

# GUIA: LA AMAZONA DE FRIO

## INTRODUCCION

Ayer por la noche me encontraba en una partida. Yo empezando un nuevo personaje, con mal equipo, poca vida etc. Me encontraba en el acto V, duendecillos, monstruos con látigos y un sin fin de monstruos.

Mis muertes ahí eran continuas, ya que no tenía resistencias, ni vida, etc. En pocas palabras mi personaje era un asco. Me lamentaba y lamentaba, me pregunté ¿tanto tiempo en subir un personaje para que? para que no sirva. En esos momentos salí de la partida y seguí pensando.....

Al ver el aburrimiento decidí entrar con mi humilde amazona, fracasada y sin ganas de pelear. Yo seguía enfrascado, intentando rescatar a Anya, pero era en vano, con esas almas me mataban continuamente.

En esos momentos una amazona entra a la partida y me dice:

¿De que esta hecha tu amazona? yo le respondo apenado:

No se. Solo se que no sirve para pelear. En esos momentos el me dice:

¡Mira, la mía es de frío y ningún monstruo le puede ganar!

¿Y cómo es eso? como la hiciste? 🤔

Y el me dijo unos cuantos consejos que eran estos:

## EQUIPO

### ARMA

- Buriza do-Kyanon: con un Cráneo perfecto o Runa Shael

Daño: 81/101 – 141 / 414

+35 a destreza

80% ias

Congela +3

Ataque perforador de 100% (con lo cual nos evitaríamos poner a la habilidad pasiva perforación)

Añada de 32-196 de frío durante 8 segundos.

Sería una buena arma, y sobretodo si la encontramos mejorada a Ballesta del Coloso.

- "Fuerza del viento" con Jah, Ohm, 40ed/15max

Daño: 38 – 244 / 550

+10 de fuerza

+5 a destreza

20% ias

El golpe hace retroceder al enemigo

6-8% de robo de vida

#### **ARMA 2:**

- Palabra Rúnica **CALL TO ARMS** (llamada a las armas)  
La usaremos para gritar y así aumentar la vida de nuestro personaje y de quienes vayan en nuestro equipo (también sirve para el mercenario)

#### **ARMADURA:**

- **Cadenas De Honor** (Dol um Ber ist)
  - +2 a todas las habilidades
  - +200% Daño a demonios
  - +100% Daño a muertos vivientes
  - 8% Vida robada por golpe
  - +70% defensa mejorada
  - +20 a fuerza
  - Regenerar Vida +7
  - Todas las resistencias +65
  - Daño reducido en 8%
  - 25% oportunidad de encontrar objeto mágico

#### **CASCO:**

- **Penacho De Arlequin** con Runa UM
  - +2 a todas las habilidades
  - + (1.5 por nivel del personaje) 1-148 Vida (basado en el nivel del personaje)
  - + (1.5 por nivel del personaje) 1-148 Maná (basado en el nivel del personaje)
  - Daño reducido en 10%
  - 50% más posibilidades de obtener objetos mágicos
  - +2 a todos los atributos
- **Visor de Andariel**
  - +100-150% defensa mejorada (varía)
  - +2 a todas las habilidades
  - 20% velocidad de ataque aumentada
  - 8-10% Vida robada por golpe (varía)
  - +25-30 Fuerza (varía)
  - +10% a la resistencia máxima al Veneno
  - Resistencia al Fuego -30%
  - Resistencia a Veneno +70%
  - 15% posibilidad de lanzar nivel 15 Veneno Nova al recibir un azote
  - Nivel 3 Veneno (20 cargas)

#### **BOTAS:**

- **Tejido de seda**
  - +150-190% defensa mejorada (varía)
  - 30% correr/andar más rápido
  - +5 Maná tras cada muerte
  - Máximo maná incrementado 10%
  - +200 defensa VS. Misiles
- **Jinete Sangriento**
  - +160-200% defensa mejorada (varía)
  - 30% correr/andar más rápido
  - 10% posibilidad de Heridas Abiertas
  - 15% posibilidad de Golpe Triturador
  - 15% Golpe Mortal
  - Requerimientos -25%
  - +20 Resistencia máxima

#### **CINTO:**

- **Trampa de Penumbra**
  - +120-150% defensa mejorada (varía)
  - 5% Maná robado por golpe
  - Máximo maná incrementado 15%
  - Regeneración de maná 15%
  - +15 Vitalidad
  - 3 al radio de luz
  
- **Serpentón de Nosferatu**
  - Ralentiza al objetivo un 10%
  - +2 Maná tras cada muerte
  - 5-7% Vida robada por golpe (varía)
  - +15 Fuerza
  - 10% velocidad de ataque aumentada
  - 3 al radio de luz

#### **GUANTES:**

- **Gota de Lava,**
  - +150-200% defensa mejorada (varía)
  - 2% posibilidad de lanzar nivel 10 Encantamiento al azotar
  - Mitad de duración del congelamiento
  - Añade 13-46 de daño de Fuego
  - +20% velocidad de ataque aumentada
  - Resistencia al Fuego +24%
  
- **Drenador de Almas,**
  - +90-120% defensa mejorada (varía)
  - 4-7% Maná robado por golpe (varía)
  - 4-7% Vida robada por golpe (varía)
  - 50 a la defensa del monstruo por golpe
  - 8% posibilidad de lanzar nivel 3 Debilitante al azotar.
  
