

# "Guía de Maldiciones", documento elaborado por Necromancer para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).

## Maldiciones

Así como algunos personajes tienen ciertas habilidades que mejoran sus cualidades o entorpecen las de los enemigos (ejemplos de ellas son las auras del paladín, los espíritus del druida o los gritos del bárbaro), el nigromante posee la capacidad de lanzar maldiciones. Los efectos son muy diversos y un nigromante debe conocerlas y saber cómo actúan. Ningún monstruo (o personaje en duelos) puede tener más de una maldición a la vez funcionando, sobre su cabeza. Exceptuando algunas combinaciones puntuales, las maldiciones se sobrescriben unas a otras al lanzar una distinta, mientras que otras no pueden sobrescribirse.

Normalmente un punto suele ser suficiente en cada una, pues el equipo las situará a un nivel aceptable. Lo que hay que aprender para ser un buen nigromante es en qué momento conviene utilizar una u otra, y cuáles de ellas sirven y no sirven según qué tipo de nigromante se tiene.

Este capítulo trata exactamente de eso, de acercar su conocimiento para familiarizarnos con ellas y aprender el uso que tienen algunas maldiciones que son ignoradas por muchos que no conocen su utilidad real (a veces sorprendente).

Otro dato que mucha gente no sabe es que su coste de maná permanece invariable independientemente del nivel de habilidad.

### AUMENTO DE DAÑOS

Nivel disponible: 1

Coste de maná: 4

Radio:  $2+(Nivel\ hab-1)/3$  metros

Duración:  $5+3(Nivel\ hab)$  segundos

Prerrequisitos: ninguno

Descripción: *maldice a un grupo de enemigos, aumentando el daño no mágico que reciben. Esta maldición funciona en todos los monstruos y en los jugadores hostiles.*

Lo que hace en realidad es disminuir un 100% la resistencia al daño físico de los enemigos (que es diferente a duplicar el daño, como muchas veces se piensa). Para calcular el daño exacto que causa la maldición se aplican las siguientes fórmulas, dependiendo de si el enemigo es inmune o no al daño físico:

—Monstruos no inmunes al daño físico:

$$\text{Daño} = (DD) \times (200-EPR)/100$$

(donde DD es el daño físico realizado, y EPR es la resistencia al daño físico del enemigo)

Esto significa que un monstruo que inicialmente tenga un 0% de resistencia al daño físico, dará como resultado final un -100% de resistencia, es decir que cualquier daño físico que reciba se verá duplicado. Si un enemigo tiene digamos un 50% de resistencia al daño físico, tras aplicar la maldición tendrá un -50% (si en un primer momento le ibas a causar 3000 de daño, reducidos a 1500 por su resistencia, finalmente serían 4500 los que le harías, en realidad triplicarías el daño previsto, que sería un 50% más de los 3000 iniciales en este caso).

—Monstruos inmunes al daño físico: en este caso, la maldición podría romper la inmunidad al daño físico, pero se ve reducido el efecto de la maldición a 1/5 del que correspondería (de ahí el factor de multiplicación 0,2):

$$\text{Daño} = 0,2 \times (DD) \times (200-EPR)/100$$

Si el valor final resulta negativo, la inmunidad no puede romperse con la maldición. Lo que indica la fórmula es que por ejemplo un monstruo con 100% de resistencia física la verá reducida al 80% tras usar la maldición.

—Aumento de daños + Aura de espinas (de un mercenario): suponiendo que el enemigo tiene resistencia inferior a 100%, la fórmula para calcular el daño devuelto sería:

$$\text{Daño devuelto} = (DD) \times (3,10+0,40(\text{nivel de espinas})) \times (200-EPR)/100$$

—Aumento de daños + Golem de hierro: suponiendo que el enemigo tiene resistencia inferior a 100%, la fórmula para calcular el daño devuelto por el golem sería:

$$\text{Daño devuelto} = (DD) \times (1,30+0,15(\text{nivel del golem})) \times (200-EPR)/100$$

—Aumento de daños + Aura de fuerza: suponiendo que el enemigo tiene resistencia inferior a 100%, la fórmula para calcular el daño sería:

$$\text{Daño} = (BD) \times (1,30+0,10(\text{nivel del aura de fuerza})+\%ED/100) \times (200-EPR)/100$$

(donde %ED es el daño aumentado del equipo y BD es el daño base)

—Aumento de daños + Explosión de cadáveres: suponiendo que el enemigo tiene resistencia inferior a 100%, la fórmula para calcular el daño que recibiría de la explosión estando bajo los efectos de la maldición sería:

$$\text{Daño} = 0,5 \times (CBL) \times (RF) \times ((100-EFR)/100+(200-EPR)/100)$$

(donde CBL es la vida base del cadáver, RF es un factor aleatorio entre 0,6 y 0,8; y EFR es la resistencia del enemigo al fuego)

Si  $(100-EFR)$  es menor que 0, se tomará  $(100-EFR) = 0$ .

