

GUÍA PARA JUGADORES

GUÍA PARA JUGADORES: DIABLO 4 LORD OF HATRED



Enfréntate a Mefisto para purificar el mundo de Santuario.

¿QUÉ ES DIABLO 4 LORD OF HATRED?

Lord of Hatred es la segunda expansión de Diablo 4, desarrollada por Blizzard Entertainment y lanzada el 28 de abril de 2026 para PC, Xbox One, Xbox Series X/S, PS4 y PS5. Diablo IV es la cuarta entrega principal de la emblemática franquicia, sin contar el spin-off para móviles Diablo Immortal.

Este emblemático juego de rol de acción (ARPG) no ha dejado de crecer: primero con su lanzamiento inicial (5 de junio de 2023), después con la bien recibida Vessel of Hatred (8 de octubre de 2024) y ahora con la aclamada por la crítica Lord of Hatred.

Los Nephalem que compren la expansión podrán embarcarse en su aventura de acción a una nueva región, poniendo a prueba su poder con una de sus clases favoritas. La expansión añade dos clases más a la lista de cazadores de demonios: el Paladín y el Brujo.

El desarrollador ha realizado importantes mejoras y actualizaciones al sistema de objetos, ha renovado por completo la experiencia del final del juego y ha creado nuevas actividades y funciones. Mientras los jugadores buscan objetos en abundancia, destruyendo grupos de enemigos de élite en busca de explosiones de botín, el sistema de itemización se sostiene bien para builds creativas y potentes. La gran renovación del árbol de habilidades incluye nuevas variantes de habilidad para cada clase, junto con un aumento del nivel máximo de 60 a 70.

En esta guía de Lord of Hatred, los jugadores aprenderán sobre la nueva región y ambas clases nuevas antes de profundizar en las nuevas mecánicas de juego, como el Cubo Horádrico, el sistema del Talismán y los Planes de guerra del final del juego.



EXPLORA SKOVOS Y ACABA CON EL ODIO

En Lord of Hatred, los jugadores se adentran en Skovos, una región nunca antes vista en el mundo de Santuario. Skovos es el campo de batalla definitivo y prepara el escenario para una emocionante conclusión de la era del Odio en la franquicia Diablo.

Hay decenas de misiones secundarias por descubrir y una misión principal trepidante que completar. A medida que exploran Skovos, los jugadores encontrarán narrativa ambiental de sobra, acompañada de cinemáticas directas e impactantes que resultan a la vez aterradoras e intrigantes.

Según la mitología de Diablo, Skovos es el lugar de nacimiento de la primera civilización de Santuario, un lugar que fue el hogar del ángel Inarius y de la Madre de Santuario, Hija del Odio... ¡Lilith! Sin embargo, cuando los jugadores ponen un pie en Skovos, esta se encuentra gobernada por The Oracle and Amazon Queen. En el centro de Skovos hay tierras hundidas, con bosques al este y tierras volcánicas que llaman la atención al oeste. Con siniestros cultistas merodeando por la región, nuevos monstruos a los que enfrentarse y mazmorras por explorar, Skovos tiene todo lo que un fan de Diablo puede desear. Te reencontrarás con caras conocidas, y muchas tramas quedarán bien atadas antes de que salgan los créditos.

Entrar en más detalles sobre la historia y lo que hace especial a Skovos se consideraría spoiler, así que solo diremos esto: Lord of Hatred ofrece, posiblemente, la mejor campaña de la historia de la franquicia, rivalizando con el Diablo original y con Diablo 2: Lord of Destruction.

CONSEJO DE EXPERTO

no te creas las pantallas de carga... ¡hecho, hay un nivel secreto de vacas por descubrir en Lord of Hatred!



JUGAR CON EL PALADÍN

Que la luz guíe tu mano... si juegas con una de las nuevas clases de Lord of Hatred, el Paladín. Este poderoso guerrero sagrado es perfecto para quienes quieren convertirse en una máquina casi indestructible que castiga a sus enemigos con vigor.

El Paladín usa la Luz sagrada como recurso principal para lanzar habilidades principales, y generar Luz sagrada es tan sencillo como usar una habilidad básica, como la Saeta sagrada, contra los enemigos. Destacarás en el combate a corta y media distancia, luciendo armadura pesada, escudos, mangos y, lo que es más importante, tu juramento preferido.

