**Гайд по LS/DS Трапасинке, 1.10**

**"И один в поле воин, если он - Трапасинка"**

**Автор:** [Arkan](http://www.diablozone.net/forum/index.php?showuser=1017)  
  
**Содержание:**  
  
**1) Вступление.**  
**2) Список сокращений.**  
**3) Assassin – « Що це такэ »?**  
Здесь я дам базовую информацию об убийце.  
**4) Распределение статов.**  
Сколько поинтов кидать в силу, ловкость и т.д.  
**5) Всё, что должна знать юная азазинка о ловушках.**  
Здесь я там техническую характеристику ловушек и их свойств.  
**6) Немного об основных ловушках и не только.**  
Здесь я опишу основные ловушки убийцы, их плюсы и минусы.  
**7) Что выбрать?**  
Здесь я объясню вам какие скилы (помимо ловушек) стоит качать.  
**8) План распределения скилов.**  
Краткая схема вложения скилов.  
**9) Прохождение игры.**  
Здесь я напишу как я проходил игру, этот раздел обязательно должны прочитать новички  
**10) Тактика**  
Здесь я обобщу всё сказанное мной до этого и дам советы по убийству монстров   
**11) Экипировка**  
Здесь я напишу о том, что надо надевать на трапасинку.  
**12) Мерк.**  
Здесь я расскажу о том, какого мерка выбрать.  
**13) Трапасинка + Magic Find = Любовь!**  
Раздел о том, подходит ли трапасинка для МФ ранов и для каких именно.  
**14) Хардкор? Почему бы и нет!**  
Раздел о хардкорной трапасинке.  
**15) Battle.net и партии + Трапасинка = GOOD!**  
Здесь я опишу трапасинку для батла.  
**16) Хочу сказать в заключении…**  
Подведение итогов..  
**17) Слова благодарности и не только.**  
  
  
**Но сначала полезные ссылки для новичков!**  
  
Это нулевой разде, т.к. к самому гайду он не очень относится. И я не хочу перегружать гайд, который получился итак очень большим.  
  
Если вы совсем новичок, то вам сюда - <http://www.battle.net/diablo2exp/basics/>  
  
Описание скилов убийцы - <http://www.battle.net/diablo2exp/skills/>  
  
Ещё одно описание скилов - [http://www.diabloii.net/characters/assassi...sin/traps.shtml](http://www.diabloii.net/characters/assassin/traps.shtml)  
  
Характеристики всех предметов в Диабле - <http://www.battle.net/diablo2exp/items/>  
  
Самая полная информация о монстрах, предметах и Treasure Class - [http://www.d2data.net](http://www.d2data.net/)   
  
Статья об MF-ранах - [http://www.diablozone.net/forum/index.php?...?showtopic=2124](http://www.diablozone.net/forum/index.php?showtopic=2124)   
  
Гайд об МФ на английском - [http://home.t-online.de/home/320071388834-...F\_Guide\_ENG.htm](http://home.t-online.de/home/320071388834-0001/games/D2X_110_MF_Guide_ENG.htm)  
  
  
**1) Вступление.**  
  
В основном здесь всё для прохождения сингл соло.  
  
В связи с тем, что для многих новичков гайды кажутся сложными, непонятными, да и вообще в связи со многими спорами по гайдам, писать буду подробно, начиная с самых простых вещей. Я часто буду предлагать разные варианты, возможности и способы прокачки. Но это не значит, что это мысли по теме. Просто я НЕНАВИЖУ когда кто-то говорит, что качать надо именно так и никак иначе. Существует множество вариантов одного и того же подкласса, особенно трапасинки. Поэтому здесь будет описано много возможных вариантов раскачки и указан лучший, по моему мнению и исходя из моего опыта.   
  
Почему именно этот тип? Отвечу. Много читал про трапасинок. И почему-то все, или практически все, предлагают в гайдах качать либо CBC, либо FB, либо WoF. Хотя от многих слышу, что именно LS рулит и я с этим согласен.  
  
  
  
**2) Сокращения:**  
  
Burst of Speed - BoS  
Charged Bolt Sentry - CBS  
Cloak of Shadows - CoS  
Death Sentry - DS  
Fire Blast - FB  
Lightning Sentry - LS  
Mind Blast - MB  
Shadow Master - SM  
Shock Web - Sweb  
Weapon Block – WB  
Shadow Warrior – SW  
Wake of Fire – WoF  
Wake of Inferno - WoI  
Тень – SW или SM  
Increasable Attack Speed – IAS  
C/C – клоз+клоз.  
C/S – клоз+щит  
DR – Damage Reduced  
LR – Lower Resist  
  
  
**3) Assassin – « Що це такэ »?**  
  
Немного истории.  
  
Орден Убийц Магов был сформирован после того, как Орден Магов Vizjerei пережил трагедию Bartucа и Horazonа. Их цель состояла в том, чтобы наблюдать за магами, которые могли бы перейти на сторону сил Зла. Чтобы эффективнее справляться с этой задачей, они были обучены умениям которые давали им силу противостоять Демоническому соблазну. Они были мифом для всех , даже Орден Магов знал очень немного об этом таинственном ордене. Их репутация была окутана в тайну, и простое опасение их возмездия почти гарантировало меньшее количество случаев коррупции среди тех, кто знали, что орден существует. Убийцы не используют непосредственно волшебные заклинания, скорее, они используют предметы, которые содержат элементарные силы. Чтобы избегать потенциальной коррупции, они сосредотачиваются на естественных способностях тела - силу ума и невооруженного боя.   
Убийца - воин в сердце. Однако, она полагается больше на хитрость, навыках, и быстроте чем на грубую силу. Вблизи, Убийца смертельна с ее молниеносным рукопашным нападением. Она также обладает многими интригующими навыками, которые позволяют ей убивать своих жертв по разному. Она - мастер в Боевых Искусствах, Пути Теней и Ловушках  
  
Итак, мы решили качать убийцу. Начнём с её скилов. У неё, как и у всех других персонажей, есть три ветки скилов: Martial Arts, Shadow Disciplines и Traps.   
Первая ветка – это боевые скилы, нам она не понадобится.  
Вторая ветка – это пассивные, «аурные» и «крауд контрольные» скилы. Эта ветка нам пригодится.  
Третья ветка – это ловушки. Это наша основная ветка и сюда уйдёт большая часть скилов.  
  
Убивая монстров мы получаем опыт и, набрав определённое его кол-во, получаем новый уровень. При переходе на новый уровень нам дают один скил-поинт и 5 стат-поинтов. Скил-поинты вкладываются в скилы (вместе с квестами их может быть 110), а стат-поинты в статы.   
  
Убийца первого уровня имеет следующие статы:  
  
Strength (сила) – 20  
Dexterity (ловкость) – 20  
Vitality (живучесть) – 20  
Energy (энергия) – 25   
  
Жизни – 50  
Выносливости – 95  
Маны – 25  
  
За каждый дополнительный поинт в силу мы получаем:  
+0.75% урона   
  
За каждый дополнительный поинт в живучесть мы получаем:  
+3 жизни  
+1.25 выносливости  
  
За каждый дополнительный поинт в энергию мы получаем:  
+1.5 маны  
  
За каждый дополнительный поинт в ловкость мы получаем:  
+Attack Rating  
+Defense Rating  
+Chance to block (при использовании щита)  
+0.75% урона с когтей  
+урон к kick damage  
  
При повышении уровня мы получаем:  
+1.25 выносливости  
+2 жизни  
+1.5 маны  
  
В патче 1.10 появилась система синерджей. Т.е. один скил может давать бонусы к другому скилу. Например, при вкладывании в LS одного поинта DS получает +12% Lightning Damage. Все синерджи указываются при наведении курсора на конкретный скил. Синерджи работают ТОЛЬКО от вложенных поинтов и НЕ дают бонусы за счёт вещей +Х к скилам. Например, вы вложили в DS и LS по одному поинту. Вы надели кольцо Stone of Jordan, которое даёт +1 to all skills. В итоге у вас LS и DS имеют второй уровень. Но DS даёт LS бонус не 24%, а 12%, т.к. вы вложили только 1 поинт.  
  
**4) Распределение статов:**  
  
Сила – как обычно под вещи. Теоретически можно даже попробовать оставить её базовой, но так могут делать только профессионалы, но придется не носить часть очень хороших вещей. Поэтому не надо экономить. Лучше довести до 59 поинтов, под бартуки, и не мучаться. Максимум -79.  
  
