

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromoncer para www.diablo2latino.com.

NIGROMANTE 1.10

1. Introducción

2. Nigromantes de hueso (Bonemancers)

2.1. Posibles construcciones

2.1.1. Artillero PvM/PvP

2.1.2. Variante para duelos

2.1.3. Variante PvM

2.1.4. Híbrido de hueso/invocación [por Angst]

2.2. Estadísticas

2.3. Equipo

2.4. Mercenario

3. Nigromantes de veneno (Poisonmancers)

3.1. Posibles construcciones

3.1.1. Nigromante híbrido de veneno/resucitados

3.1.2. Nigromante de veneno/maldiciones/explosión de cadáveres

3.1.3. Nigromante de veneno/muros y prisiones óseas

3.1.4. Nigromante de veneno/esqueletos

3.1.5. Daggermancer

3.2. Estadísticas

3.3. Equipo

3.4. Mercenario

4. Nigromantes de invocación (Summoners)

4.1. Posibles construcciones

4.1.1. El Overlord [por Aguja]

4.1.2. Esquelemancer (Skelemancer) [por Nightfish]

4.1.3. Maximizar invocados

4.1.4. Comandomancer (meleé/invocador) [por TheKbob]

4.1.5. Señor de los Magos (Lord of Mages)

4.2. Estadísticas

4.3. Equipo

4.4. Mercenario

5. Nigromantes híbridos

6. Otras construcciones

7. Datos de interés

7.1. Velocidades de recuperación de impacto, lanzamiento y bloqueo en el nigromante

7.2. Sinergias

7.3. Golems (bugs y más sobre sinergias)

7.4. Paseo del Tuétano (Marrowwalk)

8. Maldiciones

9. Agradecimientos

1. Introducción

Hola a todos. En primer lugar quisiera aclarar que esta guía en realidad no es obra mía. La mayor parte del trabajo corresponde a un gran genio, Beatboxer, de gran conocimiento nigromántico, que se ha encargado de recopilar informaciones, posts, y guías de otras personas expertas en nigromantes en un excelente trabajo llamado Encyclopedia Necromantica. El original lo tenéis en este [link](#).

Yo me he limitado a traducir sólo las partes más importantes (la versión original es mucho más completa), adaptarlas (en realidad he hecho una traducción bastante libre), y añadir algunos detalles, con la idea de acercaros un poco a todos algunos conceptos y diferentes construcciones de posibles nigromantes, para que os familiaricéis con el personaje.

La idea surgió de que en muchos momentos, había gente que me preguntaba sus dudas sobre el nigromante, cómo poner los puntos, etc. Y yo, que no llevo mucho tiempo aquí, no soy el más indicado para resolver estas dudas, pero sí he preferido en cambio hacer un esfuerzo y dedicarme a investigar un poco sobre este personaje, y acercaros a todos algunos detalles sobre él, sin duda mi personaje favorito del juego.

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromoncer para www.diablo2latino.com.

"Lázaro, levántate y anda."

Esta sencilla frase resume el espíritu del nigromante, y de lo que supone. Se trata de un ser muy débil físicamente hablando (que no psíquicamente), indefenso en principio, pero con grandes conocimientos que le permiten traspasar la barrera de lo cotidiano, y en cierto modo permitido, para llegar al extremo de controlar los aspectos relacionados con la muerte. Adquiere así la capacidad de resucitar a los muertos, transformándolos en esqueletos no-muertos, e incluso revivir a los caídos en una forma similar a la que tenían antes de su muerte, pero incluso con más fuerza y vida (aunque menor inteligencia) que anteriormente.

Esta gran virtud ha sido, es y será siempre sin duda, víctima de la incompreensión, de la persecución y de la marginación a manos de todos aquéllos que, fruto de la envidia o de la incapacidad, ven con malos ojos que los nigromantes realicen cosas que ellos no pueden hacer. Esto coloca al nigromante en la difícil situación de un ser poderoso bajo su ejército, pero enfrentado permanentemente a la sociedad en general, algo así como todos los genios en sus épocas respectivas.

Al margen de esta breve introducción al personaje intrínseco o al rol del nigromante, hay que decir que no sólo dispone de habilidades de invocación. En esta nueva versión también puede convertirse en un personaje ofensivo muy importante (no sólo defensivo) y con gran daño directo.

Esta guía no deja de ser exactamente lo que es: una guía. Que nadie busque nada más que eso, pues de lo que se trata es de entrar un poco en detalle en los tipos de nigromantes que se pueden construir, pero dejando siempre margen para la elección personal; pues realmente somos todos nosotros, los jugadores, los que marcamos con nuestras elecciones las diferentes opciones y formas de jugar con él. Espero que aprendáis tanto como yo al adentraros en ella.

Hola. Esta guía está pensada para dar tanto a los jugadores nuevos como a los experimentados una visión de lo que se espera al jugar a Diablo2 con un nigromante. También está destinada a ser una guía de referencia.

De todos los personajes disponibles en el juego, el Nigromante es único entre todos ellos. Además de esta distinción de ser único, con las nuevas mejoras de la versión 1.10 ahora también está considerado por muchos como equilibrado y muy poderoso.

Existen multitud de opciones a la hora de elegir las habilidades del nigromante, aunque van encaminadas en dos estilos: daño directo, o pasivo (indirecto). El daño pasivo se refiere a las habilidades de invocación y maldiciones; los dos tipos de daño directo son veneno y hueso. Estos dos métodos se pueden mezclar muy fácilmente, con un planteamiento adecuado de estadísticas y habilidades. El tipo de equipamiento y mercenario puede cambiar el estilo de juego drásticamente, en algunos casos, y añadir mayor profundidad a la elección de habilidades.

La experiencia ganada está penalizada considerablemente a partir de los niveles altos, lo que hace que muchos personajes no avancen más allá del 90, limitando así los puntos de habilidad (110 sería el máximo al nivel 99, completando todas las misiones extras). Es bueno tener esto en mente a la hora de planear el personaje a largo plazo, y aproximar a 100 los puntos disponibles para construirlo (equivalente al nivel 89 si se terminan las búsquedas correspondientes).

2. Nigromantes de hueso (Bonemancers)

El nigromante de hueso se encuentra entre los mejores personajes para jugar en la 1.10. El de hueso puro en particular, es el nigromante más ofensivo de los que se pueden construir.

Los hechizos de un nigromante de hueso proporcionan daño mágico y protección sólida. El daño mágico es el menos resistido en Diablo2. Esto convierte a este nigromante en un personaje muy poderoso contra las huestes de Diablo y contra otros jugadores en duelos.

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromoncer para www.diablo2latino.com.

2.1. Posibles construcciones

El emplazamiento de puntos está casi predeterminado debido a las sinergias. Lo único a decidir es el orden en que se maximizan.

En muchos casos, la habilidad Dientes es maximizada ya al final, una vez las demás sinergias ya lo están. Atención especial requiere el uso de las botas Paseo del Tuétano, por las cargas a prisión ósea. La explicación se expone al final de la guía (apartado 7.4.), y si se hace uso del bug, la asignación de puntos de habilidad requeriría algún cambio. **Nótese que el bug ya NO funciona en la versión 1.11. Sólo es válido para la 1.10**

2.1.1. Artillero PvM/PvP

Este personaje funciona muy bien en ambos modos de juego. Es un nigromante puro y duro de hueso.

Habilidades

Veneno y hueso:

100 puntos en las 5 habilidades de hueso y sinergias (Lanza ósea, Espíritu de hueso, Muro de hueso, Prisión ósea y Dientes). Normalmente Dientes es la última en maximizarse.

2 en prerequisites (1 en Armadura de hueso y otro en Explosión de cadáveres).

Invocaciones:

- 1 Golem de arcilla
- 1 Dominio del golem
- 1 Acumulación de resistencia

Maldiciones:

- 1 Visión borrosa
- 1 Decrepitación
- 3 en los prerequisites (1 Aumento de daños, 1 Debilitante, 1 Terror)

Las demás maldiciones, al no tener esqueletos, no suelen ser necesarias, además es un personaje ofensivo que pasa más tiempo atacando con hechizos.

Como alternativa, se podría poner 1 punto en Atracción o en Confusión, quitando esos puntos de alguna sinergia.

Ventajas

- Buen daño y pocos monstruos inmunes a la magia.
- Resistente armadura de hueso que protegerá de aproximadamente 800-1000 de daño físico.
- Muros y prisiones óseas muy fuertes, para protegerte a ti y a los demás miembros del equipo.
- Decrepitación y Visión borrosa como maldiciones principales son muy útiles también en grupos.

Desventajas

- Poca variedad en la elección de habilidades.
- Los ataques gastan bastante maná.
- Requiere nivel 99 para ser completado totalmente (79 con las botas Pseo del Tuétano).

2.1.2. Variante para duelos

Se omiten las habilidades de invocación (Golem de arcilla) y posiblemente las maldiciones, pudiendo maximizarse antes las habilidades de hueso.

Habilidades

Veneno y hueso:

100 puntos en las 5 habilidades de hueso y sinergias (Lanza ósea, Espíritu de hueso, Muro de hueso, Prisión ósea y Dientes). Normalmente Dientes es la última en maximizarse.

2 en prerequisites (1 en Armadura de hueso y otro en Explosión de cadáveres).

Invocaciones:

Nada.

Maldiciones:

- 0-1 Decrepitación
- 0-3 en los prerequisites (1 Aumento de daños, 1 Debilitante, 1 Terror), sólo si se usa Decrepitación.

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromoncer para www.diablo2latino.com.

La única diferencia real con respecto al anterior es que (al mismo nivel) tu daño será mayor al disponer de los puntos para maximizar las sinergias. Una forma de no gastar los 4 puntos de las maldiciones es disponer de la palabra rúnica Blanco (dol+io) en una vara con decrepitación, pues blanco es una de las mejores varas para duelos.

Ventajas:

—Alto daño tempranamente, y letal en PvP.

Desventajas:

—No usa golem.

2.1.3. Variante PvM

Algo más divertido, este nigromante pierde algo de potencia para acercarse a un híbrido, y se apoya en golems y algunos resucitados o invocados para jugar solo, siendo en muchos casos también imparabile.

Habilidades

Veneno y hueso:

60-100 puntos en las 5 habilidades de hueso y sinergias (Lanza ósea, Espíritu de hueso, Muro de hueso, Prisión ósea y Dientes). Normalmente Dientes es la última en maximizarse.

2 en prerequisites (1 en Armadura de hueso y otro en Explosión de cadáveres).

Maldiciones:

1 en cada maldición a ser posible

Invocaciones: se puede enfocar de 2 formas distintas

1-20 Dominio de esqueletos

1-20 Resurrección

1-5 Golem de arcilla

1-5 Dominio del golem

1-5 Acumulación de resistencia

4 en los prerequisites (los golems y esqueletos)

o bien:

1-20 Dominio del golem

1-20 Golem elegido

1-5 Acumulación de resistencia

1-5 Dominio de esqueletos

1-5 Resurrección

4 en los prerequisites

Este modelo de nigro de hueso dispone de una mayor variedad en la elección de habilidades. Evidentemente el equipo afectará la elección de ellas, así como los gustos personales, pero básicamente se centra en daño de hueso y algún tanque o masa viva (en este caso muerta) donde escudarse. El mejor modo probablemente de crearlo sería dedicar unos 20-30 puntos al árbol de invocación, y el resto a las habilidades de hueso.

Ayudaría disponer de objetos con capacidad de teleportarse, especialmente si se cuenta con resucitados, pues es una forma sencilla de agruparlos y evitar que desaparezcan o se queden perdidos (enigma sería deseable en este caso especialmente).

Ventajas

—Mayor protección al disponer de muros, prisiones, tanques y resucitados.

—Daño directo decente.

—Más divertido de jugar, y no tan monótono como los anteriores.

