

## **"Bonemancer, el colmillo de marfil", documento elaborado por magic\_master para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

### *El Colmillo de Marfil*

#### ---Introducción---

... la batalla continuaba, Lut Gholein, asediada durante días, no contaba más que con las defensas mágicas ante las criaturas de averno. Los muertos se contaban por miles y aunque llevaban semanas luchando no lograban mermar el ejército de demonios. Los días pasaban y cada vez quedaban menos esperanzas. De pronto, llegaron por mar dos barcos. Uno se encargó de distraer a las hordas del infierno y el segundo se encaminó raudo a la costa. De él bajaron seis hombres ancianos, aunque de gran porte, y se dirigieron a las puertas de la ciudad. La gente, asustada, murmuraba sobre su procedencia mientras Drognan los detenía y les recomendaba que no salieran. Ellos hicieron caso omiso y fueron a enfrentarse a los demonios. La primera horda atacante fue perforada por un conjuro de uno de ellos y explotó al instante gracias a otro. Un tercero comenzó a recitar unas palabras y varias bolas blancas empezaron a perseguir a los demonios, matándolos al instante. El cuarto maldecía a sus enemigos, volviéndolos terriblemente lentos y un quinto conjuraba criaturas de barro, que luchaban sin cesar. El sexto conjuraba una clase de dientes, que impactaban en sus enemigos, reduciéndolos a cenizas.

Durante dos horas lucharon y limpiaron la zona de todo mal, hasta que Lut Gholein fue salvada. Cuando volvieron a entrar, Jerhyn les preguntó sobre sus orígenes. Uno de ellos dijo: "Pertenece a la orden del Colmillo de Marfil"...

Bien, después de esta introducción, comenzaré con la guía pura y dura.

#### 1. Puntos de Habilidad

Claramente, el personaje descrito es un bonemancer, con todo su esplendor, por lo que nos centraremos en conjuros de hueso. Antes de nada, quiero decir que usaremos las botas Paseo del Tuétano, ya que aprovecharemos su fallo en las cargas de Prisión Ósea (si teneis algún inconveniente en usarlas explico también los puntos sin ellas)

#### Veneno y Hueso

- Dientes: 20 puntos (sinergia)
- Amadura de Hueso: 1 punto (prerequisito)
- Explosión de cadáveres: 1 punto (prerequisito)
- Muro de Hueso: 20 puntos (sinergia)
- Lanza Ósea: 20 puntos (ataque principal)
- Espíritu de hueso: 20 puntos (ataque secundario)
- Prisión Ósea: 0 puntos (con Paseo del Tuétano)/10 puntos (sin ellas)

#### Maldiciones

- Aumento de Daños: 1 punto (prerequisito)
- Debilitante: 1 punto (prerequisito)
- Terror: 1 punto (prerequisito)
- Decrepitación: 1 punto (maldición principal)

**Nota:** Estas maldiciones con el equipo suben a niveles aceptables

## **"Bonemancer, el colmillo de marfil", documento elaborado por magic\_master para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

### Invocación

**Nota:** El Gólem que usaremos de tanque se resentirá si no usamos las Paseo del Tuétano. Pongo los puntos con ellas y sin ellas (con/sin)

- Gólem de Arcilla: 1 punto
- Gólem Sangriento: 1 punto(para para aprovechar el bono de vida)
- Dominio del Gólem: 15 puntos
- Acumulación de resistencias: 1 puntos

**Nota:** Los puntos están basados en el nivel 90 que considero fácil de alcanzar. A partir del 90 le asignaremos puntos a Dominio del Gólem y Gólem de Arcilla (3 a cada una para aumentar la vida del de arcilla)

### 2. Estadísticas

**Fuerza:** 118 puntos(Paseo del Tuétano)

**Destreza:** Aquí se admiten discrepancias, con bloqueo o sin él. Yo personalmente lo prefiero con, ya que la armadura de hueso parará muchos golpes pero en PvP el bloqueo nos salvará de algún apuro. Recomiendo 150 puntos

**Vitalidad:** Lo que sobre.

**Energía:** Con 75 puntos aquí bastarán. (Más vale que sobre que falte)

### 3. Equipamiento

**Nota:** Equipo válido para PvP y PvM.

**Nota2:** Dos alternativas de equipo según vuestra economía

#### Equipo caro:

-Casco:**Penacho del Arlequín**. Perfecto para este personaje. +2 a los niveles, bonos de vida y maná...

-Armadura: Palabra Rúnica **Enigma**(Jah-Ith-Ber). Buena armadura, +2 a los niveles, teleporte (que más se puede pedir).

si estás en contra del enigma, una **Piel del Mago Viperino Upgradeada** es una buena opción

-Amuleto: **Caleidoscopio de Mara**. +2 a las habilidades, resistencias...

