

GUÍA GENERAL DEL BÁRBARO v 1.10

(v1.05) by BlacKNiGhT

➡ La guía que viene a continuación no es una guía específica como tal. Al contrario del resto de guías publicadas por varios usuarios, mi guía no se centra en la creación de un personaje determinado, donde se dice donde gastar cada punto de habilidad con pelos y señales y que objeto debes usar en cada espacio de tu cuerpo, sin apenas alternativas.

➡ Al contrario, esta guía intenta hacer una valoración general de cada una de las habilidades del juego, con amplias descripciones y un extenso análisis de cada una, tanto de las habilidades específicas como de cada una de las ramas, para que el lector saque sus propias conclusiones (añadiéndose igualmente una descripción general del personaje con sus pros y contras). Es más una guía orientativa que una guía específica, lo cual la hace válida tanto para multijugador, un solo jugador, incondicional y cualquier tipo de bárbaro que queramos crear ya que la guía valora cada habilidad en cada uno de los aspectos que he comentado. Además se añaden las novedades que ha habido a lo largo de las diversas versiones del juego, sobretodo de la v1.09 a la 1.10.

➡ Es, en definitiva, una alternativa a la guía “oficial” de la web, aunque con un estilo y un desarrollo más personal, extenso y variado.

INDICE DE CONTENIDOS

-Descripción del bárbaro, valores iniciales, efectos al asignar puntos, pros y contras

-Comentario general de la rama de habilidades conocida como **GRITOS DE GUERRA** y extenso análisis de cada una de las habilidades que contiene dicha rama. Se incluyen las tablas.

-Comentario general de la rama de habilidades conocida como **DOMINIOS DE COMBATE** y extenso análisis de cada una de las habilidades que contiene dicha rama. Se incluyen las tablas.

-Comentario general de la rama de habilidades conocida como **HABILIDADES DE COMBATE** y extenso análisis de cada una de las habilidades que contiene dicha rama. Se incluyen las tablas.

-Guía rápida que he llamado "**ALGUNOS TIPOS DE BÁRBAROS**" que da unas nociones sobre el reparto de puntos para cada uno de los principales tipos de bárbaros que encontramos (torbellino, frenesí y concentrado), sin extenderme mucho más (no se incluye objetos a llevar o reparto de atributos, aunque si unas nociones básicas).

-Guía de "**MERCENARIO PARA BARBARO**" que como su propio nombre indica puede ayudar a decidir que tipo de mercenario puede venirnos mejor para nuestro personaje, comentándose todos los tipos y subcategorías de mercenarios en relación al bárbaro, así como muchos consejos generales.

-Conclusión, correcciones y añadidos en las distintas versiones y agradecimientos.

BÁRBARO:

DESCRIPCIÓN:

☛ El Bárbaro es un personaje basado en la fuerza bruta como principal arma. Consiste en una evolución del guerrero que encontramos en el Diablo 1 pero con circunstanciales diferencias. Su gran poder, tanto de ataque y de defensa lo hacen ser el personaje de combate cuerpo a cuerpo más temible, siendo un maestro de diversas técnicas de ataque, muy poderosas a altos niveles de habilidad (“torbellino” o “frenesí”). Aparte de sus habilidades de combate el bárbaro hace uso de determinados gritos que su simple uso ya llega a intimidar, pero que resultan de lo más útiles porque llegan a aumentar tanto nuestro poder defensivo (“grito” u “órdenes de batalla”) o incluso hacer huir a los enemigos espavoridos (“aullido”). Por último no olvidarnos de sus habilidades pasivas que aumentan su potencial tanto defensivo (“piel de hierro” o “resistencia natural”) como de ataque, dándole la posibilidad de hacerse un maestro de casi cualquier arma (los 6 dominios de armas de los que dispone).

VALORES INICIALES

Atributos iniciales

Fuerza: 30

Destreza: 20

Vitalidad: 25

Energía: 10

Vida: 55

Resistencia: 92

Maná: 10

Por subida de nivel

Vida +2

Resistencia +1

Maná +1

Efectos al asignar atributos:

1 de Vitalidad da 4 puntos de vida y 1 a la resistencia

1 de Energía da 1 punto al maná

1 de Fuerza da 1 punto a la fuerza

1 de Destreza da 1 punto a la destreza

PROS:

☛ Es un personaje de fácil manejo, pues basa su estrategia básicamente en el ataque cuerpo a cuerpo, combinado como mucho con algún que otro grito.

- ➡ Su poder en el manejo de las armas junto con las habilidades de combate lo hacen de lo más eficaz frente a cualquier enemigo de final de acto.
- ➡ Es un personaje basado en la fuerza bruta y eso quiere decir que es el personaje ideal para llevar cualquier tipo de arma o armadura.
- ➡ Algunos de sus gritos, en concreto “grito”, “órdenes de batalla” y “orden de batalla” son muy poderosos, a la vez que su beneficio también recaerá en nuestros compañeros (tanto mercenario como otros jugadores)
- ➡ Es el personaje que más elección a la hora de manejar armas posee.
- ➡ Es el personaje que junto a la amazona posee mejores habilidades pasivas.
- ➡ Es un personaje muy duro de pelar en todos los sentidos, tanto duelos como para el combate general contra cualquier enemigo.
- ➡ Es de los personajes más poderosos en los primeros niveles de juego.
- ➡ Los dos aspectos anteriores ayudan a que sea un personaje que bien manejado puede llegar a ser bueno para usar en incondicional.
- ➡ Con la v1.10 se ha aumentado considerablemente la duración de los 3 principales gritos disponibles (“grito”, “órdenes de batalla” y “orden de batalla”), con lo que resultan más efectivos y cómodos de usar.

CONTRAS:

- ➡ Personaje poco original. Muy simple en su concepto de atacar cuerpo a cuerpo, sin apenas otra posibilidad.
- ➡ No tienes hechizos disponibles.
- ➡ No posees ningún ataque que realice daño elemental (fuego, frío, rayos) ni tampoco de veneno, con lo cual dichos daños los tendrás que conseguir mediante otro modo (armas, anillos, etc.).
- ➡ El tener que acercarnos tanto a los enemigos para abatirlos y aunque los bárbaros suelen ser muy duros, es un gran riesgo, sobretodo si juegas en incondicional.
- ➡ Los monstruos inmunes al daño físico te crearán muchos problemas, y como único recurso tendrás que usar "frenético" o compensarlo con mucho daño elemental o de veneno.
- ➡ “Doncella de hierro” puede ser uno de tus mayores “enemigos”.
- ➡ Es el personaje perfecto para cualquier P.K (asesino de jugadores), por ser uno de los que más rápidamente se hacen poderosos y por sus ataques demoledores que pueden

acabar contigo de pocos golpes.

☛ Tal vez se hecha más en falta alguna habilidad específica para “armas de dos manos”. (“Torbellino” no es específica para este tipo de armas, pues puedes usar “dos armas de una mano” o incluso “arma + escudo” con esta habilidad.)

☛ “Torbellino” ya no es lo que era, y en la v1.10 no se ha mejorado nada, cosa que si han hecho el resto de habilidades de combate.

☛ Incluso ahora en la v1.10 sigue habiendo habilidades que es muy difícil buscarle una utilidad práctica, como “salto” o “pabellón lúgubre”.

GRITOS DE GUERRA:



☛ Esta rama de habilidad incluye 10 tipos de grito diferentes, todos ellos con sus características propias que lo hacen muy diferentes a los demás. Es una rama de habilidades bastante original, dado también que cada grito tiene su sonido específico, claramente reconocible.

Aunque su nombre nos indique que son gritos y no hechizos, estos gastarán igualmente cierta cantidad de maná al usarlos, que van desde muy poco (buscar poción: 2 puntos de maná) hasta mucha cantidad de la misma (grito de guerra). Este aspecto hay que tenerlo en cuenta pues el bárbaro por norma general no suele ser un personaje que presuma de tener grandes cantidades de maná. Aun así hay que tener en cuenta que no todos los gritos son para usarlos de forma "continuada" y algunos de ellos tienen un efecto que dura muchos segundos (dependiendo de varios aspectos como el nivel de habilidad o sinergias), por lo que el gasto de maná en dichos gritos se antoja anecdótico, incluso para un bárbaro.

☛ Aunque todas las habilidades son gritos podríamos diferenciar 3 grupos o tipos de gritos:

-Aquellos que aumentan nuestro poderío defensivo y de intimidación, ya sea

umentando nuestra vida o defensa (“órdenes de batalla” o “grito”) o incluso conseguir persuadir al enemigo (“Aullido”).

-Aquellos otros que causan estragos en nuestros enemigos, disminuyendo su potencial o haciéndole daño de por sí (“grito de batalla” o “grito de Guerra”).

-Un último grupo donde se incluirían aquellos gritos que son difícil de encuadrar en cualquier grupo de los anteriores (como “buscar poción”) o que en cierto sentido pueden pertenecer a ambos (“orden de batalla”).

➡ De todos modos uses el tipo de bárbaro que uses, siempre es bueno especializarse en algunos tipos de gritos, pues muchos tienen gran importancia e incluso resultan imprescindibles en altos niveles de dificultad. Suelen ser por tanto habilidades de apoyo, que aumentan el potencial de nuestro bárbaro de forma considerable.

➡ Hay que tener también muy en cuenta que con la llegada de la v1.10, y por tanto de las sinergias, apreciar que incluso hay gritos ligados a “habilidades de combate”, con lo que se da un mayor juego de posibilidades.

➡ Otro dato más a tener en cuenta es que muchos de los gritos (los fundamentalmente de carácter defensivo) tienen repercusión sobre los miembros de nuestro grupo (ya sean mercenarios u otros jugadores)

➡ También es una rama de habilidades donde los objetos o hechizos que aumentan en uno o más puntos de habilidad todos los gritos serán muy apreciados (fundamentalmente por "grito" y "órdenes de batalla")

➡ Una vez dicho esto pasamos a centrarnos en el comentario específico de cada grito:

AULLIDO:

Nivel requerido: 1

Requisitos: Ninguno

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mana Cost: 4																				
Energy Runs (yards)	16	19.3	22.6	26	29.3	32.6	36	39.3	42.6	46	49.3	52.6	56	59.3	62.6	66	69.3	72.6	76	79.3
Enemy runs (seconds)	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22

➡ Este grito nos permite ahuyentar a los enemigos cercanos. Dicha habilidad puede resultar algo inútil en un principio, pues ni hace daño a los enemigos y tampoco les provoca otro perjuicio adicional (reducirle la defensa, ataque, etc). Simplemente se basa en hacer huir al enemigo, y tanto el tiempo de huida como la distancia que recorre al huir es lo que aumenta con cada punto asignado

Pros: Es un prerrequisito para la mayoría de gritos. Por lo tanto si quieres usar gritos mejores dale al menos un punto de habilidad. Hacer huir a los enemigos puede resultar útil en ciertos momentos, si te sientes agobiado por enemigos poderosos o te ves

seriamente rodeado.

Contras: En definitiva es una habilidad de apoyo muy secundaria. Si tienes un bárbaro muy poderoso nunca tendrías porque utilizar esta habilidad. Además hay otros métodos mejores de evitar o huir de aglomeraciones de muchos enemigos: ser precavido, usar “salto ofensivo” o portal.

Recomendable esta habilidad: Sobretudo para poder usar otras habilidades o si te gusta hacer runs y no enfrentarte a ningún enemigo mientras vas a un sitio específico. Además cada punto gastado en esta habilidad es un beneficio de un 10% al daño mágico de frenético, por lo que si usas frenético no estaría de más gastar algún punto adicional en esta habilidad aunque no la uses.

Sinergias: Ninguna.

V1.10: Beneficio de un +10% al daño mágico a la habilidad de "frenético" con cada punto gastado.

BUSCAR POCIÓN:

Nivel requerido: 1

Requisitos: Ninguno

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mana Cost: 2																				
Chance to Find %	15	27	36	44	50	55	59	62	66	68	71	73	75	77	78	80	81	82	83	84

👉 Con dicha habilidad buscaremos pociones en cadáveres de enemigos muertos. Las pociones en concreto que podemos obtener son las de maná, vida y rejuvenecedoras. Las posibilidades quedan de la siguiente manera:

Vida: 60%

Maná: 30%

Rejuvenecedora: 10%

Aparte, claro está, que el porcentaje de inicio para que te salga una poción (sea del tipo que sea) viene determinado por el nivel de tu habilidad.

La calidad a su vez de la poción obtenida depende también del acto y nivel de dificultad en el que nos situemos (por tanto las pociones rejuvenecedoras totales son las más complicadas de conseguir).

