

“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por Direwolf para www.diablo2latino.com.

Desarrollo de Jabazona PvM · PvP

Contenidos

- 1. Introducción**
- 2.1. Fortalezas de la Jabazona**
- 2.2. Debilidades de la Jabazona**
- 3. Construcción**
 - 3.1. Distribución de Estadísticas**
 - 3.2. Distribución de Habilidades**
 - 3.2.1. Pasivo y Magia**
 - 3.2.2. Habilidades de Jabalina y Lanza**
 - 3.3. Ejemplo de Construcción**
 - 3.4. Ejemplo de asignación de Hot Keys**
- 4. Equipo**
 - 4.1. Equipo Barato**
 - 4.2. Equipo para Nivel Alto**
 - 4.3. Ejemplo Equipo**
- 5. Estrategias**
 - 5.1. PvM**
 - 5.2. PvP**
- 6. Abreviaciones**
- 7. Consideraciones**

Anexo 1 • Mercenario

Anexo 2 • Tablas Referentes

1. Introducción

Hace cerca de un año leí una guía de este personaje que me entusiasmo a hacerme uno. Hoy, ya estudiado el asunto, decidí transmitir mi experiencia a la comunidad volcada en esta otra guía, acaso más abundante en nociones.

Traté de armar esta construcción con la mayor variedad posible, de manera que el que la lea no interprete estas sugerencias como “las mejores”, sino simplemente como un punto de vista más.

2.1. Fortalezas de la Jabazona

Algunos estarán pensando que “si lo que uno quiere es hacer daño eléctrico, mejor una hechicera”. A pesar de que estas hacen mucho más daño que las jabazonas tienen varias desventajas.

Primero: las hechiceras son personajes desproporcionados (tremendo daño y débiles) por lo tanto si se teletransporta sobre un grupo de monstruos fuertes, morirá fácilmente. Segundo: las amazonas tienen leech (robo de vida y maná) lo cuál se traduce en menos muertes y más ataques.

Tercero: el rango de ataque esta dado por la Velocidad de ataque aumentada (en adelante IAS, increase attack speed) y no por la Velocidad de lanzamiento aumentada (FCR, que deberá optimizarse en hechiceras y asesinas tramperas, por ejemplo). Existen

“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por Direwolf para www.diablo2latino.com.

joyas +15% IAS que son relativamente baratas, y no existen joyas +% FCR.
Cuarto: el ataque de la amazona tiene daño físico junto al eléctrico, lo que hace que puedan manejar mejor a los inmunes.

Además, hechizos con daño de veneno serán aplicados como bonificación a habilidades como Furia de Relámpagos.

2.2. Debilidades de la Jabazona

Este personaje tiene serios problemas para enfrentarse a grupos de enemigos inmunes al relámpago. A lo largo de la guía pongo la opción de maximizar Jabalina Pestilente para la salvar este obstáculo, aunque en mi caso personal, realmente prefiero la jabazona de rayo pura.

Las hordas de inmunes que se abalanzan sobre nosotros pueden ser algo acalladas con la ayuda del mercenario (del que se habla en el anexo 2).

Otra debilidad a marcar es que la valquiria quedará en nivel 1 por la cantidad de puntos que se requieren en el árbol de habilidades principal. También a lo largo de la guía pongo como opción prescindir de una sinergia para maximizar (o al menos darle algunos puntos más) a valquiria, lo cual se traduce en un juego más tranquilo. Personalmente (como dije antes) me gusta la jabazona pura, así que dejo a Valquiria en nivel 1, y la uso junto a Señuelo sólo como distracción y no como fuente de daño.

Lo importante en este personaje es mantener a los monstruos atrás para poder fulminarlos con la Furia de Relámpagos.

3. Construcción

3.1. Distribución de Estadísticas

Fuerza: depende del escudo y la armadura que elijas usar. Recomendando una base de 140, y el equipo se encargará de incrementarlo de 60 a 70 puntos.

Destreza: con 109 bastará para usar Venganza de Titán y pegar bastante seguido. Ahora, para las personas que privilegian el 75% de bloqueo: a nivel 80 usando un Escudo de Tormenta y sin bonificaciones de bloqueo al equipo requeriremos de 181 puntos para conseguir el bloqueo óptimo. Con iguales condiciones, a nivel 90 necesitaremos 202.

Energía: nada, a menos que no tengas robo de mana.

Vitalidad: todo el resto aquí.

3.2. Distribución de Habilidades

No usaremos el árbol de habilidades de arco y ballesta así que sólo me extenderé en la explicación de las habilidades de pasivo y magia y las de jabalina y lanza.

3.2.1. Pasivo y Magia

Tomo como supuesto que las bonificaciones del equipo son de 5 a 7 puntos, por considerar a los jugadores que no puedan hacerse de un equipo sobre-potenciado, lo cuál me parece cercano a la realidad. Los jugadores que tengan la economía como para invertir en equipo, pues, no creo que necesiten sacar demasiados datos de esta guía 😊

“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por Direwolf para www.diablo2latino.com.

Esta construcción esta pensada para no invertir más de un punto en cada una de las habilidades de este apartado, con lo cuál gastaríamos 10 puntos en completar este árbol.

Vista Interna

Disponible a nivel 1

Prerrequisitos: ninguno

No recibe bonificaciones de sinergias.

Esta es una excelente habilidad para usar en niveles bajos. Lo que hace es marcarnos los enemigos en un radio de 13,3 metros y reducirles la defensa (y por tanto hacerlos más vulnerables) por una cantidad de tiempo.

A nivel 1 baja la defensa de los enemigos en un -40 (discreto, no porcentual) y dura 8 segundos. El radio y el costo de mana (5) no se incrementan con el nivel de la habilidad. Con las bonificaciones del equipo (a nivel 6 a 8), reducirá la defensa entre 165-215 y durará entre 28-36 segundos.

Azote Crítico

Disponible a nivel 1

Prerrequisitos: ninguno

No recibe bonificaciones de sinergias.

Esta es una excelente habilidad pasiva que funciona con cualquier arma que maneje la amazona y que sirve también para potenciar cualquiera de las habilidades ofensivas. Lo que hace es dar una chance de hacer doble daño que se incrementa de acuerdo al nivel en que tengamos la habilidad.

Esta habilidad es afectada por la ley de los rendimientos decrecientes: a medida que se aumenta su nivel, el beneficio aumenta en menor medida. A nivel 1 las probabilidades de hacer daño doble son %16. No me gusta la idea de invertir más de un punto aquí ya que esta amazona tiene muchas habilidades de rayo por aumentar. Las bonificaciones del equipo se encargaran de ponerla a nivel 6 a 8 con lo cuál las probabilidades de hacer doble daño estarán entre 46-51%.

Esquivar

Disponible a nivel 6

Prerrequisitos: ninguno

No recibe bonificaciones de sinergias.

Esta habilidad pasiva da una chance de que nuestra amazona esquive un ataque cuerpo a cuerpo estando parada o atacando.

A nivel 1 las probabilidades de esquivar son de 18%. Con las bonificaciones del equipo se incrementarán al 40-44%.

Misiles Lentos (en adelante SM)

Disponible a nivel 12

Prerrequisitos: Vista Interna

No recibe bonificaciones de sinergias.

Excelente habilidad para PvM, y aún más para combatir jugadores que ataquen a distancia en PvP. Los ataques con misiles en un radio de 13,3 metros son ralentizados en un 33% con un coste de mana de 5.

A nivel 1 la ralentización dura 12 segundos. Pisando los niveles 6-8 la duración va de

***“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por
Direwolf para www.diablo2latino.com.***

42-54 segundos.

Evitar

Disponible a nivel 12

Prerrequisitos: Esquivar

No recibe bonificaciones de sinergias.

Esta habilidad pasiva da una chance de que nuestra amazona esquive un ataque con misiles estando parada o atacando.

A nivel 1 las probabilidades de evitar son de 24% mientras que con las bonificaciones del equipo se incrementarán al 48-52%

Penetración

Disponible a nivel 18

Prerrequisitos: Azote Crítico

No recibe bonificaciones de sinergias.

Lo que hace esta habilidad pasiva es incrementar nuestra puntuación de ataque al usar cualquier tipo de arma. A nivel 1 el incremento es de 35%, mientras que con las bonificaciones llegaría a incrementar entre 85-105%,

Señuelo

Disponible a nivel 24

Prerrequisitos: Vista Interna, Misiles Lentos.

No recibe bonificaciones de sinergias.

Esta habilidad la usaremos tanto para distraer monstruos en PvM (o para cubrir una retirada), como para distraer jugadores en PvP (lo cuál se explicará más adelante). La idea es que se encarga de hacer una copia estática de nuestra amazona con un plus de vida que durará hasta que se acabe el tiempo de la habilidad –o bien- la maten.

Además las resistencias del señuelo se incrementan de acuerdo a (nivel de la habilidad) x4 hasta un máximo de 85.

A nivel 1 el incremento de vida que tiene el señuelo es de 10%, dura 10 segundos y el costo de mana es de 19. Entre los niveles 6-8, el incremento de vida será 60-80%, durará 35-45 segundos y el coste de mana será de 15-13 (ya que bajará a medida que se inviertan puntos aquí).

Evasión

Disponible a nivel 24

Prerrequisitos: Esquivar, Evitar

No recibe bonificaciones de sinergias.

Esta habilidad pasiva da una chance de que nuestra amazona esquive un ataque melee o con misiles mientras se está moviendo

A nivel 1 las probabilidades de evadir son de 18% mientras que con las bonificaciones del equipo se incrementarán al 40-44%

Valquiria

Disponible a nivel 30

Prerrequisitos: Vista Interna, Esquivar, Misiles Lentos, Evitar, Señuelo, Evadir

Recibe bonificaciones de Azote Crítico, Esquivar, Evitar y Evadir

“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por Direwolf para www.diablo2latino.com.

Recibe bonificaciones de Señuelo (+88 de vida por nivel)

Recibe bonificaciones de Penetrar (+40 a la puntuación de ataque por nivel)

La valquiria es una poderosa invocación que ataca con lanza cuerpo a cuerpo. Pueden manejar varias habilidades provenientes de la lanza o la armadura con la que son llamadas, las cuáles tendrán un nivel de $25 + 3x(\text{nivel de la habilidad})$.

En esta guía se propone poner sólo un punto aquí debido a la gran inversión que demanda el árbol principal (de jabalina y lanza) de este personaje. Los individuos que quieran prescindir de alguna sinergia del ya citado árbol principal, podrían utilizar esos puntos en incrementar Valquiria, lo cuál se traduciría en un juego “más tranquilo”, ya que –aún con las bonificaciones del equipo- una valquiria con un solo punto base va a ser lenta y tonta.

En dificultad infierno sólo pretendemos encontrar en la valquiria una distracción hacia los monstruos, ya que difícilmente pueda matar a alguien y probablemente no haga más que morir, siendo –a veces- un inconveniente para volver a invocarla (el coste de mana a nivel 1 será de 25 y con las bonificaciones variará entre 30-32).

En cuanto a las resistencias, la valquiria gana 2 de resistencia a todo por nivel de habilidad y 2 de resistencia a todo por nivel de habilidad Señuelo (es una sinergia oculta). Por este motivo las resistencias de la valquiria entre los niveles 6-8 variaran entre 14-18... bastante pobre...

La valquiria recibirá un bonus de 12 puntos de destreza por punto de habilidad, así que entre los niveles 6-8 la destreza variará entre 72-96.

Las sinergias recibidas de Azote Crítico, Esquivar, Evitar y Evadir son iguales a los beneficios que recibe nuestra amazona de estas habilidades; con el inconveniente de que las bonificaciones del equipo aumentarán nuestras habilidades pasivas pero no las suyas.

