

El Bárbaro Sonoro

Autor - **Vardack**
Editado por **PCMASTER**

INTRODUCCIÓN:

La Siguiente Guía se trata de un personaje que siempre intenté hacer, ya generalmente estuve pensando en un personaje diferente, que fuera original.

Ya sé que deben haber otros de este tipo en battle net, u otros lugares.. pero como yo ya no juego en ese modo, hace mucho que no estoy informado sobre ese ámbito, es más, sin mal no recuerdo me pareció haber escuchado a alguien en este foro hablar sobre un bárbaro sonoro o algo por el estilo, pero, que más da , y vamos al punto... al bárbaro SONORO.

Este tipo de Bárbaro consta de usar la mayoría de sus gritos como apoyo, y para dañar a los enemigos, ya que en el cual más se especializa es en el grito "GRITO DE GUERRA"...

Ya me dirán, Pero si este grito apesta, a lo cual yo les diría "Si" pero esto solo al principio ya que a grandes niveles su poder de apoyo y daño puede ser muy considerable, aun para la 1.10 en la cual el poder lo es todo, por decirlo de alguna forma, pero hay que decir antes que todo, que este personaje DE NINGUNA FORMA va a poder llegar a ser un hammerdin o un nigro venenoso, y mucho menos, una hechicera mono elemental de fuego o de hielo, por el gran daño... pero algo que es envidiable por algunos o muchos personajes, es que este personaje puede contra TODOS los monstruos del juego, (mi último monstruo matado por él fue diablo Clon, sin muchos problemas, jejeje) por sus tipos de daño y habilidades las cuales son de daño variados, y con los items, se terminan los problemas de inmunidades. El único inconveniente, según mi parecer, es el gran gasto de maná, pero no puede ser perfecto, Y sin extenderme más comenzare con el mismo:

HABILIDADES:

Las habilidades serán repartidas casi justas, así que cuidado con el malgasto de estas:

Árbol de gritos de Guerra: (101 ptos) *Nuestro Árbol preferido...*

Aullido 20 ptos: por la sinergia a Grito de guerra, el cual es nuestra arma principal. Este grito puede tener su utilidad, ya que si te ves rodeado por monstruos, algo peligroso, te puede sacar de apuros, ahuyentándolos.

Burla 20 ptos: sinergia también de Grito de guerra. Su utilidad mayor puede ser atraer algunos monstruos que solo te vienen a atacar en grupos (esbirros de un jefe especialmente) y para atraer monstruos que huyen. Agregando también que al ser atraído, pierde el monstruo daño y defensa, esto depende del nivel del grito.

Grito 1 pto: este aumenta la defensa de forma considerable, pero solo le pondremos un punto, ya que los necesitamos para otras cosas, aunque con los puntos de habilidad quedará en un nivel muy aceptable.

Grito de Batalla 20 puntos: en un radio de acción, disminuye la defensa y el daño de los monstruos. Especialmente útil contra los jefes como diablo, baal etc, ya se los saben, además que es sinergia de Grito de guerra.

Ordenes de Batalla los puntos restantes: esto será unos de nuestros de gritos de apoyo más útiles ya que aumenta el maná, la resistencia de correr y la vida en un porcentaje muy aceptable, por lo

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

cual no se debe invertir menos de 18 puntos, aunque se pueden descartar puntos para una que otra habilidad.

Orden de Batalla 1 pto: aumenta nuestras habilidades en 1. Ya que al agregarle más puntos sólo aumenta la duración, solo le pondremos un punto.

Grito de Guerra 20 ptos: nuestro grito ofensivo (y único que daña al oponente con daño físico) hace daño considerable y los aturde, lo cual es algo muy útil para nuestro Bárbaro, y sin él, no sería un Bárbaro Sonoro

Dominios: (5 ptos): *El árbol que ningún Bárbaro sería tal sin él...*

Aquí se debe elegir un dominio de arma, la cual debe ser de una mano, ya que será el arma que usaremos en la 2da mano, y por lo cual debe ser lo más seguro, y usaremos escudo. En este se usará solo un punto, el cual con el equipo estará en un nivel deseable.

También debe ser **un punto en Resistencia aumentada, Velocidad aumentada, Piel de Hierro, y resistencia natural**, los cuales con el equipo nuevamente, subirá al un punto muy útil. El resistencia natural, si faltan resistencias se le puede descartar algunos puntos a la sinergia de grito de guerra, cualquiera, y ponerlos aquí, pero con el equipo ideal no será necesario, jejejeje

Habilidades de Combate (4ptos): *El árbol de el poder absoluto...*

Porrazo, choque y concentrado, un punto, ya que son los requisitos de frenético, nuestra 2da habilidad más utilizada por este bárbaro.

Frenético será nuestra habilidad utilizada en el 2do lugar, y utilizaremos esta, porque esta se ve beneficiada por las sinergias, ya que al darle puntos a aullido, como sinergia de grito de guerra, también es sinergia de frenético, con la cual aumentará mucho su daño, y como es mágico, nos ayudará con los inmunes al daño físico (de grito de guerra).