Pros: Tener siempre pociones de todo tipo disponibles, y el hecho de poder tener posibilidades de conseguir pociones rejuvenecedoras totales puede darle un valor añadido a la habilidad, por la rareza de estas.

Contras: Es una habilidad muy prescindible, entre otras cosas porque quitando las pociones rejuvenecedoras, todas las pociones pueden ser conseguidas en las poblaciones del juego. Además puede pensarse que es una pérdida de tiempo estar todo el rato usando dicha habilidad con los cadáveres por conseguir alguna que otra poción. Aparte si juegas con un nigromante no creo que le haga mucha gracia que destruyas los

cadáveres.

Recomendable esta habilidad: Sobretudo para evitar que se resuciten enemigos (por ejemplo caídos) al hacer inservibles los cadáveres. También si quieres que nunca te falten pociones rejuvenecedoras totales. Además por lo visto dicha habilidad se potencia si la usamos con monstruos especiales como campeones, fantasmales, locos, etc, dando lugar a mejores pociones.

Sinergias: Ninguna.

V1.10 Ningún cambio aparente.

GRITO:

Nivel requerido: 6

Requisitos: Aullido

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mana Cost: 6																				
Defense Bonus %	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240	250	260	270	280	290
Duration (seconds)	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210

👉 Habilidad que incrementa nuestra defensa de manera extraordinaria durante cierto periodo de tiempo. Con cada nivel incrementado se aumentará tanto la defensa como el tiempo de duración de la habilidad.

Pros: Pues claramente el gran beneficio de puntos de defensa que obtendremos al activar dicha habilidad. Simplemente hay que ver que con un primer nivel ya tendremos un 100% de perfeccionamiento de la defensa, lo cual ya es tremendamente aconsejable gastar por lo menos un punto. Otro punto a su favor es que no gasta mucho maná en comparación a los beneficios que produce. Aunque igualmente, como más adelante indico, dicho gasto de maná se hará muy de vez en cuando.

Contras: No es una habilidad pasiva, como lo puede ser piel de hierro (de similares características), por lo que tendrás que echarla cada cierto tiempo si no te quieres quedar sin los beneficios que la misma produce. De todos modos si usas otros gritos como "órdenes de batalla" u "orden de batalla" aumentarás el tiempo de duración mucho, por lo que puedes estar varios minutos tranquilamente sin necesidad de volverla a activar.

Recomendable esta habilidad: Para combinarla con la habilidad pasiva de “piel de hierro” y si además usas "concentrado" tu índice de defensa será extraordinario. Es también muy recomendable para cuando juegues con muchos jugadores pues todos ellos recibirán los beneficios de esta habilidad. Además provoca beneficios en la habilidad de combate conocida como “frenético”.

Sinergias: Órdenes de batalla (+5 seg por nivel) y Orden de batalla (+5 seg por nivel)

V1.10: Aparte de las sinergias comentadas ahora hay un aumento considerable de los

segundos que dura la habilidad. Además cada punto gastado en dicha habilidad nos incrementará un 10% el daño mágico realizado por la habilidad “frenético”

BURLA:

Nivel requerido: 6

Requisitos: Aullido

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mana Cost: 3																				
Target's Damage Decrease %	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	37	39	41	43
Target's Attack Rating Decrease %	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	37	39	41	43

➡ Mediante esta habilidad provocamos a los enemigos para que luchen contra nosotros. Además conseguiremos disminuir el daño y la puntuación de ataque de estos enemigos “burlados”.

Pros: Mediante dicha habilidad conseguiremos atraer enemigos que son escurridizos o que huyen fácilmente de nosotros, ayudándonos a despejar zonas del mapa con mayor rapidez. Gasta poco maná.

Contras: Poco daño y puntuación de ataque reducido a dichos enemigos. En la mayoría de los casos no es necesario atraer a los enemigos (el 70% de los mismos nos atacarán nada más vemos cuerpo a cuerpo). La habilidad no funciona con monstruos súper únicos y jefes de final de acto.

Recomendable esta habilidad: Si te desesperas fácilmente con los enemigos y te gusta atraerlos sin que te tengas que mover mucho. También es recomendable dar puntos a esta habilidad si usas la habilidad de “frenesí”.

Sinergias: Ninguna.

V1.10: Beneficio de un +8% al daño en la habilidad de frenesí con cada punto gastado en esta habilidad.

GRITO DE BATALLA:

Nivel requerido: 18

Requisitos: Aullido, Burla

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mana Cost: 5																				
Duration (seconds)	12	14.4	16.8	19.2	21.6	24	26.4	28.8	31.2	33.6	36	38.4	40.8	43.2	45.6	48	50.4	52.8	55.2	57.6
Target Defense -%	50	52	54	56	58	60	62	64	66	68	70	72	74	76	78	80	82	84	86	88
Target Damage -%	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44

➡ Habilidad mediante la cual reduciremos la defensa y el daño de los enemigos de

forma considerable, pero durante un cierto periodo de tiempo que viene determinado por el nivel de habilidad.

Pros: Beneficio considerable a la hora de debilitar a los enemigos a los que nos enfrentamos. Gasta poco maná.

Contras: Es una habilidad que se hace poco útil al usarla contra enemigos normales en el juego, pues un bárbaro no tendría porque necesitar debilitar a los enemigos que encontremos y ser más directo en combate.

Recomendable esta habilidad: Para usarla sobretodo con enemigos poderosos, como monstruos súper únicos o Jefes de final de acto que nos puedan complicar la vida.

Sinergias: Ninguna.

V1.10: Ningún cambio.

ENCONTRAR OBJETO:

Nivel requerido: 12

Requisitos: Buscar poción

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mana Cost	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
Chance to Find %	13	19	24	29	32	35	37	39	41	42	44	45	46	47	47	49	49	50	50	51

👉 Habilidad mediante la cual buscamos objetos en los enemigos abatidos. Actúa de modo similar a buscar poción. Cada punto gastado aumenta las posibilidades de encontrar objetos. Es una habilidad compleja de explicar, y con las diversas versiones se ha visto potenciada. Podremos incluso encontrar objetos raros, únicos y de set (es muy difícil claro), incluso es probable que te salgan runas o joyas de este modo. Por lo tanto es una habilidad interesante hasta cierto punto, para conseguir obtener más recompensas de las que nos ofreció el enemigo en su muerte.

Pros: El hecho de encontrar objetos adicionales por cadáver ya es de por sí un aliciente y aunque no nos salgan buenos objetos siempre podremos venderlos en las tiendas por lo que obtendremos mucho dinero adicional. Conseguir algún objeto único o de set de esta forma ya merece de por sí la pena gastar puntos en esta habilidad.

Contras: Es una habilidad que no reporta beneficios a la hora de combatir a los enemigos, es decir, es una habilidad de apoyo que únicamente sirve para buscar objetos. Es poco más o menos como si cada enemigo después de morir fuera un “cofre” donde podemos encontrar nuevos objetos. Dicha habilidad no funciona con enemigos de final de acto y otros tipos de monstruos.

Recomendable esta habilidad: Si te obsesiona el hecho de intentar conseguir objetos de gran categoría. Siempre es interesante el hecho de pensar que te puede salir un gran objeto “de la nada”.

Sinergias: Ninguna.

V1.10: Ningún cambio.

ÓRDENES DE BATALLA:

Nivel requerido: 24

Requisitos: Aullido, Grito

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mana Cost: 7																				
Duration (seconds)	35	45	55	65	75	85	95	105	115	125	135	145	155	165	175	185	195	205	215	225
Stamina/Life/Mana Increase %	35	38	41	44	47	50	53	56	59	62	65	68	71	74	77	80	83	86	89	92

☛ Habilidad que nos aumenta la vida, el maná y la resistencia nuestra y de nuestro equipo (mercenario y otros jugadores si se da el caso).

Pros: El incremento de maná y vida sobretodo hace que sea una habilidad de lo más aconsejable. Incluso podremos aumentar nuestra vida, maná y resistencia casi el doble usando esta habilidad (sobre el nivel 20 se acerca al 100%, aunque si tenemos algunos bonificadores para aumentar nuestras habilidades en general o esta rama en concreto podremos subir del 100% el incremento de esas tres cualidades). El hecho de poder ser combinado con otros gritos (como “grito”) lo hacen aún más interesante si cabe. Además gasta poco maná, y teniendo en cuenta que su uso viene determinado por el tiempo que dura (en relación al nivel de habilidad y las sinergias) dicho gasto de maná se hace anecdótico.

Contras: El hecho de no ser pasiva puede ser uno de los pocos prejuicios de esta habilidad, pero poco más que señalar. Con antiguas versiones si había un inconveniente importante en dicha habilidad y era que el incremento producido, de la vida por ejemplo, no se hacía disponible de manera inmediata y real. Es decir, si teníamos por ejemplo 800 de vida y la vida al máximo 800/800 y usabamos "órdenes de batalla" sin haberla activado anteriormente, podríamos pasar a tener 800/1500 por ejemplo. Seguiríamos teniendo la misma vida y únicamente con pociones o robando o repostando vida podríamos incrementarla de forma real hasta tener 1500/1500. (Espero haberlo explicado bien). Pero como digo eso ocurría con antiguas versiones. Se dieron cuenta de lo molesto que resultaba así la habilidad y ahora está mejor planteada.

Recomendable esta habilidad: Pues realmente para cualquier tipo de bárbaro. Un incremento de la vida y del maná es apreciado por cualquier personaje se especialice en lo que se especialice. Tremendamente recomendable desde el primer momento en que la tenemos disponible, pero indispensable en dificultad de pesadilla o infierno y sobretodo si manejas un incondicional. Practicamente cualquier jugador que maneje un bárbaro debe plantearse subirlo al máximo nivel posible. Además te lo agradecen mucho otros miembros de tu equipo en partidas multijugador, sobretodo hechiceras, por lo que se hace muy recomendable en partidas de este tipo.

Sinergias: Grito (+5 seg por nivel), Orden de batalla (+5 seg por nivel).

V.1.10: Incremento considerable del tiempo que dura dicha habilidad en esta nueva versión. Aparte cada punto gastado a “órdenes de batalla” ahora dará un incremento de un +5% al daño sobre la habilidad de “concentrado”.

PABELLÓN LÚGUBRE:

Nivel requerido: 24

Requisitos: Buscar poción, Encontrar objeto

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mana Cost: 4																				
Radius	2	2.6	3.3	4	4.6	5.3	6	6.6	7.3	8	8.6	9.3	10	10.6	11.3	12	12.6	13.3	14	14.6
Duration 40																				

☛ Extraña y curiosa habilidad que permite convertir el cadáver de un enemigo en un fetiche que aterrorizará a los enemigos. Tiene relación en parte con la habilidad de aullido. El tiempo de huida de los enemigos es siempre el mismo (40 seg) pero el radio de acción aumenta con cada punto gastado.

Pros: Los mismos que pueden darse en la habilidad de aullido. Usar esta habilidad nos dará unos buenos segundos de respiro alrededor del tótem, pudiendo aprovecharlo para identificar objetos o usar un portal.

Contras: A diferencia de aullido si queremos utilizar esta habilidad necesitamos un cadáver previo, lo que ya es algo engorroso, más si nos encontramos en un combate masivo y pensamos usarla. No resulta una habilidad interesante. Ni siquiera el bárbaro más extraño hará uso de esta habilidad. Realmente es una habilidad completamente prescindible. Además no funciona con monstruos súper únicos o jefes de final de acto, para más inri.

Recomendable esta habilidad: Pues en caso de que queramos tener un momento de tranquilidad y no se nos acerquen enemigos. Recomendable para hacer zonas seguras durante un buen periodo de tiempo.

Sinergias: Ninguna.

V1.10: Ningún cambio.

GRITO DE GUERRA:

Nivel requerido: 30

Requisitos: Aullido, Burla, Grito, Grito de batalla, Órdenes de batalla

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mana Cost	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
Damage	23-35	30-42	37-49	44-56	51-63	59-70	66-77	73-84	81-93	89-101	97-109	106-118	114-126	122-134	130-142	139-151	146-160	156-169	167-179	177-188
Stun Length (seconds)	1	1.2	1.4	1.6	1.8	2	2.2	2.4	2.6	2.8	3	3.2	3.4	3.6	3.8	4	4.2	4.4	4.6	4.8

➡ Habilidad que nos permite dañar a nuestros enemigos, además de noquearlos durante cierto periodo de tiempo. Por tanto cada nivel que incrementemos conseguiremos hacer más daño y obtener un mayor tiempo de noqueo, aunque también se hará uso de más maná.