Los juramentos son la mecánica de clase principal del Paladín. Estas doctrinas alteran la generación de recursos, las interacciones entre habilidades, las mecánicas defensivas y mucho más. En esencia, los juramentos establecen la base de la build de tu personaje.



JUGAR CON EL PALADÍN

Tipo de juramento	Mecánicas y mejoras principales	Interacciones de habilidad principales	Estilo de juego y arquetipo objetivo
Zelote	Genera acumulaciones de Fervor al lanzar habilidades; los golpes críticos repiten un 25 % del daño por acumulación de Fervor. Se fortifica al alcanzar el máximo de acumulaciones.	Celo, Choque, Avanzar, Sermón rojo (único)	Presión agresiva de velocidad de ataque cuerpo a cuerpo de alta velocidad.
Juggernaut	Consume 8 acumulaciones de Resolución para otorgar un 60 % más de daño de habilidad y un 20 % de tamaño de habilidad. Fija la Resolución mínima en 1.	Golpe de escudo, Carga con escudo, Égida, Fortaleza	Primera línea de tanque/represalia; convierte el bloqueo y la armadura en ofensiva.



JUGAR CON EL PALADÍN

Tipo de juramento	Mecánicas y mejoras principales	Interacciones de habilidad principales	Estilo de juego y arquetipo objetivo
Judicante	Las habilidades básicas aplican Sentencia; las habilidades principales detonan las marcas infligiendo un 181 % del daño de arma; los objetivos reciben hasta un 80 % más de daño.	Martillo bendito, Escudo bendito, Lanza de los cielos.	Eliminación metódica de grupos por área; ejecución de marcar y detonar.
Discípulo	Las habilidades con tiempo de reutilización otorgan la forma de Árbitro durante 4,5 s; otorga golpes de ala y un 50 % más de daño de habilidades de Discípulo.	Aura de Luz sagrada, Estrella caída, Árbitro justiciero.	Híbrido de lanzador/apoyo centrado en transformación y auras.



JUGAR CON EL PALADÍN

En el amplio árbol de habilidades del Paladín, y en tu tablero de paragon al nivel máximo, notarás que aparecen constantemente cuatro palabras clave. Estas forman la base de cómo funcionan las mecánicas de la clase.

Tenemos:

Resolución:

una mecánica defensiva de acumulación que reduce el daño recibido en un 20 % mientras está activa, aunque las acumulaciones se degradan al recibir golpes directos, a menos que estén protegidas por pasivas específicas de juramento.

Sentencia:

una mecánica ofensiva de marcado aplicada por habilidades específicas; las marcas detonan tras un breve retraso o mediante ataques posteriores, aumentando el daño recibido por el objetivo hasta en un 80 %.

Fervor:

una mejora acumulable de velocidad de ataque y golpe crítico que repite el daño de ataque entre los objetivos cercanos.

Represalia:

una interacción de bloqueo cercana a Espinas que hace que los bloqueos exitosos inflijan daño sagrado en un área amplia.

Con una visión general de cómo funciona la clase Paladín en Diablo 4 Lord of Hatred, podemos pasar a una build para principiantes que te ayudará a arrasar en Skovos en un tiempo récord.



LA MEJOR BUILD DE PALADÍN PARA PRINCIPIANTES

Los fans de la franquicia Diablo puede que reconozcan al instante nuestra recomendación para principiantes como el Hammerdin. En Lord of Hatred la llamamos la build Arbiter Hammerdin, perfecta para subir de nivel. Combina el poder del Martillo bendito con el Árbitro justiciero para una experiencia superrápida con un enorme potencial de área de efecto (AoE).

El bucle de juego hará que los jugadores mantengan su mejora de Árbitro justiciero el mayor tiempo posible, alternando entre habilidades de Discípulo como Punición y Estrella caída para que esas alas sagradas de la muerte no dejen de golpear.

En el nivel 15, elegirás el juramento de Discípulo para activar correctamente esta build. Consulta a continuación una visión general de la build Arbiter Hammerdin, centrada en los hitos de habilidad más importantes y en cuáles deberías maximizar primero mientras subes hasta el nivel 70.



