

BEASTY TESLA-CHARGER

Introducción: El personaje al que hacemos referencia en esta guía, es una variante del **Tessladín**, pero como así entramos en terminologías, lo mejor será empezar explicando los conceptos que atañen a esta construcción. Los primeros tessladines (como tales) hacen su aparición por Battlenet con la entrada de la versión 1.10 y la incorporación de las sinergias a la misma. Las sinergias son el fundamento de todas las guías 1.10, creo no equivocarme al decir que la 1.10 ha supuesto el mayor *boom* en la historia de battlenet en cuanto a cantidad de variantes por personajes, y que inclusive en muchos casos son producto de hibridación de estas subclases. Volviendo al Tessladín, su poder está basado en el incremento vía sinergias del aura “golpe sagrado” que añade daño elemental de rayo a nuestro ataque, a la vez que causa unas pulsaciones eléctricas que causan la pérdida sucesiva de vida a los “elementos circundantes”.

En principio el tessladín puro parece bastante viable, pero una vez llegados a Infierno te percatas de que tu daño extra de relámpago es absolutamente inútil dada la cantidad de escenarios en los que predominan los monstruos inmunes a nuestro elemento y la verdad que el daño físico es tan bajo que matar se hace tedioso debido al tiempo que debes dedicar a todos y cada uno de ellos. (**ver nota del revisor 1**)

Mi experiencia fue en pocas palabras que me hice uno y quedé desencantado, le faltaban otros elementos, velocidad de ataque, daño físico. Sinceramente en comparación a mis paladines de ahínco 1.09 era una patata, así que lo jubilé por ineficaz no sin antes haber probado variantes de armas y equipos e incluso llegué a activar fanatismo y seguí aumentando ahínco y sinergia, pero lo di por imposible.

Recientemente tuve acceso a algunas runas de élite y he tenido la suerte de poder hacerme una Beast (palabra rúnica “bestia”) y me pareció idónea para un tessladín debido a su relación velocidad/daño, aparte de la gran ventaja que supone el poder llevar dos auras ofensivas simultáneamente (Es conveniente aclarar que este arma despliega el nivel 9 de fanatismo al estar equipado). (**ver nota del revisor 2**)

Con unas pequeñas adaptaciones de equipo y ataque se trata de un personaje que funciona bastante bien en duelos y que apenas tendrá problemas en infierno (PvM).

Habilidades: Consideramos que existen dos opciones a la hora de hacer este personaje. Una incluye la activación de ahínco (facilita inmensamente para PvM). La otra excluye dicha activación en virtud de una sinergización más profunda de embestida (+2 pts.).

Es conveniente tomar en consideración dicha elección ya que llegar a lvl 8x implica matar monstruos y pasar actos y ciertamente eliminar enemigos uno por uno mediante embestida constituye una ardua (y peregrina) tarea.

El reparto de habilidades, sería el siguiente.

Habilidades de combate:

- 20 ptos. en Embestida (1 prerequisite).
- 5-10 ptos. en Escudo sagrado (4 prerequisites).
- 1 pto. en Ahínco (1 prerequisite).

Auras ofensivas:

- 20 ptos. en Golpe Sagrado. (3 prerequisites).
- 20 ptos. en Fuerza (sin prerequisites).

Auras defensivas:

- 20 ptos. en Resistencia a rayos (sin prerequisites).
- 5-10 ptos en Vigor (3 prerequisites)

Observaciones:

Debido a los 8 puntos totales de prerequisites, hemos de escoger a la hora de incrementar entre Vigor y Escudo sagrado, esto vendrá dado en función del aspecto que más nos interese incrementar (ofensivo o defensivo), a gusto del consumidor.

No haremos uso de Salvación por su sinergia a Golpe sagrado debido a que una vez maximizado sólo supone un 80% de daño de rayo que utilizaremos en dar 400% ed a Embestida a fin de aumentar nuestro daño físico.

Equipo:

- **Yelmo: Visor de Andariel** “ral”, **Corona de las edades:** con ias/resistencias, ias/ed, reducción de daño “ber-ber” (óptima en duelos).
- **Armadura: Coacción (Shael+um+thul)** cuyos modificadores lesivos son idóneos, **Valor de arkaine** +2 (gran vitalidad y defensa), **CoH (dol+um+ber+ist)** resistencias, robo de vida y daños PvM. Enigma no nos parece en absoluto idónea ya que sacrificamos mucho de resistencias y descompensaría el resto de equipo.
- **Guantes: Desgarrador de acero** (str, golpe triturador, daño mejorado...), **Garra de Drácula** (robo de vida, maldición grifo de la vida), **Guantes crafteados de hueso de vampiro** con buenos modificadores (velocidad de ataque mejorado, buen % de triturador, robos...)
- **Escudo: Herald de Zakarum** (um, ber...) si es upgradeado mayor defensa, **Herald de Zakarum** etéreo ‘zod’, **Exile (vex+ohm+ist+dol)** en escudo etéreo específico de resistencias (Kurast, zakarum, Vórtice).
- **Amuleto: Ira del gran señor** (+1 todos los niveles de habilidad, % azote mortal muerto viviente, 20% ias...)
- **Anillos: Helada del cuervo / Alianza de bul-katho**, si llevamos el modificador no puede congelarse en otra parte (cham engarzada) 2 **bul-katho** o 1 **bulkatho** y un anillo dual.

