

GUIA: EL BABA-MATRIX, BARBARO VOLADOR V 1.10

Autor - **crovax**
Editado por **PCMASTER**

INTRODUCCION:

Hola, esta es mi primera guía (espero q no sea la ultima), así que es muy probable que tenga errores, por lo que gracias de antemano por poner los que valláis encontrando. El tema de los colores y el tamaño no lo domino del todo así que iré corrigiendo según me valla soltando.

Esta guía no esta pensada para pvp ni pvm en exclusiva sino para divertirse con el (algo así como la estrella del pop), pues es un personaje que aun que hace un daño considerable (el mío hacia de 2.5k-7k a una mano) es un personaje algo lento. Con esto no digo que no funcione en ambas modalidades , pues mas de uno se sorprenderá en un duelo cuando te vea caer sobre el y matarlo de un golpe, y considerando el daño q hace, en pvm también es efectivo.

HISTORIA:

Muchos años después de la caída de baal en el mundo de piedra, la vida proseguía en Harrogath, tal y como sucedía antaño.

Por las noches, los jóvenes se reunían junto al fuego de la herrería de Larzuk a calentarse y escuchar las historias que este mismo contaba acerca del héroe que consiguió derrotar a los antiguos e incluso a baal, pero esa noche les tenia preparada una historia especial, la historia de como seso el asedio de Harrogath.

Larzuk colgó sus herramientas, se sentó en su yunque, y les dijo:

Hoy contare una historia distinta a todas las que habéis oído, cuentan leyendas de un hombre que se transformo en lobo, una amazona cuyo dominio de la lanza era único, pero yo os contare una leyenda engendrada por un bárbaro, esta es la historia de Varzok, el héroe que nos libero del asedio.

Estábamos casi sin provisiones, con la mayoría de nuestros guerreros cautivos de los enemigos, entonces llego el. Me miro fijamente y me dijo:

"Necesito que repares mi equipo y lo pongas a punto, pues mañana acabare con el asedio"

Me quede boquiabierto, nunca antes le había visto ni siquiera lo conocían en los alrededores, pretendía advertirle de que muchos antes lo habían intentado y habían muerto en la batalla o acabando siendo esclavos de Shenk, el enorme demonio que lideraba el asedio, pero notaba algo en el distinto a los demás. De todas formas y en la situación en la que nos encontrábamos, no podía dejar escapar un cliente pues unas pocas monedas me podian dar de comer otro día mas.

Recogí su equipo, un tanto raro, pues muchos objetos tenían piedras y joyas incrustadas, y me puse de momento a trabajar en el.

'Vuelve esta noche por el y lo tendrás a punto' le dije.

Esa misma noche volvió a la herrería, recogió su equipo, y me pago generosamente. Entonces le dije : 'que motivo te trae para cometer tal estupidez', 'muchos nombres, de valientes guerreros, están tallados en tumbas vacías, pues nadie aun a logrado vencer a Shenk y sus esbirros no dejan cuerpos que poder enterrar'

El contesto: "Mi hermano cayo en batalla al intentar derrotar a ese horrible ser, yo solo quiero vengarle, y que su alma descanse tranquilamente"

Tras su breves palabras se dio media vuelta y se marchó.

Al amanecer de la mañana siguiente, los demonios asediaban la puerta violentamente, incluso quemaron un carro que bloqueaba toda entrada y salida. Entonces me dirigí hacia el y le dije: 'Tienes suerte, no perderás la vida hoy'. Parecía no haberme oído, pues se estaba armando y preparando para el combate. Entonces le dije: 'No es necesario que te equipes pues no podrás salir de aquí'

Me miro fijamente y me dijo: " yo no estaría tan seguro, te dije que hoy cesaría el asedio y así será"

Se levanto, cogió su espada y su escudo, se dirigió a la puerta y dio el salto mas grande que jamás había visto, consiguió saltar con facilidad la muralla, y entonces cuanto aterrizo grito: "Krom, nunca antes te había rezado, no sirvo para ello. Nadie, ni siquiera tu sabrás si fuimos hombres buenos o malos, por que luchamos o por que morimos. Lo importante es que hoy me enfrentare a muchos. El valor te honra Krom. Concédeme pues una

***“El Bárbaro matriz”, documento elaborado por Crovax para www.diablo2latino.com.
Texto Revisado por PCMASTER***

petición, concédeme la venganza, y si no me estas escuchando ¡vete al infierno!.

