

GUÍA AMAZONA DE FUEGO I.IO

Lo primero y antes de todo quisiera decir que este no es un personaje excesivamente potente, solo para que después no haya equívocos ^_^

Presentación

Bueno, antes de nada quisiera señalar que esta es mi primera guía y que no se que tal me saldrá, espero que os guste, pero estoy abierto a todo tipo de sugerencias y críticas, tanto buenas como malas, para poder mejorarla, porque de seguro que va a tener muchos fallos.

¿Por qué una amazona?

He escogido para hacer una guía de amazona porque le tengo mucho cariño. Fue mi primer personaje la primera vez que jugué, a pesar de que no sabía mucho del juego, y menos de la web. Tuve una amazona de flecha dirigida y múltiple, eran imparables en las primeras versiones del juego ^_^

Y sin más divagaciones inútiles comienzo con la guía:

Introducción

iiiiTodas a cubierta!!!! Es lo primero que oye Alizza nada más despierta.

Todavía medio dormida empieza a recordar...

La matriarca del clan saliera del clan en el que entrara misteriosamente hace una semana. Durante ese tiempo pareciera muerta, pero un leve palpito en su pecho evitaba que la dieran por muerta.

Nada más despertar mandó un destacamento al desierto del este, donde su visión le anunció un gran acontecimiento.

En ese grupo de escogidas se encontraban las más veteranas del clan, excepto las que se quedaron de refuerzo en la isla para evitar invasiones.

Lo que no sabía ninguna de ellas era que Alizza, una joven aprendiz que a duras penas sabía conjurar flechas mágicas potentes, se había colado en el barco de polizón.

El viaje transcurría apacible y Alizza seguía escondida. Solo subía por las noches a coger algo de comer. Pero un día mientras estaba yendo hacia la cocina tropezó y calló. Despertó a todas las amazonas que había a bordo y cuando vieron quién había montado el estropicio no la castigaron o reprendieron, pero tampoco la dejaron impune. Le ordenaron ir con ellas por el desierto, actuando como una más y sin distinciones. Pelearía con su vida y ninguna otra le haría favores.

Continuaron la travesía y todo iba de maravilla, hasta que una noche se despertó la madre de todas las tormentas. Nadie contaba con ello, pues el tiempo auguraba bueno.

iiiiTodas a cubiertaiiii Todas las arpias de la nave se levantaron raudas y veloces a intentar controlar la desbocada nave, ya que el viento y las olas estaban haciendo estragos.

La noche fue larga para todas, pero finalmente lograron que la nave no se desviara mucho y llegara a su destino.

Desembarcaron con cautela y cogieron su equipo: arcos, basilestas, armaduras, etc

Cuando todas estuvieron preparadas partieron hacia el este, centro del desierto, para ir al encuentro de lo que la visión anunciara.

Cuando iban por la mitad del camino más o menos una tormenta de arena apareció de repente y sin previo aviso, lo que hizo que el grupo se desperdigara y se fragmentara.

Lo único que salvó a Alizza de morir sepultada fue el fuerte brazo de una veterana amazona, de nombre Elexa, la cual se especializara en la magia elemental de fuego y la introdujera en las artes del clan.

Cabe destacar que Elexa tenía descendencia hechicera, pues un sabio y vividor Horadrim se encontró con una bellísima amazona en una posada una gélida noche de invierno.

***“La amazona de fuego”, documento elaborado por pablo-fraga para
www.diablo2latino.com. Texto revisado por Blackelf.***

Alizza y Alexa atravesaron el desierto hasta llegar a la tumba. Durante el trayecto estas 2 Hermanas se hicieron muy amigas y la más veterana enseñó todo lo que sabía a la aprendiz. Por su parte ésta demostró tener una gran velocidad de reflejos y de manos, pues podía aumentar increíblemente su velocidad de disparo, gastando, claro está, parte de su energía espiritual o maná.

