

PALADÍN FANÁTICO 1.10

INTRODUCCIÓN

Últimamente he desarrollado este personaje que genera un gran reto: los primeros 30-3x niveles son muy desventajosos, y después el daño que hacemos se incrementa brutalmente. Esto se debe a que este paladín usa el aura de Fanatismo (requiere lvl 30) como sinergia también de Sacrificio, y este a la vez, también sinergia de Ahínco.

De manera que usaremos Sacrificio para enemigos poderosos, Ahínco para matar numerosos enemigos, Embestida para acercarnos a los enemigos (esta es una estrategia clave), aura de Fanatismo cotidianamente para aumentar nuestro potencial y si la cosa se pone fea, cambiaremos a aura de Redención para curarnos mientras matamos. Como se imaginarán, este es un personaje muy querido en partidas de battle.net.

Estas habilidades tienen daños *porcentuales* que dependen del arma que lleve el personaje, a diferencia de habilidades como Fuego Sagrado y Martillo Bendito que tienen daños *discretos* y no influirá el daño que pueda hacer el arma que portemos.

Ninguna consideración más, armemos un nuevo paladín ^_^

HABILIDADES

Sobrarán algunos puntos, hay libre elección sobre donde asignarlos. Una buena opción podría ser al aura defensiva "Salvación".

HABILIDADES DE COMBATE

Sacrificio lvl 20. Ataque, sinergia de Ahínco. Daño: +865%. Ataque: +153%. Daño propio: 8%.

Golpe con Escudo lvl 1. Prerrequisito.

Ahínco lvl 20. Ataque. Daño: +336%. Ataque: +200%. Pega 5 veces.

Embestida lvl 20. Ataque. Daño: +575%. Ataque: +335%.

AURAS DEFENSIVAS

Plegaria lvl 1. Prerrequisito.

Defensa lvl 1. Prerrequisito.

Purificación lvl 1. Prerrequisito.

Vigor lvl 1. Prerrequisito.

Redención lvl 20. Sinergia de Sacrificio. Posibilidad de Redimir 85%. Puntos de vida/mana: 120.

AURAS OFENSIVAS

Fuerza lvl 1. Prerrequisito.

Objetivo Bendecido lvl 1. Prerrequisito.

Concentración lvl 1. Prerrequisito.

Fanatismo lvl 20. Aura. Sinergia de Sacrificio. Tu daño: +373%. Daño conjunto: +186%. Velocidad de ataque: +35%. Ataque: +135%

ATRIBUTOS

Fuerza: 150-180. El incremento después lo darán los items. Recordemos también que cada punto de fuerza añade 1% de daño base.

Destreza: 125-150. En realidad, lo necesario para no errar, y que no nos sacudan tanto, en lo posible.

Vitalidad: puntos restantes.

Energía: nada

EQUIPO

Bueno, ya que vamos a usar Sacrificio con un daño colosal (865% + 373% (aura fanatismo) = 1238% del daño de arma) vamos a necesitar elementos que roben vida por doquier. Para explotar esta habilidad, -y por si no lo notaron, no puse ningún punto a Escudo Bendito- este personaje usa **arma de dos manos** a diferencia de la mayoría de los paladines. Al final de la guía haré las últimas consideraciones con respecto al equipamiento, ahora vamos a describirlo.

CASCO

Corona de los Ladrones

Defensa: 296-342

9-12% Vida robada por impacto

Resistencia al Fuego 33%

+35 a Mana

+50 a Vida

+25 a Destreza

80-100% de oro extra de los monstruos

Guardian de Kira

Defensa: 90-170

+50-120 a la Defensa

Todas las Resistencias +50-70%

20% de Recuperación de Impacto más rápida

No puede ser congelado

-Mirada de Vampiro

-Corona de los años

ARMADURA

Poder de los Templarios

Defensa: 1622-1923

+250-300 Defensa contra misil

+ 10-15 a Fuerza

+ 10-15 a Vitalidad

+20% de Recuperación de Impacto más rápida

+40-50 a la resistencia máxima

+ 1-2 a Auras Ofensivas

-Cadenas de Honor (Dol Um Ber Ist)

-Angel Guardián *upgradeada* con engarce de Um sería una opción algo más accesible

CINTURON

Pongo a continuación los dos mejorcitos, el primero nos da robo de vida así que es el que recomiendo usar si vemos que Sacrificio nos consume mucho. Para el que tenga suficiente vida robada por impacto, recomiendo el segundo cinturón, que es mejor.

Serpentón de Nosferatu

Defensa: 56-63

+ 15 a Fuerza

10% Velocidad de ataque aumentada

5-7% Vida robada por impacto

-3 al Radio de Luz

+2 al Mana tras cada muerte

Ralentiza el objetivo en 10%

Cordón fuerte del Verdugo

Defensa: 125-158

Daño Reducido en 10-15%

+ 30-40 a Vitalidad

Repostar vida + 10-13

+ 100-120% a la resistencia máxima

10% de Recuperación de Impacto más rápida

GUANTES

Garra de Drácula

Defensa: 125-145

+ 10-15 a Fuerza

7-10% Vida robada por impacto

25% de posibilidad de heridas abiertas

5% de posibilidad de lanzar lvl 10 de Grifo de Vida al azotar
+5-10 a la vida tras cada muerte

-Drenador de almas

BOTAS

Jinete Sangriento

Defensa: 140-161

+10 a Durabilidad

+20% a la resistencia máxima

Requisitos -25%

10% de posibilidad de heridas abiertas

15% de posibilidad de golpe triturador

15% de azote crítico

ANILLOS

A continuación pongo dos anillos muy buenos para este paladín, pero se puede optar también por cualquier otro anillo raro que aumente considerablemente nuestras resistencias.

