

LA GUERRERA AMAZÓNICA

Introducción

Sean bienvenidos a mi primera guía, basada en un personaje bastante poderoso... que es la Amazona. Teniendo en cuenta que esto es una guía, explicaré el equipo que llevar, las habilidades que usar, etc. Pero lo más importante es que esto es sólo mi opinión como la de otro jugador de Amazonas que sólo expone el conocimiento que tiene, no espero que la sigan al 100% porque se que la mayoría no estará de acuerdo en ciertas partes pero cada cual es libre de elegir lo que quiera. En esta guía solo me concentré en tratar de explicar la formación de una buena amazona de arco que sólo espero que les guste, ya que esta hecha para la gente de esta comunidad y tal vez próximamente para otras comunidades (si tiene éxito) y también que si creen en un buen cambio o sugerencia que lo digan y que no se lo guarden.

También quiero decir que este tipo de construcción es bastante difícil, ésta amazona en especial se diferencia de cualquier tipo de personaje con el que hayas jugado anteriormente, en cuanto empieces a jugar tendrás una visión diferente sobre las modalidades del juego (PvM-PvP), al principio será muy difícil poder utilizarla a la perfección, pero la práctica hace al maestro.

Así que empecemos el largo camino a la mejor amazona!!!...

Los Puntos más Oscuros

Le he dado ese peculiar nombre en especial por que son las partes oscuras de nuestra amazona, quiero decir, las partes que muy pocos conocemos y son importantísimas. Los puntos son explicados de acuerdo a mi conocimiento, así que si hay algo mal o algo más que agregar y que sea útil, pues nada más díganmelo ^_^

>>El manejo de la amazona

Como he mencionado antes, es un personaje difícil de aprender a usar las primeras veces, más difícil aun que todos los demás. Verás, esta amazona basa sus ataques principales en proyectiles, es decir, ataque a distancia. La mayoría dirá que atacar a distancia es muy fácil, por que claro, se están refiriendo a cuando han hecho eso con una hechicera o un nigromante, pero a diferencia de ellos, con la amazona es mucho más difícil, sobre todo con esta. Esta amazona no se puede proteger al lanzar sus ataques a distancia como lo hace el druida o el nigromante con sus resucitados, o en el caso del druida de habilidades del huracán; no se puede proteger al lanzar sus ataques a distancia como lo hace la hechicera por su teletransportador y sus escudos. Por esas razones (mencionando únicamente a los personajes que utilizan sus ataques como tipo proyectiles) la amazona es difícil de aprender y saber usar constantemente. Nada más espero no haberlos espantado y quebrado sus sueños con la amazona con este texto ^_^

>>Daño

Aquí es donde digo que la mayor parte del daño es físico, ya que la mayor parte de todos los modificadores que tendremos sólo aumentan a él, a excepto claro de hechizos y otros objetos, el problema es que no mucho lo que aumentan hasta que se tiene repetido muchas veces ese modificador. Así que si tienes problemas con monstruos o jugadores en no hacerles mucho daño, ya sabes el por que ^_^

La única solución a este problema es el siguiente: tendremos que cargar bastantes hechizos (de preferencia pequeños) que aumenten daño de cualquier elemento, y sobre todo del daño de **Veneno** que es el que más sobresale. Si conseguimos hechizos de daño más otro modificador extra (que se útil, no cosas como “resistencia aumentada” y otros) no dudes en ponértelos, son los mejores para nuestra amazona ^_^

>>Velocidad de ataque

Este viene siendo el factor más importante en nuestro daño, como en casi cualquier otro tipo de personaje. Nuestra amazona consta como ataque principal de **Flecha dirigida**, como sabemos ella sigue al objetivo hasta azotarle. Así que necesitamos bastante velocidad de ataque para soltar muchísimas flechas para que lo sigan antes de movernos a otro lugar. Principalmente se necesita por que la mayor parte del daño es físico, así que si nuestro enemigo es inmune o tiene mucha posibilidad de bloqueo no causaremos el daño que deseamos, pero disparando flechas tras flechas antes de que nos alcance podría darnos la victoria. Por que una vez que nos empiece a perseguir nosotros ya habremos disparado unas 10 flechas dirigidas y luego nos moveremos, una vez persiguiéndonos las flechas les azotaran y los detendrán de un freno, ya quieto las demás flechas pegaran sin problemas y haremos un gran daño. Además mencionar que con las ias una vez que lancemos 10 flechas dirigidas podremos cambiar instantáneamente de ataque (F1, F2, F3...) y usar otro tipo de ofensiva, por ejemplo **Flecha múltiple**, instantáneamente sin retraso alguno (algún retraso puede ser mortal) y así tener un amplio radio de daño y ataques consecutivos mortales. Haciendo eso una y otra vez nuestra victoria será fácil.

“La Guerrera Amazónica”, documento elaborado por KillerAngel para www.diablo2latino.com. Texto revisado por Blackelf

>>Recuperación de impacto más rápida

Para mí este factor no es tan importante como le es para otros. Ahora explico el por qué, teniendo las habilidades de la rama Pasiva que son esquivar, evadir, etc. tal y como la habilidad explica, tendremos las posibilidades de evadir cualquier tipo de ataque, así que evadiéndolo para que necesitamos recuperación de impacto, eso es lo que yo pienso.

Hay gente claro, por que se trata de puntos de vista, que ve este factor importantísimo en la amazona (de cualquier tipo) como para cualquier otro personaje de melee, así que si puedes cargar digamos, hechizos, objetos, etc. que te puedan dar este modificador, tan sólo por que al principio de la construcción no tendremos las habilidades a un buen nivel, así que nuestras posibilidades de evadir ataques con la rama Pasiva serán tristemente bajas, en esos momentos del largo camino de nuestra amazona el modificador de Recuperación de impacto más rápida si es verdaderamente útil.

>>Velocidad de marcha y carrera

Esta parte en la continuación del primer punto: “*Manejo de la amazona*”. Este va a ser el modificador que nos ayudara bastante bien cuando tengamos de escabullirnos de nuestros enemigos para no ser alcanzados. Va a ser un modificador que nos salvara la vida más de una vez, por esa misma razón, recomiendo ir usando botas como equipo mientras conseguimos alguna de las ya mencionadas aquí (en la sección del Equipo), que tengan una buena velocidad de marcha/carrera aumentada y algún modificador útil, sobre todo resistencias o daño agregado de cualquier tipo.

