

"La Asesina trampera", documento elaborado por GranInvocador para www.diablo2latino.com.

HISTORIA

En tiempos remotos en los que la oscuridad gobernaba sobre el bien y los inocentes eran aniquilados y ejecutados un escaso grupo de héroes consiguió sobrevivir a la masacre , en este pequeño grupo de héroes estaba una niña muy chica que no llegaba al mes de edad , esta niña consiguió sobrevivir gracias a sus padres que la salvaron y huyeron con ella hacía la única tierra libre del mundo , aquella en la que todos los supervivientes niños , adultos , ancianos , héroes , ... se refugiaron pero al cabo de 5 años , justo el día en que cumplía años la joven niña aquella tierra fue invadida por todos los demonios , muertos vivientes y esqueletos de los que disponían los cuatro cinco grandes demonios de esos tiempos (Andariel , Duriel , Mefisto , Diablo y Baal) arrasando todo cuanto encontraron a su paso , solo una diez personas sobrevivieron a aquella matanza y entre ellos estaba la joven chica que solo tenía cinco años de edad , este pequeñísimo grupo de aldeanos se refugiaron en las cuevas de los abismos del mundo donde nadie pudiera encontrarlos , pero en la joven chica algo cambió desde aquel día en que vio morir a sus padres y a todos sus seres queridos , esta comenzó a desear con todas sus ansias vengarse de aquellos demonios que asesinaron a sus padres por medio de trampas y la chica tomó la dura decisión de convertirse en una heroína y vengarse y decidió que si tanto les gustaban las trampas que les iba a dar trampas , pero la chica no tenía ningún conocimiento acerca de este tipo de magias y ataques por lo confió en las historias que le contaban sus padres de pequeña cuando tenía dos o tres años de la única asesina trampera que conoció este mundo y se dirigió hacía donde según las historias estaba , en el abismo oscuro justo entre las puertas del cielo y del infierno , pero la joven sabía que era muy difícil llegar hasta allí siendo tan joven así que esperó a tener diez años para partir en su busca (si es que existía así que convivió cinco años mas con los sobrevivientes de los cuales ya solo quedaban cinco) , justo el día en que cumplió los diez años nadie sabe como descubrieron su guarida y la atacaron dejando solamente a la joven con vida que consiguió huir y esta fue corriendo en busca del consejo de la asesina trampera , pero cuando llegó a donde debía encontrarse la encontró colgada de una soga y al ver esto la joven se desanimó muchísimo al creer que no había esperanza , pero se dio cuenta de que en el bolsillo tenía un libro y esta lo cogió y comenzó a leerlo y era su diario en el cual explicaba claramente como se conseguían estos poderes , la chica estuvo dos años alimentándose únicamente de hierva y el agua de un pozo , pero durante estos años estuvo entrenándose de muy dura forma hasta que al fin consiguió dominar los poderes entonces decidió que era la hora de vengarse de lo que le habían hecho a todos los habitantes de la tierra y se dirigió uno a uno a los jefes para matarlos y liberar a los prisioneros que tuviera (si es que tenían alguno) .

Primero fue hacia Andariel , no le costó mucho llegar , pero cuando llegó sintió miedo pero al recordar su experiencia se fortaleció y la aniquilo de forma brutal sin que tuviera ni una sola oportunidad Andariel de derrotarla) .

"La Asesina trampera", documento elaborado por GranInvocador para www.diablo2latino.com.



Después se dirigió hacia Duriel el cual le pareció aun mas fácil derrotarlo.



Después se dirigió hacia Mefisto pero este casi la dejó sin conocimiento pero al final fue derrotado como los anteriores



Después se dirigió hacia el mismísimo señor del mal Diablo y este estuvo muy cerca de acaar con ella pero esta gracias a su astucia consiguió esquivar su potente rayo y logró acabar con él.



Y por último se dirigió hacia el señor del odio Baal con el cual desató toda su furia masacrándolo como hizo el con la humanidad y con todas las almas a las que había

"La Asesina trampera", documento elaborado por GranInvocador para www.diablo2latino.com.

mancillado.