LA MEJOR BUILD DE PALADÍN PARA PRINCIPIANTES

Nivel / hito	Elección de habilidad	Detalles adicionales
Nivel 10	Reunir (temporal)	Se usa como habilidad de relleno inicial. Descártala en el nivel 15.
Nivel 15	Juramento de Discípulo + Punición	Desbloquea el golpe de alas mediante el juramento de Discípulo. Sustituye Reunir por Punición.
Nivel 25	Árbitro justiciero	Desbloquea la forma de Árbitro y sus nodos pasivos asociados.
Barra de habilidades activas (nivel 30+)	Saeta sagrada	Generador principal de Luz sagrada y fuente de Vulnerabilidad.
	Martillo bendito	Consumidor principal de Luz sagrada y alta producción de daño en área. (Maximizar 1.º)



LA MEJOR BUILD DE PALADÍN PARA PRINCIPIANTES

Nivel / hito	Elección de habilidad	Detalles adicionales
Barra de habilidades activas (nivel 30+)	Aura de fanatismo	Aumenta la probabilidad de golpe crítico y la velocidad de ataque. (Maximizar 2.º)
	Aura desafiante	Otorga una resistencia sustancial de armadura y resistencias. (Maximizar 3.º)
	Punición	Activa el juramento de Discípulo, otorga velocidad de movimiento y aplica debilitación.
	Estrella caída	Herramienta de movilidad; el tiempo de reutilización se reinicia al eliminar enemigos vulnerables. (Maximizar 4.º)

Los objetos forman una parte enorme de tu build. Los mejores objetos para cada ranura de cada build cambian con el tiempo. Te recomendamos experimentar con diferentes Abalorios de conjunto, Glifos en tu tablero de paragon y Aspectos Legendarios para encontrar las mejores sinergias, y asegurarte de estar al día con las últimas mecánicas de temporada.



LA MEJOR BUILD DE PALADÍN PARA PRINCIPIANTES

Como base, aquí tienes los Aspectos Legendarios recomendados para la build Arbiter Hammerdin, y las ranuras en las que deberían ir.

Ranura	Aspecto Legendario	Ranura	Aspecto Legendario
Yelmo	Aspecto del poderío	amuleto	Aspecto de la jurisdicción de Tyrael (+50 % de bonificación)
Pecho	Aspecto de la Fortaleza	Anillo 1	Aspecto del castigo sagrado
Guantes	Aspecto de la soberanía de Lagera	Anillo 2	Aspecto de la discordia celestial
Pantalones	Aspecto del Discípulo	Arma	Aspecto de la ascensión
Botas	Aspecto de la ráfaga salvaje	Mano secundaria	Aspecto de la gloria suma

Entre los objetos únicos del final del juego que buscar están Sentencia de Auriel (amuleto), Velo argénteo (anillo) y Temeridad (pantalones). Los objetos únicos míticos incluyen la Estrella matutina del Herald (arma), el Poder de Tyrael (pecho), la Cresta de arlequín (cabeza) y el Anillo de cielos sin estrellas (anillo).



DOMINA EL PODER DEL BRUJO

La segunda clase nueva de la expansión Lord of Hatred de Diablo 4 es el Brujo, un maestro del conocimiento prohibido. Los Brujos usan su conocimiento de los infiernos ardientes y de los demonios para rasgar el velo entre mundos. Vinculan fuerzas demoníacas a su alma, empuñando el poder de los infiernos ardientes sin sucumbir a él, al menos no del todo.

El Brujo es una clase basada en la fuerza de voluntad, que usa un sistema de doble recurso único con Cólera y Dominio.

Cólera:
sirve como recurso principal para el lanzamiento ofensivo directo de hechizos, incluidas las habilidades de fuego infernal y del abismo, como Fractura infernal, Bombardeo y Grito llameante. La Cólera se genera con el tiempo y mediante ataques de habilidades básicas.

Dominio:
rige la invocación, el mantenimiento y la manipulación táctica de esbirros demoníacos. Gastar Dominio permite al Brujo manifestar demonios mayores o emitir órdenes de esbirro de alto impacto.

Al alcanzar el nivel 30, desbloquearás la mecánica de clase principal del Brujo, las Esquirlas de alma. Las Esquirlas de alma, que cuentan con fragmentos de alma personalizables, vinculan permanentemente un demonio mayor a tu personaje y definen tu build principal.