>>Retrocede al objetivo

Bueno, esto algo sorprendente o al menos para mí, pues nunca había usado un personaje que dependiera bastante de este modificador. Este modificador funciona de manera maravillosa, pues leyendo el concepto anterior, ya que es otro modificador de bastante ayuda. Leyendo el concepto de *Velocidad de ataque* (qué se encuentra más arriba) ya se habrá entendido más o menos la estrategia al combatir. Así que funciona de la siguiente manera.

Con una sola flecha podremos frenar al enemigo de manera eficaz y certera casi el 100% de las veces, ya que muchas veces el ataque no detiene al enemigo. Pues la flecha no sólo frena al enemigo, como nosotros atacamos desde lejos podemos detener muchísimas veces a los personajes del tipo mago (antes de lanzar el hechizo), tantas veces que se perderá la cuenta. No sólo retiene a los magos, pues retiene cualquier tipo de ataque de melee, lo detendrá y lo hará hacia atrás. Cuando se retrocede al enemigo lo deja en un segundo de aturdimiento, así como el *Choque*; este segundo es mientras se hace hacia atrás y se detiene al final, pues en este pequeño suceso se tiene la victoria.

Una vez que el modificador hizo su trabajo lanzaremos tantas flechas que no lo harán reaccionar, sólo se estará haciendo hacia atrás recibiendo una lluvia de flechas que aparte de todo no pueden fallar X_x

>>Bonos en las habilidades

Este no es un modificador muy sobresaliente en nuestra amazona. El modificador te puede ser útil o muy útil en niveles bajos o medios. En los niveles bajos (30-50) hace realmente la diferencia entre usarlo y no usarlo, pues en esos niveles nuestras habilidades pasivas no estarán del todo bien... así que un bono en ellas y en las demás ramas es muy bueno; mientras que en lo niveles medios (50-70) un solo bono en las habilidades no es la gran cosa, aunque te puede ser útil una que otra vez, ya hablando de un bono de +2 (o más) es totalmente diferente, pues a esos niveles muchas habilidades tendrán un excelente nivel y todavía darles un par de niveles más las haría aun más buenas.

Estadísticas

>>Fuerza En este caso daremos los puntos necesarios para utilizar el objeto que más no la pida, ojo... tomando en cuenta la fuerza que aporta los demás objetos para no gastar puntos que podrían servirnos en otros atributos. Lo más recomendable es no pasar de los 100 puntos invertidos directamente. Si necesitas más no se te ocurra invertir puntos aquí, ni tantito, para eso existen los hechizos de fuerza ^_^

>>Destreza Como nuestra habilidad será “Flecha dirigida” no viene al caso tener puntuación de ataque y como no usaremos escudo tampoco invertiremos muchos puntos aquí. Para lo único que nos sirve es para aumentar el daño, ojo, sólo físico. Yo digo que con 190 estará más que bien, ya que con esa destreza podemos utilizar cualquier arco y tendremos un aumento considerable de daño.

>>Energía Tal vez al principio escasees muchísimo de maná, y también tal vez al final de la construcción, así que si quieres invertir puntos aquí está muy bien, sólo no sobrepases los 50 invertidos. Ya que para eso también existen hechizos y objetos que nos permiten robar maná.

>>Vitalidad Daremos todos los puntos que nos sobren.

“La Guerrera Amazónica”, documento elaborado por KillerAngel para www.diablo2latino.com. Texto revisado por Blackelf

Árbol de habilidades

>> Pasivas y mágicas

Nivel 1

>>**Nombre:** Azote crítico

Descripción: Pasivo – Tus ataques tienen la posibilidad de infligir el doble de daño

Primer nivel 16% posibilidad de infligir el doble de daño

Puntos aplicados 10

Es una de las mejores las mejores habilidades pasivas que tiene la amazona, sirve tanto para PvM y PvP que es lo mejor de todo. Como su descripción lo dice es aplicar el doble daño sobre el objetivo, pero sólo se duplica el daño físico. Con los puntos aquí puestos es suficiente, por que en niveles más altos va aumentando más lentamente el porcentaje de posibilidad.

>>**Nombre:** Vista interior

Descripción: Ilumina a los enemigos cercanos haciendo que sea más fácil alcanzarlos para ti y tu equipo

Primer nivel:

Duración 8 segundos

Defensa enemiga -40

Radio 13.3 metros

Coste de maná 5

Puntos aplicados 1

Es una habilidad muy útil contra los personajes y monstruos que no son del tipo mago, como son de melee se acercaran a ti fácilmente y con esta habilidad reducirás su defensa, entonces nuestro gran daño físico se ve un poco ampliado ^_^ aparte de que tiene un amplio radio desde el primer nivel y sólo necesitamos un punto en ella.

Nivel 6

>>**Nombre:** Esquivar

Descripción: Pasivo – Tienes la posibilidad de esquivar los combates cuerpo a cuerpo cuando atacas o estas parado

Primer nivel 18% posibilidades

Puntos aplicados 8

Es una habilidad muy importante, para cuando tu enemigo te alcanza, te atacara y tu podrás esquivar algunos ataques, pero sólo de cuerpo a cuerpo. Con los puntos aquí repartidos más los del equipo son más que suficientes. Así que esta habilidad es como la recompensa de no poder utilizar un escudo.

Nivel 12

>>**Nombre:** Misiles lentos

Descripción: Ilumina a los monstruos cercanos y ralentiza sus ataques a distancia

Primer nivel:

Duración 12 segundos

Ralentiza en un 33%

Radio 13.3 metros

Costo de maná 5

Puntos aplicados 1

Sin duda una muy buena habilidad contra otras amazonas y personajes que atacan a distancia, más las hechiceras y los nigromantes, en sí, a todos los personajes del tipo mago (la contra de Vista interior xD) Nos da una gran ventaja contra este tipo de personajes ya que con un nivel más alto gracias a los objetos tendrá un radio más grande y ralentiza los ataques aun más. Aunque con un solo punto basta, el equipo se encarga de lo demás.

>>**Nombre:** Evitación

Descripción: Pasivo – Tienes la posibilidad de esquivar misiles enemigos cuando estás atacando o parado

Primer nivel 24% posibilidades

Puntos aplicados 10

Una habilidad que nos protegerá sobre todo de los monstruos que atacan a distancia como magos esqueletos, chamanes, etc. que la mayoría de las veces es muy molesto. También nos ayudara bastante contra los personajes del tipo “mago” y salvara nuestra vida más de una vez. Esta habilidad funciona igual que “Esquivar” sólo que esta es para misiles enemigos y no melee.