Llegaron al centro del desierto, donde había una tumba muy antigua...

Después de este lío que muchos seguro se habrán saltado comienzo con la guía en si:

Atributos:

-Fuerza: la justa para el equipo que, redondeando, vienen a ser unos 110 puntos en total sin equipo (contando los de base), con lo que le ponemos 90.

-Destreza: aquí le ponemos toda la que podamos, excepto la que vamos a poner en vitalidad y maná, en total serán unos 355 puntos contando los de la base, es decir, le ponemos 330.

-Vitalidad: le vamos a poner 80 puntos (van a ser 100 en total contando los base) para no tener demasiada poca vida, porque aunque recibamos un par de golpes tendremos a 2 tanques para que reciban por nosotros.

-Maná: le vamos a poner hasta 35 puntos (contando los de la base), es decir, 20 punto, para no quedarnos muy cortos.

Habilidades: (98 puntos en total)

Dado que nuestra amazona va a ser exclusiva de arco, lógicamente no le pondremos ningún punto a jabalina y lanza ^_^

Arco y ballesta

-Flecha Mágica: algunos pueden que se extrañen de esta elección, pero puede resultar bastante útil contra los enemigos inmunes al fuego y a los ataques físicos. Además hay que añadir que siempre gasta muy poco maná y en niveles altos ya no gasta nada. Le vamos a dar 5 puntos para que nos sea útil, ya que es a partir de nivel 13 cuando ya no gasta maná. y vamos a intentar tener unos +8 skills.

-Flecha múltiple: a este ataque vamos a ponerle 1 punto más por prerrequisito que porque lo vayamos a usar. Alguna vez podemos usarlo para robar vida y maná (aunque esto ya lo explico más adelante).

-Flecha de Fuego: nos va a ser útil en los niveles bajos y además es sinergia de uno de nuestros ataques principales: Flecha inmoladora. 20 puntos para ella.

-Flecha Explosiva: también es sinergia de Flecha inmoladora, así que 20 puntitos.

-Flecha Inmoladora: uno de los ataques principales de nuestra amazona. Tiene radie de efecto y también quema la zona durante 3 segundos. Lo único malo es que tarda mucho en recargarse, pero eso se puede subsanar usando mientras tanto la técnica de bombardeo. Lógicamente 20 puntos.

-Flecha de frío: solo es un prerrequisito. 1 punto.

-Flecha Dirigida: prácticamente no la usaremos para nada, aunque si la podemos usar para tantear la zona. 1 punto

-Bombardeo: va a ser nuestra 2º habilidad principal. Es muy útil tanto desde su punto dañino (a nivel 29 es el mismo daño del arma por cada 3 flechas más o menos que lanza por segundo).

Además también nos sirve para el robo de vida y maná porque teniendo, vamos a poner, un daño mínimo de 1000, un 15% de vida robada por impacto y cada segundo unos 3 impactos no nos va a bajar mucho la vida, además de tener 2 tanque que va llevar por nosotros.

Esta va a ser nuestra principal arma contra inmunes a fuego, para recuperar vida y maná (que lo vamos a necesitar, ya que no vamos a tener de sobra) y el ataque que usaremos entre flecha y flecha inmoladora. También le ponemos 20 puntos

Pasivo y Magia (22 puntos en total)

-Aquí le vamos a poner un punto a todas las habilidades.

Hay gente que pensará que esto es un desperdicio, pero no vamos a usar todas ellas. De hecho las que nos importan son:

-Valquiria: como ya dije más arriba vamos a necesitar un tanque para no llevarnos todas las leches. 13 puntos

“La amazona de fuego”, documento elaborado por pablo-fraga para www.diablo2latino.com. Texto revisado por Blackelf.

en total para ella.

-Perforador: también muy útil para cuando estás rodeado y para flecha múltiple, para recuperar vida y maná. 1 punto también. Con esta habilidad nuestras flechas tendrán un % de traspasar un objetivo y continuará hasta el siguiente enemigo, ya a nivel 5, 1 de cada 2 flechas atraviesa.

