

ASESINA TRAMPERA CLÁSICA

EQUIPO:



CASCO:

Como casco opino q la mejor opción es shacko con una um engarzada puesto que las resistencias en esta asesina tienden a ser bajas hasta con el ekipo perfecto



AMULETO:

Como amuleto la única opción posible para mi es mara de 30, tambien se puede un amuleto raro de +2 y resistencias, pero los 5 atributos de mara me parecen indispensables



ARMADURA:

La unika armadura posible es ENIGMA. Esta armadura me parece indispensable para esta asesina, por que da +2 a todos los skills, +1 A TELEPORT(q es básico) y da fuerza por nivel y 45% de correr y andar mas rápido, me parece que aki no hay otra opción.



ARMA:

Como arma HOTO(hearth of the Oak) Savia del Roble. esta opción me parece mas discutible puesto que tambien se pondría poner unas garras de +3 a trampas y +3 a centinela de rayos. Pero yo pondría definitivamente HOTO de 40(es mas, mi asesina usa HOTO).

**"Trampera clásica", documento elaborado por (kowctemplar)
para www.diablo2latino.com.**



ESKUDO:

Como eskudo si esq se usa eskudo como opción indiscutible esta un spirit de 35% fcr, pero si se usa unas garras la mejor opción serían unas garras de +3 a trampas y +3 a centinela de rayos.



CINTO:

El cinto es Arach como única opción, pero hasta subir a lvl 80 la otra opción es vigor de los truenos.



ANILLOS:

Aka la mejor opción sería 2 sojs(stone of jordan), pero se puede cambiar por bk(bul-kathos) o ravenfrost en última opción.



GUANTES:

Aki hay dos opciones que están entre frostburn(quemadura glacial) y Magefist(puño de Mago) esto depende de los gustos de cada uno. Si kieres mas fcr la opción adecuada es magefist pero si lo q kieres es se te acabe mas lento el mana la opción es frostburn.



BOTAS:

Las botas son indiscutiblemente Sandstorm Treks(Caminata sobre la tormenta de Arena) estas botas dan fuerza, vitalidad, fhr, un montón de resistencia al veneno, son muy buenas para asesina, yo diría q las mejores.

ARMAS SECUNDARIAS



ARMA:

La única opción aki es Call to Arms(LLamado a las armas) no hay otra opción, si es

**"Trampera clásica", documento elaborado por (kowctemplar)
para www.diablo2latino.com.**

posible que el bo sea de 6 pero esta bien difícil, así que el bo sea lo mejor posible dependiendo de las posibilidades económicas.



ESKUDO:

SPIRIT: esta opción es la mejor por que da +2 a las habilidades y lo que queremos es que la asesina tenga el mejor bo posible, en este spirit no importa el fcr ya que solo queremos el spirit para hacer bo.

HECHIZOS: 10 charms de +1 a trampas y un anihilus. lo demas con charms pequeños de +5% fhr.

BUENO, ESTE VENDRÍA A SER EL EQUIPO IDEAL. TENIENDO EN CUENTA QUE NO CUALQUIERA TIENE ACCESO A TODOS ESTOS ITEMS AQUÍ PONGO UN EQUIPO ALTERNATIVO:



CASCO:

Bueno aki no cambiamos puetso que el shako es barato y si hay suerte hasta se puede conseguir regalado.



AMULETO:

La otra opción podría ser un maras de 21, que no es caro, pero si no alcanza para eso o no se quiere gastar, una buena opción un amuleto mágio de +3 a trampas.



ARMADURA:

Una armadura alternativa vendría a ser la viper magic, por sus resistencias, el +1 a los skills y el fcr, si es posible la viper magic upgradeada.



**"Trampera clásica", documento elaborado por (kowctemplar)
para www.diablo2latino.com.**

ARMA:

Unas garras de +3 a trampas solamente con shael engarzada o bartuc.



ESCUDO:

Otras garras de +3 a trampas o simplemente +3 a centinela con rayos o si se quiere fcr un spirit iria de maravilla.