Pros: El hecho de ser la única habilidad de grito que hace daño directo a nuestros enemigos es ya de por sí un aspecto atractivo de dicha habilidad. Es una habilidad que actúa desde cierta distancia, por lo que no tendremos que acercarnos mucho a los enemigos para dañarlos (es cuestión de calcular y medir). Con un nivel muy elevado llegamos a hacer un daño considerable y poder usarlo tantas veces seguidas como nuestro maná permita es una gran ventaja. Aparte tiene muchas sinergias de diversas habilidades que ayudan a potenciar el daño realizado.

Contras: Requiere mucho maná, entendiéndolo por mucho lo que un bárbaro estándar pueda soportar. Además es una habilidad que pese a todo no hace un daño demasiado elevado (al menos sin las sinergias), por lo que matar enemigos duros sólo con esta habilidad y sumando a su vez el gasto excesivo de maná puede resultar casi imposible.

Recomendable esta habilidad: Para debilitar a los enemigos fundamentalmente, sobretodo considerando el hecho de poder noquearlos y rematarlos así con otras habilidades de combate. Es una habilidad muy aconsejable para eliminar muchos enemigos débiles en lugares donde hay una gran conglomeración de los mismos (tumbas de Tal Rasha o los campamentos de caídos).

Sinergias: Aullido (+6% daño por nivel), Burla (+6% daño por nivel), Grito de batalla (+6% daño por nivel).

V.1.10: Aparte de las sinergias comentadas, cada punto asignado a grito de guerra dará un aumento de +5% al tiempo de duración de noqueo de los enemigos golpeados mediante “choque”. Además el daño realizado con grito de guerra ha sido aumentado en la última versión del juego, independientemente de las sinergias.

ORDEN DE BATALLA:

Nivel requerido: 30

Requisitos: Aullido, Grito, Órdenes de batalla

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mana Cost: 11																				
Duration (seconds)	15	25	35	45	55	65	75	85	95	105	115	125	135	145	155	165	175	185	195	205

➡ Habilidad que al usarla nos aumenta todos los niveles de habilidad en un punto. Eso

teclas rápidas como suele ser habitual. Este hecho le da un valor añadido a este tipo de habilidades.

➡ Dentro de los dominios de combate podemos distinguir a su vez 3 grupos claramente diferenciados:

-6 habilidades de dominio de armas, que son: Dominio de espadas, hacha, maza, brazo de guerra, lanzamiento y lanza. A su vez decir que las 3 primeras se nos hacen accesibles desde Nivel 1, y las 3 restantes a nivel 6 (sin requisito previo).

➡ Estas habilidades en general nos ayudan a potenciar el poder del arma utilizada por nuestro bárbaro (aumento de la puntuación de ataque, daño y posibilidad de azote crítico).

➡ El arma que utilices con tu personaje dependerá principalmente de tus gustos, aunque es importante anotar que dicha arma debería ser compatible con la habilidad o habilidades de combate que vayas a utilizar (por ejemplo no sería lógico especializarse en lanza si piensas usar frenesí).

➡ Otro dato a tener en cuenta es que conviene centrarse en un único tipo de arma y es fundamental plantearse desde un principio (o no dar puntos a ningún dominio de armas hasta que estemos seguro de cual vamos a elegir), para que luego no nos arrepintamos y dejemos una para darle puntos a otra, lo que significaría sin ninguna duda un desperdicio de puntos, que se pueden echar en falta más adelante. De todos modos resulta muy útil, sino imprescindible, plantearse el aumentar una de estas habilidades al máximo nivel.

➡ Sobre el arma que vayas a elegir cabe hacer algunas apreciaciones básicas que luego se ampliarán en el comentario general de cada habilidad:

➡ Hay 3 tipos básicos de armas: Armas de una mano, armas de dos manos y armas arrojadas. Aparte se pueden hacer más apreciaciones: Hay un grupo de armas sólo para su uso a dos manos (brazo de guerra y lanza), otras comprenden armas para 1 o 2 manos (hachas por ejemplo). Las espadas son una excepción en el bárbaro, pues algunas clases de ellas (la “gran espada” por ejemplo) permiten usarlas a 1 o 2 manos, según nuestros gustos, aunque, como es natural, el daño es menor si la usamos a una mano que a dos. Además ya aclaro que no hay espadas únicamente para dos manos.

➡ El último grupo de armas son aquellas de carácter arrojado que comprende desde cuchillos hasta jabalinas (entre otras), es decir, cualquier arma que pueda ser arrojada hacia un enemigo a distancia. Más adelante se dará más información al respecto.

➡ Por tanto este aspecto sobre las armas, es decir, si son para una, dos manos (o ambos modos), sin olvidarnos de las armas arrojadas, es un aspecto fundamental y necesario de conocer a la perfección para que sepamos cual de ellas nos viene mejor con la habilidad/es que usemos.

Nota importante: Cuando en el apartado correspondiente a cada arma se haga mención al nombre genérico de alguna de ellas se tomará como referencia el nombre que reciben

en el modo de dificultad de “normal”.

☛ 2 habilidades pasivas relacionadas con el movimiento de nuestro bárbaro:

-La habilidad de “resistencia aumentada” y la de “velocidad aumentada”, que al ser ambas pasivas sería importante darles al menos 1 punto a ambas. La 1ª es requisito de la 2ª. Más información sobre estas habilidades en su comentario específico.

☛ 2 habilidades pasivas relacionadas con el poder defensivo y de aguante de nuestro bárbaro:

-Una de ellas llamada “piel de hierro”, que aumenta nuestra defensa en general y otra que aumenta nuestra “defensa” frente los elementos, es decir, nuestras resistencias al veneno, fuego, frío y rayos.

Son habilidades muy recomendables y que se hacen notar sobretodo en los niveles de dificultad de pesadilla e infierno.

DOMINIO DE LA ESPADA:

Nivel requerido: 1

Requisitos: Ninguno

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Damage +%	28	33	38	43	48	53	58	63	68	73	78	83	88	93	98	103	108	113	118	123
Attack +%	28	36	44	52	60	68	76	84	92	100	108	116	124	132	140	148	156	164	172	180
Chance for Critical Strike %	3	6	9	11	12	13	14	15	16	17	17	18	18	19	19	20	20	20	20	21

Nota: Al ser la primera habilidad de dominio de armas comentada esta resulta más extensa que las demás. En el resto ciertos aspectos generales de las armas se han obviado y simplificado porque ya se comentan aquí y para no hacer la lectura tan pesada.

☛ Como su propio nombre indica es la habilidad pasiva correspondiente a toda aquella arma identificada como “espada”. Comprende por tanto armas como la “espada corta”, “espada de guerra”, “espada gigante” o “espada bastarda” entre otras.

☛ La habilidad consiste en que con cada punto gastado en dicha habilidad aumentaremos el daño, puntuación de ataque y posibilidad de azote crítico, siempre y cuando usemos una espada.

☛ Las espadas son armas muy abundantes en el juego (es la categoría de armas con más objetos únicos). Su velocidad de ataque varía según el tipo de espada, aunque por lo general suelen ser armas cuya velocidad de ataque es alta (recuerda que la velocidad del arma varía según el personaje, pero como nos estamos ocupando del bárbaro eso no lo tendremos en cuenta). Este dato aunque pueda parecer poco importante cobra mucha importancia al usar algunas habilidades como “concentrado” o “choque”, pero que no influye nada si usamos “torbellino” o muy poco si usamos por ejemplo “frenesi” (al

aumentar la velocidad de ataque dicha habilidad). Igualmente la velocidad de ataque de cualquier arma puede ser aumentada mediante la cualidad “+xx% velocidad de ataque aumentada” (la cualidad llamada “+xx% velocidad de lanzamiento mayor” no repercute en las últimas versiones del juego en las armas arrojadas, sólo en la velocidad de lanzamiento de los hechizos de otros personajes.)

☛ Las espadas a su vez comprenden dos grupos:

-Aquellas sólo utilizables en una mano (como la “espada corta”), pero que permiten colocar otra de similares características en la otra mano libre, para usar habilidades como “oscilación doble”, “frenesí” o incluso “torbellino”.

-Aquellas espadas que permiten su uso a 1 o 2 manos. Es una cualidad especial de las espadas que paso a comentar (que sólo se da en los bárbaros)

Hay espadas (como la “espada bastarda”) que permiten su uso a una mano, pudiendo colocar en la otra una igual (de 1 y 2 manos), o si queremos podemos usar dicha arma como una de 2 manos puramente, lo que aumenta circunstancialmente el daño que hagamos con la misma.

Por tanto podemos usar dos armas de este tipo para “frenesí” o “torbellino” o si queremos usar una espada a dos manos para torbellino. Todo depende de tus gustos.

☛ Otro aspecto de cierta importancia es el tamaño y por tanto la longitud de estas armas, que tiene su relevancia para saber la distancia a la que nos tendremos que acercar a los enemigos para golpearlos. El rango mínimo de un arma es 1 y el máximo es 5.

Las espadas van desde un tamaño reducido (rango 1) hasta un tamaño considerable (rango 3).

☛ Dentro del juego encontramos espadas muy poderosas como pueden ser el [Sable ligero](#) o [Ira celeste](#) (espadas únicas de elite). Incluso hay un set exclusivo de élite compuesto por dos espadas, el de [Niños de Bul-kathos](#), recomendable para “frenesí”.

Pros: Las ventajas se encuentran en que si usamos espadas con nuestro bárbaro es una habilidad muy recomendable de subir al máximo nivel posible. El hecho de ser pasiva y actuar automáticamente una vez manejemos una espada es otra gran ventaja.

Contras: Ninguna ventaja si usas otra arma. Solo hay beneficios para armas de tipo "espada".

Recomendable esta habilidad: Sólo si usamos espadas

Sinergias: Ninguna

v 1.10: Ningún cambio.

DOMINIO DEL HACHA:

Nivel requerido: 1

Requisitos: Ninguno

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Damage +%	28	33	38	43	48	53	58	63	68	73	78	83	88	93	98	103	108	113	118	123
Attack +%	28	36	44	52	60	68	76	84	92	100	108	116	124	132	140	148	156	164	172	180
Chance for Critical Strike %	3	6	9	11	12	13	14	15	16	17	17	18	18	19	19	20	20	20	20	21

☛ Habilidad pasiva correspondiente al uso de toda aquella arma identificada como “hacha”. Dentro de este grupo encontramos por ejemplo el “hacha de mano”, “hacha”, “hacha ancha” o la “Gran hacha” entre otras.

Al igual que las demás pasivas de armas, dicha habilidad aumentará el daño, la puntuación de ataque y la posibilidad de daño crítico cuando usemos hachas.

En el juego también hay disponibles muchas hachas de calidad, y la velocidad de ataque de las mismas suele ser algo más reducida que por ejemplo las espadas. De todos modos sigue siendo un arma que da muy buenos resultados con cualquier tipo de habilidad del bárbaro.

☛ Las hachas comprenden también dos grupos:

- Las hachas de una mano (como la “hacha de mano”)
- Las hachas exclusivamente para dos manos (como la “Gran Hacha”)

Las hachas suelen tener un tamaño mayor que las espadas en conjunto (van desde el rango 1 al 4 en longitud)

☛ Dentro del juego encontramos muchas hachas interesantes y deseadas como pueden ser

Filo etéreo o **Justicia del verdugo** (ambas hachas únicas de élite). También encontramos incluso un set específico del bárbaro donde se hace uso del hacha, el **Arsenal del loco**, aunque no es gran cosa.

Pros: El gran beneficio obtenido es que si usamos hachas nuestro potencial en ataque aumenta considerablemente y en ese caso es recomendable tener un nivel 20. Es además un arma muy buena para cualquier tipo de habilidad. El hecho de ser pasiva es otra gran ventaja.

Contras: Sólo hay beneficios si usamos hachas, con lo que está el campo muy limitado.

Recomendable esta habilidad: Sólo si usamos hachas.

Sinergias: Ninguna

V1.10: Ninguna diferencia

DOMINIO DE LA MAZA:

Nivel requerido: 1

Requisitos: Ninguno

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Damage +%	28	33	38	43	48	53	58	63	68	73	78	83	88	93	98	103	108	113	118	123
Attack +%	28	36	44	52	60	68	76	84	92	100	108	116	124	132	140	148	156	164	172	180
Chance for Critical Strike %	3	6	9	11	12	13	14	15	16	17	17	18	18	19	19	20	20	20	20	21

➡ Habilidad pasiva correspondiente al manejo de toda aquella arma identificada como “maza”. Comprende por tanto armas como “porra”, “maza”, “martillo de guerra” o “almádena grande” entre otras.

