

**"Trampera mixta", documento elaborado por KingAtila
para www.diablo2latino.com.**

Asesina trampera mixta(pvm&pvp)

Hola , posiblemente me conozcan de otros tipos de guías como :

- Nigromante arquero venenoso.
- Druida elemental de fuego.
- Druida elemental pvp and pvm.

Pero no he venido aquí a hacer publicidad de mis guías , sino a mostraros un personaje muy versátil tanto en pvp como en pvm , por utilizar dos tipos de ataques elementales diferentes. Su daño no es tan exagerado como podría serlo el de un trampera solo de rallo , pero si será muy elevado y lo más importante es que usamos dos elementos a la vez con lo que en pvm evitamos a los inmunes y en pvp hacemos imposible que puedan absorber ambos elementos al mismo tiempo.

Este personaje no ha sido probado directamente por mi , pero si he sufrido el poder de esta asesina en las carnes de mi druida elemental , el cual subestimo el poder de una asesina trampera de fuego y cayó como una mosca ^^ , más tarde me puse incluso absorción de fuego casi a tope y volvió a caer aunque tardó un poco más .

Antes de comenzar la guía , voy a aclarar que he montado una en un jugador y quita bastante a dos elementos .No voy a realizarla de fuego solamente pues considero más versátil un personaje Bielemental sobretodo si es para PvM .

Voy a comenzar con el reparto de estadísticas , pero considerando dos equipos diferente ;

- Los seguidores de la enigma e las asesinas.
- Y los seguidores de la coh u otras armaduras que requieren un poco más de fuerza.

A. Estadísticas si usas enigma:

- Fuerza: nada.
- Destreza: Nada.
- Vitalidad: Todo.
- Maná: nada.

Bien , para seguir este reparto debéis tener un buen annihilus que impulse la fuerza suficiente para cargar los 30 de fuerza que requiere la enigma BP(breast plate o coraza ligera).

Cuando podamos usar el annihilus podremos usar el resto del equipo , pues al enigma nos da gran cantidad de fuerza , y podremos poner todo a vida y llegar a tener una cantidad inimaginable de vida xD.

B. Estadísticas si no usas enigma:

En este caso , la mejor armadura será una Coh(chains of honor (dol+um+ver+ist)) , nos da +2 a las habilidades , 65 a todas las resiténicas , daño reducido etc.. el único

"Trampera mixta", documento elaborado por KingAtila para www.diablo2latino.com.

inconveniente esq no tendremos teletransporte y deberemos colocar algo a fuerza .

-Fuerza: yo colocaria hasta llegar a 80 puntos para poder cargar una coh , en sudario de anochecer u otra armadura que pida entre 55 y 77 de fuerza .

-Destreza: nada

-Vitalidad : Lo restante.

-Maná : Nada.

La principal ventaja de la coh son las resistencias que nos da , y la desventaja es que no nos podremos teletransportar.

Reparto de los puntos de habilidad:

Trampas:

-20 puntos ráfaga de fuego(sinergia).

-20 puntos estela de fuego(sinergia).

-20 puntos estela infernal (habilidad de ataque principal de fuego).

-20 puntos centinela mortal (sinergia de estela infernal y de centinela con rayos).

-20 puntos centinela con rayos(ataque principal de rayos).

-1 red de conmoción (prerrequisito).

-1 centinela con saetas cargadas(prerrequisito) .

Disciplina de las sombras:

-1 martillo psíquico(prerrequisito).

-1 capa de las sombras(prerrequisito).

-1 ráfaga de mente(habilidad esencial para obtener éxito con cualquier trampera).

-1 dominio de la garra.

-1 ráfaga de velocidad.

-1 fundido.

Como veis nos sobran 2 puntos , si queréis podréis usarlo para llegar al guerrero de las sombras , pero puesto que éste es más débil que el maestro , pues yo usaría esos 2 puntos para aumentar alguna sinergia de centinela con rayos y obtener así un 24% más de daño.

*Para acabar por completo esta asesina veis que se necesita un alto nivel entre 95-97 .

Cuando acabéis con las trampas , la de fuego quitará unos 4,5 –5 k por segundo y la de rayo unos 6k con todo el equipo, más que suficiente para acabar con cualquiera.

Equipo:

Voy poner 3 opciones de equipo equipo con enigma , equipo con coh y equipo fácil de conseguir y eficaz a la vez.

**"Trampera mixta", documento elaborado por KingAtila
para www.diablo2latino.com.**

-Armadura:

-enigma , útil para huir rápidamente de situaciones de peligro.

-Coh ; aporta habilidades , resistencias , dr muy buena pero sin teleport.

-mago viperino , por las resistencias y habilidades.

* la ormus no sirve , pues el xx% al daño de rayo o fuego no afecta a las trampas.

-Arma;

-unas garras de 3 a trampas y 3 a centinela con rayos , o 3 a trampas y 3 a estela infernal , sería lo mejor .(hacerle huecos y engazar joyas de +15 a las resistencias , pues las facetas no funcionan con las trampas).

-Hoto ; muy buena opción también , pues nos dará muchas resistencias y +3 a todas las habilidades, además de muchos otros bonus interesantes.

-Escudo:

-Stormshield (si piensas usar escudo para bloquear , esta es la mejor opción con una um engarzada para las resistencias) . Si no quieres usar escudo y prefieres 2 garras , pues intenta conseguir 2 garras como las que recomiendo en el apartado armas , o sino intenta pillar 2 garras de +3 a trampas(las vende anya en hell).

*Si usas HOTO no tendrás más remedio que usar escudo .

-Casco:

-Chacó ; por el maná , la vida ,habilidades y 10 dr lo hacen uno de los mejores cascos del juego .

