero que nada por que nos da destreza (attack rating) , también nos dará un poco de vida, y mas daño, un +1 en todas las habilidades que la verdad nunca sobra, y ese plus a las resistencias la verdad no será tan útil por que no es necesario para maximizar todo en dificultad inferno, pero puede tener varios usos de todos modos... Gracias a este charm, podemos usar otros items que no nos den fuerza base, como el arreat face, o las war travelers. Ahí ustedes tienen que investigar

Runeword PRIDE (Cham + Sur + io+ Lo)

Esta runeword es la mejor arma en realidad para el mercenario de este build... solo una cosa que decir.. nos da aura de concentración de paladín de nivel 18 (280% daño mejorado.) Además de otra serie de bonificaciones para nuestro mercenario. Es carísima de hacer en realidad, por eso la pongo en otros datos importantes. Pero la recomiendo 100% . Con una Tomb Reaver no etérea con joyas de daño , estarán haciendo alrededor de 13k o mas de concentración , y como 11 de torbellino (WW).

OH ! se me olvidaba , como segunda arma uso 2 armas de +3 a los gritos , para así potenciar mas el personaje .

De daño con Concentrado hago como 9300 puntos , y con WW (torbellino) hago como hasta 8k aproximadamente . De vida tengo casi 3500 , y Tengo todas las resistencias al máximo y la de rayos en 80%

Como charms , pueden usar lo que ustedes deseen yo prefiero los que me dan mas daño , y los pequeños con el indicador buscar objeto mágico de 7%. pero es personal. Un gheed es siempre clave si vamos a hacer mf.

Con este bárbaro puedo hacer cualquier parte del juego sin mucha dificultad, aun que hacer baal run es mas o menos lento. ojalá les halla gustado. es muy entretenido de jugar. Si tienes sugerencias o lo que sea , adelante.

“Full Torbes”, documento elaborado por PCMASTER para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Bwolf y MoonDark

Diseño 2 – EL HOMBRE DE ACERO

Autor – **bgwolf**

Editado por **PCMASTER**

Este bárbaro es principalmente para PvP, pero es igual de útil para PvM. Hay muy pocos monstruos k puedan con el. Su principal enemigo en PvM son las doncellas de hierro.

Este personaje esta basado en su enorme defensa. Yo llegue a tener 38k con el, aunque se puede llegar a + con skillers de dominios o de gritos.

Voy a empezar con la guía.

Status:

Fuerza: la justa para poder llevar el equipo

Destreza: la justa para bloquear 75% en hell

Vitalidad: el resto de puntos

Mana: NADA DE NADA

Habilidades:

Gritos de guerra:

Aullido: 1 punto (lo necesitamos para llegar a grito)

Grito: 20 puntos (nos aumentara muchísimo la defensa)

Ordenes de batalla: 20 puntos (nos aumentara la vida y el mana)

Orden de batalla: 1 punto (nos dará 1 nivel a cada habilidad)

Habilidad de combate:

Porrizo: 1 punto (lo necesitamos para llegar a torbellino)

Choque: 1 punto (lo necesitamos para llegar a torbellino)

Concentrado: 1 punto (lo necesitamos para llegar a torbellino, además será nuestra habilidad de ataque secundaria)

Salto: 1 punto (lo necesitamos para llegar a torbellino)

Salto ofensivo: 1 punto (lo necesitamos para llegar a torbellino, además es bastante útil)

Torbellino: 20 puntos (será nuestra habilidad de ataque principal)

Habilidad en Combate y Dominios:

Resistencia aumentada: 1 punto (nos aumentara el etamina máxima)

Velocidad aumentada: 1 punto (nos aumentara la velocidad. de correr / andar)

Piel de hierro: 20 puntos (nos aumentara la defensa en gran cantidad)

Resistencia natural: 1 punto (nos aumentara las resistencias, con el equipo conseguiremos tener 75 a todas las resistencias en hell)

Dominio de la espada / hacha: el resto de puntos (nos dará + ED y + AR)

Equipo:

El equipo de este bárbaro puede ser bastante caro para algunas personas, pero yo creo k es lo mejor para este bárbaro. Más abajo pondré otras opciones aunque no tan útiles como el equipo principal.

Equipo principal:

Casco: Areat Face engarzado con 40/15 ias (sin duda el mejor casco para un bárbaro; la joya nos aumentara el daño y la velocidad)

Armadura: Caparazón de acero etéreo engarzado con runa Pul o una Arkaine's Valor de +2 etérea engarzada con runa Zod (por la enorme defensa del caparazón y también la buena defensa además de ese +2 y la vitalidad por nivel)

Arma1: BOTD BA o BOTD CB (sin duda el mejor arma para un bárbaro)

Arma2: 2 lanzas de +3 a gritos (para aumentar el nivel de los gritos)

Escudo: Escudo de Tormenta engarzado con 40/15 o con runa Um (creo k es el mejor escudo para un bárbaro, con la joya nos aumentara el daño y la velocidad de ataque o la um que nos proporcionara mas resistencias, que nos vendrán bien en hell)

Guantes: Desgarrador de Acero (si es posible de 60% ED) nos aumentaran el daño y nos darán mucha fuerza.

