

EL PALADÍN GRISWOLD

Esta es la primera guía que hago en mi vida, no espero que sea una maravilla, pero quiero enseñarles un personaje que hasta ahora no he visto nunca, pero que sin embargo es muy bueno... Este paladín es algo que quería hacer desde hacía ya tiempo, por el hecho de hacer un personaje original pero que al mismo tiempo fuera muy poderoso (capaz de moverse solito en partidas de 8 jugadores en la dificultad infierno).

Después de mucho pensar me decante por el paladín de rayos (entendiéndose como tal el paladín de aura de golpe sagrado, no el de puños de los cielos), pues me encantaba el hecho de que un aura fuese haciendo daño sin coste de maná y a todos los bichos de la pantalla y más allá (si, si... más allá). Pero no tenía ni idea de si funcionaría. ..

Hice unos cálculos rápidos y con las sinergias al máximo, el daño era poco para la dificultad infierno con 8 jugadores, así que pensé que tal vez se solucionaría usando facetas del arco iris (rainbows)... pero 3 o 4 rainbows no me bastaban para mejorar lo suficiente el daño que quería infringir...

La solución: **griswold, sencillamente genial**. Este set parecía diseñado especialmente para este paladín: +5 a todos los niveles de habilidad, un daño físico bastante bueno, rapidez de ataque, geniales resistencias (+100%)... que más podía pedir a 4 objetos? Pues lo mas que podía pedir es que encima me dejara meterle 12 rainbows de rayos!!!!

Empecé el paladín muy convencido, pero he tardado un mes en hacerlo... El gran problema? Conseguir 12 rainbows de rayos (si, si 12!!!) y 6 o 7 hechizos de habilidad de auras ofensivas. No uso 10 hechizos porque prefiero tener sitio para coger items y llevar tomos, además así ya mata bastante bien creedme.

Una vez elegido el equipo base solo me quedaba la mitad del equipo:

Cinto: pensé en la **malla arácnida**, pero desistí al probarme el **vigor de los truenos**. No os imagináis lo divertido q es ponerlos en medio de 6 o 7 almas negras y que te recuperen TODA la vida. Además de la absorción de rayos tiene muy buenos modificadores. La malla arácnida aumenta mucho el daño, pero prefiero sacrificar un poco el daño y ser más defensivo. Después de probar ambos cinturones, no había color.

Amuleto: Probé el **Kaleidoscopio de mara** y la **Ira del Gran Señor**. Esto es cuestión de gustos. Si queréis todas las resistencias al máximo, recomiendo el Mara, si preferís velocidad de ataque, usad la ira. Yo prefiero la ira, pues el daño elemental que más fastidia es el rayo (almas negras) y este daño me lo paso por el forro sin necesidad del mara (Resistencias al rayo sin mara=87%).

Botas: después de probar muchas botas, elegí unas que en mi opinión están infravaloradas (de uso claro). **Anca desgarrada**. 10% resistencias (casi vital), +2 vigor (viene genial pues aquí no me puse ningún punto), algo de fuerza y destreza. Ese +2 a vigor acelera mucho el moverse por el mapa, terminas mucho antes las búsquedas, creedme.

Guantes: Dudé entre unos **guantes de velocidad de ataque aumentada** y la **garra de drácula**, pero definitivamente opté por los drácula. ¿Por qué? el daño físico que hacemos (a pesar de Griswold) es poco, así que esa pedazo de maldición nos salva la vida continuamente. Con la gran cantidad de golpes que damos con el ahínco, maldeciremos constantemente. Una vez puesta, deciros que es casi imposible que muráis (de un golpe recuperáis TODA la vida). Además mientras no tire la maldición tiene un robo bastante bueno, que nos mantendrá vivos (junto al bulkatos)

Anillos: Pensé en 2 bulkatos, pero creedme, merece la pena sacrificar un poco de vida y un +1 para evitar ser congelados. Así que uso el maravilloso anillo **helada de cuervo** (ademas la destreza viene genial para golpear mejor) junto con una **Alianza de Bul Kathos**

En **inventario**, 7 hechizos de +1 aura ofensivas y el resto hechizos pequeños de vida (17, 18, 19, 20). Si tenéis el anihilus disponible esta bien claro, pues redondea las resistencias y ese +1 es muchísimo daño más.

Equipo secundario: Arma y escudo de **griswold** con 7 joyas de daño mejorado. Así de claro. De esta forma los inmunes a rayos no serán ningún problema, y seguiremos contando con los buenos mods que nos da el set de griswold. Si vienen inmunes a rayos, le dais a la tecla “w” y listos. No tenéis ni que cambiar el aura, ya que al cambiar equipo se coloca el aura usada con ese equipo la última vez. (usaremos fanatismo, claro)

Los **puntos a repartir** es más cuestión de gustos. Fuerza esta claro que la justa para griswold. Pero en destreza yo he gastado bastantes, pues si no me las veo chungas para impactar en infierno. El resto a vitalidad (os quedara sobre las 1400-1600 depende el nivel que alcancéis)

Puntos de habilidad, esta claro. **Aura de rayos al máximo y sus sinergias** también (60 puntos). Ahora viene algo más peliagudo. Debía de usar los demás puntos en ser defensivo para compensar, así que **escudo sagrado** al 20 también. Luego gasté los puntos necesarios para un punto a **fanatismo** (os quedará sobre el 16 con equipo, muy bien) pues es nuestro recurso para los inmunes a rayos. De esta forma los inmunes a rayos caerán bastante bien, más lentos, pero caerán. Así que podréis ir solitos. Odio eso de depender de mercenarios o de otros jugadores, me parece que es mediocre y hace que tu personaje sea inútil.

Los **puntos que sobren**, es cuestión de gustos. Yo he subido 3 o 4 ahínco por aquello de la puntuación de ataque. Muy necesario en este paladín, porque impacta algo menos que un pala de fanatismo normal, pues no maximizamos ahínco ni fanatismo, con la consiguiente pérdida de puntos de ataque. También sería interesante subirle puntos a sacrificio para mejorar el daño físico.

Hay quien piensa que con venganza se hace mucho más daño, pero en realidad haremos mucho menos. No es lo mismo dar 5 golpes continuos que darlos de uno en uno....

Advierto a quien se lo quiera hacer, que es algo caro, pues las 12 facetas del rayos cuestan sudor y sangre conseguirlas. No digo nada de los skillers ofensivos y el bulkatos que también son caros. Pero son totalmente necesarios, pues es lo que más aumenta el daño de este paladín.

Por ultimo tened en cuenta que aunque en el daño ponga 19k o 20k, es en realidad bastante más pues la resistencia enemiga al rayo se ve reducida en -40% -60%

***“Paladín Griswold”, documento elaborado por Wiji para www.diablo2latino.com
Texto revisado por pableras.***

dependiendo de la calidad de vuestras joyas. También decir que en un solo jugador os podéis bastar con el aura para matarlo TODO menos los inmunes a rayos, tal es el poder de este paladín. Yo me quedé acojonado cuando lo terminé. Funciona bastante bien, y aun no me he encontrado ninguno como yo. Me hace gracia la gente que me ve brillando y dicen "lol griswold"... en fin lo de siempre, estos guiris... Encima lo probé para duelos, y joder también mata!!! De una o dos embestidas dejás tieso a cualquiera. Incluso me fundía a un druida de viento!! Embestida, una vez pegado a él, ahínco, y fuera de 2 toques....

Saludos, espero opiniones