

“Jabazón de Rayos”, documento elaborado para www.diablo2latino.com a partir de las guías de *Zero_Cool* y Aladar. Texto revisado por Blackelf.

JABAZÓN DE RAYOS

Introducción:

A partir de aquí, empieza una guía de una Jabazón 1.10. Se trata ni más ni menos que de una amazona de jabalinas que se basa en su habilidad Furia de Relámpagos acompañada de un cuerpo a cuerpo logrando superar las tres dificultades sin ningún problema mayor (a excepción de las partes con inmunes al rayo).

NOTA 1- Este personaje está diseñado ÚNICAMENTE para PvM. Puedes usarlo para duelear, pero no esperes que sea efectivo.

NOTA 2- Si alguna opción no aparece en la guía no es porque no sea buena, puede ser que se me haya olvidado o que no se me haya ocurrido.

Bien, hecha ya una breve introducción, empezaré la guía

Equipo:

A continuación os pongo el equipo para tanto para ricos como para pobres. Es algo caro pero para todo hay opciones baratas.

La amazona tiene un terrible problema con las resistencias, pero con el equipo que pongo a continuación no estarán nada mal en hell. →

→ **Yelmo:** **Corona de las edades**. Nos da 30% FHR, ese +1 que nunca está de más, reducción de daño 10-15 %, +20-30 a todas las resistencias y tiene dos huecos donde meter dos 40/15 ias, 2 UM, facetas de rayo, dos BER, o una CHAM. Ustedes deciden.

También puede ser un **Mirada de Vampiro** que nos da 6-8 % de robo dual y 15-20% daño reducido. Engarzado con cualquiera de las cosas que puse arriba (Preferiblemente una UM). Ambos son buenas opciones. Si lo que quieres es daño de rayo puedes ponerle un **Ojo de Grifo** con UM.

→ **Arma primaria:** **Venganza de Titán** etérea o no etérea, upgradeada. No hace falta mucha explicación, la usaremos para atacar con FR y alguna habilidad de cuerpo a cuerpo.

→ **Arma secundaria:** **Azote de Trueno**. Mucho daño elemental de relámpago, +2-4 a jabalina y lanza. La usaremos si hay que hacer cuerpo a cuerpo y nuestras Titán hacen menos daño que estas.

→ **Escudo primario:** **Reprimienda de Tiamat** con UM o un diamante perfecto, que nos da mucho daño elemental y resistencias.

Daño elemental del tiamat:

Suponiendo que uses un griffon de 15% al daño de rayo y una Ormus perfecta el daño que añade el tiamat sería el siguiente (sin contar el -% a la resistencia enemiga).

Rayo= 1-162
fuego=40.25-109.25
frío= 31.05-60.95

No estoy completamente seguro de si esto está bien.

¿Por qué no Storm? se preguntarán. Porque para atacar a distancia no nos hace falta reducción, ya que los enemigos ni nos tocan, pero si resistencias, además el daño elemental ayuda mucho a cargarlos más rápido. El Storm lo usaremos para cuerpo a cuerpo contra grupos reducidos.

→ **Escudo secundario:** **Stormshield** con UM. Ideal para hacer cuerpo a cuerpo por su reducción de daño y gran defensa.

→ **Armadura:** **Toga de Ormus** CON UM nos da +15% al daño de relámpago y +15 a todas resistencias. También puede ser una **Parada de Palo** upgradeada con faceta de rayo, UM o CHAM (si no tenemos el atributo “no puede congelarse” en algún otro sitio) por su reducción de daño 35%. Esta YO la llevaría todo el tiempo guardada en algún lugar como el Cubo Horádrico por si hay muchos inmunes al rayo.

Para los extremadamente ricos puede ser una espectacular **Poder de Tyrael** con faceta de rayo o 40/15 (resistencias no le faltan).

Otra opción para los de alta economía es una **Cadenas de Honor** (DOL-UM-BER-IST), que te ahorrará la necesidad de llevar un Tiamat con UM.

“Jabazón de Rayos”, documento elaborado para www.diablo2latino.com a partir de las guías de *Zero_Cool* y Aladar. Texto revisado por Blackelf.

- **Cinturón:** **Vigor del Dios de los Truenos** nos da absorción de rayo y +3 a FR.
- **Guantes:** Artesanales de la sangre +2 a jabalina y lanza, velocidad de ataque y a ser posible con robo (obviamente son difíciles de conseguir). Los **Gota de lava** dan velocidad de ataque y algunas cosas útiles como encantamiento.
- **Botas:** **Camino de Agua** o **Sandstorm** son buenas opciones. Sino prueba a imbuir con Charsi unas grebas de mirmydon y ver si salen buenas.
- **Amuleto:** **Ira del gran señor**, **ojo de gato** o **caleidoscopio de mara** son buenas opciones (a destacar las resistencias del mara). Sino búscate un raro +2 amazona con resistencias, robo u otros modificadores útiles.
- **Anillos:** **Helada del Cuervo** (si no hay una CHAM en el equipo) y **SoJ**. En caso de que ya tengas helada puedes ponerte un **Alianza Bul-Khatos**, un **Curación de Manald** (si cojeas de maná) o alguno mágico o raro con resistencias. También puedes ponerte dos **Bul-Khatos** o dos **Manald** si es necesario.
- **Hechizos:** 5 a 10 hechizos de +1 jabalina y lanza y 0 a 5 de +1 pasivo y magia, un **Anihilus**, y el resto llenarlo con hechizos de recuperación de impacto o resistencias. (recuerda alcanzar el BreakPoint de recuperación de impacto)