Pero después de acabar con todos a sorpresa suya encontró en el mundo de piedra a miles de personas atrapadas y todas heridas y muy maltrechas , las liberó y de nuevo consiguieron reconstruir su mundo y volverlo a la normalidad , pero todos estuvieron siempre en deuda hacia aquella joven chica que consiguió sobrevivir con menos de un año de edad , pero todos estaban seguros de una cosa , de que si alguna vez volvieran las fuerzas del mal estaría aquella asesina trampera para detener a las fuerzas oscuras.

EQUIPO

El equipo está vinculado también a que las facetas de rayo no afectan a las trampas ya que el juego las considera como criaturas invocadas.

Casco : la mejor opción es un chaco ya que los aros de +3 a trampas solo te dan 1 a las trampas mas , pero el chaco te da 2 a todas y vida , mana y daño reducido y es mas barato. A SER POSIBLE CON RUNA CHAM ENGARZADA (ya que nos evita el congelamiento).

Amuleto : +3 a trampas creo yo que es la mejor respuesta porque el Mara solo da resistencias pero con el equipo indicado se llega al máximo en estas , y 5 a todos los atributos creo q es demasiado poco para elegir el Mara por esa razón , pero no obstante creo que también sería una buena elección el Mara . Por supuesto el +3 trampas si tiene otros atributos aparte mejor.

Armadura : Según mi opinión la mejor es la COH (Chains of honor) ya que nos da una elevada resistencia (+65) y una asesina no necesita tele transportarse ya que corre

"La Asesina trampera", documento elaborado por GranInvocador para www.diablo2latino.com.

demasiado , aunque una enigma también estaría muy bien yo creo que la COH es mejor para asesinas traperas .

Cinturón : Sin duda alguna el arácnido (arachnid Mesh) debido a que ralentiza , incrementa el mana , da 1 a todas las habilidades , da velocidad de lanzamiento (aunque esto no nos afecte con la COH ya que no necesita tele transportarse y las trampas dependen de la velocidad de ataque no de lanzamiento) .

Anillo : Soj (piedra de jordan) o bk (alianza de bul-katho) por sus +1 a las habilidades y las otras cosas que da.

Anillo : Soj (piedra de jordan) o bk (alianza de bul-katho) por sus +1 a las habilidades y las otras cosas que da.

Botas : SandStorm (caminata bajo la tormenta de arena) o Marrowwalk (paseo del tuétano) por sus atributos y que dan fuerza que la necesitamos para el equipo

Guantes : Quemadura glacial ya que necesitaremos mucho mana para la ráfaga de mente.

Puño Sangriento : ya que nos da vida , fhr y far

Armas : dos garras de +3 a trampas +3 a centinela con rayos ya que serian +12 a la habilidad principal en solo dos armas

EQUIPO SECUNDARIO

Arma : CTA . Da igual la cantidad de Bo (grito) que de , pero cuanto mas mucho mejor . El bo es muy util ya que nos incrementa las habilidades en 1 y también nos incrementa la vida y el mana según el porcentaje de vida y mana que tengamos.

Escudo : Lidless (pared sin párpados) ya que nos da +1 a las habilidades y este equipo consiste en que nos de mas a las habilidades para que el bo salga mas bueno . es decir , el bo se hace en el equipo secundario y si tenemos 1 escudo que da +1 a las habilidades influye en el bo que tenemos como habilidad y lo aumenta en 1 asi nos sube mas vida y mana . ese para no lader .

Para lader sin duda alguna la combinación rúnica SPIRIT (tal thul ort amn) facilísima , es mas difícil conseguir el escudo que las runas , este escudo lo elegimos porque da +2 a las habilidades por lo tanto nos incrementa el bo en +2 .

Hechizos : 10 esquillers de trampas (planos valen pero si tienen vida o alguna otra cosa vienen de perlas)

1 annilus (imprescindible) y lo demás 9 hechizos chicos de 20 de vida (si tienen alguna otra cosa mejor)

**"La Asesina trampera", documento elaborado por GranInvocador
para www.diablo2latino.com.**

Por supuesto este es el equipo ideal pero , si no llega el presupuesto , con los objetos habituales (viperino , garras de +3 trampas , etc) también quitamos una cantidad muy buena de daño.