CINTO:

Como cinturón alternativo está en primera opción el thunder gods seguido por verdungos.



ANILLOS:

Sino alcanza para 2 sojs, se podrían usar combinaciones entre sojs, bk, helada del cuervo y estrella enana.



GUANTES:

Frostburn es una opción barata pero también se puede usar magefist.



BOTAS:

Caminata bajo la tormenta de arena o Marrowwalk por los atributos principalmente. otra opción barata podría ser silkweave.

ARMAS SECUNDARIAS:

**"Trampera clásica", documento elaborado por (kowctemplar)
para www.diablo2latino.com.**



ARMA:

Un call to arms de 1 bo que vale ist o sino bartuc



ESCUDO:

Spirit o Bartuc.

ATRIBUTOS:

FUERZA: 120

DESTREZA: 100

VITALIDAD: TODO LO DEMÁS

ENERGÍA: NADA

HABILIDADES:

TRAMPAS:

ESTELA DE FUEGO: 1 punto(es un requisito).

RAFAGA DE FUEGO: 1 punto(es un requisito).

RED DE CONMOCIÓN: 20 puntos(sinergia de la habilidad principal).

CENTINELA CON SAETAS CARGADAS: 20 puntos(sinergia de la habilidad principal).

CENTINELA CON RAYOS: 20 puntos(HABILIDAD PRINCIPAL- si tenemos todo bien puede llegar a dañar mas de 10k).

CENTINELA MORTAL: 20 puntos(sinergia de la habilidad principal).

HABILIDADES DE LAS SOMBRAS:

MARTILLO PSÍQUICO: 1 punto(es un requisito)

DOMINIO DE LA GARRA: 1 punto(es un requisito)

RÁFAGA DE VELOCIDAD: 1 punto(es un requisito y sirve para moverse el en pueblo)

"Trampera clásica", documento elaborado por (kowctemplar) para www.diablo2latino.com.

FUNDIDO: 1 punto(es una de las mejores habilidades de la asesina, 1 punto es suficiente puesto que con el ekipo ya no necesitaremos mas resistencias)

BLOQUEO DE ARMAS: 1 punto(es un prerequisite y si usas dos garras es algo útil)

CAPA DE LAS SOMBRAS: 1 punto(prerequisite de una de las habilidades básicas de la trampera)

RÁFAGA DE MENTE:5 puntos(habilidad BÁSICA de la trampera, es muy buena y sirve muchísimo para esto tipo de personaje, sin esta habilidad esta asesina NO SIRVE)

GUERRERO DE LAS SOMBRAS:1 punto(es un prerequisite)

MAESTRO DE LAS SOMBRAS:lo que sobre en puntos(ES UNA MUY BUENA HABILIDAD, NO TAN BÁSICA PERO SIRVE CASI COMO UN MERCENARIO)

TÁCTICAS:

Bueno, esta asesina no es específicamente para PvP o PvM, es igual de buena para los dos.

PvP

En duelos esta asesina suele ganar, es mas, mi asesina nunca a perdido un duelo excepto contra un FOH muy bien equipado que me mató instantaneamente.

ASESINA:

Un duelo contra asesina tiende a ser difícil, contra la trampera lo que cuenta es el equipo principalmente y la experiencia, siempre hay una pizca de suerte puesto que como todos saben los rayos dañan de 1-X, entonces no siempre dañara el máximo.

Contra una Asesina de Martial Arts es difícil pero no imposible, lo que hay que hacer es ir teletransportándose e ir poniendo trampas hasta acabar con el enemigo, es cierto que es uno de los duelos mas difíciles pero nada es imposible, con decisión y experiencia lo mas posible es ganar.

AMAZONA:

Ya sea de bow o jav es una pelea muy dura, lo mejor es poner varias trampas e ir esquivando las flechas que lanza, si es posible usar una ráfaga de mente y poner trampas exparcidas por el mapa, si puedes hacer esto lo más posible es ganar, pero ese factor suerte nos puede perjudicar bastante.

