

EL PALADÍN ZEALOT+ (CLÁSICO+)

Introducción

Bienvenidos tod@s a la Guía del Paladín Clásico (basado en Fanatismo y Ahínco, exclusivo para PvM)

Buenas a todos, lo primero es daros la enhorabuena por pertenecer a este foro y por hacer de él un foro más completo y mejor cada día. Mi intención al hacer esta guía, es la de colaborar con el foro que tanto me ha dado, horas de risas, nuevas amistades y un lugar con el que puedo desengancharme del trabajo y la vida real, que ya es bastante perra. Espero que esta guía del paladín *Zealot* (Paladín basado en Fanatismo y Ahínco) o *Clásico* (como a mi me gusta llamarlo) os sirva de ayuda, esta no es ni mucho menos definitiva, siempre está pendiente de evolución, por que aunque he experimentado con mi personaje preferido desde que empecé con este juego (hace ya cerca de 6 años, quizás más), me faltan muchas cosas por ver y aún más por disfrutar, o eso espero.

Con esta guía obtendrás un personaje que es capaz de valerse por sí mismo en cualquier situación y que además podrás llegar a otros sitios donde ningún otro personaje de cuerpo a cuerpo puede llegar. Sobre todo en esta versión con las sinergias que le han puesto y las mejoras de algunas habilidades, me parece el luchador más efectivo y más seguro.

Desde ya os prevengo que es una pasada de larga, y que si os la leéis toda os lo toméis con calma. Si tenéis alguna idea de como mejorar el paladín, o tenéis más experiencia que yo con algunos de estos objetos, espero que me la contéis tan pronto como podáis, que yo intentaré añadirla y corregirla para que quede más completa y que nos ayude a todos a tener un personaje más competente.

Que quede claro que este escrito es sólo eso, una guía, no pretende ser un manual a seguir a rajatabla, yo en particular tengo fijación por los sets y quiero hacerme una cuenta con todos los personajes de set, soy así de verde mira tú. Lo importante es que os quede más claro cuales son las posibilidades de este personaje. Sin más, me despido y os dejo leer esta guía que más que guía parece un archivo del CESID.

Espero que os guste.

REFRESCO

Nota del Revisor: *La fecha original de publicación data del 1 de Marzo de 2004. Desde entonces han surgido nuevas palabras rúnicas que no están registradas en esta guía, y que su uso puede ser aconsejable. Para*

cualquier consulta, se puede comentar con Refresco las nuevas opciones en este tema: <http://www.diablo2latino.com/tema9031-0.html>

Características:

Lo primero que quería comentar, es la idea de ajustar los puntos a distribuir entre sus atributos de la forma mas ajustada posible; la razón de hacer esto se debe sobre todo a la cantidad de vida que quitan algunos monstruos, como por ejemplo las almas oscuras que aparecen en infierno; en teoría con las resistencias a tope y la cantidad de puntos de vida que tendremos, deberíamos ser capaces de sobrevivir a varios de sus impactos.

Esto nos dará como resultado un paladín con una puntuación de vida bastante elevada, y para este tipo de paladín es su característica mas importante, ya que generalmente suele estar rodeado de enemigos, y en infierno puede llegar a ser un problema si no estamos preparados contra lo que nos puede caer encima.

Fuerza: 146

Ya sé que algunos dirán que poner tan poca fuerza es una tontería, que no podrás llevar muchas de las armaduras y armas del juego, pero con el equipo que veréis mas adelante la fuerza quedará en un total de 196, lo que nos permitirá llevar la armadura que propongo y la mayoría de las que aparecen en el juego, así como la mayoría de las armas, y además dejamos mas puntos para poner a vitalidad, que como ya he dicho es muy importante en este tipo de personaje.

De todas formas esto sería para un equipo ideal, que explico más adelante, si no es así, no estaría de más llevar la fuerza base hasta una cantidad aproximada de 175, con esto y los bonos de equipo sobrepasaremos los 200 sin dificultad, y con esta cantidad no deberíamos tener problemas en llevar todo tipo de armas y armaduras.

Además por cada punto de fuerza invertido se gana un 1% en el daño mejorado, y en el caso de las mazas es del 1.1%, así que nunca viene mal.

Destreza: 99

Aquí pasará algo mas o menos parecido a la fuerza; me remito a la dicho en fuerza, el arma que llevaremos nos pondrá la destreza en 129 y seguro que en alguna parte del equipo tendremos algo que nos suba la destreza, como por ejemplo la **helada del cuervo**, que si es perfecta nos dará la nada despreciable cantidad de +20 a destreza así como una gran cantidad de puntos de ataque con lo que nos quedaríamos en 149, y eso sin contar nada mas.

Otros podrán pensar que aún así estoy equivocado, que sigue siendo poca destreza para un paladín por que así jamás se llegará a bloquear al 75% con el escudo, mi respuesta es la siguiente, un escudo **Heraldo de Zakarum** tiene un bloqueo básico de 82%; la cifra que veremos en el juego es 75%, pero esto es así sólo porque este es el bloqueo máximo que se puede alcanzar después de aplicar el bloqueo del escudo, la destreza y el nivel del personaje juntos; la armadura tiene además bonos a bloquear y a la rapidez del bloqueo, y por si esto no fuera suficiente, este tipo de paladín, y actualmente todos o casi todos los tipos de paladín, maximizan la habilidad de Escudo Sagrado, ya que mejora la defensa total, y no solo la del escudo como pasaba anteriormente, es decir que el bloqueo máximo lo conseguiremos sin lugar a dudas con esta destreza.

Nota del revisor: Consultar la calculadora de bloqueo en las fórmulas magistrales <http://www.diablo2latino.com/Downloads+index-req-getit-lid-127.html> (si el link no funcionase por algún cambio de versión de la web, seguirá estando en la sección de descargas de diablo2latino).

No he logrado comprobar si a niveles máximos esta cantidad será suficiente, pero he probado en varias páginas que calculan el bloqueo y a nivel 99 nos debería de quedar un bloqueo base de 50% estando parado. A esto se le han de sumar los bonos de la armadura al bloqueo y los bonos de bloqueo que da la habilidad de escudo sagrado. Después de decir esto, también se podría pensar que podría rebajarse la destreza para tener más puntos a vitalidad, pero tampoco deberíamos de bajar la destreza mucho más, ya que también vamos a necesitar los puntos de ataque para golpear a los monstruos, y aunque nuestras habilidades como paladín nos aumenten estos puntos considerablemente, podría resultar un fiasco poner menos. Será mejor golpear todas las veces para robar cuanta más vida mejor.

