

El Paladín de Martillo Bendito

Hammerdin, V. 1.10

Índice

- 1- Introducción*
- 2- Habilidades*
 - 2.1- Auras Defensivas*
 - 2.2- Auras Ofensivas*
 - 2.3- Habilidades de Combate*
- 3- Estadísticas*
 - 3.1- Estadísticas A (Con Enigma)*
 - 3.2- Estadísticas B (Sin Enigma)*
- 4- Equipamiento*
 - 4.1- Equipamiento perfecto*
 - 4.2- Equipamiento medio*
- 5- Consejos básicos de uso*
- 6- Autoría y agradecimientos*

1- INTRODUCCIÓN

La versión 1.10 nos ha traído una variedad de personajes muy superior a las que teníamos en las anteriores, además nos ha llegado con personajes un tanto “raros” y poco comunes, se podría decir, tales como Paladín Oso o Bárbaro Lobo entro muchísimos otros, y de los que posiblemente la más poderosa sea la Asesina de Torbellino (Assa WW) con la palabra rúnica Caos (Fal-Ohm-Um). Algunos de los personajes en esta versión han sufrido tantos cambios que han sido potenciados en exceso y se han convertido en auténticas máquinas de matar, que con determinados objetos son prácticamente invencibles. Uno de los mejores ejemplos puede ser el Hammerdin, el cual con unos cuantos “clickeos” puedes limpiar con excesiva eficacia y notable rapidez una zona plagada por un número excesivo de enemigos, siendo además en las partidas de PvP (Duelos, Player Versus Player) muy temidos y muy difíciles de eliminar..

Este tipo de paladín es un mago, por lo tanto nuestros objetos deben de otorgarnos cuantas más habilidades mejor, para incrementar así el nivel

de nuestras habilidades principales, que son Martillo Bendito y Concentración como aura.

Es un personaje tan poderoso que puede incluso aburrir, pero es tan sencillo que esos dos hechos lo convierten en una buena opción para jugadores que empiezan en el maravilloso mundo de Diablo, además es muy fácil de construir y no muy difícil de equipar. El hecho de no tener nada que lo pare, puesto que su daño es mágico y físico, y su alto daño pese a usar objetos de baja calidad lo convierten en una auténtica “bomba de relojería”.

2- HABILIDADES

En este apartado pondremos paso por paso y rama por rama todas las habilidades y su utilidad brevemente explicada, y también todos su prerrequisitos.

2.1 Auras Defensivas

Plegaria

Puntos: 1

Nivel requerido: 1

Función: Prerrequisito a Purificación, Vigor, Meditación y Redención.

Purificación

Puntos: 1

Nivel requerido: 12

Función: Prerrequisito a Vigor, Meditación y Redención. Además es una habilidad muy útil, sobre todo cuando vas acompañado por otras personas, con ella podrás disminuir la duración de las maldiciones y el tiempo en el que permaneces afectado por el veneno.

Vigor

Puntos: 20

Nivel requerido: 18

Función: Sinergia a Martillo Bendito. Prerrequisito a Redención. En algunas ocasiones nos permitirá movernos rápido por el mapa puesto que aumenta nuestra velocidad al andar/correr.

Meditación

Puntos: 1

Nivel requerido: 24

Función: Nos permitirá regenerar el maná mucho más rápido que sin ella activada, la usaremos mientras no tengamos enemigos peligrosos y cuando

nos quedemos sin maná. Es una muy buena alternativa a las pociones, con ella nos ahorraremos mucho el utilizarlas en momentos que no sean excesivamente necesarios.

Redención

Puntos: 1

Nivel requerido: 30

Función: *Con ella robaremos la vida y el maná de los enemigos abatidos, tras acabar con un grupo amplio la activaremos un momento para llenar ambas botellas.*

2.2 Auras Ofensivas

Fuerza

Puntos: 1

Nivel: 1

Función: *Prerrequisito a Objetivo Bendecido y Concentración.*

Objetivo Bendecido

Puntos: 20

Nivel: 12

Función: *Sinergia a Martillo Bendito. Prerrequisito a Concentración.*

Concentración

Puntos: 20

Nivel: 24

Función: *Este es el aura que llevaremos activa mientras utilizamos el martillo. Esta aura hará que nuestro daño con el Martillo Bendito se incremente notablemente.*

2.3 Habilidades de Combate

Golpe

Puntos: 1

Nivel: 1

Función: *Prerrequisito a Embestida y Escudo Sagrado.*

Rayo Sagrado

Puntos: 1

Nivel: 6

Función: *Prerrequisito a Martillo Bendito y Escudo Sagrado.*

Embestida

Puntos: 1

Nivel: 12

Función: Prerrequisito a Escudo Sagrado

Martillo Bendito

Puntos: 20

Nivel: 18

Función: Será nuestra habilidad principal, acompañada de Concentración este será nuestro único poder ofensivo, el cual puede hacer un daño de entre 6k con un equipo de muy baja calidad hasta los 12 o 13k con el equipo perfecto y con el inventario lleno de hechizos de habilidad. Prerrequisito a Escudo Sagrado.