Desventajas:

—Al añadir resucitados, se gasta aún más maná que con sólo habilidades de hueso.

—Menor daño que con un nigromante puro de hueso.

—Algo más seguro, pero también más lento.

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromoncer para www.diablo2latino.com.

2.1.4. Híbrido de hueso/Invocación [por Angst]

Este nigromante está basado en una guía de Angst, un ejemplo más completo del apartado anterior. En esta construcción los esqueletos son simples escudos, débiles, mientras que los resucitados son los que aportan el daño indirecto, a la vez que el nigromante ataca con sus habilidades de hueso. En principio está pensado para jugar solo. El link a la guía original de Angst es [éste](#).

Habilidades

Maldiciones:

1 a cada maldición, aunque las más usadas son Atracción, Decrepitación y Aumento de daños, pudiendo prescindirse perfectamente de la columna central (reducción de resistencias puede ser útil jugando en equipo).

Veneno y hueso:

20 Espíritu de hueso

20 Prisión Ósea (como ya se ha dicho antes, si se usan las botas Paseo del Tuétano, se pueden ahorrar puntos aquí para ponerlos en otras sinergias; en este último caso, habría que usar las cargas de las botas, que son relativamente caras, y no se podría utilizar tan a menudo prisión ósea, que es una habilidad muy efectiva para atrapar a jefes, encantados de rayos, etc., pero se dispone de más puntos para otras habilidades...)

2 en prerequisites (1 en Armadura de hueso y otro en Explosión de cadáveres)

Los puntos sobrantes en las sinergias de hueso: Muro de Hueso, Lanza Ósea, Dientes, teniendo en cuenta que lanza ósea puede venir bien para varios enemigos, y muro de hueso para mayor protección y mejora de la armadura de hueso.

Invocaciones:

20 Dominio de esqueletos

3 Resurrección de esqueletos

3 Esqueletos magos

3 Resurrección

1-2 Golem de arcilla

1-5 Dominio del golem

1 Acumulación de resistencia

1 Golem de sangre/hierro

Las invocaciones se verán aumentadas por el equipo con + a habilidades, dando como resultado un pequeño ejército no-muerto si se construye adecuadamente.

Se sitúa primeramente un punto en todos los prerequisites, antes de maximizar espíritu y dominio de esqueletos; se colocan 4 ó 5 en espíritu de hueso en cuanto esté disponible, volviendo entonces a dominio de esqueletos y maximizando los dos a la vez. Después se maximiza prisión ósea y las demás sinergias que se consideren oportunas.

Estadísticas:

Fuerza: la justa para el equipo

Destreza: suficiente para alcanzar el máximo bloqueo con el escudo, o bien nada. Con esta construcción se dispondrá de armadura de hueso decente y el bloqueo tampoco ayudará a protegerse del daño elemental, así que se puede ir también sin bloqueo.

Vitalidad: todos los puntos que sobren.

Energía: recomiendo al menos 50 puntos por lo que requiere el espíritu y los resucitados, especialmente si se utilizan guantes de trang; pero con quemadura glacial o hechizos de maná, o gastando más pociones, se puede ir probablemente sin nada.

Equipo

Maximizar las resistencias es muy importante en este personaje, mientras que "no puede ser congelado" no es tan necesario al estar situado detrás de un muro de esbirros o prisiones la mayor parte del tiempo.

La velocidad de lanzamiento es útil, pero no imprescindible, y recomiendo mejorar las resistencias y + a habilidades antes que la velocidad.

La recuperación de impacto también ayuda, aunque tampoco es imprescindible, ya que tu armadura de hueso te protegerá del daño físico mientras corres detrás de tus esbirros para protegerte.

Casco: Penacho de arlequín (con um, topacio perfecto o cráneo perfecto)/Cráneo de Gusano/Corona viviente/Saber popular/Corona campesina/Aro con + habilidades y buenos modificadores/Casco de Trang.

Armadura: Enigma (ideal para teleportar a tu ejército)/Piel del mago viperino/Que Hegans/Sudario del espíritu/Vaina de Duriel/Armadura de Trang.

Cinturón: Malla arácnida/Humo nocturno (mejorado con el cubo)/Cinto de Trang/Trampa de penubra/Cinto de Tal Rasha/Artesanal de la hechicería/Lenymo (para niveles bajos).

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromoncer para www.diablo2latino.com.

Guantes: Trang (por el +2 a maldiciones)/Quemadura glacial/Puño del mago.

Botas: Paseo del Tuétano (por el + a dominio de esqueletos, así como las cargas de prisión ósea y las bonificaciones a las sinergias)/Raras con maná, correr más rápido y resistencias/Tejido de seda/Natalya/Aldur/Camino del agua.

Escudo: Homúnculo (con diamante perfecto)/cualquiera específico de nigromante de los nuevos en la 1.10/Escudo de Trang/Raro con buenos modificadores/Rima en específico con + a habilidades.

Vara: multitud de opciones. Llave de la mano negra/Lamento de Ume/Brazo del Rey Leoric/Espina de la tumba (a niveles bajos)/Blanco/Sombrientas...

Anillos: 2 sojs idealmente/Helada de cuervo/Anillo del bahamut del aprendiz, con maná y 10% de velocidad de lanzamiento mayor.

Amuleto: Mara/raro con +2, resistencias, maná, regeneración, velocidad de lanzamiento, vida, fuerza, destreza/Ojo de Etlich a niveles bajos.

Hechizos: una mezcla de + a invocaciones y + a veneno y hueso, dependiendo del resto del equipo y de las necesidades. Hechizos de 10-11% de resistencias (rayos en especial), y de 5% de resistencia a todo para mejorar las que no estén maximizadas. También el annihilus para los afortunados que lo hayan encontrado.

Mercenario

Sé que mucha gente utiliza el mercenario de acto2, por ejemplo el de fuerza, pero yo recomiendo una arpía de fuego de acto1 para este personaje (N. del T.: a mí la verdad no me convence mucho, pero como no lo he probado, no puedo opinar objetivamente), ya que no muere y hace un buen daño con un arco decente.

Consejos

Para pasar los dos primeros actos si se juega solo es recomendable jugarlo como un personaje de melé, con golem de arcilla y algunas maldiciones (doncella de hierro contra andariel, por ejemplo, si se gasta un punto en ella). En el acto 2, ya se dispondrá de un pequeño ejército como para jugar como un Skelemancer: 3 esqueletos guerreros, 3 magos, golem y mercenario (con buen equipo, al nivel 25 se podría tener unos +4/5 a las habilidades suficiente para que los esbirros vayan destruyendo todo; de otra forma, hay que ser más paciente y llevar un arma de meleé en el cambio de arma). Para los jefes es útil Decrepitación desde que se tenga, y Atracción en los grupos de monstruos.

Diablo y Baal en normal son el mayor problema. Es recomendable matarlos en grupo, o con doncella de hierro y golem, o bien decrepitación y esperar a que los esbirros los vayan matando. También en este punto se debería disponer ya de algunos puntos en lanza ósea o espíritu de hueso, que pueden ayudar a acabar más rápido.

Los inmunes a la magia son fáciles con el mercenario y aumento de daños+explosión de cadáveres y los esbirros.

En pesadilla e infierno los jefes son más fáciles con decrepitación y el golem de arcilla, y prisión ósea en ocasiones. Diablo y Mefisto caen bastante rápido de esta forma, si se tienen buenas resistencias para aguantar cerca. Aunque Baal resiste un poco más, es sencillo con la protección de los esbirros.

Para las almas negras, es necesario tener buenas resistencias, y preferiblemente lanzar visión borrosa, para que no puedan disparar.

Para magic find

Chaco con topacio, Enigma, Guardias de la suerte, Viajero de la guerra, hechizos de mf, Vara con ist. Conviene no sacrificar demasiado en este caso, ya que la idea es no morir, y si pierdes muchos + a habilidades, tu velocidad al eliminar enemigos bajará bastante.

2.2. Estadísticas

Fuerza: 60-100 o más, básicamente lo que pida el equipo.

Destreza: base/mínima para el equipo/suficiente para bloquear; según gustos generalmente.

Vitalidad: todos los puntos que se puedan.

Energía: base/50/100, dependiendo del equipo, regeneración de maná, etc., y del estilo de juego y paciencia a la hora de usar pociones.

2.3. Equipo

Las prioridades en primer lugar serían velocidad de lanzamiento y + a habilidades; y en segundo lugar, recuperación de impacto y resistencias.

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromoncer para www.diablo2latino.com.

A destacar que en este caso (en general en cualquier nigromante de hueso) el set de trang oul completo NO es buena opción por el retraso enorme en la velocidad de lanzamiento.

Yelmos:

Corona de años: el mejor casco del juego.

Aro raro: con + a habilidades de nigromante.

Penacho de arlequín (Chaco): el segundo mejor casco del juego en general.

Saber Popular: palabra rúnica barata y muy buena.

Corona campesina: mi favorita.

Casco de Trang Oul: muy buena

Sets y únicos: Natalya, Cráneo de gusano...

Cualquiera con + a habilidades, por supuesto.

Resistencias, vida y maná son bonus a buscar.

Armadura:

Enigma: probablemente la mejor opción, quizá la mejor armadura del juego (si la usas en duelos se te mirará bastante mal).

Sigilo: palabra rúnica barata y muy buena.

Piel del mago viperino: con resistencias y +1 a las habilidades, velocidad de lanzamiento...

Que Hegan: también buena.

Sudario del espíritu: + a habilidades y no puede ser congelado.

Arma:

Vara con palabra rúnica Blanco: la mejor para las habilidades.

Sombrientas: vara nueva, sólo por detrás de una buena vara Blanco.

Punta mágica: decente en general, pero sin + a habilidades.

Rama de suicidio: una de mis armas favoritas, + a habilidades, velocidad de lanzamiento, resistencias, maná, vida.

Muchas otras funcionan también.

Escudo:

Homúnculo: el mejor escudo de nigromante en general (recomendado con diamante perfecto).

Escudo de Trang Oul: muy bueno también.

Llama de huesos: mi favorito por el andar/correr más rápido. Nuevo en la 1.10.

Engendro de fuerza oscura: con velocidad de lanzamiento, otro buen escudo.

Cualquier cabeza encontrada con buenos modificadores puede ser buena.

Palabra rúnica en un escudo específico de nigromante con buenos bonus y + a habilidades, y en general todos los escudos únicos específicos de nigromante.

Sin párpados: también sirve.

Cinturón:

Malla arácnida: la mejor opción.

Cinto de Trang Oul: excelente.

Rey inmortal: resistencias.

Credendum: resistencias.

Artisanal: si sale bueno probablemente el mejor, sólo por detrás de la malla arácnida; la fórmula sería:

Cinturón ligero/cinturón de piel de tiburón/cinturón de colmillo de vampiro+Runa ith+Amatista perfecta+Joya mágica

Propiedades predeterminadas:

+(5-10)% velocidad de lanzamiento

regenerar maná (4-10)%

+(10-20) maná

Guantes:

Trang Oul: velocidad de lanzamiento, resistencias, bonus a maldiciones.

Puño del mago: velocidad de lanzamiento, regeneración de maná.

Quemadura glacial: aumento de maná.

Raros/únicos/artesanales: andar/correr más rápido, resistencias, recuperación de impacto.

Botas:

Paseo del Tuétano: para el bug de la armadura y daño de hueso.

Avanzada de Aldur: resistencias, vida, correr/andar más rápido.

Natalya: resistencias, correr.

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromoncer para www.diablo2latino.com.

Camino del agua: maná, vida, correr.

Tejido de seda: maná, correr.

Sander: muy baratas y buenas.

Botas raras o artesanales con buenos modificadores.

Anillos, amuletos: con + a habilidades, resistencias, velocidad de lanzamiento, y cualquier cosa que puedas necesitar.