De todas formas, otra opción es ir colocando los puntos que necesites para maximizar bloqueo, pero siempre contando con la habilidad de **Escudo Sagrado**, ten en cuenta que lo ideal es bloquear al 75% siempre; esto en un paladín es por decirlo de alguna forma OBLIGATORIO.

Vitalidad: El resto de Fuerza y Destreza.

Como podréis observar, aquí tenemos el resto de los puntos a distribuir, y aunque en principio pueda parecer una burrada, según el equipo que llevemos llegará a ponerse más alto, con el anillo único llamado Alianza de Bul-KaThos y la espada que llevaremos, tendríamos una vitalidad de más de 400 a nivel 99 (normalmente es más fácil llegar hasta nivel 85-90 sólo, así que no cuentes con esos últimos 9 niveles a no ser que te dediques a subir únicamente a este personaje, por lo que yo no contaría con esos 45 últimos puntitos de vitalidad) y eso que no estoy contemplando los bonos de otros objetos, en un principio puede parecer que es una exageración, pero posiblemente seas de los pocos que pueden encararse con las almas y no morir en el intento, lo que no quiere decir que no uses pociones,

seguramente mas de las que tú desearas, pero menos que el resto de la gente.

Energía: Nada

Es decir, que nos olvidaremos que esta ahí, nuestro ataque primordial gasta 2 puntos de maná, y recuperamos mucho, pero que mucho más que eso, además que siempre podemos tener una línea de pociones de mana por si utilizamos la habilidad venganza contra los inmunes a físicos, ya que esta habilidad consume más mana y no recuperamos de estos monstruos, por lo demás esta característica se queda tal cual está, ni un punto más.

Distribución de Puntos

Cuando nos estamos planteando un paladín como este desde el principio, es decir pasando nosotros todos y cada uno de los mapas y las misiones, nos encontraremos con que la cosa puede ir un poco lenta, es decir, que tardaremos un montón de sesiones en llegar a tener este paladín a un nivel considerable.

Si por el contrario nos lo curramos solo hasta nivel 20 para poder matar a los ancianos y meternos en los runs de baal, seguro que la cosa resulta mucho más fácil. No voy a ser yo el que os diga lo que tenéis que hacer, cada uno hace "de su capa un sayo", pero encuentro mucho mas entretenido el avanzar poco a poco.

A la hora de distribuir los puntos necesarios en este personaje yo los he llevado de este modo, primero subí la fuerza y después la destreza; supongo que os imaginareis donde esta el resto, ¿no? ;-). Si por el contrario lo que queréis es una especie de norma o tabla, podéis hacer el típico 2/2/1 hasta completar las puntuaciones y llegar a los números que queremos.

Habilidades

Ahora, entraremos a explicar el difícil paso de la elección de las habilidades que harán a nuestro paladín lo que será el día de mañana. Yo parto de la base de que este juego se disfruta jugando con amigos, que este juego en solitario llega a cansar, así que hay algunos puntos que estoy seguro que no compartirán más de uno, pero a mí me gusta jugar en equipo, y para eso no hay nada mejor que un paladín usando bien sus auras; le dan al grupo una versatilidad impresionante, realmente se pondrá difícil que os borren del mapa "los hijos de los infiernos" :D.

Si por el contrario preferís hacer un tanque y jugar en solitario o no disponéis de una conexión decente para jugar en Battle.Net o por IP, sustituid los puntos de las auras de apoyo por puntos al aura que da

sinergias a escudo sagrado, así aumentareis vuestras defensas.

Auras Ofensivas

En este tipo de auras, conviene maximizar el aura de Fanatismo, ya que sin lugar a dudas, para este paladín será su "pan nuestro de cada día", eso nos hará gastarnos el total de 23 puntos, 20 en nuestra aura preferida y 3 en los prerrequisitos. El resto de las auras, las de los prerrequisitos, no nos serán muy útiles, más bien nada, por lo que omito cualquier comentario sobre ellas.

Considero, que hay un aura en particular que aunque pueda considerarse de apoyo, nos podría beneficiar en gran medida contra los inmunes a daño físico, este aura es convicción; que además de rebajar la defensa del enemigo en un porcentaje realmente bueno, también rebaja las resistencias elementales de nuestros enemigos, en los inmunes a daño físico nos puede ser de gran ayuda junto con la habilidad venganza, lo que hará que nos cueste menos neutralizar a los "bichos" que tengamos delante de nosotros.

También cabe destacar, que si jugamos en un grupo en el que hay usuarios de magia elemental, sus ataques serán mucho más mortíferos, ya que con el equipo que llevamos podremos rebajar sus resistencias en una nada despreciable cifra de -50%, puede que incluso más si decidimos usar otros objetos que potencien las habilidades. Lo que ocurre es que hay mucha gente que encuentra absurdo gastarse un total de 5 puntos de habilidades (4 prerrequisitos y uno en convicción) para usar esta habilidad sólo en algunas ocasiones, y prefieren como dije con anterioridad, subirse el aura de defensa desafío para tener mas defensa. Eso sí, sus paladines serán menos versátiles que el nuestro, y por lo tanto sólo mirarán cuando aparezcan los inmunes a físicos. Además ¿que otra habilidad del juego es capaz de romper las inmunidades elementales? ... ninguna... así que no la desmerezcas, que es muy útil.

Una vez comentado todo esto, y según mi punto de vista, yo me gasté un total de 28 puntos en auras ofensivas, ya que mi grupo puede verse muy beneficiado por ellas. la cosa quedaría mas o menos así :

Fuerza: Nivel 1

Objetivo Bendecido: Nivel 1

Concentración: Nivel 1

Fanatismo: Nivel 20

(Apoyo)

Fuego Sagrado: Nivel 1

Ola de Frío: Nivel 1

Espinas: Nivel 1

Santuario: Nivel 1

Convicción: Nivel 1

Habilidades de Combate

Esta será nuestra rama principal, ya que en ella será en la que gastemos más de la mitad de los puntos, concretamente unos 65 puntos, y en esta rama casi todos están de acuerdo en maximizar estas 3 habilidades Sacrificio, Ahínco y Escudo Sagrado, esto nos daría un total de 60 puntos, los otros cinco resultantes serían de poner los prerequisites para Escudo Sagrado, y la habilidad de venganza, a la que sólo daremos un punto, que hace un gran daño elemental y será la que nos "resuelva la papeleta" contra los inmunes a daño físico. Como en esta rama de habilidades no hay discusiones posibles para este tipo de pala, ahora explicaré por qué estas habilidades y no otras para este tipo de personaje.