Ловкость – также под вещи, наиболее простой вариант довести до 59 поинтов. Или же под блок 75%, если вы хотите ходить со щитом.  
  
Живучесть – всё остальное сюда. В идеале должно быть 300-400.  
  
Энергия – 0.   
Её нет смысла качать. Слишком мало дают за один скил-поинт. У вас к 60-70 уровню будет около 300 маны и более. Этого вполне хватит. Покупайте у торговцев бутылки с манной и в бой.   
  
**5) Всё, что должна знать юная ассасинка о ловушках.**  
  
Теперь скажу несколько базовых моментов по поводу ловушек:  
  
Всего можно выставить одновременно ТОЛЬКО 5 ловушек. Если вы поставите шестую, то первая исчёзнет. (*даже имея тень вы с ней тоже не сможете поставить больше 5 ловушек. Прим. Diabloman’a*)  
  
Ловушки не могут быть уничтожены монстрами, боссами или другими игроками. Они либо сами уничтожаются, когда сделали максимальное кол-во выстрелов, либо вы их уничтожаете, поставив больше 5 ловушек. Если вы телепортируетесь в город, то ловушки тоже исчезнут.  
  
Каждая ловушка имеет определённое кол-во выстрелов. Их обычно 5-10. После того как ловушка сделала максимальное кол-во выстрелов, она исчезает.  
  
Ловушки чихать хотели на Faster Cast Rate. Они основаны на скорости атаки вашего оружия. Т.е. при увеличении скорости атаки увеличивается скорость выброса ловушки. Но ТОЛЬКО скорость выброса. А скорость выстрелов ловушки, задержку между ними изменить НЕЛЬЗЯ никак. Зато высокую скорость атаки можно легко набрать с BoS, не одевая других вещей с IAS. Кроме того катары – одно из самых быстрых оружий в игре.  
  
Можно ставить одновременно несколько видов ловушек. Например, кинуть 2 LS и 3 DS, но их опять же не должно быть в сумме больше 5.   
  
Magic Find работает на ловушках.  
  
Вещи с «+Х к Мане за убийство» не действуют на ловушки.  
  
  
**6) Немного об основных ловушках и не только.**  
(Все расчёты делаются при максимальной раскачке скилла со всеми синерджами и хорошем экипом)  
  
**CBC** выпускает определённое кол-во болтов. При максимальной раскачке и синерджами имеет впечатляющую зону поражения, делает 1-700 дамага одним болтом. Выпускает по 11 болтов 10 раз. В итоге 11-7700 со всех болтов сразу. Но вот вам минусы. Болты слишком медленны, не всегда попадают в цель, а на 8ппл от них мало толку. В принципе в монстра могут попадать до 7-10 болтов, если выстрелит сразу 5 ловушек, но монстры быстрые, а болты медленнее. Поэтому хорошо если будут по 5 болтов попадать (в среднем, конечно). Можно качать Асю и на этот скил, но он мне не нравится.  
  
**WoI, FB** – первый слишком медленный, хотя и обладает хорошим, стабильным уроном – 2400-2700. Но задолбаетесь ждать пока оно завалит врагов, а на 8 ппл можно и пылью покрыться. FB обладает большим дамагом 3300-4000 и радиус – 3.3 ярда, но уж слишком долго и часто его приходится кидать, да и не так он уж эффективен по сравнению с другими ловушками.  
  
**WoF** – большой радиус, но маленький дамаг (500-600), слишком долго убивать им монстров. Да и вообще огонь – не лучшая атакующая стихия, уж больно много fire имунн монстров. Я слышал об огненных ПвП трапасинках, читал даже про них гайды, но в сингле огненные ловушки не супер.  
  
Для использования выше перечисленных ловушек нужен очень хороший танк (лучше два: мерк+SM/SW), иначе монстры будут бежать прямо на вас, а вам придется убегать от них. А ловушки будут оставаться далеко позади.  
  
**Теперь о LS.**  
Урон с экипом и синерджами = 1-5300. В принипе, вполне можно догнать до 10к, но нужно много чармов с +1 к трапсам. Пусть вас не пугает минимальный дамаг. Он с лихвой компенсируется очень большой скоростью самой ловушки. Единственная ловушка, которая неплоха для 8 ппл на хеле, остальным далеко до неё (кроме DS, конечно). Стреляет она 10 раз, что тоже очень хорошо. Скорость убийства монстров самая большая, на 1 ппл все дохнут без проблем. Кроме того LS – обладает 100% пирсингом. Она может пробивать монстров насквозь, нанося ущерб монстрам, стоящим позади них. Так за один выстрел можно задеть 5-6 и более врагов. LS выстреливает на определённое расстояние, которое увеличивается с уровнем (если не врёт theamazonbasin). На первом уровне она имеет длину выстрела 6 ярдов и получает 2/3 ярда за уровень. На 30 уровне выстреливает на 3-4 экрана. Кроме того, когда LS попадает по монстру, то он находится в стане, или каком-то таком состоянии, в течение 0,5-1 секунды и не двигается. А это ОЧЕНЬ хорошая вещь.  
  
  
Ещё один плюс – это то, что LS и DS являются синерджами друг к другу. А DS вам очень поможет на хеле за счёт Corpse Explosion. А на 8 ппл, без неё вам не жить. У DS урон 1-2000, радиус взрыва трупа 13, стреляет 11 раз. Тоже неплохо.   
  
Для этих ловушек, конечно, тоже нужен мерк+ SM/SW, но вы будете меньше зависеть от этих живых щитов.  
  
У наиболее часто используемых ловушек (LS, DS, WoI) есть один минус и одновременно плюс. Они стоят 20 единиц маны. Но поверьте, это не так уж и много. К тому же с возрастанием уровня это число остаётся таким же. И на 30 уровне вам понадобится всё также 20 единиц манны.  
  
**Mind Blast**– очень хороший скил. Станнит врага, отбрасывает, и ещё может переконвертить его. Но, если честно, вы не будете его использовать часто, т.к. просто не будете успевать. LS мочит всех очень быстро. К тому же SM сейчас стала поумнее и использует MB в очень нужных ситуациях. Очень часто, когда на меня бегут 4-5 монстров, SM кастует на них MB. Вам же использовать MB надо будет, если вас где-нибудь зажмут (меня так зажали всего два раза за игру, не считая баал-раны) или противник слишком быстр. Очень хорошо его кастовать на большие группы лучниц, магов и т.д. Ещё он понадобится при Баал-ранах.  
  
Напишу ещё немного про **Blade Fury**.  
Многие предлагают качать его как средство борьбы с лайт имуннами и боссами.  
Но:  
А) По боевым параметрам лучшее, что может быть в руках у нас – это бартуки. И дамаг всё равно будет мал. Можно конечно держать на переключке очень мощное оружие с огромным дамагом и крутыми свойствами, но прейдётся много вкладывать в силу и ловкость. К тому же если вы можете позволить себе такое оружие, то вы можете и мерка хорошо одеть и он будет и так суперски валить лайт имуннов. Вы ещё сможете позволить себе крутой лук/арбалет, который будет не многим хуже BF. К тому же я прошёл игру без всяких там BF. Поэтому забейте на этот скил. Если его качать, то только на совершенно иной тип убийцы.  
  
Б) Всех, кроме лайт имуннов, трапасинка и ловушками завалит.   
  
  
  
**7) Что выбрать?**  
  
**А) Shadow Master or Shadow Warrior?**  
  
Они обе обладают примерно одинаковым кол-вом жизней. Но SM с ростом уровня получает дополнительные резисты, а SW – дополнительную защиту. SM использует практически все скилы убийцы, а SW только те, которые помещены у вас на левую и правую кнопку мышки.   
  
Я считаю, что SW неплоха. Т.к. на правой кнопке у вас будет стоять LS, и SW будет кидать эту ловушку, но, хотя многие и пишут, что она может выкинуть 5 ловушек и вы 5, т.е. в сумме 10, на самом деле Ася вместе с тенью может кинуть ТОЛЬКО 5 ловушек. Это минус. Но вам хотя бы понадобится меньше маны.  
  
Но SM всё-таки лучше. Так как она может использовать скилы, в которые вы не вложили и поинта. К тому же резисты на хеле более важны. А если вы будите использовать дефианс мерка из 2 акта с DOOM-ом, то SM – лучший вариант.   
  
Тени по большей части нужны как щиты, поэтому кардинальной разницы между ними нет.  
  
