

## EL PALADÍN VFC (VENGANZA, FANATISMO Y CONVICCIÓN)

Hola, esta es mi cuarta guía. En este caso se trata de un personaje absolutamente nuevo:

El paladín **Venganza+fanatismo+convicción** (Yo lo denomino **VFC**).

Resulta que el otro día, mientras miraba las nuevas runewords descubrí esto:

**Infinity (Infinito)** Armas de Guerra de 4 huecos

Ber + Mal + Ber + Ist

*50% Posibilidades de Lanzar Nivel 20 de Cadena de Relámpagos al Matar a un Enemigo*

*Nivel 12 de Aura de Convicción cuando está Equipado*

*+35% Andar/Correr más Rápido*

*+255-325% Daño Mejorado (varía)*

*-(45-55)% a la Resistencia Enemiga al Relámpago (varía)*

*40% Posibilidades de Golpe Triturador*

*Previene la Curación del Monstruo*

*0.5-49.5 a Vitalidad (Basado en el Nivel del Personaje)*

*30% Más Posibilidades de Obtener Objetos Mágicos*

*Nivel 21 de Armadura de Ciclón (30 Cargas)*

Entonces me vino a la cabeza hacer un paladín que combinara: El gran daño elemental de "VENGANZA", el daño, la velocidad y la puntuación de ataque de "FANATISMO" y la reducción de las resistencias enemigas de "CONVICCIÓN".

NOTA 1- Este pala es exclusivo para PVM. Si quieres, puedes usarlo para duelear pero no esperes que sea efectivo.

NOTA 2- Este personaje no es fácil de utilizar. Para personajes fáciles ya están los palas de Ahinco+Fanatismo.

NOTA 3- Debido a que el objeto más importante para hacer este personaje en el momento de redactar esta guía es "sólo ladder", al personaje sólo los podrán desarrollar aquellas personas que jueguen en la modalidad ladder.

Sin más preámbulos comienzo con la guía.

### Estadísticas

**Fuerza:** La justa para el equipo. 188 si no me equivoco.

**Destreza:** La justa para el equipo. Me parece que son 140 puntos.

**Vitalidad:** El resto.

Energía: 40 puntos son suficientes.

## Equipo

Para este personaje yo solo encontré un equipo efectivo. Por eso sólo voy a poner el que YO considero perfecto. Si alguien quiere que agregue una opción, por favor dígamela.

**Casco:** **Corona de los Años** nos da +30% a todas las resistencias, 30% FHR, +1 a todas las habilidades, 15% de daño reducido y tiene dos huecos, donde yo puse runas UM para alcanzar unas buenas resistencias.

**Armadura:** **Toga de Ormus** con CHAM nos aumenta en un 15% el daño de nuestros tres elementos. La runa CHAM tiene la finalidad de adquirir el atributo "no puede congelarse".

**Arma Principal:** La palabra rúnica **Infinity** (BER+MAL+BER+IST). No sólo da el aura convicción, también da 35% velocidad de correr / andar más rápido, 40 chance de golpe triturador, etc. Una de las mejores runewords.

**Arma secundaria:** Llamada a las Armas nos da la posibilidad de gritar y aumentar considerablemente nuestra vida y maná.

**Escudo secundario:** **Pared sin Párpados** por el +1. También puede ser la nueva RW Espíritu (TAL-THUL-ORT-AMN) que da +2 a todas las habilidades.

**Guantes:** **Quemadura Glacial** nos aumentan mucho el maná. Si es posible upgradealos para conseguir defensa.

**Cinturón:** **Cordón Fuerte del Verdugo** nos da reducción de daño y mucha vida.

**Botas:** **Caminata Sobre la tormenta de Arena** nos da vida, fuerza, 20% FHR y otras cosas útiles.

**Anillos:** 2 Soj (piedra del Jordán). Nos aumentan mucho el maná y nos dan +2 a todas las habilidades.

**Amuleto:** **Caleidoscopio de Mara** nos da resistencias y +2 a todas las habilidades. La mejor opción.

**Hechizos:** 10 hechizos de +1 a Habilidades en combate, 1 annihilus y el resto, hechizos con resistencias, vida, etc.

## Equipo de absorción:

A continuación pongo el equipo necesario para absorber una buena cantidad de cada elemento (fuego, frío y rayo).

**Fuego:** Se necesitan dos Estrella Enana y un Sol Naciente para absorber un 30% de los anillos + otro x% que varía de acuerdo al nivel del personaje del amuleto.

**Frío:** Se necesitan dos Helada del Cuervo y un Choque de nieve para absorber un 55%. \*

**Rayo:** Se necesitan dos Proyector de Briznas y un Vigor del Dios de los Truenos para absorber un 55% \*

**\* Nota del revisor:** Realmente no merece la pena esforzarse en llegar a un 55% de absorción, pues el límite de la absorción porcentual se sitúa en un 40%. Una vez superada dicha cifra, a efectos de cálculos, el juego toma en consideración el 40%. Por ese motivo, no conviene sacrificar equipo en detrimento de alcanzar una cifra alta de absorción. Más información en las fórmulas magistrales.

## Habilidades:

### Habilidades en Combate

- **Sacrificio:** - 1 punto - Prerrequisito.
- **Ahínco:** - 1 punto - Prerrequisito.
- **Venganza:** - 20 puntos - Habilidad Principal.

### Auras Ofensivas

- **Fuerza:** - 1 punto - Prerrequisito.
- **Objetivo bendecido:** - 1 punto - Prerrequisito.
- **Concentración:** - 1 punto - Prerrequisito.
- **Fanatismo:** - 20 puntos - Acompañamiento de Venganza.

### Auras Defensivas

- **Resistencia al fuego:** - 20 puntos - Sinergia.
- **Resistencia al frío:** - 20 puntos - Sinergia.
- **Resistencia a los rayos:** - 20 puntos - Sinergia.
- **Plegaria:** - 1 punto - Prerrequisito.
- **Desafío:** - 1 punto - Prerrequisito.
- **Purificación:** - 1 punto - Prerrequisito.
- **Vigor:** - 1 punto - Prerrequisito.
- **Redención:** - 1 punto - Sirve para curar un poco de vida y maná después de grandes enfrentamientos. Además evita que los monstruos sean resucitados/explotados.

## **Mercenario**

El ideal sería uno defensivo de normal o infierno con el aura Desafío, porque nos aumenta la defensa. De equipo le pondría **Visor de Andariel** con CHAM + Cadenas de Honor + **Peaje de la Parca** con AMN. De ser posible que los objetos sean etéreos. Como opción barata podría estar Gaze+shaft+Afilasundán con runas BER.

## **Consejos**

- 1.-Grita de vez en cuando para aumentar tu vida y maná.
- 2.-No te enfrentes directamente con un grupo grande de enemigos. Recuerda que no eres un pala de ahínco+fanatismo.
- 3.-Mantén vivo a tu mercenario. Dale pociones si es necesario y no lo dejes pelear con grupos numerosos.
- 4.-Para enfrentarte a grupos grandes sin morir lo mejor es atraer a un pequeño grupo de enemigos y acabarlos. Luego volver a hacer esto un par de veces hasta que hayan caído todos.
- 5.-Siempre elimina primero a los enemigos que tienen auras, maldiciones, etc ("señor de seis", por ejemplo).

Creo que eso es todo. Si alguien quiere agregar algo dígame que es y con gusto lo pondré.

## **Agradecimientos**

A todos los de diablo2atino por estar ahí siempre que necesito ayuda en este juego.