Esta claro que un paladín *zealot* (viene del nombre que se le da a un paladín que basa su estrategia en el ataque ahínco, ya que en inglés llaman a esta habilidad *Zeal*. Nota: Hay un dato curioso, si alguien ha jugado al Starcraft en la versión inglesa y con los Protoss sabrán que las unidades de tierra son Zealots y en español son Fanáticos.). Se debe maximizar la habilidad de ahínco, en primer lugar por que incrementa los puntos de ataque considerablemente, y en segundo lugar por que en cuanto tengamos algunos puntos nos dará bonificaciones al daño que no son nada despreciables.

Sacrificio no tiene otro sentido que ser la sinergia del ahínco, cada punto invertido en esta habilidad nos da un 12% más de daño en cada golpe del ahínco, lo que quiere decir que si la maximizamos tendremos un +240% al daño ... sobran más comentarios, los números ya hablan por si mismos ... impresionante ...

Otro ataque que debemos tener siempre a mano, será el de embestida, que aunque no maximicemos, nos vendrá de perlas para los duelos y para alcanzar a los que nos ataquen a distancia o se pasen el día corriendo o haciendo Teleport.

Dentro de esta rama también nos encontramos con una habilidad que hará las delicias del personal, Escudo Sagrado ... esta habilidad nos mejora el bloqueo del escudo, nos da una bonificación al daño del mismo, una gran durabilidad del poder, por lo que no hay que estar usándolo constantemente, y nos da una bonificación a la defensa TOTAL del equipo del paladín, para los que jugábamos en las anteriores ediciones de este juego, este cambio ha sido una burrada para nosotros, ya que nos pone la defensa como nunca antes la habíamos tenido, en números superiores a los 20.000 puntos de armadura, sin ponernos las armaduras más grandes del juego.

A esto tenemos que añadirle que el aura de desafío da sinergia a esta habilidad, con lo que mejoraremos nuestro porcentaje de defensa mejorada en un 15% más, por cada punto que demos a este aura. Esta sinergia es bastante impresionante, tened en cuenta que si maximizamos desafío y escudo tendremos un 610% de defensa mejorada, si llegamos a los 3000

puntos de defensa con el equipo que llevamos, tendremos una defensa total de alrededor de los 22.000 puntos de defensa, si usamos el escudo sagrado solamente; me niego a calcular la defensa si además ponemos el aura desafío en lugar del ahínco, semejante cifra me abruma ^_^
De todas formas, yo considero que semejante cifra en defensa es excesiva y no evita que los monstruos te den, con el bloqueo maximizado y una defensa de unos 15.000 o más, andamos más que sobrados, sobre todo si conseguimos llevar nuestro paladín, a niveles superiores al 90; por eso no maximizo desafío, y prefiero darle puntos a habilidades de apoyo para el grupo, como la convicción, vigor, plegaria, purificación, meditación o salvación; y seguimos siendo casi los mismos "tanques", pero además ayudamos al grupo; vosotros mismos.

En cuanto a las habilidades rayo sagrado, martillo sagrado y golpe de escudo, su poder es tan despreciable que su uso será más que nada como prerrequisito ... a no ser que maximices estas habilidades y sus sinergias, con lo que ya no sería un paladín de ahínco ... y esta guía trata de eso ^_^
Las habilidades serían como sigue:

Sacrificio: Nivel 20
Ahínco: Nivel 20
Venganza: Nivel 1
Rayo Sagrado: Nivel 1
Martillo Bendito: Nivel 1
Golpe de Escudo: Nivel 1
Embestida: Nivel 1
Escudo Sagrado: Nivel 20

Auras Defensivas

Este tipo de auras son las grandes olvidadas del paladín de ahínco, y aunque es normal, por que preferimos usar Fanatismo, tendríamos que tener en cuenta la grandísima utilidad que estas auras tiene. Casi todos los paladines sean del tipo que sean suelen ponerse un punto en el aura Salvación, ya que con los bonos de nuestro equipo puede dar con facilidad una magnífica resistencia a los elementos, que puede rondar 85% o 90% d resistencia elemental, y esto en según que situaciones hace que el paladín pueda ser capaz de pasearse entre el fuego sin sufrir apenas daño, o incluso tener las resistencias a tope con la maldición de Reducción de Resistencias; así que mi consejo es que por lo menos un punto os pongáis en esta aura, seas del tipo que seas, un punto no debería faltarte.

Ahora vienen las explicaciones a los puntos de apoyo, a las auras que dan mucho juego, a las que hacen que un equipo esté compenetrado. Son las que mas polémica casarán de esta guía, así que cada uno es libre de ponerlas en Desafío o gastarse unos puntos en estas auras. Plegaria nos curará puntos de vida, y en un grupo este aura nos puede venir muy bien, si bien el juego suelta pociones de vida para llenar 7 carros; Purificación reduce el tiempo que las maldiciones y el veneno están activos además de

tener el mismo efecto que Plegaria a mayor rendimiento, poniéndole un solo punto mas los bonos de equipo puede reducir el tiempo que están activos en alrededor de un 65%, y esto con el veneno de los parecidos a Radament, los zombis venenosos y en el trono de la destrucción es de gran utilidad.

Meditación, con un punto más los bonos del equipo nos da una regeneración de maná de 450%, a este tipo de paladines no le es muy necesario el maná como ya he comentado anteriormente, pero si juegas con hechiceras y con nigromantes, este aura les puede hacer olvidarse de que el maná existe, y lo agradecen bastante; Vigor, al igual que las otras, con un solo punto y los bonos nos dará velocidad y puntos de resistencia para parar un tren, no es que sea la habilidad mas salvaje, pero siempre se agradece correr un poco más en según que circunstancias, y si no ponte a huir de un escuadrón de almas oscuras lanzadoras de rayos y veras como le ves mucha utilidad a este aura.

Por último el aura que no es de apoyo, de las defensivas, Desafío; este aura no la llevaremos puesta normalmente, es más, yo diría que nunca, pero como da una sinergia enorme a la habilidad escudo sagrado que siempre tendremos "puesta", pues la mayoría suelen poner los puntos restantes antes que ponerlos en alguna otra habilidad que posiblemente no nos sería de ayuda.

