

## **Guía de la ninja de las sombras**

La asesina de disciplinas tenebrosas.

### **INTRODUCCIÓN**

Natalya dijo que no temieramos aquella noche; ella nos guiaba a nosotras, un grupo de asesinas, hacia la guarida de Sszark el ardiente, hacía frío y una niebla espesa cubría todo el bosque de las arañas, tras pasar por delante del cubil arácnido, hayamos la caverna de las arañas, no todas habiamos conseguido llegar hasta allí, pues los fetiches y algunas bestias inmundas más, que habitaban las tierras de Kurast, nos habían hecho muy complicado el paso. Por fin comenzamos a indagar en la caverna, acabamos con algunas arañas llameantes e hilanderos venenosos, yo odiaba las arañas, tenía una especie de aracnofobia, pero aun así conseguí fuerzas, para patearlas y y destrozarlas con mi impresionante vuelo del dragón. Parecía que todo iba a salir bien aquella noche cuando Sszark hizo su aparición, Natalya, le propinó un azote del tigre, para después golpearle con una cola de dragón, pero Sszark realentizó sus movimientos con el repugnante tejido que lanzaba, yo me quede en un lado observando como muchas de mis compañeras sucumbían ante la telaaraña de Sszark. Viendo aquel horrible espectáculo me armé de valor, y fui a golpear a aquel ser, pero de repente, una sombra pasó junto a mí, sigilosa como el viento, Sszark se inquietó, ahora sus movimientos eran lentos, es como si alguien le hubiera dado a probar su propia medicina, y en ese instante dos shurikens salieron de la nada, y acabaron con la ingrata vida de aquel ente, cuando me volví para ver a aquella que había sido nuestra salvadora ya había desaparecido, pero yo siempre la recordaré como la ninja de las sombras.

### **HABILIDADES**

#### **TRAMPAS**



**Ráfaga de fuego** (Prequisito) 1 Punto



**Centinela con espada** (Prequisito) 1 Punto



**Estela de fuego** (Prequisito) 1 punto



**Furia de espadas**, Shurikens, esta es la habilidad estrella, y nunca mejor dicho, 1 Punto, pues el daño que importa es el del arma.

**"La ninja de las sombras", documento elaborado por d2mike para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**



**Escudo de espadas**, con 1 punto valdrá para esta habilidad, pues con el equipo nos durará el tiempo suficiente que necesitamos, si no lo creéis así podeis añadir más puntos a esta habilidad, pero por mi parte con un punto es suficiente.

**Red de conmoción** (Prequisito) 1 Punto

**Centinela con saetas cargadas** (Prequisito) 1 Punto

**Centinela con rayos** 9 Puntos Habilidad de apoyo, se usará para poder alejar al enemigo durante un tiempo

**Centinela mortal** 8 Puntos Muy útil para explotar cadaveres y así poder alejar al enemigo, además funciona como sinergia del Centinela con rayos y viceversa. También es una habilidad de apoyo.

## DISCIPLINAS TENEBROSAS



**Dominio de la garra** (Prequisito) 1 Punto



**Martillo psiquico** (Prequisito) 1 punto



**Ráfaga de velocidad** (Prequisito) 1 Punto



**Bloqueo de armas** (Prequisito) 1 Punto



**Capa de las sombras** 20 Puntos, bajaremos con esto la defensa del enemigo al máximo, y entonces los shurikens se encargarán del resto.



**Guerrero de las sombras** (Prequisito) 1 Punto



**Ráfaga de mente**, 1 Punto es suficiente, esta habilidad será muy utilizada, primero hemos de lanzarla contra el enemigo antes de lanzarle los shurikens, pues así lo dejaremos aturdido. Además tiene conversión de los enemigos.



**Fundido**, 20 Puntos una gran habilidad, que nos servirá de mucho, pues aumenta las resistencias y las posibilidades de que no te maldigan. Con esto no nos tenemos que fijar en absoluto en un equipo de resistencias, simplemente con que estén positivas en infierno esto se encargará de maximizarlas.

## "La ninja de las sombras", documento elaborado por d2mike para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).



**Veneno**, 20 Puntos, esto agregará daño de veneno a los shurikens y aumentará su daño.



**Maestro de las sombras**, 20 Puntos, esta habilidad posiblemente sea la que más pueda ayudar, pues aporta un gran apoyo.