Entre los niveles 6-8, la valquiria tendría una vida de 968-1144, un daño aumentado de 125-175%, una puntuación de ataque aumentada de 240-320% y una defensa mejorada de 50-70%.

Luego de leer está pequeña reseña sobre propiedades conocidas y ocultas de la valquiria, el jugador decidirá si su estrategia incluye maximizar valquiria (o darle unos 10 puntos al menos), dejarla en 1 punto base o simplemente no invertir en ella.

Perforación

Disponible a nivel 30

Prerrequisitos: Azote Crítico, Penetración

No recibe bonificaciones de sinergias

Esta es una excelente habilidad que da a nuestra amazona una chance para los ataques a distancia penetren el objetivo y sigan de largo. La combinación de este fenómeno con habilidades como Furia de Relámpagos es devastadora.

A nivel 1 tenemos una probabilidad de traspasar el objetivo de 23%, mientras que con las bonificaciones, el porcentaje sería 59-65%. Estos porcentajes se traducen en eliminar un grupo numeroso de enemigos en pocas jabalinas (poco tiempo).

Nota: luego se verá que la habilidad principal Furia de Relámpagos es sinergizada muy débilmente por sus pares. Es por esto que decido sólo activar la rama de Pasivos, y no prestarle atención a las habilidades de evadir (confiando en que el equipo se encargue de hacerlas más eficaces), a la Valquiria o a Perforación.

“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por Direwolf para www.diablo2latino.com.

3.2.2. Habilidades de Jabalina y Lanza

Se maximizarán Furia de Relámpagos, Azote Cargado, Relámpago Azotador y Saeta Ardiente, en ese orden, que serán las fortalezas de tu ataque.

Todas las habilidades de rayo se sinergizan mutuamente. Aquí esta faltando la habilidad “Poder Azotador”, y es porque no obtendremos una utilidad importante del uso de esa habilidad, así que la subiremos en último lugar, y si las circunstancias lo ameritan.

En las habilidades principales he incluido el daño que harán con 3 sinergias maximizadas y bonificaciones de +14 puntos a tales habilidades provenientes del equipo. El cálculo lo hizo la página <http://www.d2items.com>.

Una vez más, la descripción de las habilidades que conciernen a este árbol.

Estocada

Disponible a nivel 1

Prerrequisitos: ninguno.

No recibe bonificaciones de sinergias.

Esta habilidad ataca varias veces a un mismo objetivo con daño físico. Cada lanza es un poco menos fuerte que la anterior. La usaremos como prerrequisito.

A nivel 1 el daño se de 15%, el coste de mana es 2 y la puntuación de ataque es de 10%. Con las bonificaciones del equipo, el daño pasaría a ser aumentado de 0-6%, el coste de mana sería de 2.7-3.2 y el ataque quedaría en 55-73%

Poder Azotador

Disponible a nivel 6

Prerrequisitos: Estocada.

Recibe bonificaciones de Saeta Ardiente (10% al daño de rayo por nivel)

Recibe bonificaciones de Azote Cargado (10% al daño de rayo por nivel)

Recibe bonificaciones de Relámpago Azotador (10% al daño de rayo por nivel)

Recibe bonificaciones de Furia de Relámpagos (10% al daño de rayo por nivel)

El funcionamiento es sencillo: añade daño de relámpago al daño físico de la jabalina o la lanza para atacar cuerpo a cuerpo.

Es una habilidad que a pesar de no hacer mucho daño, es sinergizada enormemente por sus pares. Si superarás el nivel 90 y seguís en planes de hacer una jabazona pura de relámpago, este será el lugar para invertir los últimos puntos.

A nivel 1 su daño es de 1-16, el coste de mana 2 y el incremento en el ataque es de 20%. Mientras que con el equipo el daño agregado será 1-106 a 1-142, el coste de mana 3,2-3,7 y el incremento de ataque 80-104%.

Jabalina Venenosa

Disponible a nivel 6

Prerrequisitos: ninguno.

Recibe bonificaciones de Jabalina Pestilente (12% al daño de veneno por nivel)

Por medio de esta habilidad la amazona lanza una jabalina que deja a su paso una estela de veneno. El daño para el nivel 1 es de 25-37 en 8 segundos y se incrementa enormemente a medida que vamos invirtiendo puntos en esta habilidad.

“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por Direwolf para www.diablo2latino.com.

Los que vean en esta habilidad un recurso de daño con mayor diversidad y decidan maximizarla, es recomendable que esperen a conseguir la otra habilidad de veneno que es mucho más poderosa.
El daño de esta habilidad a nivel 20 es de 2659-2946 en 46 segundos y el coste de mana 8,7.

Empalar

Disponible a nivel 12

Prerrequisitos: Estocada.

No recibe bonificaciones de sinergias.

Habilidad que hace un importante daño físico melee (además de aumentar la puntuación de ataque) sacrificando durabilidad del arma y –lo más importante- rapidez, ya que es muy, muy lento.

A nivel 1 el daño aumentado es de 300%, el ataque 100% y la durabilidad del arma se ve reducida en un 45%. Con las bonificaciones del equipo el daño sería de 425-475%, el ataque 225-275% y la durabilidad reducida de 34-32%.

Saeta Ardiente

Disponible a nivel 12

Prerrequisitos: Jabalina Venenosa.

Recibe bonificaciones de Poder Azotador (3% al daño de rayo por nivel)

Recibe bonificaciones de Azote Cargado (3% al daño de rayo por nivel)

Recibe bonificaciones de Relámpago Azotador (3% al daño de rayo por nivel)

Recibe bonificaciones de Furia de Relámpagos (3% al daño de rayo por nivel)

Usando esta habilidad la amazona arroja jabalinas que convierten todo su daño físico a daño de relámpagos además de incrementarse a medida que invertimos puntos aquí.

Es una habilidad que tiene un daño alto y la desventaja de no atacar grupos (a menos que traspase enemigos mediante la habilidad pasiva “Perforación”), por estas razones será maximizada en último lugar y constituye aquella habilidad de la que se podría prescindir para aumentar valquiria o invertir puntos en otra clase de daño (como veneno).

A nivel 20 el daño es de 1-380 y el coste de mana es 10,7. Con 3 sinergias el daño pasaría a ser 1-1064.

Azote Cargado (en adelante CS)

Disponible a nivel 18

Prerrequisitos: Estocada, Poder Azotador, Jabalina Venenosa, Saeta Ardiente.

Recibe bonificaciones de Poder Azotador (10% al daño de rayo por nivel)

Recibe bonificaciones de Saeta Ardiente (10% al daño de rayo por nivel)

Recibe bonificaciones de Relámpago Azotador (10% al daño de rayo por nivel)

Recibe bonificaciones de Furia de Relámpagos (10% al daño de rayo por nivel)

Esta es una excelente habilidad que vamos a usar bastante en PvP. Lo que hace es agregar daño de relámpago a un ataque cuerpo a cuerpo que cuando impacta libera una cantidad de saetas cargadas.

Por ser este nuestro mejor recurso de ataque melee será la 2da habilidad de relámpago en maximizar (luego de Furia de Relámpagos).

A nivel 20 el daño añadido será de 1-322, liberando 7 saetas y con un coste de mana de

“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por Direwolf para www.diablo2latino.com.

8,7. Con 3 sinergias el daño añadido sería de 1-2254.

A nivel 34 y con 3 sinergias maximizadas, el daño añadido es de 7-4718, tira 9 saetas y tiene un coste de mana de 12,2.

Jabalina Pestilente

Disponible a nivel 18

Prerrequisitos: Jabalina Venenosa, Saeta Ardiente.

Recibe bonificaciones de Jabalina Venenosa (10% al daño de veneno por nivel)

Esta habilidad funciona parecido a Jabalina Venenosa. La amazona arroja una jabalina (dejando una estela de veneno) que al impactar libera una nube venenosa.

Como mejoras con respecto a su habilidad congénere se destaca la mayor velocidad del veneno y el incremento a la puntuación de ataque.

Los que vean en esta habilidad una opción de daño alternativo y prefieran maximizarla sacrificando alguna sinergia de las habilidades de relámpago, recuerden que “el veneno mata lentamente” (citadísima frase de Nimbus) y que esta habilidad tiene un retraso de lanzamiento de 4 segundos (esto es lo que se debe esperar para volver a tirar una jabalina pestilente).

El daño de esta habilidad a nivel 20 es de 1888-1937 en 10,6 segundos, el coste de mana 16,5 y el ataque se incrementa en 201%.

A nivel 28 (sin ninguna sinergia maximizada), el daño de veneno añadido es de 5476-5541 en 13,8 segs aumenta la puntuación de ataque en 273% y tiene un coste de mana de 20,5.

Repeler

Disponible a nivel 24

Prerrequisitos: Estocada, Empalar.

No recibe bonificaciones de sinergias.

Esta habilidad se encarga de golpear con daño físico a enemigos adyacentes en forma consecutiva.

Tiene un incremento de daño mayor al que experimentaba la habilidad Estocada y es algo más rápida que Empalar.

Es buena idea activar esta habilidad para poder lidiar con algunos inmunes al rayo, aunque es recomendable no fiarse mucho de ella y darle un solo punto.

A nivel 1 incrementa el daño en 70% y el ataque en 40%. Considerando un equipo que deje a esta habilidad entre los niveles 6 a 8, los beneficios se traducirían en un incremento del daño de 120-140% y del ataque de 90-110%.

Relámpago Azotador (en adelante LS)

Disponible a nivel 30

Prerrequisitos: Estocada, Jabalina Venenosa, Poder Azotador, Saeta Ardiente, Azote Cargado.

Recibe bonificaciones de Saeta Ardiente (8% al daño de rayo por nivel)

Recibe bonificaciones de Azote Cargado (8% al daño de rayo por nivel)

Recibe bonificaciones de Poder Azotador (8% al daño de rayo por nivel)

Recibe bonificaciones de Furia de Relámpagos (8% al daño de rayo por nivel)

Esta habilidad no sólo añade daño de relámpago al daño físico cuerpo a cuerpo, sino que se encarga de liberar rayos que actúan en forma similar a Cadena de Relámpagos de la

“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por Direwolf para www.diablo2latino.com.

hechicera.

Será la tercera habilidad a maximizar ya que considero que Azote Cargado tiene mejores prestaciones para jugar PvP, pero en realidad para hacer PvM esta es mejor habilidad.

A nivel 20 el daño añadido es de 1-295, la cadena de relámpagos impacta 21 enemigos y el coste de mana es de 9. Con 3 sinergias, el daño añadido sería de 1-1711.

A nivel 34 y con 3 sinergias maximizadas, el daño añadido es de 5-3857, impacta 35 veces y tiene un coste de mana de 9.

Furia de Relámpagos (en adelante LF)

Disponible a nivel 30

Prerrequisitos: Jabalina Venenosa, Saeta Ardiente, Jabalina Pestilente

Recibe bonificaciones de Poder Azotador (1% al daño de rayo por nivel)

Recibe bonificaciones de Saeta Ardiente (1% al daño de rayo por nivel)

Recibe bonificaciones de Azote Cargado (1% al daño de rayo por nivel)

Recibe bonificaciones de Relámpago Azotador (1% al daño de rayo por nivel)

Esta será nuestra habilidad principal. Añade daño de relámpago a las jabalinas que arrojamamos, las cuáles al impactar liberan una serie de rayos al estilo Cadena de Relámpagos de la hechicera.

El incremento que recibe esta habilidad por sinergias es muy vago pero no se debe despreciar, ya que es realmente efectiva y combinada con buena velocidad de lanzamiento, es devastadora.

A nivel 20, el daño añadido es de 1-580, la cadena de relámpagos impacta 21 enemigos y el coste de mana es de 19,5. Con 3 sinergias, el daño añadido sería de 1-928.

A nivel 34 y con 3 sinergias maximizadas, el daño añadido es de 1-2016, impacta 35 veces y tiene un coste de mana de 26,5.