Por supuesto y creo q no hace falta decirlo el bugbelt solo está en no lader por lo que solo lo podrán usar los que jueguen en no lader.

ESTE ES EL QUIPO PERFECTO , AHORA AQUI PONDRÉ LAS DISTINTAS OPCIONES.

Armadura :

- COH
- Enigma
- Viperina

Casco :

- Chaco
- Tiara de +3 a trampas
- Corona Campesina

Amuleto :

- +3 a trampas
- Mara
- Eldith

Garras:

- 2 x 3 trampas 3 centinelas con rayos
- 2 x +3 a trampas
- 2 x bartucs

Anillos :

- 2 x sojs
- 2 x bks
- Helada del cuervo (1 ó 2)

"La Asesina trampera", documento elaborado por GranInvocador para www.diablo2latino.com.

Cinturón :

- arácnido
- Nosferatun
- Verdungo

Botas :

- SandStorm
- Marrowwalk
- WaterWall

Guantes :

- Quemadura Glacial
- Puño Sangriento

Hechizos :

Estos no pueden cambiar , siempre se necesitan eskillers pero los que no se lo pueden permitir (cosa muy normal que no tiene nada de extraño) , pueden ponerse algún hechizo que de un poco de vida y algunos que den fuerza o algunos que den algo que necesitemos (ahí ya es la imaginación y lo que necesitemos) .

Habilidades

Ráfaga de Fuego : 1 punto ya que lo necesitamos para llegar a las demás trampas y nuestra asesina es de trampa de rayos no de fuego.

Red de conmoción : 20 porque es sinergia de la habilidad principal .

Centinela con saetas cargadas : 20 puntos porque es sinergia de la habilidad principal.

Centinela con rayos : 20 puntos . LA HABILIDAD PRINCIPAL es muy útil ya que fulmina a los monstruos y los jugadores hostiles al hacer mucho daño.

Centinela Mortal : 20 puntos porque es sinergia de la habilidad principal

"La Asesina trampera", documento elaborado por GranInvocador para www.diablo2latino.com.

Estela de Fuego : 1 punto porque es necesario para llegar a la habilidad principal.

Centinela con espada : 1 punto porque lo necesitamos para llegar a el escudo de espadas que es muy útil.

Furia de espadas : 1 punto porque lo necesitamos para llegar a el escudo de espadas que es muy útil.

Escudo de espadas : 1 punto porque es una habilidad muy útil y con el equipo indicado llega a un alto nivel.

Dominio de la garra : 1 porque es útil y lo necesitamos para llegar a las otras habilidades.

Martillo Psíquico : 1 porque lo necesitamos para las siguientes habilidades.

Ráfaga de velocidad : 1 punto porque es súper útil sobre todo en duelos.

Bloqueo de armas : 1 punto porque es superútil y la necesitamos para las otras habilidades

Capa de las sombras : 1 punto porque lo necesitamos para la siguiente habilidad

Fundido : 1 punto , otra habilidad súper útil ya que nos aumenta las resistencias en una cantidad razonable.

Guerrero de las sombras : 1 punto porque me parece mas débil que el maestro de las sombras.

Ráfaga de mente : Súper útil esta habilidad , habilidad imprescindible que no puede faltarnos a nuestra asesina ya que puede convertir los monstruos a nuestro bando una determinada cantidad de tiempo y deja aturdido al rival , ¡en duelos esta habilidad marca la diferencia entre la vida y la muerte! pero es muy útil desde el primer punto así que solo le damos 1 punto . ya que cuanto mas nivel solo aumenta las posibilidades de combertir y el tiempo del aturdimiento que no nos sirve de mucho.

Cuando sale esa cosa en la cabeza del enemigo es que está de nuestro lado (un pequeñísimo tiempo) :



"La Asesina trampera", documento elaborado por GranInvocador para www.diablo2latino.com.