Hechizos: recuperación de impacto, correr más rápido, resistencias, maná, vida, + a habilidades.

Incluyo ahora 3 posibles equipamientos, de mejor a peor; no son equipos absolutos, sino más bien orientaciones, se trata en general de buscar equilibrio y seguridad, combinando resistencias, velocidad de lanzamiento mayor, maná, y + a habilidades.

Se trata más bien de una orientación, y depende también de si se juega solo, en equipo, en incondicional, etc.

A) Equipo "óptimo"

Casco: Chaco, o aro raro de nigromante con velocidad de lanzamiento, correr/andar más rápido y + a habilidades.

Amuleto: Mara.

Armadura: palabra rúnica Enigma (jah+ith+ber).

Arma: vara con la palabra rúnica Blanco (dol+io), con un +3 natural a lanza ósea o espíritu de hueso/ vara única Sombrientas.

Escudo: Llama de huesos/Homúnculo/Engendro de fuerza oscura.

Gautes: Quemadura glacial/ gautes de Trang Oul.

Cinturón: Malla arácnida.

Anillo1: Soj/Bul Kathos/anillo raro con buenos modificadores.

Anillo2: Soj/Helada de cuervo/anillo raro con buenos modificadores.

Botas: Paseo del Tuétano/Natalya/Aldur.

Hechizos: 10 de veneno y hueso, un annihilus, hechizos de resistencias, mana, andar/correr más rápido.

B) Equipo intermedio

Casco: Corona campesina/aro raro con buenos modificadores.

Armadura: Piel del mago viperino.

Arma: vara con la palabra rúnica Blanco (dol+io) con menos de +3 a lanza y espíritu/Punta mágica/Rama de suicidio.

Escudo: palabra rúnica Rima (shael+eth) en un escudo de nigromante con + a habilidades.

Gautes: Puño del mago/gautes de Trang Oul.

Cinturón: un cinturón artesanal de la hechicería decente.

Anillo1: raro único o artesanal con resistencias buenas y velocidad de lanzamiento, y bonus al maná.

Anillo2: lo mismo.

Botas: cualesquiera raras, artesanales o únicas con andar/correr más rápido, resistencias...

Hechizos: igual que en A), dentro de lo posible.

C) Equipo "pobre"

Casco: palabra rúnica Saber Popular (ort+sol).

Armadura: palabra rúnica sigilo (tal-eth), o la que puedas encontrar.

Arma: cualquier vara con velocidad de lanzamiento y + a habilidades de hueso.

Escudo: cualquiera mágico o raro con + a habilidades de hueso/palabra rúnica rima (shael+eth).

Gautes: cualquiera sirve, trata de buscar velocidad de lanzamiento y resistencias.

Cinturón: cinturón artesanal de la hechicería, o uno raro, único o mágico con resistencias.

Anillo1: raro único o artesanal con resistencias y velocidad de lanzamiento, y bonus al maná.

Anillo2: lo mismo.

Botas: cualesquiera aceptables raras, artesanales o únicas con andar/correr más rápido, resistencias...

Hechizos: todos los que te ayuden a cubrir tus carencias.

2.4. Mercenario

Para un nigromante de hueso, un mercenario no es tan importante como en un invocador, pero llevar uno siempre puede mejorar tu ataque o tu defensa. Una arpía de frío o un mercenario de acto 3 significará que sobrevivirá más fácilmente al mantenerse alejado, y evitará gastar puntos y tiempo en maldiciones para ayudar a mantenerlo vivo que uno más ofensivo. Pero también es cierto que mucha gente utiliza un tanque como mercenario, que mantenga a los enemigos ocupados mientras da más tiempo a lanzar los hechizos de hueso, y con posibles auras que serían muy útiles si lo que se tiene es un híbrido con invocados. Simplemente se trata de elegir aquél con el que más a gusto te

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromoncer para www.diablo2latino.com.

sientas. Un mercenario de ola de frío sagrado (defensivo de pesadilla, acto2) es muy buena opción si no necesitas muchos cadáveres.

3. Nigromantes de veneno (Poisonmancers)

También un forma muy potente de hacer un nigromante de daño directo, aunque requiere algo más de planteamiento por parte del jugador. Existe mucha más variedad en la elección de las habilidades que acompañarán a las de veneno que en el caso del nigromante de hueso. Los enemigos con elevada resistencia e inmunidad al veneno pueden suponer un serio problema. Es muy necesario disponer de buen equipo (especialmente en partidas de 8 jugadores) y posiblemente alguna fuente secundaria de daño, o un buen tanque, ya que el veneno tarda su tiempo en hacer efecto.

3.1. Posibles construcciones

Con sólo 60 puntos de habilidad necesarios para maximizar las habilidades de veneno (Daga venenosa, Explosión venenosa y Veneno nova), existen muchos caminos diferentes que seguir a la hora de poner el resto de puntos de habilidad, lo que se traduce en gran variedad de construcciones distintas, dando lugar a híbridos en algunos casos. Así pues, existirían multitud de opciones, en muchos casos personalizadas para cada estilo de juego; éstas serían algunas de las más usadas con relativa efectividad, aunque las opciones serían casi infinitas.

3.1.1. Nigromante híbrido de veneno/resucitados

Esta construcción es una de las más razonables en la 1.10. Se maximizan las 3 habilidades de veneno, que se dan sinergias mutuamente, y se dispone de una masa de protección (aunque débil) en la que escudarse para atacar con veneno, y que además hace de tanque y de fuente de daño secundario (resucitados) para los inmunes. Es más variada y divertida a la vez que un nigromante puro de invocación o de veneno.

Habilidades

Veneno y hueso:

- 20 Daga venenosa
- 20 Explosión venenosa
- 20 Veneno Nova
- 1 Armadura de hueso
- 0-1 Explosión de cadáveres (recomendado) +1 Dientes (prerrequisito)

Invocaciones:

- 20 Dominio de esqueletos
- 1-3 Resurrección de esqueletos
- 1-3 Esqueletos Magos
- 10 Resurrección
- 2-5 Golem de arcilla
- 2-5 Dominio del golem
- 2-5 Acumulación de resistencia

Maldiciones:

- 1 en cada maldición (10 en total)
- 1+ Reducción de resistencia

Existe dentro de esta construcción aún una cierta variedad en la elección de habilidades. Es similar al nigromante de hueso/invocador de 2.1.4. de Angst, aunque con veneno en lugar de hueso, básicamente.

Los puntos empleados en el árbol de invocación dependen, en gran medida, de los objetos y hechizos con + a habilidades que se puedan llegar a disponer. Los esqueletos guerreros en esta construcción no son más que frágiles escudos de "carne" y requerirían al menos unos 10 puntos añadidos de habilidades de invocación en el equipo para ser mínimamente efectivos en combate. Con los magos ocurriría exactamente lo mismo, aunque al situarse detrás podrían sobrevivir mejor y resultar útiles, en concreto los de frío para ralentizar a los enemigos (siempre que no se use también un mercenario de ola de frío). Los resucitados serían los que aportarían el daño realmente para inmunes

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromancer para www.diablo2latino.com.

al veneno, combinado con atracción o confusión.

Ventajas

- Fuentes hechizos ofensivos.
- Resucitados como fuertes aliados.
- Escudos no-muertos que mantendrán al enemigo ocupado mientras se lanza el veneno cómodamente y hace su efecto, es decir, mayor seguridad.
- Daño secundario proveniente de los aliados.

Desventajas

- Esta construcción se apoya demasiado en los resucitados, y éstos no son ni tan inteligentes ni tan poderosos como normalmente a uno le gustaría que fuesen, y se pierden frecuentemente por el camino.
- Los esqueletos son bastante débiles.

3.1.2. Nigromante de veneno/maldiciones/explosión de cadáveres

Este nigromante se acercaría más que los otros a lo que debería ser un nigromante puro de veneno, sin demasiada ayuda ni de hueso ni de habilidades de invocación. Hace uso de la maldición Atracción para alejar la atención de los enemigos sobre sí mismo mientras maldice nuevamente con Reducción de resistencia y aplica su potente veneno. No es ni la mitad de seguro que las construcciones basadas en aliados, pero definitivamente aporta algo más que un reto y obliga a estar mucho más atento. El mayor problema serían los inmunes al veneno (imprescindible un fuerte mercenario en este caso).

Habilidades

Veneno y hueso:

- 15-20 Daga venenosa
- 15-20 Explosión venenosa
- 20 Veneno Nova
- 1 Armadura de hueso
- 1-10 Explosión de cadáveres
- 1 Dientes (prerrequisito)

Invocaciones:

- 1-5 Golem de arcilla
- 1-5 Dominio del golem
- 1-5 Acumulación de resistencia

Maldiciones:

- 1+ Atracción (a más puntos, mismo radio, aunque mayor duración)
- 10 Reducción de resistencia
- 1 en las demás (prerrequisitos y útiles en ocasiones puntuales)

Esto sería lo básico. El sistema está abierto a posibles cambios, con muros y prisiones óseas, o algunos resucitados para distraer un poco, pero no habría que perder el espíritu de esta construcción, que reside en la habilidad e inteligencia del nigromante para hacer buen uso de sus maldiciones. La Explosión de cadáveres es aquí de gran ayuda y requiere algunos puntos para alcanzar un radio de efecto razonable.

3.1.3. Nigromante de veneno/muros y prisiones óseas

Este es uno de los más típicos nigromantes de veneno. Aunque inicialmente parezca bueno, y con equipo lo es, sin él se convierte en un nigromante sin daño secundario (las habilidades de hueso requerirían demasiados puntos para ser efectivas), pero muy buena opción para jugar acompañado como apoyo, y quizá divertido con algún añadido para convertirse en pseudo meleé (meleemancer).

Habilidades

Veneno y hueso:

- 20 Daga venenosa
- 10-20 Explosión venenosa
- 20 Veneno Nova
- 1 Armadura de hueso

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromancer para www.diablo2latino.com.

1-5 Explosión de cadáveres
10-20 Muro de hueso
10-20 Prisión ósea
2 en prerequisites (Dientes, Lanza Ósea)

Invocaciones:

1 Golem de arcilla
1 Dominio del golem
1 Acumulación de resistencia

Maldiciones:

1 en cada maldición
1+ reducción de resistencias

La idea original de este nigromante radica en hacer el máximo de daño posible con veneno, protegiéndose con muros y prisiones. El problema serían también los inmunes a veneno, al no disponer de daño secundario.

Una variante posible sería utilizar una daga u otro arma para inmunes, incluso existe una construcción de este tipo (ver más adelante la sección dedicada al daggermancer). Otra opción posible es invertir algunos puntos (10-20) en Espíritu de hueso. En este caso habría que dar más a Prisión ósea, especialmente para jefes, y quizá menos en Muro de hueso o en otras habilidades. Aunque el daño de hueso es pequeño, puede servir de apoyo para inmunes.

La última opción, y posiblemente la mejor para este personaje, es usar las botas únicas Paseo del Tuétano, con cargas de Prisión ósea, debido al bug de las sinergias (más adelante en la guía se explica más detalladamente). Esto sería interesante tanto en éste como los demás nigromantes que usen hueso.

3.1.4. Nigromante de veneno/esqueletos

No incluyo comentarios sobre este nigromante, es tan sólo otra construcción más de las muchas posibles, y otra opción a tener en cuenta.