3.3. Ejemplo de construcción

Cada vez que pisemos los niveles en los que podemos activar habilidades (6, 12, 18, 24, 30), colocaremos 1 punto sobre cada nueva habilidad del árbol de Pasivo y Magia y de Lanza y Jabalina. Yo recomiendo también ir metiéndole algunos puntos a Azote Cargado (nivel 18) para llegar más tranquilo al nivel 30; donde activaremos Furia de Relámpagos (LF) y Relámpago Azotador (LS). Arriba del nivel 30, buscaremos maximizar primero LF. Luego si estamos haciendo un personaje exclusivo para PvM seguiremos maximizando LS, mientras que si lo que buscamos es una jabazona PvP, terminaremos de maximizar CS. En cualquiera de los casos, estas son las 3 primeras habilidades de rayo a maximizar, yo lo único que estoy haciendo es asignarle un orden de prioridad a cada una.

Sólo a modo de ejemplo de cómo asignar de manera eficiente los primeros 91 puntos (a nivel 80) para crear una jabazona de rayo pura.

Pasivo y Magica (10)

Vista Interior 1

Azote Crítico 1

Esquivar 1

Misiles Lentos 1

“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por Direwolf para www.diablo2latino.com.

Evitar 1
Penetración 1
Señuelo 1
Evasión 1
Valquiria 1
Perforación 1

Jabalina y Lanza (81)

Estocada 1
Poder Azotador 1
Jabalina Venenosa 1
Empalar 1
Saeta Ardiente 15
Azote Cargado 20
Jabalina Pestilente 1
Repeler 1
Relámpago Azotador 20
Furia de Relámpagos 20

Los restantes 19 puntos podrían invertirse en terminar de maximizar Saeta Ardiente y ponerle puntos a Poder Azotador para seguir potenciando las habilidades de relámpago.

Esta es sólo mi forma de hacer esta amazona y dependiendo de los gustos se podría usar una valquiria tanque, una variante de daño de veneno, o maximizar alguna habilidad que incremente el daño físico. Respecto a este último, yo considero necesario para jugar PvM tener Empalar y Repeler activadas, a pesar de no ser prerequisites de las habilidades principales, para tener una opción de ataque con daño físico aumentado; pero –repito- cuestión de gustos.

Si el personaje es sólo para PvP o juega PvM en *partys* no veo ninguna razón para maximizar tales habilidades.

3.4 Ejemplo de Asignación de Hot Keys

También cuestión de gustos, así es como yo tengo asignadas las mías.

Clic Izquierdo

F1 = Azote Cargado. Es la habilidad melee que usaremos en PvP.

F2 = Relámpago Azotador. Es la habilidad melee que usaremos en partys en PvM.

F7 = Repeler. Nada ergonómico, puesto que su uso va a ser circunstancial, prefiero dejar cerca las habilidades principales. También puede ponerse Jabalina Pestilente, pero va a tener que ser del "clic derecho".

Clic Derecho

F3 = Furia de Relámpagos. En este clic ya que tiene la particularidad de no hacer correr al personaje cuando no se marca objetivo. Aquí funciona como si tuviésemos Shift mantenido todo el tiempo.

“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por Direwolf para www.diablo2latino.com.

F4 = Misiles lentos.

F5 = Señuelo.

F6 = Valquiria.

F8 = Tomo del Portal.

Los gritos del cta (en caso de tenerlo) van en los números “5”, “6” y “7”.

4. Equipo

A través del equipo buscaremos principalmente los modificadores Velocidad de ataque aumentada (IAS), robo de vida/mana, +X a habilidades; a la vez que también pretenderemos mantener las resistencias y la defensa a un nivel aceptable para resistir impactos que -a pesar de estar atacando a distancia- se pueden (y de hecho se van) a colar. Así mismo, cobran importancia modificadores como Daño reducido y Velocidad de recuperación aumentada (FHR) y en último lugar Velocidad de bloqueo aumentada (FBR). De este último modificador se puede prescindir bastante, ya que las habilidades pasivas se encargaran de reducir el uso del escudo y -como consecuencia- el del modificador.

Recordar siempre que lo importante es alcanzar los *break points* donde nuestro personaje le “quita” cuadros a la animación del lanzamiento (o de cualquier animación en general), para hacerlo más rápido.

Las tablas, junto con una pequeña explicación se encuentran en el anexo 2 (de Tablas Referentes).

4.1. Equipo Barato

Casco

Si no tenés la economía como para afrontar un Mirada de Vampiro lo mejor será que utilices una runeword accesible a cualquiera. Se trata de Popular (Ort Sol) que al menos dará un +1 a las habilidades y ayudará a solventar las pérdidas de maná con su +2 tras cada muerte.

Mirada de Vampiro (Vampire Gaze)

252 de Defensa

40 Durabilidad

58 Fuerza requerida

Requiere nivel 41

+6-8% Maná robado por impacto

+6-8% Vida robada por impacto

15% Consumo de resistencia más lento

Daño físico reducido un 15-20%

Daño mágico reducido un 10-15

+100% Defensa mejorada

Añade 6-22 Daño de frío, 4 segundos de duración del frío

El Ala de Valquiria se presenta bueno por su bonificación a habilidades y recuperación

***“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por
Direwolf para www.diablo2latino.com.***

de impacto, pero es carente de otros modificadores buenos. Un casco muy barato y efectivo en este personaje es el del set de Tal Rasha.

Ala de Valquiria (Valkyrie Wing)

247-297 de Defensa

Requiere nivel 44

115 Fuerza requerida

+150-200% a la defensa

+1-2 a habilidades de Amazona

20% Correr/andar más rápido

20% recuperación de impacto

2-4 al mana tras cada muerte

Emblema Horádrico de Tal Rasha (Tal Rasha's Horadric Crest)

99-131 de Defensa

Requiere nivel 66

55 Fuerza requerida

+30 Maná

+60 Vida

+45 Defensa

+15 a Todas las resistencias

+10% vida robada por impacto

+10% maná robado por impacto

Amuleto

Me parece que uno de los más fiables amuletos para nivel bajo que le pueden ir a este personaje es El ojo de Gato. Si se cuenta con los recursos también podría afrontarse El ojo de Etlich.

El Ojo de Gato (The Cat's Eye)

Requiere nivel 50

30% Correr/Andar más rápido

20% Velocidad de ataque aumentada

+100 a Defensa

+100 a Defensa contra misiles

+25 a Destreza

El Ojo de Etlich (The Eye of Etlich)

Requiere nivel 15

+1-5 al radio de luz

+1 a todas las habilidades

3-7% vida robada por impacto

Añade (1-2) a (3-5) daño de frío

Duración del frío 2-10 segundos

***“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por
Direwolf para www.diablo2latino.com.***

+10-40 a Defensa contra misiles

Arma

En realidad, cualquier jabalina rara con buenas propiedades son una buena opción, incluso si se quiere se puede ir con la jabalina con la que se empezó el juego hasta conseguir la definitiva (puesta en el equipo para nivel alto – apartado 4.2.).

Armadura

Su bajo costo y su daño reducido hacen de esta una armadura que se precia en los niveles bajos.

Parada de Palo (Shaftstop)

599-684 Defensa

45 Durabilidad

92 Fuerza requerida

Requiere nivel 38

+250 Defensa contra misiles

Daño reducido en 30%

+60 a vida

+180-220% Defensa mejorada

Si no se dispone de buenas resistencias ni de una Helada de Cuervo como anillo para afrontar la congelación, nos podríamos inclinar hacia la Vaina de Duriel. También la Piel del Mago Viperino es de gran ayuda por sus resistencias y su +1 a las habilidades aunque debemos recordar que su incremento en la velocidad de lanzamiento (FCR) no modifica la velocidad de ataque con jabalina (que esta dada por las IAS = velocidad de ataque aumentada).

Vaina de Duriel (Duriel's Shell)

(528-650) - (610-732) de Defensa

150 Durabilidad

65 Fuerza requerida

Requiere nivel 41

+15 a Fuerza

+1,25 Defensa por nivel

+1 Vida por nivel

+160-200% Defensa mejorada

+20% Resistencia al Fuego, Rayos y Veneno

+50% Resistencia al Frío

No puede ser congelado

Piel del Mago Viperino (Skin of the Vipermagi)

Defensa: 279

Requiere nivel 29

***“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por
Direwolf para www.diablo2latino.com.***

Fuerza requerida: 43
120% Defensa aumentada
+1 a todas las habilidades
30% velocidad de lanzamiento aumentada
Daño de magia reducido en 9-13
+20-35 a todas las resistencias

Escudo

Si se pretende una postura más ofensiva, se puede optar por una Pared sin párpados con un engarce de diamante perfecto para aumentar las resistencias o una Reprimenda de Tiamat por su daño elemental agregado.

Pared sin párpados (Lidless Wall)

Oportunidades de bloquear 45%
Defensa: 271-347
Requiere nivel 41
Fuerza requerida: 58
Durabilidad: 40
+80-130% Defensa perfeccionada
+1 A Todos los niveles de habilidad
Aumenta el maná máximo 10%
20% Velocidad de lanzamiento mayor
+3-5 al Maná tras cada muerte
+10 a Energía
+1 al radio de luz

Reprimenda de Tiamat (Tiamat's Rebuke)

Oportunidades de bloquear 43%
163-204 de Defensa
116 Durabilidad
91 Fuerza requerida
Requiere nivel 38
Añade 27-53 Daño de frío, 6 segundos de duración
Añade 35-95 Daño de fuego
Añade 1-120 Daño de rayos
+25-35% todas las resistencias
+140-200% Defensa mejorada
5% posibilidades de lanzar Nivel 9 Nova Helada tras recibir un azote
5% posibilidades de lanzar Nivel 7 Nova tras recibir un azote
3% posibilidades de lanzar Nivel 6 Hidra tras recibir un azote

Si lo que se busca es una postura algo más defensiva el Círculo Bendito de Moser es un escudo que parece tenerlo todo (incluso viene con dos engarces que se pueden usar para incrustar joyas +15%IAS/+40%ED o similares). Otra buena opción que es el Santuario

***“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por
Direwolf para www.diablo2latino.com.***

de Gerke.

Círculo Bendito de Moser (Moser's Blessed Circle)

Oportunidades de bloquear 62%
156-179 de Defensa
64 Durabilidad
53 Fuerza requerida
Engarzado (2)
Requiere nivel 31
+25 a todas las resistencias
+25% Posibilidades de bloquear
+180-220% Defensa mejorada
+30% Velocidad de bloqueo más rápida

Santuario de Gerke (Gerke's Sanctuary)

Oportunidades de bloquear 79%
Defensa: 221-268
Requiere nivel 44
Fuerza requerida: 133
Durabilidad: 172
+180-240% Defensa perfeccionada
+30% Aumenta la posibilidad de bloqueo
Todas las resistencias +20-30
Repostar vida +15
Daño reducido en 11-16
Daño mágico reducido en 14-18

Guantes

Algunos con +1 a 3 de habilidades de jabalina y lanza pueden ser comprados ocasionalmente a los mercaderes que se encuentran en la ciudad a partir del acto V normal.

Podemos crear unos guantes de sangre artesanales combinando en el cubo horádrico unos Guantes Pesados / de Piel de Tiburón / de Hueso de Vampiro con una runa Nef, un Ruby perfecto y una joya cualquiera. Esta combinación es muy económica y si la hacemos luego del nivel 71 obtendremos 4 sufijos más al azar, añadidos a las propiedades que pongo a continuación:

Golpe Triturador 5-10%

Robo de vida 1-3%

+10 a 20 a la vida

Otra opción son los guantes del set del Discípulo.