Aparte de que aturde al enemigo y lo echa para atrás también hay alta posibilidad de ponerlo de nuestro lado :

Maestros de las Sombras : 17 puntos , esta habilidad es también súper útil por eso le colocamos los puntos sobrantes a ella en vez de a el bloqueo de armas , ya que en niveles altos este guerrero es fortísimo , yo diría que casi invencible , es más es invencible contra los que usan rayos , no se como pero a partir del nivel 18 los rallo da igual lo que quiten no le quitan vida en la mayoría de los casos , y con los monstruos es fortísimo , les aplica cargas de todo tipo , hace todo tipo de habilidades , en fin es mejor verlo con los propios ojos para creer lo fuerte que puede llegar a ser esta sombra que en los niveles bajos parece que no llega a ser nada , ya que muere con muchísima facilidad.

Antes de darle los rayos :

*"La Asesina trampera", documento elaborado por GranInvocador
para www.diablo2latino.com.*



"La Asesina trampera", documento elaborado por GranInvocador para www.diablo2latino.com.

Dándole los rayos :



Estas son las habilidades , las habilidades que no he nombrado aquí es porque no hay que subirles ni 1 solo punto ya que no nos son útiles.

NOTA : Lo mejor para subir las habilidades hasta el nivel 24 (en que podemos subir al fin la habilidad principal) es subir 1 punto a todas las habilidades de disciplina de las sombras que hayamos podido (la única que no subimos nada es veneno) y 1 punto también a todas las que hayamos podido hasta el nivel 24 , MUY IMPORTANTE , ¡ solo 1 punto ! a las habilidades por lo tanto , nos deberían sobrar unos cuantos puntos cuando lleguemos al nivel 24 , cuando lleguemos al 24 no subir punto a estela infernal ya que no hay que subirle ningún punto porque mucho quedaría con 1000 de daño con lo cual en infierno se reirían , solamente subirle 1 punto a ráfaga de mente y ATENCIÓN ahora es lo mas complicado , debemos guardar todos los puntos que nos sobren hasta que tengamos la habilidad " centinela con rayos " al 20 no subirle ningún punto a " centinela mortal " hasta que esta este al 20 ya que si subimos la habilidad principal primero antes que las sinergias quita mas ya que los % son mayores cuanto mas daño , por lo tanto , una vez que llegue centinelas con rayos al 20 podamos gastas ya de una vez todos los puntos restantes en centinela mortal (o en cualquier otra sinergia) así de este modo quita mas daño centinela con rayos que si subimos antes centinela mortal (aunque sea 1 punto) . (creo que esto es lo mas complicado ya que costará mucho resistirse pero de este modo es mejor).

ATRIBUTOS

Fuerza : 80 o 100

Destreza : 80 o 100 ya que es necesaria para alguna garras y nos sirve para bloquear en el caso de que usáramos escudo

Vida : el resto . En el caso de que subieras 100/100/50 (me refiero a la cantidad e los

"La Asesina trampera", documento elaborado por GranInvocador para www.diablo2latino.com.

atributos) tendríamos 255 puntos para vida . En el caso de que subiéramos 80/80 tendríamos 345 puntos para repartir .

Mana : nada o 50 como mucho

Fuerza Obtenida : con el equipo suponiendo que subimos 80 y que usamos de botas unas sandstorm o unas marrowwalk de 15 de fuerza y un annilus de 10 a los atributos acabaríamos con 127 , que es mas de lo que necesitamos para el equipo (por eso recomiendo subir solo 80 puntos).

Destreza Obtenida : con el equipo suponiendo que le subimos 80 acabamos con 117 si usamos un anni de +10 a los atributos , si usamos arach acabamos con 92 solo y algunas garras piden mas por lo que recomiendo que le subamos 100 a destreza para evitar sorpresas.