Habilidades

Veneno y hueso:

10-20 Daga venenosa
5-20 Explosión venenosa
20 Veneno Nova
1 Armadura de hueso
1-5 Explosión de cadáveres
1 Dientes (prerequisite)

Invocaciones:

10-20 Dominio de esqueletos
15-20 Resurrección de esqueletos
0-3 Magos esqueletos
0-5 Resurrección
1-5 Golem de arcilla
1-5 Dominio del golem
1-5 Acumulación de resistencia
0-1 Golem de fuego
2 en prerequisites (si se emplean resucitados o golem de fuego)

Maldiciones:

1 en cada maldición

Los tanques sólidos, el daño combinado de veneno y físico, y la variedad de maldiciones, hacen que sea una construcción muy a tener en cuenta. La idea es sacar provecho de la fortaleza de los esqueletos en la 1.10 para hacer de tanque, a diferencia de los resucitados de uno de los nigromantes vistos anteriormente (3.1.1.). El único problema es la gran cantidad de puntos invertidos que requiere, pues es casi imposible abarcarlo todo y tener un daño de veneno máximo.

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromoncer para www.diablo2latino.com.

3.1.5. Daggermancer

El nombre lo dice todo. Muchos nigromantes usan daga, pero realmente pocos se centran en planear las habilidades de acuerdo con esta estrategia. En realidad no es lo más práctico, pero aún así puede ser relativamente jugable, e incluso divertido. Además de potenciar las sinergias para la daga, se deben mirar también los hechizos defensivos y las maldiciones (N. del T.: el autor insiste en que aún no ha completado una guía efectiva sobre este nigromante, aunque está trabajando en ella. Lo que hace es plantear un boceto muy general sobre esta construcción, y deja muy abierta la elección al lector. Al final expone a grandes rasgos cómo enfoca él este modelo).

Habilidades

Veneno y hueso:

- 20 Daga venenosa
- 10-20 Explosión venenosa
- 10-20 Veneno Nova
- 1 Armadura de hueso
- 1-20 Muro de hueso
- 1-20 Prisión Ósea
- 1-10 Explosión de cadáveres
- 2 en prerequisites (Dientes y Lanza Ósea)

Invocaciones:

- 0-10 Dominio de esqueletos
- 0-20 Resurrección de esqueletos
- 0-10 Golem de arcilla
- 0-20 Golem de hierro
- 0-20 Golem de fuego
- 0-20 Resurrección
- 0-20 Dominio del golem
- 0-5 Acumulación de resistencia
- 1-5 en prerequisites

Maldiciones:

- 1-10 Aumento de daños
- 1-20 Visión borrosa
- 1-10 Confusión
- 1-10 Atracción
- 1-20 Decrepitación
- 1 Grifo de la vida
- 1-10 Reducción de resistencia
- 2 en prerequisites

Como se puede comprobar más arriba, existen más de 30 direcciones diferentes en la creación de este nigromante. Esta construcción sí que es previsiblemente un desafío, y tiene mucho por personalizar y completar. Es un personaje con armadura de hueso resistente, maldiciones a nivel alto, unos pocos invocados y un golem fuerte, que lo hacen más efectivo.

Se trata también de buscar los siguientes modificadores en el equipo:

- ralentiza al objetivo
- congela al objetivo/daño de frío
- el objetivo retrocede
- heridas abiertas

Con cantidades relativamente altas de estos modificadores, un golem a nivel decente (quizá el de arcilla para ralentizar), posiblemente un mercenario de ola de frío sagrada, y una armadura de hueso elevada, muchos de los enemigos estarán lejos de dañarte, y acabarán muriendo antes o después (con veneno, después) si logras apuñalarlos (el daño de veneno es lento pero elevado).

3.2. Estadísticas

Habría una gran flexibilidad debido a la variedad de las construcciones.

Fuerza: suficiente para el equipo.

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromancer para www.diablo2latino.com.

Destreza: base/mínima para el equipo/suficiente para bloquear; según gustos generalmente (el daggermancer requiere algo más de inversión que los demás).

Vitalidad: todos los puntos que se puedan.

Energía: no se requiere gran cantidad. Al igual que antes, siéntete libre de poner un número con el que te sientas cómodo jugando, aunque siempre se puede 'tirar de pociones' (sólo se requiere algo en el caso de usar hueso).

3.3. Equipo

También variable dependiendo del tipo de personaje elegido. Cosas a tener en cuenta:

—El set de Trang Oul completo es una de las mejores elecciones si no te molesta parecer un vampiro (y por supuesto si no usas ataques de hueso de apoyo que requieran velocidad de lanzamiento).

—Llevar partes del set también es bueno. Los bonus al veneno están bastante bien, junto con las habilidades de fuego.

En principio existen dos orientaciones generales, mago y meleé:

Mago

Yelmos:

Corona de años: el mejor casco del juego.

Penacho de arlequín (Chaco): el segundo mejor casco del juego en general.

Aro raro: en principio la elección ideal, con velocidad de lanzamiento quizá, correr/andar más rápido, + a habilidades y resistencias.

Corona viviente: barata y útil si tienes esqueletos.

Saber Popular: palabra rúnica barata y muy buena, con resistencias a rayos.

Amuleto:

Raro/artesanal: con + a habilidades y buenas resistencias, etc.

Mara: probablemente el mejor amuleto del juego.

Muchos otros amuletos pueden ir bien.

Armadura:

Zarzamora: +25-50% a las habilidades de veneno, espinas y resistencias.

Enigma: la mejor del juego, pero por detrás de Zarzamora en este nigromante.

Piel del mago viperino: con resistencias y +1 a las habilidades, velocidad de lanzamiento...

Que Hegan: también buena para magos, con mejor defensa, pero sin resistencias

Sigilo: palabra rúnica barata pero buena.

Arma:

Dagas:

Aguja de la ciénaga negra: elevado nivel de + a habilidades y ralentiza al enemigo (si logras apuñalarlos). La segunda mejor por detrás de la Red mortal.

Punta mágica: decente en general, pero sin + a habilidades.

Fragmento espectral: peor que las anteriores, pero aceptable.

Varas:

Red mortal: la mejor.

Blanco: interesante si sale con buenos modificadores.

Leoric: la mejor para mejorar invocaciones y veneno al mismo tiempo.

Fragmento de mojón: buena para invocaciones.

Rama de suicidio: peor que las anteriores, pero buena a pesar de todo.

Cinturón: multitud de opciones:

Cinto de Trang Oul: Suele ser útil llevar tres piezas del set.

Malla arácnida: el mejor cinto del juego.

Artesanal: puede salir muy bueno.

Anillos:

Bul Kathos: + a habilidades, vida.

Soj: + a habilidades, maná.

Helada de cuervo: no puede ser congelado...

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromoncer para www.diablo2latino.com.

Botas:

Paseo del Tuétano: muy buenas si usas esqueletos. También por el bonus a las sinergias, aunque quizá con altos requerimientos de fuerza.

Natalya: resistencias, correr.

Avanzada de Aldur: resistencias, vida, correr/andar más rápido.

Camino del agua: maná, vida, correr.

Botas raras con buenos modificadores.

Alternativas para meleé

Yelmo:

Corona de años: la elección es obvia.

Cráneo gigante: si es con 2 engarces, segunda elección sólo por detrás de la anterior.

Mirada de vampiro: muy bueno para personaje de meleé.

Cara del cuerno negro: ralentiza al enemigo.

Guilleume: por el modificador de heridas abiertas.

Amuleto:

Rejilla metálica: con resistencias, defensa, y PA si se necesita.

Ira del Gran Señor: azote crítico, velocidad de ataque, resistencia a rayos, + a habilidades.

Mara: + a habilidades, resistencias.

Ojo de gato: destreza, correr más rápido, velocidad de ataque, defensa.

Raro o artesanal con + a habilidades y buenos modificadores.

Armadura:

Cadenas de Honor: buena alternativa para meleé, con resistencias y + a habilidades.

Parada de palo: por la reducción del daño físico.

Corazón de León: palabra rúnica con buenos modificadores para cuerpo a cuerpo.

Vaina de Duriel: resistencias, no puede ser congelado, vida y defensa.

Armas:

Desgarrador de carne: la mejor daga para meleé probablemente.

Llama fantasmal: la segunda por detrás del desgarrador.

Aguja de la ciénaga negra: excelente para las habilidades de veneno, ralentiza al objetivo, y no funciona nada mal en meleé, especialmente mejorada con la fórmula del cubo.

Desgarraespinas: no es mala si se mejora con el cubo.

Dagas raras/palabras rúnicas: pueden salir también muy buenas. Las rúnicas más interesantes serían Bestia especialmente, Luna creciente...

Escudo:

Trang Oul: casi inmejorables modificadores para este tipo de nigromante.

Escudo de Tormentas: muy bueno para resistir si encaras constantemente al enemigo.

Gloria del cazador de recompensas: debido a la posibilidad de engarzarlo, con joyas buenas.

Homúnculo: el mejor escudo del nigromante en términos generales.

Guantes:

Trang Oul: por el bonus al daño de veneno.

Otro: cualquiera con velocidad de ataque aumentada.

Botas:

Jinete Sangriento: muy buenos bonus al cuerpo a cuerpo.

Viajero de la guerra: por el daño y el magic find.

Raras o artesanales: con recuperación de impacto, correr/andar, resistencias, magic find...

En general se buscará una mezcla de los siguientes modificadores, supliendo las carencias con engarces y hechizos: resistencias, correr/andar más rápido, velocidad de ataque, daño, puntos de ataque, estadísticas, magic find, recuperación de impacto...

De nuevo 3 ejemplos de equipaciones, de mejor a peor (en realidad dos). Ni qué decir tiene que si es de meleé distaría bastante del equipo listado a continuación.

A) Este sería el equipo prácticamente ideal

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromoncer para www.diablo2latino.com.

Casco: Chaco, o Corona de años si tienes fuerza suficiente.

Amuleto: Mara.

Armadura: palabra rúnica Zarcamora (ral+ohm+sur+eth) de +50% al daño de las habilidades de veneno.

Arma primaria: Red mortal perfecta (se dice que esta vara es uno de los objetos más raros de todo el juego, No está confirmado pero podría ser cierto).

Arma secundaria: Aguja de la ciénaga negra

Escudo: el del set de Trang Oul

Guantes: del set de Trang Oul.

Cinturón: el de Trang Oul.

Anillo1: Soj/Bulkathos/anillo raro o artesanal con buenos modificadores (velocidad de lanzamiento mayor, maná y buenas resistencias).

Anillo2: lo mismo.

Botas: Paseo del Tuétano/Natalya/Camino del agua.

Hechizos: de habilidad (veneno y hueso), un annihilus, hechizos de resistencias, mana, andar/correr más rápido, vida...

Engarces: resistencias, facetas de veneno, -requisitos (corona de años).

Con este equipamiento se obtendría:

—Bonus parcial del set de Trang Ouls de -25% a la resistencia al veneno enemiga.

—75% de resistencia al veneno enemiga total (sin incluir facetas).

—+75% daño a las habilidades de veneno (sin incluir facetas).

—+13 a las habilidades con el equipo, sin incluir hechizos.

—el bonus a la Armadura de hueso del Paseo del Tuétano.

—No puede ser congelado.

—10% reducción de daño con el Chaco, 15% con la corona.

—25% velocidad de lanzamiento mayor.

—65% regeneración de maná.

—50% recuperación de impacto más rápida.

B) Una opción para los no tan afortunados en encontrar el equipo anterior

Casco: Aro raro decente con + a habilidades/Corona campesina/cualquier único con buenos modificadores.

Amuleto: raro, único o artesanal con + a habilidades, resistencias y maná.

Armadura: Piel del mago viperino (Vaina de Duriel si es de meleé.)

Arma: Aguja de la ciénaga negra/Desgarraespinas/cualquier vara buena con + a habilidades.

Escudo: Homúnculo/Rima en un escudo de nigromante específico con + a habilidades/escudo raro con buenos modificadores.

Guantes: del set de Trang Oul.

Cinturón: cualquiera es aceptable, uno artesanal del invocador va bastante bien.

Anillo1: anillo raro o artesanal con buenos modificadores (velocidad de lanzamiento mayor, maná y buenas resistencias, leech en el caso de meleé).

Anillo2: lo mismo.