NIGROMANTE:

Un duelo fácil desde mi punto de vista, si está mal equipado será casi imposible perder, con un buen equipo se pondrá mas dura la pelea, lo que hay q hacer es poner las trampas cerca al nekro e ir esquivando su espíritu de hueso, si te hace prisión o sea teletransportarse lo más rápido posible y si usa nova aprovechar para embadurnarlo de trampas y liquidarlo.

PALADÍN:

"Trampera clásica", documento elaborado por (kowctemplar) para www.diablo2latino.com.

Este duelo depende del tipo de Paladín, con el hamemr no hay muchos problemas, el único consejo es alejarse lo mas lejos de el , y cuando te persiga poner trampas, tratar de no chocar con ningún martillo por que uno solo nos liquidaría al instante. Si el duelo es contra un FOH lo mejor es resignarse:), puesto que es MUYYYYYY difícil ganar. Si tu sales primero del pueblo, llenar la entrada de trampas, sino irse lo mas lejos posible de el e ir poniendo trampas, es el unico consejo que puedo dar.

HECHICERA:

Este enemigo es relativamente fácil, lo mejor que se puede hacer es teletransportarse con ella y poner trampas adivinando a donde se va a mover, esquivar sus bolas, ya sean de fuego o de hielo, y su blizzard, el meteoro ni lo menciono.

DRUIDA:

Si es elemental sería dificilísimo ganar, especialmente si está bien quipado, solo alejarse del huracán y no dejar de poner trampas para que cuando se acabe el ciclón una trampa mortal pueda matarlo.

Un druida lobo, es difícil pero mas fácil que el elemental, alejarse de él porque su veneno es mortal, ir en círculos alrededor de el teletransportandote y poniendo trmpas cerca a ti.

BÁRBARO:

No es muy difícil, es mas, me parece el más fácil de todos, solo irse corriendo y poner trampas detrás de ti, es la única táctica que recomiendo.

PvM:

Solo tener cuidado, tener el teleport preparado en caso de un tp mal abierto, siempre que salgas del pueblo usa bo y fundido, no olvidarse de que tienes la ráfaga de mente para los inmunes principalmente, poner las trampas cerca a los que no son inmunes y estarse moviendo permanentemente, dejar al merc y al maestro de las sombras que se encarguen de los inmunes, y nunca olvidar al maestro de las sombras, y si se muere sacar otro instantáneamente, puesto que sirve muchísimo, en los baal runs alejarse de las waves despues de poner trampas, e ir poniéndolas permanentemente pues solo tienen 10 disparos, y se acaban muy rápido, cuando seas tu el que va a donde baal, con el teleport trata de no acercarte a donde hay mucha aglomeración de monstruos puesto que te costaría salir.

Con estos consejos y precauciones tu asesina será practicamente INMORTAL.

MERCENARIO:

MERCENARIO DEL SEGUNDO ACTO DE FRIO EN PESADILLA:

EQUIPO:

CASCO:

el casco es Visor de Andariel como únika opción que nos da la fuerza suficiente para usar corte del hueso.

ARMA:

CORTE DEL HUESO con dos runas ams engarzadas o 2 joyas de 40ed o si se kiere

***"Trampera clásica", documento elaborado por (kowctemplar)
para www.diablo2latino.com.***

tambien se podría engarzar una shael, o variar con todas estas posibilades, lo dejo a libre elección.

ARMADURA:

esta opción es bastante discutible para mi es una parada de palo con una joya de 40ed. y upgradeada, esto lo dejo a libre opinión.

BUENO AKA FINALIZO ESTA GUÍA.

PROBABLEMENTE LES PARECERÄ MUY SIMPLE, PERO TENGAN EN CUENTA Q ES MI PRIMERA GUÍA, YA IRE MEJORNADO, ESPERO QUE LES SEA DE AYUDA, MUCHA SUERTE A TODOS.

A Y LOS Q NO ENTIENDEN:

fhr : FASTER HIT RECOVERY

fcr : FASTER CAST RATE