

EL CABALLERO VENGADOR.

Tras la aparición de la raza humana en el juego, las Fuerzas del Infierno decidieron desequilibrar la balanza de poderes con respecto al Cielo y optaron por tomar para sí el favor de la raza humana, de esta forma tendrían más oportunidades de vencer a las fuerzas celestiales y conquistar el Paraíso.

Las fuerzas de la Luz se dieron cuenta de esto y decidieron atraer para sí a los humanos con la intención de protegerles y salvar sus almas.

Frente al castigo, la dominación y la represión de las fuerzas oscuras se oponían los talantes celestiales, marcados por una fuerte disciplina y normas. Muchos humanos lo percibieron y decidieron jurar venganza a aquellos que los esclavizaban y les privaban de su tan querida libertad.

Porque la venganza es un plato que se sirve frío, porque proporciona una cálida sensación de satisfacción a aquél que la imparte, y porque se siente una corriente eléctrica en la piel al recibirla

Así es como surgió el **Caballero de la Venganza**, un paladín entrenado en el arte de la guerra y que además goza de la protección y de los poderes de su fuerte fe en su Dios, la cual le recompensa con grandes Dones.

Estos caballeros decidieron tomar sus equipos, cargaron con su coraje y todo su valor y sin mirar hacia atrás enfilaron en las bocas del infierno para concluir la Guerra del Pecado.

A) ¿Qué es el Caballero de la venganza?

Como su propio nombre indica, se trata de un paladín basado en la habilidad de combate de “Venganza”.

Esta habilidad he observado que hace a parte de un succulento daño de ataque físico, daño de los tres elementos (frío, fuego, rayo), con lo cual, habrá muy pocos inmunes que se puedan resistir a nuestros golpes.

B) ¿Para qué usarlo?

Atención a todos, este no es un personaje ideado para duelos, es solo para monstruos, con él podemos pasear tranquilamente por hell.

Además, es muy gracioso ver cómo golpea con el arma de dos manos.

C) ¿Sale caro el personaje?

Si quieres que quite sus 31K por golpe, pues diría que sí, necesitas una economía para afrontar Aliento de los Muertos y Cadenas de Honor.

No obstante, este personaje tiene opciones baratas como veremos más adelante. No llegará ni por asomo a los 31K pero los 14K los alcanza con

economía media.

D) ¿Qué habilidades debería de poseer para ser un Caballero Vengador?

Si habéis leído hasta aquí supongo que la curiosidad os ha mantenido expectantes a saber qué habilidades debería de tener, cuales pueden servir también y cuales rechazar por completo.

Nuestra habilidad principal es **“Venganza”**, la encontraréis en el árbol de Habilidades de combate a la izquierda. En esta habilidad gastaremos 20 puntos, es decir, la maximizaremos por completo para obtener el mayor daño. También deberíamos de poner un punto tanto a **sacrificio** como a **ahínco**, puesto que son dos prerequisites de la habilidad. No les pongáis más porque vamos a estar un poco apurados de puntos (tranquilos que al final sobrará alguno).

Dentro del árbol de Habilidades de Combate no cabe resaltar nada más, ya veréis el equipo y sabréis por qué nada a Escudo sagrado.

Nos metemos dentro del árbol de habilidad sobre las **Auras Ofensivas**. Aquí tengo dualidad de opiniones, y podéis escoger la que más os interese, si un daño directo o un daño algo más indirecto.

• Para el Daño Directo:

Deberíamos maximizar **“Fanatismo”**, puesto que da Puntuación de Ataque, Daño Mejorado y Velocidad de ataque. Por tanto, si escogemos esta habilidad nos daría 1 a **fuerza**, 1 a **objetivo bendecido**, 1 a **concentración**, 20 a **fanatismo**. Con esta habilidad equipada en el equipo de mayor economía, llegaríamos a los 31K de daño por golpe. Mientras que con la de economía media haríamos 14K. No obstante, debemos tener en cuenta que Fanatismo solo afecta al daño físico realizado por el ataque, por tanto, se potenciaría únicamente el físico mientras que los elementales seguirían inmutables.