Escudo Sagrado

Puntos: 1-20

Nivel: 24

Función: Esta habilidad hará que nuestros puntos de defensa y nuestras posibilidades de bloquear un ataque aumente de forma considerable, por lo tanto será nuestra principal opción defensiva.

3- ESTADÍSTICAS

El reparto en nuestra tabla de estadísticas dependerá de varios factores. El principal es el uso de determinado ítem, la famosa palabra rúnica **Enigma (Jah Ith Ber)** y luego el porcentaje de bloqueo que quieras tener.

3.1 Estadísticas A (Con Enigma)

Fuerza: Nada-80

Dependiendo de que tipo de Enigma sea le pondremos unos puntos determinados de fuerza. Si la enigma es en armaduras ligeras de 30 o 35 de STR requerida, con **Annihilus** por ejemplo la conseguiremos montar sin necesidad de dar ningún punto a STR. Si por el contrario preferimos hacer o utilizar una enigma en una armadura con más defensa como puede ser una Arconte (requiere 103 puntos) necesitaremos poner la fuerza suficiente que requiere el **Heraldo de Zakarum**, que son 89 puntos, pero con lo que nos otorgarán objetos como chaco, si lo decidimos utilizar, **Annihilus** (el mínimo es 10, por lo tanto $80+10=90$), o **Mara**, la fuerza utilizada puede ser incluso menor a esa cifra, la de 80. Luego tenemos otras opciones como son Enigma en un Sudario del Anochecer, que requiere 77 puntos de fuerza, por lo que una variación entre 60 y 65 sería más que suficiente. En definitiva, dependiendo de la armadura que utilicemos, pondremos unos

puntos determinados en este atributo, el carece de importancia, puesto que lo único que necesitamos de él es el poder utilizar determinados objetos.

Destreza: Nada-80

*Bueno, la destreza es para el bloqueo, y en este paladín digamos que no es algo imprescindible pero si que puede llegar a ser decisivo. Sin bloqueo lo más probable es que, hablando de PvP, el Bárbaro nos tumbe de un solo torbellino, puesto que es muy difícil recibir un par de golpes con una media de 5k de daño. Hablando de PvM sí que llega a ser más decisivo, puesto que no te enfrentas a unos pocos personajes de meleé y muchos de daño mágico o elemental, por lo tanto al ser un poco de todo, y enfrentándote a 1 detrás de otro no llega a ser un factor que te decida salir victorioso de un combate. Pero en PvM como ya hemos dicho, es bastante más importante, cuando tienes a varios monstruos con ataque de cuerpo a cuerpo golpeándote e impidiendo que lances los martillos, cosa que se complica aun más cuando encuentras a algún enemigo con la característica "Quemadura de maná", el cual al alcanzarte con su ataque te deja sin maná. En conclusión, mi opinión es dar algo de destreza para tener un bloqueo de entre 70 - 75% (Tras activar la habilidad Escudo Sagrado), con unos 60 o 70 puntos sería bastante probable que se consiga esa cifra, puesto que con el resto de equipo te llevará a una cifra aproximada de 100, y si utilizas un "**Helada de Cuervo**" lo más probable es que superes con creces esa cifra.*

Vitalidad: Más de 250

*Si se puede superar con el equipo los 400 puntos de vitalidad mejor que mejor. Como la mayoría de personajes este necesita muchísima vida, sobretodo en PvP. Es un mago, y la mayoría de ellos no necesitan demasiada vida, pero este tipo de personaje es propenso a aguantar varios golpes, al ser su ataque en espiral y no poderlo controlar al 100%. Lo más importante es conseguir superar los 1200 puntos de vida con todo el equipo, a ser posible llegar a los 1500. Con hechizos pequeños de vida, algunos hechizos de habilidad con vida, con **Anihilus** y con el equipo completo, por lo general es muy fácil conseguir superar los 1200 o 1300 de vida, y pudiendo con la palabra rúnica "**Llamada a las Armas**" (**Call to Arms // Cta**) alcanzar los casi 3000 puntos de vida.*