## "Guía de Maldiciones", documento elaborado por Necromancer para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).

**Utilidad:** Esta maldición es la más popular en las construcciones que se centran en el daño físico. Es una de las dos más usadas por los esquelemancers (la otra suele ser decrepitación). Es la mejor maldición para usar con explosión de cadáveres, a menos que los enemigos sean inmunes al daño físico, en cuyo caso es mejor reducción de resistencia (excepto si también son inmunes al fuego...). Incluso si se usa otra maldición como principal, puede ser conveniente cambiar a aumento para explotar cadáveres, volviendo luego a relanzar la maldición principal que se esté usando.

Casi cualquier nigromante se beneficiará de esta maldición durante todo el acto I en dificultad normal, donde necesitarás ir golpeando a los enemigos. Es probablemente el primer punto a situar en cualquier nigromante.

Aumento de daños también puede ser usado para aumentar el daño devuelto por el aura de espinas si se utiliza un mercenario de espinas o un golem de hierro. Muy útil en grupos con personajes que hagan daño físico. También muy buena combinada con atracción, como se verá más adelante. Mucho mejor que utilizarla sin el apoyo de la atracción. Es muy común ver a nigromantes lanzando aumento a diestro y siniestro, con esqueletos fuertes que destruirán todo. Si bien es efectivo, es preferible combinarla con la otra.

### DEBILITANTE

Nivel disponible: 6

Coste de maná: 4

Radio:  $6+2(\text{Nivel hab}-1)/3$  metros

Duración:  $14+12(\text{Nivel hab}-1)/5$  segundos

Prerrequisitos: *aumento de daños*

**Descripción:** *maldice a un grupo de enemigos reduciendo la cantidad de daño que inflige. Funciona en todos los enemigos.*

En concreto la maldición reduce el daño físico causado en un 33% (si un enemigo causaba 100 de daño, ahora hará 67). La fórmula que se aplica es:

$\text{Daño del enemigo} = (1-0,33) \times (\text{BD})$

(donde BD es el daño base del enemigo)

**Utilidad:** en la práctica muy poca. Decrepitación es muy superior. Podría ser utilizada antes de tener decrepitación en los niveles muy bajos para debilitar a enemigos que causen gran cantidad de daño físico, como por ejemplo el Herrero de los Barracones del acto I, pero suele ser preferible utilizar otras. Realmente tiene muy poco uso.

### VISIÓN BORROSA

Nivel disponible: 6

Coste de maná: 9

Radio:  $2+2(\text{Nivel hab}-1)/3$  metros

Duración:  $5+2(\text{Nivel hab})$  segundos [1/2 en pesadilla; 1/4 en infierno]

Prerrequisitos: *ninguno*

**Descripción:** *maldice a un grupo de monstruos y reduce el radio de visión. No funciona en campeones, únicos, caballeros del olvido, ni en otros jugadores. Además, esta maldición no sobrescribirá a atracción ni a confusión.*

Visión borrosa vuelve pasivos a los enemigos, y les obliga a realizar una acción de AI (inteligencia artificial) una vez aplicada la maldición. Si un enemigo te ha visto y después le lanzas la maldición, el enemigo te seguirá (no atacará con armas de alcance) hasta que sea obligado a tomar una decisión (como llegar a un muro y "elegir" que dirección tomar o similar). A partir de entonces, sólo te atacará si estás dentro de su alcance de cuerpo a cuerpo.

Los enemigos bajo el efecto de esta maldición se encontrarán deambulando aleatoriamente, y podrían toparse contigo por accidente.

Los monstruos con habilidades especiales dejarán de realizarlas: los Chamanes no resucitarán caídos, los Hierofantes no lanzarán sus ataques de rayos y frío, las almas negras no lanzarán sus temidos rayitos, etc.

**Utilidad:** es una maldición realmente buena y muy útil, aunque desatendida y olvidada por muchos que no la conocen lo suficiente o ni siquiera saben qué hace realmente. Su uso principal es detener a los enemigos de ataque a distancia. Cesarán inmediatamente de disparar y pasearán como marionetas mientras los eliminas fácilmente (no suelen disponer de ataques de cuerpo a cuerpo, con lo que quedan completamente indefensos). Esto es realmente bueno en enemigos como las temidas almas negras, los arqueros óseos o arqueras arpías, los "enanos" tan molestos de las cerbatanas, y un sin fin más de enemigos.