Botas: únicas, raras o artesanales rápidas, con resistencias, recuperación de impacto, etc.

Hechizos: los necesarios para cubrir las carencias del resto del equipo.

Engarces: lo mismo que los hechizos.

En general, en el nigromante de veneno, el equipo debería centrarse en + a habilidades y las piezas del set de Trang Oul que mejoran las habilidades de veneno. El resto debe cubrir las necesidades, como resistencias, etc.

C) Si no dispones de lo anterior, equipa básicamente lo que encuentres. Piensa en palabras rúnicas y mira en los vendedores para alcanzar + a habilidades, buenas resistencias, algo de recuperación de impacto, maná, regeneración de maná y vida.

3.4. Mercenario

Un mercenario es de gran ayuda para cualquiera de los nigromantes de veneno listados arriba. La elección, como siempre, dependerá del estilo de juego, de las preferencias personales y de las carencias que se tengan. En el caso del veneno suele ser útil el de ola de frío, para ralentizar, pero si se necesitan muchos cadáveres para resucitar invocados no sería una buena elección. En este caso un mercenario de acto 2 que de una buena aura (bendición, fuerza, etc.) podría venir bien. Algunos jugadores también usan mercenarios de ataque a distancia, ya que es más difícil que mueran.

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromoncer para www.diablo2latino.com.

4. Nigromantes de invocación (Summoners)

Ahhh... Finalmente, un nigromante puede hacer honor a su nombre y emplear todo su poder e "instintos malvados" para resucitar a todo tipo de criaturas, utilizarlas a su merced (en este caso a luchar contra el mal), y manejarlas a su voluntad contra cualquier enemigo con el que se cruce.

Mucho ha cambiado en el diseño y desarrollo de este nigromante. Muchos jugadores se sentían decepcionados y frustrados en los últimos años del diablo2 en relación con la calidad de las invocaciones. Con las mejoras realizadas en la versión 1.10, los invocadores proporcionan ahora seguridad y buen daño tanto jugando solos como acompañados. Usando bien las maldiciones, y con un buen mercenario de acto 2, los nigromantes de esqueletos están sin duda alguna entre los mejores personajes del juego, capaces de desenvolverse cómodamente, lentos en ocasiones, pero sin esfuerzo y sin riesgos, en cualquier área del juego; con la posibilidad de ayudar a cualquier compañero en apuros a recuperar su cuerpo de forma sencilla, o superar a cualquier enemigo o misión que se necesite.

Los nigromantes de invocación en la versión 1.10, se han convertido también en excelentes para la "caza de objetos". Puedes correr cómodamente, incluso sin equipo, y mantenerte a salvo y matar relativamente rápido, llevando equipamiento de magic find y dejando que tus esbirros obtengan los objetos. En definitiva una forma divertida de hacer magic find, sin variar el estilo de juego como sucede con otros personajes, que sólo pueden hacer búsquedas en áreas o enemigos determinados con efectividad.

El único problema con el nuevo potencial de los esbirros del nigromante es el "factor espectador". Esto significa que con huestes tan poderosas, puedes dedicarte a observar tranquilamente sin hacer absolutamente nada mientras el juego transcurre por sí mismo. De todas formas, pienso que un buen invocador mantiene a su mercenario y esbirros más felices apoyándolos con maldiciones y explosión de cadáveres. Más rápido y más divertido.

4.1. Posibles construcciones

Se puede experimentar perfectamente con diferentes tipos de invocación y otras habilidades del nigromante, para buscar un equilibrio diferente a las opciones que aquí se presentan. Como siempre, éstas no son más que líneas generales que muestran algunos caminos posibles.

Como dato a añadir, en lo que se refiere a las maldiciones, se suele recomendar 1 punto en cada una, para elegir cuál usar en función del momento. Realmente las más útiles y prácticas para un invocador son Aumento de daños, Decrepitación, Atracción y en ocasiones Visión Borrosa. El resto son prescindibles totalmente, lo que hacen 7 puntos junto a los prerequisites. Así pues, se puede ignorar la columna central (doncella de hierro, grifo de la vida y reducción de resistencias) perfectamente y ahorrarte esos 3 puntos si juegas solo, salvo que juegues en grupo en cuyo caso reducción de resistencias puede ser perfecta en muchos momentos, o que crees un nigromante basado en los magos, en habilidades de fuego y golem de fuego, o híbrido de veneno, en cuyo caso también te puede resultar útil.

4.1.1. El Overlord [por Aguja]

La idea de Overlord se remonta a tiempos anteriores a la 1.10. Básicamente ha ido sufriendo algunos cambios, pero la idea es siempre la misma.

Nada que añadir sobre este tema. Tenéis una [guía](#) muy buena de Aguja publicada en la web.

Ventajas

- Dispondrás de un ejército de esbirros.
- Estos esbirros se encargaran del enemigo.
- Jugarás relativamente seguro y tranquilo, alejado de la mayor parte del peligro detrás de tus criaturas invocadas.

Desventajas

- En principio no tendrás daño directo a excepción de Explosión de cadáveres (y quizá habilidades de fuego algo débiles con el set de Trang Oul).
- La explosión de cadáveres requiere cuerpos.

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromoncer para www.diablo2latino.com.

- Los jefes de acto en dificultad normal pueden ser realmente duros.
- Si tu ejército cae y no hay cuerpos cerca, deberás comenzar de nuevo en otro sitio.
- En multijugador serás insultado a causa del lag.

4.1.2. Esquelemancer (Skelemancer) [por Nightfish]

Parece ser que en la actualidad muchos de estos nigromantes pueblan los reinos de battlenet, y por una buena razón, ya que son poderosos y seguros a la vez. Este tipo de nigromante se centra en maximizar el poder y el daño de los esqueletos guerreros. Se olvida de los magos y se emplea casi invariablemente el mercenario ofensivo de acto 2 de pesadilla (el de fuerza). Es perfecto para jugar solo, sin equipo, en incondicional, y para magic find. Nightfish ha publicado una [guía](#) completa sobre este tipo de nigromante.

Habilidades

Veneno y hueso:

- 1 Armadura de hueso
- 1 Dientes
- 1-20 Explosión de cadáveres

Invocaciones:

- 20 Dominio de esqueletos
- 20 Resurrección de esqueletos
- 1 Esqueletos magos
- 1 Golem de arcilla
- 1 Golem de sangre
- 1 Golem de hierro
- 1-4+ Resurrección (al menos para alcanzar 10 con el equipo)
- 1 Dominio del golem
- 1-5+ Acumulación de resistencia
- 1-5 en prerequisites

Maldiciones:

- 1+ Aumento de daños
- 1+ Visión borrosa (para alcanzar al menos 9 con el equipo)
- 1+ Atracción
- 1+ Decrepitación
- 1 en los prerequisites

Estadísticas

Fuerza: suficiente para el equipo.

Destreza: suficiente para el equipo o para alcanzar el 75% de bloqueo si se quiere.

Vitalidad: todo lo que se pueda.

Energía: 70 puntos debería ser más que suficiente (con buen equipo, menos).

La forma de jugar es la típica de estos nigromantes: atracción sobre uno o dos monstruos de un grupo y aumento de daños + explosión de cadáveres. Contra enemigos de ataque a distancia, visión borrosa; y decrepitación para los jefes.

Equipo

Básicamente no se necesita equipo especial para el Skelemancer, funciona bien con cualquier cosa que puedas encontrar. Si no se tiene suficiente + a habilidades, es necesario aumentar algunos puntos en determinadas habilidades, como visión borrosa, acumulación de resistencia, etc.

Todo lo que se necesita son resistencias altas, especialmente la resistencia a rayos (recomendable 75%), luego fuego y frío; y veneno la menos importante.

Un posible equipo sería el siguiente:

Vara: Brazo del rey Leoric con joya de resistencias.

Escudo: Homínulo con diamante perfecto.

Casco: Penacho de Arlequín.

Armadura: Enigma/Viper

Amuleto: Mara

Anillos: sojs, resistencias, Helada de cuervo.

Cinturón: Malla arácnida, Humo nocturno, Trampa de penumbra.

Botas: Viajero de la guerra, Paseo del Tuétano

Hechizos: resistencias, + a invocaciones, vida, maná.

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromancer para www.diablo2latino.com.

Mercenario

El de fuerza, contratable en pesadilla, ofensivo de acto2, equipado con reducción de daño físico, resistencias y robo de vida. Un buen equipo sería Mirada de vampiro (Gaze), Parada de palo y un buen arma tipo guadaña (siempre que no sea el Peaje de la Parca o similares que anularía las maldiciones). Engárzale joyas de resistencias si las tiene bajas.

El mayor problema son los inmunes al daño físico (se soluciona con aumento de daños o decrepitación, y si no resulta, resucitando monstruos de ataque elemental, o con explosión de cadáveres por el 50% de daño de fuego), y la maldición doncella de hierro, que matará rápidamente a tu mercenario y esqueletos (vigila cuando ocurra esto último para curarlos o resucitarlos).

4.1.3. Maximizar invocados

Puedes llevar al límite tu poder de invocación y buscar el máximo número de invocados. Es una forma divertida de jugar y mantenerte ocupado, pues más de 20 resucitados a la vez (con equipo muchos más) requieren cierta atención.

Habilidades

Veneno y hueso:

- 1 Armadura de hueso
- 1-10 Explosión de cadáveres
- 1 Dientes (prerrequisito)
- 1+ Muro de hueso
- 0-1 Prisión ósea

Invocaciones:

- 20 Dominio de esqueletos
- 20 Resurrección de esqueletos
- 20 Magos esqueletos
- 20 Resurrección
- 1-10 golem elegido
- 1-10 Dominio del golem
- 1 Acumulación de resistencia

Maldiciones:

- 1 en cada maldición
- 1-5 quizá en alguna

Usar tantas invocaciones es mejor si se dispone de capacidad de teleportarse, y requiere más cantidad de maná, pero puede merecer la pena. El problema es la necesidad de una buena conexión o jugar en modo 1 jugador.

4.1.4. Comandomancer (meleé/invocador) [por TheKbob]

Este tipo de personaje es sin duda uno de los más divertidos de jugar, pero es difícil de llevar bien sin una muy buena equipación. Los objetos que despliegan aura, como la palabra rúnica Bestia, hacen más efectivo el nigromante de meleé. En este [link](#) está la guía original de TheKbob.

El Comando-mancer es en realidad 3 construcciones mezcladas en una:

- Invocador**: es la construcción básica. Las habilidades más importantes son las del árbol de invocación. Se maximizan Resurrección de esqueletos, Dominio de esqueletos, y posiblemente los Magos (recomendado).
- Nigromante de meleé**: una variante poco utilizada normalmente; el nigromante se equipa con objetos de meleé, y aporta daño físico directo, ayudado por habilidades como Armadura de hueso, Muro de hueso, Prisión ósea y maldiciones. Los golems son usados aquí también como muros. A daga venenosa también se le pueden poner puntos, pero no por el daño de veneno (ver más adelante).
- Auramancer**: se trata de una forma de equiparse nueva en la 1.10, y que consiste en llevar objetos que aportan auras. Con un mercenario incluido, se pueden conseguir las siguientes auras: Fanatismo, Espinas, Frío sagrado, Fuerza, y algunas más. Con todas ellas, los esqueletos tendrán un poder a tener muy en cuenta.

Así pues, el ComandoMancer se apoya en la potencia de sí mismo y sus aliados, los esqueletos, para vencer al enemigo.

Habilidades

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromoncer para www.diablo2latino.com.

Veneno y hueso:

- 1 Dientes (prerrequisito)
- 1+ Explosión de cadáveres
- 1 Armadura de hueso
- 1 Muro de hueso (alguno más si se quiere mejorar la armadura de hueso, por la sinergia)
- 5+ Daga venenosa. Se trata de un bug no arreglado. Si esta habilidad esta activa (en el recuadro de la izquierda, junto al orbe de vida), sólo obtendrás el daño de veneno si equipas una daga, pero sí se obtienen los PA correspondientes aunque se use otra arma, sin gastar maná.