Tras esas palabras, bajo sus pies empezó a brillar un aura extraña, que cambiaba de color entre rojo-azul-amarillo. Su armadura brillo y sus músculos parecían haberse fortalecido. Entonces empezó a saltar fosos y a derribar enemigos.

Yo miraba tras la muralla como los enemigos caían de un solo golpe y como avanzaba a saltos agigantados hacia Shenk.

Cuan tan solo faltaban unos metros hasta Shenk, multitud de demonios rodearon a este ser a modo de escudo. Pero el salto una vez mas y clavo su espada en el cráneo del demonio. De pronto todos los demonios huyeron y acabo el asedio.

Cuando el héroe volvió a la ciudad todos estábamos eufóricos celebrando esta gran victoria. El cogió sus cosas y se disponía a marcharse cuando le dije: 'Señor, ¿que nombre he de mencionar en mis historias, como aquel héroe que nos libero del asedio?

"No merezco ser protagonista de relatos, pero si quieres saber mi nombre te lo diré, me llamo Varzok"

Tras sus palabras se marchó y nunca mas se volvió a saber nada de el.

CONTENIDO:

Resumiendo este es un bárbaro basado en la habilidad salto ofensivo, a continuación pondré los status tal y como los tenía yo al lvl 85 a partir de ese lvl los puntos los puedes distribuir dependiendo de lo que busques, dominio si quieres, mas daño o piel de hierro para mas defensa, Si las resistencias están bajas apunta a resistencia natural, aun que con el equipo que pongo las tendrás al 75 casi seguro.

El equipo que pongo, esta orientado a poder obtenerlo en el server D2L, con lo cual no menciono ni objetos bug ni las nuevas palabras runicas, si juegas en otro server y tu economía te permite, mejorar el equipo será lo mejor.

STATUS:

Fuerza: puesto que un punto aquí es 1% ed cuanta mas mejor 😊 pero yo le puse: 175 + equipo

Destreza: 150 + equipo con esto tendremos bastante ar y bloqueo al 75%

Vitalidad: resto

Energía: eso q es? sirve para algo? yo le pondría 0 y creo q ya es mucho 😊

HABILIDADES:

Rama HABILIDADES EN COMBATE:

PORRAZO : Golpe mas poderoso que el normal que deja al enemigo en el suelo. (prerrequisito) 1 PUNTO

CHOQUE : Si acierta aturde al objetivo durante un tiempo. (prerrequisito) 1 PUNTO

CONCENTRADO : Ataque continuado que mejora temporalmente tu defensa. (prerrequisito) 1 PUNTO

FRENETICO : Ataque mas poderoso pero que deja mas vulnerable tu personaje. (contra inmunes a físico) 1 PUNTO

TORBELLINO : Ataque giratorio. (por si nos encierran) 1 PUNTO

SALTO: Para huir de la pelea o meternos en ella. (sinergia) 20 PUNTOS

SALTO OFENSIVO : Salta sobre un objetivo y lo ataca al aterrizar. (Habilidad principal) 20 PUNTOS

**“El Bárbaro matriz”, documento elaborado por Crovax para www.diablo2latino.com.
Texto Revisado por PCMASTER**

Rama DOMINIOS:

DOMINIO DE ESPADA (Pasivo) : Aumenta daño e índice de ataque con espadas. (en este caso espada, pero depende del arma q quieras usar, como dicen por ahí: para gustos colores) 😊 6 PUNTOS

RESISTENCIA AUMENTADA (Pasivo) : Aumenta la cantidad y velocidad de recuperación de la resistencia. 1 PUNTO

