

Devorador de Almas 1.10

Nigromante Híbrido (Veneno y hueso/Invocación) 1.10

Introducción

Bienvenidos a esta guía sobre el Nigromante que se basará en las ramas de Veneno y hueso/Invocación. Esta guía se dirige en especial a todos los jugadores que han jugado con nigromantes puramente de veneno, y que luego buscan donde repartir puntos que sean de verdad útiles. He probado a este nigromante con todo el equipo que he puesto aquí a varios niveles, sin embargo, este es un nigromante muy difícil de construir y aprender a usar, por lo cual recomiendo que si nunca has jugado con algún nigromante, no empieces con este tipo ^_^

Teniendo en cuenta de que esto es una guía, explicare el equipo que llevar, las habilidades que usar, etc. pero lo más importante es que esto es sólo mi opinión como la de otro jugador de Nigromantes que sólo expone el conocimiento que tiene. No espero que la sigan al 100% por que se que la mayoría no estará de acuerdo en ciertas partes, pero cada quien es libre de elegir lo que quiera.

Si encuentras algún errata de cualquier tipo en este documento, no dudes en decírmelo, si tienes alguna opinión, sugerencia y/o crítica tampoco dudes en decírmelo, que puede que edite el documento para una mayor explicación del tema, en fin... cualquier cosa sobre mi guía házmelo saber por mensaje privado o al msn, el cual está en mi perfil.

Ya dada la introducción aburrida (LoL xD) empezaré con mi pequeña explicación de cómo formar un *”Devorador de Almas”* ^^

Estadísticas

>>**Fuerza** La necesaria para el equipo. Sólo que para hacer nuestra “Enigma” por lo regular lo queremos en una armadura con mucha defensa, el único defecto es que piden bastante fuerza lo que el nigromante casi no tiene o no debe de tener. Sugiero poner la fuerza de acuerdo a nuestro objeto que más la pida, sin contar claro la fuerza que nos darán los demás objetos. La base de la fuerza estaría bien 100 puntos aplicados.

>>**Destreza** No es un atributo muy importante, sólo pondremos la Destreza necesaria para ocupar cualquier objeto que necesitemos, aunque también cuenta para obtener el máximo de bloqueo. De todas formas si no alcanzamos el máximo de bloqueo contamos con la “Armadura de hueso” y muchísimos tanques a todo nuestro alrededor. Por lo cual sólo recomiendo 60 puntos aplicados.

>>**Energía**[/b] Es muy recomendable que le demos puntos aquí por que utilizaremos bastante maná entre resucitar y habilidades venenosas, y puede que sea necesario tomar pociones. Esto sólo sucede al principio de la construcción, así que si quieres ahorrar algunos problemas en cuanto a maná puedes darle los puntos aquí, pero lo que único que sugiero es no pasar de 50 puntos aplicados, con los puntos aquí y el equipo más lo que ganamos por subir de nivel es suficiente.

>>**Vitalidad** Todo lo que sobre.

Árbol de Habilidades

Rama Maldiciones (8 puntos)

Nivel 1

>>Aumento de daños Maldice un grupo de enemigos, aumentando el daño no mágico que reciben

Es extremadamente útil para que tus resucitados hagan mucho más daño, ya que el daño de tus esbirros es sólo físico y esta habilidad puede romper inmunidad al daño físico... pues daría la impresión de que ellos son imparables xD

Nivel 6

>>Debilitante Prerrequisito

>>Visión borrosa Maldice a un grupo de monstruos y reduce el radio de visión

Es una maldición muy importante para proteger a todo nuestro equipo y a nosotros mismos. Sólo la utilizaremos para protegernos de los enemigos que atacan a distancia, una vez que la maldición les afecte dejarán de atacar y se pasearán por ahí como patos en una casería (fácilmente pueden ser eliminados). También tiene una función secundaria espectacular, la cual consta en que los monstruos con habilidades como resucitar, curar a sus amigos, lanzar hechizos, etc. dejan de funcionar por completo, y al igual se ponen a correr por todos lados hasta que los eliminas.

Nivel 12

>>Doncella de hierro Maldice a un grupo de enemigos y hace que se dañen a sí mismos cuando hieren a otros

Nos salvará la vida más de una vez, más si llegamos a duelear. Es más fácil usarla para cuando están atacando a tus esbirros, tú sólo la lanzas y en cuestión de segundos verás morir a tu enemigo. Esta habilidad sólo la recomiendo usar cuando estés en duelos, ya que en PvM tus esbirros actúan por sí solos.

>>Terror Maldice a un grupo de monstruos y hace que huyan llenos de terror

Algunos pensarán “¿qué Terror sirve?”... pues sí, sirve y bastante. Si llegan a acorralar a tus esbirros y/o al mercenario, y no contamos con maná, ésta habilidad ayudará más a nuestros aliados que lanzar una “Nova de veneno” aparte de que gastaríamos mucho menos maná.

Nivel 18

>>Grifo de la vida Prerrequisito

Nivel 24

>>Decrepitación Maldice a un grupo de enemigos para hacerlos lentos, débiles y recibir un daño amplificado

Tal vez si este necro no fuera en gran parte de veneno ésta maldición sería la mejor de todas. Lo de recibir un daño más amplificado se refiere a que tiene la misma función que “Aumento de daño”, sólo que esta le reduce su resistencia física en 50% y a veces podrá lograr romper inmunidades. Tal vez ésta maldición a la larga sea mucho más útil que “Aumento de daños”, por que aparte de reducir su resistencia al daño físico los hace más lentos, algo que es sumamente importante en el juego. Y también trabaja en conjunto con el “Golem de arcilla” para súper ralentizar al enemigo.

