

AMAZONA PLAGUE SPITTER

Hola a todos:

Les quiero informar, por si hay algún despistado, que esta amazona sólo funciona en la versión 1.10, es para pvp (duelos) y usa las ramas de habilidades del arco y de la jabalina.

Empezaré por contar de qué trata esta amazona: Es una de las típicas jabazonas de veneno, pero con un agregado mío que me resultó muy útil en duelos; debido que el veneno no mata, siempre deja en 1 de vida, da la oportunidad de que el adversario se introduzca en el interior del pueblo y no muera. Para que esto no ocurra, mi habilidad secundaria es flecha múltiple que abarca toda la pantalla y tiene un gran alcance. ¿Por qué flecha múltiple y no Dirigida? Por la simple razón de que las múltiples abarcan mas espacios y jugadores, y la dirigida es mas fácil para bloquear (paladines , y amazonas de jabalina bloqueen el 75%)

Bueno, aquí empieza:

Habilidades

Jabalina: 41 puntos

Maximizaremos las dos jabalinas de veneno, por sus sinergias para obtener un daño de 10 k sin equipo con Jabalina venenosa.

Nos quedará:

20 puntos a jabalina venenosa

1 punto a saeta ardiente

20 puntos a jabalina pestilente

Arco: 11 puntos

Con esta habilidad, remataremos a los enemigos antes que puedan entrar en el pueblo para evitar morir.

Nos quedaría:

1 punto a Flecha mágica

10 puntos a Flecha Múltiple

Nota de revisor:

Dirigida ignora defensa, y además, persigue al objetivo, por tanto, como también puede ser bloqueada, sería más efectiva flecha dirigida que flecha múltiple, por tanto, esta construcción nos quedaría:

1 punto a Flecha mágica

1 punto a Flecha Múltiple

1 punto a flecha de frío

10 puntos a flecha dirigida

Con 13 puntos.

Pasivo y magia: 32 puntos

Le daremos 10 puntos a todas las de evasión y a misiles lentos (1 solo)

Así pues, terminaríamos:

1 punto a Vista Interior

1 punto a Misiles Lentos

10 puntos a Esquivar

10 puntos a Evitación

10 puntos a Evasión

Equipo:

- *Casco:* Usaremos el conocido **Penacho de Arlequín**, que nos aporta vida, mana, +2 a las habilidades (que vienen muy bien para el veneno y para las habilidades pasivas de esquivar), +2 a los atributos y 10% de daño reducido.

- *Amuleto:* Aquí usaremos 2: **Calidoscopio de Mara**, contra quienes usen daño elemental (aporta entre +20 y +30 a las resistencias, da +2 a las habilidades y 5 a todos los atributos) u otro de menor precio, de 3 a pasivo y magia. Hay otras opciones como por ejemplo el **Ojo de Gato** que nos aporta velocidad de correr y de ataque, aparte de destreza y defensa contra misil.

- *Arma Primaria:* **Venganza de Titán**, no importa que sea etérea que normal o mejorada, puesto que la mayor cantidad de daño la causaremos con el veneno, y no depende del daño físico del arma. Nos aporta grandes cantidades de fuerza y vida, mayor rapidez de correr/marcha y habilidades (+2 a todas, +2 a jabalina y lanza).

- *Escudo para el arma primaria:* Recomiendo **Escudo de Tormenta**, por su gran daño reducido (35%), gran cantidad de puntos a la fuerza, 72% de posibilidad de bloqueo, resistencias a rayo (25%) y al frío (60%). Otro más barato es el **Escudo de Sigon** (1 a las habilidades, buen bloqueo y barato)

- *Arma Secundaria:* Aquí usaremos el **Fuerza del Viento** nos aporta el retroceso del enemigo, velocidad de ataque aumentada, fuerza y destreza. Engarzado con una **Shael** tomaría 20% de velocidad de ataque aumentada a la propia, quedándose en 40%. Otra opción para engarzar, aunque más cara, sería una joya **40/15** (40% daño aumentado, 15% velocidad de ataque). En defecto de esta, hay bastantes de estos arcos que tienen engarzada una runa **Ohm** (50% daño aumentado). Mejor aun al Fuerza del Viento, sería un **Aliento de los Muertos** en arco de **Hidra** nos da bastantes puntos extra a los atributos (+30), 60% incrementada la velocidad de ataque, y hasta 400% de daño aumentado.