• Para el Daño Indirecto:

Como dije anteriormente, con este paladín haremos daño elemental, por tanto sería aconsejable maximizar el Aura Ofensiva **“Convicción”**, puesto que reduce la resistencia del contrario así como su defensa, por tanto, supliría la carencia de puntuación de ataque (PA) que nos proporciona Fanatismo. Para esta habilidad deberíamos gastar más puntos puesto que requiere de una mayor cantidad de prerequisites, así que daríamos 1 a **Fuerza**, 1 a **Fuego Sagrado**, 1 a **Ola de Frío Sagrada**, 1 a **Espinas**, 1 a **Santuario**. Con esto, el paladín aumentaría considerablemente su ataque elemental más que el de Daño directo, pues aquí la reducción de resistencias si ejerce un gran papel en el daño elemental.

• Híbrido:

En este modelo de paladín gastaríamos todos los puntos de habilidad y aun necesitaríamos más. Se trata de no dar ni un punto al aura de “Salvación”

(aura defensiva que además es sinergia de Venganza), y además, recortar en 3 ó 4 puntos lo que pongamos a las resistencias a frío, fuego, rayo. Con los puntos que ganemos los deberíamos distribuir entre **fanatismo y convicción**, de esta forma, activar la que más nos convenga en cada caso. De esta forma saldríamos airosos de situaciones que con uno u otro nos serían peliagudas.

Hemos terminado ya con las habilidades de combate y con las auras ofensivas, ahora es el turno de las auras Defensivas. Sin importar si hemos escogido hacer daño indirecto o Daño directo, deberíamos subir las 3 grandes sinergias de venganza, que además, no necesitan de prerequisites, toda una ventaja en este paladín donde apuramos los puntos. Así pues, quedaría 20 puntos a **resistencia al fuego**, 20 **puntos a resistencia al frío**, 20 puntos a **resistencia a rayos**. En cuanto a la Habilidad de **Salvación**, que da resistencias, y que a la vez es sinergia de Venganza, daremos los puntos sobrantes, es decir, 5 en el caso de Daño Directo, y 3 en el caso de Daño Indirecto.

Nota: según mi opinión, las auras defensivas no se deberían subir junto a las ofensivas, puesto que las defensivas son únicamente para sinergizar la habilidad principal, no tienen otra función. Por tanto, lo más conveniente sería:

1. Maximizar Venganza
2. Maximizar fanatismo / Convicción
3. Realizar las sinergias de Venganza (auras defensivas)

Nota 2: Si en lugar de realizar la sinergia de Venganza “Salvación”, sería también recomendable descubrir la habilidad de combate embestida puesto que nos permitirá ir más rápidos sin necesidad del bono de teletransporte que nos ofrece la palabra rúnica Enigma (jah+ith+ver)

E) ¿Qué atributos debería de poseer este tipo de paladines?

No daría nada a **energía**, ya que pese a que atacamos con ataques que la requieren, he escogido un equipo de robo de maná y vida.

Por tanto, las cualidades de los Caballeros Vengativos serían:

- a) **fuerza**: Alrededor de 197, con ella y algún que otro hechizo que nos de puntos de fuerza podremos ponernos el equipo que diré a continuación.
- b) **Destreza**: en uno de los intentos, le puse 120 contando el equipo, pero sus posibilidades de impacto a enemigos de act4-5 en hell eran del 60%, por tanto, luego hice otra prueba y le 178, y con esta tengo índices más decentes de impacto a los enemigos.
- c) **Vitalidad**: el resto, que en total llegan a 218.
- d) **Energía**: repito, nada de nada.

F) ¿Qué equipo debe llevar el Caballero de la Venganza?

Lógicamente, no todos tenemos una economía donde las runas altas brillen como astros del firmamento, así pues, he confeccionado una listilla de

objetos equipables que unos son muy caros y otros más accesibles a las economías.