Nivel 30

>>Reducción de resistencias Maldice a un enemigo para inflingirle más daño en todos los ataques elementales. Reduce la resistencia máxima de los jugadores hostiles.

Es una habilidad co-principal en éste Necro. Cómo reducirá la resistencia al veneno del enemigo nuestros ataques de veneno serán altamente efectivos. También sirve para aumentar el daño de los “Esqueletos mago”. Aunque sea altamente efectiva, con un solo punto bastara, el equipo se encarga de elevarla a los niveles más útiles.

Rama Veneno y hueso (54-64 puntos)

Nivel 1

>>Armadura de hueso(1 punto) Crea un escudo giratorio de hueso que absorbe el daño de la refriega

Extremadamente útil por brindarnos una absorción al daño físico, sino tenemos el máximo de bloqueo con ésta habilidad es con la que nos defenderemos. Con un sólo punto basta, por qué costara mucho trabajo alcanzarnos, además los puntos aplicados en la misma habilidad no funcionan muy bien, sus propias sinergias aportan más defensa (si es que la quieres mejorar).

>>Dientes(1 punto) Prerrequisito

Nivel 6

>>Explosión de cadáveres(1 punto) Se proyecta sobre el cadáver de un monstruo, explota y hiere a los enemigos cercanos.

Es una habilidad realmente buena, hace un daño terriblemente grande dentro de un radio determinado. También es una buena opción para freír a cualquier monstruo con facilidad por si tiene inmunidad al veneno y no contamos con “Reducción de resistencias” para romper su inmunidad. Dado que el daño de esta habilidad es 50% físico y 50% fuego con las maldiciones de “Reducción de resistencias, Decrepitación y Aumento de daño” aumentan increíblemente su daño, y todavía más “Aumento de daño” pues es más seguro romper inmunidades con ella.

>>Daga venenosa(10-20 puntos) Hace que tus ataques con daga sean venenosos

Es sinergia de nuestra habilidad principal “Veneno nova” pero cómo realmente nunca la ocuparemos y además necesitamos más puntos, vale la pena sacrificar unos cuantos puntos en una habilidad como esta. Cuando tengamos un nivel muy considerable (como 80) es recomendable ya subir esta habilidad al máximo para hacer mortal a nuestro ataque principal.

Nivel 12

>>Muro de hueso(1 punto)[Opcional] Crea una barrera infranqueable de hueso y escombros

Nos servirá demasiado cómo habilidad defensiva, si la sabes ocupar bien no necesitaras usar “Teletransportación”o estar huyendo de tus enemigos. Si quieres puedes usarla, sino te sirve o no quieres gastar un punto en ella mejor no lo hagas, ese punto te puede servir más en otra cosa que aquí, pues ya tenemos suficiente defensa y/o tanques que nos protejan.

Nivel 18

>>Explosión venenosa(20 puntos) Se proyecta sobre el cadáver de un monstruo. Se libera un gas tóxico que envenena a los monstruos cercanos.

Principalmente la usaremos cómo sinergia de “Veneno nova” para aumentar increíblemente su daño. Aunque ésta habilidad llegue a hacer mucho más daño que “Veneno nova” tiene muchas desventajas, y la principal es que el enemigo tiene que pasar o estar exactamente en donde explotamos el cadáver. También puedes estar atacando con esta habilidad, pero sólo le encuentro un pequeño uso para PvM.

Nivel 30

>>Veneno nova(20 puntos) Emite un anillo expansivo de veneno concentrado

Ésta es la habilidad principal ofensiva que tendremos. Hace muchísimo daño de veneno durante 2 segundos, y si usamos “Reducción de resistencias” nuestro enemigo estará bien frito en muy poco tiempo. Lo que hace a esta habilidad mortal es que hacemos un gran anillo venenoso que daña a todo lo que esté cercano.

>>Rama de Invocación(30 puntos)

Nivel 1

>>Dominio de los esqueletos(1 punto) Pasivo – Aumenta la vida y el daño de los esqueletos y criaturas resucitadas

Cómo es la habilidad principal para mejorar a nuestros esbirros esqueletos yo recomendaría dar sólo un punto, por que esta habilidad en nuestro híbrido no tiene mucho que ofrecer como dominio, pero con los niveles del equipo brinda una bonificación importante y que no se puede dejar pasar por alto.

>>Resurrección de esqueletos(20 puntos) Resucita un esqueleto guerrero que luchará para ti

Los que más te defenderán para lanzar tus hechizos son estos, son los que pelean cuerpo a cuerpo. Son bastante útiles como tanques pero el problema es que no resisten mucho (y eso no tiene nada que ver con que su dominio tiene 1 punto), pero aunque no resistan mucho sacaremos un gran número de ellos. En sí la habilidad tiene grandes mejoras conforme tiene más nivel (aunque no se vea a simple vista mirando la habilidad en el juego) y va sacando muchos esqueletos muy buenos, esa es la razón por la cual su dominio sólo tiene un punto.

Así queda la habilidad a nivel 20 con “Dominio del esqueleto” a nivel 1 (sin contar los bonos del equipo)

Daño 41-43

Daño +119%

Ataque 320

Defensa 320

Vida 207 (Normal)

Vida 293 (Pesadilla)

Vida 407 (Infierno)

Resucitar 8 esqueletos

Costo de maná 25

Nivel 6

>>Golem de arcilla(1 punto) Crea un golem de la tierra para luchar en tu bando

Es el perfecto “tanque” que tendremos, y lo mejor de todo es que funciona bastante bien

con un solo punto. Y no olvidar que ralentiza al objetivo. Además de que se considera como un bug por su excesivo aumento de vida con muy pocos niveles de él mismo y las sinergias. La otra función muy olvidada es que cuando les pega a jefes de acto los confunde y hace que cambien de objetivo para atacar.