Nivel 18

>>**Nombre:** Penetración

Descripción: Pasivo – Aumenta el índice de ataque

Primer nivel puntuación de ataques más 35%

Puntos de aplicación 1

Bastante buena por que aumenta nuestra puntuación de ataque para evitar usar objetos, runas o joyas que

“La Guerrera Amazónica”, documento elaborado por KillerAngel para www.diablo2latino.com. Texto revisado por Blackelf

augmenten puntuación. Para mí con 1 punto es más que suficiente por que el equipo se encargara de aumentar a los niveles necesarios y aparte de todo nuestro ataque principal no necesita puntuación de ataque.

Nivel 24

>>**Nombre:** Evasión

Descripción: Pasivo – Tienes la posibilidad de esquivar un ataque de misiles o cuerpo a cuerpo al andar o correr

Primer nivel 18% posibilidades

Puntos aplicados 20

Es como las habilidades de “Evitación” y “Esquivar” sólo que esta combina a las 2 en una sola y sirve al avanzar, lo que nos ayuda más al momento de jugar. Es la habilidad perfecta para esquivar ataques y sobre todo es cuando corramos o caminemos, como le otorgaremos 20 puntos estará más que bien, y con los bonos del equipo ya no aumentara mucho pero tendremos las posibilidades más altas.

>>**Nombre:** Señuelo

Descripción: Crea un duplicado de ti mismo que atrae el fuego de los enemigos

Puntos aplicados 1

Prerrequisito (sólo si piensas usar la Valquiria)

Nivel 30

>>**Nombre:** Valquiria

Descripción: Invoca a una poderosa valquiria aliada

Primer nivel:

Vida 440

Ataque +40

Maná 25

Puntos aplicados 0-1

En realidad no es tan poderosa como dice la habilidad... ayuda bastante en PvM en niveles más altos para zonas más fuertes, ya que en PvP se muere bastante rápido y solo sirve para estorbar a nuestro adversario o distraerlo. Puedes no gastar puntos si tienes o estás seguro de que tendrás un arco con “Armonía”, de lo contrario nada más dale un punto, nada más para que te ayude al momento de jugar PvM como run's, rush's, etc.

>>**Nombre:** Perforador

Descripción: Pasivo – Tus misiles tienen la posibilidad de atravesar a los enemigos a los que alcance

Primer nivel:

23% de posibilidades

Puntos aplicados 1

Muy buena habilidad sin duda, el problema es que de nada nos sirve atravesar a otro jugador en duelos. Pero en PvM es demasiado útil para ahorrar flechas y es también es divertido ver como los monstruos van muriendo con un solo disparo. Yo pienso que es mejor tenerla al nivel 1 (el equipo se encarga de lo demás) para que sirva en conjunto con “Disparo múltiple”, solo imagina muchísimas flechas disparas simultáneamente atravesando a todo a tu alrededor.

>>Arco y ballesta

Aquí habrá habilidades a las cuales no daremos puntos por no ser de gran ayuda a la hora de duelear con este tipo de construcción. Dichas habilidades son:

- * Flecha de hielo
- * Flecha glacial
- * Flecha explosiva
- * Flecha inmoladora

Nivel 1

>>**Nombre:** Flecha mágica

Descripción: Crea una flecha o saeta mágica que hace daño extra

Puntos aplicados 1

Prerrequisito

Nivel 6

>>**Nombre:** Disparo múltiple

Descripción: Multiplica una flecha con magia se divide en varias flechas

3/4 Daño del arma

Primer nivel:

2 flechas

Maná 4

Puntos aplicados 15

“La Guerrera Amazónica”, documento elaborado por KillerAngel para www.diablo2latino.com. Texto revisado por Blackelf

Es una habilidad bastante buena en muchas cosas, sobre todo en PvM cuando ya hay bastantes monstruos cercanos o esparcidos. En PvP cuando nuestro enemigo ya está bastante lejos para evitar “Flecha dirigida” ésta habilidad tendrá que dar en ellos y con “Azote crítico” y “Perforador” será bastante útil, tanto para PvM y PvP. Lo mejor es dejarla a 15, su número máximo de lanzar flechas es 23, y después de pasar ese número empezará a consumir mucho maná, así que a nivel 15 más los bonos del equipo estará muy bien.

>>Nombre: Flecha de frío

Descripción: Encanta flechas para ralentizar a los enemigos
Puntos aplicados 1

Prerrequisito

Nivel 18

>>Nombre: Flecha dirigida

Descripción: Conjura tus flechas o saetas para que sigan a tu objetivo o busquen a uno ellas mismas, siempre dan en el blanco

Primer nivel:

Maná 8

Daño +5%

Puntos aplicados 20

Nuestra habilidad principal a la hora de duelear o matar a quien sea, lo mejor de esta flecha es que tiene muchos atributos por los cuales es la mejor habilidad de arco/ballesta en una amazona PvP...

>No necesita de puntuación de ataque para acertar en los enemigos, de hecho, siempre acierta

>No consume mucho maná

>La podremos utilizar desde el nivel 18

>Busca al enemigo como el “espíritu de hueso” del nigromante, solo que este no añade daño mágico, si no daño físico aumentado.

>Cada vez que le vayamos dando más nivel, aumentará el daño físico por sí sola

Nivel 24

>>Nombre: Bombardeo

Descripción: Divide con magia una flecha en varias que dan en numerosos enemigos cercanos

3/4 Daño del arma

Primer nivel:

Ataca hasta 5 objetivos

Daño +5%

Maná 11

Puntos empleados 0-1

No es tan buena en PvP como “Disparo múltiple” pero cada flecha disparada tiene una habilidad por separado como golpe triturador, etc. lo que “Disparo múltiple” sólo tiene en las dos flechas centrales disparadas. Por lo que creo que con un punto basta si es que la piensas usar con otros fines, de lo contrario no gastes nada de puntos.