Esquirla de Alma	demonio mayor	Mecánicas de juego	Palabras clave y sinergias principales
Legión	Ae’grom	Invocador de enjambre: maximiza el número de esbirros temporales (niños viles/caídos); usa a los demonios como munición explosiva.	Eviscerar: convierte los valores de sangrado del objetivo en ráfagas instantáneas de daño físico.
Vanguardia	Abodian (corcel llameante)	Metamorfosis: transforma al Brujo directamente en Forma demoníaca; otorga vida, armadura y daño de aura de fuego circundante.	Forma demoníaca / Volatilidad: potencia las habilidades de fuego infernal y escala el daño al matar.



DOMINA EL PODER DEL BRUJO

Esquirla de Alma	demonio mayor	Gameplay Mechanics	Palabras clave y sinergias principales
Mente magistral	Laalish	Controlador de sombras: opera desde la Forma de sombra; ordena a Laalish debilitar, ocultar y ejecutar objetivos con poca vida.	Forma de sombra / Embrujo: otorga incontenibilidad, sigilo al moverse y multiplicadores por vida faltante.
Ritualista	Vollach (el caído)	Lanzador puro de fuego infernal: absorbe vida de Vollach para potenciar el lanzamiento de hechizos puro, prescindiendo por completo del combate de esbirros.	Embrujo / Volatilidad: acumula Embrujo hasta 4 veces para explosiones en cadena y superioridad.

Experimenta con los diferentes demonios mayores a los que tiene acceso el Brujo. Encontrar uno que complemente tu estilo de juego es clave para pasarlo bien en Santuario. El Brujo puede parecer complicado al principio, así que si quieres seguir una build de nivelado potente, ilo tenemos cubierto!



LA MEJOR BUILD DE BRUJO PARA PRINCIPIANTES

Los Nephalem pueden empezar su aventura por Santuario como Brujo con nuestra build de nivelado de Garras pavorosas. Esta build se centra principalmente en potenciar al máximo las Garras pavorosas en cascada.

Elegir la Esqirla de mente magistral otorga a los jugadores una tonelada de daño adicional al generar Forma de sombra mediante Invocar a Laalish o Paso abisal, mientras que Enjambre terrorífico y Centinela profano nos cubren en las peleas contra jefes con un daño a un solo objetivo increíble. Por último, Comandar a los caídos genera mucha Cólera y también aplica Embrujo cuando se elige el Fragmento blasfemo.

Nivel / hito	Elección de habilidad	Detalles adicionales
Nivelado inicial	Garras pavorosas	Principal generador de daño. Prioriza invertir puntos aquí a medida que se desbloqueen las habilidades.
Misión de clase	Esqirla de mente magistral	Desbloquea Invocar a Laalish. Otorga un enorme aumento de daño en Forma de sombra.
	Fragmento blasfemo	Permite que Comandar a los caídos aplique Embrujo al golpear.



LA MEJOR BUILD DE BRUJO PARA PRINCIPIANTES

Nivel / hito	Elección de habilidad	Detalles adicionales
Barra de habilidades activas (nivel 30+)	Garras pavorosas	Principal eliminador de turbas y ataque de uso constante. (Maximizar 1.º)
	Comandar a los caídos	Generador de Cólera; aplica Embrujo mediante el Fragmento blasfemo. (Maximizar 4.º)
	Paso abisal	Principal habilidad de movilidad y genera acumulaciones de Forma de sombra. (Maximizar 5.º)
	Enjambre terrorífico	Habilidad principal de daño a un solo objetivo y para acabar con elites. (Maximizar 2.º)
	Centinela profano	Potente torreta/invocación de un solo objetivo para elites y jefes. (Maximizar 3.º)
	Invocar a Laalish	Otorga Forma de sombra para activar la mejora de daño de la Esquirla de mente magistral.



LA MEJOR BUILD DE BRUJO PARA PRINCIPIANTES

Complementando las elecciones de habilidad anteriores hay Aspectos Legendarios que puedes farmear. Consulta a continuación una lista de opciones sólidas y en qué ranuras deberían ir.