Nivel 12

>>Dominio del gólem(1 punto) Pasivo - Perfecciona la vida y la velocidad de todos tus golems

Sinergia del “Gólem de arcilla” para un mejor funcionamiento del mismo.

>>Resucitar esqueleto mago(3 puntos) Se proyecta sobre el cadáver de un monstruo. Resucita a un esqueleto mago que pelea en tu bando

No son tal útiles como los esqueletos guerreros, pero si lanzas “Reducción de resistencias” el daño de estos magos aumentara considerablemente. Esta habilidad es más que nada para apoyar también a nuestros esbirros y tener “tanques” alrededor tuyo, mencionando también que es otra fuente de daño que podemos sacar ^_^

Así queda la habilidad a nivel 3 con “Dominio del esqueleto” a nivel 1 (sin contar los bonos del equipo)

Vida 93 (Normal)

Vida 96 (Pesadilla)

Vida 131 (Infierno)

Resucitar 3 esqueletos magos

Nivel 18

>>Golem sangriento(1 punto) Prerrequisito

Nivel 24

>>Acumulación de resistencias(1 punto) Pasivo – Aumenta la resistencia de todas las criaturas convocadas

Es una muy buena habilidad para mejorar el rendimiento de TODOS nuestros resucitados gracias a que les da resistencias a todos los elementos, con un punto basta por que el equipo se encarga de elevarlo a buenos niveles, por que después el aumento es demasiado mínimo en niveles medio altos.

>>Golem de hierro(1 punto) Prerrequisito

Nivel 30

>>Resurrección (1 punto) Devuelve la vida a un monstruo para pelear en tu equipo

Es una habilidad muy buena por no requerir de más puntos, sirven muy bien como “tanques” después del Golem de arcilla y los Esqueletos guerreros, pero entre más ejército tengamos mejor. Además salen ya con una mejor cantidad de vida a la que tenían cuando servían a Diablo y aumenta un monstruo por cada nivel ganado. El equipo se encarga de obtener un buen nivel.

Equipo

>>Armadura

Enigma (Palabra runica)

Jah + Ith + Ber

Disponible a partir de la versión 1.10

+2 a todas las habilidades

+45% Andar/correr más rápido

+1 a Teletransporte

+750-775 Defensa (varía)

+ (0.75 Por nivel del personaje) +1-74.25 a la fuerza (Basado en el nivel del personaje)

Incrementa Vida máxima 5%

Daño reducido en 8%

+14 Vida robada por golpe

15% del daño repercute en el Maná

+ (1 Por nivel del personaje) +1-99% oportunidad de encontrar objeto mágico (Basado en el nivel del personaje)

Me ha gustado más ésta armadura por regalarnos 2 puntos en todas las habilidades, cómo nuestro Necro está basado en 2 de sus ramas de habilidades es difícil tener las habilidades primarias a un buen nivel, por eso me parece la mejor opción. La otra cosa que no sólo nos ayudara a nosotros es la habilidad de “Teletransporte” para traer con nosotros a nuestro ejército de esbirros (resucitados). Las demás habilidades también son bastante buenas pero me concentro más en las ya mencionadas antes.

Otras opciones:

La otra mejor opción de la armadura sin duda sería **Zarza (Ral + Ohm + Sur + Eth)** por su increíble aumento en el daño de las habilidades de veneno y la aura de Espinas. Hay otra armadura que está casi a la par de las 2 anteriores y es realmente útil llamada **Cadenas de honor (Dol + Um + Ber + Ist)**, que brinda unas grandes cantidades de resistencias y bono en las habilidades, entre otras cosas.

Si no tienes mucha economía y quieres una armadura que no sea tan cara y que sea buena la mejor opción es **Vaina de Duriel** que tiene buenos aumentos en las resistencias y en la vida y algunos otros modificadores. Otra opción aún más accesible y útil sería **Piel del mago viperino** que nos da un bono en todas las habilidades y unas resistencias muy buenas. Sí definitivamente no tienes nada de economía hay una palabra runica olvidada muy interesante llamada **Humo (Nef + Lum)** que nos da unas muy buenas resistencias, recuperación de impacto, maná entre otras cosas, en fin, creo yo es una buena opción.

>>Arma

Aquí tengo un gran problema, por que hay dos armas que quedarían perfectas en nuestro necro, así que dejo a su criterio cual elegir. Aunque en lo personal recomiendo muchísimo la primera opción, el por qué se encuentra en la descripción.

Corazón de roble (Palabra runica)[Bastones y mazas]

Ko + Vex + Pul + Thul

Disponible a partir de la versión 1.10

+3 a los niveles de habilidad

+40% velocidad de lanzamiento

+75% daño contra demonios

+100 a la puntuación de ataque contra demonios

Añade 3-14 daño de frío (durante 3 segundos)

+7% maná robado por impacto

+10 a la destreza

Regenerar vida más 20
Incrementa el maná máximo en 15%
Todas las resistencias +30-40 (varia)
Nivel 4 savia de roble (25 cargas)
Nivel 14 cuervo (60 cargas)
+50% daño contra muertos vivientes

Me parece excelente el +3 a todas las habilidades que nos viene de lujo por aumentar tres niveles a todas nuestras ramas de habilidades repotenciando a este nigromante increíblemente. Esta arma en lo sobresaliente viene que nos puede aumentar todas nuestras resistencias de 30-40% (varia) lo que hace que podríamos ahorrar algunas runas UM y no quejarnos de resistencias cuando estemos en infierno. Otra cosa que casi no es mencionada son las cargas de **”Savia de roble”**, que ayudará más a nuestro ejército que a nosotros mismos, así hará que duren más de lo normal y que sirvan mejor.

