

PALADIN F⊕H Y VARIANTE HIDRA

INTRODUCCIÓN:

Ya antaño en la 1.09, existía en duelos un tipo de paladín que constituía una seria amenaza aparte de un gran disgusto para sus contrincantes. Un personaje con tantos o más detractores que la famosa buryzona (Amazona que empleaba la ballesta “Buriza do Kyanon”).

Para muchos era un plato del peor gusto, ya que un gran sector de duelistas opinaban de este build que era asunto de lammers (aún usando equipo y habilidades legit), ya que eliminaba con sencillez pasmosa a bárbaros y amazonas leecher cuyos equipos eran lo más caro de battlenet.

Este “querido” personaje era el paladín mago, asimismo denominado FoH (del inglés *fist of heaven*, puño de los cielos), el cual basaba su ataque en el uso de FoH acompañado de Convicción como aura. Esto supone la disminución e inclusive anulación de resistencias del contrincante, lo cual permite que éste quede “a punto de caramelo” para recibir su correspondiente descarga de rayos.

Ya en la 1.09 este ataque suponía la muerte del enemigo en un porcentaje muy alto de ocasiones. Como bien sabemos, en la pasada versión del juego (1.09) aún no existían sinergias en el juego, lo cual hacía de gran facilidad la construcción de este personaje, ya que nos sobraban puntos de habilidad en el reparto.

Con la llegada de la 1.10, FoH recibe sinergias de rayo sagrado (+15% por nivel) y golpe sagrado (+7% de rayo por nivel). La habilidad rayo sagrado sólo afecta a muertos vivientes y no es en absoluto útil emplearla para pvp. Sin embargo, conviene subir ambas habilidades (golpe sagrado supone un incremento de 140% sobre el daño final de FoH, lo cual constituye un elevado daño de relámpago por disparo). El aura al igual que en la 1.09 es convicción, ya que resta resistencias y defensa, aunque a nosotros la defensa nos es desdeñable ya que nuestro ataque es elemental, no físico.

Por tanto, si queremos emplear un paladín FoH puro y duro, podremos seguir la referencia que nos indica **Aladar** en su guía “El paladín eléctrico”:

Equipo:

*Armadura: **Leviatán o templaria.***

*Casco: **Gaze**, que reduce el daño y roba vida y maná. (El robo nos servirá solo cuando peguemos cuerpo a cuerpo, haremos esto solo para robar vida y mana).*

*Botas: Las de **Natalia**, por sus resistencias, velocidad de correr...*

*Equipo Primario: **Cetro de Runas** con habilidades y un Escudo dorado **Zakarum** con runa UM.*

*Equipo secundario: **Baranar o Sable Liger** (LightSabre) con 1 Runa Amn o*

“Paladín foh y variante hidra”, documento elaborado para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Aladar y de Valhalla68 & PrOfEtA-CaBrÓN. Texto revisado por pableras.

Craneo perfecto, y un escudo de *Whistan*.

Guantes: Desgarradora de Carne, para robar vida y maná.

Cinturon: Malla arácnida

Amuleto: Ojo de Gato o Mara, este último más recomendable.

Anillos: 2 piedras del Jordán, si bien se pueden usar una *Estrella Enana* o una *Helada del Cuervo*.

Nota del revisor: Quizá el equipo propuesto por valhalla y profeta cabron sea más adecuado en cuanto a armadura, casco o botas, y es completamente compatible con el personaje. En cuanto a posibles engarces, recomiendo facetas del arco iris de rayo.

Atributos:

Fuerza: Tienes la suficiente para el equipo.

Destreza: Tal vez 200-220, más lo que te proporcione el equipo.

Vitalidad: 200 más la bonificación del equipo.

Energía: solo 50.

Habilidades:

Puño de los Cielos: 20 puntos. Es el golpe principal

Rayo sagrado: 20 puntos (sinergia).

Golpe Sagrado: 20 puntos (sinergia).

Convicción: 20 puntos. Servirá para bajar la resistencia enemiga

Escudo Sagrado: 20 puntos. Servirá para aumentar nuestras defensas. No es necesario maximizar esta habilidad.

Embestida: servirá para huir de los enemigos rápidos.

Pues bien, un día dándole vueltas a la sesera me di cuenta de que si este paladín usa equipo de mago el cual añade +1 o +2 a todas las habilidades por pieza, bien podría ser factible usar una segunda combinación de armamento con otro ataque basado en *Oskills*. (Las *oskills* son habilidades importadas de otros personajes por medio de objetos).

El elemento base para estos, no es otro que la versión única del escudo de Zakarum (no confundir con el Heraldo de Zakarum, versión única del escudo dorado), ya que da +10 a Hidra (una buena base para su desarrollo).

El resto de equipo del paladín FoH es compatible con este escudo y no supone ningún detrimento, sino todo lo contrario.

En fin, no quiero resultar tedioso, así que no me extiendo más en preámbulos y paso a lo importante en cualquier guía, “el meollo del asunto” (habilidades, estadísticas y equipo).

