

"Melee de Alta Tensión", documento elaborado por chenchomix para www.diablo2latino.com.

Asesina MAT: Melee de Alta Tensión

Hasta ahora nos hemos encontrado con varios tipos de asesinas. O son de trampas o de melee, los dos tipos clásicos de asesinas. Siempre con ligeras variaciones a gusto del usuario. La idea de esta guía es crear otro tipo de asesina. También se va a concentrar en un solo tipo de ataque siendo también de melee, usando los rayos. Pero queremos dejar la puerta abierta por si se encuentra con inmunes. Tendremos desarrolladas las habilidades de Garras de Trueno y de Azote del Fénix al máximo.

El primer tipo de asesina es la trampera. Como principal ventaja es el daño brutal que hace, principalmente de relámpago. La desventaja está en que es un personaje mas bien pasivo ya que lanza las trampas y como mucho tiene que echar a correr para que no le alcance nadie. Nunca me he hecho una asesina de este tipo pero las he sufrido en duelos.

La segunda es la asesina de melee trielementalista. Usa fuego, rayo y frío pero sin llegar a dominar verdaderamente ninguna de las habilidades. Aguanta muy bien el cuerpo a cuerpo. Aunque le cuesta acabar con enemigos fuertes al final acaba con ellos. La habilidad que utiliza es el Azote del Fénix y aunque se desarrolle al máximo es difícil subir las sinergias en esta habilidad ya que hay que repartirlas entre tres habilidades diferentes para cada tipo de ataque.

Una pequeña variación es la melee con garras Caos (Fal-Ohm-Um) para poder utilizar el torbellino como ataque. Utiliza el ataque del bárbaro. Una de las ventajas de usar unas garras Caos son el daño de magia que añaden, entre otras muchas.

Como asesina de melee tenemos también a la de Azote del Tigre. Es la primera habilidad de las disciplinas tenebrosas. Subiendo mucho esta habilidad puedes hacer un daño espectacular, pero físico. Tiene el mismo problema de encontrarse con inmunes, aunque son pocos los inmunes al daño físico. Se puede compensar para atacar a grupos con el golpe final de patada Cola de dragón añadiendo daño de fuego.

Una asesina poco difundida pero muy original es la de veneno. Es otra asesina de melee ya que necesita golpear con algún arma. Utiliza la ventaja de poder usar además de Veneno, Fundido o Ráfaga de la Velocidad según necesite. Puede llegar a hacer un daño muy alto pero también concentrado en un solo tipo de ataque.

Para nuestra asesina el ataque principal va a ser las Garras de Trueno. Podremos alcanzar 14K de daño de relámpago a nivel básico. Si el enemigo es inmune a rayos atacaremos con Azote del Fénix. La idea es buscar la tercera carga y hacer un ataque de frío o la primera carga con daño de fuego. La combinación nos vendrá bien si además tenemos hechizos de veneno con lo que podremos hacer cualquier tipo de daño, ya que el físico lo suponemos.

Una de los errores que tiene el empleo de la asesina es que siempre nos fijamos en el daño que hace la asesina con todas las cargas. Empleamos tres golpes para las cargas y un cuarto para descargar, cuatro golpes para poder hacer todo el daño. Con otro personaje de melee como un bárbaro, desde el primer golpe ya hace un daño considerable. Garras del trueno golpea con las dos garras para cargar, a diferencia de

"Melee de Alta Tensión", documento elaborado por chenchomix para www.diablo2latino.com.

Azote del fénix que solo hace la carga con una garra, con lo que nosotros añadimos algo más de daño en cada una de las tres cargas. Un amazona de rayos hace proporcionalmente menos daño pero a diferencia sus rayos se multiplican al contactar con los enemigos y no dependen de la puntuación de ataque.

Atributos

Fuerza, la mínima necesaria para llevar el equipo. La armadura será el objeto que nos determine los puntos a poner.

Destreza, a mi me gusta tener cerca de 200. Recordar que el daño físico con garras de la asesina depende tanto de la fuerza como de la destreza. A efectos de daño da lo mismo subir una que otra. Pero si subimos la destreza sube también la puntuación de ataque. En nuestra asesina nos interesa que impacten todos los golpes que de la asesina y que no sean golpes al aire. Entre otras cosas porque si utilizamos el Azote del Fénix para hacer daño de frío necesitamos la tercera carga y no nos podemos permitir el lujo de perder el tiempo con intentos fallidos.