Invocaciones:

- 20 Dominio de esqueletos
- 20 Resurrección de esqueletos
- 20 Magos esqueletos
- 1 Resurrección
- 1 Golem de arcilla
- 1 Golem de sangre
- 1 Golem de hierro
- 0-1 Golem de fuego
- 1 Dominio del golem
- 1 Acumulación de resistencia

Maldiciones:

- 1 en Decrepitación, Grifo de la vida, Confusión y prerrequisitos
- Recomendado 1 en cada maldición.

Esta construcción se completa al nivel 73 (con las búsquedas de habilidades completadas). De ahí en adelante se pueden mejorar las carencias poniendo los puntos sobrantes en las habilidades que se necesiten, dependiendo del equipo.

Estadísticas

Fuerza: suficiente para los máximos requerimientos.

Destreza: suficiente para alcanzar el máximo bloqueo, o al menos un 50%. Se trata de un personaje de meleé y necesitará también PA.

Vitalidad: Todo lo que se pueda.

Energía: Nada. Los únicos momentos en que necesitarás maná será al construir tu ejército. Posteriormente se puede obtener de pociones y de robó de maná.

Equipo

Arma:

—1) **Palabra rúnica Bestia:** gran daño y el rey de los modificadores: fanatismo. Te ayudará a ti y a tus esqueletos. Puede resultar caro de reparar, pero se soluciona con runas ort. Armas buenas para usar bestia serían:

*Caddy: no es el mayor daño, pero es rápida y tiene alta durabilidad (70), aunque es rara.

*Hacha de loco: el mejor daño, pero lenta y con poca durabilidad (26). También cara.

*Hacha de Ettin: media en daño y velocidad, pero 24 de durabilidad. Fácil de encontrar.

*Warspike: más rápida que caddy, pero menor daño. 26 de durabilidad. También algo cara.

—2) Otras palabras rúnicas:

Pasión: buen daño y velocidad. El problema es que el impacto hace huir al enemigo, lo que puede ser un fastidio.

Pero a cambio otorga zeal y berserk, dos buenas habilidades de combate. También da cargas de Corazón lobezno.

Luna creciente: daño, velocidad, ignora defensa y Estático al golpear. Una elección buena y barata.

Destino: sería una mala elección, pues congela y estropea los cadáveres, que no pueden ser usados. Si realmente te interesa esta palabra rúnica, es preferible hacerla en un arma para el mercenario, y equipársela una vez tu ejército esté construido.

—3) **Estrella de Baranar:** barata y buen daño. 200% de bonificación en el ataque y 25% de velocidad de ataque aumentada. Buena elección si no se tiene una palabra rúnica de las anteriores.

—4) **Desgarrador de carne:** buen daño, velocidad, ralentiza, y buenos modificadores (golpe triturador, azote mortal, heridas abiertas, evita la curación del monstruo).

—**Cambio de arma:** muy interesante sería llevar la palabra rúnica Llamada a las armas, pues te ayudará a ti y a tus esqueletos a sobrevivir mucho mejor.

Existen muchas más opciones que quizá merece la pena utilizar. De todas formas una buena palabra rúnica o un arma barata como la Baranar son buenas elecciones.

Armadura:

—1) **Enigma:** Teleport, + a habilidades, fuerza, reducción de daño, vida... Muy buena armadura.

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromancer para www.diablo2latino.com.

- 2) **Para de palo**: Engarzada con runa um o con una joya si necesitas resistencias.
- 3) **Valor** puede ser opción, aunque es cara y a mí no me gusta. También **Cadenas de honor** o **Zarzamora**, pero si puedes permitirte, consigue mejor una Enigma.

Casco:

- 1) **Penacho de arlequín**: +2 a habilidades, vida, maná, reducción de daño...
- 2) **Mirada de vampiro**: reducción de daño, doble leech, y daño de frío.
- 3) **Aro raro** con + a habilidades, correr más rápido, resistencias, daño aumentado, vida, maná...

Escudo:

- 1) **Homúnculo/Escudo de tormentas (Storm)**: después de probar ambos, pienso que es preferible el primero. El Storm requiere demasiada destreza para alcanzar el bloqueo máximo, y el Homúnculo te dará mejores modificadores. No conseguirás maximizar la reducción del daño físico, pero maximizar el bloqueo, junto con las resistencias y el plus a habilidades del Homúnculo te ayudarán más contra el mayor enemigo del Comandancer: los enemigos que usan magia.
- 2) **Pared sin párpados**: con una runa eld obtendrás mejor bloqueo, aunque el homúnculo sigue siendo superior. Útil sin embargo en el cambio de arma junto a Llamada a las armas, para mejorar el grito en un nivel.

Guantes:

- 1) **Raros o artesanales** con 20% velocidad de ataque aumentada, doble leech, y más modificadores, como azote mortal o golpe triturados.
- 2) **Puño sangriento**: baratos y fáciles de obtener.
- 3) **Puesta de manos**: 20% velocidad de ataque aumentada, y gran daño a los demonios (y jefes de acto).
- 4) **Desgarrador de acero**: buenos por el 30-60% de daño mejorado, pero caros.

Botas:

- 1) **Viajero de la guerra**: daño, fuerza y vitalidad, muy buenas botas.
- 2) **Jinete sangriento**: golpe triturador y azote mortal, también muy buenas botas.
- 3) **Paseo del Tuétano**: por la sinergia de los 33 puntos a prisión ósea, que mejorará tu armadura de hueso, y por la fuerza aumentada. Además el +1-2 a Dominio de esqueletos viene realmente bien.
- 4) **Artesanales de sangre**: si necesitas más robo de vida, y buscas resistencias, prueba a fabricarte unas de este tipo.
- 5) **Aldur**: vida y correr más rápido.

Cinturón:

- 1) **Trampa de penumbra**: robo de maná, vitalidad, maná, regeneración...
- 2) **Cordel de orejas**: robo de vida, reducción de daño físico (recuerda que el máximo es 50%).

Anillos:

- 1) **Helada de cuervo**: una necesidad. No puede ser congelado, destreza y puntos de ataque.
- 2) **Proyector de briznas**: anillo nuevo, con cargas de los espíritus del druida. Cuesta unos 2-3000 de oro cada carga de savia y 5-6000 la de lobezno.
- 3) **Anillo dual**: una muy buena elección.
- 4) **Bul Kathos**: +1 a habilidades, robo de vida, +vida.
- 5) **Manald**: robo de maná.
- 6) **Soj**: +1 a habilidades y maná.

Amuleto:

- 1) **Mara**: +2 a habilidades, resistencias.
- 2) **Ira del gran señor**: +1 a habilidades, azote mortal, velocidad de ataque aumentada, resistencia a rayos.
- 3) **Ojo de gato**: destreza, velocidad de ataque, correr más rápido.
- 4) **Luna creciente**: por el doble robo.

Hechizos:

Al menos 4 hechizos de + a Invocaciones, quizá más. También son buenos los pequeños de resistencias, vida, y daño, según las necesidades particulares. ¡No olvides el Annihilus!

Engarces:

Las joyas de 40/15 serían perfectas por el aumento de daño y la velocidad, así como runas Um para las resistencias en infierno. Un diamante perfecto en un escudo como el Homúnculo es excelente también. Una Hel en el Storm reduciría los requerimientos de fuerza (en torno a 133). Quizá una joya de 15% de velocidad de ataque aumentada en una Parada de palo si necesitas más velocidad...

Consejos

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromoncer para www.diablo2latino.com.

—**Niveles 1-25:** sitúa al menos 5 puntos en Dominio de esqueletos, y a continuación maximiza la Resurrección de esqueletos lo primero. Intenta obtener también algunos de tus hechizos de apoyo, especialmente las maldiciones importantes. ¡Nada como correr con una gran espada de dos manos! Intenta llegar a Baal sobre el nivel 25.

—**Niveles 25-50:** estos niveles se pueden ganar rápidamente en Baalruns. Resurrección de esqueletos debería estar maximizada al alcanzar el nivel 50, y estarás listo para pesadilla. Los invocados pueden parecer débiles al inicio, pero mejorarán con cada nivel.

—**Niveles 50-70:** atraviesa la dificultad pesadilla hasta llegar a Baalruns de nuevo. A estas alturas deberías estar prácticamente equipado con los últimos objetos (como el Chaco), y finalizado el dominio de esqueletos y yendo hacia la siguiente habilidad: Magos esqueletos o cualquier otra que consideres (yo recomiendo los magos).

—**Niveles 70+:** recoge los frutos de tu trabajo. Equípale algo de magic find como un topacio perfecto en una Ira del hacedor de cráneos (Skullders), Rima, amuleto de +2 para las habilidades de nigromante con mf... Deberías ser capaz de hacer Mefisto sin problemas con un buen nivel y un mercenario.

Mercenario

El de fuerza de acto2 (ofensivo, contratable en pesadilla), es el mejor para esta construcción. También es recomendable llevar fanatismo o corazón lobezno (o ambos) para que tus esqueletos golpeen más fuerte.

Para PvM: Mirada de vampiro, Parada de palo (o Zarcamora), arma con Luna creciente.

Para PvP: Mirada de vampiro engarzada con runa Ber, Zarcamora, arma con palabra rúnica Destino.

Hombreoso

Si utilizas un arma con la palabra Bestia (muy recomendado), tienes la oportunidad de transformarte en un hombre oso. Obtendrás +3 a licantrópía y +3 a hombre oso, que se verán aumentadas por tus + a habilidades (gracias a objetos tipo Chaco, mara, sojs, etc.). Pasar a forma de oso significa que no podrás usar tus habilidades, pero puede ser útil en ocasiones para tener más daño, más defensa, y más vida.

4.1.5. Señor de los Magos (Lord of Mages)

De nuevo una "reversión" a la 1.9., como el overlord, que ha recibido muchos cambios con la nueva versión. La idea básica es crear el mayor número de esqueletos magos posibles, reducir resistencias de los enemigos y verlos caer. Éste era un buen sistema en la 1.9., pero en la 1.10 los monstruos son más rápidos y golpean mucho más fuerte, por lo que es necesario un plan defensivo más sólido para hacer bien el trabajo. Un mercenario de ola de frío sagrado o un golem de arcilla pueden ir bien. Para este tipo de invocador no existen de momento muchas construcciones, pero debería ser algo así:

Habilidades

Veneno y hueso:

0-20 Daga venenosa
0-20 Explosión venenosa
0-20 Veneno Nova

Invocaciones:

20 Dominio de esqueletos
1-20 Resurrección de esqueletos
20 Magos esqueletos
0-10 Resurrección
1-10 Golem de arcilla
1-20 Dominio del golem
1-20 Golem de hierro
1-20 Golem de fuego
1 Acumulación de resistencia

Maldiciones:

1 en cada maldición
quizás convendría aumentar reducción de resistencia (1-10), visión borrosa, o confusión o atracción.

Existen también aquí muchas posibilidades, pero se puede crear un personaje prácticamente único a partir de aquí. Pienso que es buena idea llevar algunos resucitados y habilidades de veneno, para apoyar a los magos.

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromoncer para www.diablo2latino.com.

4.2. Estadísticas

Las estadísticas de un invocador, como todos los personajes, tendrán mucho que ver dependiendo del estilo y del equipo que use. Los invocadores normales no deben preocuparse de nada más que obtener suficiente fuerza para el equipo, y el resto a vitalidad. El maná irá apretado en muchas ocasiones y una ligera inversión en energía no estropeará tu personaje, así que siéntete libre de poner algún punto hasta donde consideres adecuado para tu estilo de juego: frecuencia de explosión de cadáveres, si dispones de muchos resucitados, etc. Aunque bien es cierto que puedes usar pociones tranquilamente si tienes paciencia para ello.