-Arma: **Sombrientas**: El arma perfecta para un bonemancer (+2 a las habilidades, + 2 a Espíritu, +3 a Lanza Ósea, + 5 a dientes...)

-Escudo: **Pared Sin Párpados**. +1 a las habilidades, fast cast...)/**Homúnculo**. +2 a las habilidades, 2 a las maldiciones (el que más os guste y siempre con un diamante perfecto)

-Cinturón: **Malla Arácnida**. +1 a las habilidades

-Anillos: 2 **Piedras del Jordán** o 1 **Piedra** y 1 **Alianza de Bul-Kathos**(si vas mal de vida)

-Botas: **Paseo del Tuétano**: Pues básicamente por el bug (que tiene de malo).

-Guantes: **Garras de Trang-Oul**: Por el +2 a maldiciones, el fast cast y la resistencia al

## **"Bonemancer, el colmillo de marfil", documento elaborado por magic\_master para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

frio.

Equipo Barato

- Casco: **Corona Campesina**: Por el +1 a las habilidades, más que otra cosa.
- Armadura: **Piel del Mago Viperino**: Por el fast cast, el +1 a las habilidades y las resistencias.
- Amuleto: Uno **Artesanal** o **Raro** con +2 a las habilidades del Nigromante
- Arma: Palabra Rúnica **Blanco**(Dol+Io). Por el fast cast y las habilidades que aporta.
- Nota:** Si la preferís de arma principal, pa gustos los colores.
- Escudo: Palabra Rúnica **Promesa de los ancianos**(Ral+Ort+Tal) en una "cabeza" de nigromante con +3 a lanza osea y +3 a Espíritu de Hueso. Por las resistencias más que nada
- Cinturón: Uno **Raro** con resistencias o uno **Artesanal** con fast cast (del hechicero normalmente)
- Anillos: **Raros** con fast cast y resistencias.
- Botas: Las **Paseo del Tuétano** que no son muy caras, que digamos.
- Guantes: **Puño del mago**: Son baratillos, mas que nada por el fast cast.

### Hechizos

- 8 Hechizos de +1 a las Habilidades de Veneno y Hueso.
- 8 Hechizos pequeños de +5% a todas las resistencias.
- 1 **Annihilus** (nunca viene mal)

### 4. Desarrollo del Personaje

-Niveles de 1 a 6: Pondremos un punto a **Aumento de Daños**, **Armadura de hueso** y tres a **Dientes**(el tercero de Dientes el de la Guarida del Mal). El del nivel 6 a Gólem de arcilla.

-Niveles 6 a 12:

-Nivel 7: **Debilitante**

-Nivel 8,9,10: **Dientes**

-Nivel 11: Lo reservamos

-Nivel 12: **Visión Borrosa** y **Dominio del Gólem**

-Niveles 12 a 24:

--Nivel 13: **Muro de Hueso**

--nivel 14: **Terror**

--Nivel 15, 16: a **Muro de Hueso**

--Nivel 17: Lo reservamos

--Nivel 18: **Gólem Sangriento** y **Lanza Ósea**

--Nivel 19, 20, 21, 22, 23: **Lanza Ósea**

--Nivel 24: **Acumulación de resistencias**

-Niveles 24 a 30:

--Nivel 25: **Decrepitación**

--Nivel 26, 27, 28, 29: **Lanza Ósea**

**"Bonemancer, el colmillo de marfil", documento elaborado por  
magic\_master para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

--Nivel 30: [Espíritu de Hueso](#)

-Niveles 30 a 90:

--Iremos maximizando el [Espíritu de Hueso](#), la [Lanza Ósea](#) y el [Gólem de Arcilla](#) (con su dominio) por igual. Luego subiremos [Dientes](#) y por último [Muro de Hueso](#)

## 5. Mercenario

El mejor mercenario sin duda para este personaje es el "moro" del acto 2 de pesadilla, el defensivo. Lo equiparemos con una [Mirada del Vampiro \(Gaze\)](#), una [Parada de Palo Etérea](#) y de arma, un [Peaje de la Parca](#). con este equipo el mercenario aguantará de sobra en infierno.

**Nota:** Peaje de la Parca: La he seleccionado porque no se puede estar en todo (que estés con un grupo de monstruos y no tienes tiempo a echarle decrepitación a los que se están comiendo a tu mercenario)

-----

Bueno hasta aquí mi guía, espero que os haya gustado y que la pongáis en práctica. He de decir que con el equipo que recomiendo suben las habilidades 13 puntos y las [Maldiciones](#) suben 14 puntos (si usáis el Homúnculo) y el daño que queda es de 6XXX el [Espíritu de Hueso](#).

Bueno chavales me despido por el momento.

*Magic\_Master*