- *Armadura*: Aquí tenemos muchas opciones, de las más caras a las más baratas. **Parada de palo**, si puede estar mejorada mediante el cubo horádrico sería mejor. La escogeremos por su daño reducido (30%), **Piel del Mago Viperino** por sus resistencias (con una runa **Um** engarzada llega a los 50) y 1 a las habilidades, o **enigma**, nos aporta +2 a las habilidades, +1 a teletransporte, bastantes puntos a la fuerza. Otra opción, aunque mucho más cara, sería una **160/60 en Armadura de la Ballena**, nos da 160% de daño mejorado, 60% de velocidad de ataque aumentada, y al tener el atributo de “la Ballena”, nos podrá dar hasta 100 puntos a la vida. También, puesto que nuestra amazona será de veneno principalmente, no nos vendrá mal una **Zarza** que nos aporta entre un 25% y un 50% de aumento del daño de veneno. No obstante, para hacerla se necesita tener el parche corrector de auras (descargable en la sección de descargas de la web)

Nota del revisor:

Si se utiliza Penacho de Arlequín + Escudo de Tormentas, tenemos un 45% de reducción del daño físico. Lo máximo es 50%, por tanto, si se usa esa combinación, la Parada sería casi inefectiva. No obstante, si se usa mayormente el arco, la parada aportará ese 30% de dr (daño reducido) complementando la carencia del escudo usado en la jabalina.

- *Guantes*: Dos opciones para los guantes serían: **Garra de Drácula** nos aportan la maldición “Grifo de Vida” a parte de hasta un 10% de robo de vida, 25% de posibilidades de causar Heridas abiertas, y hasta 15 puntos de fuerza. Otros más baratos pero útiles son las garras de **Clegaw** que nos aportan retroceso del enemigo y disminución de su velocidad. Otros guantes, ideales para el veneno serían los guantes de **Trang-oul** puesto que aportan hasta +25% de daño a las habilidades de veneno. En caso de no disponer de estos o pensar en otras opciones, se consideran los **guantes mágicos** o **raros** que aporten +2 ó +3 a habilidades de jabalina y lanza, velocidad de ataque, o incluso resistencias. Un consejo: guantes mágicos de +3 a las habilidades y +20% ias [incremented attack speed] los vende Anya en la dificultad de infierno.

- *Anillos*: Se podría considerar, si en el casco no engarzamos una **cham** que nos prevenga del congelamiento y nos decantamos por usar alguna joya para mejorar la velocidad de ataque o el daño o una runa **Ber** para reducir el daño, usar una o incluso dos **Heladas del Cuervo** puesto que nos aporta destreza, incapacidad de congelamiento y entre ambos nos sumarían hasta 80 puntos en el mana. Otra opción sería utilizar un **Alianza de Bul-Kathos** junto a otra **Helada del Cuervo** o dos **Alianza de Bul-Katho**. Los Bul-Katho nos aportan cantidad de vida según nuestro nivel.

- *Cinturón*: Vendría bien una **Malla Arácnida** nos da +1 a las habilidades y ralentiza al objetivo un 10%. Tal vez, la mejor opción sería un **Cordón Fuerte del Verdugo** que nos proporciona daño reducido (entre un 10–15%), bastantes puntos a la vitalidad (entre 30-40), y 10% de recuperación de impacto. Un cinturón que nos une cualidades de la Malla Arácnida y del Cordón Fuerte del verdugo, sería el **Serpentón de Nosferatu**, que nos otorga 15 de fuerza, 10% ias, y ralentización del objetivo en un 10%. Un **Vigor del**

Dios de los Truenos para una baja economía, no está nada mal, nos ayuda con +20 a fuerza y a vitalidad y +10% a la máxima resistencia de rayos.

- **Botas:** Buenas botas serían **Caminata Bajo la Tormenta de Arena** dan fuerza, vitalidad, resistencia al veneno, 20% correr / andar más rápido, 20% recuperación de impacto. Las botas **Viajero de la Guerra** nos vendrán bien cuando usemos el arco para rematar, puesto que añaden daño, fuerza, vitalidad y 20% de velocidad de marcha / carrera aumentada. Otra buena opción sería **Camino de Agua** que nos proporcionarán defensa contra misiles, ideal contra otras amazonas o personajes con armas de rango, +15 a la destreza, entre 45-65 de vida y 20% de velocidad aumentada. Puesto que apenas usaremos el daño físico y nos dedicaremos a lanzar escaso número de jabalinas venenosas al enemigo, he decidido no incluir las botas **Jinete Sangriento** como botas de primera opción, puesto que como datos importantes, dan 10% de Heridas Abiertas, 15% de Golpe Triturador, 15% de Golpe Mortal, a parte de 30% de correr / andar más rápido.

- **Hechizos:** Usaremos hechizos de habilidades de **pasivo y magia** para potenciar las habilidades de esquivar, por tanto se podría hacer bien 10 de pasivo y magia o **5 de pasivo y magia + 5 de jabalina y lanza** para potenciar el daño de veneno.

A parte de los “skillers” no vendrían mal **hechizos de resistencias**, de **vida**, de **recuperación de impacto**, o algunos **3-20-20** (3 al daño máximo, 20 a la puntuación de ataque, 20 de vida).

Como hechizo pequeño excepcional, iría perfecto un **annihilus**, puesto que es una amazona dedicada a duelos, la experiencia nos da igual, pero no las resistencias.

Estadísticas:

Fuerza: Le daremos 130 para no tener problemas con el **stomshield** (Escudo de Tormenta) si consigues annihilus y quieres usar atributos para ir justo en este campo, debería de recibir unos cuantos menos.

Destreza: Aquí pondremos entre 180 - 200 puesto que con el equipo aumentará hasta casi 300.