También es excelente para evitar las habilidades que tienen algunos monstruos de resucitar o curar a sus aliados.

Alcanza un radio realmente grande si se tienen muchos puntos en ella. El radio elevado sirve para "cegar" a enemigos

## "Guía de Maldiciones", documento elaborado por Necromancer para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).

que incluso se encuentran fuera de la pantalla (sin más que clickear en el borde de ésta), incluso antes de que ellos te vean a ti (existen algunos enemigos con un radio de visión tan amplio que te verán antes que tú a ellos).

También se puede usar para detener a un grupo de esbirros con jefe, encargándote del jefe mientras el resto está "atontado".

Esta maldición, en cambio, no es tan buena contra enemigos de cuerpo a cuerpo, especialmente si se tienen esbirros (nigromante de esqueletos), pues éstos correrán hacia los enemigos y serán atacados por ellos aunque estén bajo los efectos de la maldición, en cuanto entren en el radio de alcance de meleé. Sin embargo sí puede venir bien para cegar a los de alcance mientras los esbirros combaten cuerpo a cuerpo.

Como conclusión, es una maldición perfecta para momentos puntuales, y quizá una de las mejores usada como maldición principal para un nigromante de hueso, (también confusión, o incluso decrepitación) ya que al no existir ninguna que aumente el daño de sus ataques de magia, ésta le sirve para mantenerse seguro y lejos del fuego enemigo.

### DONCELLA DE HIERRO

Nivel disponible: 12

Coste de maná: 5

Radio: 4,6 metros

Duración:  $12+12(\text{Nivel hab}-1)/5$  segundos

Prerrequisitos: aumento de daños

Descripción: *maldice a un grupo de enemigos y hace que se dañen a sí mismos cuando hieren a otros. Funciona en todos los enemigos y en PvP (con las correspondientes penalizaciones en este caso). Doncella de hierro NO combina con el golem de hierro, ni se puede usar conjuntamente con el golem de sangre para "ser inmortal" mientras éste pelea.*

Esta maldición devuelve el daño físico realizado cuerpo a cuerpo (no con proyectiles) al enemigo que realizó el ataque, después de modificar el daño con un porcentaje basado en el nivel de la habilidad de doncella de hierro. El daño devuelto es también físico y está sujeto a cualquier resistencia a él que tenga el oponente. El daño reducido en la criatura que es golpeada también reduce el efecto de la maldición. El daño devuelto viene dado por la fórmula:

$\text{Daño devuelto} = (2,75+0,25(\text{Nivel hab})) \times (\text{DD})$

(donde DD es el daño físico realizado)

Esta maldición no combina con el golem de hierro, pero sí con el aura de espinas, de acuerdo a la siguiente fórmula:

$\text{Daño devuelto} = (4,85+0,25(\text{Nivel hab})+0,40(\text{nivel de aura de espinas})) \times (\text{DD})$

Utilidad: puede ser usada contra cualquier enemigo de cuerpo a cuerpo que golpee fuerte, rápido y tenga grandes cantidades de puntos de vida y regenere ésta muy deprisa (contra otros enemigos con menos puntos de vida o no tan fuertes y rápidos es más efectivo aumento de daños por ejemplo). La mayor utilidad es (o era) en jefes de acto, en especial con Duriel, aunque la llegada de la 1.10 ha hecho preferible la combinación decrepitación+golem de arcilla. Sin embargo cuando aún no se tiene decrepitación puede venir bien en dificultad normal, contra Duriel y Diablo (si se tiene nigromante de esqueletos, probablemente éstos aún serán débiles): se trata de aplicar la maldición, dejar que el enemigo en cuestión golpee una y otra vez al golem (resucitándolo continuamente las veces que sean precisas, y suele ser necesario grandes cantidades de pociones de maná para ello) y permitir que se acabe destruyendo a sí mismo.

También se puede utilizar en combinación con atracción, y los monstruos bajo los efectos de la doncella de hierro se matarán a sí mismos mientras golpean al enemigo "atraído" (mojomancer).

Esta maldición no es tampoco especialmente útil en partidas de grupo como puedan serlo otras muchas. Incluso un mercenario de espinas combinado con aumento de daños aportará bastante daño devuelto sin necesidad de gastar puntos en la maldición, a la vez que los esqueletos se ven beneficiados por el aumento.