CONSTRUCCIÓN DE ALADAR:

- **Armadura** pues, **Parada de Palo**, Runa UM. O **Coraza de Duriel** con Runa Um para resistencias.
- **Casco:** **Ojo de Grifo**, con runa UM.
- **Arma:** **Titans**, etéreas o no, y mejoradas mediante el cubo horádrico.
- **Botas:** **Camino de Agua**.
- **Escudo:** **StormShield** con UM.
- **Cinturón:** **Vigor de los Truenos**.
- **Anillos:** **1 Helada del Cuervo**, **1 Estrella Enana** o **SOJ**.
- **Amuleto:** **Ojo de Gato**.
- **Guantes:** **Gota de Lava**.

Equipo de absorción:

A continuación pongo el equipo necesario para absorber una buena cantidad de cada elemento (fuego, frío y rayo). **Nota del revisor: El máximo porcentaje alcanzable con absorción es de un 40%.**

- **Fuego:** Se necesitan dos Estrella Enana y un Sol Naciente para absorber un 30% de los anillos + otro x% que varía de acuerdo al nivel del personaje del amuleto.
- **Frío:** Se necesitan dos Helada del Cuervo para absorber el 40%. **Nota del revisor: El cinturón único “Choque de nieve” no efectúa la absorción en cantidades porcentuales, sino en una cantidad fija: 15**
- **Rayo:** Se necesitan dos Proyector de Briznas para absorber el 40%. **Nota del revisor: El cinturón único “Vigor del dios de los truenos” no efectúa la absorción en cantidades porcentuales, sino en una cantidad fija: 20**

“Jabazón de Rayos”, documento elaborado para www.diablo2latino.com a partir de las guías de *Zero_Cool* y Aladar. Texto revisado por Blackelf.

Distribución de habilidades:

Aquí pongo la distribución de los puntos de habilidad de una Javazón.

Jabalina y lanza:

***Estocada:** -1-20 puntos- Tú decides si la utilizarás como habilidad de ataque cuerpo a cuerpo principal o como prerequisite. (Si no la vas a usar como principal déjala como prerequisite en 1 punto y si la vas a usar ponle 20 puntos).

Poder azotador: -20 puntos- (sinergia).

Jabalina Venenosa: - 1-20 Puntos -. Tu decides si usarla como habilidad de ataque contra inmunes (sacrificando alguna de rayo) o como prerequisite. YO personalmente prefiero dejarla como prerequisite y matar a los inmunes con estocada. Con un punto más el equipo ésta quedará en 21.

Saeta Ardiente: -20 puntos- (sinergia).

Azote Cargado: -20 puntos- (sinergia)-

Jabalina Pestilente: -1-20 puntos- igual que con jabalina venenosa.

Relampago Azotador: -20 puntos- (sinergia).

Furia de Relámpagos: -20 puntos- Habilidad de ataque a distancia principal. La usaremos junto con una cuerpo a cuerpo.

*Recomiendo usar estocada como principal, porque hace DAÑO FÍSICO mientras que las otras hacen daño de rayo y es muy terrible encontrarse con inmunes sin tener daño que no sea de rayo.

NOTA- No subas todas las habilidades al nivel indicado usando tus puntos de habilidad. El equipo te dará muchos puntos a jabalina y lanza y algunos a pasivo y magia.

NO HAGAS ESTO CON NINGUNA DE TUS HABILIDADES PRINCIPALES NI SINERGÍAS , YA QUE DEBEN ESTAR EN UN ALTO NIVEL PARA SER COMPLETAMENTE EFECTIVAS. SOLO HAZLO CON PASIVAS.

Pasivo y magia:

Azote critico: - 8 puntos -. (contando los que da el equipo) Muy útil, hace que nuestros golpes tengan daño doble. Ve subiéndola poco a poco.

Esquivar: -12 puntos -. (contando los que da el equipo)

Evitar: -7 puntos -. (contando los que da el equipo)

Evasión: -12 puntos -. (Contando los que da el equipo)

Una ayudita extra. Las subiremos cuando hayamos acabado con TODAS las otras.

Perforación: -15-20 puntos -. Indispensable para toda Jabazón. Lo que hace es que nuestras jabalinas atraviesen a los enemigos impactando a los que se encuentran detrás del que se la arrojamos. Esto sirve para que al usar FR, que desprende saetas ardientes cada vez que impacta a algo o alguien, se desprendan rayos varias veces sin dejar un títere con cabeza.

Si lo crees conveniente puedes darle 15 puntos (80% de perforación) y ahorrarte 5 puntos (apenas es un 5% mas de perforación que en MI opinión no vale la pena).