Vitalidad, todos los demás puntos. Va a ser un personaje de melee y va a estar en primera línea de combate. Necesita tener suficiente vida y equipo para recuperar vida todo lo rápido que pueda. Con 200 puntos de atributos a Vitalidad tendremos 750 puntos de vida aproximadamente. Son pocos puntos. La experiencia nos dirá como repartir los puntos entre vitalidad y destreza según necesitemos, o según gustos. El equipo nos debe ayudar a completar.

Energía, no dedicaría puntos aquí. Los que necesitemos los cogeremos mediante el robo de vida y de maná.

Resistencias (el equipo se analiza más adelante), +65 de armadura Cadenas del Honor, +30 del amuleto Mara, +30 de la quest de Anya. Así nos quedaríamos con las resistencias muy bajas (+25) por lo que debemos completarlas todo lo posible con el equipo. El casco será el punto más importante, ya que tenemos Tiaras que además de habilidades a asesinas nos suben las resistencias. Aun así tendríamos que usar algún hechizo pequeño de +5 todas las resistencias y +vida a ser posible.

Árbol de habilidades

Artes Marciales:

Azote del tigre, 1

Puños de fuego, 1

Azote de cobra, 1

Garras de trueno, 20 Ataque principal

Espadas de hielo, 1

Azote del Fénix, 20 Ataque secundario

Uña del dragón, 1

Garra del dragón, 20 Ataque final

Disciplinas tenebrosas:

Dominio de la garra, 20 Pasivo

***"Melee de Alta Tensión", documento elaborado por chenchomix
para www.diablo2latino.com.***

Ráfaga de la velocidad, 1
Bloqueo de armas, 1 Pasivo

Total puntos de habilidad usados: 87

Hemos puesto 87 puntos de habilidades, solamente. Significa que con nivel 80 podríamos alcanzar las habilidades principales del personaje.

El ataque principal va a ser las Garras de trueno. Con 20 puntos de habilidad podremos alcanzar 7.000 de daño de relámpago en cada garra. Un total de 14K, ya que el ataque final utiliza las dos garras. No hemos tenido en cuenta ninguno de los puntos de habilidad que da el equipo ya que subirá el daño. Además al cargar con Garras de trueno hacemos daño con las dos garras, siendo el ataque primario también fuerte. Al subir de 20 puntos en el árbol de habilidades por habilidades extras en el equipo, 35 puntos de habilidad en Garras del trueno y 35 en Azote del fénix, podríamos llegar a hacer 17K por cada garra, una suma nada despreciable de 34K de daño de relámpago.

Hemos subido al máximo Azote del fénix, por los bonus de las sinergias a Garra de trueno y para poder utilizarla como ataque secundario cuando nos encontremos con inmunes. Utilizaremos los dos ataques según donde nos encontremos.

En ráfaga de la velocidad y bloqueo de armas solo hemos puesto un punto. Aquí sí que contamos con el equipo que nos dará mas puntos. Hemos puesto un punto para que con los añadidos del equipo suban hasta lo que necesitamos.

Con esto nos quedarían hasta 23 puntos más de habilidad a repartir según veamos las necesidades que nos encontremos. Hay que tener en cuenta que a partir del nivel 85 o 90 es muy difícil subir de nivel, por eso hemos puesto los puntos a la baja.

¿Cómo poner los puntos mientras subimos de nivel? Si empleamos dos garras desde el principio yo pondría los primeros tres puntos a las disciplinas tenebrosas que vamos a utilizar, las dos pasivas y Ráfaga de la velocidad. Después subiría Garras del trueno un poco y Garra del dragón. Acabaríamos en normal con Garras del trueno casi al máximo y parcialmente el ataque final de Garra del dragón. En cuanto se pueda en pesadilla subir Azote del fénix. Cuando empezamos la partida en normal los monstruos no tienen resistencia con lo que es relativamente fácil matarlos, pero en pesadilla ya aparecen inmunes con lo que necesitamos el trielemental de Azote del fénix. Se supone que infierno lo empezaremos con un nivel 66 como mínimo. En infierno acabaremos subiendo lo que nos falte de Dominio de la garra, Azote del fénix y Garra del dragón.

Podemos tener otras opciones para poner los puntos de habilidad que nos faltan.

