

DINAMITA



MATERIAL	
DAÑO	N/A
DURACIÓN	N/A



¡Ahora viene lo bueno! La dinamita es un bloque explosivo que puedes detonar. Destruirá bloques en una onda expansiva que también puede causar daño a jugadores y mobs que tenga cerca. Cuanta más dinamita uses, mayor será la explosión, y cuanto más cerca de la explosión, más daño. Se puede conectar a una redstone para activarla a distancia.

BOLA DE NIEVE



MATERIAL	
DAÑO	0
DURACIÓN	N/A



Encontrarás bolas de nieve al destruir bloques y capas de nieve. Son más un incordio que un arma porque no causan daño, pero pueden hacer retroceder a otros jugadores o a mobs, y van fenomenal para empujar a mobs por un precipicio. Al único mob al que hacen daño es al blaze, a quien la nieve helada no le hace ninguna gracia.



HUEVO



MATERIAL	
DAÑO	0
DURACIÓN	N/A

Igual que las bolas de nieve, los huevos son proyectiles que no causan daño pero sí empujan. Los encontrarás en granjas, así que no tienes excusa para hacer copio. A veces, al lanzar un huevo sale un pollo, cosa que podría servir para distraer a tus enemigos...



CARGA ÍGNEA



MATERIAL	
DAÑO	5-9
DURACIÓN	N/A



Si has ido al Inframundo, tal vez te hayan lanzado algunas (o muchas) bolas de fuego. Desquítate con las cargas ígneas. Puedes usarlas para encender una hoguera en cualquier lugar, con pedernal y acero, o cargarla en un dispensador para disparar una bola de fuego que causará daño ¡y prenderá fuego al bloque o el mob con el que impacte!





DISPENSADOR



MATERIAL	
DAÑO	N/A
DURACIÓN	N/A



Usa un dispensador para ahorrarte el trabajo del ataque a distancia. Además de cargas ígneas, puede disparar flechas, pociones arrojadizas y persistentes, huevos y bolas de nieve, cohetes, cubos de lava e incluso tridentes. Combina el dispensador con palancas, placas de presión u otros mecanismos de redstone para automatizar el ataque y preparar trampas defensivas.

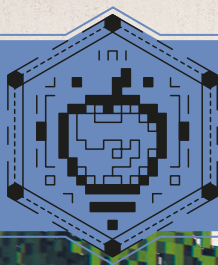
CUBO DE LAVA



MATERIAL	
DAÑO	N/A
DURACIÓN	N/A

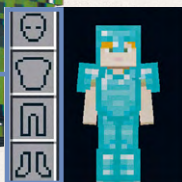


Si una batalla va mal, un cubo de lava puede ser tu último recurso. Puedes llenar un cubo en cualquier fuente de lava. Al usarlo, crearás un bloque que generará corrientes de lava y quemará la tierra a su alrededor. Genera daños a los mobs, pero inutiliza el campo de batalla. Lo mejor es usarlo desde las alturas...



ARMADURAS Y ÉLITROS

CASILLAS DE ARMADURA



CASCO

CAPARAZÓN DE TORTUGA

El caparazón de tortuga se hace con scutes, que dejan caer las crías de tortuga para crear un casco que te permite respirar bajo el agua. Solo los cascos de diamante y netherita son más resistentes, y ofrece la misma protección que las versiones de hierro y oro.



CORAZA

ÉLITROS

Los élitros, una especie de alas, se encuentran en botines de barcos del Fin y no pueden considerarse armadura, ya que no protegen, pero ocupan la casilla de una coraza. Sirven para realizar ataques aéreos o para retirarse rápidamente.



PANTALONES

BOTAS

Todos los guerreros sufren daño, aunque puedes reducir el impacto si luchas con una armadura. Cada pieza te dará puntos de armadura, que verás sobre la barra de salud. También puedes encantar tu armadura para protegerte todavía más.




CASCO

MATERIAL						
DAÑO	1	2	2	2	3	3
DURACIÓN	55	165	165	77	363	407

Los cascos van en la casilla de la cabeza y protegen un poco. Admiten encantamientos de protección y otros especiales para cascos, como Afinidad Acuática, que aumenta la velocidad de minería bajo el agua.




CORAZA

MATERIAL						
DAÑO	3	5	6	5	8	8
DURACIÓN	80	240	240	112	528	592

Las corazas son el objeto que más puntos de armadura da. Se colocan en la casilla del torso y pueden llevar encantamientos de protección, así como espinas, que devuelven parte del daño que recibas de tus enemigos.









PANTALONES

MATERIAL						
DAÑO	2	4	5	3	6	6
DURACIÓN	75	225	225	105	495	555

En la casilla de la parte inferior del cuerpo, puedes poner pantalones. Solo las corazas dan más protección. No hay encantamientos específicos para pantalones, pero Irrompible aumenta su gran durabilidad.



BOTAS

MATERIAL						
DAÑO	1	1	2	1	3	3
DURACIÓN	65	195	195	91	429	481

Las botas no protegen mucho, pero tienen encantamientos útiles como Agilidad Acuática, que aumenta la velocidad bajo el agua, y Peso Pluma, que reduce el daño por caída.