Energía: Nada-100

Bien este es el punto en el que las personas más difieren, prácticamente en todos los tipos de personajes que se basan en sus ataques mágicos y no son capaces de robar maná y/o vida. Con un nivel aproximado de 85-90 y con

*un equipo medio alto será fácil, en teoría superar los 500 puntos de maná, pero quizás nunca venga de más poner un poco de energía, entorno a los 50 puntos, aunque con objetos como **Sojs (Stone of Jordán// Piedra de Jordan)**, **Penacho de Arlequín** o **Malla Arácnida** entre otros podremos acercarnos a los 700 u 800 puntos de maná sin dar ningún punto. Y si tenemos la posibilidad de utilizar una Cta podremos superar los 1000 con facilidad.*

3.2 Estadísticas B (Sin Enigma)

Fuerza: 80-100

*Lo que más suele requerir fuerza son la armadura o las botas. Al utilizar **Heraldo de Zakarum** nos dará 20 puntos de fuerza, y con ellos conseguiremos sobrepasar los 100 puntos fácilmente. Dependiendo del resto de equipo lo más probable es que el **HoZakarum**, las botas **Viajero de Guerra** o la armadura que elijamos sea lo que más fuerza nos pida, por lo tanto no superará los 100 puntos de fuerza, por lo cual nos basaremos en otorgar lo necesario para poder montar el escudo y el resto será fácil de poner con él.*

Destreza: 50-80

*Sin **Enigma** nos quedaremos sin la posibilidad de teletransportarnos, por lo tanto perderemos una opción defensiva de huida, y por ese hecho será mucho mejor tener un bloqueo muy alto, con el cual evitaremos muchos golpes y los cuales nos permitirán huir de algún problema corriendo y reduciendo las posibilidades de caer abatidos.*

Vitalidad: 200-300

Al tener que incrementar los puntos otorgados a fuerza y destreza, los perderemos sobretodo de nuestra vitalidad, por lo tanto nuestra vida se verá reducida en una cantidad considerable. Por ello necesitaremos poner el máximo de puntos posible aquí, con equipo posiblemente no consigamos llegar a los 300, pero no nos quedaremos lejos en exceso.

Energía: Nada-100

No poniendo nada y gracias a varios objetos, podremos conseguir fácilmente unos 500 puntos en el maná, no es vital el poner energía, pero el no poner significará que le "robaremos" menos puntos a la Vitalidad. En PvM el uso de meditación y de redención nos hará recuperar el maná muy rápido y nos dará la oportunidad de "disimular" el no haber puesto nada a energía.

4-EQUIPAMIENTO

Bien, en este apartado pondremos los objetos que mejor le vendrán a este personaje, además pondremos las cualidades de cada uno de ellos, su nombre en inglés y castellano y el por que de su elección o consejo.

4.1- Equipamiento Perfecto:

Casco:

Penacho de Arlequín (Arlequín Crest)

El Chacó

Defensa: 98-141

Nivel requerido: 62

Fuerza requerida: 50

+2 a todos los niveles de habilidad

+1-148 Vida (1,5 por nivel del personaje)

+1-148 Maná (1,5 por nivel del personaje)

Daño reducido en 10%

+50% de posibilidades de obtener objetos mágicos

+2 a todos los atributos

*Sin duda el mejor casco existente en este momento para la gran mayoría de personajes, tanto magos, como de daño físico. Simplemente es genial. Nos dará +2 a todos los niveles de habilidad, y una cantidad de maná y vida muy alta. El MF nos será útil en PvM, nunca se sabe cuando te puede caer una **Tyrael**... el +2 a todos los atributos nos resultará útil al igual que el daño reducido. Lo engarzaremos con runa **UM** si queremos aumentar nuestras resistencias, con una runa **CHAM** si no queremos utilizar Helada de Cuervo, o con una runa **JAH** si queremos aumentar nuestra vida. Una buena opción enfocando más al nivel del PvP sería una runa **LO** contra determinados oponentes con ataques de rayos como podrían ser Hechiceras, Amazonas de Jabalina o Paladín de Puño de los cielos.*

Amuleto:

El Caleidoscopio de Mara (Mara's Kaleidoscope)