Уровень какого-либо скилла, который использует тень, зависит от уровня самой тени и от уровня развития у вас этого скилла (включая веши +Х к скилам). Например, у вас уровень 24 MB и 9 SM. При начислении уровня скилла у Тени, берётся 1/3 уровня развития тени и 1/2 уровня развития скилла, т.е.   
  
Тень левел\*1/3 + Скил левел\*1/2 = Скил левел тени.  
  
Исходя из этого имеем:  
24\*1/2 + 9\*1/3 = 15 (уровень MB, который будет использовать тень).  
  
Тень получает бонусы и от синерджей. Причём и от вещей с +Х к скилам. Т.е. от скилов-синерджей 25, 30 уровня. Но прежде чем получить синерджи с какого-либо скилла, тень должна использовать скил-синерджи, и лишь потом получет бонус. Например, чтобы получить бонус от DS для LS тень должна кинуть DS и лишь потом LS получит бонус. Если тень умрёт, то её придется «учить» заново. Таким образом какой-нибудь скилл тени может наносить дамага больше чем вы сами, но толку от этого мало. Даже SW трудно «заставить» кидать часто LS.   
Вот какие вещи тень получает на определённых уровнях:  
SW получает все свои вещи уже на первом уровне:  
-Magical Blade Talon on their left hand  
-Magical Cestus on their right hand  
-Magical version of the your own armor's base item (e.g.. if you wore a Spirit Shroud, they would spawn with a magical version of Ghost Armor)  
-Magical version of your own helm's base item  
  
SM на 1 уровне имеет:  
-Superior Suwayyah/War Fist/Scissors Suwayyah on their right hand  
-Superior Battle Cestus/Runic Talon on their left hand  
-Superior version of your own armor's base item  
  
SM на 5 уровне дополнительно получает:  
-Superior Bramble Mitts/Vambraces/Orge Gauntlets  
  
На 6 уровне SM получает:  
-Magical version of your own armor's base item  
-Magical version of your own helm's base item  
-Magical Bramble Mitts/Vambraces/Orge Gauntlets  
-Magical Suwayyah/War Fist/Scissors Suwayyah on their right hand  
-Magical Battle Cestus/Runic Talon on their left hand  
  
На 9 уровне SM получает:  
-Magical right ring  
  
На 11 уровне SM получает:  
-Rare version of your own armor's base item  
-Rare version of your own helm's base item  
-Rare right ring  
-Rare Bramble Mitts/Vambraces/Orge Gauntlets  
-Rare Suwayyah/War Fist/Scissors Suwayyah on their right hand  
-Rare Battle Cestus/Runic Talon on their left hand  
  
На 13 уровне SM получает:  
-Rare left ring  
  
На 17 уровне SM получает:  
-Rare amulet  
  
Итак, вот что имеет SM выше 17 уровня:  
-Rare version of your own armor's base item  
-Rare version of your own helm's base item  
-Rare left ring  
-Rare right ring  
-Rare amulet  
-Rare Bramble Mitts/Vambraces/Orge Gauntlets  
-Rare Suwayyah/War Fist/Scissors Suwayyah on their right hand  
-Rare Battle Cestus/Runic Talon on their left hand  
  
Вот ещё **важные отличия**SW от SM:  
  
Shadow Warrior  
Has strength, dexterity equal to level \* 10  
Has resist all equal to level \* 4, capped at 75%  
Mana per level = 0.5  
HP% per level = 15  
Attack% per level = 40  
Level of magic items now generated at 18 +2\*level  
  
Shadow Master  
Has strength, dexterity equal to level \* 10  
Has resist all of 5% - 80% (diminishing returns)  
Has delay of 150 frames (6 seconds)  
Base mana =35  
Mana per level = 0.5  
Attack% per level = 40  
Level of magic items now generated at 24 +2\*level  
  
  
**Б) Клоз+клоз или клоз+щит?**  
(У убийцы есть скил WB, который даёт ей блок при ношении сразу двух катаров)  
  
У каждого из этих вариантов есть свои преимущества. Щит даёт блок 75%, а C/C, в среднем, - 50-55%. Разница в 20-25% не так уж и существенная для софткора, но может быть смертельной для хардкора. Поэтому C/C – для софта, C/S – для харда. WB можно догнать до 60% на 30 уровне, но оно того не стоит.   
  
Щит даёт дополнительную защиту, НО вы играете не айрон барбом или паладином. Эти +300 к защите вам практически ничего не дадут.   
С/С позволит вам вложить очень много поинтов в виталити, и иметь 1000-2000 жизни.  
На щитах есть хорошие резисты и DR. И это их главный плюс, после блока, конечно. Но можно носить вот такие клозы: +2 to as. skills/+3LS/+3WoI/+3DS. Это конечно идеал, но вполне реально найти клоз с +3traps/+3LS. Неплохо. А если учесть, что +Х к скилам и умением (на мой взгляд) – самое главное для трапасинки, то просто супер. Опять же говорю – мой выбор C/C.   
  
WB не зависит от ловкости, только от уровня скилла. Скорость блока зависит от скорости оружия. Шанс на блок зависит ТОЛЬКО от уровня скилла и НЕ ЗАВИСИТ от предметов и рун с процентным увеличением блока. WB может блокировать элементные атаки:  
  
Phoenix Strike/Chain/Lightning/Sentry - Blockable  
Wake of/Inferno - Blockable  
Skeleton Mage Missiles - Blockable  
Teeth - Blockable  
Bone Spear - Blockable  
Bone Spirit - Blockable  
Poison Nova - Blockable  
Smite - Blockable  
Fist of the Heavens - Blockable  
Firebolt/Hydra - Blockable  
Fireball - Blockable  
Blaze - Unblockable  
Firewall - Unblockable  
Phoenix Strike/Meteor - Blockable   
Claws of Thunder/Nova - Blockable  
Phoenix Strike/Ice Bolt/Frozen Orb - Blockable (Ice Bolts are blocked with Frozen Orb, not the Orb itself)  
Blizzard - Blockable  
Molten Boulder - Unblockable  
Artic Blast - Blockable  
Fissure - Unblockable  
Hurricane - Blockable  
  
Tainted Lightning Ball - Blockable   
Sand Maggot/Frog Demon/Tentacle Beast Poison Missile - Blockable  
Greater Mummy Unholy Bolt - Blockable  
Oblivion Knight Missiles - Blockable  
Fanatic Enslaved Explosion – Blockable  
Demon Imp Fire Missile - Blockable  
Succubi Blood Star - Blockable  
Baal Hoarfrost - Blockable   
  
К тому же блок от WB не уменьшается при беге.  
  
**В) Fade или BoS?**  
Каждая контактная убийца и не задумывается над этим вопросом. Только BoS. Но мы же собираемся качать трапасинку! Сразу хочу сказать, что Fade и BoS не действуют вместе. Либо одно, либо другое.   
  
Разберём плюсы BoS:  
  
А)Увеличивает скорость атаки, а IAS увеличивает скорость кидания ловушек. Причём разница выбрасывания ловушек с BoS и без него есть, и она весьма ощутима.  
  
Б) Увеличивает скорость бега. И поверьте мне, это не менее важный для вас плюс, чем увеличение скорости. Медленно бегать никто не любит. Скорость вам позволит быстро отходить от монстров, их дистанционных атак и т.д.  
  
Плюсы Fade:  
  
А) Даёт много резистов, которых как всегда не хватает.  
Б) Даёт 1% DR за каждый уровень.   
В) Уменьшает длительность проклятий, которые на вас наложили монстры.  
  
Советую выбрать Fade. Т.к. резов мало даже с хорошим экипом. Конечно, если вы играли контактной Асей, то вам будет крайне трудно перейти с BoS на Fade. По себе это знаю. Но за 20-30 минут игры вы привыкните и не будете обращать на это внимание.  
Могу вам посоветовать на нормале и найтмере бегать с BoS, сам так делал. А на хеле уже переходить на Fade. Если вы этого не сделаете, то в 4-5 акте хела будете дохнуть каждые 2-3 минуты. Это, конечно, если у вас не суперский экип.   
  
Вот хороший **калькулятор** зависимости **скорости выброса ловушек**от ИАС и базовой скорости оружия. Я не буду приводить здесь расчётов, т.к. у каждого разное оружие и кол-во ИАС.  
[http://diablo2.ingame.de/tips/calcs/weapon...hp?lang=english](http://diablo2.ingame.de/tips/calcs/weaponspeed.php?lang=english)  
  
**8) План распределения скилов:**  
  
Martial Arts – 0  
Все трапасинки без этой ветки прекрасно обходятся.  
  
