

"Asesina trampera del Canadá", documento elaborado por lunatica1313 para www.diablo2latino.com.

Hola a todos los foreros, tengo en mente hacerme una asesina de trampas para duelos y ya tengo una muy buena idea de como va a ser. Como todavia tengo que conseguir la parte mas gorda (cara) del equipo y hasta que no tenga todo no voy a empezar a hacerla pues voy a colocar aqui todos los planes que tengo para ver si alguien quiere comentarlos.

Primero decir que he adaptado la guia de TOASTY de asesina Trapper a la versión 1.10 a ver que tal furula (y cuando digo "adaptado" quiero decir "calcado")

Asi pues:

ASESINA TRAMPERA DEL CANADÁ:

La idea es la misma que la guia, joder en duelos, ganar a todos, encerrojarles para luego quitarles la vida poco a poco, ser el mas lamer, nackear sin compasión vengarme de todos los "lol" que he recibido, de cada "noob" que me han llamado y en general divertirme.

La Guia esta pensada para nivel 79, yo no soy quien para llevarle la contraria a TOASTY asi que 79 se ha dicho.

CARACTERISTICAS:

☛FUE: como queremos llevar el Stormshield necesitamos 156. Antes del Stormshield tendremos +20 (vigor diox truenos), +2 (chako) y +10 (Botas) con lo que 124 serán suficientes.

☛DES: Queremos Bloqueo al 75%. Con nivel 79 serian 180 puntos. Tenemos +2 (Shako) y +15 (de la helada del cuervo, puede dar + de 15 pero calculamos con el minimo). Asi pues DES 163 será suficiente.

☛VIT: Pues todo lo demás, todo todo y todo. Ignoro en cuanto se pondrá al final pero mucho (espero)

☛ENE: nada de nada, 0, nasty, niente

HABILIDADES:

Al igual que TOASTY usaré MAESTRO DE LAS SOMBRAS, RAFAGA DE VELOCIDAD, MIND BLAST, VUELO DE DRAGÓN y trampas. Todavia estoy decidiendo si la haré de solo rayo con sinergias a tope o al igual que TOASTY una de rayo y otra de Fuego.

A nivel 79 con todas las busquedas hechas tendremos $78+12=90$ puntitos

☛Maestro de las Sombras: 20

☛Rafaga de Velocidad: 1

☛Mind Blast: 1

☛Vuelo de Dragon: 1

"Asesina trampera del Canadá", documento elaborado por lunatica1313 para www.diablo2latino.com.

☛ Centinela de Rayos: 20

☛ Prerequisitos: 13 (contando los Pre- tambien para Estela de fuego)

Así, con una sola trampa nos sobrarían 34 puntos, ahora la duda es: ¿sinergias o no Sinergias??.

A mi me gusta la idea de llevar Ataque de Rayo y de Fuego, tal y como viene en la guía, pero quizá sea mas efectiva solo con rayo sinergiado a tope. Lo que voy a hacer es prepararla como arriba guardando los 34 puntos (y los prerequisites de Estela de Fuego Tambien). Despues me meteré en unos cuantos duelos y veré si con un solo elemento y con el poco daño que hará el Centinela de Rayos sin sinergias es suficiente. La probaré así un par de semanas y así decidiré si le sinergio o si le pongo Estela de Fuego.

Si le ponemos 20 a estela de fuego, aun así nos sobran 14 puntos; en las pruebas tambien decidiré si esos 14 puntos van todos a sinergias o bién a Ráfaga de Velocidad. (u a otra cosa, que todo puede ser según lo que me digais.

EQUIPO:

Aqui me surge un problema. La guía de TOASTY era para la 1.09, cuando podías llevar 75% de daño reducido. Con la 1.10 el maximo es 50% (puedes llevar mas pero no funcionará). Así que sobran 25 puntos. El chako da 10%, el monarca 35% y la parada 30%. De momento voy a dejar el equipo igual porque la parada tiene otras ventajas (la parada sería lo mas obvio a cambiar), pero estamos estudiando la armadura.