Ranura	Aspecto Legendario	Ranura	Aspecto Legendario
Yelmo	Aspecto del Juggernaut	amuleto	Aspecto insidioso (+50 % de bonificación)
Pecho	Aspecto de la Fortaleza	Anillo 1	Aspecto del maestro del filo
Guantes	Aspecto despiadado	Anillo 2	Aspecto del destino elemental
Pantalones	Aspecto del poderío	Arma	Aspecto del peligro
Botas	Aspecto del ímpetu	Mano secundaria	Aspecto acelerador

Si te quedas con Garras pavorosas hasta el final del juego, busca objetos únicos míticos como el Poder de Tyrael (pecho), la Cresta de arlequín (cabeza), la Letanía de Sable (arma) y el Anillo de cielos sin estrellas (anillo).



EL CUBO HORÁDRICO

Con la expansión Lord of Hatred, vuelve por fin el sistema de creación favorito de los fans. El Cubo Horádrico añade profundidad al sistema de creación y al equipamiento del final del juego. Los jugadores pueden modificar casi cualquier aspecto de su equipo, desde joyería hasta armadura, armas y más. Incluso pueden crear nuevos sets de Abalorios, mejorar objetos a una calidad superior y crear objetos únicos desde cero.

Puedes desbloquear el Cubo Horádrico simplemente siguiendo la campaña de Lord of Hatred. No daremos spoilers aquí, pero forma parte de la misión principal y es totalmente ineludible en el capítulo 4. Una vez desbloqueado, el Cubo Horádrico se puede encontrar en la capital de Skovos, llamada Temis. Simplemente interactúa con él y empieza a usar el Cubo Horádrico para modificar tu equipo.

Con el Cubo Horádrico llegan nuevos recursos de creación, como el Polvo primordial y Prismas de afinación de varios tipos. Usa el Cubo Horádrico con facilidad gracias a esta guía para jugadores, ya que hemos detallado todas las recetas conocidas. Empecemos con las recetas de modificación de equipo, que usan Polvo primordial.

Receta	Resultado	Condiciones y notas de la receta
Añadir afijo (1 objeto con ranura de afijo abierta)	Añade 1 afijo aleatorio	Influye en el grupo de afijos añadidos (ofensivo, defensivo, utilidad) usando Prismas de afinación.
Eliminar afijo (1 objeto)	Elimina 1 afijo específico	Reduce la rareza del objeto (p. ej., de raro a mágico); dirige el afijo con Prismas de afinación.
Reasignación caótica (1 objeto)	Reasigna 1 afijo por un afijo aleatorio de cualquier categoría	Se usa mejor con un prisma de afinación para eliminar un tipo de afijo débil o no deseado.
Reasignación centrada (1 objeto)	Reasigna 1 afijo por otro afijo dentro de la misma categoría	Ejemplo: reasigna un afijo de utilidad por otro afijo de utilidad diferente.
Transfiguración (1 objeto)	Bloquea el objeto frente a futuras modificaciones	Bloquea los afijos actuales en su sitio para evitar alteraciones accidentales durante futuras creaciones.



EL CUBO HORÁDRICO

Ahora, pasemos a las recetas de transmutación usadas en el Cubo Horádrico.

Receta	Resultado	Condiciones y notas de la receta
Transmutación 3 a 1 (3 objetos del mismo tipo)	1 objeto aleatorio del mismo tipo	Funciona con equipo, talismanes y Runas.
Reciclar únicos (3 únicos de la misma ranura)	1 único aleatorio de esa ranura	Garantiza un único ancestral si los 3 objetos introducidos son ancestrales.
Mejorar a único (1 objeto raro/legendario de la ranura objetivo)	1 objeto único de esa misma ranura	Añade un Aspecto Legendario aleatorio; se pueden usar Prismas de afinación para dirigir el tipo de aspecto
Mejorar a único (1 objeto raro/legendario de la ranura objetivo)	1 objeto único de esa misma ranura	Convierte cualquier objeto base en una versión única de ese tipo.
Crear Abalorio Único (1 objeto único + 3 Abalorios Únicos)	1 Abalorio Único	Conserva el aspecto/poder del único introducido para tu Talismán.
Reasignar set de Abalorios (1 Abalorio)	1 Abalorio reasignado	Cambia las propiedades de set de un Abalorio.
Amalgamación (5 objetos del mismo tipo)	1 objeto de nivel/calidad mejorado	Se usa para mejorar Runas mágicas/raras, Tributos (azul → amarillo → legendario) y sigilos de pesadilla.