Dicha habilidad aumenta nuestro daño, puntuación de ataque y posibilidad de azote crítico, sólo y únicamente si utilizamos mazas.

➡ Al igual que el resto de armas, las mazas también suelen encontrarse en buena medida durante el juego. Hay menos tipos que de espadas por ejemplo, pero un dato importante a añadir es que todas estas armas conocidas como “maza” añaden de forma automática un “+50% de daño a muertos vivientes”. Aparte el rango de acción de dichas armas va desde el 1 al 3. En el juego encontramos mazas tanto para una como para dos manos.

➡ Hay muchas armas de tipo “maza” interesantes como pueden ser [Estrella de Baranar](#) o [Destrozacráneos](#) (mazas únicas de élite). Aparte también encontramos un set específico para su uso con la maza, conocido como [set del rey inmortal](#), muy codiciado por los bárbaros.

Pros: Beneficio considerable si utilizamos algún arma de tipo “maza”. El añadido adicional que nos dan las mazas ya de por sí también ayuda a que esta habilidad pasiva se vea beneficiada.

Contras: Limitado al campo de las “mazas”, las cuales no suelen ser muy abundantes en el juego.

Recomendable esta habilidad: Sólo si usamos mazas.

Sinergias: Ninguna.

V1.10: Ningún cambio.

DOMINIO DEL BRAZO DE GUERRA:

Nivel requerido: 6

Requisitos: Ninguno

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Damage +%	28	33	38	43	48	53	58	63	68	73	78	83	88	93	98	103	108	113	118	123
Attack +%	30	38	46	54	62	70	78	86	94	102	110	118	126	134	142	150	158	166	174	182
Chance for Critical Strike %	3	6	9	11	12	13	14	15	16	17	17	18	18	19	19	20	20	20	20	21

➡ Habilidad pasiva relacionada con todas aquellas armas conocidas como “brazo de guerra”.

Comprende por tanto armas como “Hacha de lago”, “guadaña” o “guadaña de guerra” entre otras.

Aumenta como en todas las demás pasivas de armas, el daño, puntuación de ataque y posibilidad de daño crítico al aumentar el nivel.

☛ Los “brazos de guerra” tienen una particularidad con respecto al resto de armas, y es su uso exclusivo a dos manos, por lo que eso ya nos priva de utilizar ciertas habilidades con este tipo de armas. Aún así tienen un gran campo de acción (desde el rango 2 al 5). También resultan armas muy lentas.

☛ En el juego encontramos muchas armas de guerra interesantes como [Destripador de tumbas](#) o [Aguja de tormentas](#) (brazos de guerra únicos de élite), e incluso un set de élite que hace uso de un arma de guerra, [refugio de Hwanin](#).

Pros: Aumento considerable del daño (entre otras cosas) si usamos brazos de guerra. Suelen ser armas que realizan gran cantidad de daño. Incluso recibe mayores beneficios pasivos que la espada, hacha y maza (muy poca diferencia eso sí)

Contras: La habilidad, y relacionándola con los brazos de guerra nos hace que nos limitemos a una habilidad como “torbellino”, privándonos de usar por ejemplo “frenesí”.

Recomendable esta habilidad: Sólo si usamos brazos de guerra.

Sinergias: Ninguna.

V1.10: Pequeñísima disminución en el daño realizado por nivel, que con la anterior versión era algo mayor.

DOMINIO DEL LANZAMIENTO

Nivel requerido: 6

Requisitos: Ninguno

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Damage +%	28	33	38	43	48	53	58	63	68	73	78	83	88	93	98	103	108	113	118	123
Attack +%	30	38	46	54	62	70	78	86	94	102	110	118	126	134	142	150	158	166	174	182
Chance for Critical Strike %	3	6	9	11	12	13	14	15	16	17	17	18	18	19	19	20	20	20	20	21

☛ Habilidad pasiva correspondiente a toda aquella arma identificada como “arma arrojadiza”, es decir, cualquier arma que pueda ser arrojada hacia un enemigo desde cierta distancia. Comprende armas como “cuchillo arrojadizo”, “hacha arrojadiza” o “jabalina” entre otras.

Dicha habilidad aumenta nuestro daño, puntuación de ataque y posibilidad de azote crítico al usar armas de este tipo (siempre y cuando sea arrojada).

☛ Las armas arrojadizas permiten también el ataque cuerpo a cuerpo, pero se ve

seriamente mermado el daño que realicemos con las mismas. La velocidad de lanzamiento parece estar regida ahora por la velocidad de ataque del arma, cosa que en antiguas versiones del juego no era así. Además al lanzar este tipo de armas, la longitud (rango) de las mismas no debe preocuparnos mucho. Otro dato es que no hay armas arrojadas de dos manos.

En el juego encontramos interesantes armas arrojadas como [Desgarrador](#) o [Brizna de luz](#).

Pros: Aumento considerable del potencial al usar armas de esta clase. Si vas a especializarte en lanzamiento de armas imprescindible darle 20 puntos.

Contras: Ningún beneficio si se usa otro tipo de armas.

Recomendable esta habilidad: si vas a especializarte en lanzamiento doble con tu bárbaro y por tanto utilizar armas arrojadas.

Sinergias: Ninguna.

V1.10: Pequeñísima disminución en el daño realizado por nivel, que con la anterior versión era algo mayor.

DOMINIO DE LA LANZA

Nivel requerido: 6

Requisitos: Ninguno

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Damage +%	28	33	38	43	48	53	58	63	68	73	78	83	88	93	98	103	108	113	118	123
Attack +%	30	38	46	54	62	70	78	86	94	102	110	118	126	134	142	150	158	166	174	182
Chance for Critical Strike %	3	6	9	11	12	13	14	15	16	17	17	18	18	19	19	20	20	20	20	21

➡ Habilidad pasiva correspondiente al uso de armas identificadas como “lanza”, donde encontramos entre otras la “lanza”, “tridente” o “pica”.

Dicha habilidad aumenta nuestro daño, puntuación de ataque y posibilidad de azote crítico siempre y cuando usemos un arma de tipo “lanza”.

➡ Las lanzas, junto con los brazos de guerra, son las únicas armas exclusivas para dos manos, lo que limitan en parte la cantidad de habilidades con las que las puedes usar. Suelen ser las armas de mayor rango de acción (de 4 a 5) lo que las hacen muy efectivas en ciertas habilidades y para atacar a los enemigos desde lejos. Su velocidad de ataque es tan baja o más que la de los brazos de guerra.

➡ El juego pone a nuestra disposición lanzas de considerable potencial como [Tenedor viperino](#) o la [Aguja de Arioc](#) (lanzas únicas de élite).

Pros: Aumento considerable del potencial de nuestro bárbaro al usar armas de tipo “lanza”.

Contras: Ningún beneficio si se usa otra categoría de armas.

Recomendable esta habilidad: Sólo si usamos lanzas.

Sinergias: Ninguna.

V1.10: Pequeñísima disminución en el daño realizado por nivel, que con la anterior versión era algo mayor.

RESISTENCIA AUMENTADA:

Nivel requerido: 12

Requisitos: Ninguno

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Stamina Bonus %	30	45	60	75	90	105	120	135	150	165	180	195	210	225	240	255	270	285	300	315

☛ Habilidad que aumenta nuestra resistencia y la velocidad de recuperación de la misma. La resistencia consiste en esa barrita amarilla que tiene nuestro personaje y que si corremos va disminuyendo, hasta tal punto que si llega a 0 únicamente podremos andar y es necesario estar completamente parado o sólo andar para poder recuperar esos puntos. Por tanto en ciertos aspectos del juego es importante tener buenos niveles de resistencia o algún objeto que disminuya el drenaje de la misma. La bajada de la resistencia también se ve afectada a través de la armadura que llevemos y del personaje que usemos. Pero al centrarnos en el bárbaro y en altos niveles es muy extraño que nuestro personaje se quede sin resistencia aún usando la más pesada de las armaduras.

De todos modos siempre puedes usar pociones de resistencia para evitar perder estos puntos, pero resulta de lo más engorroso tener que llevar pociones de este tipo.

Por tanto esta habilidad lo que nos permite es aumentar la cantidad de resistencia máxima para nuestro personaje con cada nivel que asignemos, al igual que la regeneración de la misma (aunque no venga incluido dicho aspecto en la tabla).

Pros: Con muchos puntos en esta habilidad lograremos que sea casi imposible que nuestro personaje se canse, aunque esté todo el rato corriendo. Al ser una habilidad pasiva se hace recomendable dar al menos 1 punto, que junto a objetos que aumenten nuestras habilidades dará de sobra el apaño.

Contras: Pese a todo no resulta una habilidad que ayude mucho en el juego. Con ciertos objetos o incluso en niveles muy altos no es necesario tener mucha resistencia para que podamos jugar perfectamente y sin cansarnos. Gastar más de 1 punto en dicha habilidad se puede considerar un malgasto.

Recomendable esta habilidad: En caso de que tengamos muy pocos puntos de resistencia y no queramos cansarnos nunca. También resulta recomendable gastar puntos en caso de que no usemos “órdenes de batalla” que aumenta nuestra resistencia

de manera temporal (aparte de la vida y el maná), aunque preferir aumentar "resistencia aumentada" en vez de "órdenes de batalla" por la resistencia es una opción un tanto absurda.

Sinergias: Ninguna.

V1.10: Ningún cambio.

VELOCIDAD AUMENTADA:

Nivel requerido: 24

Requisitos: Resistencia aumentada

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Walk/Run Speed Bonus %	13	18	22	25	28	30	32	33	35	36	37	38	39	40	40	41	41	42	42	43

➡Habilidad que como su propio nombre indica aumenta tanto la velocidad al andar como al correr. Se nota bastante la velocidad de movimiento de nuestro personaje incluso con un único punto gastado. Es importante anotar que no se aumenta la velocidad de ataque, solo la velocidad de movimiento.

Pros: El aumento de la velocidad nos permite conseguir cazar enemigos escurridizos o huir de situaciones complicadas. Nos encontramos ante una habilidad pasiva por lo que es más que recomendable gastar al menos 1 punto. En duelos puede ser una habilidad fundamental.

Contras: Puede llegar a resultar inútil si poseemos botas que nos aumenten la velocidad de correr y andar más rápido (que abundan mucho) o si utilizamos la habilidad de "frenesí", que ya aumenta de forma considerable nuestra velocidad de movimiento.

Recomendable esta habilidad: Para cualquier tipo de bárbaro en general, pues es una habilidad de carácter genérico, pero sobretodo a aquellos que no tengan objetos que le aumenten dicha cualidad o no usen "frenesí", como antes decíamos.

Sinergias: Ninguna.

V.1.10: Ninguna.

PIEL DE HIERRO:

Nivel requerido: 18

Requisitos: Ninguno

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Increase Defense Rating %	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220

➡Habilidad que aumenta nuestro índice de defensa en general. Cada intervalo de

crecimiento siempre es igual (+10% de defensa aumentada), excepto en el primer nivel que ya obtendremos un 30%. Es una habilidad que no debe desechar ningún tipo de bárbaro, sobretodo aquel muy expuesto al daño físico.

Pros: Es una habilidad pasiva (al contrario de “Grito”) que aumenta considerablemente nuestra defensa, lo cual nos hace mucho más duros de ser golpeados por todo tipo de enemigos. No es una habilidad que esté de más subirla hasta el máximo nivel posible.

Contras: Puede que el aumento por nivel sea algo escaso (10% siempre) y por otro lado si usamos un bárbaro poco expuesto al daño físico pierde su importancia (Bárbaro de lanzamiento doble por ejemplo). Además al existir la habilidad que conocemos como "grito" (que aumenta mucho más la defensa) pueden hacerle perder importancia a esta habilidad, prefiriendo subir la anterior a esta en caso de elegir una de las dos.

Recomendable esta habilidad: Sobretodo si estamos muy expuestos al daño físico y si poseemos una gran armadura (que potencia la habilidad como es natural). Además es recomendable combinarla con la habilidad de “grito”, ya que las bonificaciones se suman.

Sinergias: Ninguna.

V.1.10: Ningún cambio.

RESISTENCIA NATURAL:

Nivel requerido: 30

Requisitos: Piel de hierro

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Increase All Resistances %	12	21	28	35	40	44	47	49	52	54	56	58	60	61	62	64	64	65	66	67

👉 Habilidad que aumenta de manera pasiva nuestras resistencias al fuego, frío, veneno y rayos (todo excepto a la magia y daño físico).

Pros: Aumenta de manera considerable nuestras resistencias a todo, lo cual hace muy valiosa dicha habilidad. Casi imprescindible darle al menos 1 punto. Es una habilidad pasiva, por lo que el aumento a dichas resistencias es permanente.