Shadow Disciplines:  
Claw Mastery – 1  
Physic Hammer – 1  
BoS – 1  
Fade – 1  
Weapon Block – 1  
Cloak of Shadows – 1  
Shadow Warrior – 1  
Mind Blast – 1  
Shadow Master – 15-20  
  
Почему многие полезные для трапасинки скилы достойны только одного поинта? Просто с вещами они будут на 6-10 уровне. И этого вам итак хватит. Больше одного поинта можно вложить в Fade и WB, если у вас вообще нет никаких вещей с +Х к скилам.  
  
Почему в SM нужно вкладывать 15-20? Просто у меня тень, отмаксенная, имеет уровень 27 или 29, но это не столь важно. Важно то, что она итак практически никогда не умирает, она раза в 3-4 живучее моего наёмника. Поэтому если у вас есть хорошие шмотки, то вкладывайте только 15 поинтов. Исключение – если собираетесь баалранить на хеле при 5-8 ппл. Тогда SM – max.  
  
Traps:  
Fire blast – 1  
Shock Web – 15-20  
Это синерджи к LS. Этот скил максим последним, если поинты останутся.  
  
Charge Bolt Sentry – 20  
Синерджи к LS   
  
Lighting Sentry – 20. Я думаю тут всё понятно.  
  
Death Sentry – 20  
Синерджи к LS, да и сам скил неплохой.  
  
Итого 109 поинтов. Остаётся ещё один поинт. Его можно кинуть в Fade.  
Но это не значит, что перс силён только на 99 уровне. В сингле максимальная раскачка обычно – 85-90 уровень. И перс на этих уровнях рулит хорошо. Разумеется, и на более ранних уровнях трапасинка сильна. После 35 уровня трапасинка начинает безбожно рулить. До этого уровня придется немного туговато.  
  
Теперь про распределение скил-поинтов по уровням:  
Сначала максим LS. Затем вкаладываем 15-20 поинтов в SM. Затем DS, затем CBS, затем SWeb. Ну и проходные по 1 поинту.  
Конечно, можно делать всё постепенно, кидая по очереди по 1 поинту в соновные скилы. Но я делал точно так, как написано выше и не испытывал особых проблем.   
  
  
**9) Прохождение игры.**  
  
Скажу сразу, что здесь многое ИМХО. Я пишу о том, как я проходил игру. Я не утверждаю, что написанное ниже – самое лучшее, качественное и т.д. Вам могут не понравится мои советы или у вас может быть иная тактика. Но советую почитать этот раздел, чтобы не было вопросов типа:  
«А как ты будишь Дюриэля ею мочить?»  
« Не могу завалить Кузнеца, что делать?»  
« Какие у такой трапасинки есть трудности?» и т.д.  
  
Нормал. Акт 1.  
  
На ловушки особенно полагаться не стоит. Слишком дамаг у них пока маловат. Придется всех руками валить, точнее клозами. Хотя FB можно использовать на больших группах монстров. Но вы сами поймёте, что это станет не эффективным уже к середине акта.  
  
Если нет хороших вещей, то проблему может представлять кузнец. Поэтому нужна наёмница-лучница, которая его и будет валить. Вам можно с ним в бой вступать, но будьте аккуратны, может вас быстро убить. Полезно под него кинуть Sweb, а потом бить.  
  
Гризвольд проблем не представляет, медленный он уж очень. Можно его просто FB/Sweb закидать.  
  
Андариэль  
Она посложнее будет. Но это не значит, что нужно ждать до 18 или 24 уровня, чтобы её убить (а ведь некоторые так делают). Я её убил с отстойными вещами. Заходите к ней, валите мелких монстров, чтобы они вас не беспокоили или же просто ведёте её в другую комнатку, где вы уже всех завалили, там её и убиваем. Главное это дать лучнице хороший лук, себе взять нормальные клозы, и если что - быстро телепортироваться в город. Если у вас уже есть CBS, то завалите вы её без проблем, я её на 10 уровне валил, поэтому было немного сложно.  
  
Нормал. Акт 2.  
  
Уже необходимо иметь CBS. Это не самая лучшая ловушка, на мой взгляд, но она вам поможет. Уже чувствуется нехватка манны, поэтому собирайте бутылки с манной или покупайте их у торговцев. Берём дефианс мерка, даём ему более-менее нормальные вещи и идём валить Редамента. Закидываем его и его скелетов CBS, затем быстро идём к нему и начинаем его колотить вместе с мерком. Конечно, он оживляет скелетов. Но это не беда. CBS имеет большой радиус поражения болтами, поэтому мы должны будем убить как минимум половину скелетов.  
  
Кстати, я вообще не использовал мерка часть акта. Дох он быстро, а я и так всех убивал. Надо только быстро, ловко бегать и вовремя ставить CBS.  
  
Тактика убийства монстров проста на ранних стадиях. Монстры слетаются на мерка/SM/SW, вы ставите ловушки и ждёте пока враги умрут. Если у вас нет ни мерка (или мерк дистанционщик), ни SM/SW, то можно использовать следующую тактику. Увидев небольшую группу монстров (5-10) ставим перед ними 2-3 ловушки, пока они к нам бегут, потом начинаем описывать вокруг них круг, попутно ставя ловушки. За счёт вашей скорости монстры будут находиться практически на одном месте. А вы сможете без проблем ждать их смерти. Даже если вас ударят, то вас вряд ли убьют, т.к. монстры пока ещё слабые.  
  
Когда вы стоите перед закрытой дверью, то советую применить CoS. Это очень поможет вам кинуть в комнату 5 ловушек, а монстры будут продолжать стоять по стойке смирно. Не важно, что у CoS на 1 уровне небольшая продолжительность, вам главное выкинуть 5 ловушек.  
  
Дюриель.  
Этого таракана тапочкой не прихлопнешь. У меня был SW второго уровня и дефианс мерк 12 уровня с отстойными вещами, а LS не было. Поэтому тактика такая. Заходим к нему и кидаем 5 CBS, мерк и тень его держат. Как только Дюриэль их убьёт, а убивает он их у меня за 4-6 секунд, телепортируйтесь в город. Оживляёте мерка, тень и снова повторяем заход. Я за 4-5 раз его так завалил. Не супер, конечно, но безопасно и надёжно.  
  
Нормал. Акт 3.  
Первую часть этого акта ненавидят все контактные бойцы. Но его легко проходить амазонкой, волшебницей и трапасинкой. У вас в идеале уже должна быть LS и тогда проблем у вас не будет. Но и CBS будет нормально мочить монстров в начале и середине акта.  
  
Опасность могут представлять консулы в Травинкале. Можно сделать так. Поставить 5 ловушек на расстоянии около одного экрана от них, но так, чтобы они вас не заметили. Потом выбежать вперёд. Они вас заметят и побегут к вам 2-4 консула. В это время по ним откроется шквальный огонь из LS. К тому же, если вы удачно поставите ловушки, молнии от LS будут проходить через несколько консулов. Наёмник с тенью их завалят без проблем. Тех, кто остался в комнатке можно не выманивать, а просто поставить ловушки туда через окна слева/справа.  
  
Не советую сразу идти и ставить ловушки через окно на всех консулов. Т.к. они выпустят очень много гидр (8-12) и вам придется отходить, потом опять ставить туда ловушки, бегая от огненных плевков гидр. Да и наёмника с тенью гидры быстро завалят.   
  
Мефисто.  
Легко. Валите всех монстров рядом с ним. Потом ставите 5 LS и ждёте пока тень с мерком его завалят. Можно и самим вступить в ближний бой. Сложности с этим боссом никакой нет.  
  
Нормал. Акт 4.  
Прошёл его без проблем за 1.5 часа или даже меньше. Тактика простая. Ставим эффективно LS, чтобы молнии проходили через несколько монстров и всё.  
  
Изуал – ерунда. Просто надо немного подождать. Тень и мерк спокойно выдерживают его удары, а вам надо только LS ставить.  
  
Кузнец – то же, что и Изуал, только быстрее. Надо только зачистить окрестности от других монстров и тогда проблем не будет.   
  
Диабло.  
Его тоже не сложно завалить. Мерк с тенью его отвлекают, а вы ставите LS. Одно плохо, они дохнут быстро. Поэтому советую мерка не оживлять (только деньги потратите), а вместо этого перекастовывать почаще тень и чуть что – сразу в город. Его убийство займёт 1-3 минуты.   
Совет: перед тем как открыть какую-нибудь печать поставьте перед ней пять ловушек, и тогда монстры будут под шквальным огнём как только появятся. А вы сможете спокойно стоять в стороне.  
Если вы уже достигли 30 уровня, то этот акт покажется самым легким за счёт DS, но об этом чуть позже.  
  