Amuleto

Nivel requerido: 65

+2 a todos los niveles de habilidad

Todas las resistencias +20-30

+5 a todos los atributos

Amuleto de +3 a todas las habilidades de combate con vida

*El amuleto más aconsejable es **Caleidoscopio de Mara** gracias a esas habilidades, esos atributos, nada despreciables, y lo más importante las resistencias que nos otorgará. Si tenemos unas resistencias muy altas, y al máximo, lo mejor sería utilizar un amuleto mágico con +3 a las habilidades de combate de paladín con entre 50 y 90 de vida, será la mejor opción, por que nos mejorará mucho el daño y nos dará mucha vida.*

Armadura:

Enigma (Enigma)

Jah (31) + Ith (6) + Ber (30)

+2 a todos los niveles de habilidad

+45% Correr/Andar más rápido

+1 a Teletransportador

+757 de defensa

+1-74,35 de fuerza (según el nivel del personaje)

Incrementa la vida máxima en un 5%

Daño reducido en 8%

+14 de vida tras cada muerte

15% del daño repercute en el maná

+1-99% de posibilidades de obtener objetos mágicos (según el nivel del personaje)

Cadenas de Honor (Chains of Honor)

Dol (14) + Um (22) + Ber (30) + Ist (24)

+2 a todos los niveles de habilidad

+200% de daño a demonios

+100% de daño a muertos vivientes

+8% de vida robada por impacto

+70% de defensa perfeccionada

+20 de fuerza

Regenerar vida +7

Todas las resistencias +65

Daño reducido en 8%

+25% de posibilidades de obtener objetos mágicos

*La armadura más “adecuada” sería **Enigma**, por que nos otorga una gran cantidad de vida que hace que podamos invertir muchos puntos en Vitalidad, por lo que subirá nuestra vida. Además no da un +2 a todos los niveles de habilidad, que aumentará nuestro daño, un % muy bueno de correr y andar más rápido, muy útil en determinados momentos y una*

defensa bastante elevada. También la podemos utilizar como armadura de "magic find", y con el Teletransporte en duelos será muy difícil de cazar nuestro personaje. En pvm el teletransporte hará que nos movamos mucho más rápido por el mapa. Lo menos importante para este personaje es el daño reducido, aunque no es algo despreciable, por que nunca se sabe cuando puedes recibir un golpe.

La **CoH** es simplemente genial. Nos dará +2 a todos los niveles de habilidad aumentado mucho el daño, un daño reducido, que no será decisivo como ya hemos dicho, fuerza muy útil y una defensa que no es muy alta. Lo más importante aparte de ese +2 son sin duda la gran cantidad de resistencias que otorga, y también nos ayudará a regenerar la vida. El 25% de MF es innecesario, aunque tampoco nos viene mal cuando estamos en la modalidad de PvM.

Arma primaria:

Corazón de roble (Hert of the Oak)

Ko (18) + Vex (26) + Pul (21) + Thul (10)

+3 a todos los niveles de habilidad

+40% velocidad de lanzamiento mayor

+75% daño a demonios

+100 a la puntuación de ataque contra demonios

Añade daño de frío 3-14

7% maná robada por impaco

+10 de destreza

Repostar vida +20

Aumenta el maná máximo en 15%

Todas las resistencias +30-40

Nivel 4 Savia de Roble (25 cargas)

Nivel 14 Cuervo (60 cargas)

+50% de daño a muertos vivientes

El **HOTO (Heart of the Oak)** es sin duda la mejor arma para cualquier mago, a excepción de algunas hechiceras. Nos da +3 a todos los niveles e habilidad, velocidad de lanzamiento, nos aumenta el maná y unas resistencias muy buenas, además de un poco de destreza que nos aumentará el bloqueo y repostar vida más rápido. Las cargas que nos otorga también pueden ser bastante útiles.