Contras: El aumento que en los primeros niveles es interesante se hace ínfimo a partir del nivel 6, por lo que no es aconsejable subir muchos niveles dicha habilidad. Además si ya posees interesantes incrementos de puntos en tus habilidades en general o en esta rama específica con 1 punto incluso puede que tengas de sobra, aunque también depende de que tipo de bárbaro uses y las resistencias en general que poseas.

Recomendable esta habilidad: Si tenemos unas bajas resistencias, que se dan sobretodo en los niveles de dificultad de pesadilla e infierno (donde podemos tenerlas incluso negativas), cosa también muy común si no usamos escudo (que por norma general aumentan mucho nuestras resistencias). Por tanto los bárbaros que por norma general

tienen peores resistencias son los de "torbellino" (por no usar escudo). Por lo que el incremento de puntos en esta habilidad puede ser más interesante en un bárbaro de este tipo.

Sinergias: Ninguna.

V1.10: Ningún cambio.

HABILIDADES DE COMBATE:



- ➡ Rama de habilidad compuesta por 10 habilidades, todas de alguna manera relacionadas con tácticas o lucha cuerpo a cuerpo o incluso a distancia. Es posiblemente la rama de habilidades más importante del bárbaro, ya que sin ella no podría hacer nuestro bárbaro ningún ataque especial.
- ➡ La rama comprende habilidades muy diversas que completen los gustos más diversos de cualquier tipo de jugador, y a su vez haga posible que cualquier arma del juego (en relación con los dominios) tenga su huequcito en una u otra habilidad. Por ello encontramos habilidades que son únicamente para algún tipo concreto de armas, mientras otras permiten más variedad. Todo sea por darle más variedad y posibilidades al juego y que sea finalmente el jugador quien decida.
- ➡ Sobre las habilidades en si podríamos señalar 3 grupos fundamentalmente, relacionado a su vez con los tipos de bárbaro que nos podremos encontrar generalmente en el juego. De este modo podríamos hablar:

Habilidades de combate a distancia: donde podríamos incluir aquellas habilidades que nos permiten atacar con nuestro bárbaro ya sea a distancia (“lanzamiento doble”) o haciendo uso de saltos (como “salto ofensivo”).

Habilidades de combate simples: En este grupo podríamos incluir todas aquellas

habilidades donde se usa una sola arma (o "arma + escudo") y consiste en abatir a los enemigos de 1 en 1. Aquí incluiríamos “porrazo”, “choque”, “concentrado” y “frenético”.

Habilidades de combate complejas: Son habilidades de mayor poder ofensivo por lo general, que están aconsejadas para su manejo con dos armas como “oscilación doble” y “frenesí” o armas de dos manos para permitir abatir a varios enemigos de una vez (“torbellino”). El uso del escudo en estas habilidades está prácticamente obviado (en torbellino, como poder lo puedes usar, pero no deja de ser contraproducente).

➡ A la vez que podríamos hacer una división según el tipo de habilidades podemos sacar igualmente diversos tipos de bárbaros según usen unas u otras habilidades. Así distinguimos:

-Bárbaro de “arma + escudo”: Tipo de bárbaro muy dado a usarse en el modo incondicional (por la defensa, bloqueo y aumento de resistencias en general que da el escudo). Aparte de haber muchas habilidades que permiten hacer competente este tipo de bárbaro (“concentrado” o “porrazo” por ejemplo)

-Bárbaro de “arma de dos manos”: Bárbaro que se usará sobretodo para la habilidad de “torbellino” o “salto ofensivo”, pues las armas de dos manos suelen ser lentas y no muy recomendables para habilidades como “concentrado” o “choque”. Ni que decir tienen que otras habilidades no permiten el uso de armas de dos manos (“frenesí” por ejemplo)

-Bárbaro de “dos armas de una mano”: Fundamentalmente para usarlo en habilidades como “frenesí” o incluso “torbellino”. En otras habilidades como “choque” o “frenético” resultan muy poco útiles.

-Bárbaro de “lanzamiento”: Bárbaro que usará fundamentalmente (sino únicamente) la habilidad de “lanzamiento doble”. Bárbaro que en las primeras versiones del juego eran para tomárselos a broma pero que en las últimas versiones y junto a las poderosas armas arrojadas que encontramos puede resultar de lo más temible.

Una vez hechas estas apreciaciones generales pasamos a comentar cada habilidad en concreto.

PORRAZO

Nivel requerido: 1

Requisitos: Ninguno

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mans Cost: 2																				
Damage	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Damage +%	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145
Attack +%	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115

➡ La primera habilidad de combate disponible para nuestro bárbaro y no por eso tiene que ser mala. Se nos aumenta con cada nivel el daño y la puntuación de ataque, aparte

de una bonificación adicional al daño. Además hace retroceder al enemigo.

Pros: Gasta muy poco maná al usarla. Es una habilidad buena pese a ser la 1ª disponible. El aumento del daño y la puntuación de ataque no está del todo mal.

Contras: Se ve ampliamente superada por otras habilidades de esta misma rama de habilidad, incluso el retroceso pueda que sea un factor negativo a la hora de atacar. De igual modo dicho retroceso no funciona con el 100% de los enemigos del juego (en concreto algunos jefes de final de acto) aunque esto no se si es realmente algo bueno o malo, ya que como digo el factor retroceso puede gustar o no gustar.

Recomendable esta habilidad: Para los primeros niveles de juego es una habilidad muy recomendable, aparte de que permite ser competente para combinarla con un buen escudo.

Sinergias: Choque (+5% daño por nivel), Concentrado (+5% al índice de ataque por nivel)

V.1.10: Aparte de las sinergias comentadas cada punto dado a "porrazo" dará circunstanciales mejoras a otras habilidades como “oscilación doble” (+10% de daño por nivel), “choque” (+8% de daño por nivel) y “concentrado” (+5% de daño por nivel). De todos modos la habilidad en sí no ha variado nada.

OSCILACIÓN DOBLE:

Nivel requerido: 6

Requisitos: Porrazo

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mana Cost	2	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-2
Attack +%	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110

👉 Habilidad diseñada para usar dos armas (una en cada mano se entiende). Con cada punto gastado en dicha habilidad aumentaremos simplemente la puntuación de ataque y a su vez disminuiremos cada cierta cantidad de niveles la cantidad de maná necesario para usarla (incluso neutralizarlo)

Pros: Sobretudo el hecho de no necesitar nada de maná a ciertos niveles, lo cual es una gran noticia. Por lo demás es de las pocas habilidades recomendables para usar dos armas (si estas son tus preferencias).

Contras: Que sólo aumente la puntuación de ataque (y no el daño) parece que pueda estar limitada en lo que a potencial se refiere, más si cabe cuando la otra habilidad para manejo de dos armas (“frenesí”) obtiene muchos más y mejores bonificadores.

Recomendable la habilidad: Pues sobretudo si vas a usar frenesí y quieres irte acostumbrándote a manejar dos armas (dicha habilidad es requisito de “frenesí”). Aparte es recomendable gastar puntos en esta habilidad si vas a usar la ya muy mencionada

habilidad de “frenesí”, por los bonificadores de sinergia.

Sinergias: Porrazo (+10% de daño por nivel)

V1.10: Aparte de la sinergia comentada, la reducción de la cantidad de maná gastado por nivel (antes siempre era de 2). Además dicha habilidad da ahora una bonificación de +8% al daño de “frenesí” con cada nivel gastado.

SALTO:

Nivel requerido: 6

Requisitos: Ninguno

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mana Cost: 2																				
Radius (yards)	4.6	7.3	8.6	10	11.3	12	12.6	13.3	14	14	14.6	14.6	15.3	16	16	16	16.6	16.6	16.6	16.6

👉 Habilidad mediante la cual pegas un pequeño salto, que puede ser mayor si gastas más puntos de habilidad. Produce a su vez que los enemigos de alrededor retrocedan una cierta cantidad de terreno, dependiendo de nuestro nivel de habilidad.

Pros: Permite saltar obstáculos y por tanto salir de ciertos apuros en un momento dado. El hecho de hacer retroceder a los enemigos ayuda a hacer huecos entre grupos muy concurridos de enemigos. Otro dato a su favor es que gasta poquísimos maná (2 puntos sólo)

Contras: Necesitas gastar muchos puntos de habilidad para poder hacer útil esta habilidad. Aparte lo único que haremos será saltar y hacer retroceder a los enemigos, sin que les causemos daño con ello.

Recomendable esta habilidad: para poder acceder a salto ofensivo y poco más. Además resulta recomendable gastar puntos en esta habilidad si vas a utilizar muy a menudo “Salto ofensivo” por la sinergia.

Sinergias: Ninguna

V1.10: Ningún cambio en la habilidad en sí, pero ahora produce un aumento del daño de un +10% a “salto ofensivo” con cada punto gastado.

LANZAMIENTO DOBLE:

Nivel requerido: 12

Requisitos: Porrazo, Oscilación doble

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mana Cost: 2																				
Attack +%	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210

➡ Habilidad que permite el lanzamiento de dos armas arrojadas al mismo tiempo (pero sobre un mismo objetivo). Cada nivel que incrementemos subirá nuestro ataque sin otros extras añadidos.

Pros: Habilidad que por el simple hecho de poder arrojar dos armas a la vez lo hace tremendamente valiosa, más si tenemos en cuenta que ni siquiera la amazona es capaz de realizar un ataque similar. Gasta además una cantidad de maná bajísima (2 puntos sólo).

Contras: Es una habilidad de lanzamiento, por lo que al encontrarnos con enemigos cercanos o que nos rodeen suele ser menos eficiente.

Recomendable esta habilidad: Sobre todo para usarla a campo abierto, donde se puede utilizar con mayor comodidad. Aparte es la única habilidad recomendable si usamos armas arrojadas, que junto con la pasiva de “dominio de armas arrojadas” completarán la formación para nuestro bárbaro de “lanzamiento”.

Sinergias: Oscilación doble (+8% de daño por nivel)

V1.10: Aparte de la sinergia comentada ninguna otra diferencia apreciable.

CHOQUE:

Nivel requerido: 12

Requisitos: Porrazo

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mana Cost: 2																				
Attack +%	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110
Duration (seconds)	1.2	1.4	1.6	1.8	2.0	2.2	2.4	2.6	2.8	3.0	3.2	3.4	3.6	3.8	4.0	4.2	4.2	4.3	4.4	4.5

➡ Habilidad mediante la cual aturdiremos al enemigo durante cierto periodo de tiempo (con cada nivel más tiempo de aturdimiento). Además se incrementa cada vez la puntuación de ataque.

Pros: Si tenemos un alto nivel en esta habilidad conseguiremos tener aturrido al enemigo durante mucho tiempo, con lo que no le dará tiempo a reaccionar y por tanto acabar con él sin que nos roce. Con ciertas sinergias aumentaremos muchos aspectos de esta habilidad (daño, índice de ataque y duración del aturdimiento). Aparte de todo gasta sólo 2 puntos de maná.

Contras: No hay un aumento del daño (al menos sin sinergias), lo cual la hace estar por debajo de la mayoría de habilidades que si nos lo ofrece. "Choque" no aturde a jefes de

final de acto. Además el tiempo de aturdimiento con la habilidad se reduce en los niveles de pesadilla e infierno (1/2 en pesadilla y 1/4 en infierno), lo que le hace perder efectividad en dichos niveles.

Recomendable esta habilidad: Sobretudo si usamos la opción de “arma + escudo” (aunque hay otras habilidades que nos permiten usar esta combinación con las mismas garantías). También es recomendable para combinarla con otras habilidades (esta para aturdirlos y otra para "rematar" a los enemigos).

Sinergias: Porrazo (+8% daño por nivel), Concentrado (+5% al índice de ataque por nivel), Grito de guerra (+5% a la duración del aturdimiento por nivel)

V.1.10: Aparte de las sinergias comentadas el tiempo de aturdimiento ha sido reducido de la v1.09 a esta última. Además choque produce ahora un aumento de un +5% al daño de "porrazo" por nivel.

SALTO OFENSIVO:

Nivel requerido: 18

Requisitos: Salto

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mana Cost: 9																				
Attack +%	50	65	80	95	110	125	140	155	170	185	200	215	230	245	260	275	290	305	320	335
Damage +%	100	130	160	190	220	250	280	310	340	370	400	430	460	490	520	550	580	610	640	670

👉 Habilidad de similares características a la de “salto” pero que además añade daño ofensivo porque realizamos un ataque con nuestra arma disponible. Por tanto dicha habilidad nos incrementa el daño y la puntuación de ataque con cada nivel que la subamos. Sin embargo no hay aumento del radio de acción, es decir, podremos saltar mediante esta habilidad la misma distancia con nivel 1 que con 20. No hay además retroceso por parte de los enemigos circundantes donde caigamos tras el salto.