Нормал. Акт 5.  
Если у вас есть уже DS, то пора комбинировать её с LS. Но не надо этого делать, если на вас бежит меньше 10 монстров. Когда вы поставите 5 LS от них останется всего 2-3 монстра.   
Никто из монстров не представляет здесь серьёзной угрозы. Щенка и его окружение LS расстреливает очень хорошо, главное – это грамотно ловушки поставить, чтоб пирсились.  
  
Древние. Прошёл их легко. Мерк с тенью их прекрасно держат и мочат неплохо. LS тоже косит быстро. Поэтому можно спокойно стоять в сторонке и кидать ловушки.   
  
Миньоны Баала. Главное – иметь DS. Тогда будет легко убить первых двух групп. Остальных лучше разделять, т.к. у LS ещё небольшой дамаг, к тому же у них жизни больше, чем у обычных монстров. Да и DS имеет пока слишком маленький радиус.  
Уводим за собой 1-2 монстров и быстро их убиваем.   
  
Баал.  
Сложности нет. Поставили ловушки и отошли, а мерк с тенью его бьют. Мешают его щупальца, поэтому иногда надо будет быстро бегать. Будет очень плохо, если он вызовет клона. Это замедлит скорость убийства самого Баала. Но опасности для вас клон представлять не должен. Его ловушки секунд за 20 завалили. Самого Бала за 1-2 минуты.   
  
Вот и кончился нормал. Я его расписал специально, т.к. многие игроки перестают играть Хамерхиндером, Трапасинкой, Соркой из-за того, что на ранних стадиях игры они оказываются не такими «крутыми» как ожидалось и нормаловских монстров валить ими трудно, долго и т.д. Всё потому, что самые лучшие скилы обычно тридцатого уровня, которого многие достигают только в конце 5 акта. Поэтому многие бросают персов на 15-20 уровне, даже не достигнув главного боевого скилы. Вот почему советую новичкам почитать этот раздел. Да и другие уровни сложности я распишу подробно, т.к. трапасинка – очень необычный подкласс, она значительно отличается даже от гидросорки, а что уж говорить о других прокачках.   
  
**Найтмер.**  
  
Тут много писать не буду. Этот уровень сложности Трапасинка проходит без проблем. Проблем нет даже с Дюриэлем и Древними.  
  
Хочу сказать немного про баалраны. Они необходимы нам, чтобы получить высокий уровень и нормально жить на хеле. Качаться здесь нужно хотя бы до 70-75 уровня.  
Сначала ходите к нему на 1 ппл, если вы легко мочите его миньонов и самого баала, то переключайтесь на 2 ппл, затем на 3 ппл и т.д. Выше 5 ппл стоит играть только если вы действительно быстро убиваете монстров. Баал-ран не должен длится слишком долго. Поэтому даже на найтмере оптимальное кол-во – 5 ппл.  
  
Теперь про убийство Баала и его миньонов.  
  
Первую группу убивать легко. Перед тем как они появятся поставьте 5 LS и ждите пока они умрут. Эта группа монстров не представляет сложности и на 8 ппл. Даже DS кидать не надо.  
  
Вторую группу монстров также легко убить. Ставите 4 LS и 1 DS и монстры умирают за 10-20 секунд. Стоят они уж очень близко друг к другу и хорошо взрываются.  
  
Третья группа не очень опасна для вас, но из-за гидр и электрических болтов быстро дохнет мерк. Поэтому ставим 5 LS, а когда появляется 1 труп (а это может быть не так уж и быстро) кидаем 1 DS. Сразу как эти консуло-подобные монстры появятся касуйте на них MB. Так и вам спокойно будет, и мерк не будет дохнуть через каждые 10 секунд.  
  
Четвёртая группа проблем не представляет также. Кидаем ловушки и монстров держим всё время под MB. Можно и LR на них кастануть. Если они слишком сильны для вас, то можно кинуть ловушки и отбежать так, чтобы монстры вас не видели. Если они останутся живы, то подойти и опять кинуть 4 LS и 1 DS.   
  
Пятая группа самая сложная. У них очень много жизни. Первый труп образуется очень не скоро. Если вашу тень и мерка они валят быстро и часто, то можно их разделить и мочить по одному. Но вскоре ваш мерк с тенью станут посильнее и смогут и на 8 ппл выдерживать их удары. Держите их под MB обязательно.  
  
Самого Баала я мочу на 1-2 ппл. Слишком много времени занимает его убийство. Можно вообще его убить только один раз, а затем бегать к его миньонам. Они и так дают много экспы.  
  
**Hell**  
  
Вот мы и перешли к самому интересному. Чтобы играть на этом уровне сложности ваш герой должен быть выше 70 уровня и иметь как минимум средние шмотки.  
Трапасинка мочит всех хорошо, кроме лайт имуннов. Поэтому уже пора раздобыть палочку с LR второго уровня. Хотя иммунность он снимает не всегда, но помогать она вам будет часто.   
  
Акт 1  
  
Сложность представляет второе задание. Т.к. рядом с кровавым вороном полно скелетов, которые имунны к электричеству. Мало того, что по вам Ворон стреляет, так ещё и 20-30 скелетов и зомби пытаются окружить вас. Поэтому держитесь от них подальше. Киньте на них LR, если иммунность снялась, то вам повезло. Кидайте LS, DS, убейте скелетов с зомби, а потом мочите самого Кровавого Ворона. Если иммунность не снялась, то прийдётсся ждать/делать труп, а потом кидать DS. Можно попробовать замочить сначала Ворона, т.к. когда он умрёт все монстры вокруг тоже умрут, но вряд ли это у вас получится. Поэтому, как только входите на кладбище, кастуете на толпу MB, LR, DS и, если иммунность снята, LS. Сам ворон трудности не представляет. Но будьте осторожны, когда она начнёт стрелять в вас. Можете это не заметить, кидая DS, MB, и умереть. Поэтому как только вы кастанули/кинули всё что надо, отходите подальше, пусть работают ваша тень и мерк.  
  
Другие миссии акта очень легкие. Лайт имунны обычно находятся всё время рядом с другими монстрами и их легко мочить DS-ом. Я за весь акт встретил только 3 группы отдельно стоящих лайт имуннов и легко их убил.  
  
Андариель умерла за 15-20 секунд, даже не успел её толком разглядеть. Про других уников и чемпионов я вообще молчу, дохнут как мухи. Трапасинка этот акт проходит быстро, без особых проблем. Даже как-то слишком легко.   
  
Акт 2  
  
Радамент и его скелеты умерли за 5-8 секунд. Такого кол-ва Course Explosions я ещё не видел. Кидайте DS и всё будем в порядке.  
  
В пустыни дела обстоят немного хуже. Появляется много групп скарабеев, который имунны к электричеству. LR снимает иммунность, но мочить их всё равно приходится в два раза дольше чем обычных монстров. Можно либо просто пробежать мимо них, что бы не тратить на них время. Или можно увести их к не лайт иммунным монстрам. Тогда они быстро умрут.  
  
Больше проблем с обычными монстрами в этом акте нет. Как-то слишком легко.  
  
Дюриэль.  
Он умер быстрее чем Андариель. Как только заходите кастуйте 5 LS, а на него LR и всё.   
Этот таракан не успел и четверти жизни у наёмника отнять.  
  
Акт 3  
  
С самого начала попадается очень много лайт имуннов. Их убивать не сложно, просто времени тратиться много. Лучше всего бежать мимо монстров, чтоб они следовали за вами, а когда соберётся их 20-30 и с разными имунностями, надо кинуть DS и 4LS. И всё, их не станет. К середине акта лайт имуннов становится меньше.  
  
Хочу казать немного насчёт консулов в Травинкале. Они лайт имунны, очень быстро регенерируют жизнь, которой у них очень много. Мерк с тенью не могут убить их всех сразу. Поэтому надо их разделить на 2-3 группы и увести за собой, желательно к уже готовым трупам, там их и убить. Оставшихся консулов будет легко прикончить.  
  
Мефисто  
Умер за 20 секунд. Никакой сложности. А вот сложность представляет его окружение. Как только вы входите на 3 уровень его темницы, появляются монстры типа консулов и ещё дофига магов. Я их валил долго. И они могут представлять очень большую опасность для хардкорных трапасинок. Я не ожидал, что там будет так сложно и их убийство у меня заняло около 2 минут. Два раза погиб мерк и один раз моя тень 28 уровня, я не умер, но всё равно будьте очень внимательны и осторожны здесь.   
  