Antiguamente era muy utilizada con el golem de sangre por el bug, incluso ahora muchos la utilizan como maldición principal. Esto no es malo en principio, simplemente hay que tener en cuenta que sólo es útil contra enemigos de cuerpo a cuerpo, mientras que aumento de daños sirve para prácticamente cualquier enemigo, lo que hace que el gasto de tantos puntos en doncella de hierro para que sea efectiva sea cuanto menos cuestionable, especialmente en la 1.10 en infierno, donde existen muchos enemigos que usan ataques de daño elemental y a distancia, mágicos... Aumento de daños funciona en todos ellos, lo que ha relegado a doncella de hierro casi al olvido excepto en momentos puntuales. Incluso en éstos, ahora parece preferible la combinación decrepitación+golem de arcilla. Aún así, la doncella sigue teniendo algunos seguidores.

En un plano puramente técnico, esta maldición podría ser eficaz combinada con armadura de hueso, ya que ésta protege del daño físico, pero no lo reduce; esto daría como resultado un daño devuelto íntegro al atacante. Esto no está confirmado, es una suposición y de todas formas se quedaría en el plano técnico, pues no resultaría rentable

## **"Guía de Maldiciones", documento elaborado por Necromancer para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

dejarse atacar para devolver daño (sería útil si se pudiese poner armadura de hueso a los esqueletos, por ejemplo, o a mercenarios).

### **TERROR**

Nivel disponible: 12

Coste de maná: 7

Radio: 2,6

Duración: 7+(Nivel hab) segundos

Prerrequisitos: *aumento de daños, debilitante*

Descripción: *maldice a un grupo de monstruos y hace que huyan presas del terror. No funciona en campeones, únicos, caballeros del olvido, ni en otros jugadores. Además, esta maldición no sobrescribirá a atracción ni a confusión, aunque sí puede hacer que aquéllos que estén atacando al enemigo "atraído" huyan presas del pánico.*

Los enemigos se alejarán del lugar donde se lance la maldición. Esto no ocurrirá hasta que el enemigo en cuestión tome su primera decisión de AI (inteligencia artificial) tras haberla recibido. Además, la maldición no puede ser cancelada por otra y su efecto continuará hasta que tome otra decisión de AI.

Por ejemplo, si un monstruo está junto a tu nigromante atacándote y le lanzas terror, atacará una vez más y entonces huirá de ti. Si después sobrescribes terror con otra maldición, continuará corriendo hasta que choque con alguna barrera (viéndose forzado a la decisión de AI).

Si el enemigo está acercándose cuando le maldices, al llegar a tu alcance se dará media vuelta y huirá sin atacarte.

Si un monstruo es incapaz de huir, continuará atacando a pesar de estar aterrorizado.

Utilidad: esta es otra de las maldiciones "olvidadas". A pesar de ser totalmente prescindible, tiene múltiples usos, algunos desconocidos y que pueden ahorrar algo de tiempo en determinados momentos.

La maldición de terror puede ser utilizada por ejemplo para equilibrar las cosas en una batalla en la que numéricamente se está en inferioridad.

Puede usarse cuando algunos monstruos empiezan a atacar a tus aliados más débiles, como los esqueletos magos, y de este modo alejarlos de ellos y dando tiempo al resto del ejército a protegerlos.

También para alejar a los monstruos de las puertas y permitir a tu ejército o a ti mismo entrar a la siguiente habitación cómodamente.

Quizá uno de sus usos más útiles y probablemente desconocido sea el de ayudar a recuperar tu cadáver si está rodeado de monstruos.

Además, viene bien para atravesar rápidamente un área poblada con muchos enemigos sin tener que combatir demasiado.

Existe además una buena combinación con terror + visión borrosa una vez los enemigos ya han empezado a huir. Seguirán corriendo hasta tropezar con un obstáculo y entonces visión borrosa hará su efecto, dejándoles quietos ya fuera de tu alcance.

Terror también se puede usar para evitar que algunos monstruos realicen sus ataques especiales (resucitar, curar...), aunque visión borrosa es preferible para lograr este fin.

Jugando en grupo, no suele ser una maldición útil, pues el principal interés es eliminar los enemigos y existen otras más efectivas.

### **CONFUSIÓN**

Nivel disponible: 18

Coste de maná: 13

Radio: 4+2(Nivel hab-1)/3 metros

Duración: 8+2(Nivel hab) segundos [1/2 en pesadilla; 1/4 en infierno]

Prerrequisitos: *visión borrosa*

Descripción: *maldice a un monstruo para que ataque a objetivo al azar. No funciona en campeones, únicos, caballeros del olvido, ni en otros jugadores. Además, esta maldición no puede ser sobrescrita por terror o visión borrosa.*

## "Guía de Maldiciones", documento elaborado por Necromancer para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).