También sería de agradecer el poner un punto en la habilidad Redención, esta habilidad nos será de ayuda para eliminar esos esqueletos y demás "bichitos" que resucitan cada dos por tres, y para obtener vida gratuita en esos niveles en los que nuestro robo de vida no es efectivo, en las tumbas de Tal Rasha por ejemplo, que está llena de esqueletos y gente inmune al robo de vida. (comentario por ZannEsu).

Dicho esto, las cosas quedarían tal que así, con mi modo de ver las cosas, si tu modo es distinto, pues ya sabes, puedes redistribuir los puntos de las habilidades de apoyo e invertirlos únicamente en el aura desafío para tener una defensa totalmente desorbitada:

Salvación: Nivel 1

Desafío: Nivel 1 (Variable: todos los puntos que te queden después de distribuir las habilidades)

(Apoyo)

Plegaría: Nivel 1

Purificación: Nivel 1

Meditación: Nivel 1

Vigor: Nivel 1

Redención: Nivel 1

Distribución de Puntos

Yo, personalmente, cuando comencé el paladín, lo primero que hice fue poner un punto en todas aquellas habilidades que pensaba usar, incluidas las de apoyo, y después maximizar aquellas que mas utilizaría, como

ahínco, venganza, escudo sagrado y fanatismo. Esto lo hice así, por que si primero maximizaba las típicas de un paladín de este tipo, para subir de nivel y coger un aura útil que podía hacerme falta, tendría que estar varios días a base de perseguir a todo lo que se mueva, y realmente no se nota tanta la diferencia si tienes ahínco a 18 que al 20, por eso decidí subir primero todo lo que pensaba usar en el futuro, incluidas las auras de apoyo.

Tácticas de Lucha

Personalmente, no suelo hacer duelos, por lo que no os podría hacer una gran guía sobre duelos y los paladines, pero si que os puedo decir que las veces que luché contra algún amigo, hay algunas cosas que suelen funcionar; una embestida con el aura de vigor, suele ser muy rápida, bastante más que si vas corriendo, y aunque no le haga demasiado daño, o lo bloquee o incluso no le de, tú por el camino ya has cambiado el aura a la de fanatismo y te has puesto tu queridísimo ahínco, y una vez cuerpo a cuerpo, y con las velocidades que alcanzas para golpear, normalmente le será imposible salir de ahí; esto también es muy útil cuando atacamos a luchadores a distancia, como las arpías, los magos y demás "fauna infernal"; además por el camino, en teoría cuando estás corriendo con la habilidad embestida no te pueden afectar los ataque de tus enemigos (igual que el salto o el torbellino del bárbaro, quien no ha visto como un bárbaro hacía un torbellino entre un grupo de vacas y salía muy lejos de ellas pero al acabar el torbellino moría, lo mismo para el salto, y como no lo mismo para la embestida :(¿será un fallo?.

Equipo

Dentro de este grupo, yo las clasifico en 3 subclases, las de apoyo, principales y otras opciones, comenzaré por la de apoyo.

Categoría de Armas

Apoyo

No creo que surja una discusión, si afirmo que el arma de apoyo que todo paladín de ahínco debería de llevar encima es una palabra rúnica "Llamada a las armas" (Call To Arms" en inglés), esta palabra rúnica no es barata, ya que necesitas las runas Ist y Ohm, que son bastante caras, pero un paladín con semejantes puntos en vitalidad y defensa, se ve muy mejorado con los gritos que proporciona este arma, vamos que superarás los 2000 puntos de vida de lejos, seguro. Y eso siempre supone una gran ventaja, y sino que se lo cuenten a los bárbaros ^_^

Palabra Rúnica:

Call To Arms · Llamada a las Armas (Amn · Ral · Mal · Ist · Ohm)

Para este arma yo recomendaría una gradual etérea superior o un hacha berserker superior, mas que nada por la cantidad de daño que pueden llegar a hacer y por que hace que un monstruo no se cure, como el Über Diablo, mas conocido por nosotros como Diablo Clone. Este arma es un capricho muy útil, que un paladín de este tipo debería de tener si puede permitirse pagar su precio, si te venden una de estas recuerda que la principal habilidad que tiene esta espada para ti es la de ordenes de batalla, así que sería recomendable que esta estuviera a +6. Por otro lado, no conozco, ningún tipo de arma parecida a esta, así que no sabría decir otra de apoyo como esta. ^_^

Principales

En cuanto a nuestra arma principal, en este juego hay una gran diversidad de armas, y muchas de ellas son muy válidas para nuestro personaje; aunque ya que hacemos una guía, procuraremos dar versiones para todos los gustos.

Palabra Rúnica:

Breath Of The Dying · Aliento de los Muertos (Vex · Hel · El · Eld · Zod · Eth)

Para esta combinación rúnica, encontramos distintos tipos de armas, pero las preferidas por los paladines son la "berserker axe" (en castellano será el hacha berserker) y la espada gradual; las dos en sus versiones etéreas y superiores con bonos al daño a ser posible; la principal diferencia entre una y otra elección, es la velocidad vs. el daño, mientras que la gradual tiene la velocidad mas rápida del juego por si misma, el hacha tiene una velocidad media; es decir que la espada dará bastante mas rápido que el hacha, pero la cosa no es tan fácil, por que el hacha aun siendo mas lenta que la espada hace casi el doble de daño, lo cual no es algo que se pueda pasar por encima.

Aunque si os soy sincero, he visto a las 2 armas en acción con la misma combinación rúnica, y solo puedo decir que las 2 matan mucho, pero que mucho. ^_^

Yo me inclino por la espada, quizás por que busco más la velocidad que el daño, pero ya sabéis lo que se dice por ahí, "para gustos colores". Por cierto, sea cual sea tu gusto, la runa Vex, la runa Zod y el arma etérea superior (ya sea el hacha o la espada) que pretendas usar para hacer esta combinación, te pueden costar cosa así como media hipoteca de tu casa, así que preparar muchas cosas para comerciar y un gran equipo de "magic find" que os dé algo que ofrecer por estas cosas.