Акт 4  
Лайт имунны в этом акте задалбывают больше всего. К счастью, Веном Лорды не лайт имунны. Поэтому сгоняем всех монстров в кучу по 20-40 чудищ и взрываем их. Будьте осторожны с Соулсами (это такие духи, иногда становятся невидимыми и стреляют молниями). Они расположены группами по 5-15 монстров. В меня один раз попали сразу 8-10 духов и из 1400 моих жизней у меня осталось 120. В этом акте вам понадобятся очень хорошие резисты.  
  
Изуал умирает быстро. Я вокруг него собрал кучку монстров, а потом взорвал их трупы, даже не заметил как умер этот «Ангел».  
  
Кузнец опасности тоже не представляет. Главное зачистите местность вокруг кузнецы, чтоб вы были один на один с ним. Тогда он быстро подохнет. Мне попался кузнец с иммунитетом к электричеству. Так я просто подождал пока его мерк с тенью завалят и всё, ждал около одной минуты.  
  
Диабло  
К счастью, в его логове очень мало лайт имуннов, поэтому здесь очень легко.  
Убийство самого Диабло заняло ровно 18 секунд. Он только успел убить мерка своим Инферно и всё. Кастуйте LS на расстоянии от него, затем LR и ждите его смерти. Если ваши ловушки, тень и мерк слишком слабы, то можно просто кидать ловушки и уходить подальше от него, потом подойти к нему на расстояние экрана, снова кастануть ловушки и снова уйти. И так пока он не умрёт.  
  
Акт 5  
Вот тут-то начинаются проблемы. А вы что думали, всё будет легче лёгкого?   
  
Проблем, конечно, не много, но они существенны. Начало акта идёт прекрасно. Но в этих ледяных пещерах столько лайт иммунных… Пробежать их просто не удаётся, слишком узкие там проходы, а мерк с тенью их мочат не так уж быстро, как в 1-4 акте.  
  
Поэтому этот акт без ХОРОШИХ вещей пройти будет сложно.   
  
Вот какие вещи были у меня, с этими вещами я прошёл 1-4 акт хелла, прошу не смяться:  
Оружие – 2 бартука  
Шлем - Rockstopper или Peasant Crown  
Броня - Que-Hegan's Wisdom  
Перчи и пояс из набора сигона.  
Обувь – Waterwalk  
Амулет – призматичный с 19% резиста ко всем стихиям  
Кольца – оба с резистами и бонусами к силе.  
Чармы – с жизнями и манной, с faster run/walk.  
  
Мерк:  
Оружие - Spire of Honor  
Шлем – Stealskull  
Броня – Shaftstop (незаэличенный)  
  
Как видите, трапасинка живёт на хеле до 5 акта и со средним экипом.  
  
После того, как я приоделся, стало намного легче. Я часть часть лайт имунных монстров либо пробегал, держа под MB, либо смешивал с обычными монстрами и взрывал трупы.  
  
Конечно, я мог пройти игру и с тем экипом, что у меня был в течении 1-4 акта хела, но это было бы уже сложновато, а усложнять себе жизнь я не люблю.  
  
Древние.  
Сложнее чем на найтмере, но не слишком. Главное, чтобы среди них не было больше двух лайт имуннов, а ещё лучше, если их вообще не будет. Ставим 5 ловушек, затем переключаемся на палочку с LR и вызываем древних, если у них нет лайт иммунности, то кастуем на одного LR, затем быстро отходим от них, иначе варвар с WW вас снесёт, и кастуем LR на других двух. В общем-то и всё. Держитесь от древних подальше, чтоб они мочили мерка с тенью, кастйте когда надо LR и кидайте вовремя ловушки. Лучше всего держаться за какой-нибудь колонной. Это самый безопасный вариант.  
  
Баал.  
В его тронных залах трудностей не было. Все дохнут, взрываются очень хорошо.   
  
Миньоны Баала у меня трудностей не вызвали также. Я их валил при 5 ппл. Тактика такая же как и на найтмере. Меня не разу не ударили, а мерк и тень не разу не умерли. Держите монстров под MB, это обеспечит вам спокойную жизнь. Не забывайте, что MB может переконвертить монстров. И тогда за вас будут биться не только мерк и тень, но и ещё 2-3 чудища. Если честно, друг другу монстры наносят очень малое повреждение, в отличие от повреждения, который они наносят вам. Но главное – это то, что монстры заняты уже не вами и мерком и с тенью, а друг другом.  
  
Самого баала я валил на 3 ппл. Можно и на 5 ппл, можно и на 8 ппл, но слишком долго получается. Единственное, что могу ещё посоветовать (помимо того, что написано про убийства баала на найтмере), так это держаться от него подальше. Особенно от его дистанционных атак. Он на меня один раз кинул свою ледяную волну, которая меня заморозила, а затем телепортировался ко мне вместе со своим клоном. У меня осталось около 300 жизней после их ударов, еле жив остался.  
  
УРА!  
Прошли всю игру. Я даже не ожидал, что будет так легко. А вообще-то в 1.10 опустили всех контактных бойцов и подняли дистанционщиков, которые убивают монстров быстрее, имеют хороший крауд контроль, имеют большую зону поражения основным атакующим скилом, и которые находятся на безопасном расстоянии. Это, конечно, ИМХО. Но думаю, что все с этим согласятся.  
  
**10) Тактика**  
Здесь я обобщу то, что писал в разделе прохождение, и добавляя ещё кое-что.  
  
Убийство обычных монстров не составляет проблем. LS и DS валят их запросто, а тень и мерк прекрасно держат монстров.   
  
Не забывайте, что LS пирсится, поэтому ставьте ловушки так, чтобы выстрелы проходил через многих монстров. Про саму постановку ловушек я говорить не буду, т.к. за 5-10 минут игры вы и так поймете, как выгоднее их ставить.  
  
На чемпионов и очень «жирных» монстров кастуйте LR.  
  
Не забывайте про то, что ловушки можно ставить из-за угла. Т.е. противник, который стоит за поворотом, вас не видит, а вы кидаете ловушку на расстоянии пол экрана так, чтобы монстр оказался в радиусе её действия. Это обеспечит вам как минимум готовые трупы.  
  
Лайт имуннов мочить сложнее. На хеле LR против них работает слабо, вернее практически не работает. Поэтому здесь должны работать мерк с тенью, они делают труп, а вы его взрываете. Я сначала хотел отвести лайт имуннам целый раздел. Но потом понял, что они не очень большая проблема. А мерка и тени вам хватит для борьбы с ними.  
  
Вот и вся тактика, если где-нибудь будут сложности, то читайте раздел «Прохождение».  
  
  
**11) Экипировка**  
  
Самое главное для трапасинки – это предметы с «+Х к скиллам». В соответствие с этим параметром будут выбираться все вещи.  
На втором месте стоят резисты, хотя, учитывая Fade, это не так уж и важно.   
  
Хочу сказать по поводу рунного слова Crescent Moon. -35% To Enemy Lightning Resistance не действует на ловушки.  
  
Я разделю все предметы на три группы:  
  
Лучшее – то что лучше всего подходит для трпасинки. Да оно страшно дорогое, да его практически невозможно найти, но оно лучшее.  
  
Среднее – вещи которые легко найти/купить, которые можно носить на хеле.  
  
Худшее – то что носится на нормале. Этот раздел я комментировать не буду, т.к. нормал проходится легко и быстро, да и вещи эти мало кто собирает. Многие ходят на нормале в том, что найдут, а на хеле и найтмере уже прилично одеваются.  
  
Сначала опишу вариант одежды для C/C трапасинки  
  
**Оружие:**  
  
Лучшее:   
это конечно катарыс +2 к asn skills/+3 к скиллу. Например, вот такие катары – «+2 assassin skills/+3LS/+3WoI/+3DS». Или +3 к трапсам/+3 к скиллу. Вариаций может быть множество. Их крайне сложно найти, но иметь +8-10 к LS с обоих рук – неплохо.   
  
Среднее:  
Это могут быть бартуки, которые тоже не плохи, или же клозы +3 к ловушкам, которые можно купить на хеле.  
  
Худшее:  
Любые клозы с +Х к трапсам.  
  
