

"Asesina de torbellinos", documento elaborado por guille_hw para www.diablo2latino.com.

Buenas , es la primera guía que hago y espero que esté bien 🤖
No pongo historia , porque no se me dan bien y para hacer algo malo no hago nada xD
Sin mas rodeos aquí esta la guía:

La asesina de torbellino (PvP)



Esta asesina se basa en el uso de la habilidad del bárbaro torbellino gracias a la palabra rúnica Caos en unas garras (FAL + OHM + UM) . Necesitara grandes cantidades de heridas abiertas y de veneno para ser efectiva .

1. El equipo

1.1 El equipo ideal

Casco : **Corona de años** (Crown of ages - COA) con joya 40/15 , runa CHAM , runa UM, o con facetas de veneno .Este casco es perfecto por su + 1 a todas las habilidades, 30 de recuperación de impacto más rápida (FHR), resistencias (20 -30)y daño reducido (10 -15). Si no quieres poner tanta fuerza tambien se puede usar **Chaco** engarzado con joya de ed/max-fuerza-dex , CHAM, UM o faceta de veneno . El chaco es muy bueno por los 2 a las habilidades, los 1xx de vida y mana y el 10 % de daño reducido

Armas primarias : Evidentemente , unas garras **CAOS** (FAL + OHM + UM), que nos dan la habilidad torbellino, acompañadas de unas garras **FURIA** (JAH + GUL + ETH), que ignoran defensa del objetivo ,roban 6 de vida por impacto , tienen un 66 % de heridas abiertas y un 33% de azote mortal , etc. Lo mejor es hacerlas en garras que den +x a algunas habilidades

Armas secundarias : **Llamada a las armas** (CTA (AMN + RAL + MAL + IST + OHM)) con un **sin parpados** o un **esplendor** (ETH + LUM). Nos permite gritar y aumentar considerablemente la vida y el mana

Armadura : La palabra rúnica **Zarza** (Bramble (RAL + OHM + SUR + ETH)), que proporciona 50 de FHR, mucho daño de veneno , y nos equipa con el aura de espinas , que al no llevar escudo , nos será muy útil. Otra buena opción es la palabra rúnica

"Asesina de torbellinos", documento elaborado por guille_hw para www.diablo2latino.com.

Enigma (JAH + ITH + BER) , que nos da mucha fuerza y +45% de correr, que nos será muy útil al no llevar la ráfaga de velocidad . La elección es según gustos 😊

Cinturón : **Sigilo de Sigard** "bugged". Nos da +1 a todas las habilidades , 5 de mana y de vida robado por impacto , 15 de fuerza , 25 de destreza , 20 a todas las resistencias , 20 de daño reducido , 10 % velocidad de ataque aumentada (IAS) etc. . Para los que no les guste este cinturón un **verdungo** va bien gracias a la gran vitalidad(30-40) y al daño reducido que proporciona(10-15)

Guantes : Los de **trang - oul** . Proporcionan +25 % de daño de veneno, muy útil

Botas : Las **Transformate en un hombre oso** (shadow dancer) . Dan 2 puntos a disciplinas , FHR, y mucho daño de patadas . Las **jinete sangriento** (gore riders) también son muy buenas por sus bonos de heridas abiertas , azote mortal y golpe triturador , y si son upgrapeadas hacen el mismo daño de patadas que las bailarín de la sombra.

Anillo 1 : **Angelical** o **Helada del cuervo** si no llevas runa CHAM en la COA.

Anillo 2 : **Angelical**

Amuleto : **Angelical** . Combinado con el anillo nos da una gran cantidad de puntos de ataque (AR)

Hechizos : 10 hechizos grandes de +1 a **disciplinas de las sombras**, si son con vida mejor, 9*3 /20 /20 y **annihilus**

1.2. El equipo barato

Casco : **Chaco** (shako) engarzado con runa SHAEL , con joya 40/15 , con runa CHAM , con runa Um o con faceta de veneno. Nos da +2 a las habilidades y mucha vida y mana

Armas primarias : Garras **Caos**(lo mejor es hacerlas en garras que den +x a algunas habilidades) con unas garras **Jade** engarzadas con la runa AMN. Roban mana y vida y nos dan resistencias

Armas secundarias : 2 **bartucs** o 2 garras de +3 a disciplinas para lanzar fundido y veneno

Armadura: **Coacción** (duress (SHAEL + UM + TIR) nos da resistencias , buena defensa y heridas abiertas y golpe triturador

Cinturón : un **verdungo** va bien gracias a la gran vitalidad y al daño reducido que proporciona.

Guantes : Los **de trang - oul** . Proporcionan +25 % de daño de veneno, muy útil

"Asesina de torbellinos", documento elaborado por guille_hw para www.diablo2latino.com.

Botas : . **Las jinete sangriento** (gore riders) ,son muy buenas por sus bonos de heridas abiertas , azote mortal y golpe triturador , y si son upgrapeadas hacen el mismo daño de patadas que las bailarín de la sombra.