Equipo

El equipo lo separe por grados, el que está primero es el más útil y así va descendiendo

Arma

a) Fe (Faith) (Palabra rúnica) [Sólo ladder] Lo mejor es engarzarlo en un Arco de gran matrona con +3 a las habilidades de arco y ballesta, u otro aumento considerable y además es el arco más rápido, pero también tenemos la opción del Arco de hidra que es más lento y no tiene bono en las habilidades pero hace más daño, de todas formas recomiendo más la primer opción. Teniendo ésta arma seremos realmente mortíferos, por que de hecho el arco puede aumentar 1-2 a las habilidades y aparte 1-3 de parte del arco a la rama de habilidades “Arco y ballesta” estaríamos teniendo un daño inimaginable y las habilidades “Pasivas y mágicas” a los niveles que realmente queremos. Por lo que más me gusta esta arma es por el hecho de darnos la habilidad de Fanatismo, para aumentar el daño (físico), la velocidad de ataque, etc. cuando estos modificadores son muy importantes en esta amazona. Así que la magia de este arco erradica en el aura.

b) Aliento de los muertos (Breath of the dying) (Palabra rúnica)

>Un daño mejorado enormemente

>Aumenta bastante bien la velocidad de ataque

>Lo mejor de todo es que robamos vida y maná por cada golpe

c) Fuerza del viento (Windforce)

>Un daño increíble

>Aumento en los atributos de fuerza y destreza, para aumentar el daño

>Robar maná por golpe, es muy útil, puede que algunas veces escaseemos de él

“La Guerrera Amazónica”, documento elaborado por KillerAngel para www.diablo2latino.com. Texto revisado por Blackelf

> Retrocede al objetivo

d) Objetivo de Lycander (Lycander's Aim)

- > Da un buen bono excelente de 2 a todas las habilidades
- > Aumenta otros dos en arco/ballesta para que en total sean 4, maravilloso...
- > Un buen modificador es que mejora la defensa, es de las pocas armas que hace eso
- > Aumenta varios puntos en atributos importantes como energía y destreza, que vienen bastante bien por que no dimos muchos puntos en esos atributos

e) Buriza-Do Kyanon (Buriza-Do Kyanon)

- > Añade 32-196 de daño de Frío (duración 8 segundos) que nos puede ser de gran utilidad en varias partes del juego y aparte congela al objetivo +3
- > Ataque Perforador (100) esto puede evitar gastar puntos en “perforador”
- > Nos aumenta +35 en destreza

f) En caso de no disponer de cualquiera de estas opciones lo más recomendable es tener un arco para amazona que tenga un aumento en las habilidades y algunos modificadores interesantes, como velocidad de ataque y/o engazarle joyas o runas para robo de vida, más velocidad de ataque, daño mejorado, etc.

Armamento secundario (Switch “w”)

Arma

a) Llamada de las armas (Palabra rúnica) Engazarla en una Espada de cristal sería la mejor opción. Esta es la mejor opción de arma secundaria por las habilidades de gritos que nos da, órdenes de batalla para incrementar vida y maná máximos, grito de batalla para reducir la defensa del enemigo y orden de batalla para incrementar los niveles de destreza. Todas esas habilidades ya son básicas para un personaje (ya todos traen Llamada de las armas) PvP, sobretodo por órdenes de batalla.

b) Armonía (Harmony) [Sólo ladder]

- > Lo que más me gusta es que te da el aura de Vigor que es altamente eficiente en PvP y PvM
- > Te añade un gran daño elemental bastante bueno
- > Nos da la habilidad de valquiria para ahorrar puntos y darlos a otras habilidades

c) Si no contamos con ninguna de estas opciones lo mejor es tener un arma de aumento de habilidades para apoyarnos en la rama “Pasiva” y poder tener un escape muy forzado cuando sea necesario.

Escudo (opcional)

a) Espíritu (Palabra rúnica) [Sólo ladder] Engarzarse en un escudo decente que no pida mucha fuerza por que realmente no lo usaremos mucho. En realidad éste sólo es para aumentar los niveles de los gritos que nos da llamada de las armas. Claro, cuando escapemos cambiamos con “W” y nos ayudaría a bloquear.

b) Pared sin parpados

- > Aumenta 1 las habilidades para hacer los gritos de “Llamada de las armas”
- > Nos da mucho maná
- > Aumenta la velocidad de lanzamiento

c) Otra buena opción es un escudo engarzado con “Promesa de los ancianos” para más resistencias u otro engazado con Ith, Shael, y Um. En caso de no tener Um también es buena la Pul o Ber.

Armadura

a) Fortaleza (Palabra rúnica) [Sólo ladder] Lo mejor es en una armadura decente que no pida mucha fuerza, por ejemplo Coraza de Arconte (Archon Plate). Aunque no tenga tantos modificadores sobresalientes como Enigma ésta armadura es mucho mejor que ella. Como ésta amazona necesita otro tipo de modificadores que otra armadura no nos da, Fortaleza es la mejor opción

- > Mejora enormemente el daño
 - > Nos aumenta todas las resistencias
 - > Increíbles cantidades de vida
- Entre otras cosas, hace a esta armadura la mejor para nuestra amazona

b) Cadenas de Honor (Palabra rúnica)

- > La maravilla de aumentar todas nuestras +65% (por eso es una de las mejores)
- > Otra cosa muy buena es que nos aumenta +2 a todos los niveles de habilidad, genial
- > Robamos 8% vida por golpe

c) 160/60 ias

“La Guerrera Amazónica”, documento elaborado por KillerAngel para www.diablo2latino.com. Texto revisado por Blackelf

>Con esto me refiero a una armadura de 4 huecos engarzada con 4 joyas 40/15 ias que a su vez significa cada una como Joya de 40% de daño mejorado y 15% de velocidad de ataque aumentada, gran opción en la amazona.

d) Vaina de Duriel (Duriel's Shell)

- >Los modificadores de las resistencias nos vienen muy bien
- >Evita que nos congelemos, evita usar runas **Cham** en engarces del equipo
- >Nos aumenta +15 a la fuerza para poder utilizar algún objeto y a parte nos aumenta 1 en vida por nivel del personaje (tendremos un máximo aumentado de 99)
- >Para la defensa que tiene y habilidades pide muy pocos requerimientos.

e) Parada de Palo (Shaftstop)

- >Lo mejor de ésta armadura y que he visto es el daño reducido en 30%,
- >Nos protege de los proyectiles con +250 defensa, ya nos quita daño físico y ahora daño a distancia
- >Lo último, nos aumenta 60 en vida, es poco, pero algo es algo

Casco

a) Corona de Años (Crown of Ages) Un casco maravilloso, tiene muchos modificadores importantes y muy útiles, el único problema es que forzosamente la tendremos que engarzar con algo (runa-joya) que reduzca los requerimientos para poder usarla, aunque sólo salga con un hueco. En caso de que la consigamos con 2 huecos miras la parte de [Como mejorar el equipo](#) que se encuentra más abajo para darte una idea de que ponerle. Lo que más sobresale del casco son las resistencias, teniendo como mínimo un 20% que ni siquiera un engarce con runa o joya puede darnos. Tiene una muy importante reducción de daño físico para los personajes de melee e igualmente una alta recuperación tras impacto para los mismos tipos de personajes. El último modificador que menciono no se tiene del todo perdido, es un bono en las habilidades, en los niveles más altos de nuestra amazona no es la gran cosa pero de algo nos servirá.