### EQUIPO

A continuación se ofrecerá el equipo del siguiente modo: 1º El ideal, 2º Un opción para gente de clase media, 3ª la opción para los no tan ricos. Si no teneis ninguna de las tres opciones ni están a vuestro alcance deberiais hacer unos cuantos runs más al día de Mefisto en Hell, antes de crearos un nuevo personaje.

**1a Arma:** **Doom** (Fatalidad) Runas: Hel, Io, Ohm, Lo, Cham. En una hacha de Berseker a ser posible, sino en alguna arma con buen daño.

**Corte de Hueso:** aportará mucho daño a los shurikens, aunque se deberá de agregar un par de runas Hel, para así bajar los requisitos. También es buena opción un **arma cruel a dos manos**, con bastante daño, de esas que vende Larzuk.

**LightSable:** Es bastante barato, no creo que llegue a Pul, y es buena opción en un principio, si ni siquiera podeis conseguir esto, otra opción es el **Tan Do Li Ga del general**, barata y realentiza al enemigo lo cual os vendría bastante bien.

**Escudo:** **Monarca**, el escudo de tormentas, es muy buena opción por ese gran bloqueo, y la defensa que nos proporcionará para nuestra asesina, fundamental. Por no hablar del daño reducido. Un 35% es una cantidad bastante considerable. Añadiendole una runa Um tendremos resistencias, las que necesitaremos para conseguir que el fundido nos las maximice.

**Ojo sin parpado**, el +1 a las habilidades está bastante bien y sus bonus son bastante buenos, llegué a dudar entre este y el monarca, pero creo que Monarca le irá mejor, de todos modos esta es otra opción. Se le añadirá Um o Diamante perfecto en su defecto.

**La custodia**, (El escudo gótico) Este escudo practicamente no vale nada, pero perfecto tendría un 50 a todas las resistencias, que + un diamante perfecto serían 69 (Bonito numero) Lo cual nos vendrá bastante bien. Además la defensa que proporciona no está mal para ser una opción barata.

**2ª Arma:** **2 Garras de +3 a Disciplinas tenebrosas**, aquí no se admiten otras opciones, para los pobres aquí va un secreto, rayad a Anya en infierno metiendooos en el portal de Pindleskin, y saliendo seguidamente, para volver a comprobar su mercancía, a mi me salieron pronto las 2 garras. Además cuestan poquísimo oro, si eso también os preocupa creo, que no llegaba a los 10.000 oros.

**Casco:** **El Chacó** (El penacho del Arlequín) Simplemente con nombrarlo sobran explicaciones, veamos daño reducido, +2 a las habilidades, vida, maná, y demás bonus excelentes, utilizando Um, Ber o Cham(Dependiendo de los presupuestos) nos vendrá

## **"La ninja de las sombras", documento elaborado por d2mike para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

bastante bien.

**Visor de Andariel**, es la 2ª mejor opción, +2 a las habilidades, resistencias a veneno, y 10% de vida robada (Si es perfecto oscila de 8 a 10) y el resto sus bonus son también bastante buenos, aunque la verdad, por el precio de este casco podríamos obtener el Chacó perfectamente. También he de recomendar como segunda opción **Gaze**, (Mirada del vampiro) Por su daño reducido y sus buenos bonus.

**Tapón de roca** será la opción barata, por su daño reducido y la recuperación de impacto.

**Armadura: Bramble** (Zarza) Ral+Ohm+Sur+Eth, 50% daño a las habilidades de veneno, lo cual está bastante bien. Y bastante cosas más que la hacen perfecta para el equipo.

En la segunda opción podemos encontrar **Enigma** Jah+Ith+Ber, por su teletransporte.