Vitalidad Obtenida : con unas sandstorm de +15 de vitalidad acabaríamos con 352 de vitalidad si los cálculos no me fallan , esa vitalidad esta muy bien porque con el equipo que de vida , el bo y los hechizos chicos de vida podemos acabar con unos 2400-2600 aproximadamente con el bo y los hechizos aunque creo que rebasa esa cifra. Esta vitalidad de obtiene si no le damos ningún punto a la energía.

Energía Obtenida : me parece que nada del equipo da energía excepto el annilus , por eso si alguien quiere subirle algo considero que 50 o incluso 60 esta bien , pero de todas formas es mejor según mi opinión no subirle nada ya que puede legar a lo 800-900 de mana con el grito y los sojs y quemadura glacial ya que incrementan el mana , pero no está mal subirle un poco (yo le subí 50 porque al principio escasea un poco el mana).

REDUCCIÓN DE DAÑO

la reducción la cogemos del chaco , la COH y el bugbelt si tenemos uno puesto.

Si usamos bugbelt sería así : $20 + 10 + 8 = 38$

Si no usamos bugbelt queda así : $10 + 8 = 18$ (pero es una cantidad considerable).

RESISTENCIAS

Estas resistencias se toman de : +30 de la quest de Anya , +65 de la COH , + 20 del anni (que aquí si recomiendo que sea perfecto) , +40 de fundido (esta habilidad solo la usaremos cuando lo necesitemos , es decir con souls , foh , hechiceras , etc) +20 del bugbelt.

"La Asesina trampera", documento elaborado por GranInvocador para www.diablo2latino.com.

quedan así : $30 + 65 + 20 + 40 + 20 = 175$ es decir acabamos con +75 a todas las resistencias . Con bug belt

Sin bugbelt quedarían así : $30+65+20+40 =$ es decir +55 a todas las resistencias (que está muy bien).

MERCENARIO

El mercenario mejor para esta asesina según mi opinión es el mercenario ofensivo del acto 2 de pesadilla ya que tiene ola de frío sagrada y esta es muy útil ya que congela a los enemigos lo que puede sernos muy útil ya que al estar congelados atacan mas lentos y es muy buena combinación con las trampas (congelamiento + trap es mortal). Los otros mercenarios no digo que sean malos pero creo que este es la mejor elección para este personaje.

EQUIPO DEL MERCENARIO

Arma : Corte de hueso etéreo , o cualquier combinación rúnica que haya buena para mercenario (se que hay una muy buena para estos pero no me se el nombre).

Armadura : cualquiera con buena defensa , hacer posible enigma o COH o ángel guardián UPG.

Casco : estaría bien cualquiera si falta fuerza podemos usar un aro e naj , o cualquier otra combinación rúnica que sea buena para este .

Nota : creo que una buena estrategia para mercenario seria engarzarle facetas distintas , en el corte de hueso (2 huecos) por ejemplo 1 faceta de fuego y otra de frío de que cuando muera suelte una habilidad , en el casco una de veneno y en la armadura una rayo así cuando muera (si esta bien equipado es muy difícil que muera frente a los monstruos) que les de un escarmiento con fuegos artificiales (ventisca , veneno nova , nova y meteoro) creo que muy pocos monstruos normales soportarían eso.

ESTRATEGIAS PVP

Druida :

Personaje relativamente fácil de vencer solamente tenemos que esperar a que vengan o ir nosotros pero asegurarnos de que nos de tiempo de colocar las 5 trampas , cuanto estemos frente a él hacer ráfaga de mente que lo deja durante instantes sin poder hacer nada , pero ahí está lo bueno de esta habilidad vamos haciéndola constantemente y no puede hacer nada solamente esperar a que las trampas lo maten .

"La Asesina trampera", documento elaborado por GranInvocador para www.diablo2latino.com.

Nota : si tenemos Cham engarzada en el casco mejor porque no nos congelará , pero si no la tenemos no tendremos problemas tampoco.

Nota : es muchísimo mas fácil para una asesina traperera matar a los elementales con los que usan transformación la estrategia es la misma pero hay que tener mucho mas cuidado.