Escudo primario:

Heraldo de Zakarum (Herold of Zakarum)

El escudo Dorado

Defensa: 422-507

Nivel requerido: 42

Fuerza requerida: 89

Durabilidad: 50

Posibilidad de bloqueo: 82%

Daño de Espinas: 20 a 28

(Solo paladín)

+150-200% defensa mejorada

30% posibilidad de bloqueo aumentada

30% velocidad de bloqueo mayor

+20 de fuerza

+20 de vitalidad

Todas las resistencias +50

+2 a todos los niveles de habilidad del Paladín

+2 a las habilidades de Combate (solo Paladín)

*El mejor escudo para cualquier tipo de paladín, ya sea mago o de daño físico. Las resistencias, la fuerza, la vitalidad y los niveles de habilidad que nos dará son simplemente geniales e inigualables. Además nos dará un bloqueo y una defensa muy buena nunca despreciable tanto en PvP como en PvM. Lo más lógico sería engarzarle una runa **UM** que nos otorgará un +22 precioso a todas las resistencias, o una runa **CHAM** que nos evitará el ser congelados, pero eso sería mejor en el casco, puesto que una **UM** en casco o armadura da +15 a todas las resistencias y sería perder +7.*

Arma secundaria:

Llamada a las armas (Call to Arms)

Amn (11) + Ral (8) + Mal (23) + Ist (24) Ohm (25)

+1 a todos los niveles de habilidad

+40% velocidad de ataque aumentada

+250-290% de daño mejorado

Añade daño de fuego 5-30

+7% de vida robada por impacto

+2-6 a Orden de Batalla

+1-6 a Órdenes de Batalla

+1-4 a Grito de Batalla

Previene la curación del monstruo

Regenerar vida +12

+30% de posibilidades de obtener objetos mágicos

Quizás la **Cta** sea el arma más útil de todo el juego globalizando para todos los tipos de personaje. Que se puede decir de la gran vida y maná que nos otorga. En PvM nos salvará el "culo" en bastantes ocasiones y en el PvP simplemente nos evitará morir. La forma de usarla es sencilla, primero gritas y luego luchas.

Escudo secundario:

Pared Sin párpados (Lidless Wall)

Escudo Lúgubre

Defensa: 271-347

Nivel requerido: 41

Fuerza requerida: 58

Posibilidad de bloqueo: paladín: 50%

Durabilidad: 40

Daño de Espinas: 14 a 20

+80-130% defensa mejorada

+1 a todos los niveles de habilidad

Incrementa el maná máximo en un 10%

+20% velocidad de lanzamiento mayor

+3-5 al maná tras cada muerte

+10 de energía

+1 al radio de luz

Espíritu (Spirit)

Tal (7) + Thul (10) + Ort (9) + Amn (11)

+2 a todos los niveles de habilidad

+25-35% velocidad de lanzamiento mayor

+55% recuperación de impacto más rápida

+250 defensa contra misil

+22 de vitalidad

+89-112 de maná

Resistencia al frío +44%

Resistencia al rayo +44%

Resistencia al fuego +9%

Resistencia al veneno +44%

+3-8 absorción de magia

El enemigo recibe el daño de 14

(Solo para jugadores de la sesión segunda temporada de ladder y disponible para futuras sesiones ladder y para no ladder al finalizar la segunda sesión)

*La función del escudo secundario es simplemente aumentar nuestro nivel al gritar. Solo podemos utilizar escudo que nos den +X a todos los niveles de habilidad, y el único que superará el +1 es el **Espíritu**, por desgracia aún "Only Ladder". Ese +1-2 será importante y quizás decisivo, pues nunca se sabe cuando puedes ganar un combate por 1 punto de vida.*

Guantes:

Puño del mago (Magefist)

Guanteletes Ligeros

Defensa: 24-25

Nivel requerido: 23

Fuerza requerida: 45

Durabilidad: 18

+20-30% defensa mejorada

+10 defensa

+1 a las habilidades de Fuego

+20% velocidad de lanzamiento mayor

Regenerar maná 25%

Añade daño de fuego 1-6

Estos guantes puede que sean los más adecuados por que nos darán una velocidad de lanzamiento muy buena y regenerará nuestro maná mucho más rápido, que con otros ítems y Meditación no tardaremos mucho en llenar la botella completa. También tenemos la posibilidad de upgradearlos una vez para aumentar un poco de defensa.

Anillos:

Piedra de Jordán:

Anillo

+1 a todos los niveles de habilidad

Aumenta el maná máximo en un 25%

Añazde 1-12 de daño de relámpago

+20 de maná

Helada del Cuervo:

Anillo

+150-250 de puntuación de ataque

No puede congelarse

+15-20 de destreza

+40 de maná

Absorción de frío 20%

En pvp lo mejor es utilizar 2 *SoJ's (Stone of Jordan)* que nos aumentará el daño y el maná, al no ser que nos enfrentemos a pjs que utilicen algún tipo de daño de frío, en tal caso necesitaríamos utilizar un *Helada de Cuervo* si no tenemos nada que nos impida congelar, además nos dará destreza que contra chars de meleé nos aumentará el bloqueo en caso de que no lo tengamos al máximo sin esos puntos de destreza.