Pros: El daño que realizamos con dicha habilidad llega a ser terrible a altos niveles (nada más hay que mirar la tabla que he agregado). Permite también atacar a los enemigos por sorpresa y atravesar obstáculos de forma fácil y segura.

Contras: No es una habilidad que sea aconsejable para usar de manera estándar, y más que nada es para ciertos momentos puntuales o jefes de final de acto cuando la utilizemos. También tiene el inconveniente de que si llevamos un mercenario y saltamos para esquivar obstáculos puede darse el caso que lo dejemos atrás o "atascado" en la zona donde iniciamos el salto (teniendo en cuenta además que la "i.a" de los mercenarios es bastante pobre), lo cual si dependemos mucho de el puede llegar a ser molesto y como recursos o bien volvemos a la ciudad mediante pergamino de portal y regresamos o bien nos alejamos de el lo suficiente para que aparezca a nuestro lado (como sabréis los mercenarios si se alejan mucho de ti vuelven a aparecer a tu lado). Además es importante señalar que aún con salto ofensivo podemos quedar entre una multitud de enemigos sin posibilidades de escape, cosa que se daría si algun monstruo tuviese la característica de "quemadura de maná" y nos golpeará antes de que

pudiésemos reaccionar y escapar. En este caso no tendremos más remedio que usar una poción para aumentar nuestro maná y luego usar dicha habilidad. En definitiva "salto ofensivo" es una habilidad de apoyo más que nada y de carácter secundario.

Recomendable esta habilidad: Pues en un principio para usarla como medio de “teletransporte” personal del bárbaro, es decir, es una habilidad que sólo por el hecho de permitirnos huir y salir de situaciones comprometidas ya merece un punto. Se puede usar para dar grandes saltos y así huir en caso de que nos rodeen los enemigos (muy aconsejable en nivel incondicional) o para acortar en ciertos caminos (río en llamas o santuario arcano).

Además como ya se ha dicho resulta muy recomendable usarla contra jefes poderosos como Baal o Mephisto, debido al gran daño que causa.

Sinergias: Salto (+10% de daño por nivel)

V1.10: Aparte de la sinergia comentada ningún otro cambio.

CONCENTRADO:

Nivel requerido: 18

Requisitos: Porrazo, Choque

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mana Cost: 2																				
Defense +%	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240	250	260	270	280	290
Attack +%	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240	250
Damage +%	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145	150	155	160	165

👉Ataque ininterrumpible que mejora nuestra defensa (sólo mientras golpeamos), aparte del daño y la puntuación de ataque.

Pros: Es raro encontrar una habilidad que de tantos beneficios (defensa, ataque y daño) aparte de tener un gasto muy bajo en maná (2 puntos). Incluso tenemos muchos beneficios adicionales de otras habilidades por medio de las sinergias.

Contras: Difícil encontrar algún aspecto negativo de esta habilidad, pues no flojea en ningún sentido. Sólo le faltaría que hiciera daño elemental o mágico (este último lo hace con una sinergia) pero eso ya es mucho pedir. También puede achacársele el hecho de que el incremento por nivel de "defensa", "daño" y "ataque" sea algo escaso.

Recomendable esta habilidad: Pues para cualquier bárbaro que guste de usar “arma + escudo”, con lo que verá un incremento de su defensa de manera considerable y si además usas “piel de hierro” y “grito” la cosa promete. También es muy recomendable usarla para cualquier tipo de bárbaro incondicional ya que al combinar "concentrado" con habilidades que aumenten mucho nuestra defensa como decíamos y si además poseemos unas buenas resistencias seremos muy duros de pelar.

Sinergias: Porrazo (+5% de daño por nivel), Órdenes de batalla (+10% de daño por nivel), frenético (+1% de daño mágico por nivel)

V.1.10: Aparte de las sinergias comentadas concentrado da bonificaciones extras a porrazo (+5% de daño por nivel) y a choque (+5% de daño por nivel)

FRENESÍ:

Nivel requerido: 24

Requisitos: Porrazo, Oscilación doble, Lanzamiento doble

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mana Cost: 3																				
Damage +%	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145	150	155	160	165	170	175	180	185
Attack +%	100	107	114	121	128	135	142	149	156	163	170	177	184	191	198	205	212	219	226	233
Attack Speed +%	7	7-13	7-18	7-22	7-25	7-27	7-29	7-31	7-33	7-34	7-35	7-36	7-37	7-38	7-39	7-40	7-40	7-41	7-41	7-42
Walk/Run Speed +%	47	47-68	47-84	47-99	47-110	47-119	47-126	47-131	47-138	47-142	47-147	47-151	47-155	47-158	47-160	47-164	47-165	47-167	47-169	47-171
Duration: 6 sec.																				

👉 Habilidad diseñada para ser utilizada con dos armas de una mano (al igual que oscilación doble). Al dar puntos a dicha habilidad incrementaremos tanto el daño, como el ataque e incluso la velocidad de andar/correr y de ataque, lo cual no es poco.

Pros: La habilidad da una cantidad de extras asombrosos con lo que incluso podemos despreocuparnos de tener objetos que aumenten nuestra velocidad en carrera o la velocidad de ataque, lo que supone un alivio en ciertos casos (tener poca velocidad de movimiento o armas de ataque muy lento). Además pide muy poco maná usar dicha habilidad en relación a su poder. Aparte es una habilidad que nos permite acabar rápidamente con los enemigos.

Contras: La velocidad de movimiento de nuestro personaje puede ser exagerada a altos niveles de habilidad lo cual lo puede hacer casi incontrolable. Además es una habilidad limitada únicamente al uso de dos armas de una mano.

Recomendable esta habilidad: Pues sencillamente es la habilidad más recomendable si vas a usar 2 armas de una mano por el potencial de la misma que incluso se ve incrementado mediante varias sinergias. Es de esas habilidades que si las usas es para darle 20 puntos tranquilamente.

Sinergias: Oscilación doble (+8% de daño por nivel), Burla (+8% de daño por nivel), Frenético (+1% de daño mágico por nivel).

V1.10: Ningún cambio desde la v1.09 aparte de las sinergias antes comentadas.

TORBELLINO:

Nivel requerido: 30

Requisitos: Porrazo, Choque, Concentrado, Salto, Salto ofensivo

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mana Cost	25	25	26	26	27	27	28	28	29	29	30	30	31	31	32	32	33	33	34	34
Damage %	-50	-42	-34	-26	-18	-10	-2	+6	+14	+22	+30	+38	+46	+54	+62	+70	+78	+86	+94	+102
Attack +%	0	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70	+75	+80	+85	+90	+95

➡ La habilidad cumbre de los bárbaros. Habilidad que desde la 1ª versión ha sido la más novedosa e interesante de las disponibles, tanto por su originalidad, como por su potencial. Con cada punto asignado aumentaremos el ataque, así como el daño realizado (que en principio es negativo), sin olvidarnos de que cada vez costará más maná realizarlo. Antes de nada comentar que dicha habilidad tiene un aspecto que lo hace muy diferente a las demás habilidades y es el modo de usarla. Es decir, torbellino no consiste en señalar a un enemigo para atacarlo, sino en señalar por detrás del enemigo para que el efecto de la habilidad lo atraviese, porque torbellino traza líneas rectas según señalemos, frenándose en el punto seleccionado, por lo que si señalamos a un enemigo en concreto se para cuando lo toca y no haremos el torbellino bien. Es importante tener este aspecto en cuenta pues hasta que no domines la forma de manejar esta habilidad no le darás toda la utilidad posible.

Pros: Es la única habilidad de combate del bárbaro que permite matar a varios enemigos de un solo ataque, con lo que eso conlleva. Además es la habilidad que mejor utilidad suele darles a las armas de dos manos que por su lentitud son poco aconsejables de utilizar en otras habilidades. Aparte es una habilidad que para robar vida o maná es de lo más eficaz. También es una habilidad que sirve para "marear" a los enemigos mientras les atacamos, es decir, si empezamos a hacer torbellinos frente a grupos de monstruos de "izquierda a derecha" o de "arriba a abajo" (por ejemplo) no seremos un blanco tan fácil de alcanzar, al contrario de lo que pasaría si nos mantenemos parados usando otra habilidad.

Contras: Pese a ser una gran habilidad tiene muchos prejuicios, que se pueden en cierto modo apaciguar: El primero de ellos es que necesita mucho maná, lo cual siempre es un factor muy negativo para el bárbaro. La solución a este problema no es otro que usar algún objeto que robe maná. El segundo problema es que en los primeros niveles de la habilidad es muy pobre e incluso tenemos daño negativo, con lo que es necesario ponerla al máximo nivel para que resulte beneficiosa. El tercer inconveniente es que con la v1.10 no se ha potenciado nada esta habilidad, mientras que todas las demás de combate si lo han hecho. Torbellino no tiene ninguna sinergia que lo beneficie. Otro inconveniente se produce cuando nos encontramos enemigos que puedan producirnos "quemadura de maná", con lo que no podremos realizar torbellinos y en ciertos casos puede resultar peligroso si nos quedamos clavados entre una multitud de monstruos. Un último inconveniente, aunque en menor medida, es lo peligroso que resulta usar esta habilidad cuando nos exponemos a enemigos que pueden lanzarnos "doncella de hierro" (santuario del caos principalmente, aunque no es el único sitio donde pueden aparecer enemigos que te lo arrojen). Si además juegas con un incondicional ya sabes lo que te espera.

Recomendable esta habilidad: Pues sobretodo si te gusta el acabar rápidamente con los enemigos. Es una habilidad que es muy vistosa, cómoda e incluso entretenida de usar. Es una habilidad que aparte resulta muy recomendable en todo tipo de duelos, pues mientras estas en "estado" de torbellino es difícil que te ataquen o golpeen, aparte de

que es una habilidad de rápido ataque.

Sinergias: Ninguna.

V1.10: Ningún cambio.

FRENÉTICO:

Nivel requerido: 30

Requisitos: Porrazo, Choque, Concentrado

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mana Cost: 4																				
Attack Rating +%	100	115	130	145	160	175	190	205	220	235	250	265	280	295	310	325	340	355	370	385
Magic Damage +%	150	165	180	195	210	225	240	255	270	285	300	315	330	345	360	375	390	405	420	435
Duration (seconds)	2.7	2.4	2.2	2.1	2.0	1.9	1.8	1.7	1.6	1.6	1.6	1.5	1.5	1.4	1.4	1.4	1.4	1.3	1.3	1.3

➡ Habilidad de combate que a diferencia de las demás realiza daño mágico en vez de físico. Cada nivel incrementa nuestra puntuación de ataque, la cantidad de daño mágico que realizamos, así como disminuir la cantidad de tiempo que somos vulnerables a los enemigos (frenético reduce nuestra defensa a 0 mientras golpeamos).

Pros: El principal y más importante el hecho de realizar daño mágico, muy codiciado por cualquier personaje, eso sin contar que es la única habilidad del bárbaro que lo realiza (otras habilidades pueden realizarlo pero sólo si asignamos puntos a esta habilidad por las sinergias). Además no sólo eso, sino que el daño mágico realizado es más que considerable, sin olvidarnos de un buen incremento de la puntuación de ataque.

Contras: Pues el más claro de ellos es el hecho de reducirnos de manera tan escandalosa nuestra defensa, dejándonos prácticamente a merced de nuestros enemigos, lo que ya de por sí es una pesada losa para la habilidad y el hecho de que queramos usarla de manera habitual. De igual modo frenético no roba ni vida ni maná (por lo que si tenemos objetos con esta cualidad no tienen efecto). Esto se debe a que como decimos frenético sólo hace daño mágico y para robar vida y maná necesitamos en principio que el daño que produzcamos sea de tipo "físico".

Recomendable esta habilidad: Sobretudo para los enemigos inmunes al daño físico, que suelen abundar en el nivel de dificultad de infierno. También es recomendable usarla con enemigos poderosos (no necesariamente inmunes al daño físico), ya que por lo general suelen ser pocos resistentes al daño mágico. Además es una habilidad que sirve de comodín cuando nos encontramos en una zona donde tenemos el efecto “doncella de hierro”. El gastar unos puntos de habilidad de más también lo pueden hacer aconsejable para dar algo de daño mágico a otras habilidades de combate, en concreto “frenesí” y “concentrado” (aunque muy escaso el aumento, eso sí).