Vitalidad: Todo el resto

Energía: Nada, tomaremos la cantidad base puesto que el equipo nos da bastante mana y no vamos a realizar una mageazon.

Tácticas en los duelos

Lanzaremos la jabalina de veneno contra el adversario hasta que quede envenenado.

Luego, si decide perseguirnos:

- a) contra personajes de daño físico iremos andando para así no perder la capacidad de bloqueo. Si, una vez envenenado el adversario éste decide perseguirnos, nuestra táctica consistirá en caminar y girándonos para lanzarle jabalinas. Si decide huir, cambiaremos al arco y le dispararemos con flecha Múltiple para rematarlo.
- b) Contra personajes de daño mágico (hechiceras), las envenenaremos y, en el caso que decidan seguir atacándonos correremos para evitar sus ataques mientras el veneno hace su efecto. Cuando pensemos que tiene poca vida, sacamos a relucir nuestro arco y la ensartamos con unas cuantas flechas.

Las nuevas palabras rúnicas

Edge (Filo/Afilado)

3 Huecos

Armas de Misiles

Tir + Tal + Amn

Nivel 15 de Aura de Espinas cuando está Equipado

+35% Velocidad de Ataque Aumentada

+320-380% Daño a Demonios (varía)

+280% Daño a No-Muertos

+75 Daño de Veneno durante 5 Segundos

7% Vida robada por golpe

Previene la curación del Monstruo

+2 Al Maná tras cada muerte

Reduce los precios de todos los Vendedores 15%

Ésta arma, en un arco Gran Matrona con 3 huecos y +3 a habilidades de arco y ballesta puede llegar a ser bastante buena.

Faith (Fe/Confianza)

4 Huecos

Armas de Misiles

Ohm + Jah + Lem + Eld

Nivel 12-15 Aura de Fanatismo al estar Equipado (varía)

+1-2 A todos los Atributos (varía)

+330% Daño Mejorado

Ignora la Defensa del Objetivo

300% Bonificación a la Puntuación de Ataque

+75% Daño a No-Muertos

+50 A la Puntuación de Ataque contra No-Muertos

Todas las Resistencias +15

10% Reanimado como: Retornado

75% Oro Extra de los Monstruos

Bueno, aporta aura de fanatismo, con lo cual lanzaremos las flechas múltiples a mucha mejor velocidad y provocaremos un mayor daño.

Fortitude (Fortaleza)

4 Huecos

Armas/Armaduras

El + Sol + Dol + Lo

20% Posibilidades de lanzar nivel 15 Armadura Glacial al Golpear

+25% Velocidad de Lanzamiento Mejorada

+300% Daño Mejorado

+200% Defensa Mejorada

+15 Defensa

+ A Vida (Basado en el Nivel del Personaje)

Repostar Vida +7

+5% A la Resistencia Máxima a Relámpago

Todas las Resistencias +25-30 (varía)

Daño Reducido en 7

12% Daño repercute en el Maná

+1 Al Radio de Luz

Tablas de velocidad para la Jabalina:

Las velocidades de lanzamiento de las jabalinas son:

- *Lanza, Spiculum, Lanza Fantasmal*
 - o 0 ias – 20 frames
 - o 2 ias – 19 frames
 - o 6 ias – 18 frames
 - o 11 ias – 17 frames
 - o 18 ias – 16 frames
 - o 24 ias – 15 frames
 - o 37 ias – 14 frames
 - o 50 ias – 13 frames
 - o 70 ias – 12 frames
 - o 99 ias – 11 frames
 - o 147 ias – 10 frames
 - o 250 ias – 9 frames

- *Lanza Corta, Simbilan, Lanza de Balrog*
 - o 0 ias – 17 frames
 - o 6 ias – 16 frames
 - o 11 ias – 15 frames
 - o 22 ias – 14 frames
 - o 32 ias – 13 frames
 - o 48 ias – 12 frames
 - o 70 ias – 11 frames
 - o 105 ias – 10 frames
 - o 174 ias – 9 frames

- *Pilum, Gran Pilum, Pilum Estigio*
 - o 0 ias – 15 frames
 - o 9 ias – 14 frames
 - o 18 ias – 13 frames
 - o 30 ias – 12 frames

“Amazona Plague Spitter”, documento elaborado por Whishmaster para www.diablo2latino.com Texto revisado por Blackelf.

- 48 ias – 11 frames
 - 75 ias – 10 frames
 - 125 ias – 9 frames
- *jabalina, jabalina de guerra, jabalina de Hiperión, Lanza arrojadiza, Arpón, Arpón Alado, Jabalina Doncella, Jabalina Ceremonial, Jabalina Matriarcal*
- 0 ias – 14 frames
 - 6 ias – 13 frames
 - 16 ias – 12 frames
 - 30 ias – 11 frames
 - 52 ias – 10 frames
 - 89 ias – 9 frames

Como Armadura es realmente buena. Podría suplir perfectamente a cualquiera de las mencionadas anteriormente.

Bueno espero que les guste la guía.