

"Una trampera diferente", documento elaborado por syphon3 para www.diablo2latino.com.

Lo primero de todo, remarcar que es mi primera guía i segurísimo q abra algun fallo, pero intentare acerlo lo mejor posible, i sobretodo q sea a su agrado.

Una trampera diferente



Pos como taba ya un poco aburrido de lo que siempre se veia en duelos (druid elementalisa, pala foh, assa traperas...) pos decidi remontarme con un personaje diferente asta que lo conseguí i con un atake muy muy muy poco visto:

Furia de espadas

No voi a enrollarme mucho (lo que haga falta) pq como ya os e dixo antes es mi primera guía i no quiero abusar.

Objetivo

Para empezar, esta no es una asesina PvM ni mucho menos, aunque se necesita mucha destreza para poder controlarla en PvP, ya que no es nada facil, ni ablar. No os penseis que si os montais una asesina de estas vais a ser los dioses de los duelos, pq no es asi (no toi cabreao ni na parecido xD). Este personaje tiene una buena facilidad para moverse, i aprovecharemos este don para atacar al rival. Sin mas prejuicios, procedere a escribiros las estadisticas que creo necesarias:

Estadisticas

Fuerza Pos la fuerza no es necesariamente imprescindible, por lo que le subiremos la necesaria para poder incorporararnos el equipo.

Destreza Pues, solamente la necesaria para el equipo i para poder bloquear 75%

Vitalidad El resto de los puntos sobrantes, ya que se basa en el atake lejano, por lo que nos hace vitalidad.

Energia Hasta 50 puntos solamente, ya que nuestro atake apenas consume mana, e

"Una trampera diferente", documento elaborado por syphon3 para www.diablo2latino.com.

incluso no estaria mal si ni metieramos un punto a la energia.

Equipamiento

A continuacion, no creo q sean los items perfectos pero se puede solucionar si la perfeccionamos entre todos. No todas las personas tienen economia para equiparse todos los items que voy a poner a continuacion:

Casco 🍀 Penacho de arlequin (chako) ya que nos aumenta niveles de habilidad, nos da 5 a todos los atributos i nos añade 11x mana i vida, ademas de reducirnos 8% de daño. Otra apuesta podria ser Corona de años (coa) i le podeis engarzar lo que os venga en gana (cham i ber, 2x 40/15, 40/15 i cham, 40/15 i ber... lo que kerais, se aconseja poner una cham, asi te ahorras el ponerte una helada.

Armadura Yo apostaria por una Cadenas de Honor o enigma...es evidente. Como segunda opinion, un arkaine, aunque prefiero alguno de los anteriores. Problema : la economia, si no podeis permitoslo, una viper no vendia nada mal, o una parada para reducir...

Arma En este campo ai muxo para elegir. Esta habilidad se basa en el indice de atake de el arma que use, concretamente los 3/4 del daño de arma. Yo aconsejaria usar una eth botd ba (evidente, la cb requiere muxa fuerza...), una bestia(el aura de fanatismo aumenta daño a esta habilidad), o una doom rw (aura de frio...). Como ya dije anteriormente, no toda la gente puede permitirse estos lujos, por eso podeis elegir cualkier arma que tenga un buen indice de daño i ataque.

Amuleto Elegir cual mas os guste, todos vienen perfectos para esta habilidad : mara, ira del gran señor (en mi opinion la ira del gran señor muxo mejor, por azote mortal, aunque cn el mara se soluciona el problema de resis...)

Escudo No importa el escudo que querrais poner, puede ser perfectamente un storm, whistan, cual os plazca, un pequeño problemilla: el bloqueo, si te pones un sinparpa es casi imposible bloquear 75%, por lo que seria mejor uno cn un buen indice de bloqueo...

Guantes Guantes del ogro, evidente por su daño mejorado, el problema de siempre : economia, estos wantes son bastante caros, por eso unos dracula no vendrian nada mal...

Botas A elegir, jinete sangriento (recomendado por azote mortal), caminata bajo la tormenta, camino de agua,etc.

Anillos Como e mencionado antes, si incorporaramos una COA cn runa cham, nos evitamos el problema de congelarnos...i nos podriamos poner 2 sojs, 2 bk, 1soj i 1 bk...Aunque si nos ponemos una helada, no problem, menos destreza necesaria para bloquear 75%

"Una trampera diferente", documento elaborado por syphon3 para www.diablo2latino.com.

Cinturon Aun no e podido "descifrar" cual es el perfecto cinturón...Se sabe, i sabemos, que uno bugg vendría de P.M al personaje, pero ai gente q somos legit...aver si entre todos lo sacamos...

Habilidades

A continuacion os escribire las habilidades que tenemos que subir al tope:

- Furia de espadas-evidente, el atake que utilizaremos.
- Escudo de espadas-escudo que nos protege i que tmb depende del daño del arma.
- Centinela con espada-Especie de boomerang que te rodea i cuando ve al objetivo se dirige a atakarle, tmb depende del daño del arma.
- OPCIONAL- si en vez de una de las armas anteriores, la ekipamos cn 2 garras de buen daño, imprescindible subirnos la habilidad BLOQUEO DE ARMAS, evidente, para tener un buen blokeo cn 2 garras.

Ahora, las habilidades q solo tendremos q tocar 1 punto:

Aparte de las que nos subiremos, pq nos es necesario para las que utilizaremos, podrian estar las siguientes:

- Si conseguimos tener unas buenas resistencias, rafaga de velocidad, para ir mas acelerados. Si por el contrario no tenemos las mejores resistencias, pues fundido, para q nos las mejore, tmb nos podriamos subir nuestro maestro de las sombras, para que nos haga compañía xD. Eso es todo.

Las habilidades que utilizaremos, serian, furia de espadas, escudo de espadas, centinela con espada, capa de las sombras (para cegar al enemigo), maestro de las sombras, fundido o rafaga de velocidad.

Mercenario

Evidente, el que nos da el aura de fuerza, para aumentarnos el ataque, no estoi seguro, pero creo que es pesadilla, act2, ofensivo.

En fin espero que os haya gustado la guia i que si os montais algun asesina de estas, pos que me conteis la esperiencia.

PD: como ya dije no es un personaje facil de manejar, ni muxo menos, asi que paciencia, ademas es muy divertido.

Si teneis dudas dejarlas aki i si teneis sugerencias por fallos mios, postearlo aki tmb.

Ale a vuestro agrado!! Saludos 🤖