En pvm recomiendo la utilización de ambos combinados, por lo dicho anteriormente, y además esos 15-20 puntos de destreza del *Helada de Cuervo* se los podemos poner a la Vitalidad y aumentaremos la vida.

Cinturón:

Malla Arácnida (Arachnid Mesh)

La faja de tela de araña

Defensa: 119-138

Nivel requerido: 80

Fuerza requerida: 50

Durabilidad: 12

16 huecos

+90-120% defensa mejorada

Ralentiza al objetivo un 10%

+1 a todos los niveles de habilidad

+20% velocidad de lanzamiento mayor

Aumenta el maná máximo en un 5%

Nivel 3 veneno (11 cargas)

Se podría decir que es el cinturón por excelencia de magos, y el hammerdín es un mago, por lo tanto pocas palabras hacen falta para explicar el por que de su elección. Tiene el +1, nos aumentará el maná y además nos dará una velocidad de lanzamiento mayor que puede resultar vital en algunos casos para superar el siguiente Break.

Botas:

Camino de Agua (Waterwalk)

Botas de piel de tiburón

Defensa: 112-124

Nivel requerido: 32

Fuerza requerida: 47

Durabilidad: 14

Daño de patada de la Asesina: 28-50

180-210% defensa mejorada

+20% correr/andar más rápido

+100 defensa contra misiles
+15 de destreza
+5% a la resistencia máxima al Fuego
Curar resistencia extra 50%
+40ª la resistencia máxima
+45-65 vida

Caminata bajo la tormenta de arena (Sandstorm Trek)

Las botas de Caparazón de Escarabajo

Defensa: 158-178

Nivel requerido: 64

Fuerza requerida: 91

Durabilidad: 14

Daño de patada de la Asesina: 60-110

+140-170% defensa mejorada

+20% recuperación de impacto más rápida

+20% correr/andar más rápido

+1-00 resistencia máxima (+1 por nivel del personaje)

+10-15 de fuerza

+10-15 de vitalidad

+50% drenaje de resistencia más lento

Resistencia al veneno +40-70%

Repara 1 de durabilidad en 20 segundos

Las Camino de Agua nos vendría magníficas por la destreza, que nos aumentará el bloqueo y nos ahorrará poner 15 puntos en esta estadística, la velocidad de andar/correr más rápido y la vida, posiblemente lo mejor de todo. Las Caminata bajo la Tormenta de Arena también son geniales, nos dan fuerza, que puede resultarnos importante para montar algún objeto o sernos totalmente inútil, la vitalidad.

4.1- Equipamiento medio:

Casco:

Penacho de Arlequín (Arlequín Crest)

El Chacó

Defensa: 98-141

Nivel requerido: 62

Fuerza requerida: 50

+2 a todos los niveles de habilidad

+1-148 Vida (1,5 por nivel del personaje)

“El Hammerdín”, documento elaborado por Profeta-CabronBlackelf para www.diablo2latino.com a partir de diversas guías existentes sobre dicho personaje.

+1-148 Maná (1,5 por nivel del personaje)

Daño reducido en 10%

+50% de posibilidades de obtener objetos mágicos

+2 a todos los atributos

*Pues no es un casco muy caro y por ello lo pondremos en este lugar también. La elección ya la hemos comentado arriba. A ser posible engarzado con una runa **UM**.*

Armadura:

Piel del Mago Viperino (Skin of the Vipermagi)

Armadura de Piel de Serpiente

Defensa: 279

Nivel requerido: 29

Fuerza requerida: 43

Durabilidad: 24

+120% defensa mejorada

+1 a todos los niveles de habilidad

Daño de magia reducido en 9-13

Todas las resistencias +20-35

Ángel Guardián (Guardian Angel)

Cota de Malla Templaria

Defensa: 770-825

Nivel requerido: 45

Fuerza requerida: 118

Durabilidad: 60

+180-200% defensa mejorada

+20% posibilidad de bloqueo aumentada

+30% velocidad de bloqueo mayor

+2-247 de probabilidad de ataque contra demonios (+2,5 por nivel)

+1 a todos los niveles de habilidad del paladín

+4 al radio de luz

+15% a la resistencia máxima al veneno

+15% a la resistencia máxima al frío

+15% a la resistencia máxima al rayo

+15% a la resistencia máxima al fuego

Penumbra (Gloom)