Nigromante :

otro personaje relativamente fácil , la estrategia aquí es acercarnos a él lo máximo que podamos con cuidado de que no nos den sus fantasmas ni lanzas óseas y de que no nos encierre en la prisión y poner trampas por su alrededor haciendo esto es cuestión de tiempo que muera o deje de lanzar fantasmas y ataques si no quiere morir y en ese momento debemos aprovechar y usar ráfaga de mente repetidamente hasta que las trampas hagan su trabajo.

Nota : esto es con el nigromante de veneno y hueso con los otros la estrategia es exactamente igual.

Bárbaro :

Durísimo oponente si está muy bien equipado y tiene enigma ya que se tele transporta al lado nuestra y nos hace un torbellino , estrategia , si no tiene el equipo súper bien lo matamos con una facilidad increíble , y si está muy bien equipado y tiene enigma la estrategia es poner las trampas y evitar su torbellino por todos los medios posibles y movernos en círculos para que cuando haga el torbellino lo esquivemos y a el le den las trampas , si está muy bien equipado tardaremos bastante en derribarlo pero al final lo conseguiremos.

Nota : nunca hay que usar la ráfaga de mente contra un bárbaro bien equipado ya que tiene la máxima recuperación de impacto y seguirá como si nada y le daremos el tiempo necesario para que nos haga el torbellino y acierte de pleno.

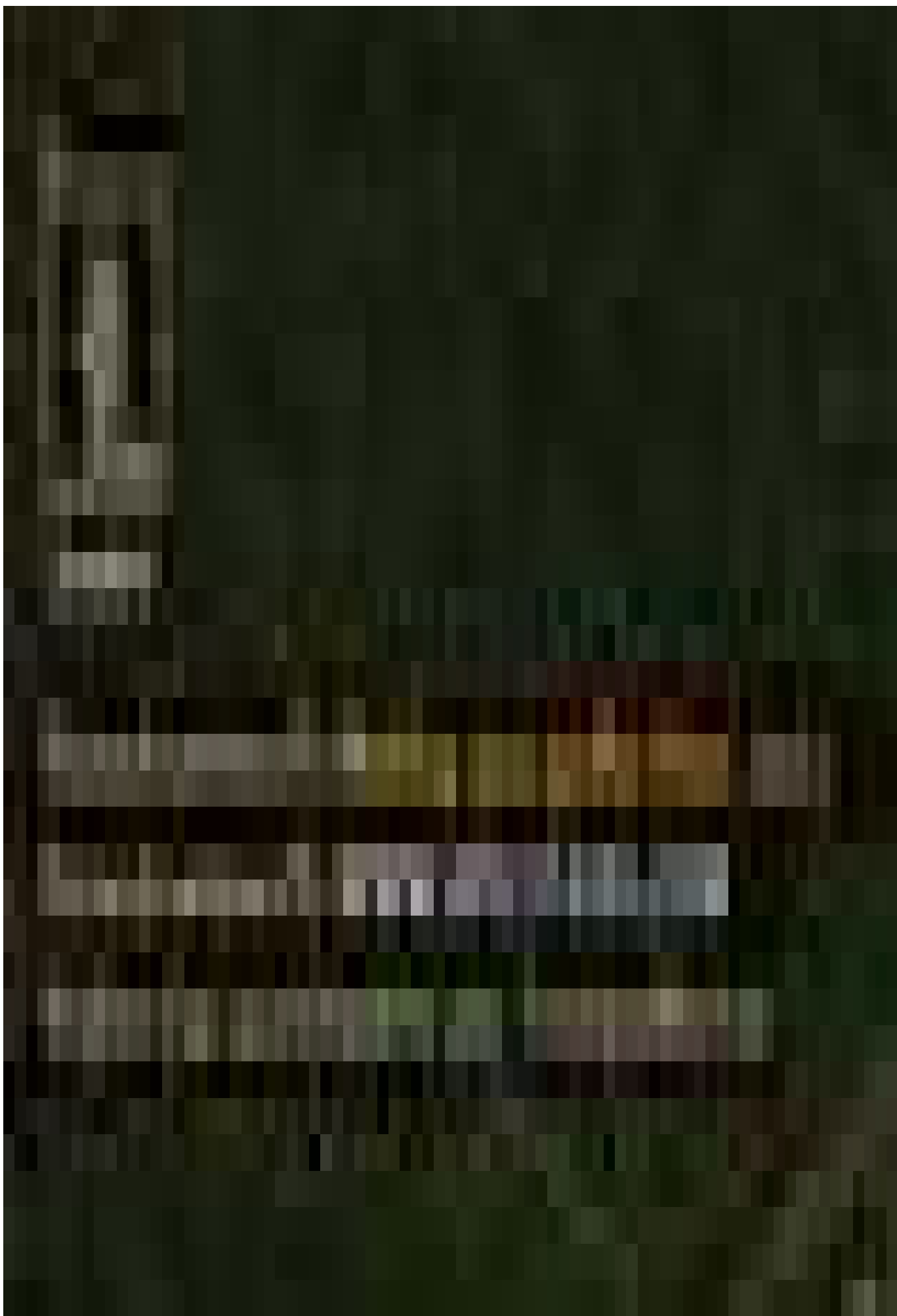
aquí duele mal ya que empecé a echar ráfaga y a los barbaros no hay que usar la ráfaga.