**Cadenas de honor** (Dol+Um+Ber+Ist) por su defensa, y ambas por sus +2 a las habilidades y demás bonus excelentes.

**Piel del mago viperino**, es barata y es buena opción, +1 a las habilidades, defensa mejorada, resistencias y velocidad de lanzamiento (Aunque esta última no nos sirva para los shurikens)

**Cinturón: Arachnid Mesh** (Malla arácnida) +1 a las habilidades, realentización del enemigo, en mi opinión el mejor cinturón (No bugged) del juego. (Con este cinturón la ninja realentizó a las arañas, que ironía xD)

**Cordón fuerte del verdugo**: El 2º mejor cinturón, su daño reducido en 15% y su velocidad de recuperación lo hacen una buena opción, la mejor salvando el Arach.

**Hebilla de espada** es la opción más barata, la recuperación de impacto es bastante buena, en fin es una opción barata...

**Guantes**: Aquí saltará la sorpresa, los mejores guantes son los más baratos, por lo que no harían falta otras opciones, pero las pondré por si no os gustan estos.

**Pinzas de Cleglaw**: Tiene un 25% de realentización del enemigo, y además hace retorceder al enemigo, lo que nos vendrá perfecto, para poder deshacernos de los enemigos molestos y cansinos, y así tomar nuestro tiempo para poder usar otras habilidades o para lo que se necesite.

**El guantelete del ogro** (Steelrend) Son bastante buenos, es la opción para los que prefieren alardear de un equipo caro y eficaz. (Los de Cleglaw son mejores pero pueden dar peor impresión)

**Drenadores de alma**: Roba vida. maná y baja la defensa, y otros bonus, en fin es otra opción.

**Botas: Gore riders** (Jinete sangriento) Golpe triturador, heridas abiertas... Buenas botas din duda.

**Botas del caparazón del escarabajo**, etereas a ser posible, recuperación de impacto, defensa y resistencias a veneno, además de que con ellas se puede correr muy bien.

**Almas de Natalya**, Bastante buenas no sabía cual coger como segunda opción así que he puesto las dos. Dan velocidad y resistencia a frío y rayos.

**El zueco de sigón** es la opción barata, velocidad y resistencia 40% al frío. Lo mejor del set a mi parecer, aunque bueno es una opción barata...

**Anillos**: La combinación perfecta es **1 Bul-Kathos y 1 curación de Manald**. Robar vida y maná nos vendrá Deluxe.

## **"La ninja de las sombras", documento elaborado por d2mike para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

- 1 **Bul-Kathos + 1 Helada de cuervo**, es bueno no ser congelado.
- 2 **Anillos raros que roben vida**. es la opción barata.

**Amuleto:** **Caleidoscopio de Mara**, +2 a las habilidades, resistencias y atributos. El mejor amuleto del juego sin duda.

**Ira del gran señor**, nos vendrá bien la resistencia a rayos, y el +1 a las habilidades.

**Amuleto mágico de +3 a Disciplinas tenebrosas**.

## **COMO SE USA LA NINJA DE LAS SOMBRAS**

En primer lugar dejar claro que esta asesina sirve tanto para PvP como PvM aunque preferiblemente PvP (Player vs Player), aunque como acabo de decir, en PvM he ido por hell practicamente dandome un paseo, pues el Doom, con su aura de congelamiento mas las realentizaciones de cleglaw y arach, hacen que los enemigos ni se te acerquen, además capa de las sombras les baja la defensa descomunalmente.

Bien pasemos ahora a ver como se usa:

- 1º Deberemos de armarnos con nuestro 2º equipo, aquel de las dos garras de +3 a disciplinas tenebrosas y así sacar nuestro fundido nuestro escudo de espadas, nuestro guerrero de las sombras y nuestro veneno.
- 2º Al divisar un enemigo lo primero que debemos hacer es lanzarle una capa de las sombras, para tal efecto podemos utilizar ráfaga de mente para que el enemigo permanezca quieto durante 1 segundo. si la capa de las sombras se lanza con el segundo equipo, los golpes posteriores serán mucho más efectivos.
- 3º Ya con nuestro equipo principal, podemos utilizar las trampas como apoyo, gracias al Doom, el enemigo no se debería de hacercar demasiado. A continuación se procederá a lanzar los shurikens, para ello una buena tecnica es usar ráfaga de mente y sacar las trampas para que hagan lo suyo y entonces lanzar shurikens, que por supuesto deben estar en el botón derecho siempre pues la asesina atacará basicamente siempre con esta habilidad. El daño debería poder llegar casi a los 3000, que con capa de las sombras haremos que ese daño llegue casi directamente al enemigo.
- 4º El volcán que lanza el Doom es bastante efectivo, y puede hacer que los enemigos permanezcan un tiempo más bajo nuestras afiladas estrellas. Como se muestra en la imagen superior, el fuego del volcán más la efectividad de los shurikens y del maestro de las sombras, acabaron con un grupo de enemigos grande que se encontraban en el camino de los antiguos de infierno.
- 5º El maestro de las sombras siempre será nuestro gran apoyo, siempre que acaben con él debes volver a invocarlo (Recuerda que será más efectivo hacerlo con el segundo equipo) Este nos proporcionará basicamente el tiempo que necesitamos para hacer nuestra estrategia.
- 6º Las trampas son de gran utilidad, incluso el requisito estela de fuego puede servirnos en un momento dado como gran apoyo, pues sus ondas de fuego no harán