Botas: Paseo de Tuétano, Jinete Sangriento, Caminata bajo la Tormenta de Arena etéreas (el paseo por la destreza y la fuerza; el jinete por las heridas abiertas y el golpe mortal, aunque en bajo porcentaje, la caminata nos aumentara la defensa y sus bonos son bastante buenos)

Cinturón: Verdugo (uno de los mejores cinturones del juego para un personaje de cuerpo a cuerpo)

Anillos: Helada + Bul ring o Helada + un Dual (creo que se sobreentiende porque usar esos anillos)

Amuleto: Rejilla metálica (nos dará defensa, resistencias y AR, también la ventaja de poder tirar doncella de hierro en duelos contra otros personajes de mele)

“Full Torbes”, documento elaborado por PCMASTER para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Bwolf y MoonDark

Otras opciones:

Casco: Areat face engarzado con runa Um; Gaze, Visor de Andariel (el visor nos dará buenas resistencias y ese +2 nunca viene mal) .

Armadura: Caparazón de acero engarzado con runa Pul o una Arkaine's Valor de +2 engarzada con runa Pul, Enigma, COH (creo que no hace falta explicación) .

Arma1: Padrino, Sable Gradual, Azurewrath, Cuchilla Mortal (son útiles y además más baratas que una botd) .

Arma2: 2 lanzas de +3 a gritos (para aumentar el nivel de los gritos) .

Escudo: Escudo de Tormenta engarzado con 40/15 o con runa Um o con runa Pul (el storm es un escudo barato que todos pueden permitirse, el engarzo de la joya es por el daño y las ias, la um para tener mejores resistencias en hell y la pul para aumentar aun más nuestra defensa (aconsejable usar um).

Guantes: Boca del Infierno, Garra de Drácula (unos guantes baratos que nos pueden servir) .

Botas: Paseo de Tuétano ; Jinete Sangriento; Caminata bajo la Tormenta de Arena , WT (son las botas más usados por los bárbaros PvP y PvM) .

Cinturón: Cordel de orejas, Vigor del Dios de los Truenos (cinturones baratos que nos pueden servir de ayuda) .

Anillos: Helada + Bul ring o Helada + un Dual o 2 anillos del set Angelical (usando los anillos combinados con el amuleto del set angelical nos proporcionarán un gran aumento en el AR y también algo de vida extra que nunca viene mal) .

Amuleto: Rejilla metálica, el del set Angelical, Maras (el mara nos aumentará las resistencias y el +2 nunca viene mal) .

Consejos:

1 Cuando subáis al bárbaro de nivel al principio solo darle 1 punto al dominio de espada, hacha y dejarlo para el final.

2 Poner en el botón izquierdo la habilidad Concentrado como fija y cambiar de torbellino a salto ofensivo con el botón derecho.

3 Como la habilidad principal de ataque es el torbellino, es aconsejable usar solo esa habilidad en duelos.

4 En duelos ese bárbaro pierde contra personajes a distancia. Es mejor solo duelar con personajes de cuerpo a cuerpo

5 Es mejor no hacer el tonto y no hacer torbellino cuando hay cerca magos k nos pueden tirar doncella de hierro (acto 4 y 5) .

6 Llevar por lo menos 1-2 skillers de dominios y 1-2 skillers de gritos, un anhilus lo mas perfecto k sea posible y muchos hechizos de 290, 3/20/20 y 20/5.

7 En duelos contra bárbaros usar solo torbellino.

8 En duelos contra paladines del tipo SMITER, esperar a k el nos ataque con embestida. Justo entonces es el momento para hacer torbellino y quitarle parte de la vida. NUNCA hacer torbellino cuando esta parado y haciendo smite.

9 Con los otros paladines de mele, usar la misma estrategia que con los bárbaros.

10 Contra druidas de rabia es mejor intentar darle desde lejos. La estrategia es parecida a la del smiter.

11 Contra los otros druidas de mele hay que usar torbellino a “saco”.

12 Contra asesinas de mele (de torbellino, de artes o de patadas) usar solo torbellino.

13 Como ya dije antes no intentar duelar contra personajes como amazonas, hechiceras, druidas elementales, etc., ya que por la falta de tele transporte no se podrá acercar a ellos para darles. Lo único que harán ellos es golpear y correr.

14 No os preocupéis del ignoro de defensa, ya que en duelos no funciona y nuestra defensa será útil contra personajes con objetos que tengan esta opción.

Se que es un bárbaro un poco raro pero es muy útil. Lo más divertido de ese personaje es cuando lo pones en medio de las vacas o de los antiguos en hell y ves como se matan en darte pero no lo consiguen; o cuando duelas con un bárbaro o un paladin (k no sea smitter ya k ese nos da seguro, aunque son fáciles de matar) y el tío no nos rasca.

Un saludo