b) Penacho de Arlequín (Harlequin Crest)

- >Un sorprendente bono de +2 a las habilidades
- >Una increíble cantidad de vida y maná aumentada
- >Importante reducción de daño físico

c) Mirada de Vampiro (Vampire Gaze)

Este es uno de mis cascos favoritos por todas sus habilidades, sólo con engarzarle una runa **Um** queda de maravilla... pero en fin me estoy desviando del tema

- >Robaremos vida y maná por cada golpe en un promedio de 7% (ambas)
- >Nos reduce el daño físico (algo que realmente importa) y aparte reduce el daño mágico, muy buenas habilidades juntas
- >No es un gran aumento pero nos añade daño de frío 6-22

d) Guardián de Kira (Kira's Guardian)

- >El mejor modificador que le vi a este casco es que aumenta todas las resistencias en 70, creo que hasta ahora es el objeto que más no las aumenta sin tener que mejorarlo
- >Es de gran ayuda que nos recuperación de impacto más rápida para no quedarnos parados unos cuantos segundos.
- >La última habilidad es que no nos congelan, muy buena... ahorra runas, etc.

e) Corona Campesina (Peasant Crown)

- >Aumento buenísimo a todas las habilidades
- >El modificador que más me gusta es que nos aumentara la velocidad de marcha/carrera, muy útil
- >Un buen aumento en los atributos energía y vitalidad, en energía no lo veo útil pero en vitalidad sirve bastante

f) Tapón de Roca (Rockstopper)

- >Maravillosas resistencias a todos los elementos
- >Una importante reducción de daño físico
- >Recuperación de impacto más rápida

g) Otro bueno es uno que tenga bonificación en las habilidades y/o con resistencias, si lo encuentras con estos 2 modificadores te puede ser de gran utilidad. También un modificador interesante es no poder congelarnos y aumentar la velocidad de ataque.

Botas

a) Jinete sangriento (Gore rider) Estas botas son consideradas las mejores para cualquier personaje de melee, ya que otorgan una excelente velocidad de marcha y carrera y modificadores muy buenos, aunque a mí parecer tienen pocas posibilidades:

- >10% posibilidades de heridas abiertas – Un modificador bastante importante, pues nada puede detener el drenaje de vida que pierde el enemigo cada segundo, y es el segundo modificador en especial que se ríe ante el

“La Guerrera Amazónica”, documento elaborado por KillerAngel para www.diablo2latino.com. Texto revisado por Blackelf

Escudo de energía de la hechicera.

->10% posibilidad de golpe triturador

->10% golpe mortal

Estos últimos dos se consideran como un aumento de doblar el daño físico, aunque el Golpe mortal no lo sea, se e puede considerar como tal.

b) Viajero de la guerra (War Traveler)

>Nos un buen aumento en vitalidad y fuerza

>Buena velocidad de marcha y carrera

>Añade un poco de daño físico, no es un aumento muy sobresaliente pero es considerable

c) Caminata bajo la tormenta de arena (Sandstorm Trek)

>Nos aumentan fuerza y vitalidad, que siempre viene bien

>Si son etéreas mucho mejor ya que se auto reparan cada segundo

d) Camino de agua (Waterwalk)

>Nos añade defensa contra misiles

>Más destreza

>Más vida y un aumento a la resistencia máxima al fuego

e) Unas botas muy útiles son que nos aumenten mucha velocidad de marcha y carrera, son demasiado buenas, y si las encuentras con resistencias o modificadores útiles pues mucho mejor aún.

Guantes

a) Garra de Drácula (Dracul's Grasp) Para mí son los mejores guantes para melee que hay. Lo mejor es que robamos un porcentaje muy considerable de vida por cada golpe y aparte más vida tras cada muerte, y ese tipo de modificadores son demasiado útiles en esta amazona. Cuando azotamos en el enemigo podemos lanzar el Grifo de la vida (cuándo nuestros enemigos nos golpean, en vez de hacernos daño nos aumenta la vida) que puede salvarnos varias veces de la muerte.

En sí, por eso se han de llamar “garra de drácula” xD, son los guantes perfectos para recuperar increíbles cantidades de vida tan sólo con golpear el enemigo, por esa sencilla razón son la primera opción para mí, pero si tú quieres utilizar otros guantes, adelante, estás en tu derecho de hacerlo ^_^

b) Drenador de almas (Souldrein)

>Robamos 7% maná por golpe, muy bueno

>Robamos 5% vida por golpe, aun mejor

->8% posibilidades de lanzar el nivel 3 de debilitante al golpear, otra habilidad muy buena a la hora de duelear, ahora en ves de grifo de la vida lanzaremos debilitante

c) Mano de Broc (The Hand of Broc)

>Robamos maná tras cada golpe

>Robamos vida tras cada golpe, mejor aun

>Resistencia al veneno

d) Los mejores guantes serían unos que nos aumenten velocidad de ataque, puede llegar a ser más útil que robar vida. Si tienen un buen aumento y algunos otros modificadores interesantes me parece que serían una gran opción de guantes que llevar.

Cinturón

a) Cordón Fuerte del Verdugo (Verdugo's Hearty Cord) En un determinado momento este cinturón no me gustaba, pero hice más pruebas y me encanto ^^ Principalmente nos recompensa con buenas cantidades de vida, pues aumenta puntos en Vitalidad y nos la regenera. Tiene un modificador importantísimo, el cual es reducir una cantidad considerable de daño físico (10-15% [varia]) para cuando (si es que sucede) un personaje de melee nos haya alcanzado. Y finalmente pero no menospreciado, nos da recuperación de impacto más rápida (como he mencionado antes, no es la gran cosa para mí) por si nos atacan consecutivamente.

b) Serpentón de Nosferatu (Nosferatu's Coil) Bugged –Sigilo de Sigard-

>Ralentiza al objetivo

>Robamos vida por cada impacto

>Un aumento considerable de velocidad de ataque

c) Malla Arácnida (Arachnid Mesh)

>El único cinturón que aumenta +1 a todas las habilidades

>Ralentiza al objetivo en 10%, esto me gusta por que no es la habilidad típica de congelar que deja de servir si nuestro enemigo es inmune al hielo. Y como esto no congela... solo lo hace más lento cómo si estuviera congelado (esto no tiene un contra)

>Nos da 11 cargas del nivel 3 de veneno para conjurar nuestras flechas con daño de veneno. Otro de los pocos

“La Guerrera Amazónica”, documento elaborado por KillerAngel para www.diablo2latino.com. Texto revisado por Blackelf

modificadores de daño que quizás tengamos

d) Cordel de Orejas (String of Ears)

- >Vida robada tras cada impacto
- >Reduce el daño físico
- >Reduce el daño mágico

e) Aquí también viene muy bien uno que tenga buenas resistencias y algunos modificadores para aumentar el daño ya sea físico o elemental.