## "La ninja de las sombras", documento elaborado por d2mike para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).

demasiado daño pero sin embargo, tienen un gran alcance y seguramente acertarán al enemigo, y así podrá facilitarnos el blanco de nuestros disparos.

7º Los hechizos deberán ser de +1 a disciplinas tenebrosas, siempre preferiblemente con algún add.

### FHR, FCR y FBR

Por desgracia nuestro **FHR (Faster Hit Recover)** con nuestro equipo perfecto es bastante bajo, tan solo el 50% del Bramble, que colocarían a la asesina en el 5º Frame, tan solo serán 0.2 segundos, aunque pueden ocurrir 5 sucesos. Por lo cual, si encontramos hechizos pequeños de recuperación de impacto nos vendrán bastante bien, aquí les dejo la tabla.

Frames	9	8	7	6	5	4	3	2
Asesina	0%	7%	15%	27%	48%	86%	200%	4680%

El Bramble os da 50%, si utilizais en vez de las gore riders, las botas del caparazón del escarabajo, obtendreis 20% más, que como veis, ese 20% en sí os servirá de poco, así que utilizando hechizos podreis obtener el resto que necesitais para alcanzar otro frame. Aunque en mi opinión la mejor defensa es un buen ataque, por eso van mejor las gore que las sandstorm trek (Caminata bajo la tormenta de arena, las botas del caparazón del escarabajo que dijimos anteriormente)

El **FCR (Faster Cast Rate)** No nos servirá de mucho en esta asesina, pues la velocidad de los shurikens es fija y no depende de esto. así que con el 20% del arach alcanzaremos el frame 14, aunque repito no lo necesitaremos para nada, tan solo para invocar a el maestro, y para esto no nos hará falta que nuestro equipo se base en esta velocidad. aun así os dejo la tabla por si el interés os puede.

Frames	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
Asesina	-	-	-	0%	8%	16%	27%	42%	65%	102%	174%	-	-

**FBR (Faster Block Rate)** La velocidad de bloqueo nos la proporciona el Monarca con un 35% por lo que alcanzaremos el 3er frame, lo cual no está mal. Aquí teneis la tabla por si quereis observar como podrían cambiar los frames basandoos en vuestro FBR

Frames	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Asesina	-	-	-	-	0%	13%	32%	86%	600%

## FIN DE LA GUÍA

Esta guía ha sido desarrollada por **D2mike** (Osea yo) y por **Spaxer**, espero que disfruteis de esta asesina, para cualquier duda, sugerencia, blablabla y tal y lo cual que se suele decir al final de las guías (Todo menos insultos xD) postead aquí o mandadme un mail a

***"La ninja de las sombras", documento elaborado por d2mike  
para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).***

[Mgi1988\\_mlg@hotmail.com](mailto:Mgi1988_mlg@hotmail.com), por cierto las tablas las podeis encontrar en esta misma web, son de una gran ayuda y viene muy bien especificado el FHR, FCR y FBR, además de muchas más tablas, bueno desde aquí felicidades a Calavera, Zannesu, PCMaster, Judas y demás que habeis diseñado esa gran tabla denominada formulas magistrales y que podeis descargar en esta misma web.

Salu2 y disfrutad de vuestra ninja de las sombras.