Anillo 1 : **Angelical** o **Helada del cuervo** si no metiste CHAM al chaco.

Anillo 2 : **Angelical**

Amuleto : **Angelical** . Combinado con el anillo nos da una gran cantidad de puntos de ataque (AR)

Hechizos : De +1 a **disciplinas de las sombras** , **3 / 20 / 20 s** y de **5 %FHR** los suficientes para alcanzar el break

1.3. El equipo de absorción

En duelos legit solo se puede llevar 1 objeto de absorción y llevar más es bastante lammer , pero en las partidas públicas , si os están jodiendo poneos todo lo que queráis xD. A parte de llevar objetos de absorción es conv eniente ponerse unas **Jade** por las resistencias .

Estos son los objetos de absorción para cada elemento más comunes

1-2***heladas del cuervo**(anillos) y 1***choque de nieve**(cinturón) para absorber los ataques de frío de las hechiceras

2- 2***estrellas enanas**(anillos) y 1***sol naciente**(amuleto) para absorber a las hechiceras de fuego

3- 2***proyectores de briznas**(anillos) y 1***vigor del dios de los truenos**(cinturón) para absorber a los paladines de FOH , a las asesinas de trampas y a las hechiceras de rayo

2. Las estadísticas

Fuerza : La justa para el equipo

Destreza : La justa para el equipo, con el set angelical tendremos suficiente

Vitalidad : Todo lo que te sobre

Energía : Nada

3.Las habilidades

Artes marciales

Uña de dragón : 1 punto (prerequisite)

Garra de dragón : 1 punto (prerequisite)

Cola de dragón : 1 punto (prerequisite)

Vuelo de dragón : 1 punto. Muy útil. Lo usaremos para teletransportarnos a nuestro

"Asesina de torbellinos", documento elaborado por guille_hw para www.diablo2latino.com.

objetivo .

Disciplinas de las sombras

Dominio de la garra : 20 puntos . Nos aumenta mucho nuestro daño con las garras y nos da un buen porcentaje de azote crítico

Bloqueo con garras :Hasta tener 26 puntos con todo el equipo. Al no llevar escudo bloquearemos poco. Con el equipo puesto bloquearemos 60 , a parte de poder bloquear también las magias

Guerrero de las sombras : 1 punto (prerequisite)

Maestro de las sombras : El resto de los puntos . La usaremos para entretener y confundir a los rivales cuando hagamos vuelo de dragón, a parte de que es capaz de matar a algunos personajes ella sola

Ráfaga de velocidad : 1 punto . Para correr a gran velocidad por el pueblo xD

Fundido : 20 puntos . Nos da muchas resistencias y daño reducido (1 punto en fundido = 1 de daño reducido), a parte de reducir la duración de las maldiciones

Veneno :20 puntos . Nos da mucho daño de veneno, y en poco tiempo

Martillo psíquico : 1 punto (prerequisite)

Capa de las sombras : 1 punto . La usaremos para aumentar nuestra defensa y reducir la del enemigo

Ráfaga de mente : 1 punto . La usaremos para inmovilizar al enemigo.

Trampas

Ráfaga de fuego : 1 punto (prerequisite)

Estela de fuego : 1 punto (prerequisite)

Centinela con espada : 1 punto (prerequisite)

Furia de espadas : 1 punto . La usaremos para robar vida y mana a gran velocidad, a parte de para atacar a distancia y transmitir veneno y heridas abiertas.

Escudo de espadas : 1 punto . Es bastante útil, ya que transmite veneno y heridas abiertas.

Una vez que ya tienes todo esto , el resto de los puntos los puedes poner en vuelo de Dragón , en el maestro de las sombras , en capa de las sombras o en la ráfaga de mente

4.El mercenario

En duelos el mercenario no te servirá para casi nada , pero para cuando juegues en PvM si que será útil. Para mi gusto , el mejor es defensivo del acto 2 de pesadilla , que lleva el aura "ola de frío sagrada " , que congelará a los enemigos , o el defensivo del mismo acto de infierno que lleva el aura "desafío" que nos da mucha defensa

Lo mejor es ponerle :

☛ como arma un **Aliento de los muertos en pica de guerra** (Botd - VEX - HEL - EL - ELD - ZOD -ETH) Hace un daño brutal , es rapida , y roba mucha vida . Como opción barata **corte de hueso**(bonehew) engarzado con 2 runas Amn o con 1 Shael y 1 Amn, si es etereo mejor.

"Asesina de torbellinos", documento elaborado por guille_hw para www.diablo2latino.com.

- ➡ Como casco una Coa engarzado con Cham y Ber . Como opción barata un Gaze o un Chaco, si es etereo mejor , engarzado con Pul , Shael o 40 / 15, según tu economía
- ➡ Como armadura, lo mejor es la palabra runica Cadenas de honor (Coh -Dol + um + ber + ist) que da +2 a las habilidades , y 65 a las resistencias, Como opción barata la palabra rúnica Roca(Stone -Shael + um +pul+lum) eterea, que nos da mucha defensa , FHR, y resistencias, o una parada , si es eterea mejor , engarzada con runa Pul

5. Tácticas de juego

Vuelvo a decir, que esta asesina se basa en grandes cantidades de heridas abiertas y de veneno .