Puesta de Manos (Lay of Hands)

79-87 de Defensa
50 Fuerza requerida

***“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por
Direwolf para www.diablo2latino.com.***

Requiere nivel 63
+25 de Defensa
20% Velocidad de ataque aumentada
50% Resistencia al fuego
+350% Daño contra Demonios
10% Posibilidades de Lanzar el Nivel 3 de Rayo Sagrado al golpear

Anillos

Cualquiera con leech. Pueden emplearse esos del set de Cathan que solemos verlos hasta en la sopa, o también una Curación de Manald para proteger nuestra energía. Ambos totalmente accesibles.

Sello de Cathan (Cathan's Seal)

Requiere nivel 11
Daño Reducido en 2
6% vida robada por impacto

Curación de Manald (Mandald Heal)

Requiere nivel 15
4-7% mana robado por impacto
Repostar vida +5-8
Regenerar mana 20%
+20 a la vida

Cinturón

En cuanto a cinturones, estos son los que más me gusta usar a mi a niveles bajos. En el caso particular de este personaje, creo que el Córdel es más superior al Nightsmoke, pero las resistencias siempre vienen bien.

Humo Nocturno (Nightsmoke)

22-24 de Defensa
Requiere nivel 20
+30-50 Defensa Mejorada
+15 a la Defensa
50% del daño repercute en el mana
Daño reducido en 2
+10 a todas las resistencias
+20 al mana

Cordel de Orejas (Sting of Ears)

102-113 de Defensa
Requiere nivel 29
+150-180% de Defensa Mejorada

***“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por
Direwolf para www.diablo2latino.com.***

+15 a la Defensa
6-8% vida robada por impacto
Daño reducido en 10-15%
Daño de magia reducido en 10-15

Botas

Cualquiera con resistencias estaría bien, pero si uno tiene una irresistible atracción hacia el color dorado de los objetos entonces Goblin (sólo por el golpe triturador), o las Tearhaunch por los demás modificadores.

Dedo de Goblin (Goblin Toe)

33-34 de Defensa
Requiere nivel 22
+50-60% Defensa Mejorada
25% posibilidades de golpe triturador
-1 al radio de luz
Daño reducido en 1
Daño de magia reducido en 1
+15 a la Defensa

Anca Desgarradora (Tearhaunch)

60-63 de Defensa
Requiere nivel 29
+60-80% de Defensa Mejorada
20% correr/andar más rápido
+10 a todas las resistencias
+35 a la defensa
+5 a la destreza
+5 a la fuerza
+2 a Vigor (sólo Paladín)

4.2. Equipo para Nivel Alto

Casco

Un casco que podemos hacer si la economía lo permite sería mediante el engarce de joyas 40ED/15IAS y/o iris +5/-5 de relámpago preferiblemente en una Corona de los Años, o si así lo disponemos (aunque con menos bonus) en una Calavera Gigante. Una opción algo más barata es un Visor de Andariel que podríamos engarzar con Ral para cubrir el descenso de la resistencia al fuego.

Corona de Años (Crown of Ages)

Defensa: 349-399
Requiere nivel 82
Fuerza requerida: 174
+50% Defensa perfeccionada

***“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por
Direwolf para www.diablo2latino.com.***

+100-150 Defensa
+1 a todas las habilidades
Daño reducido en 10-15%
Todas las resistencias +20-30
+30% Recuperación de impacto más rápida
Engarces (1-2)
Indestructible

Calavera Gigante (Giant Skull)

Defensa: 350-477
Requiere nivel 106
Fuerza requerida: 106
+250-320 a la defensa
10% posibilidades de golpe triturador
el impacto hace que el monstruo retroceda
+25-35 a la fuerza
Engarces (1-2)

Visor de Andariel (Andariel's Visage)

Defensa: 310-387
Requiere nivel 83
Fuerza requerida: 102
Durabilidad: 20
+100-150% Defensa perfeccionada
+2 a todas las habilidades
20% Velocidad de ataque aumentada
8-10% Vida robada por impacto
+25-30 a Fuerza
+10% a la resistencia máxima al veneno
Resistencia al fuego -30%
Resistencia al veneno +70%
15% Posibilidad de lanzar el nivel 15 Veneno Nova al recibir un azote
Nivel 3 Veneno (20 cargas)

También el clásico shako, así como el Griffon constituyen para este personaje una buena opción. No obstante me parece que no es la más adecuada, ya que si quisiéramos el +2 del shako, yo me quedaría con Andariel; y el punto malo que le destaco al Ojo de Grifo es que es muuuuy de mago... sigo prefiriendo a Corona de Años con dos iris de rayo perfectas engarzadas, o una iris y una joya 40ED/15IAS; pero esta es sólo una cuestión de gustos personales: obviamente Griffon es excelente yelmo a tener en cuenta, que sube el daño de LF en un porcentaje nada despreciable.

Penacho de Arlequín (Harlequin Crest)

98-141de Defensa

***“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por
Direwolf para www.diablo2latino.com.***

12 Durabilidad
50 Fuerza requerida
Requiere nivel 62
+2 a Todas las Habilidades
+1,5 Vida por nivel
+1,5 Maná por nivel
+50% Posibilidades de encontrar objetos mágicos
Daño reducido en 10%
+2 a todos los atributos

Ojo de Grifo (Griffon's Eye)

150-260 de Defensa
Requiere nivel 76
+100-200 Defensa
+1 a todas las habilidades
+25% Velocidad de lanzamiento aumentada
-15-20% a la resistencia al rayo del enemigo
+10-15% a las habilidades de daño de rayo

En el anexo 1 también incluyo una runeword nueva (**Sueño Io Jah Pul**) sólo ladder que funciona muy bien en este personaje, pudiendo ubicarse tranquilamente como una de las opciones mejorcitas junto con las anteriores.

Amuleto

Preferiblemente el amuleto por excelencia (nadie lo puede negar) del juego: Mara. Aunque también podemos optar por un Ira del Gran Señor o un Escarabajo de Atma obteniendo buenos resultados (aunque este último funciona mucho mejor en amazonas de arco y ballesta).

El Calidoscopio de Mara (Mara's Kaleidoscope)

Requiere nivel 67
+2 a Todas las habilidades
+20-30% Resistencias a todo
+5 a todos los atributos

Ira del Gran Señor (Highlord's Wrath)

Requiere nivel 65
+35% de Resistencia a los rayos
Añade 1-30 Daño de relámpago
20% Velocidad de ataque aumentada
+1 a Todas las habilidades
+0.375% Posibilidades de Azote crítico por nivel
El Atacante recibe daño de relámpago de 15

***“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por
Direwolf para www.diablo2latino.com.***

Escarabajo de Atma (Atma's Scarab)

Requiere nivel 60

5% posibilidades de lanzar lvl 2 de Aumento de Daños al azotar

20% bonificación al ataque

+40 de daño de veneno en 4 segundos

75 a la resistencia al veneno

+3 al radio de luz

el atacante recibe un daño de 5

Para quienes no puedan financiar tales opciones, un amuleto raro con bonus a las habilidades y resistencias estaría más que bien.

Arma

No hay duda en este apartado que la Venganza de Titán constituye el mejor atado de jabalinas que podemos usar. Incluso si lo conseguimos etéreo (podríamos hacer aún más daño físico) repone la cantidad (1 jabalina cada 3 segundos), con lo cuál, lo único que deberíamos hacer es El break point se alcanza a los 16 IAS para esta velocidad de arma, con lo cuál pasaríamos a 12 fotogramas (2 jabalinas por segundo).

Venganza de Titán (Titan's Revenge)

Daño de lanzamiento (70-79) a (185-212)

Daño de una mano (70-79) a (137-155)

Requiere nivel 42

25 Fuerza requerida

109 Destreza requerida

Cantidad máxima 140

Velocidad Base (-10)

(Sólo Amazona)

+150-200% Daño Mejorado

Añade 25-50 Daño

+2 a las habilidades de Amazona

5-9% Vida Robada por impacto

30% correr/andar más rápido

+20 a la Fuerza

+20 a la Destreza

Repone la cantidad [1 cada 3 segs]

Cantidad aumentada [en 60]

+2 a las habilidades de Lanza y Jabalina (Amazona)

El otro atado de jabalinas único para amazona que encontramos es el Thunderstroke, que se presenta como una opción algo inferior a la anterior, pero aún así buena. En el mejor de los casos podremos disponer de un +4 a nuestras habilidades principales, pero no tenemos el +2 a las pasivas que daba el Titan's, ni tampoco su leech de vida, su correr/andar más rápido, su bonificación a destreza y fuerza, etc. En fin, es una opción

***“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por
Direwolf para www.diablo2latino.com.***

buena si es que no disponemos de la anterior. Con 1IAS pasaríamos a los 12 fotogramas y con 15IAS más a los 11 (2,27 jabas por segundo)

Azote de Trueno (Thunderstroke)

Daño de lanzamiento (87-105) a (165-198)

Daño de una mano (75-90) a (135-162)

Requiere nivel 69

107 Fuerza Requerida

151 Destreza Requerida

Velocidad Base (-10)

Cantidad (80)

(Sólo Amazona)

+150-200% Daño Mejorado

Añade 1-511 daño de rayo

15% Velocidad de ataque aumentada

-15% a la resistencia al rayo enemiga

20% posibilidades de lanzar lvl 14 de Relámpago al azotar

+2-4 a las habilidades de Lanza y Jabalina (Amazona)

+3 a Saeta Ardiente (Amazona)

Y por último pongo esta otra opción única que cualquier tipo de personaje puede usar. Estas jabas tienen un daño de fuego agregado interesante, y reponen cantidad por lo tanto si las conseguimos etéreas podemos aumentar su daño físico. Yo recomendaría llevar una de estas en el equipo secundario (si no se dispone de Llamada a las Armas) ya que en PvM nos serán de gran ayuda para lidiar con inmunes. Aunque la velocidad base del arma es bastante lenta, viene con un bonus de 30IAS lo cuál la sitúa cómodamente en los 14 fotogramas.

Arco de Demonio (Demon's Arch)

Daño de Lanzamiento (104-124) a (161-192)

Daño de una mano (85-102) a (163-195)

Requiere nivel 68

127 Fuerza Requerida

95 Destreza Requerida

Velocidad Base (10)

Cantidad (80)

+160-210% Daño Mejorado

Añade 232-323 daño de fuego

Añade 23-333 daño de rayo

+30% Velocidad de ataque aumentada

6-12% vida robada por impacto

Repone la cantidad [1 cada 3 segs]

Ante alguna duda en el tratamiento de las IAS de este apartado ver el Anexo 2 de Tablas Referentes.

***“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por
Direwolf para www.diablo2latino.com.***

Armadura

Las siempre mencionadas palabras rúnicas Cadenas de Honor y Fortaleza constituyen lo que me parece, las mejores opciones para este personaje (y para casi cualquier otro). Ambas sería espléndido poder tenerlas en Coraza de Arconte por su excelente combinación de buena defensa y bajos requerimientos.

La importancia de hacer las runewords en una Coraza de Arconte es que esta armadura tiene una defensa alta 410-524 y al ser *liviana* no requiere de grandes cantidades de fuerza (solo 103). Es verdad que de todas formas necesitaremos poner algunos puntos más en esta estadística, pero de todas formas, es la opción más interesante.