VELOCIDAD AUMENTADA (Pasivo) : Aumenta la velocidad de caminar y correr. 1 PUNTO

PIEL DE HIERRO (Pasivo) : Mejora la defensa. 1 PUNTO

RESISTENCIA NATURAL (Pasivo) : Aumenta la resistencia al daño elemental. 1 PUNTO

Rama GRITOS DE GUERRA:

AULLIDO : los enemigos cercanos huyen. (prerrequisito) 1 PUNTO

GRITO : Aumenta la defensa tuya y los de tu equipo. 20 PUNTOS

ORDENES DE BATALLA : Aumenta mana, vida y resistencia tuya y tus aliados. 20 PUNTOS

ORDEN DE BATALLA : Aumenta temporalmente las habilidades tuyas y tu equipo. 1 PUNTO

Como veis a lvl 85 estaría así.

EQUIPO:

Armadura: Gran variedad a elegir, dependiendo de la economía lo suyo sería: 1 Enigma jah-ith-ber (da mucha fuerza, tele transporte, +2, + vitalidad, etc) 2 Cadenas de honor dol-um-ber-ist (+2, daño reducido resistencias, etc) 3 Roca shael-um-pul-lum (mucha defensa, resistencias, 60 fhr, str, vit) 4 Valor de arkaine (+2, vitalidad, fhr) 5 Cosas mas baratas pueden ser una parada mejorada, vaina de duriel, vaina de gladiador o ángel guardián.

Cascos: 1 Cara de arreat sin duda (da todo lo que necesita un baba: fuerza fhr destreza, resistencias +2 a todo y +2 a combate, etc), 2 Cualquiera de los cascos de solo bárbaro va muy bien excepto el que te transforma en lobo, 3 Visor de andariel (da +2, ias, life lech, fuerza, etc) 4 Mirada de vampiro (dual lech, daño reducido, etc) 5 Penacho de arlequin (vida, mana, +2, etc) 6 Cascos raros solo bárbaro con buenos status.

Botas: 1 Jinete sangriento (golpe mortal, golpe triturador, heridas abiertas, etc) 2 Viajero de la guerra (fuerza, vitalidad, añade daño, etc) 3 Caminata bajo la tormenta de arena (fuerza, vitalidad, fhr, resistencias, veneno, etc) 4 Paseo del tuétano (fuerza, destreza, etc) No menciono mas pues las botas suelen ser baratas de conseguir.

Gautes: 1 Desgarrador de acero (daño mejorado, golpe triturado, fuerza y mucha defensa) 2 drenadores de almas (dual lech, lanza debilitante y quita defensa a los monstruos) 3 Gota de lava (ias, añade daño de fuego, tira encantamiento y da resistencias al fuego) 4 Garra de drácula (life lech, tira grifo de la vida , fuerza y heridas abiertas) 5 Unos raros con ias y buenos status.

Cinturón: 1 Cordón fuerte del verdugo (fhr, vitalidad ,daño reducido, etc) 2 Serpentín de nosferatu (fuerza, life lech, ralentizar, ias, etc) 3 Cordel de orejas (daño reducido, life lech, etc) 4 Vigor del dios de los truenos (fuerza, vitalidad, absorción de relámpagos, etc) No añado mas por que son baratos también.

Escudo: 1 Escudo de la tormenta (el mejor sin duda, daño reducido resistencias, fuerza, etc) 2 Santuario ko-ko-mal (por si te faltan resistencias) 3 Escudo de roble negro (vitalidad, destreza, lanza debilitante, absorción de frío, etc) 4 Reprimenda de tiamant (añade bastante daño, resistencias, etc)

Amuleto: 1 Caleidoscopio de mara (+2, +5 a estadísticas, resistencias) 2 Ira del gran señor (+1, ias, resistencias a la electricidad, azote mortal, etc) 3 Oportunidad del sarraceno (resistencias, +12 estadísticas, lanza doncella de hierro) 4 El ojo de etlich (+1, life lech, etc) 5 Rejilla metálica (ar, resistencias, defensa) 6 Raro o crafted con +1 o