**Броня:**  
  
Лучшее: рунное слово Chains of Honor или Enigma.   
Оба они имеют +2 ко всем скилам, но последнее мне нравится больше за счёт телепорта, который идеально подходит трапасинке.  
  
Среднее: Que-Hegan's Wisdom, Skullder's Ire, Naj's Light Plate.   
  
С первым я прошёл хелл, поэтому это вполне приемлемый вариант. Лучшая из этих - броня из сэта Наджи.  
  
Вам может подойти Arkaine's Valor, особенно если он у вас с +2 ко всем скилам. Но он требует 165 силы, чтобы его надеть. А у вас максимум будет около 120. Поэтому от него не будет много толку. Только если он у вас точно есть, тогда вкладывайте побольше в силу или носите чармы с силой. У меня он есть но я его не надеваю, кроме этих «+2 к скилам» на нём нет ничего полезного.  
  
  
Худшее: The Spirit Shroud или Skin of the Vipermagi. С первым я прошёл найтмер.  
  
Отдельно скажу про Ormus' Robes. Оно даёт +10-15% To Lightning Skill Damage.  
Я проводил расчёты и вот к чему пришёл. По сравнению с бронёй с «+1 ко всем скилам», она лучше, даёт больше дамага на LS.   
НО если у вас мало предметов с +Х к скилам, то разница будет составлять 50-100 единиц максимального дамага LS.   
По сравнению с бронёй с «+2 ко всем скилам» она даёт приблизительно столько же дамага. ТОЛЬКО если у вас очень много вещей с «+Х к скилам», дамаг будет различаться и Ormus' Robes будут давать на 400-600 больше дамага, чем, например, Enigma.  
  
Опять же есть большое НО. Chains of Honor и Enigma дают вам НАМНОГО больше хороших бонусов.   
  
Поэтому вот вам таблица арморов, снизу вверх идёт от худшего к лучшему, от чего надо избавляться к тому, что надо обязательно иметь:  
Enigma  
Chains of Honor  
Ormus' Robes  
Arkaine's Valor  
Naj's Light Plate  
Skullder's Ire  
Que-Hegan's Wisdom  
The Spirit Shroud  
Skin of the Vipermagi  
  
  
  
**Шлем**  
  
Лучшее:   
Harlequin Crest (Шако).   
+2 к скилам, хороший МФ, бонусы к жизни и мане. К тому же его легко найти/купить.  
  
Среднее:   
любые шлемы с +2 к скилам: рунное слово Delirium, Nightwing's Veil, Andariel's Visage.  
Я понимаю, что эти шлемы очень дрогие и высоко ценятся, но по сравнению с Harlequin Crest они в разряде средних.  
  
Худшее:  
Рунное слово Lore, Peasant Crown, Tarnhelm, Wormskull.  
На этих шлемах +1 к скилам. С Peasant Crown я прошёл весь найтмер и часть хела, он лучший из этих вариантов.  
  
**Перчатки**  
Тут выбор сложнее. На перчатках нет бонусов к трапсам, только к Martial Arts.   
Frostburn – даст вам лишние 50-100 маны. Толку от них не так уж и много.  
Bloodfist – за счёт 10% IAS и 30% FHR тоже неплохой вариант.  
Chance Guards – я хожу с ними. За счёт МФ и Extra Gold From Monsters.  
Можно надеть Laying of hands или IKForge. Кому какие моды больше нравятся.  
  
В принципе, подойдёт любые рарные или крафтные перчатки с резистами, IAS, бонусами к жизни и мане. Лучшего варианта нет.  
  
**Обувь**  
  
Лучшее:   
Shadow Dancer  
Эти тапочки созданы специально для Аси, поэтому каждая убийца должна их носить. Но они требуют много силы, поэтому вам решать... Но если у вас они точно есть, то лучше вложить побольше в силу и надеть эту обувь. К тому же вы тогда сможете носить Аркейн.  
  
Хорошее:   
War Traveler, Waterwalk, Marrowwalk, Sandstorm Trek   
Тут вариантов много. Можете выбирать любые, разницы между ними мало, к тому же погоды тапочки не делают. Берите то, что есть.  
Я хожу в Waterwalk.  
  
Худшее:  
Tearhaunch, Treads of Cthon, Gorefoot.  
  
**Пояс**  
  
Лучшее:   
Arachnid Mesh  
Тут без вариантов. +1 ко всем скилам решает.  
  
Среднее:  
String of Ears, Thundergod's Vigor, Verdungo's Hearty Cord.  
С первым сам хожу, т.к. Arachnid Mesh ещё не нашёл. К тому же DR никогда не бывает лишним.  
Второй хорош лайт абсорбом и бонусами к силе и виталити.  
Третий тоже ничего, но найти его непросто.  
  
Худшее:  
Goldwrap, Bladebuckle  
  
**Кольца**  
  
Лучшее:  
Два Stone of Jordan  
+1 ко всем скилам, увеличение манны – супер.  
Некоторые спросят про Raven Frost и его бонус Cannot Be Frozen. Для трапасинки не так и важно заморожена она или нет. К тому же по вам не должно ничего попадать вообще, поэтому и замораживать вас тоже не должно. Но если так уж хотите, то носите один SoJ и Raven Frost.  
  
Среднее:  
Bul-Kathos' Wedding Band  
На нём также есть +1 ко всем скилам, но других полезных бонусов он не даёт.   
  
Худшее:  
Рарные кольца с резистами, бонусами к мане, жизни.  
Я одно время носил кольцо: +108 к мане и 8% лайт и колд резист.  
  
**Амулет**  
  
Лучшее:  
Mara's Kaleidoscope  
Хорошие резисты, +2 ко всем скилам, +5 ко всем статам, простот супер.  
  
В принципе, можно найти/сгемблить/купить амулет с очень хорошими резами, с +2 к скилам убийцы, и ещё другими бонусами. Такой амулет достать крайне сложно, но он может быть хорошей альтернативой Мары.   
  
Среднее:  
Highlord's Wrath, The Eye of Etlich, рарные амулеты с +1 ко всем скиллам и резами, или же амулет с +3 к ловушка и резами. Многие скажут, что амулет с +3 к трапсам лучше мары, но я с этим не согласен. Поверьте моему опыту, «+2 to all skills» лучше чем «+3 to traps».  
  
Худшее:  
То что найдёте. Желательны: бонсы к мане, жизне, скилам, резисты.  
  
**Чармы:**  
  
Как можно больше чармов с +1 к ловушкам.   
Несколько смол чармов с 3% Faster run/walk (или 5%, если у вас остались чармы с 1.09), т.к. мы отказались от BoS.   
Если не хватает резов, то чармы с резами.  
Осталось место – чармы с жизнью и манной.  
  
Если вы выбрали **C/S вариант**, то экип остаётся тем же самым, кроме:  
  
Оружие - если нет хорошего клоза (+2 assassin skills/+3LS/+3WoI/+3DS и т.д.), то - Heart of the Oak. Если нет ни того, ни другого, то бартук.  
  
Щит - Stormshield  
Вместе с Fade это даст вам 50% DR. Если честно, легкость добывания этих 50% даёт огромный плюс варианту C/S. Но опять повторю, что трапасинка нормально живёт и с двумя когтями с 0% DR.  
  
Чуть не забыл, на переключке держать палочку с LR.  
  
Теперь про сокатенье (т.е. какие руны вставлять в предметы)  
Рассмотрим идеальный экип:  
  
Броня - рунное слово, ничего вставить не можем.  
  
Шлем - лучше всего вставить Um. Резов много не быввает. Хотя лично я вставил перфектный топаз, ради МФ. Можно лайт фасет, но их лучше вставлять в оружие.  
  
Оружие - в иделае у нас может быть катар с двумя сокетами, в которые лучше всего вставить лайт фасеты, желательно перфектные. Это даст нам 20% увеличенный лайт дамаг на LS, а это лишние 1-2к максимального электрического дамага.

*(К сожалению, light facety абсолютно бесполезны для трапасинки, вот вам цитата из arreat summit: “ traps function as golems and summons, that means that they are not affected by items that give +%lightning/fire damage or -% lightning/fire” – это значит, что ловушки работают по принципу призывников(как големы) и фактически, урон наносят ловушки, а не персонаж, и поэтому эффекта не будет. прим. Diabloman’a)*  
  
  
**12) Мерк.**  
  
Лучший выбор – это мерк из второго акта с рунным словом Doom. Это рунное слово очень дорогое и его трудно сделать, но я же описываю лучший вариант.  
Но возникает вопрос мерку с какой аурой его дать? Возможных ответа два: Might или Defiance мерк.   
Чем хорош первый: он увеличивает повреждение, которое наносит ваша тень и сам мерк.   
Поэтому они будут эффективней убивать других монстров и лайт имуннов.  
Второй увеличит вашу защиту, защиту мерка и тени. Следовательно, они станут более живучими.   
  