Anillos

Como ya sabes cargamos dos anillos, por esa razón les dejo un listado con los anillos que son muy buenos en esta amazona, lo único que quiero que eviten es repetir alguno de ellos, en pocas palabras... no usar 2 iguales
^_^

- a) **Viento de carroña**
- b) **Helada del cuervo**
- c) **Bul-Kathos**
- d) **Estrella enana**
- e) **Anillo Dual**

a) Viento de carroña (Carrion Wind) Primeramente tiene un gran porcentaje de robar vida tras impactar al enemigo, pues este sobrepasa al BK. Tiene una importante resistencia al veneno, más que nada contra nigromantes y druidas. Los otros modificadores que vi muy interesantes fue poder lanzar nova de veneno al ser golpeados y lanzar torbellino al azotar, habilidades muy buenas pues una para cuando nos ataquen y la otra para cuando ataquemos. Como nuestra flecha siempre acertara podemos lanzar muchísimos torbellinos y hacer un gran daño al enemigo, pues al daño del torbellino no lo frena nada de nada.

b) Helada del cuervo (Raven Frost) Este anillo aumenta mucha puntuación de ataque, de hecho el aumento es muy bueno, pero nuestra amazona no necesita de él. Lo veo mucho a este anillo pues todos los modificadores extras que tiene, después del ya mencionado; son bastantes buenos. Nos da una importantísima absorción al frío, pues nos será de gran ayuda contra las hechiceras de orbe helada y otros tipos de personajes que tiene un excesivo aumento de daño de frío. Por si fuera poco, además de absorción nos brinda el no podernos congelar, pues puede ahorrar algunos engarces o usar algunos objetos no deseados. Puede que no necesitemos mucha destreza (por el tema de la puntuación de ataque) pero nos da un bono en ella, pues puede sernos muy útil para aumentar el daño que hacemos. De ahí queda el pequeño pero no menospreciado aumento de daño de frío y otro aumento en maná.

c) Alianza de Bul-Kathos (Bul-Kathos' Wedding Band) En otros personajes de melee este anillo va fenomenal, pero en esta amazona no sirve de mucho más que por el robo de vida y aumento en ella. El bono de las habilidades no es pasado por alto claro, pero en las habilidades principales de este personaje no ayuda como ayuda a otros.

d) Estrella enana (Dwarf Star) Tal vez sea un anillo menospreciado por la gente (o por la gran parte) pero yo no lo veo así, pues nos brinda una maravillosa absorción de fuego que nos es muy útil contra personajes que concentran su daño en él, y contra muchísimas áreas del juego que tendremos que explorar. Otro bono considerable en vida, y al final, nos permitirá caminar por largos plazos de tiempo (como he mencionado antes, esto es muy importante).

e) Anillo Dual Con este anillo me refiero a aquél anillo que nos brinda los modificadores de poder robar vida y maná (al golpear) juntos. Dicho la descripción creo que no tengo más que agregar, habla por sí solo ^_^

f) Anillos que vendrían muy bien serían unos con resistencias, velocidad de ataque y/o aumento de daño por parte de los elementos, estos modificadores aún estando por separado son algo buenos (por un tiempo), pero si los tienes juntos mejor que mejor.

Amuleto

a) Ira del Gran Señor (Highlord's Wrath) Lo más interesante es la posibilidad de azote mortal, funciona en conjunto con nuestra habilidad pasiva Azote crítico para causar un severo daño al golpear. De ahí en fuera es la velocidad de ataque incrementada por que es algo muy importante en esta amazona, y sin descartar claro, el maravilloso aumento en las habilidades. Todo eso hace el amuleto perfecto para la “Guerra Amazónica”.

b) Oportunidad del Sarraceno (Saracen's Chance)

- >Nos da 10% posibilidad de lanzar hechizo nivel 2 doncella de hierro al ser golpeado, esto serviría bastante en PvP ya que al golpearnos se estaría muriendo nuestro oponente, una habilidad sin duda muy buena en un amuleto
- >Aumenta nuestras resistencias en 15-25% (varia) pues que decir
- >Una habilidad que solo este amuleto tiene y que es muy bueno es que nos aumenta todos nuestros atributos

“La Guerrera Amazónica”, documento elaborado por KillerAngel para www.diablo2latino.com. Texto revisado por Blackelf

+12.

c) El Caleidoscopio de Mara (Mara's Kaleidoscope)

> Tal vez sin duda de qué es el mejor amuleto del juego, pero en nuestra amazona no es de gran ayuda, nada más que por sus 2 niveles aumentados en todas las habilidades. Si se preguntan por que los otros atributos no son tan buenos como pensaban es por lo siguiente: la oportunidad del sarraceno tiene casi los mismos y lo mejor de todo es que es más fácil conseguir uno de esos que un mara, aparte de todo el mara no puede lanzar la habilidad de doncella de hierro.

d) La Caja de Roble Mahim (The Mahim-Oak Curio)

> Un buen aumento en todos los atributos
> Nos da una considerable bonificación en las resistencias
> Mejora muy bien nuestra defensa

e) Mientras no tengamos alguno de estos la mejor opción sería un “Amuleto prismático” y con algún modificador extra, si no uno que aumente algunas resistencias y que tenga modificadores para mejorar el ataque de cualquier forma. Y si consigues uno con aumento en las habilidades y algunos modificadores extras pues que mejor.

Mercenario

Ya que se ha convertido en una parte básica de todo buen personaje, así que haré una pequeña mención al tan querido “Mercenario”. Como todos saben estos mercenarios se contratan o se obtienen al terminar ciertas misiones y que podemos donarle objetos para su equipo. En las versiones anteriores esto no se podía hacer, lo que era un gran desperdicio. Para contratar uno que sea de gran ayuda son los del segundo acto que tienen auras defensivas. Recomiendo este:

Defensivo/Pesadilla/Ola de frío sagrada ^_^

Equipo

>> Casco

> **Cabeza de Andariel** - +2 a todas las habilidades, 8% vida por impacto, +25 fuerza, etc.
> **Delirio** - +2 a todas las habilidades, +25% encontrar objeto mágico, nivel 50 de delirio al ser golpeado, etc.
> **Mirada de Vampiro** – robo de vida y maná, reduce el daño físico y mágico, etc.
Si no contamos con ninguno de los anteriores, lo mejor sería uno con resistencias y algunos modificadores útiles como vida aumentada, etc.