→ **Cinturón: Serpentón de Nosferatu** (robo de vida, velocidad de ataque...), **Verdugo** (vitalidad, daño reducido), **Cordel de orejas** (robo de vida, daño reducido), **malla arácnida** (+1 todas las habilidades, 20% ralentización).

→ **Botas: Jinete sangriento**, mejor si son upgradeadas (azote mortal, heridas abiertas, triturador...).

→ **Arma: Beast** como única opción, nos aporta fanatismo, 40 velocidad de ataque, 20% triturador..., en nuestra opinión sólo merece la pena hacerla en 2 tipos de arma, estos son, hacha de berseker o caduceo, descartamos punta de guerra ya que aún siendo tan rápida como caduceo su daño es muy inferior.

Los caduceos tienen la ventaja de que por tratarse de cetros y por ser específicos suelen adjuntar habilidades que nos pueden ser de gran utilidad.

→ **Extras útiles: Llamada a las armas** y **demonio limb**, (porra de tirano) única. La Cta (Llamada a las armas) obviamente para dar los gritos y la porra de tirano para que encantamiento suba nuestra puntuación de ataque.

Inventario: como no, un **Anihilus**, algunos hechizos + **1 a auras ofensivas del paladín**, lo óptimo serán max/ar/life (daño máximo/puntuación de ataque/vida), añadir algunos psn sc (hechizos de veneno de 100 o 290 pequeños) y el daño aumentará bastante.

Estrategias:

Este apartado es de lo más escueto, dado lo primitivo de nuestra estrategia que radica en embestir a todo bicho viviente.

Los builds que nos darán problemas serán los tanques de extrema defensa, bárbaros blindados y chargers puros con doom y exile los cuales sobrepasan fácilmente los 15.000 puntos de defensa.

Contra personajes magos no tendrá apenas problemas, puesto que no durarán más de 2 o 3 embestidas, el problema es cuando utilizan ataques rápidos en los cuales deberás de zigzaguear para intentar que te acierte el menor número de "golpes", como por ejemplo contra asesinas tramperas, nigromantes de hueso o hechiceras de fuego. Contra druidas elementales puede resultar un poco complicado al principio, pero con la práctica resultarán la mayoría muy cómodos de matar, lanzándote en plan kamikaze dentro de su torbellino le quitarás la mayoría de vida y después de eso te quedan dos opciones, cambiar a ahínco y darle todas las veces que sea posible, o cambiar a embestida y seguir dándole. Si utiliza teletransporte se intentará escapar, o sea que si le coges caerá.

Contra personajes como otros paladines, bárbaros o asesinas de torbellino premia mucho la suerte y la práctica. Contra Smitters darle todas las veces que sea posible y variar entre ahínco y embestida, alejarte y volver a lanzarte, cambiar a ahínco y darle 3 o 4 golpes...

Contra asesinas de torbellino, la estrategia consiste en darles con 1 embestida y cambiar a ahínco, no tienen tanta vida como un bárbaro, ni

tanta defensa ^^, osea que de 1 embestida se les va gran parte de la vida, sumando algo de daño de PSN y OW... tras embestir dar con ahínco. Contra bárbaros sería lo más complicado de todo, contra estos es ir probando, simplemente, a unos los pillarás de una manera y a otros de otra... a algunos ni los conseguirás pillar.

Para una mejor estrategia, lo mejor será ir probándolo, que cada jugador se familiarice con el personaje y vea sus límites, ventajas y desventajas.

BY Valhalla68 & PrOfEtA-CaBrOn.

Nota del revisor:

1.- Es difícil hacer un tessladín puro, si bien existen construcciones viables, como la guía del “paladín griswold con aura de rayos”, escrita por **wiji**, y que solventa de forma brillante este problema al cual hace referencia la guía de **valhalla** y **profeta-cabron**

2.- Uno de los principales problemas que tienen los usuarios de diablo es que al emplear las versiones española, alemana y polaca, el juego se queda colgado al pasar el cursor por encima de un objeto que despliegue un aura al estar equipado. Afortunadamente, existe solución para ello, y en diablo2latino hemos desarrollado un parche que solventa dicho fallo.

Actualmente, dicho parche se encuentra en:

<http://www.diablo2latino.com/Downloads+index-req-getit-lid-133.html>

Si bien, es posible que en un futuro, la ruta cambie debido a los numerosos cambios de servidor que sufre la web, o el paso de una versión del foro a otra más moderna. En cualquier caso, se encuentra disponible en la sección de descargas.