- **Armaduras del cuerpo (Body armors)**

Destaco 3. Dos palabras rúnicas y un objeto único.

a) [Roca](#). Puesto que con algún que otro charm y lo que nos de el equipo, podremos llegar a los 230, así que recomiendo una Roca (shael, um, pul, lum) bien en Armadura Sagrada (necesita 230 de fuerza y da 600 de def) o si vemos que no podemos llegar, no está nada mal hacerla en una Coraza Forjada en el Infierno, con 530 de defensa y 196 de fuerza requerida.

b) Cómo no va a faltar [Cadenas de Honor](#) (dol, um, ver, ist). Puesto que da +200% daño a demonios y +100% a muertos vivientes, tenemos gran parte de los enemigos cubiertos y que reciben un buen golpe cada vez. A parte de que no debemos olvidar el +2 a las habilidades, las resistencias, cosa en que este paladín carecerá, y el 8% de robo de vida y otro 8% de daño reducido. Estos dos últimos factores se deberán sumar a lo que dé el equipo entero.

c) La armadura única que le sienta muy bien a este paladín es “[Pesadilla del Gladiador](#)” (Gladiator’s Bane), con una buena defensa, daño reducido (no en porcentaje), recuperación de impacto, y algo muy importante y que tiene que ver con los anillos: impide que nos congelemos, con lo cual nos quitamos el peso de una helada del cuervo (Raven Frost)

- **Guantes (Gloves)**

4 Buenos guantes, dos de ellos especialmente para el robo (leech) de vida y de maná.

a) [Desgarrador de acero](#) (SteelRend): me parece bastante útil ese +60% de daño mejorado, que en total da +1000 al daño máximo. A parte de sus otros atributos como dar fuerza y posibilidad de golpe triturador. Puesto que requieren 185 de fuerza no tendremos mucho problema.

b) [Drenador de Almas](#) (Soul Drainer): Robo de vida y de maná, que es lo que el paladín se beneficiará.

c) [Garra de Drácula](#) (Dracul’s Grasp): Recomendables por el 10% de vida robada al que pueden llegar.

d) [Guantes del Set del Discípulo](#) (Disciple), muy recomendables por el 350% daño a demonios y velocidad de ataque (muy buenas para los enfrentamientos con jefes finales)

- **Cinturones** (Belts)

4 cinturones:

- a) **nosferatu**: que se note la vida robada un 7% más.
- b) **Verdugo**: daño reducido en un 10-15% (bastante bueno si lo combinamos con Cadenas de Honor y los guantes de leech)
- c) **Malla arácnida** (Arachnid Mesh): únicamente es útil por el +1 a las habilidades, en este tipo de paladines no lo aconsejo.
- d) **Cordel de Orejas** (String Ears): daño reducido en porcentaje y además robo de vida.

- **Cascos** (Helmets)

Penacho de Arlequín (Chacó único). Puedes tener cuatro variaciones:

- a) con topacio: para mf (magic find)
- b) con um: para resistencias.
- c) Con cham: anticongelación (despilfarro de runa pero tenía que comentarlo)
- d) Con una joya de Daño Mejorado, o mejor aun, que también disponga de IAS (velocidad de ataque aumentada)

También es una buena opción una **Corona de Años** (Crown of Ages), a ser posible con dos huecos en los que engarzar modificaciones de lo expuesto en el chacó.

Como tercera opción, no está de más nombrar **Mirada de vampiro** (Vampire Gaze), sus bonos de daño reducido y de robo son bastante buenos.

Finalmente, el **Visor de Andariel** (Andariel Visage) que da +2 a las habilidades y vida robada (su -30% a la resistencia del fuego se compensa con el +50 de los guantes del Discípulo o con el engarce de una runa Ral) Como versión barata (muy barata) siempre tenemos la **máscara de Tal Rasha** (resistencias y tobo de vida como de maná)

- **Anillos** (Rings):

Aquí interviene el equipo que se haya escogido. Jugaremos con dos variantes: **Alianza de bul-kathos** y **Helada de Cuervo**.