Red mortal

Disponible a partir de la versión: 1.10
Daño a una mano: 22 a 28 (25 de media)
Nivel requerido: 66
Fuerza requerida: 25
Durabilidad: 18
Velocidad base del arma: [0]
+50% daño a No-muertos
-40-50% a la resistencia enemiga a Veneno (varía)
+7-12 Maná después de cada muerte (varía)
+7-12 Vida después de cada muerte (varía)
+2 a todas las habilidades
+1-2 a las Habilidades de Veneno y Hueso (Sólo para Nigromante) (varía)

Lo más importante en ésta arma es que reduce la resistencia enemiga al veneno, con un alto porcentaje, lo que hace a nuestros ataques de veneno altamente eficientes y tal vez podría ahorrarnos lanzar la maldición de Reducción de resistencias, y si la lanzamos podríamos romper con más facilidad la inmunidad al daño de veneno. De ahí vienen los bonos en las habilidades, súper importantes por que en Veneno y hueso quedaría con un mínimo de 3 a todo, sin contar la vida y maná recuperados por cada muerte, cómo un estilo de regeneración.

➡Otras opciones:

La opción que más me agrada después de HOTO es la famosa vara **Brazo del rey leoric** que aumenta considerablemente las habilidades más importantes de la rama de invocación y además también ayuda a la rama de veneno y hueso. Otra muy buena opción es **Blanco (Dol + Io)** en una vara que tenga algún aumento en una habilidad que usemos, es barata y fácil de conseguir y lo mejor de todo... es extremadamente buena!!! Una que también me gusta bastante por ser muy barata y realmente útil es **Lamento de Ume** que nos da 2 a todos los niveles de habilidad, un bono de maná y bonos en Decrepitación y Terror.

>>Armamento secundario (Switch “W”)

Arma

Llamada de las armas(Palabra runica)

Amn + Ral + Mal + Ist + Ohm

Disponible únicamente en la versión 1.10

+1 a los niveles de habilidad (varia)

+40% velocidad de ataque aumentada

+200-240 daño mejorado (varia)

Añade 5-30 daño de fuego

7% vida robada por impacto

Regenerar vida más 12

+30% posibilidades de encontrar objetos mágicos

+2-6 a orden de batalla (varia)

+1-6 a órdenes de batalla (varia)

+1-4 a grito de batalla (varia)

Ésta es la mejor opción de arma secundaria por las habilidades de gritos que nos da, órdenes de batalla para incrementar vida y maná máximos, grito de batalla para reducir la defensa del enemigo y orden de batalla para incrementar los niveles de destreza. Todas esas habilidades ya son básicas para un personaje, ya que ahora todos traen llamada de las armas en cada personaje.

Otras opciones:

Eh visto muchas cosas que me gustaría usar, pero la que más me ha gustado es **Último deseo (Jah + Mal + Jah + Sur + Jah + Ber)** por la aura de Fuerza para ayudar de manera maravillosa a nuestros esbirros, y más a los que son de melee. Hay una palabra runica que me encanta llamada **Armonía (Tir + Ith + Sol + Ko)** por la habilidad de Vigor que aumenta extremadamente la velocidad de marcha/carrera nuestra y de todo nuestro equipo, por esa razón es demasiada útil en momentos que tengamos que escapar sin necesidad de usar maná.

Escudo (opcional)

Dado que algunos escudos que podamos cargar serán palabras runicas, recomiendo engarzarlas en escudos especiales para nigromante con bono en las habilidades, para sacarle más jugo a nuestro escudo ^_^

Espíritu (Palabra runica)[Sólo ladder]

Tal + Thul + Ort + Amn

+2 a Todas las Habilidades

+25-35% Velocidad de Lanzamiento Mejorada (varía)

+55% Recuperación de Impacto más Rápida

+250 Defensa Vs Misiles

+22 a Vitalidad

Resistencia al Frío +35%

Resistencia al Relámpago +35%

Resistencia al Veneno +35%

+89-112 al Maná (varía)

+3-8 Absorción de Magia (varía)

El Atacante Recibe un Daño de 14

Engarzarse en un escudo en un escudo decente que no pida mucha fuerza por que

realmente no lo usaremos mucho. En realidad éste sólo es para aumentar los niveles de los gritos que nos da llamada de las armas. Claro, cuando escapemos cambiamos con “W” y nos ayudaría a bloquear.

👉Otras opciones:

Aquí me ha gustado demasiado el **Pared sin parpados** por el bono en las habilidades para los gritos de Llamada de las armas y el increíble maná que nos aporta. Algo barato y muy fácil de conseguir es **Rima (Shael + Eth)**, tiene unos buenos modificadores y lo ya mencionado antes.

