

***"Trampera de rayos", documento elaborado por direwolf
para www.diablo2latino.com.***

ASESINA TRAMPERA DE RAYOS 1.10

Con esto pretendo dar una visión particular de este personaje tan versátil. Tengo una construcción igual a la que acá describo y anda realmente muy bien, llegando en single player hasta la Cima de Arreat [hell] sin mayores problemas, ni el equipo totalmente completo. Además -como creo que todos sabemos- este es un excelente personaje para PvP. A lo nuestro.

HABILIDADES

TRAMPAS

Ráfaga de fuego lvl 1. Prerrequisito.

Red de conmoción lvl 20. Sinergia.

Centinela con espada lvl 1. Prerrequisito opcional.

Centinela con saetas cargadas lvl 20. Sinergia.

Estela de fuego lvl 1. Prerrequisito opcional.

Furia de espadas lvl 1. Ataque de apoyo opcional.

Centinela con Rayos lvl 20. Trampa principal. Daño: 1-3189. Dispara 10 veces. Mana: 20.

Centinela Mortal lvl 20. Trampa de apoyo y sinergia. Daño del rayo: 1-1160. Daño explosión: 40-80% de la vida del cadáver. Dispara 5 veces. Mana: 20.

DISCIPLINA DE LAS SOMBRAS

Dominio de la garra lvl 1. Prerrequisito.

Martillo psíquico lvl 1. Prerrequisito.

Ráfaga de Velocidad lvl 1. Para aumentar nuestra velocidad.

Bloqueo con armas lvl 1. Prerrequisito.

Capa de las sombras lvl 1. Habilidad de apoyo. Reduce defensas enemigas a la vez que incrementa la nuestra.

Fundido lvl 1. En caso que necesitemos resistencias alternaremos esta habilidad con Ráfaga de Velocidad.

Guerrero de las sombras lvl 1. Prerrequisito.

Ráfaga de mente lvl 1. Habilidad de apoyo. Confunde a los enemigos. Posibilidad de conversión: 18%

Maestro de las sombras lvl 18. Aunque sin esta habilidad esta construcción funciona muy bien, aumentará el poder significativamente, y además podremos escapar de los monstruos con mayor facilidad.

ATRIBUTOS

Fuerza: 130-156. Lo necesario para el equipo.

Destreza: 100-175. Para bloquear, evadir y moverse sin dificultades mayores.

Energía: base o 40 si lo preferís así.

Vitalidad: los puntos sobrantes.

EQUIPO

Lo que ocurre con el equipo de esta asesina es que posee una gran variedad de matices funcionando correctamente en cada gama, así que no voy a describir items uno por uno, sino dar las opciones que a mí me parecen más convenientes. Incluso podría llegar a considerarse como variante el uso del set de Natalya (por su reducción de daño y

**"Trampera de rayos", documento elaborado por direwolf
para www.diablo2latino.com.**

resistencias), pero hay cosas más simples y con mejores prestaciones.

CASCO

- Tiara +2 a habilidades asesinas y resistencias.
- Tiara +3 a Trampas y 2 sockets con Um. Recomendada.
- Penacho de Arlequín
- Delirio (Lem Ist Io)
- Visor de Andariel.
- Corona de los años con engarce Um.

ARMADURA

- Chains of Honor (Dol Um Ber Ist)
- Enigma (Jah Ith Ber)
- Sigilo (Tal Eth) para los primeros niveles.
- Piel del Mago Viperino.
- La sombra de Natalya con engarces Um.

CINTURON

- Malla arácnida. Recomendado.
- Cordón fuerte del verdugo.
- Choque de nieve si necesitamos absorción de frío.
- Vigor del Dios del trueno si necesitamos absorción de rayo.

GUANTES

- Guantes de Mago por la regeneración.
- Quemadura Glacial por el aumento de mana.
- Drenador de almas por el leech de vida y mana para medianamente útil para recuperarnos en unos golpes.

BOTAS

- Las grebas de Mirmidón.
- Alma de Natalya.
- Tejido de seda

ANILLOS

- Piedra de Jordan.
 - Helada de cuervo.
- Combinaciones (soj + soj/helada)

AMULETO

- Caleidoscopio de Mara.
- Raro con +2 a habilidades asesinas y resistencias.
- Magico con +3 a trampas y resistencias.

ARMA

- Heart Of The Oak (hoto) (Ko Vex Pul Thul)
- Call to Arms (cta) (Amn Ral Mal Ist Ohm)
- garra con +3 trampas +3 centinela con rayos.

**"Trampera de rayos", documento elaborado por direwolf
para www.diablo2latino.com.**

-Hachazo de Bartuc.

ESCUDO

-Escudo de Tormenta.

-Sanctuary (Ko Ko Mal)

-Círculo Bendito de Moser con Um o diamante perfecto.

ESTRATEGIAS PARA JUGAR EN NIGHTMARE/HELL

Las habilidades Capa de las Sombras y Ráfaga de Mente son muy útiles. No se suben más de un punto ya que con las bonificaciones las tendremos en un nivel mas o menos considerable. Además hay habilidades que requieren más puntos para ser verdaderamente útiles, y estas son nuestra prioridad.

Bueno, en primer lugar, la furia de espadas es un ataque a distancia no demasiado poderoso, pero frecuentemente subestimado. Aunque yo prefiero pegar con la garra, durante los primeros pasos del juego tirar "estrellitas" puede ser una atracción más mortal que bella (50 primeros niveles). Después es posible que solo peguemos para robar vida o mana, en tal caso es recomendable lanzar Capa de las Sombras y Ráfaga de Mente antes.

Contra los inmunes al rayo lanzaremos Capa de las Sombras y después tantas Ráfaga de Mente como sean necesarias para convertir algunos de los enemigos. Cuando caiga el primero tiramos un Centinela Mortal que explotará el cuerpo provocando una reacción en cadena asombrosa. Esto es posible hacerlo en cada fase del juego.

El juego permite lanzar unicamente 5 trampas, puesto que si se lanza una adicional, la primera será suprimida. La estrategia esta en colocar 4 trampas de centinela con rayos juntitas para que disparen al unísono y en el mismo sentido (se dirige más daño hacia los bichos) y una de centinela mortal donde este el primer cuerpo. La trampa de centinela mortal a nivel 27 con sinergias maximizadas hace un daño maximo de aproximadamente 4,3K, por lo tanto si un bicho recibe cuatro rayos juntos provenientes de la disposición de las trampas, estaría recibiendo un máximo de daño de rayo de 17,2K.

Mi experiencia me dice que esta asesina no necesita ayudante. Este sería en comparación demasiado lento y recibiría gran parte del daño de refriega dándole pocas opciones más que morir. Sin embargo, cualquiera puede optar por un mercenario lancero del Acto II Pesadilla de Defensa para ralentizar.. personalmente yo prefiero manejarme con la sombra y llamarla cuando sea necesario.

direwolf