Al lanzar confusión, los enemigos afectados dentro del radio de alcance atacarán al objetivo más cercano. Lo realizarán después de la siguiente decisión de AI que tengan que tomar tras lanzar la maldición. Si están más cerca de un monstruo, lo atacarán a él; si están más cerca de ti, te atacarán a ti. Si se encuentran a igual distancia de varios objetivos, parece ser que "escogen" a uno de ellos de acuerdo a las siguientes prioridades:

tú > otros monstruos > golem > mercenario > otros esbirros

Esto se basa en observaciones y puede no ser del todo correcto. También se ha observado que al lanzar la confusión, a veces los enemigos se reorganizan en grupos antes de empezar a atacarse aleatoriamente.

**Utilidad:** es una buena maldición para los nigromantes artilleros (de hueso), ya que otras como reducción de resistencia no les es de ninguna ayuda. Confusión los mantiene ocupados mientras se les ataca con hechizos.

Puede ser usada en otras construcciones, y es otra forma más de proteger a los esbirros, pero normalmente atracción es muy superior, ya que otorga prácticamente el mismo efecto y además permite combinarla con otras maldiciones, lo que se traduce en mayor velocidad eliminando.

También es útil para un mojomancer especializado en esta maldición.

Hay que tener cuidado en caso de emplearla sobre distintos grupos de enemigos de ataque a distancia, pues podrías resultar herido en el fuego cruzado.

### GRIFO DE LA VIDA

Nivel disponible: 18

Coste de maná: 9

Radio:  $2+2(\text{Nivel hab})/3$  metros

Duración:  $16+12(\text{Nivel hab}-1)/5$  segundos

Prerrequisitos: *aumento de daños, doncella de hierro*

Descripción: *maldice a un grupo de monstruos de manera que hiriéndolos a ellos aumenta la vida del atacante.*

El efecto es que el atacante absorbe como vida un 50% del daño físico causado al enemigo que ha recibido la maldición, siempre que el daño sea realizado cuerpo a cuerpo. Grifo de la vida permite incluso hacer robo de vida de aquellos enemigos a los que normalmente no se les puede hacer (como los arqueros óseos y algunos otros muertos vivientes). Por ejemplo si el ataque causa 100 puntos de daño físico, se absorberán 50 puntos de vida. La maldición no devolverá vida a tus esbirros que estén bajo la influencia de un aura de espinas y siendo golpeados por el enemigo. Grifo de la vida no sufre la penalización en el nivel de pesadilla ni en el de infierno (50%).

**Utilidad:** sirve para ayudar a personajes de meleé que se encuentren próximos a morir, como mercenarios de acto II y acto V, y a otros compañeros de grupo, por ejemplo en situaciones peligrosas como monstruos encantados de rayos y jefes fuertes. En estas situaciones puede ser útil maldecir con grifo de la vida, dejar que den dos o tres golpes y cambiar después a cualquier otra maldición, como decrepitación, etc. Se trata de una maldición más útil de lo que parece si se utiliza en momentos puntuales para ayudar.

### ATRACCIÓN

Nivel disponible: 24

Coste de maná: 17

Radio: 6 metros

Duración:  $8+3,6(\text{Nivel hab})$  segundos [1/2 en pesadilla; 1/4 en infierno]

Prerrequisitos: *visión borrosa, confusión*

Descripción: *maldice a un monstruo para que se convierta en el objetivo de todos los monstruos cercanos. Esta maldición no se puede anular con otra maldición. No funciona en campeones, únicos, caballeros del olvido, ni en otros jugadores.*

La maldición afecta a un solo monstruo. Todos los monstruos dentro de un radio de 6 metros del atraído dejarán de hacer lo que estaban haciendo y lo atacarán cuando tengan que realizar la siguiente decisión de AI. Además el monstruo que recibe la maldición tomará como objetivo a uno de sus compañeros. La maldición no puede ser sobrescrita ni cancelada. Sólo finaliza cuando acaba la duración, o el monstruo muere.

Una vez la duración de la maldición finaliza, los monstruos volverán a atacarte al tomar su próxima decisión de AI. Esto es importante, ya que no podrás relanzar la maldición antes de que termine. Es decir, el relanzar la maldición sobre el mismo monstruo no tendrá efecto como ocurre con otras maldiciones, y el contador de duración no volverá a cero. En cambio si relanzas la maldición en el espacio de tiempo en que ésta ya ha finalizado y antes de que los monstruos tomen la siguiente decisión de AI, los monstruos no te atacarán ni a ti ni a tus esbirros y permanecerán atacando al monstruo atraído. Si aplicas la maldición sobre otro monstruo dentro de los 6 metros del radio de efecto del primer monstruo atraído, los enemigos cambiarán de objetivos preferentemente.