Árbol de habilidades
Artes Marciales:
Azote del tigre, 1
Puños de fuego, 1
Azote de cobra, 1
Garras de trueno, 20 Ataque principal

***"Melee de Alta Tensión", documento elaborado por chenchomix
para www.diablo2latino.com.***

Espadas de hielo, 1
Azote del fénix, 20 Ataque secundario
Uña del dragón, 1
Garra del dragón, 20 Ataque final
Cola de dragón, 0
Vuelo del dragón, 0

Disciplinas tenebrosas:

Dominio de la garra, 20 Pasivo
Martillo psíquico, 1
Ráfaga de la velocidad, 1
Capa de las sombras, 1
Bloqueo de armas, 1 Pasivo
Fundido, 0
Guerrero de las sombras, 1
Ráfaga de la mente, 0
Veneno, 0
Maestro de las sombras, 1

Dominio de las sombras:

Ráfaga de fuego, 1
Red de conmoción, 1
Centinela con espada, 1
Centinela con saetas cargadas, 0
Estela de fuego, 1
Furia de espadas, 1
Centinela con rayos, 1
Estela infernal, 0
Centinela mortal, 1
Escudo de espadas, 0

Total puntos de habilidad usados: 98

Hemos puesto cuatro puntos de habilidad para alcanzar Maestro de las Sombras. Ya conocemos las virtudes de este compañero de pelea. Tampoco nos interesa subir mucho esta habilidad. Cuando nos lo maten tan solo tenemos que crear otra sombra y continuar. Es cierto que a nivel alto es mas fuerte incluso que un mercenario, pero no tenemos 20 puntos de habilidades para regalar. No olvidemos que la sombra lanza sola la Ráfaga de la Mente siendo una de sus principales habilidades. Teniendo al guerrero en nómina no nos hace falta poner puntos en esta habilidad. En cuanto nos lo maten lo volvemos a invocar y a correr.

Hemos utilizado cinco puntos de habilidad para alcanzar Centinela Mortal. No es para buscar el daño de relámpago, sino para buscar el siempre importante explotar cadáveres. Cuando nos encontremos con un grupo numeroso de enemigos esta trampa hará que reduzcamos su número. Si utilizamos daño de frío reventamos los cadáveres sin posibilidad de explotarlos, pero al ser daño de relámpago los cadáveres se amontonarán a nuestros pies. Esta habilidad en lugares como el Reino de las Vacas o lugares abiertos

"Melee de Alta Tensión", documento elaborado por chenchomix para www.diablo2latino.com.

con grupos numerosos de enemigos es muy aceptable.

Estos nueve puntos los podemos poner al finalizar pesadilla. Son dos habilidades que nos vienen muy bien y ayudan de verdad.

Poniendo dos puntos más alcanzamos Furia de Espadas. Son los famosos shurikens de los ninjas. Esta habilidad nos vendrá muy bien para atacar a distancia a esos monstruos que nos devuelven el daño cuando los matamos, Acto 4. Tardé en descubrir que los monstruos de este acto te devuelven el daño cuando los matas y solía morir con relativa facilidad. La solución está en atacarles pero no matarles en melee, y rematarlos con la Furia de Espadas. La táctica es arriesgada porque es difícil medir el penúltimo golpe. También nos valdrá para atacar desde un lado a otro de ríos o similares. El daño base que coge es el del arma primaria, a la izquierda. Una alternativa para atacar desde lejos con la asesina es Centinela con Espadas, aunque su daño es muy flojo y es para esos jugadores con paciencia. Esta es una trampa que puede ser activada por ejemplo, antes de Baal junto con el resto de las trampas típicas, ya que aquí solemos tener tiempo para pensar que hacer antes de que nos aparezcan los monstruos.

Otra opción es subir puntos en ráfaga de la velocidad o bloqueo de armas. Hay que tener en cuenta que estas dos opciones no crecen en la misma proporción con la que añadimos puntos. Aunque a en la tabla de habilidades veamos que la velocidad crece hay que tener en cuenta el número de frames en los que entra. Lo mismo nos pasa con el bloqueo, en el que a partir del punto de habilidad 12 hay que poner muchos puntos para que sea una mejora real. Por eso creo que la mejor opción es poner un punto para poder utilizarlas y que se vean aumentadas por los puntos del equipo, y como mucho aumentarlas ligeramente según las tablas y la experiencia propia.