☛ Casco: Chako con Um

☛ Armadura: Parada de Palo con Um

☛ Escudo: Stormshield con Diamante (mejor Um pero es que son tan caras...)

☛ Arma: Punta Mágica con una joya***** (ver mas abajo)

☛ Guantes: Puño de Mago

☛ Botas: Caminata Bajo la Tormenta de Arena

☛ Cinturón: Vigor del Diox de los truenos (Thor)

☛ Anillos: Helada del Cuervo y Soj, Guardando una estrella enana en el alijo por si duelamos con alguien de fuego.

☛ Amuleto: como Minimo aqui algo que dé +2 a trampas. Mara de resis 21 o mas estaría genial

☛ "W": Doble Bartuc

☛ Hechis de +1 a Trampas

Portal de la Ciudad

☛ hechis de 5% correr/andar mas rápido (tantos como hechis de +1 a trampas)

Y con eso está todo, a excepción de una pequeña nota en las Resistencias

RESISTENCIAS:

Queremos 75 a todo en Hell, con lo que además tendremos Absorción de Rayo (Vigor del Diox Truenos) de Frio (Helada el cuervo) y de Fuego (estrella enana).

Para 75 a todo tendremos que tener las tres búsquedas de Ania y además 145 puntos en cada cosa:

"Asesina trampera del Canadá", documento elaborado por lunatica1313 para www.diablo2latino.com.

- ☛ 75 a todo de la punta magica
- ☛ Um+Um+Diamante: 49 a todo
- ☛ El storm nos completa las resis de Frio y Rayo
- ☛ Las botas nos completan la resis a Veneno (las botas van de 40% a 70% de resis al veneno, con 40% nos vale)
- ☛ asi, con eso nos faltan 21% al fuego, las opciones de conseguirlo son:

- a) en el Amuleto de +2 que tenga 21% de resis al fuego
- b) Hechizos, segun el hueco que tengamos
- c) Joya en la Punta Mágica
- d) O bien....

ANNIHILUS:

Si lo tenemos desde el principio (yo lo intentaré) hay que tener en cuenta las resistencias que dé y las características. Con las resis nos sirve para conseguir ese 21% de fuego que nos falta, con un anni medianito (10% a todo) y un hechizo peque de resistencia al fuego bueno (11%) ya estaríamos. Hay que calcularlo bien desde el principio.

Tambien hay que tener en cuenta el + a las características que dá, porque son puntos que te ahorras en FUE y DES y que van a la VIT (es decir, a tu vida tio, de lo que te mantienes) .

FHR y FCR

☛ FHR: Tendremos 20 con las botas, saltar al siguiente break nos costaría 43% mas. Quizas cuando investigue la armadura nueva se pueda sacar junto con hechis y la joya de la punta mágica.

☛ FHR: Tenemos 50 de la punta y 20 en los guantes.; 70. El siguiente break es a 105. Quizás si el Amuleto tiene 10% y la armadura tiene 25% pueda saltar al siguiente, pero como todavia no tengo pensada la armadura pues... se queda en 70

Con esto ya está. Saludos

P.D Mirando armaduras, la Que-Hegan con una Um o La Ormus Con una Um no vendrían mal, con la Que-hegan y 5 hechis de 5% FHR llegamos al siguiente Break, pero el de FCR no hay quien lo pille.

PD 2: UPGRADEAR:

Como estamos en la versión 1.10 podemos updagrear el equipo para tener mas defensa, en concreto los guantes, el cincho y la parada de Palo (o Que-Hegan). Pero tener en

"Asesina trampera del Canadá", documento elaborado por lunatica1313 para www.diablo2latino.com.

cuenta que si Updagreais el Cinturon ya no podreis llevarlo (pide Fue 185) asi que no lo hagais, porque además depenemos del +20 FUE del cincho.