## **"Guía de Maldiciones", documento elaborado por Necromancer para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

Los monstruos con ataques a distancia dispararán contra el atraído, e intentarán también alejarse de él. Esto último puede llevarlos a salir del radio de los 6 metros.

Lo más importante es que los monstruos que están atacando a un monstruo atraído pueden recibir otra maldición, y la primera no se borra. El monstruo "atraído" sólo está afectado por la maldición de atracción, pero al no poder quitarse, cualquier maldición que lances sobre el grupo, les afectará a todos los demás menos a él.

Si los enemigos no pueden alcanzar al monstruo atraído, volverán a atacarte a ti o a tus aliados.

Si atraes a un monstruo cercano a un jefe (atracción no funciona en ellos), es posible que el monstruo atraído lo ataque, pudiendo resultar en que el jefe cambie de objetivo y termine por atacarlo (aunque esto no está garantizado que ocurra siempre).

**Utilidad:** esta maldición es excelente en las aglomeraciones de monstruos combinado con otras como reducción de resistencia, aumento de daños, decrepitación (aunque aumento de daños es mejor que ésta), y doncella de hierro. El procedimiento es lanzar atracción sobre uno (o varios que se encuentren alejados entre sí) para llamar la atención de los demás, y después lanzar otra distinta a todo el grupo. Como atracción no puede ser sobrescrita por ninguna maldición y ella sí puede sobrescribir a las demás, el orden al lanzarlas no importa. Tampoco importa si el monstruo atraído muere, pues se puede lanzar atracción sobre otro diferente, y la otra maldición "general" sigue haciendo efecto sobre el resto. El resultado en definitiva es que los enemigos se atacan entre ellos, sin causarte daño, y mientras tanto tú y tus esbirros dais cuenta de ellos ayudados por la maldición que hayas lanzado (aumento, reducción...). Sin duda la mejor combinación en cuanto a maldiciones se refiere. Esto también la hace mejor que confusión, con tan sólo el problema de lanzar dos distintas y relanzar atracción cuando el tiempo expira o el objetivo muere. A la larga merece la pena.

Pienso que para combinarla con atracción, decrepitación es inferior a aumento de daños, ya que la ralentización y debilitación no tienen mucho sentido si los monstruos se están atacando entre ellos y no a ti; en cambio, aumento de daños tiene mayor duración y aumentará mucho tu daño.

El mojomancer utiliza en concreto esta maldición combinada con doncella de hierro, para que los enemigos que ataquen al atraído se maten a sí mismos.

Los nigromantes de veneno también se benefician mucho de esta habilidad para distraer a los grupos de enemigos mientras reducción de resistencia y el veneno hace su efecto. De nuevo con otras maldiciones no se puede conseguir esto. Y lanzar sólo reducción de resistencias permite que los monstruos te ataquen a ti (lo mismo que sucedía con aumento de daños).

Atracción también puede usarse para forzar a los enemigos a atacar a sus aliados con habilidades especiales. Al verse enzarzados en combates cuerpo a cuerpo, no podrán resucitar, sanar, etc.

En definitiva, es una de las mejores maldiciones del juego porque te permite cambiar la AI del enemigo a la vez que los maldices con otra distinta para aumentar tu daño hacia ellos.

Si usas esta maldición combinada con grifo de la vida, el monstruo atraído se irá curando a sí mismo al atacar a sus compañeros. La ventaja es que permanecerá más tiempo vivo dándote tiempo a hacer otras cosas, a la vez que tus aliados se curan a sí mismos. La desventaja, como siempre que se usa grifo de la vida, es que no aumenta tu velocidad de destrucción, sino la vida de los personajes de cuerpo a cuerpo.

Contra enemigos de ataques a distancia, se puede utilizar atracción para que se disparen, bien unos a otros, o bien al centro de un grupo de monstruos de meleé, y de este modo no te disparen a ti (aunque para maldecir en los extremos de la pantalla sigue siendo superior visión borrosa). El peligro de esto es que te puedes también ver envuelto en el fuego cruzado y ser alcanzado por algún disparo, mientras que con visión borrosa no ocurre esto.

También sirve para que los monstruos con capacidad de aturdir no aturdan a tus esbirros al atacarse entre ellos.

### **DECREPITACIÓN**

Nivel disponible: **24**

Coste de maná: **11**

Radio: **4 metros**

Duración: **4+0,6(Nivel hab-1) segundos**

Prerrequisitos: **aumento de daños, debilitante, terror**

Descripción: **maldice a un grupo de enemigos para hacerlos lentos, débiles y recibir un daño amplificado. Esta maldición funciona en todos los monstruos y en los jugadores hostiles.**

## "Guía de Maldiciones", documento elaborado por Necromancer para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).