EL CUBO HORÁDRICO

Por último, pero no menos importante, tenemos algunas recetas secretas que compartir.

Receta	Output	Conditions & Recipe Notes
Amalgamación de Runas (5 Runas mágicas o raras)	1 runa aleatoria del siguiente nivel de rareza	5 mágicas → 1 rara; 5 raras → 1 legendaria.
Amalgamación de Tributos (5 Tributos del mismo nivel)	1 tributo del nivel superior siguiente	Mejora azul → amarillo → legendario → mítico.
Sigilos de pesadilla crecientes (5 sigilos de pesadilla estándar)	1 Sigilo de Pesadilla creciente	Se usa para acceder a desafíos de jefe de nivel superior (p. ej., Astaroth).
Creación masiva de consumibles (5 consumibles/llaves/trofeos idénticos)	1 consumible mejorado/de nivel superior	Transforma llaves, trofeos de jefe o materiales sobrantes.

CONSEJO DE EXPERTO

no uses tus recursos de creación del Cubo Horádrico hasta que estés bien avanzado en el final del juego y tengas objetos legendarios ancestrales. Es un desperdicio modificar equipo que simplemente sustituirás mientras subes de nivel.



EL SISTEMA DEL TALISMÁN

Los sets llegan por fin a Diablo 4 con la expansión Lord of Hatred. Es otra función favorita de los fans que los jugadores pueden usar para ajustar y potenciar sus builds, formada por tres piezas conectadas: el Talismán en sí, el Sello que colocas dentro de él y los Abalorios que ese Sello te permite equipar después. El sistema del Talismán se desbloquea al principio de la campaña y es totalmente ineludible. Una vez desbloqueado, también está disponible para los personajes alternativos.

Los Abalorios son las piezas individuales que llevan las bonificaciones de set (color verde), y cada Abalorio se coloca en tu Talismán una vez que un Sello ha desbloqueado un espacio para él. Hay decenas de fantásticos sets de Abalorios por descubrir, que pueden potenciar tu build. En algunos casos, encontrar los Abalorios de conjunto correctos puede definir el éxito o el fracaso de tu build. Para demostrar el poder de los sets, fíjate en las bonificaciones de Epifanía de la Luz, que funciona mejor con nuestra build Arbiter Hammerdín para el Paladín de cara al final del juego.

Piezas	Efecto de bonificación de set de Epifanía de la Luz
2 piezas	El daño de habilidades de Discípulo reduce el tiempo de reutilización de Árbitro justiciero.
3 piezas	Obtienes un +30 % de vida máxima y un +30 % de velocidad de movimiento mientras estás en forma de Árbitro.
5 piezas	Activar Árbitro justiciero lanza simultáneamente Furia celeste, Fortaleza y Cénit, y otorga un 500 %[x] más de daño a las habilidades de Discípulo durante su duración.

Para empezar a construir tus sets de Abalorios, añade primero un Sello principal a tu Talismán. Ese es el paso que realmente desbloquea las ranuras de Abalorio, y el Sello también lleva su propia bonificación adicional. Sin un Sello equipado, no existen ranuras de Abalorio, por lo que no puedes usar Abalorios en absoluto. Los Sellos vienen en varias rarezas, desde mágica hasta mítica. Esta última solo cae en los niveles de dificultad Tormento más altos. La mayoría de las builds usan Sellos legendarios.



FINAL DEL JUEGO Y PLANES DE GUERRA

Una vez que hayas alcanzado el nivel 70, comienza la rutina del final del juego. Los jugadores empezarán a subir de nivel sus Glifos y a farmear objetos para llegar a niveles de dificultad Tormento superiores. Te recomendamos construir tu build para poder sobrevivir a Tormento 7 y conseguir equipo ancestral completo antes de mejorar y aplicar la maestría a tus objetos más preciados.