Lógicamente, si ya tenemos algo que nos impida congelarnos, nos pondremos 2 bul-kathos que además del +1 a las habilidades, roba vida. Si no disponemos de otra cosa que nos impida congelarnos, nos tocará colocarnos un bul-kathos y una Helada de Cuervo.

- **Amuletos** (Amulets):

Nos podemos decantar bien por **Himno de Seraph** (Seraph' Hymn), que da

+2 a las habilidades, un porcentaje a muertos vivientes y a demonios; también podemos escoger [Rejilla Metálica](#) resistencias y puntuación de ataque y defensa; o escoger [Caleidoscopio de Mara](#), habilidades, atributos y resistencias.

Un último consejo sobre amuletos: [Luna creciente](#) si somos idólatras del robo de vida y mana o si no disponemos de otra cosa que lo robe, en ambos casos sería bastante aconsejable.

Un [Ira del Gran Señor](#) da +1 a las habilidades, azote mortal dependiendo de nuestro nivel y una sustanciosa cantidad de velocidad de ataque.

• **Armas** (Weapons):

Bueno, hemos llegado a lo bueno de la guía, las armas.

Con este paladín me he decantado por **armas a dos manos**, y de entre ellas he escogido:

a) [Aliento de los Muertos en Almádena Trueno](#) (vex, hel, el, eld, zod, eth). A parte de los bonus que da esta potentísima palabra rúnica, llegamos con ella a los 1347 de daño. A parte, gracias al 60% de velocidad aumentada, nos salva de golpear con un arma lenta.

b) [Corte del Hueso](#) (Bonehew): que a parte de disponer de un decente daño, nos permite engarzarle 2 huecos, en los cuales dependiendo de la economía podremos meterle desde runas amn para robo de vida o hasta joyas de daño mejorado (llegaríamos a los 700-800 de daño máximo)

c) [Tomb Reaver](#) (Hacha Críptica): nos da resistencias, mf, y hasta 3 huecos en los cuales engarzar como en la anterior.

Se puede utilizar **armas de una sola mano** como [Aliento de los Muertos en Hacha del Berserker](#), o el objeto único correspondiente a ese tipo de hacha ([Death Cleaver](#)) o [Runemaster](#) que permite 5 huecos. También es buena opción la [Estrella de Baranar](#) no solo por su daño elemental, sino por el ias y el +X que da a los atributos. Con la ventaja de poder llevar escudo, el cual, mejor, [Heraldo de Zakarum upgradeado](#) y engarzado con un diamante perfecto para las resistencias. Si escogiéramos esto, deberíamos repartir más los puntos para poder darle al menos un punto a **Escudo Sagrado** (Habilidades de Combate)

Como equipo secundario, usaremos [Llamada a las Armas](#) (Call to Arms) palabra rúnica (Amn, ral, mal, ist, ohm), las cuales utilizaremos para los gritos. Deberían ir junto a escudos que den +1 a las habilidades (como el de [Sigon](#), [Sin párpados](#) o palabra rúnica de [Splendor](#) [Eth, Lum])

• **Botas** (boots)

He probado las [Jinete Sangriento](#), Gore Rider, y van bastante bien, dan % a golpe mortal, a golpe triturador, a heridas abiertas, y un buen porcentaje de andar/correr más rápido.

Otra buena opción, [Caminata Bajo la tormenta de Arena](#) (Sandstorm), y mejor aun si son etéreas pues se reparan solas.

• Mercenario

Un mercenario óptimo para este paladín sería el **defensivo de normal / infierno del acto 2**, por su aura de desafío, que aumentará nuestra defensa, indispensable si careces de escudo ya que necesitaremos mucha. También podrían valer el **ofensivo de pesadilla**, el del aura de fuerza, para aumentar más nuestro daño físico.

Equipo del mercenario

Aquí hay muchas opciones, pero de todas formas, ponerle lo que dispongáis, y si es etéreo, mejor. Solo pondré unas cuantas opciones definitivas para él.

Casco:

Aquí podemos poner **Corona de Años, Gaze, Visor de Andariel**

Los engarces pueden ser joyas de daño mejorado o ias, amn, shael, ber...