Cadenas de honor (Dol + Um + Ber + Ist)

Requiere nivel 63

+2 a todas las habilidades

+200% Daño a demonios

+100% Daño a muertos vivientes

8% Vida robada por golpe

+70% defensa mejorada

+20 a fuerza

Regenerar Vida +7

Todas las resistencias +65

Daño reducido en 8%

25% oportunidad de encontrar objeto mágico

Fortaleza (El + Sol + Dol + Lo) - sólo ladder

Requiere nivel 59

20% posibilidad de lanzar nivel 15 Armadura gélida al ser golpeado

+25% velocidad de lanzamiento mayor

+300% daño mejorado

+200% defensa mejorada

+15 defensa

+(1-1.5)-(99-148.5) vida (Basado en el nivel del personaje)

Repostar vida +7

+5% a la resistencia máxima a los rayos

Todas las resistencias +25-30 (varia)

Daño reducido en 7

12% daño recibido repercute en el maná

+1 al radio de luz

También se puede agregar a la lista (tan sólo por mencionar una más) la palabra rúnica Corazon de Leon, también hecha -en lo posible- en Coraza de Arconte, aunque es una armadura que podría situarse más bien en el equipo barato así que no es imprescindible hacerla sobre una armadura de ese calibre, ya que probablemente estaríamos malgastandola. Nos proporciona modificadores excelentes aunque carece de +x a todas las habilidades.

***“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por
Direwolf para www.diablo2latino.com.***

Corazón de León (Hel + Lum + Fal)

Requiere nivel 41
+20% daño mejorado
Requerimientos -15%
+25 fuerza
+10 energía
+20 vitalidad
+15 destreza
+50 Vida
Todas las resistencias +30%

Una armadura algo más de mago sería la de Ormus para usar el incremento al daño de relámpago, pero aquí descuidamos mucho la parte defensiva. Tiene las mismas contras que el Griffon, al estar pensada para personajes de "casteo" (lanzamiento de hechizos) por lo cuál nos privamos del incremento a resistencias y bonificaciones defensivas importantes.

Togas de Ormus (Ormus' Robes)

Defensa: 371-487
Requiere nivel 75
+10-20 a Defensa
+20% de Velocidad de lanzamiento aumentada
+10-15% para daño de habilidades de frío
+10-15% para daño de habilidades de fuego
+10-15% para daño de habilidades de rayo
+3 a una habilidad aleatoria de hechicera (sólo hechicera)
Regenerar mana 10-15%

Escudo

Nuevamente, si se adopta una actitud ofensiva, la mejor opción es la palabra rúnica Espíritu (en Monarca por sus bajos requerimientos), y si optamos por dedicarnos explícitamente a lo defensivo, un Escudo de Tormenta. Personalmente decido dejar de lado el +2 a las habilidades para hacerme con los modificadores del SS, al cuál podría optar por engazarle joya 40ED/15IAS o iris +5/-5 rayo.

Espíritu (Tal + Thul + Ort + Amn)

Requiere nivel 25
+2 a Todas las Habilidades
+25-35% Velocidad de Lanzamiento (varía)
+55% Recuperación de Impacto más Rápida
+250 Defensa Vs Misiles
+22 a Vitalidad
Resistencia al Frío +35%
Resistencia al Relámpago +35%

***“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por
Direwolf para www.diablo2latino.com.***

Resistencia al Veneno +35%
+89-112 al Maná (varía)
+3-8 Absorción de Magia (varía)
El Atacante Recibe un Daño de 14

Escudo de Tormenta (Stormshield)

Oportunidades de bloquear 67%
(136-504) a (151-519) de Defensa (+3.75 Defensa por nivel)
Fuerza requerida 156
Requiere nivel 73
Daño reducido en 35%
+30 a Fuerza
Indestructible
35% Velocidad de bloqueo más rápida
+25% Resistencia a los rayos
+25% Posibilidades de bloquear
+60% Resistencia al frío
El atacante recibe daño de relámpago de 10

Guantes

En este apartado sería bueno encontrar unos guantes raros o artesanales con bonus a habilidades de jabalina y lanza, 20IAS, robo de vida/maná, y resistencias. Una vez más esto es –al menos- fantástico, así que pongo a continuación opciones únicas un poco más accesibles.

Drenador de almas (Soul Drainer)

129-149 de Defensa
Requiere nivel 74
Fuerza Requerida 106
+90-120% de Defensa Mejorada
4-7% mana robado por impacto
4-7% vida robada por impacto
-50 a la defensa del monstruo por golpe
8% posibilidades de lanzar lvl 3 Debilitante al azotar

Garra de Drácula (Dracul's Grasp)

Defensa: 140-161
Requiere nivel 76
Fuerza Requerida 50
+10 a Durabilidad
+20% a la resistencia máxima
Requisitos -25%
10% de posibilidad de heridas abiertas
15% de posibilidad de golpe triturador

***“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por
Direwolf para www.diablo2latino.com.***

15% de azote crítico

Gota de Lava (Lava Gout)

120-144 de Defensa

Requiere nivel 42

Fuerza Requerida 88

2% posibilidades de lanzar lvl 10 Encantamiento al azotar

Mitad de duración del congelamiento

Añade 13-46 de Daño de Fuego

+20% velocidad de ataque aumentada

+24% Resistencia la Fuego

El primer par de guantes es específicamente para el leech de vida/mana. Si andamos bien de mana, los segundos guantes son destinados a mantenernos bien vivos, además de tener golpe triturador y heridas abiertas. Por último “Gota de Lava” son excelentes guantes por su poco requerimiento de nivel, sus IAS y su daño de fuego aumentado, que con Encantamiento nivel 10 sumado pasaría a ser 40-82.

Anillos

Para el equipo PvP se requieren dos anillos de Estrella Enana(DS), Helada de Cuervo(RF), Proyector de Brisnas(WP). En el equipo PvM, y para duelear personajes que no usen habilidades elementales se usará un Bul Katho’s(BK)y una Piedra de Jordan (soj). Estos se irán alternando según el tipo de personaje al que nos enfrentemos, así que sería conveniente mantenerlos siempre en el inventario para cambiarlos fácilmente.

Estrella Enana (Dwarf Star)

Requiere nivel 45

+100% Oro extra de los monstruos

+40 a la Resistencia máxima

+15% Regeneración de resistencia más rápida

+40 de Vida

Daño mágico reducido en 12-15

Absorbe 15% Daño de fuego

Helada de Cuervo (Raven Frost)

Requiere nivel 45

Añade 15-45 Daño de frío durante 4 segundos

No puede ser congelado

Absorbe 20% Daño de frío

+15-20 a Destreza

+150-250 a la puntuación de ataque

+40 de maná

***“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por
Direwolf para www.diablo2latino.com.***

Proyector de Brisnas (Wisp Projector)

Requiere nivel 76

10% posibilidades de lanzar lvl 16 de Relámpago al azotar

Absorbe 10-20% de daño de rayo

10-20% posibilidades de encontrar un objeto mágico

Nivel 7 Espiritu de Espinas (11 cargas)

Nivel 5 Espiritu Lobeznó (13 cargas)

Nivel 2 Sabia de Roble (15 cargas)

Alianza de Bul-Kathos (Bul-Katho's Wedding Band)

Requiere nivel 58

+0.5 Vida por nivel

+1 a Todas las habilidades

+3-5% vida robada por impacto

+50 Resistencia máxima

La Piedra de Jordán (Stone of Jordan)

Requiere nivel 29

+1 a Todas las habilidades

Incrementa el Maná máximo 25%

Añade 1-12 de Daño de relámpago

+20 a Maná

Cinturón

No hay discusiones en este punto, el Vigor del Dios del Trueno funciona en este personaje incluso mejor que la Faja de Tela de Araña y el Verdugo.

Vigor del Dios del Trueno (Thundergod's Vigor)

Defensa: 137-159

Requiere nivel 47

Fuerza requerida 110

+160-200% de Defensa Mejorada

Añade 1-50 de daño de rayo

5% posibilidades de lanzar lvl 7 Puño de los cielos al ser azotado

+20 absorción de rayo

10% a la resistencia máxima al rayo

+20 a la fuerza

+20 a la vitalidad

+3 a Furia de Relámpagos (sólo amazona)

+3 a Relámpago Azotador (sólo amazona)

Para pasarlo de clase (upgradearlo) hay que meterlo en el cubo horádrico con una Ko,

***“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por
Direwolf para www.diablo2latino.com.***

una Lem y un diamante perfecto. De esa forma aumentamos su defensa.
Como segunda opción prefiero el Serpentón de Nosferatu, que se destaca por sus excelentes modificadores, a pesar de tener una defensa muy baja.

Serpentón de Nosferatu (Nosferatu's Coil)

Defensa: 56-63

Requiere nivel 51

Fuerza requerida 50

Ralentiza el objetivo un 10%

+2 al mana tras cada muerte

5-7% vida robada por impacto

15 a la fuerza

10% velocidad de ataque aumentada

-3 al radio de luz

Botas

He aquí una decisión difícil, los bonus del Jinete Sangriento son excelentes, pero también se destacan Caminata bajo la tormenta de arena (por incrementos en fuerza, vida, resistencia al veneno y recuperación de impacto) y Paseo de Tuétano (por incrementos en fuerza, destreza y regeneración de mana).

Caminata Bajo la tormenta de Arena (Sandstorm Trek)

Defensa: 158-178

Requiere nivel 64

Fuerza Requerida 91

+140-170% defensa mejorada

+20% recuperación más rápida de golpes

+20% correr/andar más rápido

+1 a la resistencia máxima por nivel de personaje

+10-15 Fuerza

+10-15 Vitalidad

50% Drenaje de resistencia más lento

Resistencia a Veneno +40-70%

Repara 1 de durabilidad en 20 segundos

Jinete sangriento (Gore Rider)

Defensa: 140-162

Requiere nivel 47

Fuerza Requerida 93

+160-200% Defensa perfeccionada

30% Correr/andar más rápido

10% Posibilidad de heridas abiertas

15% Posibilidad de golpe triturador

15% Azote mortal

Requisitos -25%

“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por Direwolf para www.diablo2latino.com.

+20 Resistencia máxima

4.3. Ejemplo Equipo

Una vez más y sólo a modo de ejemplo, este es –a mi criterio- una de las mejores combinaciones de equipo para la jabazona.

Casco: Corona de años perfecta etérea con engarce joya 40ED/15IAS y joya Iris +5/-5 al relámpago.

Amuleto: Calidoscopio de Mara perfecto.

Arma primaria: Venganza de Titán perfecta etérea upgradeada con engarce Shael.

Escudo primario: Escudo de Tormenta con engarce joya 40ED/15IAS (o también podría ser joya iris +5/-5 al relámpago).

Armadura: Cadenas de Honor en Coraza de Arconte.

Guantes: raros +2 habilidades de jabalina, leech, 20 IAS y resistencias.

Anillos: en PvM un soj, un bul-kathos; en PvP según la ocasión.

Cinturón: Vigor del Dios del Trueno upgradeado.

Botas: Jinete Sangriento upgradeado (aunque es discutible).

Arma secundaria: Llamado a las Armas (Amn Ral Mal Ist Ohm).

Escudo secundario: Espíritu (Tal Thul Ort Amn).

Hechizos: si no estás conforme con las resistencias podés llevar 4 hechizos pequeños de +5 a todas las resistencias, con modificadores buenos de vida. Un annihilus (si la economía lo dispone o tenés la suerte de encontrar a Diablo Clone). Seis de los gran hechizo +1 a habilidades de jabalina, y dos gran hechizo +1 a habilidades de pasivo y magia con buenos mods (vida o FHR). Si así lo preferís podés cambiar los 2 de pasivo y magia por 2 más de jabalina.

El espacio restante en el inventario se puede usar para tener el cubo horádrico con los anillos del equipo PvP y algunos hechizos pequeños de daño de veneno. Estos hechicitos pueden llegar a 225 de daño de veneno en 6 segundos, si los conseguimos con el prefijo “pestilente” y el sufijo “de ántrax”.

Algunas propiedades del equipo

Resistencias: 30 (búsquedas de anya) + 65 (de la coh) + 30 (del mara) + 20 (hechizos en inventario) + 30 (de la corona). Con eso llegamos a 75 en infierno (aún sin contar el annihilus, ni las resistencias individuales que da el ss, que vendrían a compensar ante posibles imperfecciones del equipo).