En un principio el objeto que más fuerza pide es las botas Paseo del Tuétano (118), las famosas Marrowwalk. Si llevas el escudo de Trang Oul, que da +25 a la fuerza, necesitarías sólo 93 puntos en fuerza, no gastes más a no ser que uses otro equipo. Otra opción es llevar únicos, con Homúnculo y Chaco (que da más 2 en fuerza), con lo que harían falta 116 para equipar las mencionadas botas. Simplemente intenta tener más o menos claro el equipo que utilizarás y planifica las estadísticas en consecuencia.

4.3. Equipamiento

De todos los personajes existentes, probablemente un invocador es el que más se beneficia de los objetos que aportan + a habilidades, especialmente a la rama de invocación. El disponer de un fuerte ejército te permitirá además equipar prácticamente lo que desees, especialmente objetos para el magic find, sin sufrir riesgo alguno. Además de esto, los modificadores más interesantes para buscar serían regeneración de maná, vida, maná, por supuesto resistencias, y quizá alguna palabra rúnica que aporte un aura interesante, dependiendo del nigromante escogido. También es muy recomendado un objeto con cargas de teleportación, o la armadura Enigma, si tienes la suerte de tenerla; en este personaje se convierte en un elemento de gran utilidad táctica en muchos momentos como lugares estrechos, o simplemente para reunir a todas tus huestes junto a ti sin perderlos por el camino. Esto convierte en aún más poderosa la figura del nigromante.

La teleportación es muy útil en cualquier nigromante con esbirros, incluso en el segundo equipamiento, en el cambio de armas; yo suelo usar el hacha barbada única que da 20 cargas (Hechizo de acero) y no es muy cara de reparar. Así no tengo que equipar nada en el principal para teleportarme, simplemente cambio de arma (aunque pierda algunos esqueletos en el proceso, en ocasiones es útil) y es más sencillo, no pierdo efectividad.

Como ya se ha comentado en otras ocasiones, el set de Trang Oul es una excelente opción para el nigromante de invocación que no necesite velocidad de lanzamiento (que no utilice hueso), aporta muy buenos bonus, resistencias, regeneración, y muchas más cosas, al ir equipando objetos sucesivos; es decir aparte de los que dan de por sí, éstos serían los bonus, parciales y totales:

Casco:

Nada

Armadura:

Daño Reducido por 25% (Set Completo)

Resistencia al Rayo +50% (3 Piezas)

Escudo:

Repostar Vida +15 (4 Piezas)

-25% para Resistencia al Veneno Enemigo (3 Piezas)

Cinturón:

Resistencia al Frío +40% (3 Piezas)

Guantes:

Nada

Bonificaciones generales:

Regenerar Mana 15% (2 Piezas)

+18 Bola de Fuego (2 Piezas)

Regenerar Mana 30% (3 Piezas)

+13 Muro de Fuego (3 Piezas)

Regenerar Mana 45% (4 Piezas)

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromancer para www.diablo2latino.com.

+10 Meteor (4 Piezas)

Y con el set completo:

+3 a los Niveles de Habilidad del Nigromante

20% Vida Robada por Impacto

+3 para Dominio del Fuego

+10 para Meteor

+13 para Muro de Fuego

+18 para Bola de Fuego

+200 Defensa

+100 Mana

Regenerar Mana 60%

Todas las Resistencias +50

Además mucha gente desconoce que en contrapartida a su retraso en la velocidad de lanzamiento, al equipar el set completo lo que adquiere el nigromante es la capacidad de andar y correr con igual rapidez. Esto es útil para que tu bloqueo no se vea reducido en 1/3 como sucede mientras corres.

En mi opinión el set completo sería, sin duda alguna, siempre la primera opción a tener en cuenta, junto a sojs, amuleto con + a habilidades, leoric (la mejor probablemente para invocaciones), paseo del tuétano o en su defecto unas rápidas como botas, y hechizos de + a invocación (todos los posibles). Con respecto a la leoric, se que mucha gente no la usa por la manía de aprisionarte a ti o a tus compañeros de aventura cuando recibes un golpe. Esto también es fácilmente solucionable con objetos de teleportación (de nuevo el hacha que aporta cargas me parece una buena solución para este problema).

No me extendo en el equipo porque tenéis una guía de en la web sobre el overlord (la de Aguja), que es aplicable perfectamente a cualquier nigromante de invocación, y en esta misma guía hay varios ejemplos de equipos posibles (ver Skelemancer, por ejemplo).

Además dispone de una enorme facilidad para hacer magic find sin perder efectividad prácticamente, aunque tenga resistencias negativas (simplemente evita las explosiones de los jefes al morir, es sencillo pues tu ejército hará todo el trabajo por ti). Ponle un Chaco, escudo Rima (a ser posible en un escudo engarzable específico de nigromante con + a habilidades que no sea raro, único ni mágico) u Homúnculo si prefieres resistencias, Ira del hacedor de cráneos (o Enigma si tienes, iría perfecta por la capacidad de teleportarte), Ali babá con 2 ist o Gaviota, Viajero de la guerra, Guantes de la suerte, Manto dorado, y anillos y amuletos con magic find, y algunos hechizos de invocación y de mf, y prepárate para llevar un altísimo % de búsqueda mágica y jugar a la vez mientras te diviertes, barriendo cualquier área del juego cómodamente. Además, siempre puedes ajustar la relación %mf/rapidez al eliminar enemigos, con tan sólo quitarte algún objeto de mf y mejorar un poco las invocaciones o resistencias (en especial la de rayos, las demás no son muy necesarias si se juega con precaución).

4.4. Mercenario

Evidentemente los de acto 2 serían la mejor elección para que tu ejército se beneficie de sus auras. Antiguamente se usaba más el de plegaria; esto tiene su explicación, ya que antes los esqueletos eran bastante más débiles que ahora. Ahora son más utilizados el de fuerza y el de espinas. Si es un skelemancer como el de la sección 3.1.3., el de fuerza como ya se ha comentado es quizá mejor elección ya que se basa en el daño de los esqueletos. Los de frío no son recomendados en absoluto para ningún invocador porque no te permiten utilizar los cadáveres.

Una nota importante en general a la hora de equipar al mercenario de un nigromante (o a ti mismo) es no añadir objetos que ocasionen maldiciones al golpear o ser golpeado (caso por ejemplo de la trilladora única Peaje de la Parca, o la armadura Duelo de cadáver, por ejemplo), pues anularás las que tú lances y puede resultar muy molesto.

5. Nigromantes híbridos

Un híbrido mezcla daño directo e invocaciones para conseguir un personaje equilibrado y más variado. No suelen ser en general tan efectivos, pero bien llevados y con una buena planificación y equipo son perfectamente jugables.

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromancer para www.diablo2latino.com.

Ejemplos de ellos han sido desarrollados en los capítulos anteriores.

6. Otras construcciones

Se puede también ser creativo y diseñar una casi infinita variedad de personajes distintos para lograr un nigromante efectivo. Algunas variantes típicas serían el meleemancer (nigromante de cuerpo a cuerpo), bowmancer (nigromante de arco), y el poco usado Mojomancer (nigromante que invierte muchos puntos en maldiciones, un ejemplo es uno que usa golem, doncella de hierro, atracción y explosión de cadáveres).

Estos últimos personajes suelen ser utilizados por aquéllos que ya han jugado con los modelos 'clásicos' y buscan más bien un nuevo reto y algo de diversión.

Otro ejemplo más es el ya famoso nigromante Maldar, con incluso una historia detrás de él (creado por MongoJerry, que también ideó a la hechicera Irene). Se trata de un nigromante que juega sin mercenario, y sólo mata a aquéllos enemigos necesarios para cumplir las búsquedas (son unos 20 sin contar la primera búsqueda, entre jefes de acto, sellos de santuario, Hephasto, etc.). Utiliza espíritu para los enemigos indispensables; el resto los evita con visión borrosa maximizada, prisiones óseas, terror, y a correr. Os pongo el [link](#) en inglés porque es muy muy interesante y novedoso.

7. Datos de interés

7.1. Velocidades de recuperación de impacto, lanzamiento y bloqueo en el nigromante

Velocidad de recuperación de impacto (FHR)

0% 13 fotogramas
5% 12 fotogramas
10% 11 fotogramas
16% 10 fotogramas
26% 9 fotogramas
39% 8 fotogramas
56% 7 fotogramas
86% 6 fotogramas
152% 5 fotogramas

Velocidad de lanzamiento (FCR)

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

Bloqueo (FBR)

0% 11 fotogramas
6% 10 fotogramas
13% 9 fotogramas
20% 8 fotogramas
32% 7 fotogramas
52% 6 fotogramas
86% 5 fotogramas

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromoncer para www.diablo2latino.com.

7.2. Sinergias

Sinergia es el efecto que alguna habilidad tiene sobre otra. Cada punto efectivamente puesto (no los conseguidos por los + de los objetos equipados, sino sólo los realmente puestos en la habilidad) en ella, puede mejorar a otra u otras. El tema de las sinergias es nuevo en la versión 1.10.

Sinergias de hueso:

Dientes recibe sinergias de:

Muro de hueso: +15% de daño mágico por nivel
Lanza ósea: +15% de daño mágico por nivel
Prisión ósea: +15% de daño mágico por nivel
Espíritu de hueso: +15% de daño mágico por nivel

Armadura de hueso recibe sinergias de:

Muro de hueso: +15 de daño absorbido por nivel
Prisión ósea: +15 de daño absorbido por nivel

Muro de hueso recibe sinergias de:

Armadura de hueso: 10% de vida por nivel
Prisión ósea: 10% de vida por nivel

Lanza ósea recibe sinergias de:

Dientes: +7% de daño mágico por nivel
Muro de hueso: +7% de daño mágico por nivel
Prisión ósea: +7% de daño mágico por nivel
Espíritu de hueso: +7% de daño mágico por nivel

Prisión ósea recibe sinergias de:

Armadura de hueso: 8% de vida por nivel
Muro de hueso: 8% de vida por nivel

Espíritu de hueso recibe sinergias de:

Dientes: +6% de daño mágico por nivel
Muro de hueso: +6% de daño mágico por nivel
Lanza ósea: +6% de daño mágico por nivel
Prisión ósea: +6% de daño mágico por nivel

Sinergias de veneno:

Daga venenosa recibe sinergias de:

Explosión venenosa: +20% de daño de veneno por nivel
Veneno nova: +20% de daño de veneno por nivel

Explosión venenosa recibe sinergias de:

Daga venenosa: +15% de daño de veneno por nivel
Veneno nova: +15% de daño de veneno por nivel

Veneno nova recibe sinergias de:

Daga venenosa: +10% de daño de veneno por nivel
Explosión venenosa: +10% de daño de veneno por nivel

Sinergias de los golems:

Golem de arcilla recibe sinergias de:

Golem de sangre: +5% de vida por nivel
Golem de hierro: +35 de defensa por nivel
Golem de fuego: +6% de daño por nivel

Golem de sangre recibe sinergias de:

Golem de arcilla: +20 de índice de ataque por nivel
Golem de hierro: +35 de defensa por nivel

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromoncer para www.diablo2latino.com.

Golem de fuego: +6% de daño por nivel

Golem de hierro recibe sinergias de:

Golem de arcilla: +20 de índice de ataque por nivel

Golem de sangre: +5% de vida por nivel

Golem de fuego: +6% de daño por nivel

Golem de fuego recibe sinergias de:

Golem de arcilla: +20 de índice de ataque por nivel

Golem de sangre: +5% de vida por nivel

Golem de hierro: +35 de defensa por nivel

Además, todos los invocados reciben las bonificaciones de Acumulación de resistencia, los golems las del Dominio del golem, y esqueletos y resucitados las de Dominio de esqueletos.