Otras Posibilidades

Otras armas más económicas que vayan bien con nuestro paladín podrían ser estas :

Palabra Rúnica:

Honor · Honor (Amn · El · Ith · Tir · Sol)

Arma Élite Única:

Baranar's Star · Estrella de Baranar

Palabra Rúnica:

Pasión · Pasión (Dol · Ort · Eld · Lem) (Con esta evitaremos caer preso de Espinas o Doncella de Hierro, debido a la habilidad que trae del Bárbaro Frenesí)

Información Adicional:

Os dejo un link donde podréis mirar la velocidad necesaria para reducir los frames cuando golpeamos: <http://www.diabloii.net/characters/paladin/ias-zeal.shtml>

Categoría de Escudos

Apoyo

Esta es una de las piezas más importantes de un paladín, es más yo diría que la más importante, ya que debido a que los escudos son el "*alma mater*" de este personaje. A la hora de hacer un escudo con palabras rúnicas o de decidir por un escudo único o por otro, deberíamos fijarnos en 4 cosas principales: el bloqueo, la velocidad de bloqueo, las resistencias a los elementos y por último los otros bonos. Una de las buenísimas opciones tenemos la palabra rúnica Rima con unos buenos modificadores tanto para el bloqueo y otras cosas, es un muy buena recomendación.

Palabra Rúnica:

Rime · Rima (Shael · Eth)

Esta rima puede hacerse también en escudos de paladines, que aún sin ser mágicos pueden tener o bien un bono a los puntos de ataque y al daño, o bien un bono a las resistencias, en el último caso, el bono de resistencias que un escudo de paladín puede llegar a tener sin ser mágico puede llegar a ser de +50 a todas las resistencias, y esto amigos míos es una gran ventaja, de todas formas, como ya digo, hay múltiples opciones.

Principales

Este es un escudo excepcional, que nos da un montón de bonos todos ellos muy queridos y útiles para el paladín, además tiene una gran defensa, pero lo mejor de todo esto es que el escudo puede ser mejorado a élite, es decir, el escudo único de zakarum tiene como base el escudo solar (gilded shield en inglés) y puedes convertirlo en escudo de zakarum, si pones tu escudo original en el cubo con la siguiente combinación :

Ko + Lem + Diamante Perf. + Escudo Excepcional = Escudo de Élite (formula sólo válida para Ladder / Clasificación o Single Player) con lo que nos convierte el escudo a escudo de zakarum, con lo que la defensa de escudo sube unos 100 puntos más y el bloqueo se mantiene, así que puestos a tener un gran escudo, pues lo mejoramos que son unos puntos más de defensa; estos puntos mas de defensa pueden llegar a ser bastantes ya que nuestro paladín va a llevar permanentemente la habilidad escudo sagrado. Hay que decir también que al aumentar de excepcional a élite, aumentarán también los requisitos, ya sea Nivel, Fuerza o Destreza lo que pida normalmente.

Escudo Único Excepcional:

Herald Of Zakarum · Heraldo de Zakarum

Yo solo recomendaría una cosa, si queremos mejorar un escudo, debido al coste de las runas, que no son de las baratitas, esperarí a hacerme con el escudo perfecto, es decir el que mejora la defensa en un 200%, para tener el mejor escudo posible. Además, entre otras cosas a este escudo se le puede engarzar un diamante, una joya que de 15 de resistencias a todo y 15 de velocidad, una runa UM o cualquier otra combinación que encontremos. Con lo que se nos queda un escudo que ya quisieran muchos personajes.

Otras Posibilidades

Naturalmente hay muchos otros escudos que dan bonos muy útiles.

Palabra Rúnica:

Sanctuary · Santuario (Ko · Ko · Mal).

Palabra Rúnica:

Exile · Exilio (Vex · Ohm · Ist · Dol) (Sólo en escudos para paladines).

Información Adicional:

Os dejo un link donde podréis mirar la velocidad necesaria para reducir los frames cuando bloqueamos: <http://namelezz.planetsmilies.com/tables.html>

Categoría de Armaduras

Apoyo

Nef y Lum estas 2 runas son muy sencillas de encontrar, y podrás tener una armadura muy buena desde prácticamente el principio del juego, así que tampoco llores si no tienes una armadura buena.

Palabra Rúnica:

Smoke · Humo (Nef · Lum)

Armadura Elite Única:

Arkaine's Valor · Valor de Arkaine

Palabra Rúnica:

Enigma · Enigma (Jah · Ith · Ver)

Palabra Rúnica:

Chains Of Honor · Cadenas del Honor (Dol · Um · Ber · Ist)

Una cualidad de esta armadura (Humo) son sus elevadas resistencias, yo he tenido la suerte de encontrar una armadura del balrog etérea de 2 huecos, y he hecho esta combinación para mi mercenario, y todo lo que puedo decir es que le ha venido como anillo al dedo, de todas formas, no deja de ser una opción barata, y seguro que encontrareis otras opciones a gusto del consumidor.

Principales

Si bien prefiero una armadura que me incremente la velocidad de bloqueo, las posibilidades de bloqueo, que me suba las resistencias máximas a un 90% y que me de un nada despreciable +1 a los niveles de habilidad del paladín, si amigos estoy hablando del "Ángel Guardián", la armadura única excepcional que se hizo para ser vestida por un paladín, y que nos da unos bonos que no conseguiríamos de ninguna otra forma, paramos más rápido, más veces y además tenemos mucha más resistencia a los elementos y como pasa con el "Heraldo de Zakarum" puede ser actualizado de excepcional con una defensa máxima de 825 a elite con una defensa máxima de 1590, eso contando que la defensa perfeccionada sea de 200%, si es 180% los valores cambian respectivamente en 770 a 1484 como máximo. Cabe decir que estos valores cambian dependiendo de su defensa perfeccionada. La formula utilizada es la misma que para el escudo.

Armadura Elite Única:

Angel Guardian · Ángel Guardián

Para finalizar, diré que como engarce a esta maravilla podremos ponerle lo

mismo que al escudo, o bien una joya de 15/15 (velocidad de ataque y resistencias a todo) o una runa Um o una runa 40/15 (daño mejorado y velocidad de ataque). Que los despistados lleven cuidado, que el diamante en armaduras no da resistencias a los elementos ^_^ Bueno, esta armadura no es de las más cotizadas, no es muy cara y se puede conseguir de una forma más o menos asequible.

Otras Posibilidades

En cuanto a armaduras, la elección es más difícil, ya que aquí te puedes encontrar con gente que prefiere tener el máximo de daño físico reducido, y se ponen una "parada de palo", o con gente que prefiere ponerse una armadura que tenga un montón de defensa, y se hacen una combinación que les de una armadura de más de 2000 de defensa.