Bonus a las habilidades: 2 (del mara) + 2 (de la coh) + 2 (de titán) + 2 (de los anillos) + 1 (de la corona), hacen +9 a todas las habilidades. Además a Pasivo y Magia le corresponden +2 por los hechizos en el inventario, con lo cuál el árbol se sitúa en +11. Con respecto a Lanza y Jabalina tenemos el +9 mencionado +2 (de los guantes) +2 (de titán) + 6 (de hechizos en inventario), colocando al árbol en +19. Además el cinturón (Vigor del Dios del Trueno) pone a LS y LF en +22.

Daño Reducido: 35% (del ss) + 15% (de la corona) suman %50, lo cuál es el máximo de daño reducido permitido, ideal para duelos.

Recuperación de Impacto más rápida: 30% (de la corona), es decir 8 fotogramas que

“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por Direwolf para www.diablo2latino.com.

mejoran a 7 con 2% FHR. Si usas las botas Caminata Bajo la Tormenta de Arena tenés los 7 fotogramas y pasarías a 6 con 2% FHR más.

Velocidad de ataque aumentada: 20% (Shael en titán) + 30% (joyas en corona y ss) + 20% (de los guantes), suficiente para alcanzar el break point de 52% para los 10 fotogramas, con lo cuál tiraríamos 2,5 jabas por segundo (5 jabas cada 2 segundos).

Velocidad de bloqueo aumentada: 35% (del ss) que cortan varios fotogramas en el bloqueo (ver anexo 2).

Sin las modificaciones de los engarces (ya sea iris o joya 40/15), con este equipo las habilidades principales quedarían así

Azote Cargado nivel 39

Daño 6-5372

Libera 10 saetas

Coste de Mana 13,5

Furia de Relámpagos nivel 42

Daño 1-2589

Impacta 43 veces

Coste de Mana 30,5

Relámpago Azotador nivel 42

Daño 5-4959

Impacta 43 veces

Coste de Mana 9

5. Estrategias

5.1.PvM

Cuando puse el ejemplo de cómo se construía una jabazona de relámpago pura incluí las habilidades Empalar y Repeler, que nada tienen que ver con este tipo de amazona. Pues bien, es en PvM en dónde les vamos a sacar provecho.

Los primeros 30 niveles van a ser bastante difícil de conseguir para esta jabazona, ya que las habilidades que desarrolla y maneja no van a ser lo suficientemente efectivas como para “pasearse”. Con esto me refiero que **Azote Cargado** (que será la única habilidad principal que podremos manejar) funciona relativamente bien contra grupos si invertimos algunos puntillos, pero nos exponemos a la batalla cuerpo a cuerpo para la cuál no fue diseñado este personaje.

Contra grupos también podremos usar **Jabalina Venenosa** o a nivel 18 **Jabalina Pestilente**. Estas habilidades nos consumirán bastante maná y en situaciones deberemos darnos a la fuga ya que seremos perseguidos por varios monstruos verdes. Con el punto de la activación en ambas habilidades yo creo que es suficiente para encargarse de los grupos a distancia en dificultad Normal.

La **Saeta Ardiente** también la usaremos durante los primeros niveles del juego con el punto de activación, y nos será útil ya que el daño de rayo será instantáneo, aunque no

“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por Direwolf para www.diablo2latino.com.

podremos usar esta habilidad para grupos algo numerosos.

Muchos jugadores optan por usar el **set de Sigon** durante sus primeros niveles. Nosotros podremos hacer esto, aunque requeriremos de la inversión temprana de muchos puntos en fuerza, con lo cuál podríamos caer en el error de descuidar la vitalidad y la destreza. Esta última prácticamente la usaremos para no errar en ataques cuerpo a cuerpo, ya que la **Saeta Ardiente** se comporta como una magia.

Cuando empecé a construir este personaje procuré antes que nada encontrar unas jabas que repongan la cantidad. Ese es el modificador más importante que podemos tener a niveles bajos, ya que si no estamos algo cancheros en el uso de este personaje a menudo erraremos mucho, y consumiremos 60 jabas en un abrir y cerrar de ojos. Con respecto a esto último, si vas corto de monedas no arrojes hasta quedarte sin, es mucho más barato volver a la ciudad y reparar tu equipo.

Cuando pelees cuerpo a cuerpo es preferible que utilices jabalina y escudo, y no lanza a dos manos, ya que atacarás mucho más lento y descuidarás mucho tu defensa.

La habilidad **Estocada** funciona de excelente manera para lidiar de esta forma con enemigos de a uno por vez. La habilidad **Empalar** además de ser demasiado lenta, reducirá la cantidad de jabalinas que tenés en el atado, por tanto te recomiendo que no la utilices seguido. Por último, la habilidad **Repeler** (activada a nivel 24) actúa en forma similar que ahínco, aunque es infinitamente menos eficaz. Esta habilidad la usarás en forma conjunta con **Azote Cargado** cuando te propongas liquidar un grupo numeroso de enemigos, o cuando intentes eliminar un grupo pequeño de inmunes al rayo.

También es realmente importante que durante los primeros niveles uses **Vista Interior** cuando la situación se empiece a poner complicada. La reducción de la defensa de esta habilidad te facilitará mucho las cosas. Además cuando te enfrentes a enemigos con ataques a distancia, intenta primero darles con **Misiles Lentos**, para no tener que andar retrocediendo ante su fuego. Por último en cuanto a habilidades de apoyo a nivel temprano: **Señuelo** da excelentes resultados al momento de distraer, y también para detectar tempranamente la presencia de monstruos.

Al llegar a *Diablo* nos enfrentamos con un verdadero problema (y no lo digo precisamente porque matar a Duriel no lo sea). Una estrategia algo nerviosa es tirar Señuelo al lado suyo -aunque enemigos como este no puede ser engañados, esta habilidad proporciona algo así como un escudo inoportuno- y correr a pegarle una o dos veces con **Azote Cargado**. Luego darse a la fuga antes de que te destruya y tirarle con **Saeta Ardiente** a distancia mientras te movés como un loco sobre una circunferencia de centro Diablo y radio "el necesario para sobrevivir".

Si estas en una party, el hecho de que Diablo no centre su atención sólo en vos va a alivinar un poco las cosas. Algunos modificadores importantes que ayudan a este enfrentamiento son "*No puede ser congelado*" (puede ser obtenido de la cota de escamas única), "*robo de vida*" (lo obtenemos mediante el uso de 2 Sellos de Cathan) y "*%x del daño repercute en el mana*" (cuando nos pegue recuperaremos nuestro mana

“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por Direwolf para www.diablo2latino.com.

con lo cuál nos libramos del hecho de cargar muchas pociones; este modificador puede ser obtenido de un escudo Promesa de los Ancianos - Ral Ort Tal).

La búsqueda de los *Ancianos del Monte Arreat* te puede traer muchas complicaciones si estas jugando en modo un jugador. Cuando juego en esta modalidad, trato de hacer ancianos en nivel 28-29, pero la amazona es uno de esos personajes que esta metafóricamente "en bolas" hasta el nivel 30. Además es muy complicado matarlos con **Azote Cargado** (por ser un ataque -ante todo- expuesto) y **Saeta Ardiene** (por no haber invertido más puntos que el de activación), y dependerá pura y exclusivamente de la habilidad y destreza del jugador para combinar CS y Saeta Ardiente con Señuelo. Así que bien, si querés afrontar un verdadero desafío, podés intentar hacer la búsqueda antes de conseguir tu habilidad principal **Furia de Relámpagos**, de otra forma, a nivel 30 no deberían darte ninguna complicación.

Una vez alcanzado el nivel 30, Baal y su guardia no deberían darte el más mínimo problema. Recordá guardar puntos para activar -además de Furia de Relámpagos-, **Relámpago Azotador**, **Perforación** (de ahora en más, la habilidad que potenciará tu nivel destructivo) y **Valquiria**. Respecto a esta última habilidad, en esta parte del juego es donde más provecho vas de sacar de ella (si es que realmente no estás en planes de invertir al menos unos 9 puntos más), ya que no cumplirá estrictamente la función de distraer a los enemigos sino que hasta podrá matar alguno.

Hasta aquí lo que se refiere a dificultad normal. En cuanto a pesadilla, me sigue pareciendo que es la parte más fácil del juego: habilidades principales en pleno crecimiento, poca cantidad de inmunes, el nivel sube fácilmente, podemos usar partes del equipo definitivo, en fin. Lo que debemos recordar al llegar a este punto es el hecho de empezar a entrenar al mercenario (leer anexo 1), ya que sería un chasco tener que empezar a entrenarlo cuando verdaderamente lo necesitemos y tenga 30 niveles menos que nosotros.

Siguiendo el criterio de jugar PvM en las áreas donde consigamos menor penalización a los puntos de experiencia obtenidos de acuerdo a nuestro nivel de personaje, deberíamos empezar dificultad infierno entre los niveles 63 y 73. Es en esta etapa donde empezamos a notar serias dificultades para hacerle frente a los inmunes al rayo, sobre todo en grupos numerosos, ya que el daño físico del lanzamiento con LF afecta al primer objetivo y no a los monstruos comprendidos por la Cadena de Relámpagos. Una recomendación es conseguir una *vara* de nigromante con cargas de **Reducción de Resistencias** y tenerla en el 2do set para ayudarnos a lidiar con los inmunes. Es importante saber que muchos de los enemigos tienen las resistencias tan altas que la aplicación de la maldición no quita su inmunidad, pero igualmente es un recurso importante a tomar en cuenta.

Ahora bien, si jugamos en single player es indispensable que tengas a tu lado un mercenario tanque, por eso propuse esa construcción tan ambiciosa en el anexo 1. El lancero desplegaría 2 auras más además de la que ya tiene de por sí y llega a ser un personaje realmente difícil de matar. Yo propongo contratar el mercenario con el aura **Fuerza** o el aura **Ola de Frío Sagrado** y equiparlo con dos nuevas runewords que dan

“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por Direwolf para www.diablo2latino.com.

Convicción lvl12 (arma de guerra engarzada con Ber Mal Ber Ist) y **Golpe Sagrado lvl15** (el casco con engarce Io Jah Pul).

En el caso de no disponer de esta clase de mercenario muchas veces vamos a tener que darnos a la fuga, sobre todo al enfrentar enemigos grupos de enemigos inmunes con su jefe superúnico con los modificadores *Rayo Encantado* y *Piel de Piedra*, o aún peor *Inmunes al daño físico*.

Para ser más preciso, durante los actos 1 y 2 podremos sortear inmunes lanzándoles **Señuelo** y huyendo, aunque debemos de recordar que ciertos enemigos no se dejan engañar fácilmente, por lo cuál también es necesario llevar la **Valquiria** para crear cierta distracción. Se puede llegar a complicar el procedimiento en la búsqueda del bastón de Tal Rasha en el Oasis Lejano, ya que las cavernas son lugares muy restringidos en los cuáles no podremos maniobrar adecuadamente. Recomiendo proceder con cautela, mantener al mercenario y la valquiria vivos, tratar de evitar los grupos de monstruos campeones, únicos, o superúnicos, y atacar a distancia con **Arrojamiento** o cuerpo a cuerpo (si las resistencias nos lo permiten) con **Repeler**. La razón de evitar el uso de CS o LF es que golpearán a muchos monstruos, estos activaran su defensa de saetas y podrán matar en poco tiempo al lancero y a la valquiria.

El acto 3 supone un desafío en toda su extensión. Durante las etapas del Bosque de Arañas, el Gran Pantano y la Selva Desolladora deberemos proceder con extrema discreción para no atraer grupos numerosos de inmunes que nos atacarán rápidamente. El trabajo cuerpo a cuerpo se puede hacer con **Repeler** o con **Estocada** (aunque prescindiendo de algo de daño) o diréctamente con CS, ya que de esta forma podremos impactar en algún no inmune ocasional.