Fal(19) + Um (22) + Pul (21)

15% posibilidades de lanzar nivel 3 visión borrosa al ser azotado

*10% recuperación de impacto más rápida
+170-230% defensa mejorada
+10 a la fuerza
Todas las resistencias +45
La duración del congelamiento reducida a la mitad
5% del daño recibido repercute en el maná
-3 al radio de luz*

*Bueno de estas 3 opciones yo preferiría **Piel del Mago Viperino** engarzada con **UM** y a ser posible que sea de 35 a todas las resistencias, nos da una velocidad de lanzamiento muy alta y muy buenas resistencias, y un +1 a todos los niveles de habilidad que nos vendrá de perlas, además si estamos en ladder tenemos la posibilidad de upgradearla a elite y con eso conseguir una defensa muy alta. La segunda opción, un **Ángel Guardián**, nos aumentará las resistencias y nos dará unos modificadores muy buenos para un paladín, como por ejemplo ese +1. También la engarzaremos con runa **UM** si se puede, que nos dará +15 a todas las resistencias. **Penumbra** nos vendrá muy bien por que nos dará muchísimas resistencias y muchísima defensa. En un Hammerdín la defensa también es importante, y puede que sea de vital importancia en algunos casos, pero lo más importante en esa elección son las resistencias.*

Arma:

Punta Mágica (Wizardspike)

El Cuchillo Óseo

Daño a una mano: 23 a 49

Nivel Requerido: 61

Fuerza Requerida: 38

Destreza requerida: 75

Velocidad base del arma: [-20

+2-198 maná (+2 por nivel del personaje)

50% velocidad de lanzamiento aumentada

Regeneración de maná 15%

Aumenta el maná máximo en un 15%

Todas las resistencias +75

Indestructible

*Sin duda es la mejor arma posible después de **HOTO**, tiene unos modificadores geniales. Nos aumentará el maná, nos subirá las resistencias considerablemente y nos dará una velocidad de lanzamiento genial. Sinceramente es uno de los objetos más subestimados del juego.*

Escudo:

Heraldo de Zakarum (Herold of Zakarum)

El escudo Dorado

Defensa: 422-507

Nivel requerido: 42

Fuerza requerida: 89

Durabilidad: 50

Posibilidad de bloqueo: 82%

Daño de Espinas: 20 a 28

(Solo paladín)

+150-200% defensa mejorada

30% posibilidad de bloqueo aumentada

30% velocidad de bloqueo mayor

+20 de fuerza

+20 de vitalidad

Todas las resistencias +50

+2 a todos los niveles de habilidad del Paladín

+2 a las habilidades de Combate (solo Paladín)

*Aquí solo se puede decir lo mismo de antes, que es el mejor escudo para cualquier tipo de paladín, es magnífico. Resistencias, mucha defensa, nos aumenta daño, nos da fuerza y nos da también vitalidad. En este apartado no voy a aconsejar **CHAM**, **BER**, **JAH** etc... el que tenga que acceder a este equipo solo se podrá permitir un diamante perfecto, que nos dará 19 a todas las resistencias o como mucho una runa **UM**.*

Guantes:

Puño del mago (Magefist)

Guanteletes Ligeros

Defensa: 24-25

Nivel requerido: 23

Fuerza requerida: 45

Durabilidad: 18

+20-30% defensa mejorada

+10 defensa

+1 a las habilidades de Fuego

+20% velocidad de lanzamiento mayor

Regenerar maná 25%

Añade daño de fuego 1-6

Por lo anteriormente dicho.

Anillos:

Helada del Cuervo

Anillo

+150-250 de puntuación de ataque
No puede congelarse
+15-20 de destreza
+40 de maná
Absorción de frío 20%

Curación de Manald

Anillo

4-7% maná robada por impacto
Regenerar vida +5-8
Regenerar maná 20%
+20 de vida

Anillos raros

Anillo

Algún anillo raro con +10 Velocidad de lanzamiento, resistencias, vida, fuerza, destreza, maná...

Si no se puede conseguir ningún Soj lo mejor es utilizar Helada de Cuervo y algún anillo raro que esté bien o un Curación de Manald, que es muy útil.

Cinturón:

Trampa de Penumbra

Cinturón de Malla

Defensa: 90-102

Nivel requerido: 36

Fuerza requerida: 58

Durabilidad: 16

16 huecos

+120-150% defensa mejorada

+5% maná robada por impacto

Aumentado el maná máximo en un 15%

+15% regenerar maná

+15 vitalidad

-3 radio de luz

Nos dará vitalidad, nos aumentará e maná y además regenera más rápido el maná.