**“El Bárbaro matriz”, documento elaborado por Crovax para www.diablo2latino.com.
Texto Revisado por PCMASTER**

mas +2 bárbaro y buenos status, 7 Amuleto angelical

Anillos: varias opciones: Dual + helada (robo dual con resistencias, si es posible, mas no poder ser congelado, destreza y ar)

Bulkatos + helada (+1 robo de vida, + vida + destreza, no poder ser congelado y ar)

2 Heladas (no poder ser congelado mucha destreza y mucho ar)

2 Bulkatos (+2, bastante life lech, + vida)

2 Angelical (solo aconsejable si llevamos el amuleto angelical también, mucho ar y mas vida)

Arma: 1 Aliento de los muertos en espada del coloso etérea vex-hel-el-eld zod-eth (el arma mas burra a mi parecer para un bárbaro a una mano, mucho daño mas estadísticas, previene curación, robo dual, etc) 2 Aliento de los muertos en hacha de berseker etérea (por si te van las hachas mas que las espadas) 3 Fatalidad hel-ohm-um-lo-cham (+2, ola de frió sagrada al equipar, congela, azote mortal, heridas abiertas, etc) 3 El padrino (buen daño, + estadísticas, ar, vida, etc) 4 Portador de la fatalidad (buen daño, mas vida aumentada, lanza debilitante , life lech) 5 Otras pueden ser un sable ligero, ira celeste o furia jah-gul-eth

Si queréis ir a dos manos os valen las mismas recomendaciones, pero añadiendo que también podéis hacer la palabras runicas en almena de trueno o una buena pica de guerra.

Otra opción a dos manos es el set completo del Rey inmortal, que aunque menos eficaz hace un daño considerable, nos aporta buenos status y es barato.

Equipo secundario: Si tenéis una muy buena economía pues 2 Llamada a las armas amn-ral-mal-ist-ohm de +6 si es posible, sino las 2 típicas jabalinas que te venden los mercaderes de +3 grito en guerra

Hechizos en inventario: 10 skillers de +1 grito en guerra (a ser posible con vida o fhr), 1 annihilus y en los 9 huecos que quedan yo metería según necesidad, hechizos de resistencias, fhr , o vida, vida + daño etc.

MERCENARIO:

Hay varias opciones pero a mi punto de vista la mejor seria: acto pesadilla ofensivo (da aura de fuerza) acto 2 infierno ofensivo (da aura objetivo bendecido) o acto 2 pesadilla defensivo (da aura ola de frió sagrada)

En cuanto al equipo del mercenario:

Arma: 1 Destripador de tumbas, 2 Peaje de la parca, 3 Corte de huesa, 4 Aguja de arioc. Personalmente le engazaría runas shael o si no dispone de robar vida una amn

Armadura: 1 Parada de palo mejorada, 2 Ángel guardián, 3 Roca

Casco: 1 Mirada de vampiro, 2 Visor de Andariel, 3 Cráneo de acero, 4 Corona de ladrones, 5 Mascara de Tal-rasha

Todo el equipo sí puede ser etéreo pues mejor. A la armadura y el casco se le pueden engazar rubies perfectos para aumentarle la vida, por que soy de los que no se gastan runas altas en el merce, si se muere pues peor para el 50k de oro y listo. 😊

AGRADECIMIENTOS:

Gracias a Joan por ayudarme con las habilidades

Gracias a todos los que juegan conmigo a diario pues me animan a seguir jugando y hacer cosas como esta guía.

Gracias a Hector (monobot) que aunque no lo conocéis fue la primera persona que conocí en battle.net y que no buscaba timar a nadie, sino pasárselo bien jugando conmigo, y quien me animo a hacerme este baba tan distinto a los demás

Gracias a todos los que postean para poner sus felicitaciones, dudas, quejas o sugerencias

Ah y gracias a los moderadores, o webmasters que me ponga esta guía como post-it (valla indirecta eh?) 😊

Iré corrigiéndola según vayan saliendo fallos o mejoras.

Bye

***“El Bárbaro matriz”, documento elaborado por Crovax para www.diablo2latino.com.
Texto Revisado por PCMASTER***