Una vez en la **Represión del Odio** se destaca la dificultad para enfrentar a los Vapuleadores, que son inmunes al rayo y tienen alta defensa, y a los Miembros del Consejo del nivel 3. Contra *Mefisto* no tendremos demasiadas dificultades si logramos dejarlo del otro lado del puente. Si no se dispone de la velocidad de carrera adecuada se puede optar por cubrir nuestra retirada reinvocando valquirias para entorpecerle el paso.

En el acto 4 deberemos cuidarnos en un primer lugar de las Almas Ardientes que nos atacan con relámpago. Importantísimo aquí el uso de *Misiles Lentos* para sobrevivir ante posibles eventualidades, aunque si te encontrás en medio de un grupo numeroso de ellos, lo más probable es que simplemente mueras. Los otros inmunes del acto Invocador de la Fatalidad y Merodeador de los acantilados, pero estos no son tan problemáticos: será cuestión de dejárselos al lancero, cubriendolo con *Arrojamiento* (aunque los 2dos se mueven demasiado y a menudo será más sencillo evitarlos para no entrar en una atque de nervios).

5.2. PvP

La infrecuencia de jabazonas en particular (y de amazonas en general), hace que no sea imposible encontrarse con jugadores que desconozcan gran parte de las habilidades que estas manejan.

“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por Direwolf para www.diablo2latino.com.

En verdad, los duelos requieren de la destreza del jugador, el conocimiento de las habilidades tanto de su personaje como del enemigo, la inteligencia para hacer la construcción de su propio personaje y el equipo que lleva (todos sabemos que el hecho de portar la armadura Enigma le da increíble ventaja a cualquiera).

Ahora bien, hechas estas aclaraciones, lo que pongo a continuación son tácticas para duelear contra algunas de las construcciones posibles. También recomiendo los anillos a usar, que pasarían a constituir el equipo de absorción. Siempre que nos enfrentemos a un enemigo elemental, se usarán los correspondientes anillos de absorción, aunque otra opción es llevar uno sólo de absorción combinado con un Bul Katho's o una Piedra de Jordan. Si no estás seguro de qué elemento maneja, cargar una Piedra de Jordan y una Helada de Cuervo (para no congelarse, por las dudas).

Si disponemos en el equipo secundario de una cta hay que tener mucha discreción en la elección del momento para lanzar los gritos. En PvM no es tan crucial, pero en materia de duelos puede llegar a ser un tema que –de no considerarlo- puede costarnos la oreja. Lo mejor es que tengas prudencia sobre cuando usar el equipo secundario, o bien, ya tenerlo activado antes de empezar el duelo (aunque eso eliminaría la sorpresa).

La existencia de un factor desconocido –como lo son las reacciones del contrincante- me ponen en el deber de “desdogmatizar” las próximas recomendaciones.

Contra Amazona de Arco y Ballesta (usando RF y BK)

Este duelo debería ser fácil. Ni bien salga de la ciudad lanzale Misiles Lentos (en adelante SM; recordá que para esto tenés que tener a su personaje dentro de un radio de 13,3 metros). Cuando sus flechas lentas te sigan, da la vuelta y tirale varios Furia de Relámpagos (LF).

Si ella también te tira SM, tratá de acercarte formando una especie de espiral, para golpearla con Azote Cargado (CS).

Contra Jabazona (usando 2 WP)

Dependerá exclusivamente de las sutilezas que te diferencien de tu enemigo. Cuando salga de la ciudad tirale SM para ralentizar sus jabalinas. Si hace lo mismo, corre de frente y pegale con CS. El primero en dar el golpe será ganador. La importancia del Azote Cargado en duelos radica en que sus saetas siguen una sola dirección, por tanto el daño que se le proporciona al enemigo es enorme.

Contra Asesina Trampera (usando 2 WP)

Acá hay una gran posibilidad de perder, ya que la asesina va a ser mucho más rápida y los SM no afectan a sus trampas (ya que estas son tomadas como invocaciones). La idea, es poner el Señuelo antes de que saque sus trampas e inmediatamente tirarle LF. La sombra de la asesina complica las cosas aún más.

Contra Asesina de Artes Marciales (usando 2 BK)

Cuando salga de la ciudad mantené Shift y el botón mouse sobre ella para que cuando se acerca empiece a recibir una alta dosis de Azote Cargado. Si es muy buena lo que hará es tirarte la sombra e ir a cargar sus poderes con algún Caído, en este caso, es muy

“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por Direwolf para www.diablo2latino.com.

probable que pierdas.

Bajo ninguna circunstancia dejes que te pegue con Ráfaga de Mente, o encontrarás una muerte segura.

Contra Paladín Zealot

Un duelo sin complicaciones que debería resolverse fácilmente usando la estrategia anterior de mantener Shift y el botón del mouse sobre él para darle CS cuando se acerque.

Contra Paladín de Puño de los Cielos (usando 2 WP)

Seguramente usará el aura Convicción (que baja las resistencias). No dejes que se acerque a la distancia que se activa, es decir, hay que mantenerlo a más de 13,3 metros, golpearlo con LF y correr. Es probable que con el equipo adecuado puedas resistir al menos dos de sus FoH (siempre y cuando no tengas tus resistencias bajas).

Contra Paladín de Embestida

Un duelo extremadamente difícil por la velocidad de carrera y el descomunal daño. La manera más fácil de lidiar con estos tipos es no pelearles.

Como recurso, podrías tirar un señuelo y esperar un milagro para darles con LF.

Contra Paladín de Martillo Bendito

Si lleva puesta la armadura Enigma, estarás muerto. Se va a teletransportar al lado tuyo y descargará sus martillitos en ti.

De otra forma, puede ser un duelo sin complicaciones. Usarás LF a distancia y corres mientras ves su patético esfuerzo por alcanzarte. Los martillos salen de arriba a su izquierda y van en sentido horario, así que para estar a salvo trata de poner a la jabazona debajo suyo o lo suficientemente lejos del radio máximo de acción de la habilidad.

Hay algunos hammerdins que usan embestida como segundo ataque, pero su puntuación de ataque debería ser lo suficiente baja para que puedas bloquear su ataque y destruirlo con CS.

Contra Hechicera de Frío (usando 2 RF)

Otro duelo difícil. Si realmente tenés que pelearles lo mejor es mantener siempre el movimiento y tirar el Señuelo una y otra vez. La única esperanza es golpearlas mientras están esperando para tirar otro hechizo.

El Orbe Helado tiene 1 segundo de retraso, mientras que la Ventisca tiene 1,8 segundos.

Contra Hechicera de Fuego o Rayo (usando convenientemente 2 WP o 2 DS)

Estos dos personajes van a acecharte usando todo el tiempo Bola de Fuego o Relámpago. Simplemente lanza SM y encargate de esquivar los ataques ralentizados hasta que se queden sin maná. En ese momento fulminalas con LF mientras no pueden teletransportarse.

Contra Hechicera de Encantamiento (usando 2 DS)

Estos son personajes bastante difíciles de vencer por su teletransportación y su absorción de daño con Escudo de Energía. Si el jugador es lo bastante inteligente, tendrá su defensa bastante alta (mediante algún escudo de frío) y usará un equipo que le

“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por Direwolf para www.diablo2latino.com.

proporcione IAS y no FCR.

Si la hechicera usa un arco se procede igual que para la amazona del mismo tipo (atacando con LF), con el inconveniente de la teletransportación.

Contra hechiceras que usen la runeword Pasión y se teletransporten para pegarnos con Ahínco se podría usar la misma táctica que para el Zealot (atacando con CS).

Contra Bárbaros Melee

Un duelo extremadamente difícil, ya que este personaje va a tener mejor robo de vida, más defensa, mejores resistencias y mucha más vida que nuestra jabazona. Si realmente estas en el deber de pelearles, corre lo más rápido que puedas y tirale LF hasta que muera. Sé paciente, puede llevar mucho tiempo.

Contra Bárbaros de Arrojamiento

La consistencia del personaje será más o menos parecida a la anterior, pero he aquí que tenemos la ventaja de que nos atacará a distancia, y arrojando. La táctica es tirar SM para ralentizarlo y proceder con LF. Llevará bastante tiempo matarlo así que hay que recordar mantenerlo ralentizado mediante el relanzamiento de SM.

Contra Druidas de Cambio de Forma

Para luchar contra el lobo, tomamos distancia y le tiramos LF hasta que se acerque, y luego cambiamos a CS para liquidarlo. Sus resistencias no deberían estar tan altas como las del bárbaro así que no deberíamos tener problema.

Contra el oso hay que tratar de que no se acerque en ningún momento, ya que nos hará Onda de Choque, y ese será el fin de la pelea. Mantener la distancia y tirarles todo el tiempo LF.

Contra Druidas de Viento (usando 2 RF o RF//soj)

He aquí un terrible problema, la Armadura de Ciclón de este tipo absorberá nuestro daño de relámpago en toda su extensión, y cuando la saturamos la volverá a lanzar. Este personaje va a correr desafortadamente a nosotros –absorbiendo nuestro daño- y tratar de golpearlos con su Huracán o sus Tornados.

Podrás ganar este duelo usando daño físico y daño de veneno, así que si optaste por maximizar Jabalina Pestilente atacalo de esa forma, luego cambia a la habilidad común de “Arrojar” y tirale jabalinas ordinarias durante 4 segundos, luego de los cuáles podrás volver a usar la habilidad de veneno.

Si por el contrario no maximizaste Jabalina Pestilente, no contás con hechizos pequeños de daño agregado de veneno y no tenés suficientes joya +40ED, lo mejor va a ser que no intentes pelearle.

Nigromantes de Hueso (usando 2 soj/BK)

Va a depender de las resistencias del nigromante. Lo primero –como siempre- es lanzar SM, luego corre en círculos alrededor suyo para esquivar las Lanzas Óseas y mantené siempre el Señuelo en el campo de batalla, de esta forma podrás burlar alguno de sus Espíritus de Hueso.

Si lográs alcanzarlo con CS y morirá en algunos golpes.

6. Abreviaciones

***“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por
Direwolf para www.diablo2latino.com.***

leech = drenaje, robo de vida/mana
cta = Call to Arms = Llamado a las Armas
coh = Chains of Honor = Cadenas de Honor
ss = Stormshield = Escudo de Tormenta

SM = Slow Missiles = Misiles Lentos
LF = Lighting Fury = Furia de Relámpagos
CS = Charged Strike = Azote Cargado
LS = Lighting Strike = Relámpago Azotador

FoH = Fists of Heaven = Puño de los Cielos

ED = Enhanced Damage = Daño Mejorado
IAS = Increase Attack Speed = Velocidad de ataque aumentada
FCR = Fast Cast Rate = Velocidad de lanzamiento aumentada
FHR = Fast Hit Recovery = Recuperación de impacto más rápida
FBR = Fast Block Recovery = Velocidad de Bloqueo aumentada

DS = Dwarf Star = Estrella Enana
RF = Raven Frost = Helada de Cuervo
WP = Wisp Projector = Proyector de Brisas
BK = Bul Kathos' Wedding Band = Alianza de Bul-Kathos
soj = Stone of Jordan = Piedra de Jordan

7. Consideraciones

Diferencias en Facetas del Arco Iris

Las Iris son joyas únicas que aparecen a partir de la versión 1.10 y que traen con sí aumentos proporcionales en algún daño elemental y disminución a la resistencia enemiga (no obstante, no quita inmunidades) en el mismo elemento.