Equipamiento

Arma 1 I: Garras rúnicas Caos (Fal-Ohm-Um)

Arma 1 D: Hachazo de Bartucs

Arma 2 I: Garras del Lagarto de fuego

Arma 2 D: Hachazo de Bartucs

Armadura: Armadura rúnica Cadenas del Honor (Dol-Um-Ber-Ist)

Casco: Tiara, Tótem de Natalya, Corona de Años

Guantes: Drenador de almas, Garra de Drácula

Botas: Jinete Sangriento

Cinto: Cordón fuerte del verdugo

Amuleto: Mara

Anillo D: Helada del cuervo

Anillo I: Estrella enana.

Lo primero decir que es un equipo caro y difícil de conseguir. Como con todas las guías a la hora de diseñarlas elegimos lo mejor, pero intentaremos ser medianamente realistas y elegir objetos excelentes y otros mas habituales.

Nota: (En primer lugar tenía la ilusión de utilizar las garras con la palabra rúnica Luna Creciente restan un 35% de resistencia del enemigo al relámpago además de dos posibilidades de lanzar magia al azotar. No olvidemos que una de las ventajas de la

"Melee de Alta Tensión", documento elaborado por chenchomix para www.diablo2latino.com.

asesina es su capacidad en la velocidad de ataque. Muchos golpes repetidos hacen que con relativa facilidad actúen estas magias. Si nuestro ataque principal es de rayo la reducción de la resistencia enemiga es algo importante. Esta opción no es válida ya que esta palabra no es válida para cualquier arma de melee como las garras, snif, snif. Podéis ver que si esta arma se pudiera poner en una garra sería una opción muy interesante.)

La primera combinación de armas son unas garras Caos, con la palabra rúnica Fal+Ohm+Um en combinación con unas garras Bartucs. De las primeras destacar sus buenas modificaciones, que hace daño de frío y añade daño mágico. De las Bartucs el aumento de habilidades, el robo de vida y la fuerza y destreza que añaden.

Como segunda combinación de armas he puesto unas Garras de lagarto por su alto daño de fuego en combinación con unas garras Bartucs. De vez en cuando nos encontraremos con inmunes al rayo. Cambiaremos las armas para usar las secundarias y usar el daño de fuego. Roba vida y sube las habilidades de la asesina.

Respecto a que engarzar en las garras yo me decanto por unas Amn por la vida robada. Poner unas Shael puede que no nos sea rentable, según el rango de frames. Los agujeros los hacemos en el acto 5. Por desgracia solo podrá haber un hueco en las armas así que tenemos que ser prudentes con lo que engarzamos.

De la armadura poco hay que decir. Cadenas del Honor nos da +2 a las habilidades y +65 a todas las resistencias, además de otros extras no tan interesantes pero no por ello despreciables. Si nos hacemos nosotros la armadura Cadenas del Honor debemos considerar que no la hacemos por la defensa sino por los extras, así que los requisitos deben de ser mínimos, para que no tengamos que poner puntos de atributos en fuerza. Si la obtenemos a través de comercio pues la mejor que podamos buenamente conseguir.

Con el amuleto de Mara buscamos subir las resistencias todo lo posible. Este va a ser nuestro punto más débil. Poco hay que decir de este amuleto.

Los anillos he seleccionado una combinación de Helada del cuervo y Estrella enana. Del primero destacar su alta puntuación de ataque y el no puede congelarse con absorción de frío ideal para todos los personajes de melee. Nos interesa que además de que la velocidad de ataque sea rápida exista un alto porcentaje de impacto para poder descargar las cargas lo antes posible. Del segundo la Estrella enana por la absorción de fuego.

Una opción del casco es el Tótem de Natalya. Como puntos interesantes nos sube hasta un máximo de 20 a todas las resistencias, fuerza y mucha destreza. Hay en circulación Tiaras que dan puntos a las habilidades de asesinas y suben las resistencias al mismo tiempo. Corona de Años, por la reducción de daño principalmente.

Los guantes Drenador de Almas por el robo de vida y maná. Es una opción económica.

El cinto Cordón fuerte del verdugo por la reducción de daño y la vida que añade.

"Melee de Alta Tensión", documento elaborado por chenchomix para www.diablo2latino.com.

Botas de guerra Jinete Sangriento. Sus bonificaciones son: +15% golpe triturador, +15% azote mortal, +10% heridas abiertas. Todo con tan solo un objeto. La asesina da muchos golpes así que es lógico pensar que alguna de estas bonificaciones actúe entre todos los golpes.