>>Casco

Penacho de arlequín

Disponible a partir de la versión: 1.09

Defensa: 98-141 (varía)

Nivel requerido: 62

Fuerza requerida: 50

Durabilidad: 12

+2 a todas las habilidades

+ (1.5 por nivel del personaje) 1-148 Vida (basado en el nivel del personaje)

+ (1.5 por nivel del personaje) 1-148 Maná (basado en el nivel del personaje)

Daño reducido en 10%

50% más posibilidades de obtener objetos mágicos

+2 a todos los atributos

Él mejor casco que podría tener nuestro Necro, sin duda alguna ^_^ todos los modificadores que tiene son bastante importantes en éste Necro, sobre todo los niveles de habilidad y el aumento maravilloso de maná

👉Otras opciones:

La mejor opción que le vendría a éste Necro es la **Corona campesina** que aumenta 1 a las habilidades y un aumento considerable en vida y maná, es cómo una versión del chacó pero más barato. Otra opción bastante buena sería uno raro con bono en las habilidades y/o resistencias.

>>Guantes

Garras de Trang-Oul

Defensa: 67-74

Nivel requerido: 45

Fuerza requerida: 58

Durabilidad: 16

20% velocidad de lanzamiento mayor

Resistencia al frío +30%

+30 defensa

+2 a Maldiciones (Sólo Nigromante)

+20-25% daño de las habilidades de veneno

Los mejores guantes en este personaje, sin duda. Lo más importante en estos guantes es que aumentan el daño de nuestras habilidades de veneno, es un aumento considerable

que ningún otro guante nos podría dar. Otro modificador que veo bastante bueno es el bono en la rama de maldiciones, principalmente es para mejorar la maldición “Reducción de resistencias”. Tiene un considerable aumento de resistencia al frío.

👉Otras opciones:

Unos guantes bastante útiles son **Puño del mago** que aumenta la regeneración maná junto con velocidad de lanzamiento. Una opción más accesible serían unos raros con resistencias y unos modificadores útiles como más vida/maná, no congelarnos, etc. pues que mejor.

>>Cinturón

Malla Arácnida

Disponible a partir de la versión: 1.10

Defensa: 119-138 (varía) (Defensa base: 55-62)

Nivel requerido: 80

Fuerza requerida: 50

Durabilidad: 12

+90-120% defensa mejorada (varía)

Ralentiza al objetivo un 10%

+1 a todas las habilidades

+20% velocidad de lanzamiento aumentada

Maná máximo incrementado un 5%

Nivel 3 Veneno (11 Cargas)

Me parece la mejor opción por ese +1 a todas las habilidades, vamos... es el único cinturón que tiene esa habilidad. Además aumenta la velocidad de lanzamiento y un aumento considerable en el maná, es un cinturón muy bueno.

👉Otras opciones:

Sin duda el **Cordón fuerte del verdugo** sería nuestra segunda opción, nos da un gran aumento y regeneración de vida, y además reduce el daño físico. Otra opción que también me gusta es **Chincha de Trang-Oul** que nos aumenta una cantidad considerable de vida y maná, y nos da el modificador de no congelarnos; también funciona en conjunto con Ala de Trang-Oul y/o Garras de Trang-Oul para darnos regeneración de maná. Lo más barato y accesible es uno raro con resistencias, aumento en vida/maná y/o aumento en los atributos.

>>Botas

Paseo de tuétano

Disponible a partir de la versión 1.10

Defensa: 162-204 (varía) (Base Defensa: 59-67)

Nivel requerido: 66

Fuerza requerida: 118

Durabilidad: 16

+170-200% Defensa perfeccionada (varía)

+20% Correr/andar más rápido

+1-2 a Dominio de los esqueletos (Nigromante sólo) (varía)

+10-20 a Fuerza (varía)

+17 a Destreza
Regenerar maná 10%
Curar resistencia extra 10%
Mitad de duración del congelamiento
Nivel 33 Prisión ósea (13 Cargas)
Nivel 12 Grifo de la vida (10 Cargas)

Tiene los modificadores perfectos para nuestro nigromante, tal vez un problema sea la fuerza, pero, con una base de fuerza 100 y usando la armadura “Enigma” no tendremos ningún problema con respecto a la fuerza. Lo más importante de estas botas es el pequeño bono a Dominio de los esqueletos para mejorar a nuestros esbirros, de ahí los bonos muy importantes de fuerza y destreza y al último pero no menos importante es la regeneración de maná, qué es imprescindible para la supervivencia de nuestro necro.

👉Otras opciones:

Las **Tejido de seda** me parecen ideales con respecto a otras botas para que se pongan cómo otra opción, nos da una cantidad muy importante de maná aumentado y +5 maná tras cada muerte, que se trataría casi como una regeneración. Otras que me gustaron bastante son **Camino de agua** que nos dará grandes plazos de tiempo para correr y un pequeño aumento de vida. Unas raras con un buen aumento en marcha/carrera y si tiene resistencias pues mejor, o algunos otros modificadores interesantes también ayudarían bien.

>>Amuleto

El Caleidoscopio de Mara

Disponibile a partir de la versión: 1.09

Nivel requerido: 67

+2 a todos los niveles de habilidad

Todas las resistencias +20-30

+5 a todos los atributos

Pues que decir... el mejor amuleto del juego en cualquier personaje, tan solo sus habilidades lo demuestran.

👉Otras opciones:

El amuleto que más me gusta para éste Necro cómo otra opción es **La caja de roble mahim** por que todos sus modificadores son extremadamente útiles sobre todo por las resistencias y la defensa mejorada. También la **Oportunidad del sarraceno** está muy bien, nos da un poco más de resistencias que el mahim y un bono muy bono en los atributos. Y si no quieres estar lanzando Doncella de hierro o simplemente nunca atinas al objetivo, éste amuleto la lanza instantáneamente cuando te golpean y tiende a afectarlo así haya huido después de atacarte (o sea, nunca fallara). La opción barata e igualmente útil sería un amuleto raro con bono en las habilidades y alguno que otro modificador útil y/o interesante. Mientras no consigas ninguna de las opciones anteriores lo mejor sería un **Amuleto prismático**, y si sale con algún modificador extra pues mejor.

