

## Guía del Necromago híbrido de invocación-hueso

### 1-introduccion

Bienvenid@s sean a la guía del necromago híbrido de invocación-hueso, esta guía fue hecha por la eficacia de este necromago, que cuando lo hice, pensé que sería aburrido y sin chiste, pero no fue así, me sorprendí de los pocos obstáculos que había para este personaje, en esta guía intentaré explicar el personaje y abarcar tantas posibilidades me sean posibles (todas me tardaría décadas) en el equipo/build.

### Indice

- 1-Introduccion
- 2-Habilidades y puntos a usar
- 3-Estadísticas
- 4-Equipo "perfecto"
- 5-Equipo "barato"
- 6-Estrategias a usar
- 7-Consejos
- 8-Agradecimientos

### 2-Habilidades y puntos a usar

Comenzaremos en la rama de Invocaciones

Esqueletos guerreros:

En la 1.10 estos esqueletos se han potenciado y mejorado, así que será nuestra principal fuente de ayuda (junto con el golem)

Puntos a otorgar:20

Dominio de esqueletos:

Esta habilidad mejorará nuestros esqueletos en vida/ataque/defensa, nos servirá mucho^^.

Puntos a otorgar:20

Nota:(optativo) punto a esqueletos magos.

Al golem de arcilla, dominio del golem y a resistencias acumuladas 1 punto.

Puntos gastados en la Rama de invocaciones:43

Ahora vamos por **Veneno** y Hueso

Lanza ósea:

Sinergia del espíritu de hueso.

**"Necromago invocador de hueso", documento elaborado por SirAclagphotis para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

Puntos a otorgar:20

Espíritu de hueso:

Ataque principal de hueso, causa daño mágico.

Puntos a otorgar:20

Y 1 punto a los prerrequisitos, mas un punto a muro de hueso.

Puntos usados en la rama de **Veneno** y :44

**Nota:**Los puntos restantes van a dientes.

Y por ultimo las **Maldiciones**

Aquí no vamos a maximizar **ninguna** habilidad, solo pondremos un punto a:

->Aumento de danos

->Vision borrosa

->Debilitante

->Doncella de hierro

->Terror

->Decrepifitacion

->Grifo de vida

Puntos usados en la rama de maldiciones:7

Puntos totales usados: 93

### **3-Estadísticas**

Fuerza:103 u 83 (con el equipo perfecto)

Destreza:25

Vitalidad:300

Energia:80 (por poner algo)

Puntos usados en las estadísticas:411 (con quest hechas)

## **"Necromago invocador de hueso", documento elaborado por SirAclagphotis para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

### **4-Equipo perfecto**

Casco: **Penacho del arlequín**, por el +2 a las habilidades, el mana y la vida, el dano reducido y el mf que nunca viene mal, para engarzar un o cham.

Armadura: Cadenas de honor (en coraza de arconte), por el +2 a todo, la fuerza, la resistencia, el dano reducido y el mf que nunca viene mal.

Arma: **Brazo del rey leoric** (engarzado con fal) aqui lo pongo por los +2 a invocaciones, +2 a P&B, por el FCR y el fal porque nos hara falta ese +10 de fuerza.

Escudo: **El homunculo** (engarzado con diamante perfecto) por los +2 invocaciones y +2 P&B, el mana y la regeneracion.  
o (un nuevo contricante para el homunculo) un **Engendro de la fuerza oscura** que (perfecto) nos da +3 invocaciones +3 P&B y +3 maldiciones, nos da 30% de FRC(wow) e incrementa mana en un 10%.

Guantes: **Puno del mago**, por la regeneración de mana y el FCR.

Anillos: **Bul-Khatos y un Soj**, por la vida extra y el +1.

Cinto: **Malla aracnida**, por el +1, el FCR y el mana maximo.

Botas: **Paseo de tuétano**, si, ya se lo que piensan, aunque normalmente estoy en contra de los bugs, en este caso es necesario, porque mientras no la usemos nuestro dano de hueso sera ridiculo.

Amuleto: **Calidoscopio de mara**, por el +2, las resis (nunca vienen mal) y los atributos.

### **5-Equipo baratos**

Casco: un "chako" es barato, o un **craneo de gusano**, por los + habilidades.

Armadura: **Piel de mago viperino**, una "rojiza" e incluso **Que-hegan**, aqui se necesitan resis + habilidades y FCR.

Arma: White (dol-io), obvio.

Escudo: Cualquier cabeza **mágica** con buenos mods.

Guantes: **Quemadura glacial**, por el mana.

Anillos: cualquiera con buenos mods como FHR, resis, vida etc.

Cinto: un **verdungo**, por la vida.

Botas: **Paseo de tuétano**, lo explique alla arriba^^.

## **"Necromago invocador de hueso", documento elaborado por SirAclagphotis para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

Amuleto: **El ojo de etlich**. nos da +1^^ una Ira del gran señor también sirve por sus mods de +1 etc.

### **6-Estrategia**

Convocar a los esqueletos y lanzar maldiciones/espiritu desde lejos, para inmunes al físico usa aumento de daños, y para inmunes a la magia deja que se encarguen los esqueletos porque si les das con el espíritu seguro que le das vida^^, NO les des ni un punto a Esqueletos magos (si tienes homunculo mejor), a Prisión Ósea, a NINGUNA habilidad de veneno ni a otro golem que no sea el de arcilla (va a tener 6k de vida con equipo).

### **7-Consejos**

-Este build es perfecto para áreas 85, porque como no necesitas un uber-equipo, con este personaje puedes hacer objetos en áreas 85 fáciles, sin tener que recurrir otra vez a una hechicera/barbaro.

-En los niveles después del 80 pon los puntos a energía que te faltaran, aunque no es prioritario.

-No tienes casi obstáculos excepto Diablo en normal.

-Tener las resistencias a 75 en hell.

-Descárgatelo (ahorita busco el Ftp)

### **8-Agradecimientos**

Principalmente a la gente que me ayudó directamente:

-Yo

-Celsofenix

-SirGabriel

Y con ayuda indirecta:

-mormegil\_cdv

-NecroMoncer

También agradezco a toda la web d2l.

**FIN**

***"Necromago invocador de hueso", documento elaborado por  
SirAclagphotis para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).***

Para descargar el personaje:

[El personaje](#)