

"Nigromante Artillero", documento elaborado por McGrady para www.diablo2latino.com.

Unos lo llaman lammermancer, otros artillero... espero me permitan llamarle de la segunda manera 🗡️.

El poder de este nigro reside en que ataca con 3 tipos de elementos:

- 👉 Veneno
- 👉 Magia
- 👉 La Explosión de Cádaveres

¿Que conseguimos con esto? Pues ni más ni menos que conseguir acabar con cualquier enemigo del juego.

Tampoco requiere mucha fuerza (hay equipos con los que teniendo 95 de fuerza va sobrado) por lo que se pueden invertir muchos más puntos en vida y maná (si, maná, atacaremos tan rápido que necesitaremos un buen maná como base).

Como dice mi abuela, empecemos por el principio:

EQUIPO:

Casco: **Penacho de Arlequín** (no hay que hablar más sobre el, todo conocemos sus virtudes), si no te llega, **Corona campesina** o uno **raro** con bonus a habilidades.

Amuleto: aquí hay tantas opciones como queramos, desde el **Mara** a alguno raro +x a Veneno y Hueso y, como pasa en el caso del casco, si tiene resistencias, mejor que mejor.

Escudo: en cuanto a escudos... para gustos colores, tenemos el clásico **Homúnculo**. Bonus a habilidades, regeneración de maná, fuerza, destreza... un lujo. Otra buena opción es **Sin Parpados** o la nueva rúnica **esplendor** (eth+lum) si es posible, montada en escudo de Clase de Nigromante con bonus aprovechables para nuestro personaje. **Dark Force** es otra opción, pero sale más caro y resulta menos útil que **Homúnculo**. Otra buena opción es el escudo de **Trang**, sobre todo si usamos su cinto y guantes, ya que reduce resistencias a veneno enemigas y nos permite atacar con hechizos de la clase de fuego.

Botas: hay varias opciones, si te pones **Marrowalk** te llamarán lammer o noob, pero bueno, ande yo caliente... ^^ Si te preocupa el que dirán (😬) hay otras buenas opciones, como **Camino del agua**, **Caminata** o **Seda**, todas son grandes opciones para nuestro nigro.

Arma: como diría el maestro de Kung-Fu... tenemos el camino duro **Red Mortal** 2/1 o 2/entre 40 y 50), **Hoto** (opción buena si vamos cortos de resis, aunque personalmente un nigro con **Hoto** me parece indigno xD, (**Ko+Vex+Pul+Thul** en rompecabezas) o el camino fácil, aunque no por ello menos útil (**Blanco**, **Dol+io** en una vara de nigro, si puede ser en alguna con bonus a Lanza ósea y/o Nova de veneno). **Leoric** también es una opción barata y útil.

Cinto: aquí trabajaremos sobre dos opciones principales, **Aracnid** y **Trang Belt**. Ambas son dos buenas opciones, Trang mejor de lo que la gente supone, si se usa junto a los

"Nigromante Artillero", documento elaborado por McGrady para www.diablo2latino.com.

guantes, obtendremos un 15% de velocidad extra de regeneración, a lo que hay que sumarle el mod NO PUEDE SER CONGELADO, por lo que cualquiera de las dos será bienvenida.

Guantes: aquí hay tantas opciones como queramos, desde **Trang** (mi favorito, 25% de daño extra de veneno, y algún mod más interesante si lo usas junto a su cinto), **Puño de Mago** (regeneración de Maná y Velocidad extra de lanzamiento) o el clásico entre los clásicos, **Quemadura Glaciar** (que decir de ellos).

Anillos: bueno... hay miles de combinaciones, recomiendo sacar un par entre **Soj**, **Manald** (regeneración de maná, siempre vendrá bien), **Helada de cuervo** (por si no tenemos el mod No puede ser Congelado), **raros** con velocidad de lanzamiento y algún mod más útil... como véis, hay donde escoger, cualquier combinación que salga de ahí será potente.

Armadura: al igual que en el tema de la arma, aquí hay dos caminos, uno MUY caro, pero MUY potente, **Bramble** (Ral+Ohm+Sur+Eth) o **Coh** (Dol+Um+Ber+Ist). Esas son las dos opciones caras, que como todo en esta vida, acaba por salir barato. Los mods de las dos justifican su precio. **Viper** Upgraded 35, a ser posible, considero que la base de la supervivencia en Hell es, después de lo fuerte que llegues a pegar, las resistencias que lleves. Si optáis por **Bramble**, lo mejor es montarla en una armadura que no requiera más de 100,105 de fuerza.

Como secundario dice todo el mundo mete un **Cta** con un **Sin párpados** o un **Esplendor** y tal... pero créedme cuando digo que sin **Cta** este nigro se desenvuelve con soltura por Hell (no voy a mentir, si lo llevas, mejor que mejor 😊)

Otra cosa respecto al equipo, recomiendo engarzar joyas de veneno en todos los objetos que os sea posible, es un daño extra que siempre es de agradecer.