>>Anillos

La piedra de Jordán

Disponible a partir de la versión: 1.09

Nivel requerido: 29

+1 a todos los niveles de habilidad

Aumenta el maná máximo 25%

Añade 1-12 de daño de relámpago

+20 de maná

Será el mejor anillo en este necromancer por el aumento en las habilidades y el otro increíble y grandioso aumento de maná. Por lo que lo mejor sería usar 2 de éstos.

🔍Otras opciones:

Otros buenos anillos que encuentro son **Estrella enana** y **Proyector de briznas**. El primero nos da un aumento en la vida, una valiosa absorción del fuego y reducción de daño mágico; la segunda nos da una valiosa absorción de relámpago y cargas de los espíritus del Druida para reforzar a nuestro ejército de esbirros. También unos raros que tengan velocidad de lanzamiento, resistencias, aumento de vida/maná, y si los encuentras con bono en las habilidades y alguno de los modificadores mencionados antes u otros útiles, serían una opción perfecta.

>>Escudo

Homúnculo

Disponible a partir de la versión: 1.09

Defensa: 177-213 (varía)(Defensa base: 58-70)

Defensa: 58-70

Nivel requerido: 42

Fuerza requerida: 58

Durabilidad: 20

Posibilidad de bloqueo: 72%

(Sólo para Nigromante)

+150-200% defensa mejorada (varía)

+5 Maná tras cada muerte

40% posibilidad de bloqueo aumentada

30% velocidad de bloqueo mayor

+2 a los niveles de habilidad del Nigromante

+20 Energía

Regeneración de maná 33%

A todas las resistencias +40

+2 a Maldiciones (Sólo para Nigromante)

Sin duda el mejor escudo en casi cualquier tipo de nigromante, al menos en este lo es. El bono de +2 a todas las habilidades también repontenciara mucho a nuestro necro y también el bono de +2 a las maldiciones por lo que queda +4 a las maldiciones, aumentando otra habilidad muy necesitada en este personaje que es la Reducción de resistencias. Como otra buena habilidad es que nos aumenta todas las resistencias en 40%, la posibilidad de bloqueo también es bastante buena y más en PvP y es por que tiene la posibilidad de bloquear del 72% que es una buena cifra en el nigromante y lo último pero no menos importante es la regeneración de maná increíblemente alta.

👉 **Otras opciones:**

Hay un escudo realmente útil que se llama **Pared sin parpados** que nos da un bono en las habilidades, maravillosas y grandes cantidades de maná, además velocidad de lanzamiento. Podrías también usar el **Ala de Trang-Oul** que aumenta 2 en la rama de veneno/hueso, valiosas resistencias, una cantidad muy buena de posibilidad de bloqueo y funciona en conjunto con Chinchas de Trang-Oul y/o Garras de Trang-Oul para regeneración de maná. Si no tienes ninguno de los anteriores busca escudos con bono en las habilidades que igualmente son bastante buenos.

Set de Trang-Oul (TO)

Quise hacerle una mención extra fuera del listado del equipo (aunque ya hay información ahí) pues es algo importante e interesante usar ciertas partes del set, o todo completo, según tu elección. En este caso sólo haré mención a tres objetos que nos aportarán los modificadores más útiles, las otras partes del set (si es que no sabes como son) las puedes ver en <http://www.diablo2latino.info> ^_^

Ala de Trang-Oul Este va a ser el objeto más importante de las partes del set que vamos a ocupar. El modificador que más sobresale en este escudo es el bono de +2 a las habilidades de Veneno y Hueso; pues con esto aumentamos el daño de nuestro ataque principal. Dos resistencias importantes al fuego y veneno, y un aumento muy bueno en fuerza y destreza para poder utilizar ciertos objetos.

Otros modificadores extras cuando usas más de una pieza del set de Trang-Oul:

👉 Resistencia al veneno enemiga -25% (Modificador por el cual usaremos partes del set de TO pues es maravillosamente útil, teniendo esto más la Reducción de resistencias y casi seguro que rompemos inmunidades al veneno)

Garra de Trang-Oul De hecho son nuestros guantes principales, así que no hace falta dar mi opinión (de nuevo) con respecto a ellos ^_^

Escamas de Trang-Oul Es una armadura muy buena para cualquier necro que use la rama de invocación. De esta el mejor modificador es +2 a invocaciones, así funciona con el +2 a veneno y hueso del Ala de TO y nos da como resultado un bono de +2 a las ramas principales de nuestro nigromante. De ahí nos da una gran cantidad de marcha y carrera del 40%, es de gran ayuda para explorar más rápido pues rara la vez tendremos que huir.