- **Escondite macabro**
  - +150-190% defensa mejorada (varía)
  - +(8 por nivel del personaje) 8-792 a la probabilidad de ataque contra No-muertos (basado en el nivel del personaje)
  - +(2 por nivel del personaje) 2-198 % daño a No-muertos (Basado en el nivel del personaje)
  - 4-5% Maná robado por golpe (varía)
  - +20 Vida

#### **AMULETO:**

- **Caleidoscopio de Mara**
  - +2 a todos los niveles de habilidad
  - Todas las resistencias +20-30
  - +5 energía
  - +5 vitalidad
  - +5 destreza
  - +5 fuerza

- **Ira del gran señor**
  - +1 a todos los niveles de habilidad
  - 20% velocidad de ataque incrementada
  - + (0.375 x nivel del personaje) 0.375-37.125% azote mortal
  - Resistencia a los rayos +35%
  - Añade 1-30 daño de relámpago
  - Atacante recibe el daño de rayos de 15

#### **ANILLOS:**

De preferencia unos **Duales** (raros) que tengan el modificador % de mana y vida robado por impacto, y si tienen resistencias, puntuación de ataque, vida o mana, mucho mejor.

O también **helada y manald**, de esa forma no nos congelaríamos y recuperaríamos maná, a parte de ganar una buena cuenta de puntuación de ataque. 2 **Jordan** o 2 **bul-kathos**, nos aportan maná (Jordán) o vida (bul-kathos), +1 a las habilidades

En tanto hechizos (los que encontremos, si son muchos mejor) deberíamos llevar +1 a habilidades de arco y ballesta si es posible que lleven vida. y cargar hechizos de resistencias ya que esto nos ayudara en infierno.

A parte del típico **Annihilus**:

- +1 a todas las habilidades.
- +10-20 a todos los atributos (varía)
- A todas las resistencias +10-20 (varía)
- +5-10% a la experiencia ganada (varía)

## **HABILIDADES**

### **- ARCO Y BALLESTA**

- FLECHA DE FRÍO**: 20 puntos (sinergia)
- FLECHA DE HIELO**: 20 puntos (sinergia)
- FLECHA GLACIAL**: 20 puntos
- FLECHA MULTIPLE**: 10 puntos
- FLECHA DIRIGIDA**: 10 puntos
- FLECHA MAGICA**: 1 punto (prerrequisito)

#### **Nota del revisor:**

Flecha de frío la deberíamos maximizar a mano, puesto que es la sinergia que más importa (nos aporta hasta un 12% de daño de frío por nivel, una cantidad nada desdeñable).

Flecha de hielo opino que la deberíamos subir como la última habilidad a otorgar puntos, puesto que la única aportación que nos hace para la habilidad principal es aumentar el tiempo en que se está congelado nuestro objetivo. Una cualidad algo peculiar puesto que si no vamos a parar de disparar con flecha glacial la duración no afectaría. Sólo sería efectiva si combinamos flecha glacial con alguna que no dé frío, es decir, con:

Flecha múltiple, con 10 puntos más el equipo, lanzaría una buena cantidad de flechas con las cuales regenerar el maná y la vida mediante el robo que nos proporciona nuestro equipo.

Flecha dirigida, útil para cuando nos enfrentemos a adversarios en concreto, no a oleadas de vacas locas con hachas en las pezuñas...

Flecha glacial, nuestra habilidad principal, la cual mantendremos en el F1 asignada, por comodidad básicamente, y deberíamos maximizar para sacar el mayor rendimiento. En un nivel alto (el 30) nos aporta hasta 300% de bonificación en la puntuación de ataque con lo cual nuestra media de impacto será bastante decente con 195 de destreza + equipo.

### **- PASIVAS Y MAGICAS**

**AZOTE CRITICO:** con 10 puntos va bien

**TODAS LAS DEMÁS:** 1 punto

Azote crítico nos permitirá hacer el doble de nuestro daño FÍSICO (no el de frío) en una probabilidad bastante alta (en torno al 50%, es decir, la mitad de los golpes que efectuemos con éxito tendrán el doble de daño físico)

En cuanto a las demás pasivas, véase Valquiria, penetración, perforación... las dejaremos en 1 punto, puesto que con el equipo suben a niveles decentes y con cualidades bastante efectivas.

## **DISTRIBUCION DE PUNTOS**

**FUERZA:** 135

**DESTREZA:** 200/250

**VIDA:** el resto

**MANA:** yo no le pondre nada.

### **\* CONSEJOS \***

- 1.-Nuestra dificultad van a ser los inmunes a frío, para los cuales tendremos flecha dirigida o múltiple a mano.
- 2.-Esta amazona solo es para pvm (player vs monster)
- 3.-Nuestra táctica para matar monstruos es ir retrocediendo y atacar a la distancia más alejada posible.
- 4.-El maná va a ser un problema pero con los anillos de robo de vida y maná va disminuir. Otra opción muy buena es llevar un arco con la mayor cantidad de cráneos perfectos en el segundo equipo. La flecha glacial gasta mucho mana y cuando se nos acabe cambiamos al otro arco y disparamos múltiple para robar mana y después cambiar a tu arma principal.
- 5.- de ninguna manera hay que enfrentarte a un personaje de pvp (player vs player es decir, duelos) puro ya que nos matará a menos que tengamos un buen manejo de nuestra amazona.
- 6.-Al momento de pelear o ir con un monstruo siempre cambiaremos a las 2º arma (*Llamada a las armas*) y hacemos los gritos para tener más vida

**AGRADECIMIENTOS.- A TODA ESTA COMUNIDAD POR SER LA MEJOR JIJJI xD**