Por cortesía del señor ZannEsu (^) añadido una tabla de Velocidad de lanzamiento:

FCR Frames

0% 15
9% 14
18% 13
30% 12
48% 11
75% 10
125% 9

Esta tabla viene que ni pintada para comprender la utilidad de llevar algún anillo **raro**, el mundo no se acaba en los **Sojs**, por muy útiles que sean.

HABILIDADES:

📌 En la Rama de Veneno:

➡ 20 puntos a Daga Venenosa, Explosión Venenosa y Nova de Veneno.

"Nigromante Artillero", documento elaborado por McGrady para www.diablo2latino.com.

❗ En la Rama de Hueso:

➡ 20 puntos a Lanza ósea y Dientes

➡ 1 punto a Armadura de Hueso

➡ 1 punto a Muro de Hueso (sólo si se usa Paseo de Tuétano, para aprovechar sus cargas)

➡ 1 punto a Explosión de cadáveres

❗ En la Rama De Invocación:

➡ 1 punto a Gólem de Arcilla, Dominio del Golem y Acumulación de resistencias.

Y diréis...¿nada a **Maldiciones**? Aquí os doy un margen, cada persona tiene una manera de jugar, personalmente con mi artillero nunca he usado maldiciones, prefiero invertir esos puntos en sinergias para Lanza Ósea, si queréis usar maldiciones, restadle diez puntos a Dientes e invertirlos en las susodichas.

Mercenario:

Reálmente no es necesario, pero si os decidís a usarlo, el más recomendable es el de Ola de Frío Sagrada, que si no recuerdo mal, es el moro defensivo del acto 2 de Pesadilla, equipo standart.

ESTADÍSTICAS:

Fuerza : si usamos **Paseo de Tuétanos**, necesitaremos llegar a 118. Si vamos a usar **Paseo** y **Bramble**, lo recomendable es montarla en una armadura que no exceda esa fuerza. Si os decidís por no usar **Paseo de Tuétanos** y la **Viper** Upgraded como armadura con 84 de fuerza sobra.

Destreza : yo aquí no suelo ponerle nada, si usamos sabiamente Muro de Hueso no necesitaremos bloquear.

Energía : recomiendo dejarlo (sin bonus de objetos, ojo) entre 50 y 70, al gusto del consumidor.

Vitalidad : el resto

ESTRATEGIAS DE COMBATE:

Fráncamente, no me gusta dar consejos, cada uno tiene su manera de jugar, pero bueno, expongo mi habitual "táctica de combate":

Una vez localizado el grupo de enemigos lanzo un par de Muros de Hueso. Los pobres

"Nigromante Artillero", documento elaborado por McGrady para www.diablo2latino.com.

no es que sean excesivamente inteligentes y se dirigen a atacar el muro en lugar de a nuestro Pj 😊. Si alguno rodea el muro estáte atento y lanza algún que otro muro extra. En este nigro, el ataque principal será Nova de Veneno. Lo que suelo hacer es lanzar una Nova de Veneno y, mientras hace efecto, 2 lanzas óseas. Como dice las recetas de precocinados, repetir si es necesario xD. Una vez caigan algunos, conviene usar Explosión de Cadáveres, combinando con Nova de Veneno. La verdad es que los pobres no suelen averiguar de donde le llueven los palos.

A grandes rasgos este es mi Nigromante Artillero. Sé que no es demasiado innovador, pero quería exponerlo para, cuando menos, orientar a los novatos en Nigros, y creedme, es efectivo.

Con el equipo optimizado:

➡ Chaco con faceta ➡ Red Mortal con Faceta ➡ Mara
➡ Homúnculo con faceta ➡ Bramble decente (40% más o menos) ➡ 2 Sojs ➡ Paseo de Tuétanos ➡ cuantos más skillers de veneno y hueso, mejor, es una obviedad recordarlo, pero bueno...

...este sano chavalote puede alcanzar sin problemas los 12ks de daño en veneno y los 4ks en daño de magia, todo ello en daño imbloqueable. Mi nigro, a falta de Bramble y de un segundo soj, hace 8ks de Veneno y 2'5 en Magia, y con eso ya va sobrado por Hell... así que podéis haceros una idea de como funciona.

Es mi primera guía, la he hecho lo mejor que he podido/sabido... pero reconozco mis limitaciones 😊. Cualquier cuestión, ya sea corrección, idea o estrategia de combate será bien recibida y añadida a la guía.

Sin más, un saludo

P.D.: como de bien nacido es ser agradecido, darle las gracias a Laxyus que me dió unos buenos consejos cuando esta criaturita estaba naciendo (perdona, ya sabes, yo y mi memoria xD)