Otros modificadores extras cuando usas más de una pieza del set de Trang-Oul:

👉 +50% resistencia al relámpago (Es una gran cantidad, después de todo no es tan mala 😊)

Ya usando las tres piezas juntas nos otorgan estos modificadores por separado:

>> +13 a muro de fuego

>> +18 para bola de fuego (Esta habilidad la podemos utilizar poniéndola del lado izquierdo y no afecta el uso de las demás ^_^)

>> Regenerar maná 30% (Extremadamente importante)

Como ven no es tan malo usar el set de TO en este nigromante, en especial por que los bonos de los objetos no se pierden como lo haría el de invocación en uno puro

de hueso o artillero ^_^

Mercenario

Aquí encontré al mercenario perfecto, el que podrás utilizar desde la dificultad normal del acto 2, me refiero al **"Moro"**, lo contrataremos defensivo por el aura de **Desafío**, la cual ayudara increíblemente a nuestros esbirros y a nosotros (aunque no necesitamos mucha ayuda). Esta aura, en conjunto con el aura de **Savia de roble** de HotO hacen a nuestro ejército invencible, no es broma, lo he probado en hell y al parecer si los sabes proteger con tus maldiciones no mueren, y si lo hacen, es muy rara la vez, ya verás.

Equipo

En realidad no se necesita un equipo bastante bueno (caro) como para que se mantenga vivo todo el tiempo, todo consta en tener robo de vida, resistencias y velocidad de ataque. Pero si tienes la economía suficiente sin que tu personaje pierda algo importante o eficiencia puedes obtener el siguiente equipo que estaría perfecto para él.

>>Casco

- >**Cabeza de Andariel** - +2 a todas las habilidades, 8% vida por impacto, +25 fuerza, etc.
- >**Delirio** - +2 a todas las habilidades, +25% encontrar objeto mágico, nivel 50 de delirio al ser golpeado, etc.
- >**Mirada de Vampiro** – robo de vida y maná, reduce el daño físico y mágico, etc.

>>Armadura

- >**Cadenas de honor** - todas las resistencias +65%, +2 a todos los niveles de habilidad, robo de vida, etc.
- >**Zarza** – nivel 15-21 aura de espinas cuando es equipada, +25-50 daño de las habilidades de veneno, +50% recuperación de impacto más rápida, etc.
- >**Parada de palo** – reduce muy bien el daño físico, aumenta defensa contra misiles, más vida

>>Arma

- >**Aliento de los muertos** – 30 a todos los atributos, vida y mana robada, etc.
- >**Peaje de la parca** – vida robada, posibilidades de lanzar decrepitación, ignora defensa del objetivo, etc.

Ese es el equipo que más me gusta usar para casi cualquier tipo de mercenario, sino te gusta o tienes una idea mejor de algún objeto que pueda llevar no dudes en decírmelo.

Cómo mejorar el equipo

☛ Lo mejor en éste Nigromante es engarzarle **Facetas de arco iris de veneno**, y sí se pueden perfectas pues que mejor. En cuanto vayas poniendo las facetas notarás un cambio drástico en el daño de veneno, y es que cambiara enormemente. Teniendo en cuenta de que hay posibilidad de engarzarle siempre y cuando tenga huecos, o hacérselos con Larzuc.

☛ Si tenemos piezas principales del equipo (y si se tiene la posibilidad) lo mejor sería **Upgrade** hasta hacer al objeto de clasificación élite. **Upgrade** quiere decir mejorar,

mejorando el objeto de su clase base a la siguiente clase de objeto, por ejemplo: “*Guantes de cuero*” a “*Guantes de piel de tiburón*” (Normal a Excepcional). Pero antes fíjate cuanta fuerza requerirán después de mejorarlos, pues podrías dejar de usarlos sino te fijas antes.

☛ El equipo es lo que más resistencias nos brinda, sin embargo hay quienes no les importa eso y prefieren equilibrarlo con charm's, así que si quieres sacrificar altas resistencias de parte de tu equipo por algunos otros modificadores adelante, pero tienen que ser modificadores realmente buenos y utilizar bastantes charm's de resistencias.

NOTA: Todas estas opciones también se pueden usar en el equipo del mercenario, pero en mi opinión me resulta inservible mejorárselo ya que esta prohibido en duelos y los objetos no me ayudaran a mi, si no a el. Además si lo matan lo resucitamos con uno que venda mercenarios con algo de dinero, pero si nos matan a nosotros... es otra cosa.

Consejos

Tal vez al principio del juego se te haga muy difícil poder llevar este tipo de Necromancer Híbrido, ya que tienes que repartir puntos en muchas habilidades, para que se te haga más fácil al principio yo recomiendo primero ir maximizando poco a poco las habilidades de invocación e ir dando variados puntos en los prerequisites de las habilidades de veneno y hueso y también ir dándoles un buen nivel, y al final maximizar las habilidades principales de veneno.

>No recomiendo explorar por primera vez el campo de los Nigromantes con este tipo de construcción

☛ Cuando tengas a tu necro en altos niveles (80 o alrededor) seguramente tendrás **Daga venenosa a nivel 10**, así que si ya tienes todas las demás habilidades a un nivel muy bueno, al final hay que llevar a **Daga venenosa a nivel 20**, para lograr un gran aumento maravilloso en el daño de veneno y tener el daño original de un necro puro de veneno, pero con esbirros... lo mejor de lo mejor ^_^

>>PvM

☛ Nunca pero nunca dejes que tus resucitados mueran, ahí que protegerlos a toda costa ya que son tus escudos para lanzar tus hechizos de veneno.

☛ Nunca te confíes de un monstruo que es inmune al veneno, que por más hechizos de veneno que lances no le aras nada de daño, amenos que lances la maldición de **Reducción de resistencias** será la única manera de matarlo con veneno.

☛ Tampoco nunca te quedes sin maná, eso es mortal en este tipo de personaje, la mayor parte del personaje depende del maná. Así que yo recomiendo siempre traer pociones de maná en el cinturón o en el inventario, ¡pero cargarlas!

☛ Una combinación bastante efectiva para dejar súper ralentizado al enemigo es hacer uso del **Golem de arcilla** que puede ralentizar al golpear, junto con la maldición **Decrepitación** que hace lento al objetivo.