-Azote Crítico: solo le vamos a colocar 1 punto. Al principio cuando se lo coloquemos solo tendremos un 16% de probabilidades, pero cuando consigamos cualquier tipo de skill de +1 para esta habilidad ya tendremos un 25%, suena más apetecible, ¿no? ^_^ A nivel 8, 1 de cada 2 flechas va a hacer un 100% más de daño.

-Y al final las habilidades de Esquivar, Evasión y Evitación, con lo cual solo nos pegarán en movimiento o quietos en un 60% más o menos.

NOTA: en este apartado de habilidades solo le vamos a poner un punto a todas las habilidades, excepto a valquiria que le pondremos 13 puntos.

Equipo:

Ésta es la parte que más odio, puesto que de objetos controlo muy poco y aquí seguramente es donde más fallos tendré.

Pienso que el equipo es caro, pero e intentado amortizarlo lo más posible, aunque sin él tendremos problemas, no serán tantos como puedan tenerlos otros personajes.

Empezamos:

Equipo principal:

Casco: le ponemos una [Mirada de Vampiro](#).

Arma: [Buriza](#). Esta arma nos es muy útil, aumento de la velocidad de ataque, congela, etc. conseguir una si podeis. También si os es posible añadirle un hueco con Larzuc y ponerle una joya de ED.

Armadura: creo que esta parte del equipo es la más cara de todas: una [Cadenas de Honor](#), que tienen +2 skills, vida robada, resistencias, etc.

Gautes: preferiblemente le ponemos una [Puesta de Manos](#) (del set del Discípulo) ya que nos da la velocidad de ataque y un 350% de daño a demonios y nos sube resistencias al fuego.

Cinturón: [Crescendum](#) Por sus resistencias fuerza y destreza

Botas: [Jinete Sangriento](#). Estas botas nos serán útiles gracias sus % a Heridas Abiertas, Golpe Triturador y Golpe Mortal.

Amuleto: [Ira del Gran Señor](#) por su velocidad de ataque, su skill y su % de Azote Mortal

Anillos: 1 [Alianza de Bul-Kathos](#) por sus skills y su robo de vida y una [Helada de Cuervo](#) para evitar que nos congelen.

Pienso que para este tipo de amazona sirve también el set completo de Mavina, pero lo recomiendo más para una amazona de frío, que aunque si lo queréis poner, no le va del todo mal ^_^

Respecto al equipo secundario solo hace falta algo que robe vida y maná y algo de resistencias, porque esta amazona sobrevive en infierno, le cuesta pero con un equipo no muy caro lo hace.

Inventario:

Vamos a intentar tener cuantos más skills a arco y ballesta mejor, aparte un Annihilus nunca viene mal ^_^ Debemos tener también unos hechis de vida y de resistencias, pero de estos últimos no hará mucha falta.

Mercenario:

Le vamos a poner un mercenario del acto 2 pesa ofensivo, el de Fuerza. Con este tendremos unos, tirando por nivel intermedio, 500 puntos de daño más.

El equipo no lo se muy bien, pero creo que una [Vaina de Duriel](#) para las resistencias un [Pilar de Acero](#) y un [Velo de Acero](#) está bien, pero tampoco nos vamos a complicar mucho, ya que si él falla tenemos a la valquiria par que reciba ^_^

“La amazona de fuego”, documento elaborado por pablo-fraga para www.diablo2latino.com. Texto revisado por Blackelf.

Agradecimientos:

Tengo que darle las gracias a todos los que en algún momento me ayudaron o me apoyaron. A Zann que me explicó bastantes cosas que no sabía y a Sea. También quiero dar las gracias en especial que me ayudó con todo el equipo, pues yo estoy muy confundido con el, a Louder.

Espero que la disfrutarais tanto como a mi me costó hacerla