Armadura Excepcional Élite:
Shaftstop · Parada de Palo

Categoría de Guantes

Apoyo

De los guantes excepcionales hay que destacar los conocidos como "Gota de lava", por su velocidad de ataque incrementada y el daño de fuego que añade a tu arma, además de sus otros bonos. Hay una excepción a los guantes únicos, que son los que pertenecen al set del Discípulo, estos guantes sin tener ninguna propiedad sobresaliente, sí que tiene un uso estándar, y además de esto no son muy difíciles de encontrar, con lo que puede convertirse en una de las primeras opciones para nuestro paladín cuando alcancemos el nivel que pide.

Parte del Set de El Discípulo:
Laying On Hands · Puesta de Manos

Guantes Excepcionales Únicos:
Lava Gout · Gota de Lava

Con Gota de Lava algunas veces cuando impactamos puede darse el caso que se active el 2% de nivel 10 de Encantamiento cuando estamos pegando, con esto tendremos el doble de puntuación de ataque y tendremos daño de fuego añadido.

De entre los guantes, solo diré una cosa obvia, la mayoría de la gente se conforma con los que tienen a elegir entre los únicos, y no es mala postura, pero está motivada por la facilidad que esto implica, o te salen en un run de objetos, o te los comercia alguien. Pero de lo que no se dan cuenta, es

que con el cubo puedes hacer unos guantes que sean infinitamente mejor que cualquiera de todos los que aparecen.

Principales

En primer lugar comentare los guantes únicos que la gente suele escoger para sus paladines de ahínco, y después explicaré como puedes sacarte a "la madre de todos los guantes". En cuanto a guantes únicos, podemos escoger cualquiera de los de élite, ya que nos dan una buena defensa y una buena cantidad de maná y vida robada por impacto, entre los guantes estrella para este tipo de paladín se encuentran "Drenador de Almas" y los más conocidos como los guantes de "Garra de Drácula" estos tienen un 5% de lanzar Grifo de Vida cuando golpeamos, una muy buena opción si no fuera por que estos guantes tienen un bug que los hace caerse del inventario al suelo, con lo que se pierden con facilidad).

Guantes Élite Únicos:
Soul Drainer · Drenador de Almas

Guantes Élite Únicos:
Dracul's Grasp · Garra de Drácula

Otras Posibilidades

"Guantes Artesanos"

Estos son los guantes más animales que he visto yo en el juego, con modificadores como velocidad incrementada, robo dual, defensa por nivel, y otros modificadores muy importantes. Tampoco quiero llevaros al engaño, el que te salgan unos guantes así significa que has tenido que hacer la combinación unas cuantas veces; y además prepararte el equipo para que te salgan mejores cosas, como por ejemplo el ponerte una corona o diadema que te sube el nivel para este tipo de cosas; en fin que si que puedes tener unos guantes mejores que los de élite que ofrece el juego, es cuestión de tener suerte y de tener mucha paciencia, hasta entonces, yo recomendaría los anteriores mencionados.

Formula para la creación de objetos Sangrientos:

Yelmo: Mágicos (Yelmo /Casco /El Casco)
Runa Ral + Rubí Perfecto + Joya.

Botas: Mágicos (Botas de Placas Ligeras /Botas de Batalla /Las Grebas Mirmidón)
Runa Eth + Rubí Perfecto + Joya.

Guantes: Mágicos (Guantes Pesados/ Guantes de Piel de Tiburón /Guantes de hueso del Vampiro)

Runa Nef + Rubí Perfecto + Joya.

Cinturón: Mágicos (Cinturón /Cinturón de Malla /Cola de Mithril)
Runa Tal + Rubí Perfecto + Joya.

Amuleto: Mágico
Runa Amn + Rubí Perfecto + Joya.

Anillo: Mágico
Runa Sol + Rubí Perfecto + Joya.

Categoría de Botas

En botas pasa algo parecido que con los guantes, hay muchos y muy variados, y a nuestro paladín le sentaran bien cualquiera de ellos; si bien, hay que destacar 2 de ellas :

Botas Excepcionales Únicas:
Waterwalk · Botas del Camino del Agua

Estas botas son las que yo prefiero a falta de las crafted, ya que tienen una buena defensa si las subes de nivel excepcional a élite, y además los bonos que da de vida destreza y a resistencia, las hacen para mi muy preciadas; una vez mas quiero insistir, si te vas a gastar las runas para hacer estas botas mejores, merece la pena esperar a encontrar unas con el máximo bono a vida y a defensa mejorada. Además estas botas no son difíciles de conseguir, y no suelen pedir grandes cosas por ellas.

Botas Excepcionales Únicas:
Gore Rider · Jinete Sangriento

Estas botas son muy apreciadas por la gran defensa que proporciona, y las posibilidades de causar los distintos tipos de golpes que tiene el juego; una muy buena opción si decides quedarte con ellas, es subirlas a elite con la misma combinación que usamos para el escudo y la armadura, que se pondrá en una defensa realmente escandalosa para unas botas, y además si pillas a una asesina y se las enseñas mejoradas para que vea el daño que hacen y sus bonos seguro que paga pasta por ellas ^_^ Unas botas del mirmidón únicas con estos bonos y semejante daño por patada valen bastante pasta, eso si, como siempre mi recomendación particular es esperar a que te salgan las de 200% de defensa mejorada, que siempre se valoran mas los objetos perfectos, y esos puntos de armadura que vamos añadiendo ya sabéis que se multiplican por mucho con nuestra habilidad de escudo sagrado.

En cuanto a las botas crafted, decir que a mi me gustan mucho mas que las 2 anteriores, solo tiene que echar un vistazo a los prefijos y sufijos que pueden tener este tipo de botas, y a los que ya tiene por ser de la sangre, y

te darás cuenta que merece la pena intentar hacerte con unos buenos ejemplares de botas, pueden llegar a ser bestiales. Y como antes, estas botas nunca te saldrán a la primera, tendrás que probar más veces de las que crees; eso sí, cuando te salgan como quieres, encontrarás que ha merecido la pena.