ESTADÍSTICAS:

Fuerza: 85-100 pero con el mínimo y con el equipo ideal será suficiente para usar el equipo.

Destreza: 135-150 con esto y con el equipo, tendremos el bloqueo al 75% con stormshield

Vida: lo que sobre. No menos de 150

Energía: a diferencia de otros bárbaros, este usa muuuuucha maná (mi grito a nivel 46 usa cerca de 50 de maná por grito) pero no excederse, ya que con el equipo, debería quedar por lo menos en 1200, lo cual, utilizándolo correctamente, es suficiente, y hay que dejar para la vida.

Esto debería variar del equipo, así que los puntos que pongo, son los más aconsejables.

EQUIPO:

Pondré mi equipo ideal y otras, ya que para poder obtenerlo, tuve que vender un poco menos que mi casa, mi perro... 😞

Casco: shako con runa cham: la runa es muy importante por la opción de no congelarse. Otra opción sería el arreat, pero yo prefiero el 1ro por la bonificaciones a la maná, Corona campesina, o algo con skills, maná, y resistencias

Armor: lo ideal sería una coh, o, algo que aunque no me gusta mucho por su reputación, enigma, prefiriendo la 1ra por las resistencias. También el Mago viperino, o alguna con resistencias, y si es posible, skills

Amuleto: lo mejor, un mara, o uno con skills y resistencias

Guantes: lo mejor y barato, frostburns gaunlets, por la gran cantidad de maná que proporcionan, O también unos puños de mago - mage fist

Anillos: lo mejor 2 soj, o si no tienen la cham en el shako, raven y soj, o cualquiera con resistencias, vida, o hasta con robo dual son útiles.

Botas: paseo de tuétano, sería lo mejor, por la regeneración de mana, y para la 2da mano, puede ser útil en casos de peligro, las cargas de grifo de vida, para recuperarla rápidamente. Algunas con resistencias, correr más rápido también estaría bien.

Armas1: 2 hoto, por ser ellas, skills, resistencias, maná, etc, o algunas con skills

Arma2: alguna con mucho daño, y robo de maná, especialmente, lo ideal, una eth bersk axe botd. Alguna con robo y mucho daño estarían bien (y de una mano para llevar escudo)

Escudo: el mejor que se encuentre y te proteja en todos los aspectos (bloqueo ,resistencias ,etc) lo mejor sería un stormshield. Ahí verán ustedes que le engarzan, según sus requisitos, yo uso stormshield con joya de daño mejorado

Cinturón: Lo mejor sería malla arácnida, pero si no, lo 2da opción sería ese cinturón único que dá 15% más de maná, vitalidad, etc, me refiero al popular verdugo.

Hechizos: lo que te falte, pero sin faltar los hechizos de skills a gritos, con vida, lo mejor sería 10 hechizos a gritos, annihilus, y hechizos de más vida

MI bárbaro, el cual lo tengo con el equipo ideal, tiene este status:

Nivel: 99

FUERZA: 218

DESTREZA: 210

VITALIDAD: 223 VIDA: con gritos y todo, junto con el espíritu del druida en las hoto 4623

ENERGÍA: 227 MANÁ: 1503

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

Grito de guerra
Nivel: 47
Maná usado: 56
Daño: 1886-1932
Duración de aturdimiento: 10 segundos

Daño de frenético: 1163-3469
nivel 12
Coste de maná 4 por uso
Daño mágico 525%
Puntuación de ataque: 8020

ESTRATEGIA:

La estrategia a seguir, sería , primero, ver cual es el poder de los monstruos, ya que no puedes combatir de igual forma a un caído, que a un caballero de la muerte.

Después de esto, sin son débiles, te puedes acercar un poco a ellos y matarlos a gritos, ya que con el nivel suficiente, mueren rápidamente (los que han tenido una hechicera de nova, sabrán a que me refiero). Si son muy fuertes, 1ro, el grito, después de aturdirlos, cambiar a la 2da mano, y mientras están aturdirlos, reventarlos con el frenético y con tu arma de mele. Y por ultimo, saber usar bien los gritos como aullido, burla, etc, como ya dije anteriormente en las habilidades. Como último, agregar que a los jefes, como diablo, no le afecta el aturdimiento, así que en ellos se debe usar sólo frenético en la 2da mano, y como consejo, usar el grito de batalla para reducirles la defensa y el daño.

si tienen muchos problemas cuando te rodean, descarta unos puntos en las sinergias, y ponle puntos a torbellino, para salir de los grupos, pero cuidado con la doncella de hierro, el insecticida de bárbaros de ww.

Este es mi humilde trabajo, espero que se animen a probar cosas nuevas, y no quedarse en el pasado con los mismos personajes, sin perderles el respeto, ya unos de ellos son casi mis favoritos, como el zealot, y me despido, dudas? Sugerencias? Gracias de antemano..