Es una maldición muy completa. Reduce el daño del enemigo, su velocidad de ataque, velocidad de movimiento y resistencia física en un 50%. Esto significa que recibirás 1/4 parte del daño físico que normalmente causarían (0,5 x 0,5) cuando te ataquen. Además, tardarán el doble del tiempo normal en llegar hasta donde te encuentras. Por si fuera poco, al atacarles a ellos con daño físico recibirán la mitad del efecto de la maldición de aumento de daños (50% en lugar de 100%). El daño se calcula con las siguientes fórmulas:

—**Monstruos no inmunes al daño físico:**

$$\text{Daño} = (\text{DD}) \times (150 - \text{EPR}) / 100$$

(donde DD es el daño físico realizado, y EPR es la resistencia al daño físico del enemigo)

—**Monstruos inmunes al daño físico:** en este caso, decrepitación recibe también la misma penalización que tiene aumento de daños (1/5):

$$\text{Daño} = 0,2 \times (\text{DD}) \times (150 - \text{EPR}) / 100$$

Si el valor final resulta negativo, la inmunidad no puede romperse con la maldición.

—**Decrepitación + Aura de espinas (de un mercenario):** suponiendo que el enemigo tiene resistencia inferior a 100%, la fórmula para calcular el daño devuelto sería:

$$\text{Daño devuelto} = (\text{DD}) \times (3,10 + 0,40(\text{nivel de espinas})) \times (150 - \text{EPR}) / 100$$

—**Decrepitación + Golem de hierro:** suponiendo que el enemigo tiene resistencia inferior a 100%, la fórmula para calcular el daño de vuelta por el golem sería:

$$\text{Daño devuelto} = (\text{DD}) \times (1,30 + 0,15(\text{nivel del golem})) \times (150 - \text{EPR}) / 100$$

—**Decrepitación + Aura de fuerza:** suponiendo que el enemigo tiene resistencia inferior a 100%, la fórmula para calcular el daño sería:

$$\text{Daño} = (\text{BD}) \times (1,30 + 0,10(\text{nivel del aura de fuerza}) + \% \text{ED} / 100) \times (150 - \text{EPR}) / 100$$

(donde %ED es el daño aumentado del equipo y BD es el daño base)

—**Decrepitación + Explosión de cadáveres:** suponiendo que el enemigo tiene resistencia inferior a 100%, la fórmula para calcular el daño que recibiría de la explosión estando bajo los efectos de la maldición sería:

$$\text{Daño} = 0,5 \times (\text{CBL}) \times (\text{RF}) \times ((100 - \text{EFR}) / 100 + (150 - \text{EPR}) / 100)$$

(donde CBL es la vida base del cadáver, RF es un factor aleatorio entre 0,6 y 0,8; y EFR es la resistencia del enemigo al fuego)

La ralentización causada por la decrepitación se suma a otros efectos del mismo tipo, como el golem de arcilla, esqueletos magos de frío, mercenarios de aura de frío sagrada, el modificador de "ralentiza al objetivo" que tienen algunos objetos equipados, etc. Sin embargo, desconozco cómo funciona exactamente de un modo matemático. Si alguien lo descubre o sabe algo sobre el tema, estaré encantado de añadirlo a la guía.

**Utilidad:** muy buena para jefes de acto, y muy sencilla. Literalmente, decrepitación paraliza a un jefe de acto, especialmente si se combina con el golem de arcilla, y un mercenario de frío sagrado. Como se apuntó en el capítulo sobre los golems, decrepitación se aprovecha de un bug que actúa sobre la AI que afecta a los jefes de acto, y "sobrescriben" sus decisiones con una nueva, incluso antes de que terminen la que estaban realizando antes de ser ralentizados.

En general, para un daño rápido, y si tú y tus esbirros no corréis peligro, aumento de daños es preferible, combinada en especial con atracción. Decrepitación vendría bien en casos de supervivencia, y para mantener a todos vivos contra un jefe de acto peligroso, pues su daño se vería reducido en 3/4 como ya se vio. Por ese mismo motivo, al reducir el daño del enemigo, no es buena combinada con auras de espinas (con éstos es preferible aumento de daños).

En definitiva, cuando en una batalla tú y tus esbirros estéis recibiendo gran cantidad de daño, cambia a esta maldición para reducirlo. Decrepitación se vuelve más y más útil tan pronto como se juegue en infierno, también debido a la ralentización. Es una maldición más efectiva de lo que parece a simple vista.