Armadura:

Cadenas de Honor Etéreas sería una opción cara pero buena, **parada de palo upgradeada** a ser posible eth tampoco está nada mal, luego como otras opciones podéis poner la **Vaina de Duriel**, o alguna otra que tenga unos modificadores buenos.

Armas:

Como opción cara **Aliento de los muertos en lanza fantasmal** o alguna variante, pero no todos tenemos para eso, así que también es efectiva una **Tomb Reaven** engarzada con joyas de daño mejorado, un **Peaje de la Parca, Aguja de Ario, Doom en Pica de Guerra** etc...

G) Conclusiones.

Resumiendo, con la opción barata llegaríamos a hacer los 15K de daño y con la más cara unos 31K de daño.

En la guía no he puesto ningún tipo de **hechizo** de habilidad o anihilus, pero está claro que si los tienes, se deben de poner. Sobre todo, alguno de puntuación ataque/vida o con vida/resistencias. Y en cuanto a los skillers, recomendaría lógicamente **Skillers de Combate para Paladines**, si puede ser con vida mejor.

He puesto tantísimas opciones de objetos a equipar para que: a) los gustos son muy variados y el aspecto físico del paladín pues tiene un aliciente para jugarlo. B) Haya objetos para todas las economías.

Es un paladín exclusivamente contra monstruos, no esperéis que sea efectivo en duelos.

H) Agradecimientos

• Pues ante todo quisiera darle las gracias al usuario de esta web **--Alex--** pues él me ayudó a escoger más ítems de los que yo ponía en un principio, porque él me aguantó varias horas en duelos a ver qué métodos eran buenos, porque él me ha enseñado cómo manejar a muchos personajes y porque me criticó bastante el primer modelo de esta guía. Y por su gran ayuda con el tema del mercenario.

- Mis más sinceras gracias al moderador **Pableras**, puesto que él me aguantó conversaciones sobre personajes y sobre varios aspectos de los modificadores de los objetos y también porque él me motivó e incitó a hacer esta guía pues yo le dije “tengo un paladín que llega a los 31K pero en duelos es una completa basura” y enseguida me dijo que hiciera una guía sobre un paladín de venganza.
- También a **ZannEsu** que, pese que él no tenía ni pajolera idea que estaba haciendo una guía, me pasó varios documentos sobre los que me basé para hacer esa especie de relato que tenéis al principio de la guía.
- A los **webmasters** porque han creado una web donde se puede hablar y APRENDER sobre el juego.
- Al moderador **Sea3** que fue quien puso el personaje de descarga.
- A los moderadores y al administrador **Judas** puesto que también se encargan del cuidado y saneamiento de la web.
- Y a todos aquellos usuarios de la web que día a día solventáis y difundís dudas.
- Y a **todos los jugadores de Battle.net**, desde tramposos, a honrados, desde falsos a sinceros, puesto que te hacen aprender a moverte dentro de un ambiente donde poder relajarse y estar entretenido esos días que nos sabes qué hacer.

*NUEVO MONTAJE del vengador: Palabra rúnica Infinity. (por ahora solo ladder)

Bueno, este montaje consiste en hacerse con uñas y dientes con la palabra rúnica nueva "Infinity" que nos otorga el aura de convicción y a nivel 12. El arma en cuestión se trata de esta:

Infinity (Infinito) Armas de Guerra de 4 huecos

Ber + Mal + Ber + Ist

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

Nivel 12 de Aura de Convicción cuando está Equipado

+35% Andar/Correr más Rápido

+255-325% Daño Mejorado (varía)

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

40% Posibilidades de Golpe Triturador

Previene la Curación del Monstruo

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

30% Más Posibilidades de Obtener Objetos Mágicos

Nivel 21 de Armadura de Ciclón (30 Cargas)

Si escogemos este montaje nos haríamos con fanatismo maximizada, pudiendo hacer más daño físico y reducción de resistencias, con lo cual nuestro paladín podría llegar a cifras desorbitadas de daño.

AUTOR: BLACKELF