Camino de Agua (Waterwalk)

Botas de piel de tiburón

Defensa: 112-124

Nivel requerido: 32

Fuerza requerida: 47

Durabilidad: 14

Daño de patada de la Asesina: 28-50

180-210% defensa mejorada

+20% correr/andar más rápido

+100 defensa contra misiles

+15 de destreza

+5% a la resistencia máxima al Fuego

Curar resistencia extra 50%

+40ª la resistencia máxima

+45-65 vida

Son las mejores que se pueden conseguir que no cuesten mucho, por lo antes dicho.

5- CONSEJOS BÁSICOS DE USO

La utilización de habilidades es muy simple, únicamente es tener en el botón secundario el aura, Concentración, y en el primario la habilidad Martillo Bendito, a la hora de atacar solo tienes que mantener pulsado el botón Alt y clickear con el botón primario. Antes de meterte en la batalla lanza Escudo Sagrado y si gastas el maná o te ha consumid vida algún monstruo activa tras una matanza Redención o Meditación.

En PvP: Si utilizas Enigma tienes que teletransportarte junto a tu oponente y lanzar un Martillo Bendito, esa operación hasta acabar con él, si no utilizas Enigma, simplemente ve lanzando Martillo Bendito con criterio, es decir, por los lugares done tu contrincante te pueda atacar y tras lanzar el Martillo muévete por si se teletransporta junto a ti.

En PvM: Con o sin Enigma la forma de juego es similar. Lo que tienes que intentares que los monstruos te ataquen, si utilizas un mercenario será más fácil. Te acercas a un grupo grande de enemigos, cuando se acerquen a ti lanzas 2 o 3 martillos y te alejas un poco, vuelves a lanzar 2 o 3 y te

vuelves a alejar... así hasta acabar con ellos. Normalmente no aguantan más de 2 o 3 impactos de Martillo Bendito por lo tanto será sencillo terminar con su miserable existencia.

Tablas

Faster Hit Recovery

FHR Frames

0% 9

7% 8

15% 7

27% 6

48% 5

86% 4

200% 3

4680% 2

Faster Cast Rate

FCR Frames

0% 15

9% 14

18% 13

30% 12

48% 11

75% 10

125% 9

Faster Block Rate

Paladin (HS)

FBR Frames

0% 2

86% 1

Paladin (no HS)

FBR Frames

0% 5

13% 4

32% 3

86% 2

600% 1

6- AUTORÍA Y AGRADECIMIENTOS

Hola a todos. Bueno tras la superpoblación de guías en el foro de los paladines, sobretodo de Hammerdins (en total son 5) se decidió tomar medidas al respecto. En un principio se propuso que todos los que habían posteado una guía sobre El Paladín de Martillo Bendito se pusieran a trabajar juntos para hacer una guía tomando como base el resto, y así globalizar todas las guías. Los autores no se pusieron de acuerdo, por lo tanto yo me ofrecí voluntario para redactar una guía tomando como base las posteadas y completarlas de la mejor manera posible que estuviese a mi alcance.

Pues bien, a finales de enero me puse manos a la obra y por falta de tiempo, sobretodo, algunos problemillas y varias ocupaciones personales la tuve que dejar de lado durante 3 meses aproximadamente. Ahora tras el final de las clases y encontrar algo de tiempo que dedicarle a la guía, y principalmente ganas, las que me faltaron durante varios meses para hacer muchas cosas, la determinado y esto es lo que ha quedado. Espero simplemente que os guste y sobretodo que os ayude.

Se han tomado como base las guías de los usuarios de Diablo 2 Latino ZePi, XxDeViLxX, OsKi, LaG-Chaman y R41D3N, por lo tanto tenemos que darles las gracias a todos ellos por las molestias que se tomaron regalándonos una guía, ya sea mejor o peor, su interés por postearla para ayudar al resto de usuarios y por pertenecer a nuestra comunidad. Saludos a todo Diablo 2 Latino, la mejor página sobre Diablo 2 y Diablo 2 Lord of Destruction de habla hispana.

Agradecimientos a Pableras por permitirme que fuera yo el que globalizara y completara la guía sobre Hammerdín y a ZannEsu por su ayuda y atención, puesto que ha estado para cualquier duda.

Saludos, PrOfEtA-CaBrOn.