

"Curare Auca", documento elaborado por Mormegil_cdv para www.diablo2latino.com.

CURARE AUCA: EL SEÑOR DE LA PONZOÑA

Bien, es mi primera guía, así que se admiten todo tipo de críticas y sugerencias. Sin más preámbulos, aquí os presento a mi nigromante de melee:

INTRODUCCIÓN

Los indígenas centroamericanos del sº XII eran expertos en todo tipo de venos, que usaban para todo tipo de utilidades. Al más mortífero de ellos lo llamaban "curare auca", con el que impregnaban sus armas antes de cazar o enfrentarse a tribus vecinas. Este nigromante se va a basar en la daga venenosa para atacar, apoyado solo por maldiciones sin ningún tipo de esbirro que haga el trabajo por él.

Este personaje no es sencillo, pero para eso está hecho, para que la dificultad del juego aumente, está hecho en modo no ladder, así que algunas palabras rúnicas nuevas de ladder tal vez le vayan mejor que el equipo que recomiendo.

Equipo

-Casco: **penacho del arlequín**, muy útil por todos sus mods, la vida y el mana que aporta pueden salvarnos de un aprieto. Como alternativa podéis usar **corona campesina**, o **algún casco raro** con mods útiles como vida y mana.

-Amuleto: **mara**, por las resistencias y el +2 a las habilidades, o en su defecto uno **raro de +3 a las habilidades de veneno y hueso o de +2 a todas las habilidades y resistencias**, ambos serían perfectos.

-Armadura: lo ideal sería la palabra rúnica **bramble**, por todos los mods, especialmente por el 25-50% de daño mejorado en las habilidades de veneno. Si vuestra economía no está para tirar cohetes, lo recomendable sería **parada** (upgr. si es ladder) o **gladiador**, que reduzcan el daño recibido, aunque prefiero la primera por los requisitos de fuerza.

-Arma: **aguja de la ciénaga negra**, debido al daño de veneno que proporciona y por el + a las habilidades de veneno. Como arma secundaria recomiendo una daga (o incluso otro tipo de arma, aunque prefiero las dagas), como pueda ser **llama fantasmal**, que aporten daño elemental o mágico para hacer frente a los inmunes. A falta de estas, una **daga rara con daño elemental y velocidad muy alta puede servir**.

-Escudo: **el homúnculo**, es prácticamente fundamental para este nigromante, por el gran bloqueo que proporciona, el 33% de mana regenerado, el +5 al mana tras cada muerte y el +2 a las habilidades del nigromante. Aunque lo recomendable sería llevar uno en el equipo primario y otro en el secundario, en este último se puede sustituir por **otro escudo que tenga un bloqueo alto**.

-Anillos: **helada** y **bulkatos**. El primero por el mod de no poder ser congelado, y el segundo por el +1 a las habilidades y el robo de vida, aunque puede sustituirse por un **soj**, cambiando entonces la estructura del equipo. También sirven **anillos raros duales**, que pueden ser de mucha utilidad.

-Cinturón: depende del robo de vida que tengas en el resto del equipo, si no es mucho, **un cordel de orejas**, si por el contrario ya tienes suficiente, un **verdugo** o una **malla**

"Curare Auca", documento elaborado por Mormegil_cdv para www.diablo2latino.com.

arácnida.

-Guantes: los de Trang Oul, +25% a las habilidades de veneno lo dice todo. Además son baratos

-Botas: tejido de seda o camino de agua, aumenta la velocidad de correr/andar, y las tejidos de seda nos dan bonus interesantes para el mana. Botas raras con resistencias determinadas y velocidad de correr/andar aumentada pueden sustituir a las anteriores.

Engarza una um o un diamante perfecto en el homunculo, y una um en el chaco, para tener las máximas resistencias posibles. En la daga una faceta de veneno, y en la armadura, si no es bramble, claro otra faceta.

Este equipo es mas o menos asequible, al menos uno de los items que hay en casi todas las partes del equipo.

Ahora vamos con las estadísticas:

-Fuerza: la justa para el equipo. Si vas a usar la palabra runica "bramble", seria recomendable hacerla en una armadura que no pida mucha fuerza.

-Destreza: va a ser uno de los pilares que levantarán a nuestro nigromante, contando que el homúnculo tiene de por sí un índice alto de bloqueo, y que tenemos que tener un índice de acierto bastante alto para atacar con nuestra daga, serán suficientes unos 180 (mas o menos) puntos de destreza, con los que bloquearemos 75 en nivel 8x o 90 como mucho

-Vitalidad: todo lo que no usemos en destreza o fuerza

-Energia: nada si tenemos un buen equipo (con + al mana, regeneración, +x al mana tras cada muerte, etc.), pero si no es así se puede aumentar un poco la energía, a fin de que no lo pasemos excesivamente mal al entrar en un grupo de enemigos)

Habilidades:

-Daga venenosa: 20

-Explosion venenosa: 20

-Veneno nova: 20

-Maldiciones: 1 punto a cada una, aunque podemos gastar un par de puntos + en reducción de resistencias (total 10-12 puntos).

-Prerrequisitos: 2 (dientes, explosion de cadáveres)

-Armadura de hueso: muy util por el daño que absorbe, incluso sin usar el bug de las marrow, cosa que no haremos porque lo que queríamos era dificultad 🤖. Lo mejor sería darle 1 punto y subir una de sus sinergias.

-Lanza ósea. espíritu de hueso: sería recomendable poner varios puntos en una de estas 2 habilidades, ya que así contaremos con un ataque secundario en caso de necesidad. Al ser principalmente para PvM, recomiendo lanza ósea.

Mercenario:

Puedes usar varios, con la unica condicion de que te completen en batalla: si necesitas

"Curare Auca", documento elaborado por Mormegil_cdv para www.diablo2latino.com.

defensa uno defensivo, si necesitas ralentizarlos, uno con ola sagrada, etc. El equipo tambien dependera totalmente de esto, por lo que no me entretendre mas aquí.

Pros:

- El reto que supone un nigromante de melee.
- Seremos eficaces con el equipo asequible, aunque lo seremos mas con el ideal.
- Resulta divertido ver a un nigromante con su forma física (que no es para tirar cohetes) meterse entre un grupo de enemigos que le doblan en altura.
- En hell no abundan los inmunes al veneno, y podremos matarlos con ayuda de nuestro mercenario y con nuestro equipo secundario.

Contras:

- La dificultad, que en ciertos momentos del juego puede resultar abrumadora.
- Requiere gran habilidad (un pro y un contra).
- Algunos golpes pueden hacernos muuuuuucho daño.
- No nos vamos a jalar una rosca en PvP xD
- Cuesta mucho sobrevivir en los primeros niveles del juego, sobre todo contra enemigos a distancia. Y mas adelante tambien se nos hara muy difícil algun que otro monstruo.

Consejos:

- No golpees a un enemigo hasta matarlo si estas rodeado, sino intenta atacar a los monstruos uno a uno, para que todos queden envenenados.
- Si te atreves a hacer duelos, ni se te ocurra pensar que puedes aguantar un torbellino de un baba^^.
- Usa bien las maldiciones. Las mas utiles seran:
 - Grifo de vida
 - Reduccion de resistencias
 - Atraccion

Agradecimientos

A toda la comunidad en general por resolver varias udas, y especialmente a Nimbus y Necromoncer sobre sus consejos sobre stats, skills y equipo.

Los objetos en amarillo son unicos, los q estan enverde de set, y los naranjas raros.

Saludos