La asesina no es un personaje que tenga una gran defensa, así que nos interesa reducir el daño todo lo posible. Para eso intentaremos contar con un equipo que nos reduzco o absorba daño. Algunas posibilidades de nuestro equipo son:

- Absorción de fuego, mediante el anillo Estrella enana.
- Absorción de frío, mediante el anillo Helada del cuervo.
- Absorción de relámpago, mediante el anillo Wisp proyector (Protector de briznas).
- Reducción daño físico, cinto Cordón fuerte del verdugo, armadura Cadenas del honor.

Normalmente un monstruo inmune a algún daño, suele hacer este tipo de daño. No está de más tener un anillo Wisp proyector por su absorción de rayos.

Como objetos imposibles tenemos la diadema Ojo del grifo que como bonificaciones tiene -20% resistencia del enemigo al rayo y +15% a las habilidades de rayo. Sería el casco ideal para esta asesina. Otro es la Tiara Guardián de Kira que nos da +70 a todas las resistencias con lo que iríamos sobrados en este tema. También la Botas de Mirmidón que nos dan +2 a las habilidades de Disciplinas de las Sombras, que es decir disciplinas tenebrosas. Estos objetos sabemos que existen, pero no los he encontrado nunca en red. Aunque encajarían con nuestra asesina no podemos hacer la guía en función de ellos ya que no los encontraremos. Y bendito aquel que tiene alguno de estos objetos.

Equipamiento opcional

Arma 1 I: Hachazo de Bartucs

Arma 1 D: Marca de Natalya

Arma 2 I: +3 Artes marciales.

Arma 2 D: Garra de Jade

Armadura: Sombra de Natalya

Casco: Tótem de Natalya,

Chaco, Penacho de arlequín, Emblema horádrico de Tal Rasha, Velo de acero,

Guantes: Guantes de sangre con +2 habilidades de asesinas,

Puesta de Manos del discípulo,

Botas: Alma de Natalya,

Caminata bajo la tormenta de arena?, Rito del Paso de el Discípulo,

Cinto: Cordel de orejas

Amuleto: Oportunidad del sarraceno,

Halo angelical, Caja de Roble de Mahim,

Anillo D: Alianza de Bul-Katho,

Alas angelical,

Anillo I: Carriond wind

Alas angelical,

El set completo de Natalya nos da +50 a todas las resistencias, y un montón de extras muy interesantes que no enumero ahora. Además suma resistencias varias y una

"Melee de Alta Tensión", documento elaborado por chenchomix para www.diablo2latino.com.

interesante reducción de duración del daño por veneno del 75% en la armadura. Esta última habilidad es algo que una vez que la pruebas se echa de menos ir sin la reducción de daño de veneno. Este equipo no es de los más difíciles de encontrar aunque sea el único equipo que le vale a la asesina.

Con las garras de Jade hemos puesto 40 puntos a todas las resistencias como mínimo. Recordar que en la valoración global con el equipo principal teníamos +25 a todas las resistencias, y con las Jade en el equipo principal llegaríamos a +65, muy cerca de los +75 máximos. Con el equipamiento opcional las resistencias las tenemos bajo mínimos ya que no tenemos ni Cadenas del Honor ni Mara y será el punto mas negativo de la asesina.

Del Alianza del Bul-Katho destacar además del aumento de habilidades el robo de vida también importante en personajes de melee. El anillo Carriond wind por la vida robada, la alta resistencia al veneno y los extras al atacar. Estos dos anillos son fáciles de obtener.

Del cinto Cordel de orejas porque además del daño reducido nos recupera vida. Aunque es un cinto de nivel bajo no es nada despreciable. Otra ventaja es que es relativamente fácil de conseguir.

La combinación de Halo y Alas angelicales nos dará +1000 puntos de puntuación de ataque que en el caso de la asesina sube mucho más por la combinación con dominio de la garra. Si utilizamos el set de angelical no hace falta que subamos tanto la destreza en las habilidades. Aun así la prioridad está en tener un amuleto que nos suba las resistencias.

Ya se que este equipamiento opcional no es de lo mejor que podemos encontrar, pero tenemos pocas alternativas buenas.

Hechizos

El primer hechizo a conseguir es el deseado anihilus. Sin comentarios.

Para completar las resistencias necesitamos hechizos de aumento a las resistencias. Calculo que con cuatro o seis huecos con este tipo de hechizos que sumen a todas las resistencias las tendremos al máximo. En caso contrario necesitaremos unos diez o catorce huecos.