Sinergias: Aullido (+10% de daño mágico por nivel), Grito (+10% daño mágico por nivel).

V1.10: Aparte de las sinergias comentadas frenético da ahora bonificaciones de “+1%

de daño mágico” a “concentrado” y “frenesí” con cada nivel de habilidad.

ALGUNOS TIPOS DE BÁRBAROS

INTRODUCCIÓN:

No era mi intención ni lo será hacer una guía específica sobre ningún tipo de bárbaro como ya comente al inicio de esta guía. De todos modos incluyo a modo de guía rápida el reparto de puntos que yo haría de forma personal y subjetiva para los bárbaros más comunes que nos podemos hacer. Por supuesto que hay más formas de repartir puntos con bastantes garantías y hay muchas habilidades o clases de bárbaros que se pueden hacer partiendo de otras habilidades (para eso nada mejor que ver otras guías específicas de la web). El caso es que me limito a poner el reparto de puntos (nada de objetos o reparto en los atributos). Además tampoco añado como se maneja cada tipo de bárbaro o que clase de objetos en general son necesarios para cada modalidad de personaje o como funciona cada habilidad y porque asigno así dichos puntos (para eso ya están los comentarios de las habilidades, pros, recomendaciones, etc.)

Únicamente diré que he tenido en cuenta para la creación de estos personajes que lo vamos a subir a nivel 99 y hecho todas las búsquedas que nos dan puntos de habilidad con lo que tenemos un total de 110 puntos a repartir. Es decir, digo como quedaría el reparto completo a nivel 99 pero no como debemos subirlo o hacer el reparto (eso lo dejo a vuestra elección 😊 aunque es importante hacerlo de manera coherente y sensata.)

El reparto de atributos no lo pongo, pues depende en parte de los objetos que usemos, y como no indico tales pues lo considero inútil decirlo. Únicamente diré que es recomendable gastar muchos puntos en Vitalidad y que en Energía nunca jamás demos ni un miserable punto. La destreza depende de como andemos en puntuación de ataque o si usamos escudo por el bloqueo (aunque la destreza repercute en más cosas) y la fuerza del daño que pretendamos hacer o la armadura que seamos capaces de llevar (aparte de otros objetos). Esto como consejo básico para cualquier tipo de bárbaro.

Otro dato a tener en cuenta es que los personajes en multijugador suelen tener un equipo mucho mejor que los que juegan sólo. Esto es importante a la hora del reparto de algunos puntos de habilidad como puede ser “resistencia natural”, ya que el jugador que juegue sólo no conseguirá por norma general la misma cantidad de objetos “+x a todos los niveles de habilidad del Bárbaro” o a alguna rama específica, por lo que en algunas habilidades dependiendo de los bonificadores que tengamos así será más o menos importante dar más o menos puntos. En este sentido he tenido en cuenta un jugador que tenga un “+2 a todos los niveles de habilidad”, contando aparte “orden de batalla”.

Son 3 tipos básicos de bárbaros los que describo: Uno de torbellino, otro de frenesí y otro de concentrado, añadiendo siempre de habilidad secundaria frenético, que nunca viene mal.

Nota: La “r” entre paréntesis indica que no es una habilidad que usemos, sólo requisito (aunque claro a nivel 2 sólo podemos usar “porrazo” o “nada” pero eso no lo tendremos en cuenta)

BÁRBARO DE TORBELLINO:

Gritos de Guerra:

- 1 aullido (r)
- 20 grito
- 20 órdenes de batalla
- 1 orden de batalla

Dominios de combate:

- 20 al dominio de arma que usemos a nuestra elección (teniendo en cuenta que usamos un arma de dos manos por lógica)
- 1 resistencia aumentada
- 1 velocidad aumentada
- 17 piel de hierro
- 3 resistencia natural

Habilidades de combate:

- 1 porrazo (r)
- 1 concentrado
- 1 choque (r)
- 1 salto (r)
- 1 salto ofensivo
- 20 torbellino
- 1 frenético

Alternativas: Puedes sacrificar algún puntito de "resistencia natural" para potenciar "piel de hierro".

Total: 110

BÁRBARO DE FRENESÍ:

Gritos de Guerra:

- 1 aullido (r)
- 15 grito
- 20 órdenes de batalla
- 1 orden de batalla

Dominios de combate:

- 20 al dominio de arma que usemos a nuestra elección (maza, espada o hacha por razones obvias)
- 1 piel de hierro
- 3 resistencia natural

Habilidades de combate:

- 1 porrazo (r)
- 1 concentrado (r)
- 1 choque (r)
- 20 oscilación doble (r)
- 1 lanzamiento doble (r)
- 20 frenesí
- 1 salto (r)
- 1 salto ofensivo
- 3 frenético

Total: 110

Alternativas: También puedes sacrificar puntos de "resistencia natural" o "frenético" para dárselos a "grito". La sinergia de "burla" también puede ser otra alternativa al formar tu "bárbaro de frenesí".

BÁRBARO DE CONCENTRADO:

Gritos de Guerra:

- 1 aullido (r)
- 20 grito
- 20 órdenes de batalla
- 1 orden de batalla

Dominios de combate:

- 20 al dominio de arma que usemos a nuestra elección (maza, espada o hacha, pues usamos escudo)
- 1 resistencia aumentada
- 1 velocidad aumentada
- 18 piel de hierro
- 3 resistencia natural

Habilidades de combate:

- 1 porrazo (r)
- 20 concentrado
- 1 choque (r)
- 1 salto (r)
- 1 salto ofensivo
- 1 frenético

Total: 110

Alternativas: También puedes sacrificar puntos dados a "piel de hierro" para dárselos a "frenético", en caso de que quieras tener un bárbaro más variado.

MERCENARIO PARA BÁRBARO:

Debido a la importancia que el mercenario ha tenido cada vez más con el paso de las versiones (ahora con auras algunos de ellos y pudiendo equiparlos) y más teniendo en cuenta que el bárbaro es un personaje que no puede tener esbirros o acompañantes adicionales (al contrario de la mayoría de personajes), creo que es importante dar unos pequeños apuntes sobre los mercenarios que tenemos disponibles y cuales pueden venir bien a nuestro bárbaro, sea del tipo que sea, siempre bajo mi punto de vista. Tampoco me extenderé mucho ni diré como equipar dicho mercenario. Así pues como todos sabemos hay 4 tipos de mercenarios (acto 1, 2, 3 y 5) y que todos pueden ser equipados con armadura y casco (el resto de equipo viene determinado por su clase y lo menciono en cada uno). Aunque no vaya a dar información específica sobre el equipo que debeis de dar a vuestro mercenario puedo dar unos apuntes generales:

-Siempre viene bien equipar a nuestro mercenario con algún objeto que de “+x a todos los niveles de habilidad” lo que incrementa sus habilidades.

-Dar objetos que suban el maná, la energía o roben maná es absurdo, pues el maná de los mercenarios es siempre infinito.

-Igualmente (exceptuando los mercenarios del acto 3) es interesante dar objetos que roben vida, para que puedan aguantar más en los combates.

-Recuerda que puedes cambiar tu mercenario las veces que quieras, aunque recuerda quitarle los objetos al anterior (sobretudo si es de la misma clase para aprovecharlos) y aparte debes tener en cuenta el nivel del mercenario que vayas a elegir.

-Debes saber que el personaje incrementa sus cualidades cada cierta cantidad de niveles (aura, fuerza, destreza, resistencias, habilidades de combate, etc). El incremento y como se produce es variable según la cualidad y según el mercenario (recomiendo mirar alguna guía específica de mercenarios para más información). Así el poder tanto de las auras como de las habilidades usadas no será el mismo con un mercenario de nivel 30 que 60.

-Debes tener en cuenta además que algunos mercenarios con las mismas cualidades pueden cambiar sus estadísticas o poder de las auras y habilidades dependiendo del nivel de dificultad donde lo hayas comprado (recomiendo ver alguna guía específica de mercenarios para más información)

-Y como último consejo cuida muy bien a tu mercenario. Piensa en el como si fuese una extensión de tu bárbaro. Cuando le veas bajar la vida y pienses que puede morir huye o sánalo (dándole pociones). Cuida sus resistencias, equípalos con algo de "magic find" (posibilidad de encontrar objetos mágicos) y sobretudo para mercenarios del acto 1, 2 y 5 búscalos buen equipo para atacar. Recuerda que si lo equipas bien tu mercenario puede ser un gran aliado y ayudarte mucho a acabar con los enemigos en general.

Y antes de pasar a comentar cada tipo de mercenario ante todo decir que no intento

imponer nada, sólo es una opinión. Vosotros sois los que tenéis que decidir que tipo de mercenario os gusta más o menos partiendo de estos pequeños apuntes si queréis.

ARPÍA: Es una mercenaria que ataca a cierta distancia, siempre disparando flechas, de fuego o de frío (por lo que su equipo debe de ser siempre un arco, no permite ballestas o arcos específicos de amazona). Sobre esto decir que en caso de que vayamos a usar este mercenario sería recomendable tener a una de frío ya que así ya tendremos asegurado que sus disparos congelen y ralenticen a los enemigos. Además lanzan “vista interior”, habilidad de las amazonas (para más información podéis mirar una guía específica) que resta defensa a los enemigos (no mucha) y a la vez nos los ilumina, algo a tener en cuenta cuando nos encontramos en interiores muy oscuros. De todos modos me parece un personaje poco efectivo en niveles altos de dificultad porque en enfrentamientos contra gran cantidad de enemigos suelen rodearla a menudo y al estar tu personaje casi siempre alejado de ella no te da tiempo a socorrerla (al atacar ella a distancia y tu cuerpo a cuerpo suele distanciarse de ti a menudo). No es una mala opción pero pienso que hay mercenarios a los que se le puede sacar más partido.

GUARDIANES DE LA CIUDAD: Estos son los personajes más usados generalmente por todo tipo de personajes (hechicera, nigromante, etc.), y sus auras en concreto son un gran apoyo para tu bárbaro. Son personajes que atacan cuerpo a cuerpo (y que podemos equipar con lanzas, brazos de guerra o incluso jabalinas, aunque no se les permite el uso de lanzas o jabalinas específicas para amazonas) y usan la habilidad “estocada”, propia de la amazona con la que hacen ataques rápidos y muy dañinos con el arma que poseen (no debe preocuparte en este sentido mucho por la velocidad de ataque del arma que le coloques). Volviendo al tema de las auras en concreto son 6 las que podemos elegir (aunque 3 de ellas sólo están disponibles con mercenarios de pesadilla). Debes tener en cuenta que el aura beneficia tanto a tu mercenario como a otros jugadores de la partida y sus acompañantes (en caso de jugar en multijugador y pertenezcan a tu equipo como es obvio). Además debo señalar que todas las auras que vamos a mencionar pertenecen a tipos de aura defensivas u ofensivas del paladín, por lo que si tenéis alguna duda o buscáis más información al respecto es aconsejable que busquéis una guía específica.

Una vez dicho todo esto paso a hacer un breve comentario de cada mercenario según su aura y como puede ayudar a nuestro bárbaro.

Nota: Entre paréntesis tipo de mercenario que nos la ofrece. Aparte incluyo el nivel de dificultad donde lo tenemos disponible: “n” normal; “p” pesadilla ; “i” infierno.

-Aura “plegaria” (combate “n” “i”): Como sabréis dicha habilidad corresponde a un aura defensiva del paladín llamada también “plegaria”. El aura lo que nos hace es incrementar el ritmo de curación, lo cual quiere decir que cada tanto tiempo nuestra vida incrementará sólo puntito a puntito. Es decir, funciona al modo de los objetos que poseen la cualidad “repostar vida +x”. Como veréis no es un aura demasiado “poderosa”, por lo que sólo recomiendo su uso, si acaso, para dificultad de “normal”.

-Aura “desafío” (defensivo “n” “i”): Dicha habilidad corresponde igualmente a una de las auras defensivas del paladín llamada “desafío”. Nos incrementa el índice de defensa de nuestro personaje sin ningun otro aporte adicional. Es un aura bastante útil para

nuestro bárbaro, aunque más que nada en dificultad de “normal”. Teniendo en cuenta que el bárbaro posee dos habilidades que aumenta nuestra defensa de manera considerable (“piel de hierro” o “grito”) y más si usamos “concentrado”, dicha aura puede considerarse bastante prescindible y como digo pierde algo de eficacia en “pesadilla” o “infierno”, donde ya usamos estas habilidades con bastantes niveles. De todos modos si quieres tener una defensa abrumadora usando “concentrado”, “piel de hierro”, “grito” y esta aura de “desafío”, y si posees una armadura de gran defensa puedes ser increíblemente complicado de golpear.