Cuando estemos duelando , lo que tendremos q hacer primero es una capa de las sombras para aumentar nuestra defensa y reducir la del enemigo . A continuación , si es un rival con teletransporte le haremos ráfaga de mente para aturdirle y que no se pueda escapar , y usaremos vuelo de dragón para acercarnos y después uno o dos torbellinos, y luego nos iremos a esperar que el veneno y las heridas abiertas hagan su trabajo 🤖.

Tácticas específicas contra los diferentes personajes

➡ Amazonas

- Contra amazonas de arco , haremos un vuelo de dragón y un torbellino y estará muerta.
- Contra amazonas de jabalina, Coger el vigor o el proyector (opcional), , y haremos que se mueva , para que pierda bloqueo, y la atacaremos con torbellino

➡ Asesinas :

- Contra asesinas de trampas: Coger el vigor o el proyector (opcional), y hacer un vuelo de dragón antes de que nos empiece a dar con la ráfaga de mente. Entonces haremos un torbellino, y generalmente morirá
- Contra asesinas de torbellino : igual que con los bárbaros , esperar a que te ataque ella con torbellino
- Contra asesinas de cargas : no nos harán nada

➡ Nigromantes

- Contra bonemancers :
Usar ráfaga de velocidad en vez de fundido.
Estar atento para esquivar las lanzas
Si nos encierran en una prisión usa torbellino y reza para escapar antes de que te eche doncella de hierro
Haz torbellinos cortos, si los haces largos te fundirá con espíritus de hueso.
Si llevan enigma llevaremos las de perder
- Contra nigromantes de nova : Usar fundido siempre, nos ayudara muchísimo ya que reduce la duración de la maldición "reducción de resistencias " a parte de conseguir a tope las resistencias al veneno . Atacar con vuelo de dragón y con torbellino

➡ Bárbaros:

"Asesina de torbellinos", documento elaborado por guille_hw para www.diablo2latino.com.

- Contra bárbaros de torbellino : Hay que esperar a que te ataque para hacer el torbellino mientras el hace el suyo , así , no nos bloqueará. Si se lo hacemos mientras este parado , bloqueara el ataque y nos ganará . Si lleva Botd nos ganará la mayoría de las veces.
- Contra bárbaros de frenesí. Hacer torbellinos a su lado , como contra paladines de golpe. No durará mucho
- Contra bárbaros de concentrado : Igual que con los de frenesí
- Contra bárbaros de gritos: Atacar antes de que grite, para que no nos deje atontados

➡Paladines :

- Contra paladines de embestida / golpe : siempre torbellinos pasando por el lado del paladín, nunca por el centro , ya que entonces te hará mucho mas daño con golpe
- Contra Hammerdins : nunca les sigas porque te comerás los martillos que van dejando. Haz un vuelo de dragón y torbellinos muy cortos, para no entrar en el círculo de martillos. Si tienen enigma no tienes más que esperar a que venga a pegarte y hacer torbellinos cortos..
- Contra paladines FOH : Coger el vigor o el proyector (opcional), porque sino morirás de un rayo. Crea la sombra para que sea ella quien reciba los rayos y atácale con vuelo de dragón y con torbellino.

➡Hechiceras:

Lo primero que hay que hacer es ponerse un objeto de absorcion correspondiente (opcional). Mientras se esta teletransportando intentar darle con el vuelo de dragón y luego hacer 1 torbellino. Excepto si tiene buen bloqueo y buena FHR morirá de uno o dos torbellinos

➡Druidas

- Contra druidas elementales : primero ponernos 1 helada por sino tenemos runas cham y reducir el daño del huracan(opcional). Si no llevan enigma les atacaremos con furia de espadas, si la llevan haremos un vuelo de dragón y torbellinos cortos , tratando de no entrar en el círculo del huracán
- Contra druidas de rabia y de furia, ganaremos siempre

5. Tablas de IAS y de FHR

Hit Recovery Frame Rates

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

**"Asesina de torbellinos", documento elaborado por guille_hw
para www.diablo2latino.com.**

Faster Cast Frame Rates

0% - 16 frames
8% - 15 frames
16% - 14 frames
27% - 13 frames
42% - 12 frames
65% - 11 frames
102% - 10 frames
174% - 9 frames

Block Frame Rates (aplicable para bloqueo con garras)

0% - 5 frames
13% - 4 frames
32% - 3 frames
86% - 2 frames
600% - 1 frame

Increased attack speed

Aquí dejo el link de la tabla completa de IAS , ya que la tabla es muy grande
<http://www.diabloii.net/characters/assassin/ias>

Esto es una guía , y como dice el nombre es una aclaración para guiar , es decir no hay que seguir a rajatabla lo que yo he puesto, hay muchas combinaciones, y todas efectivas.

Pd: espero que este bien 🍀