### REDUCCIÓN DE RESISTENCIA

Nivel disponible: 30

Coste de maná: 22

Radio:  $4 + 2(\text{Nivel hab}) / 3$  metros

Duración:  $18 + 2(\text{Nivel hab})$  segundos

Prerrequisitos: *aumento de daños, debilitante, terror, doncella de hierro, grifo de la vida, decrepitación*

Descripción: *maldice a un enemigo para infligirle más daño en todos los ataques mágicos. Reduce la resistencia de los monstruos. Reduce la resistencia máxima de los jugadores hostiles. Esta maldición funciona en todos los monstruos y en los jugadores hostiles.*

## "Guía de Maldiciones", documento elaborado por Necromoncer para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).

La maldición reduce la resistencia al fuego, rayos, frío y veneno de los enemigos, en una cantidad que depende del nivel de la habilidad. **NO** tiene efecto en el daño físico ni en el daño mágico como alguna gente se piensa, por tanto es inútil para un nigromante de hueso en ese sentido (esto puede parecer obvio, pero hace poco encontré a un nigromante de hueso que lanzaba reducción para aumentar su daño, y al explicarle de buena forma que no servía para eso, se enfadó y se fue de la partida. Probablemente no tenga la culpa de no saberlo, pues las traducciones o descripciones suelen ser bastante malas y engañosas, de hecho la descripción dice "maldice a un enemigo para infligirle más daño en todos los ataques mágicos" y puede dar lugar a errores).

La fórmula que utiliza el juego para reducir la resistencia es la siguiente:

$$\text{ERL} = 25 + \text{int}[(70-25) \times \text{int}[110 \times \text{Nivel hab}/(\text{Nivel hab})+6]/100]$$

(donde ERL es la cantidad en que la resistencia enemiga es reducida)

Como es una fórmula complicada, aquí añado la tabla en la que se ve la reducción de resistencia a cada nivel:

Nivel hab	.....01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
ERL	.....31	37	41	44	47	49	51	52	54	55	56	57	58	59	60	61	61	62	62	63	63	

Nivel hab	.....23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42		
ERL	.....64	64	64	65	65	65	65	65	66	66	66	66	66	66	67	67	67	67	67	67	67	68

La maldición incrementa el daño que un enemigo recibe según las siguientes fórmulas, según los monstruos sean o no inmunes al elemento correspondiente y según se combine con otros efectos:

—**Monstruos no inmunes:**

$$\text{Daño} = (\text{DD}) \times (100 + \text{ERL} - \text{EER}) / 100$$

(donde DD es el daño elemental realizado, ERL viene dado por la tabla anterior, y EER es la resistencia al daño elemental correspondiente del enemigo)

Diferentes tipos de daño son calculados de forma independiente.

—**Monstruos inmunes:** en este caso, reducción de resistencia recibe también la misma penalización del 80% que tiene aumento de daños y decrepitación:

$$\text{Daño} = 0,2 \times (\text{DD}) \times (100 + \text{ERL} - \text{EER}) / 100$$

Si el valor final resulta negativo, la inmunidad no puede romperse con la maldición al nivel actual de la habilidad.

—**Reducción de resistencia + Aura de convicción:** la fórmula para calcular el daño sería:

$$\text{Daño} = (\text{DD}) \times (125 + \text{ERL} + 5(\text{nivel de habilidad de convicción}) - \text{EER}) / 100$$

—**Reducción de resistencia + Explosión de cadáveres:** la fórmula para calcular el daño que recibiría de la explosión estando bajo los efectos de la maldición sería:

$$\text{Daño} = 0,5 \times (\text{CBL}) \times (\text{RF}) \times ((100 + \text{ERL} - \text{EER}) / 100 + (100 - \text{EPR}) / 100)$$

(donde CBL es la vida base del cadáver, RF es un factor aleatorio entre 0,6 y 0,8; y EPR es la resistencia del enemigo al fuego)

Si  $(100 - \text{EPR})$  es menor que 0, se tomará  $(100 - \text{EPR}) = 0$

**Utilidad:** reducción de resistencias aumentara el daño elemental de cualquier fuente, y es muy útil en grupos con hechiceras, druidas elementales y otros personajes con daño elemental. Es también la maldición principal de los nigromantes de veneno. Puede ser usada para romper inmunidades a los elementos.

Contra monstruos inmunes al daño físico, combina con explosión de cadáveres mejor que aumento de daños. También se puede utilizar en inmunes al daño físico si tienes esqueletos magos.

—**NecroMoncer (Val)**—