A nosotros, para esta jabazona, nos interesan 2 joyas, las cuáles comparten las propiedades:

*Añade 1-74 daño de rayo
+3-5% al daño de habilidades de rayo
-3-5% a la resistencia al frío enemiga*

La diferencia existente entre ambas joyas radica en su modificador oculto. Este modificador puede salir de dos formas diferentes, las cuáles son:

*100% posibilidades de lanzar lvl 47 Cadena de Relámpagos al morir
Daño de rayo 1-687 impactando 14 veces.*

*100% posibilidades de lanzar lvl 41 Nova al subir de nivel
Daño de rayo 331-430.*

No sos una spearzon

No uses bajo ninguna circunstancia ataque con lanza. Las habilidades principales de

“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por Direwolf para www.diablo2latino.com.

ataque cuerpo a cuerpo usalas con la jabalina y el escudo, de esta forma conseguís un ataque más rápido (aunque con menos daño físico) y una defensa más eficaz.

Durabilidad de las Jabalinas

La propiedad "Durabilidad" en Jabalinas es substituída por "Cantidad". Esto es importante, ya que el atado en sí no se deteriora, sino que sencillamente se reduce. La cantidad fija (cotidiana) del atado de jabas es 60.

Cuando luchemos cuerpo a cuerpo (con Azote Cargado, Relámpago Azotador o Repeler) también estaremos disminuyendo la cantidad de jabalinas disponibles. Mucho cuidado con esto: este personaje gasta mucho dinero en la reparación de su equipo, así que no es mala idea conseguirse jabalinas que repongan la cantidad.

No se trata de ahuyentar gente

Cuando juegues en party no uses el Azote Cargado. Sus saetas pueden dar la idea de que hay un monstruo de rayos encantados y tus compañeros podrían retroceder dejándote a disposición una muerte sencilla.

Contra las vacas

No pienses que no vas a poder matar al Rey de las Vacas. No olvides que Furia de Relámpagos no elimina el daño físico de tu jabalina, y de hecho, este se encargará de lidiar con el Sr vaca.

Cuestiones ortográficas

Jabazona va con B (be larga), porque viene de la palabra “jabalina” (también con be larga). En inglés es “javazon” porque viene de la palabra “javelin” que curiosamente sí se escribe con ve corta... jejejeje...

Fuentes Consultadas

Las propiedades del equipo, hechizos y joyas han sido extraídas de The Arreat Summit (www.battle.net/diablo2exp).

Las características de las habilidades han sido extraídas de unos pdf de la página www.brittonrobbins.com/D2info.htm.

Los cálculos para las habilidades se hicieron en www.d2items.com.

La información referente a tablas (anexo 2) ha sido extraída de la aplicación “**Fórmulas Magistrales**” de Pableras.

ANEXO 1 • Mercenario

El mercenario que se elige es el lancero del Acto 2, ya que es el único que puede llevar el equipo que propongo, y que lo convierte en un verdadero tanque.

Dificultad NORMAL/INFIERNO

Defensivo: usa el aura Desafío, la cuál aumenta la defensa de forma considerable. A mi criterio, este mercenario no tiene mucha utilidad para la jabazona, ya que la idea es mantener a los monstruos lejos, con lo cuál podríamos prescindir de un aumento en la defensa (con el equipo ya estará bastante alta). De esta forma, el aura presentaría utilidad sólo para el mismo mercenario y la valquiria que estarán en la línea de fuego; y

“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por Direwolf para www.diablo2latino.com.

aunque ayudará a preservarles la vida por más tiempo, existen opciones mejores.

Combate: usa el aura Plegaria que aumenta la regeneración de vida. Esta opción es mucho más viable que la anterior, pero aún sigue siendo algo inconsistente.

Ofensivo: usa el aura Objetivo Bendecido, la cuál aumenta la puntuación de ataque. Este mercenario es ideal para usarlo en las primeras partes del juego, ya que compensará nuestro déficit de destreza. Más tarde lo veo innecesario, ya que la cadena de relámpagos que se encarga de lanzar nuestra habilidad principal no depende de la puntuación de ataque que tengamos.

Dificultad PESADILLA

Defensivo: usa el aura Ola de Frío Sagrada, la cuál ralentiza a los enemigos y añade daño de frío al mercenario. Si no estás familiarizado con el uso de las amazonas en general y las jabazonas en particular, deberías elegir este mercenario ya que hará que los enemigos se muevan más lento, con lo cuál dispondrás de más tiempo para planear tus movimientos.

Combate: usa el aura de Espinas que devuelve el daño físico que recibimos con una proporción aumentada. Este aura actúa de manera similar a la maldición Doncella de Hierro del nigromante. Es muy factible emplear este mercenario, aunque nuestra jabazona no sacará demasiado provecho de este aura por estar detrás de la línea de fuego, y ser golpeada sólo mediante magias u objetos arrojados (para los cuáles este aura no actúa).

Ofensivo: usa el aura Fuerza que aumenta el daño físico. Este mercenario hará las cosas más fáciles al lidiar con inmunes al rayo. Aún así no me convence totalmente el hecho de usarlo, ya que cuando atacemos a no inmunes, el daño aumentado hace efecto sobre el 1er objetivo y no sobre la cadena de relámpagos de LF.

Me quedaría con PESADILLA/Defensivo u Ofensivo; aunque es totalmente discutible, y sólo cuestión de gustos, necesidades, etc. No propongo el uso de bárbaros, porque realmente no me gusta tener que andar reviviéndolos cada vez que se mandan contra el mundo estilo Rambo, además de que el equipo que propongo sólo puede ser llevado por el lancero.

ARMA

El Aliento de los Muertos (Vex + Hel + El + Eld + Zod + Eth) en Trilladora etérea es la opción por excelencia para todo mercenario lancero. Aún así, la destapada de las runewords nuevas para ladder da una opción –a mi criterio- superior a esta.

Infinito (Infinity) en Armas de Guerra (preferible Trilladora etérea)

Ber+ Mal + Ber + Ist

Requiere nivel 63 para ser equipado

50% posibilidades de lanzar lvl 20 de Cadena de Relámpagos al matar un enemigo

Nivel 12 de aura Convicción cuando está equipada

***“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por
Direwolf para www.diablo2latino.com.***

+35% correr/andar más rápido
+255-325% Daño mejorado
-55% a la resistencia enemiga al rayo
40% posibilidades de golpe triturador
Previene la curación del monstruo
1 a la Vitalidad por cada dos niveles de personaje (max 49)
30% posibilidades de encontrar un objeto mágico
Nivel 21 Armadura de Ciclón (30 cargas)

A nivel 12 el aura Convicción (que pasará a disponer el mercenario junto con su aura predeterminada) reducirá las resistencias de los enemigos en un radio de 13,3 metros en 85, con lo cuál habrá pocos inmunes en dificultad infierno que se mantengan vulnerables a nuestra Furia de Relámpagos.

Además, todos los modificadores son excelentes. El 50% de las veces que mata a un enemigo, libera una Cadena de Relámpagos que impacta 9 veces haciendo un daño adicional de 1-281.

CASCO

Anteriormente podría hablarse de usar Corona de Años, o Guardián de Kyra, pero el destape de las runewords ladder vuelve a favorecernos nuevamente, con un casco que encaja a la perfección con el arma elegida (y que también podemos usar en la jabazona con excelentes resultados)

Sueño (Dream) en Visor de Hueso etéreo (también se puede en escudos, pero no es el caso)

Io + Jah + Pul

Requiere nivel 65 para ser equipado

10% posibilidades de lanzar lvl 15 de Confusión al ser azotado
Nivel 15 de aura Golpe Sagrado cuando está equipado
+20-30% Recuperación de impacto
+30% Defensa aumentada
+150-220 a la defensa
+10 a la vitalidad
Incrementa la vida máxima en 5%
0,625 al mana por nivel de personaje (max 61)
+5-20 a todas las resistencias
15-25% posibilidades de encontrar un objeto mágico

Una vez más, otra runeword repleta de excelentes modificadores, incluso añade el aura de Golpe Sagrado que añadirá 1-648 de daño de rayo al ataque del mercenario (el cuál se ve impresionantemente aumentado por la Convicción y el -55 a la resistencia al rayo de la runeword anterior) y hará un daño adicional de 1-108 de rayo a los monstruos que se encuentren en un radio de 13,3 metros.

ARMADURA

Con semejantes ítems podrías equiparle una Parada de Palo y este mercenario seguiría

***“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por
Direwolf para www.diablo2latino.com.***

siendo excelente. El común de la gente le pondrá Cadenas de Honor (Dol + Um + Ber + Ist), yo creo que Fortaleza (El + Sol + Dol + Lo) es algo más barato y tiene excelentes prestaciones.

Si quisieras que el mercenario no se congele, podrías ponerle una Vaina de Duriel etérea y upgradeada.

Todos estos ítems están descriptos en el equipo de la jabazona, más arriba.

Esta es una propuesta ambiciosa que demanda gran economía, pero el equipo clásico ya lo sabemos todos. Yo sólo puse lo que me pareció más innovador, eficaz y robusto para armar a este lancero.

ANEXO 2 • Tablas Referentes

Velocidad de Ataque Aumentada (IAS) para Jabazonas

Depende de la Velocidad base de las jabas que estés utilizando. Este dato figura en las 3 opciones que pongo del Equipo para Nivel Alto, pero si estás usando otras jabas, lo podés obtener del Arret Summit (www.battle.net/diablo2exp), o bien de aplicaciones de uso para Single Player como ATMA.

Velocidad de ataque (-10)

14 fotogramas = 0%
13 fotogramas = 6%
12 fotogramas = 16%
11 fotogramas = 30%
10 fotogramas = 52%
9 fotogramas = 89%

Velocidad de ataque (0)

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

Velocidad de ataque (10)

17 fotogramas = 0%
16 fotogramas = 5%
15 fotogramas = 11%
14 fotogramas = 22%
13 fotogramas = 32%
12 fotogramas = 48%
11 fotogramas = 70%
10 fotogramas = 105%

***“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por
Direwolf para www.diablo2latino.com.***

9 fotogramas = 174%

Velocidad de ataque (20)

19 fotogramas = 0%

18 fotogramas = 5%

17 fotogramas = 10%

16 fotogramas = 16%

15 fotogramas = 24%

14 fotogramas = 37%

13 fotogramas = 50%

12 fotogramas = 70%

11 fotogramas = 99%

10 fotogramas = 147%

9 fotogramas = 250%

Recuperación de impacto más rápida (FHR) para Amazonas

Este modificador actúa reduciendo frames y por tanto acortando el período de tiempo que tarda tu personaje en “volver en sí” tras recibir un impacto. Durante el tiempo que te estés recuperando no serás capaz de atacar, así es que el FHR es de vital importancia en duelos.

11 fotogramas = 0%

10 fotogramas = 6%

9 fotogramas = 13%

8 fotogramas = 20%

7 fotogramas = 32%

6 fotogramas = 52%

5 fotogramas = 86%

4 fotogramas = 174%

3 fotogramas = 600%

Velocidad de bloque aumentada (FBR) para Amazonas

La importancia de bloquear rápido radica en que durante el tiempo que estás bloqueando no vas a poder atacar. Este modificador también tiene vital importancia en duelos. El primer porcentaje que pongo es para cuando somos golpeados por un arma a una mano, o bien un arma a dos manos sujeta por una sola mano. El segundo porcentaje es referido a cualquier otro tipo de armas. Cuando a la cantidad de fotogramas no le corresponda ningún valor se pondrá un “-“.

17 fotogramas = 0% -

16 fotogramas = 4% -

15 fotogramas = 6% -

14 fotogramas = 11% -

13 fotogramas = 15% -

12 fotogramas = 23% -

11 fotogramas = 29% -

10 fotogramas = 40% -

***“Desarrollo de Jabazona”, documento elaborado por
Direwolf para www.diablo2latino.com.***

9 fotogramas = 56% -
8 fotogramas = 80% -
7 fotogramas = 120% -
6 fotogramas = 200% -
5 fotogramas = 480% 0%
4 fotogramas = - 13%
3 fotogramas = - 32%
2 fotogramas = - 86%
1 fotograma = - 600%