Categoría de Cascos

En cuanto a los cascos a utilizar, hay una gran variedad de ellos, la verdad es que cuesta decantarse por uno u otro, pero los que más se cotizan para este tipo de paladines son el famoso "Mirada de Vampiro" y el de "Visor de Andariel". Otros cascos pueden ser "La Corona de las Edades" el "Cráneo de Acero" y "La Corona de los Ladrones", yo particularmente me decido por la opción de la "Mirada de Vampiro", por aquello del robo dual y el daño reducido, aunque el "Visor de Andariel" no está nada mal, ya que te da un +2 a las habilidades e incrementa la velocidad de ataque un 20%. Si no puedes permitirte estos cascos, "La Corona de los Ladrones" no es muy cara y chupa hasta un 12% de vida, de nuevo te aconsejo que si puedes, intentes sacarlos perfectos, por que muchos de estos son de excepcionales y los puedes mejorar a élite con el correspondiente incremento de defensa y todo lo que ello supone.

Como casco barato y efectivo para este tipo de paladín, me remito a lo dicho anteriormente, un casco crafted te puede ser de gran utilidad y además, los puedes hacer desde el primer momento en que empiezas a jugar, y te dará grandes resultados si te preparas para ello (y tienes un nivel superior al 71); aunque al contrario que en los casos anteriores, como casco definitivo no me decidiría por uno crafted.

De nuevo al igual que en la armadura y el escudo, es muy recomendable el hacer un agujero al casco que decidamos tener para engarzar algo que nos sea de utilidad, como siempre una runa UM, una joya 15/15 (velocidad de ataque y resistencias a todo) o una 40/15 (daño mejorado y velocidad de ataque)

Categoría de Cinturones

Los cinturones que más se cotizan en el juego, son aquellos que todo el mundo quiere, y este paladín no va a ser menos que los demás, eso sí, con una diferencia, tenemos múltiples opciones, y cualquiera de ellas nos va a venir muy pero que muy bien. A mí en particular me gustan los tres de élite y el "Cordel de Orejas" de excepcional, que además puedes mejorar a élite, subiéndole la defensa. Yo te recomendaría éste, por que no es muy difícil de encontrar, te da una protección de hasta el 15% a daños físicos (combinado con el gaze (mirada del vampiro) te pones en una cifra de hasta un 35% de daño físico reducido), y además robas más vida, exactamente hasta un 8%. Si te lo puedes permitir, y tienes recursos de

sobra para hacerte con el "Nosferatu" es un cinturón muy recomendable; al igual que el "Verdugo", o la "Malla Arácnida". Es cuestión de hacerte con el que más te guste, pero cualquiera de ellos funcionará perfectamente bien con nuestro personaje.

El cordel de orejas es el más económico de todos ellos, pero si aún así no lo encuentras, de nuevo prueba con la combinación de la sangre, que algo podrá hacer por ti. Como opción barata el crafted, pero no como opción definitiva, que los únicos están bastante bien.

Categoría de anillos

En lo referente a los anillos que a este tipo de personaje le son más útiles, todo el mundo suele estar de acuerdo en que debes de poner una "Helada de Cuervo" para que no te congelen, por la destreza y por los puntos de ataque que te da, además de la absorción de un 20% del daño de frío. La otra opción, suele estar dividida entre un "Alianza de Bul-Kathos" o una "Piedra de Jordán". Otra opción de reciente aparición en la 1.10 es el "Viento de Carroña" que tiene unas estadísticas que no se pueden pasar por alto.

Una vez dicho esto, otra de las opciones es un anillo crafted con la fórmula de la sangre, +1 a +5 a fuerza, hasta un 11% de vida robada por impacto si te sale el sufijo que chupa sangre, y hasta un +20 a la vida; a parte de 4 prefijos o sufijos que gana aleatoriamente. No tienes más que mirar las listas de sufijos y prefijos para poder hacerte una idea de como puede salir este pedazo de anillo. Con lo que se convierte en una opción asequible desde el principio, que puede llegar a superar a los únicos del juego.

Categoría de amuletos

En cuanto a los amuletos, tres cuartos de lo mismo; todo el mundo suele estar bastante desacuerdo en que hay tres que a este paladín le sientan de maravilla, "Ira del Gran Señor", "Caleidoscopio de Mara" y el de reciente aparición, especialmente diseñado para paladines, "Himno de Seraph", cualquiera de ellos nos vendrá de perlas, desde el mara que nos da resistencias a todo entre 20 y 30, y un +2 a las habilidades, hasta la ira del gran señor, que da un +1 a las habilidades e incrementa la velocidad de ataque a parte de otros bonos nada despreciables.

Un caso a parte representa el Himno de Seraph, que nos da un +2 a las habilidades y otro +2 a las auras defensivas (si me has atendido y te has puesto algún punto en las auras defensivas de apoyo, este amuleto te será de gran ayuda); también mejora el daño y los puntos de ataque contra los no muertos y los demonios, que en algunos casos puede ser de agradecer, aunque a estas alturas tu paladín no fallará tanto como quisieran los "malos".

Una opción más barata y asequible desde el principio puede ser el amuleto crafted de la sangre, que puede salirnos también con unos prefijos que en

nada tengan que envidiar al resto de los amuleto únicos, y desde luego será mucho más barato que todos los anteriores.

Categoría de Hechizos

En cuanto a los hechizos que debería de tener en el inventario un paladín de este tipo, yo recomiendo que encuentres de +5 a todas las resistencias y +20 de vida hasta llegar al máximo en tus resistencias a los elementos y veneno. Una vez alcanzado el máximo de las resistencias posibles, los hechizos pequeños conocidos como 3/20/20 (+3 daño máximo o mínimo, +20 puntuación de ataque y +20 de vida) son una opción excelente. Tener alguno de veneno será de lo más útil, sobre todo para aquellos monstruos que regeneran rápidamente, como el Diablo Clone, Baal y demás "fauna de los infiernos", si es posible combina el bono de veneno con otros bonos que te sean útiles.

Los hechizos conocidos como skillers, es decir los que nos dan algún bono a alguna rama en particular de nuestras habilidades también son útiles; yo particularmente prefiero el que nos bonifica las habilidades de combate, por que son las que más usamos; y a ser posible, que vengan acompañados de algún otro bono que nos sea útil.

Y para finalizar, si tienes la suerte de poseer un hechizo único Annihilus perfecto quédatelo, que beneficia mucho a nuestro personaje por su elevados bonos a las características.