HABILIDADES:

Las habilidades a usar son las siguientes:

- 10-20 a Convicción (+6 Prerrequisitos), para conseguir el máximo de reducción.
- 20 a Escudo sagrado (+2 Prerrequisitos)

“Paladín foh y variante hidra”, documento elaborado para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Aladar y de Valhalla68 & PrOfEtA-CaBrÓN. Texto revisado por pableras.

- 20 a FoH (+5 Prerrequisitos)
- 20 a Golpe sagrado

Nota del revisor: Yo propondría disminuir los puntos a Escudo sagrado e incrementar al máximo el aura de convicción, junto con Rayo sagrado, una sinergia del puño de los cielos, con la finalidad de hacer más fuerte el daño de relámpago.

ESTADÍSTICAS:

- **Fuerza:** Daremos la fuerza que requiera el equipo, generalmente viene dada en función de la armadura, si usamos Enigma, ésta nos da fuerza a espuestas, lo cual constituye un ahorro de puntos en éste apartado.
- **Destreza:** La justa para ejercer un bloqueo de 75% conjuntamente al uso de escudo sagrado. No necesitaremos más, ya que nuestro índice de acierto no viene en absoluto determinado por la ésta.
- **Vitalidad:** El restante de puntos (300 aprox.)
- **Energía:** El uso de items con aumento de maná máximo hace bastante desdeñable la asignación de puntos en este apartado. Si no poseemos una buena base por carencias de equipo sería conveniente asignar en este apartado entre 50 y 100 puntos.

EQUIPO:

- **Casco:** **Penacho de arlequín (Chacó)**. Engarce posible según nuestras necesidades “um”, cráneo perfecto o **faceta** de lo que mas nos interese incrementar (rayo/fuego).
- **Amuleto:** **Caleidoscopio de Mara**.
- **Armadura:** **Enigma (Jah+Ith+Ber)** también cabe el uso de **Vipermagi** upgraded o **Angel guardián** pero en ese caso restamos +1 de habilidades y la posibilidad de teleportarnos, lo cual constituye una obvia ventaja. En cuanto a la armadura a usar para Enigma conviene que ésta sea ligera, es decir que pida poca fuerza, ya que son puntos que nos ahorraremos en ese apartado e invertiremos en vida.
- **Anillos:** **2 Piedras del jordán / Piedra del jordán-Helada del cuervo**.
- **Cinturón:** **Malla arácnida**
- **Guantes:** **Puño del mago** upgradeados a excepcional.
- **Botas:** **Tejido de seda, Paseo de tuétano o Camino de agua**, en mi opinión las más idóneas son las de seda, pero las prisiones óseas de las de tuétano pueden resultar de gran ayuda.
- **Arma:** **Heart of the oak, HOTO (Ko+Vex+Pul+Thul)** en ambas combinaciones.
- **Escudo:** **HoZ (Heraldo de Zakarum)** para la combinación destinada a FoH y **Escama de dragón** para la de hidra, con **faceta** de fuego +5/-5.
Inventario: Skillers de habilidades de combate (a ser posible con vida), sc (hechizos pequeños) de vida/resistencias y **annihilus**, el cual mejor es que lleve atributos cercanos al máximo.

“Paladín foh y variante hidra”, documento elaborado para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Aladar y de Valhalla68 & PrOfEtA-CaBrÓN. Texto revisado por pableras.

ESTRATEGIA:

Al igual que en pugilismo, se trata de “bailar” alrededor del contrincante. Esto es mediante teleport e irle sometiendo a sucesivos desgastes, 2 o 3 hidras harán el inicio del trabajo (no es moco de pavo acercarse a unas hidras y encontrarte con un aura verde bajo tus pies que no es tuya). Éstas junto a convicción se harán notar incluso con buenas resistencias, stunnearán “ligeramente” e incluso en el caso de la amazona hará saltar sus esquivas.

Es en este momento que el enemigo padece nuestras hidras cuando cambiaremos nuestra configuración de armamento y soltaremos ipso facto un par de puños de los cielos sobre éste. Si aún no ha muerto, repetir la operación.

Eso sí no olvidéis la importancia de estar en continuo movimiento para dificultar el ser alcanzados por nuestro objetivo. El único momento de ataque estático se establece al usar nuestras hidras como escudo y es sobremanera conveniente calcular el tiempo de éstas a fin de no quedarnos con el culo al aire (aunque no deberían llegar a ti si tu ataque es satisfactorio).

En el caso de no tener enigma podemos sustituir la acción de teleport mediante una buena velocidad de carrera.

*Con la utilización de Golpe tendría una pequeña variación, primero se intentaría alcanzar al oponente con golpe, lanzar un par de hidras y dar 2 veces con FoH, si aun vive otra vez hidras y nuevo golpeo con FoH, así de sencillo.

By Valhalla68 & PrOfEtA-CaBrÓN.

Gracias a todos.