Normalmente conviene situar más puntos en la habilidad a desarrollar, y alguno en la sinergia; una excepción a esto es por ejemplo la Armadura de hueso. El primer punto en armadura de hueso da 20 de absorción de daño, aumentado en +10 por cada punto. Sin embargo, cada punto en sus sinergias (muro de hueso y prisión ósea, da un +15). Por lo tanto si se quiere mejorar la armadura y se dispone de 20 puntos para ello, es mejor dar un solo punto a la armadura (20 de absorción), y los otros 19 a muro por ejemplo ($19 \times 15 = 285$), para un total de $285 + 20 = 305$ de absorción de daño.

Mientras que de la otra forma, poniendo los 20 en armadura de hueso, serían 20 por el punto inicial, más $19 \times 10 = 190$. Es decir un total de sólo 210 puntos. Normalmente no sucede esto, pero este es un buen contraejemplo.

Además, el coste de maná de invocar la armadura es menor con un solo punto puesto en él; esto añadido al mayor daño absorbido, y a que además tanto muro de hueso como prisión ósea son sinergias de otras habilidades de hueso (lanza ósea, dientes, espíritu de hueso, y sinergia mutua entre ellas), mientras que armadura no, da como resultado que la elección esté clara en este caso.

7.3. Golems (bugs y más sobre sinergias)

El mayor beneficio de las sinergias de los golems parece ser la vida aportada por el golem de sangre. El aumento de daño no parece importante debido al escaso daño realizado por los golems a niveles bajos. Mucha gente a menudo utiliza un mercenario de espinas o un golem de hierro para lograr un buen daño devuelto a los enemigos de ataque físico.

La pregunta es cómo equilibrar las sinergias de los golems para un óptimo resultado, dependiendo del golem que se emplee. En general, la sinergia que otorga mejora de los puntos de ataque (golem de arcilla) es interesante en niveles bajos, pero no suele merecer la pena gastar puntos en ello.

Golem de hierro: el jugador que utiliza un golem de hierro, sólo debe preocuparse de la sinergia del golem de sangre (la vida), y elevar el nivel del golem de hierro para aumentar el daño devuelto por espinas. 10 puntos en dominio del golem ayudarán también a elevar aún más la vida del golem, pero es necesario en cada nivel comprobar si es preferible aumentar el dominio, o la sinergia (golem de sangre), para obtener más vida. Hay que recordar en este caso, que los objetos con + a habilidades no mejorarán la sinergia de vida (sólo los puntos puestos "a mano"), pero en cambio sí mejorarán el dominio del golem.

Golem de sangre: lo más útil para un golem de sangre, es la sinergia del golem de hierro, por la mejora de la defensa.

Golem de fuego: el golem de fuego tiene más vida, y el mejor uso de los puntos es sobre él mismo, dominio del golem, y la defensa. Una nota más sobre el golem de fuego: al nivel 40, su daño de fuego supera los 1000 puntos, y su fuego sagrado los 100. Al nivel 20 es aproximadamente la mitad. Con reducción de resistencia, un golem de fuego a nivel alto podría tumbar a uno o dos enemigos por sí mismo.

Golem de arcilla: el golem de arcilla es utilizado en un principio para distraer a los jefes y otros monstruos peligrosos que matan fácilmente a los golems, sin tener que gastar grandes cantidades de maná reinvocando a un costoso golem de fuego por ejemplo, o sin el peligro de la disminución del orbe de vida que causaría un golem de sangre, o sin la necesidad de estar buscando un objeto cada vez para reinvocar el golem de hierro. Además, la capacidad de ralentizar al enemigo al golpearlo es también de gran utilidad. Las sinergias no necesitan ser maximizadas si se utiliza un golem de arcilla.

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromoncer para www.diablo2latino.com.

Existen más detalles que hacen que este golem de arcilla esté siendo más utilizado en esta versión. En primer lugar, parece existir un bug en los jefes de acto. Cuando los golpea, además de ralentizarlos, actúa sobre su inteligencia artificial (IA) provocando que fallen en ocasiones al atacar, más de lo que sería corriente, debido a una especie de re-elección del objetivo. Esto, unido a la ralentización, hace que las batallas finales contra estos jefes sean mucho más seguras para el nigromante y los que lo acompañan.

Por si todo esto fuera poco, existe otro bug importante relacionado con el golem de arcilla (algo así como un factor de multiplicación en lugar de suma), que da como resultado una cantidad desproporcionada de puntos de vida al situar puntos en él y en dominio del golem. Si deseas hacer uso de este bug, y disponer de un golem de arcilla con enormes cantidades de vida, ignora la sinergia del golem de sangre, pues añade una cantidad despreciable en comparación. Gracias a este bug, además, con equipo de + a habilidades se sitúa fácilmente tanto dominio del golem como golem de arcilla en un número muy razonable sin necesidad de invertir muchos puntos en ellos.

Por ejemplo, con 21/21 puntos en todos los golems y dominio del golem, tendríamos los golems con la siguiente vida:

Golem de arcilla: 11.550
Golem de sangre: 3.312
Golem de hierro: 5.146
Golem de fuego: 5.318

Es algo extraño, pero cierto. A niveles más altos, se produce algo aún más ridículo: éstos son los números con 40 en los puntos de habilidad:

Golem de arcilla: 40.287 ¿!?!
Golem de sangre: 5.740
Golem de hierro: 9.800
Golem de fuego: 10.130

Lo curioso del golem de arcilla y su increíble vida, es que no depende de las sinergias. Es simplemente un "bonus natural". Actualmente, esto está considerado como un bug, pero aún no se ha oído respuesta oficial de blizzard al respecto.

7.4. Paseo del Tuétano (Marrowwalk)

Estas botas (las Marrowwalk), son muy usadas por los nigromantes, en especial los de hueso. En un principio son buenas botas, pero además existe un bug que las hace aún mejores. La mejor forma (quizá no ética, pero sí práctica) de aprovecharlo en las sinergias es ponérselas sin gastar ni un sólo punto en la habilidad de prisión ósea para que el bug funcione.

NOTA IMPOTANTE: el bug YA NO FUNCIONA en la versión 1.11. Sólo es válido par la 1.10

La explicación del bug es algo confusa, pero sencilla de entender:

Las botas tienen cargas de prisión ósea a un nivel de habilidad de 33. Al ponérselas, estos 33 puntos actúan como si se pusiesen sobre la habilidad (excepto que para usarlo hay que gastar una carga), aportando todas las sinergias correspondientes. Es decir sin gastar un sólo punto en prisión ósea, y ahorrando esos 20 puntos que se podrían poner ahí para otras habilidades, estas botas aportarían lo siguiente:

En primer lugar, las mencionadas cargas de prisión ósea a nivel 33. Además de ello, como sinergias daría todo esto:

A dientes: +15% de daño mágico por nivel, es decir, +495%
A armadura de hueso: +15 de daño absorbido por nivel, es decir, +495
A muro de hueso: 10% de vida por nivel, es decir 330%
A lanza ósea: +7% de daño mágico por nivel, es decir, +231%
A espíritu de hueso: +6% de daño mágico por nivel, es decir, +198%

Lo más fuerte del tema es que sin las botas, lo máximo que se pueden poner son 20 puntos, con lo que se obtendría:

A dientes: +15% de daño mágico por nivel, es decir, +300%
A armadura de hueso: +15 de daño absorbido por nivel, es decir, +300
A muro de hueso: 10% de vida por nivel, es decir 200%
A lanza ósea: +7% de daño mágico por nivel, es decir, +140%
A espíritu de hueso: +6% de daño mágico por nivel, es decir, +120%

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromoncer para www.diablo2latino.com.

Como se ve, la diferencia es importante. Se ahorran 20 puntos que pueden ponerse en otras habilidades. Era el gran problema de los nigromantes de hueso, requerían demasiados puntos para tener a la vez buena armadura y buen ataque. Ahora se tienen las dos cosas y además sobran algunos puntos para fortalecer el golem, resucitados, maldiciones... Son 33 puntos "de regalo", en realidad, lo que se adquiere al equiparse estas botas: los 13 que sobran (33-20) del máximo que pueden ponerse en la habilidad, más los 20 nuevos de que se dispone para poner en otras, existiendo así una enorme diferencia entre los nigromantes de hueso de antes y los de ahora (que son más fuertes, invirtiendo menos puntos).

Además, las botas como tales son realmente buenas (el único pero son los 118 puntos de fuerza que requieren para equiparlas, pero un esfuerzo que se antoja despreciable comparando lo que aportan):

Paseo de Tuétano (Marrowalk)

Las Botas de tejido de huesos (Boneweave Boots)

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)

(Disponible solo en la versión 1.10 o posterior)

Añado aquí algo que he descubierto en la última semana, con mi nigromante de hueso. Hice una palabra rúnica blanco en una vara de 2 agujeros, pero cometí un error. La vara que tomé como "molde", tenía un +2 a Prisión ósea natural. Pues bien, en este caso, las botas tampoco funcionan, ya que ese +2 se cuenta como 2 puntos en prisión ósea (aumentado a un nivel mayor con el equipo del que se disponga), y las sinergias toman esa base, y no los 33 de las botas (con lo cual me hice una Blanco nueva en otra vara hasta que pueda encontrar una con +3 a lanza ósea y +3 a espíritu de hueso, aunque esto ahora no venga al caso).

Para no liar, y resumiendo, para que funcione el bug **NO** hay que hacer lo siguiente:

—Ni poner puntos en la habilidad de Prisión ósea

—Ni equipar objetos que den + a Prisión ósea

Sí se puede llevar todo tipo de objetos que den + a habilidades generales y habilidades de veneno y hueso, pues en este caso el + solo afectaría a aquellas habilidades en las que hubiésemos puesto puntos. Añado aquí también que si llevamos las botas, el equipo de + a habilidades no aumenta ese 33 de prisión ósea, se quedaría ahí (curioso).

Tampoco esto ha sido comunicado oficialmente por Blizzard, pero está considerado como un bug.

NOTA: como dije más arriba, en la 1.11 Blizzard al fin ha eliminado el bug y sólo es válido para la versión 1.10.

También hay desventajas, que serían las siguientes: hay que tener en cuenta que si se arregla posteriormente, los nigromantes hechos basados en este bug perderían casi la razón de ser, pues se quedarían sin puntos en prisión ósea, y perderían todos los efectos de las sinergias antes mencionados (y con incapacidad siquiera de subir la habilidad si ya tienen un nivel alto, o se gastaron puntos en otras habilidades). Además, al usar el bug se corre el "riesgo" como se comentó, de no poder usar la habilidad (muy útil en muchas ocasiones) gratis; es decir, siempre habría que usar las cargas y cuesta bastante repararlas.

8. Maldiciones

Por falta de espacio, este capítulo lo trato en la [Guía de maldiciones](#)

"Guía General del Nigromante", documento elaborado por Necromoncer para www.diablo2latino.com.

9. Agradecimientos

En primer lugar, quisiera agradecerle a Beatboxer todo su buen trabajo, y en especial el permiso concedido para adaptar su Enciclopedia y permitimos que podamos disfrutar de sus contenidos aquí.

También a los autores de algunas de las guías, como Angst, Nightfish, TheKbob, Dark Knight, Starcrunch y Aguja.

En un plano personal, a José Lino por todo lo que he aprendido de sus guías, posts y consejos (la primera guía que leí, antes de tener el juego incluso, fue la suya del overlord, traducida de la original de Poison Trooper, y ahí comenzó mi "adicción" por este personaje).

Y evidentemente, a todos los amigos con los que juego cada día, un montón de buena gente que me han aceptado siempre sin tener en cuenta mi condición de "noob".

Y también a toda la comunidad y a todos los que habéis leído esta guía. Espero sinceramente os sirva de ayuda en algo. Saludos a todos.

—NecroMoncer (Val)—