>> Armadura

> **Cadenas de honor** - todas las resistencias +65%, +2 a todos los niveles de habilidad, robo de vida, etc.
> **Zarzamora** – nivel 15-21 aura de espinas cuando es equipada, +25-50 daño de las habilidades de veneno, +50% recuperación de impacto más rápida, etc.
-> **Parada de palo** – reduce muy bien el daño físico, aumenta defensa contra misiles, más vida
Otra opción sería una con modificadores (primeramente) de resistencias, que reduzca el daño físico/mágico, recuperación de impacto, etc.

>> Arma

> **Aliento de los muertos** – 30 a todos los atributos, vida y mana robada, etc.
> **Peaje de la parca** – vida robada, posibilidades de lanzar decrepitación, ignora defensa del objetivo, etc.
Si no tenemos economía para ninguna de esas, la más útil es una con una buena velocidad de ataque y robo de vida, otros buenos modificadores serían que mejoren el daño de cualquier manera e ignorar defensa del objetivo, etc.

Mejorando el equipo

Esta es una de las partes que más me gusta ^_^ aquí explicare como mejorar el equipo en varias cosas, ya que es una de las cuestiones más consultadas.

Primero que nada quiero decir que si algún objeto que tengas tiene la posibilidad de Upgrade es lo primero que tienes que modificarle, si es que tienes los suficientes recursos y siempre pensando primeramente en tu armadura. Después de pensar en esto, fijate en los atributos que requerirá para poder ser equipada, por ejemplo: al upgradear la armadura antes fijate en la fuerza que pide en su siguiente grado de objeto; ya que siempre que sea mejorado algún objeto nos pedirá más atributos para poder usarlo.

Arma Basados en que es una amazona y en la opinión de todos de qué engarzar a nuestras armas (si es que tienen huecos) es la runa **Shael** por aumentar la velocidad de ataque ya que es un factor muy importante en los duelos. Si la opción de la runa Shael no les gusta les dejo un listado de lo que pueden engarzarle, se los dejo de mayor a menos eficacia:

> **Joya 40/15 ias** – El por qué está más que claro, 40% daño mejorado y 15% velocidad de ataque

“La Guerrera Amazónica”, documento elaborado por KillerAngel para www.diablo2latino.com. Texto revisado por Blackelf

>**Eth** – Como la mayor parte del daño es físico, con esta runa reduciremos su defensa y nuestros ataques será severamente más mortales... y sigilosos ^_^

>**Amn** – Robamos vida por golpe.

>**Um** – Creamos heridas abiertas, un modificador bastante importante contra hechiceras al momento de un duelo, y también es útil contra cualquier monstruo.

Armadura Si no usamos una armadura de palabra rúnica, la opción más común e útil es engarzarle una runa **Um** para tener más resistencias o una runa **Cham** para que no nos congelen o para reducir el daño físico una runa **Ber**.

Casco Es lo mismo que la armadura, le engarzamos la runa **Um** para tener más resistencias, en caso de ya las tenga a tope no lo recomiendo, mejor engarzarle la runa **Cham** si es que no tenemos la habilidad de no congelarnos o una **Joya** que nos otorgue velocidad de marcha/carrera más daño de algún(os) elemento(s) en buena cantidad, sino simplemente otra **Joya 40/15 ias** ^_^

Si tenemos bastantes resistencias, es decir, que en infierno ya tenemos 80 o más, no vale la pena engarzarle runas **Um** al equipo... y si no tenemos la habilidad de no congelarnos engarzamos la runa **Cham** en cualquier objeto, por que es un factor importante en un duelo, y más importante contra los de melee. El punto de esto es mejorar el equipo para una mayor rendimiento ya sea por medio de runas, joyas o piedras, y también esta la opción de **Upgrade** que lleva un objeto de clase única a su siguiente clase de objeto único (por ejemplo de normal a excepcional).

NOTA: Todas estas opciones también se pueden usar en el equipo del mercenario, pero en mi opinión me resulta inservible mejorárselo ya que esta prohibido en duelos y los objetos no me ayudaran a mí, si no a el. Además si lo matan lo resucitamos con uno que venda mercenarios con algo de dinero, pero si nos matan a nosotros... es otra cosa.

Fotogramas (Frames)

>>Velocidad de ataque

0 % -> 15 -> 1.6
5 % -> 14 -> 1.7
11 % -> 13 -> 1.9
22 % -> 12 -> 2
35 % -> 11 -> 2.2
56 % -> 10 -> 2.5
89 % -> 9 -> 2.7
147 % -> 8 -> 3.1
292 % -> 7 -> 3.5

>>Velocidad de recuperación tras impacto

0 % -> 13
3 % -> 12
13 % -> 11
20 % -> 10
32 % -> 9
52 % -> 8
86 % -> 7
174 % -> 6
600 % -> 5

Si tienes más dudas con las tablas de fotogramas, puedes consultar los “Archivos Magistrales” hechos por playeras, los cuales los puedes descargar de la sección de descargas o en la firma del creador.

Consejos

Como es una parte muy importante de una guía daré todos los consejos necesarios y a mí alcance basados en mi experiencia de jugador y de otros amigos míos que han utilizando este singular personaje.

- Quiero aclarar una cosa muy importante para que después ahorre quejas y demás... **Si nunca has usado una Amazona que no se te ocurra empezar con esta.**

- No es muy recomendable estar por ahí en las áreas donde esta repleto de monstruos y que la mayoría de las veces te rodean y no te dejan atacar, así que eso déjaselo a tu mercenario o a un personaje de melee ya que como nuestros ataques son a distancia no lo haremos justamente por eso... por que son a distancia.

- Nunca dejes que un personaje de melee te alcance, ya que la mayoría de las veces son paladines zealot o bárbaros de frenesí. El problema de este tipo de personajes es que una vez que te alcanzan ya no te sueltan

“La Guerrera Amazónica”, documento elaborado por KillerAngel para www.diablo2latino.com. Texto revisado por Blackelf

por que te están trabando con sus ataques consecutivos.