Viento de Carroña

10% de posibilidades de lanzar lvl 10 de Nova Venenosa al ser azotado

8% de posibilidades de lanzar lvl 13 de Torbellino al azotar

6-9% Vida robada por impacto

+100-160 Defensa contra Misil

Resistencia al veneno +55%

10% del daño repercute en el mana

Nivel 21 de Liana Venenosa (15 cargas)

Alianza de Bul-Kathos

+1 a todas las habilidades

(0,5 por nivel del personaje) a la vida

3-5% Vida robada por impacto

+50 a la resistencia máxima

-Helada de cuervo

AMULETO

Pongo a continuación un amuleto excelente para personajes melee como el que nos compete. No obstante, agrego variantes.

Rejilla metálica

+400-450 a Puntuación de Ataque
Nivel 22 de Golem de Hierro (11 cargas)
Nivel 12 de Doncella de Hierro (20 cargas)
Todas las resistencias +25-35
300-350 a Defensa

-Himno de Seraph
-Hira del Gran Señor
-Caleidoscopio de Mara

ARMA

Pongo a mi criterio lo mejorcito y adjunto el daño de Sacrificio y Ahínco combinado con Fanatismo. Respecto a esto debo decir que los cálculos los realicé con la media de daño de arma, además que no añadí ninguna bonificación de daño presente en las propiedades del elemento. Hechas estas consideraciones, algunas opciones viables serían:

Portador de Fatalidad

Daño: (231-281) - (335-393)
Daño Sacrificio+Fanatismo: 3425-4870
Daño Ahínco+Fanatismo: 2071-2944
Añade 30-100 de daño
Incrementa la vida en 20%
5-7% Vida robada por impacto
40% bonus a la puntuación de ataque
8% de posibilidades de lanzar lvl 3 de Debilitante al azotar
Indestructible

Corte del Hueso ATENCIÓN: REQUIERE 195 DE FUERZA

Daño: (101-121) - (540-613)
Daño Sacrificio+Fanatismo: 1485-7713
Daño Ahínco+Fanatismo: 897-4663
30% Incrementa la velocidad de ataque
Previene la curación del monstruo
50% de posibilidades de lanzar lvl 16 de Lanza Osea al azotar
Nivel 14 de Explosión de cadaveres (30 cargas)

El Peaje de la Parca

Daño: (37-44) - (411-482)
Daño Sacrificio+Fanatismo: 535-5974
Daño Ahínco+Fanatismo: 323-3612
11-15% Vida robada por impacto
Requisitos -25%
Ignora la defensa del monstruo
33% azote crítico
33% de posibilidades de lanzar lvl 1 de Decrepitación al azotar
Añade 4-44 de daño de frío

Aguja del Honor

Daño: (89-103) - (327-384)

Daño Sacrificio+Fanatismo: 1284-4749

Daño Ahínco+Fanatismo: 776-2875

Añade 20-40 de daño

25% incremento en la defensa

Repostar vida +20

+3 al Radio de Luz

20% Recuperación de Impacto más rápido

25% bonus puntuación de ataque

(1,5 por nivel de personaje)% Daño a demonios

+3 a Habilidades de Combate (solo Paladín)

ULTIMAS CONSIDERACIONES

Este es un personaje sumamente entretenido para jugar que propone una gran dificultad para empezar a crearlo, ya que su aura principal la obtiene a nivel 30 y los daños son porcentuales. Repito: el daño de Sacrificio/Ahínco+Fanatismo está calculado con la media del daño base del arma sin tomar ninguna consideración respecto de las propiedades de la misma, por lo cuál debemos de suponer que el daño real será bastante más que el que yo anoto.

El que quiera hacer un personaje como este no olvide que debe andar provisto de items para robar vida o incluso repostar vida, también, ya que haciendo 1.000 de daño, estaremos drenándonos a nosotros mismos 80 puntos de vida por golpe.

Para empezar a crear este personaje recomiendo fuertemente el uso de la estrella del alba única Bloodrise que tiene +3 a Sacrificio, 25% posibilidad de heridas abiertas y roba 5% de vida.

Con respecto al mercenario, yo particularmente elegiría un bárbaro con una Flamebellow para sacarle provecho al daño y la velocidad de ataque. Pero probablemente, esta sea una decisión muy personal, en tal caso, uno podría optar por un mercenario del Acto II Nightmare de combate que nos proporcione aura de espinas o de defensa que ralentize a los enemigos (ola de frío sagrada).

Es conveniente evaluar la posibilidad de engarzar en el arma una runa Ohm (50% de daño aumentado) o una runa Amn (7% vida robada por impacto).

Para las resistencias engarzar runas Um en armadura y casco y llevar varios hechizos en el inventario.

Con respecto a estrategias para jugar, a corta distancia si son muchos monstruos se usa Ahínco+Fanatismo o Redención si no aguantamos el daño o nuestras resistencias están bajas. Cuando estemos a larga distancia

*“Paladín Fanático 1.10”, documento elaborado por direwolf para www.diablo2latino.com.
Texto revisado por pableras.*

usaremos Embestida+Fanatismo para pasar inmediatamente a Ahínco/Sacrificio+Fanatismo. Enemigos como Diablo pueden requerir que nos acerquemos con Embestida, peguemos unas veces con Sacrificio y nos retiremos nuevamente con Embestida para no darles oportunidad a que nos golpeen. **RECORDAD: ESTE PERSONAJE NO TIENE ESCUDO.** Así que debemos contar con bonus de daño reducido, buenas resistencias, buena defensa y puntos de destreza adicionales, por eso creo que este equipamiento es el adecuado.