Como castigo un torbellino me dió de lleno.y me dejó con poca vida , pero no obstante :

***"La Asesina trampera", documento elaborado por GranInvocador
para www.diablo2latino.com.***

*"La Asesina trampera", documento elaborado por GranInvocador
para www.diablo2latino.com.*



"La Asesina trampera", documento elaborado por GranInvocador para www.diablo2latino.com.

Observese que la sombra también recibió el torbellino al igual que yo y que tampoco murió ahí la prueba de lo fuerte que llega a ser (y la mia no está finalizada todavia puedo subirle 9 niveles mas a la sombra)

Paladín :

1-Si es de embestida es un rival bastante divertido (con el que mas te diviertes en mi opinión) porque si está muy bien equipado los duelos suelen ser bastante tensos y siempre acaban los 2 con un filito de vida.

Nota : si su equipo es reglas o malo no tiene ni la mas mínima oportunidad frente a nosotros.

2-Si es un hammer : si esta muy bien equipado y tiene enigma solamente hay que poner trampas por nuestro alrededor y esquivar los martillos por todos los medios y estar vigilando siempre el mapa para saber por donde viene y alejarnos de forma que no nos den los martillos a nosotros y a él si las trampas.

Nota : si no tiene enigma no tiene la mínima oportunidad , ya que las trampas lo fulminan antes de que llegue a nuestro lado y eche martillos.

3-FOH : terriblemente duro : en mi opinión el más difícil si tiene muy buen daño con el rayo sagrado tendremos que hacer fundido para llegar al máximo a las resistencias con el rayo para que nos quite menos , estrategia , poner trampas a su alrededor y cogerlo con la ráfaga de mente si no estaremos perdidos.

Nota : solo si esta muy bien equipado y está regular resulta ni muy difícil ni muy fácil matarlo , pero al final lo matamos.

NOTA: con los paladines hay que usar la ráfaga con todos da igual sean de lo que sean es conveniente usar la ráfaga.



*"La Asesina trampera", documento elaborado por GranInvocador
para www.diablo2latino.com.*



"La Asesina trampera", documento elaborado por GranInvocador para www.diablo2latino.com.

Amazona :

Sea de arco y ballesta o de jabalina y arco es durísima y está bien equipada ya que nos quita la vida de forma muy rápida y como la mayoría tiene el cinturón del dios del trueno absorben parte del daño del rayo.

Estrategias : con todas es poner las trampas a su lado lentamente yendo en círculos y evitando sus flechas y hacerle ráfaga de mente y será nuestra.

Nota : si no tiene un buen equipo es muy fácil matarlas.

NOTA: que no nos den nunca porque con un buen equipo nos matan de un solo toque o de dos como mucho y sin embargo nosotros a ellas de muchísimo por eso debemos pillarlas con la ráfaga).