El tercer tipo de hechizo sería de +vida. Creo que tampoco necesita explicaciones. Con 200 puntos de atributos a Vitalidad tendremos 750 puntos de vida aproximadamente. Estamos en primera fila de combate y necesitamos vida. 1000 de vida se podría quedar corto.

Por último hechizos de +1 a las artes marciales. Subirán las habilidades de Garras de Trueno y las sinergias de Azote del Fénix. Lo mismo, cuantos mas mejor.

"Melee de Alta Tensión", documento elaborado por chenchomix para www.diablo2latino.com.

Forma de juego

Yo suelo jugar con un ratón de cinco botones. Si se combinan bien apenas se utiliza el teclado salvo para tomar las pócimas. Botón derecho e izquierdo del ratón obviamente para ataques de carga y ataque final. Utilizaremos las teclas de función F1 a F4 para Garras de Trueno y para Azote del Fénix que están cerca de los botones 1 a 4 de las pócimas, y elegiremos los que mejor se nos ajusten. Bola de ratón arriba para ataque final del dragón y abajo para Centinela Mortal, nos permitirá cambiar muy rápido de una habilidad a otra y en medio de la batalla poner las trampas para explotar los cadáveres y después seguir peleando. El botón tercero lo uso para crear al Maestro de las Sombras. El cuarto botón para una habilidad opcional, en mi caso los shurikens de furia de espadas. Aunque yo no suelo utilizarlo el quinto botón se puede usar para cambiar las armas de las primarias a secundarias. En este caso podemos dejar preseleccionadas el ataque de las cargas Garras de Trueno o Azote del Fénix en cada combinación de armas.

Lo primero es detectar que tipo de enemigo tenemos. Si no es inmune a rayos no hay nada más que decir: atacar. Si es inmune seleccionamos Azote del Fénix o cambiamos las armas con el ataque ya preseleccionado y golpeamos alternativamente derecho izquierdo, cargar y descargar, para hacer daño de fuego. Las armas secundarias tienen un alto daño de fuego por las garras del Lagarto. La puntuación de ataque del golpe final siempre es mas alta que la del golpe de carga así que lo normal es que al dar alternativamente carguemos y descarguemos. Si no llega a cargar en el siguiente par de golpes si lo hará. Si el daño de fuego no nos vale por ser inmunes al rayo y al fuego, tendremos un poco más de paciencia para hacer tres cargas y hacer daño de frío seleccionando Azote del Fénix sin cambiar de armas para poder utilizar las garras Caos. Aquí nos viene bien un mercenario que haga daño de frío para ralentizar a los enemigos.

Al descargar el rayo de Garras de Trueno actúa en un área cercana a la asesina. A diferencia de otras habilidades de rayo esta no se extiende mas allá de la pantalla sino tan solo a los inmediatamente cercanos. Si quisiéramos que se extendiera el daño tendríamos que usar la segunda carga del Azote del Fénix. El daño no será tan fuerte pero es alto y se extiende más. Por el contrario decir que siempre es difícil acertar para hacer dos cargas solo.

Los personajes más fáciles de matar son los de final de cada acto. Están solos con lo que solo tenemos que estar pendiente de un único monstruo. Tan solo tenemos que acertar con el daño al que son más débiles. La recuperación de vida y maná la haremos a través de las pócimas. Y si con doce pócimas o dieciséis no somos capaces de acabar con ellos mas vale que dejemos el juego y nos pongamos a jugar a las canicas. El problema lo tendremos con los Antiguos, ya que no sabemos a que son inmunes cada uno. Así que para pelear con los antiguos hay que buscar otra página en la que figuren a qué son inmunes.

De lo que se deduce de la guía este personaje no está preparado para duelos. Como se ha dicho antes, para hacer daño con la asesina hay que hacer tres cargas, tres golpes y un cuarto para descargar. Es muy difícil que en un duelo te dejen hacer cuatro golpes. Alguna vez suelo cargar con los monstruos que anden cerca, pero lo normal es que mueran rápidamente y solo sea válido para la primera vez que sales a duelar. Si alguien

"Melee de Alta Tensión", documento elaborado por chenchomix para www.diablo2latino.com.

se anima con esta asesina puede dar más pistas sobre duelos.