Otras opciones

Si ves que no consigues muchos hechizos de los que acabo de comentar, puedes probar a hacerlos tú mismo; para ello pon un hechizo en el cubo horádrico junto con 3 gemas perfectas y se volverán a crear los sufijos y los prefijos, para obtener un mejor resultado, cuanto más nivel tenga tu personaje mejor serán los prefijos y sufijos que aparecerán, además puedes ponerte una diadema que es el único objeto del juego que da bonos para las apuestas y para este tipo de cosas; también influye donde conseguiste el hechizo, no es lo mismo un hechizo en normal que en infierno.

En fin con esto y un poco de suerte no tardarás en hacerte con un buen puñado de hechizos útiles que podrás usar tú o canjear por otros que sean de tu agrado.

Mercenario

En cuanto a la elección del mercenario, yo me decanto por los del segundo acto en el nivel de dificultad pesadilla, en particular por el que tiene el Ola de Frío, mi elección está basada en que si son mas lentos tienes mas fácil el impactarlos, además te golpearán menos por que se mueven más despacio,

y podrás bloquearlos mejor. Además, este aura ralentiza incluso a los que son inmunes al frío (a estos no le hace daño). Además, tu mercenario se puede beneficiar de tus auras, y serán muy pocos monstruos los que aguanten delante de él.

También puedes escoger el mercenario del Aura de Fuerza o el del Aura de Defensa del acto 2. Como equipo para este mercenario, yo propongo un equipo a base de objetos que roben vida, ya que así tu mercenario durará bastante más.

De casco utilizaría una Corona de los Ladrones mejorada a élite, ya que le dará mucha defensa y además podrá robar hasta un 12% de vida de cada golpe que se realice, a esto le añades que casi siempre ataca con la habilidad de estocada de la amazona, lo que hará que acierte tres golpes de gran daño con su respectivo robo de vida. La formula a utilizar sería la misma que para el escudo y armadura mencionados en el equipo de nuestro paladín.

En cuanto a lo que engarzar a este casco, mira a ver que le podría venir bien a tu mercenario, si le faltan resistencias la runa Um, o una joya 15/15 (resistencias a todo y velocidad), si quieres que haga mas daño una 40/15, o si prefieres que tenga una recuperación de impacto mayor una runa Shael; en fin mira a ver que le puede hacer falta y ponle lo que necesite. De arma le pondría una pica de guerra etérea con la palabra rúnica "Aliento de los Muertos", que además de hacer un daño increíble robaría mucha vida, hasta un 15% por impacto, si juntamos esto con la corona de los ladrones tendremos un 27% de vida robada por impacto, el daño del arma rondaría sobre los 240 de mínimo a los 1335 de máximo si la palabra tiene el 400%.

Para la armadura, intentaría hacerme con una armadura de élite etérea con 3 huecos con una buena defensa, le pondría la palabra rúnica "Gloom" (Penumbra) que da muchísima defensa a parte de resistencias +45 a todo +10 a fuerza y recuperación de impacto un 10% más rápida. Otra opción sería ponerle una "Parada de Palo" actualizada y un "Gaze" (mirada del vampiro en castellano) para alcanzar el máximo de reducción de daño físico y que nuestro mercenario aguante más, encuentra la opción que más se ajuste a tu estilo de juego.

En cuanto a opciones mas baratas a mi me gustan "Aguja del Honor" actualizada, por que ayuda bastante a mantener vivo nuestro mercenario o la "Trampa de Kelpis" (aunque no hace un gran daño, ralentiza un 75% y eso junto con el aura de frío hará que puedas desayunar al lado de Diablo antes de que suelte su primer nova de fuego ^_^). La corona debería de ser muy asequible, si no la encontraras hazle a tu mercenario un casco de la sangre para que robe algo de vida, que le vendrá muy bien para mantenerse con vida. También puedes consultar en este foro un post que hablaba de como hacer el mercenario perfecto (editado por PCMASTER), sería también de gran utilidad echarle un vistazo para tener más información que nos ayude a escoger.

Tácticas

Las tácticas de este jugador son muy sencillas, bastará con ponerse a buscar a "los hijos de los demonios" y darles con Ahínco y el Aura de Fanatismo hasta que sean reducidos a cenizas; en el caso de que te salgan inmunes a físicos, tienes 2 opciones, o bien usas el arma Pasión o pones la habilidad venganza que hace daño elemental combinada con convicción para maximizar daño de los elementos, si optas por la palabra rúnica te ahorrarás los puntos que gastas en venganza, y en convicción y sus prerequisites, y así podrás poner más puntos en otras habilidades del paladín.

Si nos tiraran la maldición Doncella de Hierro usa el arma secundaria con la palabra rúnica Pasión, que te da la habilidad frenesí del bárbaro, con lo que el daño será mágico y no recibirás daño devuelto y con ello posiblemente una muerte segura.

En fin, como podrás ver las tácticas de este paladín son muy sencillas, basta con acercarte lo más veloz posible a los enemigos y caerán ante tus rapidísimos y poderosos golpes, y no hace falta mencionar que antes de entrar en batalla usemos Escudo Sagrado que será lo que te convertirá en lo que muchos llaman un "Tanke".

Agradecimientos

Quisiera agradecer en primer lugar el servicio y la ayuda prestada por el foro Diablo 2 Latino, a sus moderadores y webmasters, que tantos buenos ratos y tantas buenas compañías me ha dado; seguir así por mucho tiempo, sois los mejores, y me tenéis a vuestra disposición para lo que queráis.

A todas las personas que formáis el foro, en particular a las de mi ciudad con las que quedo para tomar unos vinitos cuando puedo ; -)

- **Aguja**, sin cuya colaboración habría sido imposible hacer esta guía, te debo una cena.
- **Firufin**, que fue el que me dio la idea de hacer una guía sobre mi personaje favorito, gracias por tus comentarios.
- **ZannEsu**, por poner a mi alcance semejante biblioteca neuronal sobre este juego.

Y sobre todo a aquellas personas que están agregadas a mi lista de amigos de Battle.Net, vosotros sois los que haceis que disfrute tanto con este juego.

Y gracias a ti, si has leído toda esta parrafada, estas en derecho de demandarme por el dolor de cabeza que te acabo de propiciar, en fin, espero que te sea útil esta guía y que le saques el máximo partido a toda

“Paladín Zealot (clásico)”, documento elaborado por REFRESCO para www.diablo2latino.com. Texto revisado por pableras.

esta información, si tienes alguna duda o algún comentario mándame un mensaje al foro www.Diablo2Latino.com , que estaré encantado de discutir tus comentarios contigo y mejorar esta guía.

Saludos.

REFRESCO