☛ Dado que **Explosión de cadáveres** basa su daño en 50% físico y 50% fuego las maldiciones de *Reducción de resistencias*, *Decrepitación* y *Aumento de daños* elevarán a los cielos el daño hecho, sobre todo *Aumento de daños* pues además podría romper inmunidad y matar a cualquiera de una explosión X_x

>>PvP

- ➡ No vayas a duelear sin antes tener a tu ejercito preparado, aquí también serán tus escudos que entretendrán al enemigo para que lances tus hechizos de veneno. Esto es opcional por que hay quienes saben duelear sin utilizar a sus resucitados o por que creen que pierden el tiempo.
- ➡ Aunque sólo tengamos doncella de hierro al nivel 1 (base) es muy buena maldición para PvP y al momento de que el enemigo se enfrente a los resucitados, quedara bien muerto antes de matar a más de 5 resucitados.
- ➡ Una combinación bastante efectiva para dejar súper ralentizado al enemigo es hacer uso del **Golem de arcilla** que puede ralentizar al golpear, junto con la maldición **Decrepitación** que hace lento al objetivo.
- ➡ No enfrentarnos cuerpo a cuerpo por que nosotros saldríamos perdiendo, ya que el nigromante no cuenta con habilidades para melee, aunque podrías sobrevivir por un pequeño rato gracias al “Escudo de hueso” (si es que lo usas).
- ➡ Si sabes usar a la perfección el “*Muro de hueso*” por experiencias anteriores, recomiendo dar un punto, con él podrás bloquear casi cualquier tipo de habilidad o ataque y te salvara muchas veces la vida. Si nunca lo has usado tal vez sea el momento, pero nunca te confíes tampoco de él, que no es la única manera de evitar ataques.

>>En ambos casos

- ➡ Una combinación bastante efectiva para dejar súper ralentizado al enemigo es hacer uso del **Golem de arcilla** que puede ralentizar al golpear, junto con la maldición **Decrepitación** que hace lento al objetivo.
- ➡ Otra combinación es hacer a tus **Esqueletos magos** más poderosos, usando **Reducción de resistencias**
- ➡ Para los invocados de melee las más útiles son **Aumento de daños** (que puede romper inmunidad al daño físico) y **Doncella de hierro** (qué devuelve el daño físico [excepto proyectiles]), sea cual sea la que quieras usar las dos son muy efectivas.
- ➡ Cuando nos encontramos muy lejos de los enemigos que atacan a distancia como para no poder dañarles con **Veneno nova**, usaremos **Visión borrosa** que hace que dejen de atacar inmediatamente y perder algunas habilidades como lanzar hechizos, resucitar y curar a sus amigos, etc.

>>En el inventario

- ➡ Llevar principalmente hechizos que aumenten nuestras habilidades, y si se puede con algún modificador extra cómo más vida pues que mejor.
- ➡ Lo recomendable sería cargar 5 skiller's de veneno/hueso y 5 de invocación, para tener más niveladas las habilidades. Pero también puedes llevar un poco más skiller's de invocación que de veneno/hueso, por qué como sabes la rama de invocación estará más débil que la de veneno/hueso.
- ➡ También llevar sobre todo hechizos que nos den resistencias a los elementos, recuperación de impacto más rápida, vida y maná, y correr/andar más rápido; serían los más útiles en éste tipo de Necro, sobre todo y resalto cargar hechizos con resistencias elementales.

Conclusion

En sí éste nigromante está basando su daño en **Veneno** pero con la ayuda buenísima de la rama de invocación. Como dije antes, es una versión del nigromante de veneno, sólo que este busca una nueva vista de él mismo y otras opciones defensivas/ofensivas. En el lado **defensivo** estamos tratando con los esqueletos guerreros y el buen golem de arcilla, y, aunque a simple vista sean débiles no lo son, si es que sabes utilizarlos sabiamente, así que la defensa se basa más en éstos “tanques” esbirros.

En el lado **ofensivo** cómo ya se dijo serán las habilidades de veneno, pero este necro tiene otra parte ofensiva... de nuevo los invocados ^_^ . Aquí aprendiendo a usar las maldiciones a la perfección podemos hacer a esos débiles invocados a unos realmente fuertes pero que tendremos que resucitar a cada rato. Por ejemplo utilizando “Reducción de resistencias” los esqueletos magos harán un daño considerable, y para los invocados de melle están “Aumento de daños” (que puede romper inmunidad al daño físico) y “Doncella de hierro” (qué devuelve el daño físico [excepto proyectiles]), para cuando vayan a la batalla.

👉 Eso es todo amigos...

Con eso concluyo me arduo trabajo sobre el Nigromante Híbrido de Veneno y Hueso/Invocación y sólo espero que les haya gustado tanto como a mí durante la construcción y relecturas de la misma. Todo el documento está basado en la experiencia como jugador, por lo que si he cometido un errata en cualquier parte, espero que me lo comuniquen para editar la guía (se lo veo necesario) y tener un mejor documento del mismo.

Ya me había olvidado de alguien que en mis inicios de jugar en línea me ayudo mucho y no me marco como un “noob”, es más, gracias a él me adentre en el extraño mundo de los Nigromantes cuando vi el suyo y me mataba a cada rato (jajaja), hablo de **Ragnor_Runesword, con el que llevo más de un año de amistad en línea sin problemas ^_^**

Ahora sí gandules a crearse un **Devorador de almas** que ya están tardando xD

Salu2