Valkiria: - 0-20 puntos -. A MÍ personalmente no me gusta la valkiria, prefiero un buen mercenario; además si le quieres dar a esta le tendrás que dar a sus prerequisites que son pésimas habilidades. Si a ti te gusta, sacrifica alguna habilidad y dale puntos a esta. También puedes darle 1 punto y que el equipo te de el resto.

NOTA- Para calcular exactamente los puntos que le darás a cada habilidad ten en cuenta que con el equipo que puse tendrás entre +15 y+20 a JAVALINA Y LANZA y entre + 6 y + 11 a PASIVO Y MAGIA.

“Jabazón de Rayos”, documento elaborado para www.diablo2latino.com a partir de las guías de *Zero_Cool* y Aladar. Texto revisado por Blackelf.

DISTRIBUCIÓN DE HABILIDADES DE ALADAR:

.Jabalina y Lanza.

Furia de Relámpagos: Nivel 20.
Jabalina Venenosa: Nivel 20.
Poder Azotador: Nivel 20. (*sinergia*).
Saeta Ardiente: Nivel 20. (*sinergia*).

.Pasivas y Mágicas.

Azote Crítico: Nivel 5.
Esquivar: Nivel 5.
Evitación: Nivel 5.
Evasión: Nivel 5.
Valquiria: Nivel 10.

Estadísticas:

Fuerza: La necesaria para el equipo. Con 140 más lo que te da el equipo te alcanzara.
Destreza: 222, para 75 % de bloque con Stormshield. Réstale a estos 20 de Venganza de Titán = 202 puntos de destreza.
Vitalidad: El resto (168 puntos). Yo aquí metí 153 puntos y destine los otros 15 a energía.
Energía: Nada, o si prefieres UN POCO (30-40) para poder usar FR tranquilamente (esta habilidad quema mucho maná).

.....

Mercenario:

El mejor para esta ama es el de ola de frío sagrada porque ralentiza y debilita a los enemigos mientras tú los fundes con FR. De ser posible equipalo con objetos etéreos, que son mejores y por si no lo sabias el mercenario no gasta su durabilidad (esto quiere decir que NO SE ROMPEN).

Equipo:

Casco: Corona de las Edades con 2 UM. También puede ser un Mirada de Vampiro con UM o un Penacho de Arlequín con UM.

Armadura: Parada de Palo upgradeada con UM o Cadenas de Honor son buenas opciones. YO PERSONALMENTE veo la parada mejor para este mercenario, ya que siempre esta expuesto al daño físico; además (corríjanme si me equivoco porque no estoy completamente seguro) el mercenario ya tiene sus propias resistencias.

Arma: Silencio (Dol + Eld + Hel + Ist + Tyr + Vex) o Aliento de los Muertos (Vex + Hel + El + Eld + Zod + Eth) en picas de guerra son perfectas opciones para este mercenario.
Si la economía no te llega puedes ponerle un Afilar Sundan.

¿Como usar el personaje?

Aquí trataré de explicar como usar el personaje y la forma sacarle provecho a algunas situaciones.

Para usar este personaje no hay que ser un genio, solo hay que pensar un poco para encontrar la forma más efectiva de matar a nuestros enemigos en diversas situaciones.

Normalmente los enemigos estarán a nuestra altura; serán grupos de entre 5 y 15; y atacarán a corta distancia. Una forma muy efectiva de acabar con estos grupos será arrojar FR justo en el centro, porque probablemente la jabalina atravesará a 2 o 3 en el camino soltando muchas saetas y asándolos como gallinas.

Si los enemigos están a una altura mayor o menor que la nuestra y con un obstáculo en el medio será mejor, puesto que no nos podrán atacar y nosotros si (a excepción de magos, fetiches y cosas por el estilo). Simplemente FR un par de veces.

Spongamos que vas con tu amazona muy tranquila y te aparece un enemigo inmune a los rayos. Tendrás dos opciones: estocada o alguna de veneno.

Lo más difícil serán los monstruos inmunes al daño físico y de rayo que encontraras en hell. A estos te los tendras que cargar usando tus habilidades de veneno. Pero el verdadero problema es que el veneno no es muy

“Jabazón de Rayos”, documento elaborado para www.diablo2latino.com a partir de las guías de *Zero_Cool* y Aladar. Texto revisado por Blackelf.

eficiente en hell. Lo que Yo haría es conseguirme una Bramble/Zarza (Ral + Ohm + Sur + Eth) y unos guantes de Trang Oul y tenerlos en el alijo o en algún lugar por si pasan cosas como estas.

Nuevamente sospecho que acabo de escribir algo realmente malo, pero hice lo que pude.

FIN

Agradecimientos:

En verdad la guía la hice solo, pero de todas formas le agradezco a todos los de diablo2latino, por haberme hecho mejorar mucho en este apasionante juego.

NOTA 1- En la guía hay muchas cosas (el equipo de absorción, lo de equipar al mercenario con Afilar Sundan, etc.) que fueron dichas por otros miembros de esta comunidad. No es que me haya copiado, es que me dieron ideas y decidí ponerlas porque me parecen muy buenas.