- En cualquier circunstancia de PvP o PvM no trates de hacerte el valiente solo matando con tu habilidad de “Flecha dirigida” ya que muchas veces será necesariamente por supervivencia llegar a utilizar otro tipo de habilidades como “Flecha múltiple” ya que muchas flechas disparadas y todos los bonos como “Azote crítico” funcionando juntos puede ser más devastador que una sola flecha.

>>**Nigromantes** Nunca te les acerques demasiado ya que la mayoría de ellos son “magos” (por decirlo así...). Más con los que usan “Espíritu de hueso” (bonemancers) o “Veneno nova”, llegan a ser los más molestos del juego ya que el bonemancer ataca con daño mágico y el otro con veneno que si te quita vida hasta cero. Debo decir que el uso de “Misiles lentos” nos da una gran ventaja contra cualquier tipo de nigromante. En otro caso especial nos encontramos con el nigromante “Invocador”, aunque dudo que algunas vez tengas un duelo con él. Lo más útil en este caso es usar “Disparo múltiple” para matar a todos sus esbirros muy fácilmente y rápidamente, al final ya nada más matas al nigromante con tu habilidad principal. En el caso de los nigromantes de veneno trata de tener muchísima resistencia a él, pues podrías encontrarte con porcentajes elevados hasta el cielo de reducción de resistencia al veneno.

>>**Paladines** La mayoría de las veces te enfrentarás a “Zealot’s” (Ahínco-Fanatismo) que para mí son los personajes más difíciles de matar por que pueden correr muy rápido por “Vigor” o embestirte rápidamente, así que siempre trata de no acercárteles tanto, lo más mínimo posible ya que estos en cuanto te pegan ya estás casi muerto. Contra este tipo nos sirve la habilidad de “Vista interior” para quitarles un poco de defensa. Contra los de tipo mago lo más útil vendría siendo “Misiles lentos”, nos daría una increíble ventaja contra ellos, y más con los de FoH pues su habilidad principal tiene retraso de lanzamiento. Por los de martillo bendito no te preocupes tanto, ya que la técnica está en atacarles y retroceder, ya que les cuesta mucho trabajo darte (si es que no te les acercas). Entre más marcha/carrera tengas menos podrán pegarte, y si usas recuperación de impacto rápida podrías sobrevivir un poco más de tiempo cuando te lleguen a alcanzar ^_^

>>**Bárbaros** Aquí está el problema, sólo por todas sus habilidades pasivas son una reata. Las habilidades que nos causarían muchísimos problemas son “Resistencia natural” y “Piel de piedra” ya saben por que. Sin duda son unos tanques pero la mejor técnica que le veo es atacar con “Flecha dirigida” e huir rápidamente y mientras llegan con nosotros estar disparando con “Flecha múltiple”, ya verán que en un ratito caen muertitos. También puedes hacer uso de “Vista interior”. El modificador de reducción de daño funciona maravillosamente contra los bárbaros, así que entre más tengas menos daño notarás en ti.

>>**Asesinas** Aquí casi no hay problemas con ellas, ya que la mayoría es de trampas y casi no te harán daño, puedes quedarte un buen rato parado lanzando tus flechas dirigidas ya que la poca vida perdida por las trampas la recuperarás gracias a tu robo de vida. Y también hacer el uso de “Misiles lentos” contra estas asesinas para no dejar que ni siquiera nos toquen un pelo ^^ Con las de “Vuelo de dragón” hay que tener mucho cuidado por el “bug” de las patadas y además por que se teletransportan a ti atacando, así que recomiendo atacar lo más rápido posible, es decir, dar muchísimos clics aunque tu ratón deje de servir de un botón (lol) para evitar que lancen su habilidad. Con estas últimas también puede ser de ayuda “Vista interior”. También si usas equipo de recuperación de impacto contra las que usan “Vuelo del dragón” te puede ser muy útil ^_^

>>**Hechiceras** Me resulta muy difícil también matarlas por la sencilla razón de que son mi personaje favorito =P y por que tienen habilidades muy buenas. La peor cosa al enfrentarte contra ellas es que se “Teletransportan” y es muy difícil darles, y si les das tiene el “Escudo de energía”... Aquí si recomiendo acercárteles por que aunque estés lejos de ellas te alcanzan de una u otra manera, acércateles mucho para que puedas matarlas. Es mejor usar la habilidad de “Disparo múltiple” contra ellas que “Flecha dirigida”, por la misma razón... teletransportación. Y también hacer un uso eficiente de la habilidad “Misiles lentos” ya que puede darnos más de una victoria contra las hechiceras. Aquí forzosamente tendrás que usar equipo que te brinde muchas resistencias (exceptuando veneno) pues ellas te salvarán la vida.

>>**Amazonas** Como usaran casi las mismas estrategias los dos personajes seguramente ya sabrás que hacer pero nada más digo que es muy razonable estar atacando con “Flecha dirigida” y “Disparo múltiple” casi al mismo tiempo, también sería bueno algo de ayuda de tu habilidad de “Misiles lentos”, que la mayoría de las veces te hará ganar. Usar equipo con mucha velocidad de ataque hace la diferencia contra amazonas, por ejemplo usar una armadura 160/60.

>>**Druidas** Es un personaje algo fácil cuando es del tipo invocador, ya que con “Disparo múltiple” mataremos a sus bestias y con “Flecha dirigida” lo matamos a él. Y hacer el uso de “Misiles lentos” contra los elementalistas los dejaría pobremente indefensos. Cuando es de los de cambio de forma es más difícil por que llegan a ser muy rápidos atacando y muy fuertes, por lo que recomiendo estar alejados de ellos lo más posible y lanzar la habilidad de “Vista interior”.

Agradecimientos

Llegando al final de esto quiero dar mis agradecimientos a la gente que de alguna manera ayudó a la construcción de esta guía. Primero que nada a toda la gente de esta Web y algunas otras que postean ayudando a otra gente en sus dudas y preguntas... mil gracias. Como esta guía solo fue hecha por mí y nadie más no tengo a nadie que darle las gracias personalmente, pero agradeceré a **Rumil** y a **Blackelf** por que me contestaron algunas preguntas que tenía y por que recibí un poco de asistencia de parte de ellos. Y a **NeCRoPoWa** por ayudarme con la parte de los fotogramas, ya que fue una parte muy importante para mí y

***“La Guerrera Amazónica”, documento elaborado por KillerAngel
para www.diablo2latino.com. Texto revisado por Blackelf***

que me detuvo para perfeccionar la guía.

Y con eso concluyo y espero que esta guía te sirva como le ha servido y le servirá a mucha gente interesada en el tema, y sobre todo... que te haya gustado leerla ^_^

NoS VeMoS