-Aura “objetivo bendecido” (ofensivo “n” “i”): Dicha habilidad de nuevo corresponde a una de las auras del paladín, en este caso ofensiva, llamada igualmente “objetivo bendecido”. Dicha aura nos aumenta la puntuación de ataque sin ningún otro extra añadido, lo cual lógicamente aumenta nuestras posibilidades de acierto. Es otra aura que considero buena al menos para dificultad de “normal”, pues un bárbaro necesita buena puntuación de ataque para atacar y golpear con garantías. Por tanto será más o menos útil que la uses dependiendo de tu puntuación de ataque que como sabrás viene determinada en parte por tu destreza, así como las habilidades que uses (muchas producen incremento en dicha cualidad).

-Aura “espinas” (combate “p”): Reproduce el aura ofensiva del paladín conocida igualmente como “espinas”. Lo que hace es devolver el daño que nos producen los enemigos hacia ellos en un porcentaje considerable. Dicha aura para el que no la conozca sólo devuelve daño físico y sólo en caso de que seamos golpeados cuerpo a cuerpo. De todos modos dicha habilidad para hacerse efectiva implica que seamos golpeados (algo no muy agradable) y teniendo en cuenta que la función primordial de nuestro personaje es que no nos golpeen, la verdad es que se me antoja poco útil de aplicar a un bárbaro. Puede que en otros personajes (nigromante por ejemplo) tenga mucha más utilidad por los esbirros, pero al centrarnos en el bárbaro no la encuentro como digo muy eficaz.

-Aura “Ola de frío sagrada” (defensivo “p”): Reproduce el aura ofensiva del paladín “Ola de frío sagrada”. Consiste en un aura que congela y ralentiza a los enemigos (en realidad sólo ralentiza, no llega a paralizar). El caso es que es un aura de apoyo, que llega a producir un pequeño daño adicional. Por tanto su principal utilidad es que nos facilita el trabajo frente a los enemigos al hacer más lentos sus movimientos. Es una buena aura, teniendo en cuenta que atacamos cuerpo a cuerpo. Es importante anotar que dicha aura no beneficia a otros jugadores de la partida con los que estemos aliados (en caso de que juguemos en multijugador). Curiosamente incluso afecta a los inmunes al frío en infierno, la ralentización, no el daño que realiza la habilidad que al ser de frío no afecta a esta clase de inmunes.

-Aura “fuerza” (ofensivo “p”): Reproduce el aura conocida como “fuerza” del paladín, de tipo ofensivo. Dicha aura produce un incremento considerable del daño que hagamos, sin otra cualidad especial, producido tanto con nuestro mercenario, como es lógico, como con nuestro bárbaro (u otros jugadores si se da el caso). Digo esto porque teniendo en cuenta que los mercenarios del acto 2 suelen llevar armas que realizan mucho daño, dicha aura será muy beneficiosa no sólo para nosotros, sino también para ellos. Hay que tener en cuenta además que el bárbaro basa todo su potencial en el daño cuerpo a cuerpo por lo que es una aura muy aconsejable de llevar (de hecho es la que yo uso siempre). El incremento del daño se nota bastante. Su único inconveniente es que

no la tenemos disponible hasta dificultad de pesadilla, pero mientras podemos "tirar" de otros mercenarios del acto 2 con sus respectivas auras u otros mercenarios de otra clase.

LOBOS DE HIERRO: Es la clase de mercenarios que podemos contratar en el Acto 3. A diferencia del resto de personajes estos basan su ataque en el lanzamiento de diversos hechizos, relacionados con los de la hechicera. Atacan al igual que las arpías, a cierta distancia, y como rasgo personal pueden llevar escudo (excluyendo los escudos específicos de paladín), aparte de espada de una mano. Es un mercenario competente y útil, sobretodo en “normal” y “pesadilla”. En infierno pierden efectividad por las inmunidades, pues hay tres clases de lobos de hierro, unos especializados en fuego, otro en rayos y otro en frío. Además reúne los mismo inconvenientes que la arpía, en el sentido de que al mantenerse y atacar alejados de nosotros pues le perdemos un poco la pista y suelen morir con más facilidad. Ten en cuenta que pese a ser mercenarios que usan hechizos nunca debes preocuparte de si dichos hechizos se le agotarán o necesite repostar. Estos mercenarios, al igual que todos, como indico al inicio de esta guía, tienen maná infinito.

Ahora haré un comentario de cada uno de ellos para que saquéis conclusiones.

Lobo de hierro de rayos: Como su propio nombre indica basan su potencial en hechizos relacionados con los rayos. En concreto “saeta cargada” y “relámpago” (es aconsejable que busquéis información sobre dichas habilidades en guías específicas). Como ya digo puede ser un compañero eficaz en “normal” y “pesadilla” ya que realiza un buen daño, pero que en infierno frente a los inmunes a los rayos pierde su eficacia.

Lobo de hierro de frío: Al igual que el de rayos pero con hechizos relacionados con el frío. En concreto lanza las habilidades “armadura helada” (que lanza sobre si mismo, no nos afecta) “ráfaga de hielo” y “punta glacial” (para más información es aconsejable que miréis guías específicas). Viendo estás habilidades en mi opinión nos encontramos con el lobo de hierro más útil de los tres disponibles, teniendo en cuenta que dicho mercenario puede congelar y paralizar a los enemigos, lo cual es muy interesante. Del mismo modo que el resto de lobos de hierro, este pierde efectividad en infierno con los inmunes al frío.

Lobo de hierro de fuego: Este mercenario basa sus ataques en hechizos de fuego. En concreto posee las habilidades de “infierno” y “bola de fuego” (para más información es aconsejable que miréis guías específicas). Son habilidades buenas que hacen un daño considerable, pero que como vengo diciendo pierden efectividad con los inmunes a dicho elemento en infierno.

BÁRBAROS: Pues sí, personajes de nuestra misma “raza”. Puede pensarse en un principio que es la mejor opción por ser “hermanos de nuestra misma sangre”, pero la verdad es que su elección está muy disputada con el resto de mercenarios que existen (sobretodo con los del acto 2 por las auras que son muy apreciadas). A dicho mercenario podemos colocarle una espada (de 1 o 2 manos), pero nunca dos espadas de 1 mano. Además permite que le pongamos cascos específicos de bárbaro. Es un personaje al que le podemos dar (sobretodo si manejamos un bárbaro con espada) las espadas, o armaduras y cascos que desechemos del personaje que manejamos, lo cual

nos quita el problema en parte de buscar equipo adicional para ellos. Poseen habilidades de bárbaro como es natural. En concreto “porrazo” y “choque” (para saber más leed los comentarios de dichas habilidades en esta propia guía). Por tanto no es una mala opción llevar a dicho personaje como compañero de viajes. Ten en cuenta además que este tipo de mercenario es el que tendrá una mayor cantidad de puntos de fuerza y de vida, con lo que es en principio el que permite llevar armaduras más pesadas y junto con su gran cantidad de puntos de vidas un mercenario muy duro de pelar.

Conclusión:

➡ Aunque llevo jugando con bárbaros desde la versión 1.00 hasta la 1.11 tanto en modo un solo jugador, multijugador y sobretodo en incondicional (solo y acompañado), con expansión y sin ella, puede que encontréis algún que otro error o fallo en la extensa guía. De ser así agradecería que se me comentase donde encontráis dicho error para que yo lo revise y lo corrijiere si procede.

Para ello me podeis enviar un privado o poneros en contacto conmigo mediante mi correo, aunque lo más fácil es que lo digais en este mismo post. El caso es que me informeis. Dejo 2 direcciones de correo por si quereis poneros en contacto conmigo. La 2ª corresponde a su vez a mi messenger. Eso sí, cuando informéis de errores aseguraos de que realmente lo sean y concretad el mismo.

theblacknight@gmail.com
theblack_night@hotmail.com

➡ AÑADIDOS Y CORRECCIONES:

v1.00 - v1.01 de la guía

-Arreglado un pequeño fallo en la descripción de la habilidad pasiva de lanzamiento donde se confundía la velocidad de lanzamiento con la de ataque. (Gracias a Kemelestokes por el aviso)

-Arreglado un problema a la hora de mencionar objetos únicos de élite en algunas habilidades pasivas, donde confundí el nombre del objeto con el nombre del arma en su versión élite. (Gracias a Kemelestokes por el aviso)

-Arreglado insignificantes errores de puntuación (comillas, puntos) además de alguna tilde o pequeños fallos de expresión que he ido observando.

-Agregado algunos colores más, en concreto para los objetos únicos de élite y sets mencionados en las habilidades pasivas. Consejo de kemelestokes 😊

v1.01 - v1.02 de la guía

-Modificado el color azul oscuro por uno anaranjado, que hace mejor su lectura. Aparte también he cambiado el color de los objetos de set mencionados por uno verde oliva.

-Corregido el mismo error de "la velocidad de ataque" en vez de "velocidad de lanzamiento" en otro apartado de la guía al referirme a las armas arrojadas. El error se debe a que antes de llegar la expansión la velocidad de ataque no influía en las armas arrojadas. Ahora si es así y la velocidad de lanzamiento sólo repercute en los hechizos.

-Añadido una pequeña aclaración en la habilidad de concentrado para el que no supiese que concentrado sólo aumenta la defensa cuando golpeamos, no al tenerla seleccionada simplemente. Creo que era importante ponerlo.

**“Guía General del Bárbaro”, documento elaborado por Blacknight para
www.diablo2latino.com**

-Añadidos algunos screenshots al final de la guía de bárbaros en general de un servidor 😊

v1.02 - v1.03 de la guía

-Añadido al inicio de la guía los atributos iniciales con los que comienza el bárbaro, así como los puntos obtenidos al subir de nivel y los aumentos que dan los puntos gastados en vitalidad y energía.

-Añadida en todas las habilidades el nivel requerido para usarla, así como los requisitos.

-Añadidas imágenes de las tablas de todas las habilidades, para que el lector tenga mejores referencias y más información, y a su vez analice mejor el incremento de dichas habilidades con el paso de los niveles.

-Pequeñas modificaciones en algunas frases de la guía en general, aparte de una pequeña corrección en una "contra" del bárbaro donde se incluía veneno como daño elemental. (Gracias a Necromoncer por el aviso).

v1.03 - v1.04 de la guía

-Añadidas las tablas generales de cada una de las 3 ramas de habilidades.

-Añadido un nuevo apartado en la guía, con guías rápidas de reparto de puntos a tres tipos de bárbaro (torbellino, frenesí y concentrado).

-Añadida la sección "Mercenario para Bárbaro" donde se dan unas breves indicaciones sobre el tipo de mercenarios que hay y su utilidad en relación al bárbaro.

-Ampliada, corregida y mejorada la sección "Mercenario para Bárbaro". A partir de los consejos de Kemelestokes que me ha hecho darme cuenta que podía ser útil ampliar más la información, con lo que he revisado y ampliado este apartado para hacerlo más completo e informativo.

-Ampliada la información sobre varias habilidades en general (en algunas de manera muy considerable, algo que nunca viene mal). Además he añadido más datos e información en la sección "Mercenario para Bárbaro" y alguna información adicional en la sección "Algunos tipos de bárbaros".

v1.04 - v1.05 de la guía

-Añadido un índice al principio de la guía.

-Añadido más comentarios a algunas habilidades y otros añadidos generales.

👉Agradecimientos:

- A **Kemelestokes** por informar de algunos errores que aparecen en la lista de corrección, aparte de sus comentarios e ideas para mejorar la parte relacionada con los mercenarios. Agradecimiento también a **Necromoncer** por el errorcillo mencionado que encontró 🍷

- A todos aquellos jugadores de Diablo 2 con los que he disfrutado jugando por battlenet y a todos aquellos, tanto de esta web como de los canales del irc dedicados al Diablo 2 con los que he hecho buenas migas 🍷(Kob, Yoesk, La_Wuarra, Vilas, Aragorn, Draco, Ciclón, Shinta, kemelestokes, Pableras, etc). Gracias a todos ellos por muchos buenos ratos, y que sin este juego no los hubiese conocido.

-A todos aquellos usuarios con comentarios, elogios, críticas, corrección de errores, apreciaciones, etc, sobre esta guía, y en especial a todos aquellos que han sido capaces de leerla entera. Sois mis idolos 🍷

-Si alguno quiere agradecer la ayuda que le ha ofrecido esta guía con algún donativo ya

“Guía General del Bárbaro”, documento elaborado por Blacknight para www.diablo2latino.com

sabeis www.blacknightsinfronteras.com 

Gracias por leerla