Asesina

Si es de torbellino (usar ráfaga de mente y aplicar exactamente la misma estrategia que contra el bárbaro , diferenciándose tan solo en que a esta si debemos usar ráfaga de mente.

Si es de trampas , en mi opinión influye también la suerte ya que alo mejor tu le das con el daño de 100 (por decir un ejemplo) y la otra asesina te da con el daño de 10k .

Estrategia contra la traperera : poner trampas dispersas por todo el campo para que cada vez que corra se encuentre con una trampa y nosotros huir a lo loco e intentar atraerla hacia donde están colocadas nuestras trampas (aconsejable que estén camufladas ,detrás de un árbol , una casa , etc así no las verá y pasará por donde están dándole la mayoría de las trampas).

Si es de artes marciales , no creo que tengamos ni el más mínimo problema , ponemos trampas y ráfaga de mente y estará perdida.



Hechicera

"La Asesina trampera", documento elaborado por GranInvocador para www.diablo2latino.com.

Muy duro rival.

Estrategias :

1-de rayo : poner trampas y ir en círculos para que le sea imposible darnos y cuando se tele transporte hacerle la ráfaga de mente y no para hasta que las trampas la maten. (no es muy difícil esta sorc pero como nos de el rayo con el daño bueno estaremos perdidos)

2-de frío : la misma que con la de rayo (tampoco es difícil esta sobre todo si es de ventisca , si es de orbe helada es más difícil pero aplicando la estrategia de la ráfaga al final lograremos matarla)

3-de fuego : súper duro rival (solo si el fireball quita mas de 15 k) ya que con que nos de una sola bola nos iremos a pique antes de que veas otra bola darte , la estrategia es poner las trampas a nuestro al rededor y colocarnos justo en la posición del screen:

--->



ahí las bolas chocan con la pared y no nos alcanzarán y entonces se desesperará vendrá para ponerse en línea recta frente a nosotros y debemos aprovechar ese momento para usar la ráfaga y matarla.

Nota : a todas las sorc como las pillen las trampas no tienen nada que hacer ya que las matan en cuestión de milésimas si le dan con un daño medio o superior (es decir 8 k o 12k o así).

NOTA: con las hechiceras creo que fundido es lo mejor ya que nos aumenta la resistencias y nos quitan menos.



Observen el poder que llega a conseguir en duelos (no me cabian mas nombres pero había 30 muerto más por lo menos y todos lvl 90 ya que hicieron brb todos) :

"La Asesina trampera", documento elaborado por GranInvocador para www.diablo2latino.com.



ESTRATEGIAS PARA MONSTRUOS

Siempre será la misma :

- Si estamos haciendo baalruns SIEMPRE que entréis en el tp (town portal) del trono de la destrucción tener la habilidad ráfaga de mente ya que si es un tp malo la usamos repetidamente y alejaremos a los monstruos mandándoles metros atrás aparte de que también con un poco de suerte convertiremos a unos pocos que también es muy útil.

- Si es inmune al rayo , como el caso de los souls , la mayoría de estos usan rayos como ataque (en algunos casos no es así) , la estrategia con estos es " el maestro de las sombras " y el mercenario y usar ráfaga de mente contra los monstruos para que nos ayuden a acabar contra los inmunes .

Nota : si son souls con el maestro de las sombras no tendremos problemas , nos resguardamos de los rayos y lo dejamos que mate él (o podemos echar alguna habilidad de fuego que tengamos , tenemos las 2 que necesitábamos para llegar a las habilidades) , aunque estas no sirvan de mucha ayuda ya que no quitaran mucho , pero al maestro de las sombras los rayos no le quitaran ni 1 de vida , no se si es un bug o que es así (esta características esta explicada en la habilidad esta en el apartado de habilidades de la guía).

-Contra los monstruos que no sean inmunes no tendremos problemas ponemos las 5 trampas y evitamos los golpes (moviéndonos o usando la ráfaga de mente) y las trampas los matarán en cuestión de segundos .

Daño final

**"La Asesina trampera", documento elaborado por GranInvocador
para www.diablo2latino.com.**