También decir que esta asesina viene de maravilla para el nivel de las vacas. Sobretudo si recibes ayuda de algún aura o grito de bárbaro. Os puedo asegurar que casi no necesitareis poner trampas para explotar los cadáveres si vais en grupo. Si vas solo te costará solo un poquito mas.

Mercenario

El mercenario que mejor le puede combinar es el de Pesadilla, acto 2, defensivo. Además de subir la defensa congela a los enemigos con lo que nos dará un tiempo valiosísimo. Por general en todas las guías es el mercenario que se suele coger. Como inconveniente tiene que cuando maten al mercenario nos caerá la defensa de una forma un poco fuerte, con lo que si nos descuidamos estaremos más expuestos al daño. Hay que tener en cuenta que es un personaje de melee y está en primera fila, así que la bajada de defensa se nota desde el momento en que muere el mercenario. Además el mercenario también es de melee así que se supone que estará cerca tuya. Cuando muera todos los monstruos que estaban cerca del mercenario van a por ti directamente, así que te vas a encontrar con el doble de monstruos y la mitad de defensa.

Pero no debemos depender del mercenario. La guía está pensada para no tener que usar mercenario, por buena que sea su ayuda.

Sobre equipaciones de mercenarios las tenéis en otras guías.

Otras sugerencias

Lo mismo que esta asesina se especializa en rayos se puede hacer una similar para fuego utilizando como habilidades Puños de Fuego y Azote del Fénix. El daño de la primera carga de Azote del Fénix, además del daño de meteorito añade daño de fuego. Con Puños de Fuego se puede llegar a 8K de daño sólo con los puntos de habilidades de nivel. Además hay un montón de objetos que suman un % de daño a las habilidades de fuego y que son relativamente fáciles de obtener, como el amuleto Sol Naciente.

Si la asesina se especializa en daño de frío con Espadas de hielo y Azote del Fénix puede llegar a hacer 4K de frío sólo con los puntos de habilidades de nivel. La ventaja del daño de frío es que ralentiza a los monstruos con lo que ganas algo de tiempo. El problema que congela a los cuerpos y al matarlos se rompen como si fuesen de cristal con lo que no podemos utilizar Centinela mortal para explotar los cadáveres. Aquí también hay objetos específicos para el daño de frío como el Yelmo Velo del ala nocturna, o una palabra rúnica para el mercenario Destino (Hel+Ohm+Um+Lo+Cham) que reduce la resistencia al frío de los enemigos entre un 40 o 60 por ciento.

Quiero justificar porqué en la guía me he fijado mucho en las resistencias frente a otras cualidades. A pesar de que la asesina corra mucho cuando ataca lo hace siempre desde un sitio fijo, siendo blanco fácil para todas las magias. Se nota y mucho cuando alguna de las resistencias está baja. Por eso la primera prioridad en esta asesina es subir las resistencias. Sabemos que los puntos de defensa no los vamos a poder subir mucho así

***"Melee de Alta Tensión", documento elaborado por chenchomix
para www.diablo2latino.com.***

que la segunda prioridad es la reducción del daño y absorción de vida. Ya se que hay una habilidad en la asesina que nos consigue estos dos objetivos como es Fundido. Cuando uno está rodeado de enemigos no se puede ver si tienes el aura de Fundido o de Ráfaga de la velocidad. Esto significa que cuando acaba la duración de la magia te quedas en paños menores, obligándote a poner una tecla rápida para recargar la habilidad con frecuencia. Creo que es preferible quedarse con menos velocidad de golpe que con menos resistencias de golpe. Por razones parecidas no confío mucho en los mercenarios defensivos, ya que si los matan y tu estás en medio de un montón de enemigos no te vas a enterar y la reducción de la defensa es muy significativa. Creo que no se debe depender ni del mercenario ni de Fundido. Tenéis abierta la posibilidad de experimentar con otras combinaciones y ver si funcionan, entre otras cosas porque Fundido reduce la duración de maldiciones.

Por esta razón he intentado hacer una asesina que haga mucho daño y que aguante también todo lo que pueda. Para aguantar con reducciones de daño y absorción de vida. Con otro equipamiento sería capaz de hacer más daño aún pero podría quedar al descubierto.

Despedida

Espero que esta guía os de pistas de cómo jugar con la asesina, sea la de esta guía o sea otra asesina cualquiera. Es mi personaje preferido y con el que he jugado casi exclusivamente. Espero que la disfrutéis tanto como yo.