El final del juego en Lord of Hatred incluye un nuevo evento poco frecuente, el Eco del odio, además del lanzamiento completo del sistema de torres al estilo de clasificación. Tus actividades básicas del final del juego también incluyen estos elementos habituales:

- Mareas infernales
- Kurast subterránea
- Hordas infernales
- Árbol de los Susurros
- El pozo
- Mazmorras de pesadilla
- Jefes de guarida

Una vez que hayas terminado la campaña de la historia, se abre el sistema de Planes de guerra. Habla con Tyrael en Temis para empezar. Interactúa con la mesa junto a Tyrael para abrir la interfaz de Planes de guerra y comienza a elegir las actividades que quieras completar, empezando por arriba hasta llegar al final. Cada una de las siete actividades del final del juego mencionadas tiene su propio árbol de habilidades único. A medida que completas actividades dentro de un Plan de guerra, ganarás experiencia para sus respectivos árboles de habilidades, lo que te permite modificar la actividad y las recompensas posteriores. Por ejemplo, los jugadores podrían elegir obtener cuatro (4) oportunidades adicionales de mejora de glifo en el árbol de habilidades de El pozo, o hacer que el jefe del final del juego Varshan aparezca al completar una misión de susurro para el Árbol de los Susurros, que suelta objetos de la Colección ancestral del caos.

Hay una gran cantidad de opciones disponibles para los siete árboles de habilidades mediante el sistema de Planes de guerra, lo que permite a los jugadores adaptar a su gusto la rutina del final del juego en Lord of Hatred. La única salvedad es que el progreso es específico de cada personaje, por lo que tendrás que volver a subir de nivel tu tablero de Plan de guerra en cada alternativo.

CONSEJOS PARA PROSPERAR EN SANTUARIO

Una guía para jugadores completa no estaría terminada sin cinco consejos vitales que ayudarán a los Nephalem a prosperar en el mundo de Santuario.

Aprovecha las incorporaciones de temporada

Con cada temporada de Diablo 4, el desarrollador Blizzard Entertainment añade nuevas mecánicas de juego. Estas incorporaciones otorgan una gran cantidad de recompensas y mantienen fresca la experiencia. Por lo tanto, te sugerimos jugar en el Reino de temporada en lugar de en el Reino eterno. Por ejemplo, en la Temporada del despertar de la muerte (temporada 14), los jugadores podían buscar rupturas por todo Santuario y cazar monstruos resucitados para obtener recompensas crecientes, y derrotar a mortíferos y enormes caminarreinos para desbloquear la actividad de la Cámara del peaje de la muerte, donde podían expandir el círculo ritual para reclamar poderosas recompensas. El sistema de objetos míticos también se renovó esa temporada, permitiendo que los objetos únicos se convirtieran en objetos únicos míticos.

Sube de nivel más rápido con este set de Abalorios

Mientras subes de nivel, usa el set de Abalorios Técnica practicada, que otorga un 25 % de hallazgo de oro y un 50 % de experiencia adicional por eliminación antes de alcanzar el nivel 70. Una vez que alcances el nivel máximo y pases al tablero de paragón, te sugerimos quitar el set de Abalorios Técnica practicada por algo que refuerce tu build. No obstante, sí proporciona un aumento del 5 % de experiencia adicional por eliminación al nivel máximo.

Sigue los Planes de guerra

En cuanto completes un Plan de guerra, térmalo reclamando todo el reluciente botín y, después, empieza uno nuevo. La mejor manera posible de conseguir la mayor cantidad de recursos de creación, llaves del final del juego y objetos es siguiendo las actividades enumeradas en tu Plan de guerra activo actual. Ni siquiera hay comparación. ¡Feliz farmeo, Nephalem!

TIPS TO FLOURISH IN SANCTUARY

Mascotas y mercenarios

En cuanto crees un personaje nuevo, ve directamente al Guardarropa de cualquier ciudad para equipar una mascota, que recogerá oro y recursos de creación por ti, ahorrando mucho tiempo y evitando tener que volver sobre tus pasos. Los jugadores también deben contratar a un mercenario en «La Guarida» lo antes posible para empezar a subirle de nivel y obtener reluciente botín y beneficios.

Prueba al Brujo gratis

Si estás indeciso sobre comprar la expansión Lord of Hatred, pero quieres probar las nuevas clases, Blizzard te tiene cubierto. Blizzard ha ofrecido pruebas gratuitas por tiempo limitado del Brujo tras el lanzamiento de la expansión, permitiéndote jugar con el Brujo hasta el nivel 30 durante un tiempo limitado en PC a través de Battle.net, así como en sistemas Xbox y PlayStation.



THANK
YOU