-Tiaras , de +3 a trampas y a ser posible que den vida , mana , o fhr u otro bonus interesante , con 2 huecos y 2 um engarzadas.

-Corona campesina; por la habilidades , vida y mana y su bajo coste.

-Guantes :

- Puño del mago

-Quemadura glacial

-Garras de trang oul

-Cinturón:

"Trampera mixta", documento elaborado por KingAtila para www.diablo2latino.com.

-Si os va lo bug en no lader , la mejor opción es sigard buged , no voy a explicar nada más acerca de este cinturón.

-Si no os va lo buged , lo mejor es sin duda la malla arácnida ; habilidades , mana , ralentiza el objetivo , fcr ... creo que todos sabemos lo que hace este cinturón.

-Nosferatum , verdungo o cordel de orejas ,para ralentizar o reducir daño , según elijamos.

-Amuleto:

--+3 a trampas con algún otro mod como vida.

-Mara , para las resistencias , y las habilidades.

-Alguno raro , mágico o único que de habilidades.

-Anillos:

-2 sojs , por las habilidades y el maná.

-2 bks , por las habilidades y la vida.

-Helada +soj o bk

-Anillos raros con 10 fcr y vida , mana resistencias etc...

-Botas:

-sandsstorm , por el fhr , vida , fuerza y resistencia a veneno.

-Waterwalks ; vida , y destreza para bloquear.

-marrowalks , por la regeneración de maná y por la gran fuerza y destreza que nos aporta.

-Algunas con fhr o correr mas rápido y resistencias.

-Equipo secundario:

-cta a ser posible de +6 a bo + licles (si eres lader usa spirit)

-Hechizos:

-10 sk de +1 a trampas con fhr o vida .

-anihilus.

-9 sc de 20 vida y +5ª todas las resistencias , o sc de 5 fhr y algún otro mod como maná o resistencia a algo.

-Mercenario:

***"Trampera mixta", documento elaborado por KingAtila
para www.diablo2latino.com.***

El mejor , es un mercenario del acto 2 de cualquier dificultad , pues nos irá bien ralentizar o tener más defensa.

-Lo equiparemos con gaze etéreo , coh etérea , y una trilladora gigante etérea en botd.

Este equipo de mercenario es para ricachones .

-UN equipo más modesto pero muy eficaz sería tapón de roca + roca en armadura ethera con la mayor defensa posible (shael +um+pul+lum) y un corte de hueso ethero con 2 shael o con shael+ 40/15 o alguna joya o runa que de osas interesantes.

Break Points:

Fast Hit Recovery(fhr)

0% - 9
7% - 8
15% - 7
27% - 6
48% - 5
86% - 4
200% - 3
4680% - 2

Fast Cast Rate(velocidad de lanzamiento)(fcr)

0% - 16
8% - 15
16% - 14
27% - 13
42% - 12
65% - 11
102% - 10
174% - 9

Fast Block Rate

0% - 5
13% - 4
32% - 3
86% - 2
600% - 1
627%-0.5

Estrategia Pvp:

Puesto que es un personaje bielemental no necesitamos estrategias para pvm

"Trampera mixta", documento elaborado por KingAtila para www.diablo2latino.com.

especialmente complicadas , así que pasaremos directamente a las de pvp ;
No tendremos problemas con casi ningún personaje , y menos usando dos elementos a la vez.

-Paladines de FOH : para todas las tramperas siempre serán una espina clavada , pero si se usan bien podremos vencerles , tendremos que salir fuera de su aura , para evitar la reducción de resistencias colocar 2 trampas de rayos y 3 de fuego y provocarlo para que se nos acerque , una vez conseguido esto realizamos ráfaga de mente y caerá en pocos segundos.

-Hechizeras: la estrategia es simple chocamos trampas de ambos elementos repartidas por todo el campo, y las provocamos para que nos persigan hasta que en su camino topen con nuestras trampas las cuales harán que caigan en cuestión de pocas trampas.

-Druidas de viento : son fáciles de vencer , pese a lo que la gente piensa , simplemente colocamos las trampas alrededor nuestra y esperamos a que salten a nuestro lado , una vez hecho esto ráfaga de mente y esperar a que caigan con nuestras trampas.

- Asesinas de torbellinos y bárbaros de torbellinos; la estrategia es simple , colocar todas las trampas y ponernos a correr o teletransportarnos(si tenemos enigma) alrededor de ellas , y esperar a que caigan . Contra los bárbaros no es muy práctico usar ráfaga de mentepues suelen tener mucha recuperación de impacto , pero contra asa de ww si podremos usarla pues suelen afectarle un poco si le damos bien.

Contra el resto de personajes no tendremos muchos problemas si somos hábiles , pero recuerda que esta asesina es más específica para pvm que para pvp , sin dejar de tener bastante éxito en pvp.

-Ventajas y desventajas de este personaje:

Ventajas:

- No tendremos muchos problemas contra inmunes.
- Es muy entretenida.
- En duelos no se podrán poner mucha absorción , pues usamos 2 elementos a la vez.
- Puede pillar por sorpresa a gente confiada , que se espera usa trampera solo de rayos(com me pasó a mi).

Desventajas:

- Necesita un elevado nivel para completar el personaje.
- Puede que no sea tan destructiva en pvp como la pura de rayos.
- No podrás alcanzar el maestro de las sombras y ponerlo a un buen nivel , sin renunciar a sinergias importantes.

***"Trampera mixta", documento elaborado por KingAtila
para www.diablo2latino.com.***

Sin nada más que añadir , espero que les haya gustado a todos , y también espero críticas , sugerencias y/o dudas.

Saludos de kingatila