Какого же всё-таки выбрать, при условии, что у вас есть DOOM?  
Всё-таки лучше Defiance мерк. Защита никогда не помешает.  
  
Если же у вас нет Doom-а, то берите Holy Freeze мерка из второго акта. Толку от его заморозки немного, т.к. все монстры итак бегут на него и тень, поэтому вам будет всё равно с какой скорости они бьют ваших сподручных. Но это лучший вариант из того, какой мы имеем. У этого мерка есть ещё один маленький минус: часть монстров от его заморозки после убийства может превратиться в лёд и тогда вы не сможете взорвать его тело. Но монстров вокруг вас обычно будет очень много и вы не будите даже замечать, что часть трупов не взрывается.  
  
Если у вас есть DOOM, то на мерка лучше всего надеть Гейз и Chains of Honor. Если последнего нет, то Shaftstop. Кстати, гейз и заэличенный Shaftstop – тоже хорошая комбинация.  
  
Если нет DOOM-а, то берите тоже, что написано выше, только в руки мерку дайте  
The Reaper's Toll, Tomb Reaver, Arioc's Needle или Steel Pillar. Первый мне нравится больше всех.   
Если ничего этого нет, то Spire of Honor – тоже не худший вариант.  
  
  
**13) Трапасинка + Magic Find = Любовь!**  
  
Трапасинка может успешно совершать MF раны. Но не на всех, конечно. Наиболее эффективна она будет на пит-ранах и на баал-ранах, на сложности Хелл, разумеется. Она, конечно, может бегать и на Пиндля, мефа и т.д. Но она менее эффективна при забеге на этих монстров.  
  
Итак, пит раны.  
  
Pit – это такая пещерка, расположенная в Tamoe Highland в 1 акте. Плюс её заключается в том, что монстры там имеют сымый высокий TC, т.е. могут бросить самые кртутые вещи в игре.   
  
Поэтому, в отличии от забегов на конкретных монстров, в Пите надо убивать всех. Т.к. это первый акт, то монстры здесь слабые и можно надеть очень много МФ вещей. Ещё один плюс – это то, что здесь крайне мало лайт имуннов. Больше всего колд имуннов, затем фаер имунны, и лишь затем лайт имунны.   
  
Пит состоит из двух уровней (первого и второго). И, очень часто бывает, что на первом уровне лайт имуннов вообще не оказывается. Даже если они есть, то легко их согнать в кучу с обычными монстрами и взорвать.  
На втором уровне такая концентрация монстров, что там и смотреть не надо, какая иммунность у монстров. Трупы взрываются на ура!  
Но боже вас упаси бегать только на 2 уровень пита. 60-80% уников в Пите упало мне именно на 1 уровне. И это даже не случайность, т.к. на первом уровне монстров значительно больше.  
Вот вам правило Пита: убивайте всех!  
  
Баал-раны.  
  
В 1.10 хельные баал-раны соло могут совершать только дистанционные бойцы. Из которых наиболее подходят для этого по скорости убийства и безопасности трапасинка, сорка и хамерхиндер. Возможно неркомант.   
  
Трапасинка хороша тем, что у неё сразу 2 щита: мерк и тень. Которые выдерживают даже удары Листера (это самый сильный миньон баала). Но прежде чем мочить баала и его миньонов нужно к ним подойти. А для этого необходимо преодолеть 3 уровня подземелья. Просто пробежать их удается редко. Если вы собираетесь так бегать, то обязательно держите на правой кнопке мыши MB.  
Но лучше всего достать амулет с телепортом. Или же надеть Enigm-у, но её практически нереально достать.  
С телепортом вы быстро доберётесь до зала Баала. Тактика убийства монстров такая же как в разделе Прохождения и Тактика. Но баал с миньонами и на 1ппл очень силён. Как же быть на 8 ппл? Просто. Держать монстров под MB. Часть монстров будут в стане, другая переконвертиться. И ваша тень с мерком будут спокойно оставшихся валить, а про вас они вообще забудут.   
Но эту тактику не обязательно применять на первую и вторую группу миньонов. Они дохнут и так быстро.   
  
Но учтите, что баал-раны на хеле, да ещё при 8 ппл, - дело ОЧЕНЬ опасное. Хотя не скажу, что уж очень, но всё же… Если вы играете на хардкоре, то я бы вам посоветовал, впрочем, как и софткоровцам, бегать в пит, как минимум пока вы не достанете приличные шмотки. И лишь потом на Баала.  
К тому же в Пите и так могут дропнуться практически все вещи.   
  
Я своей трапасинкой часто бегаю на Элдрича, Пиндля, Шенка. Скорость убийства, особенно первых двух, конечно, уступает сорке/джавазонке, но не намного, к тому же смотря какой сорке/амазонке. Элдрича я убиваю за 10-15 секунд, Шенка – за 15-20 секунд, Пиндля – за 10-15 секунд.   
  
Теперь пару слов про вещи, которые нам будут давать МФ.   
  
Сначала про Питник. Здесь монстры слабые, поэтому можно одеть очень много МФ.  
  
Голова – Shako с перфект топазом. Даёт много МФ и у нас остаётся +2 ко всем скилам. Лично я всё время хожу с Шако с топазом, даже когда не совершаю Мф-раны, и не испытываю проблем. Можно надеть шапку с тремя перфект тапазами, это даст 72% МФ.  
  
Бронька – лучшее - Skullder's Ire. Самое большое кол-во МФ, да ещё и +1 к скилам. Рунное слово Wealth – тоже хорошая вещь. Но если у вас есть рунное слово Enigma, то ни на что его не меняйте. Бролня с четырьмя перфект топазами – если нет ничего лучше.  
  
Оружие – не меняете. Оставляйте либо бартуки, либо другие хорошие клозы.  
  
Амулет – я хожу с магическим амулетом «34% МФ».  
  
Кольца – у меня Nagelring. Этих 30% МФ я думаю вам хватит.  
  
Обувь – какие-нибудь крафтные/рарные/магически с большим МФ. Я хожу с ботиками с МФ 35%. Их очень легко достать или купить у торговца. Лучше всего, конечно, это War Traveler, особенно если они перфектные. 50% МФ - очень хорошая вещь.  
  
Перчатки – только Chance Guards. Лучше этого ничего нет.  
  
Пояс – Goldwrap.   
  
Надо иметь чармы с МФ, желательно смол чармы, и один Gheed’s Fortune.  
  
Баал-раны более опасны, поэтому советую не менять Мару вообще, ни в коем случае не брать каких-нибудь Али-бабов. Если резов у вас мало, то советую взять побольше чармов с резистами.  
Хотя надо смотреть по обстоятельствам. Если вы не испытываете проблем с балом и его миньонами, то можно и Мару снять, но не советую.   
  
Вообще-то иметь идеальный МФ экип не столь важно. Оптимальное кол-во 200-300 МФ. Конечно, чем больше МФ, тем лучше, но не надо забывать и о выживаемости чара.  
  
  
**14) Хардкор? Почему бы и нет!**  
  
Мою софткорную трапасинку убили 2 раза из-за моей глупости.   
  
Первый раз её убили когда я в отстойном экипе пошёл на 8 ппл к Пиндлю на хеле. Мне остовалось немного до 82 уровня. Пиндля я убил легко, но я ещё решил посмотреть что упало из скелетов, которые находились снаружи, куда я тоже кинул пару ловушек. И я побежал туда. Меня они там и забили. Если бы я кастанул MB или просто бы сохранился, то остался жив.  
  
Второй раз меня убили древние. Когда я пошёл к ним в отстойном экипе (экип смотреть в разделе Прохожление игры, Хелл, Акт 5, просьба не смеяться).  
  
Конечно, вы можете мне не поверить, но зачем мне вас обманывать. К тому же многие могут подтвердить живучесть трапасинки.  
  
Поэтому трапасинка очень хороша для хардкора. Если бы я всё время играл бы нормально, то я бы прокачал бы хардкорную тапасинку, но я иногда играю слишком безбашенно. Поэтому я только на SC.  
  
**15) Battle.net и партии + Трапасинка = GOOD!**  
  
В этом разделе я не собираюсь учить баттлнетчиков. Если вам что-то не нравится, то делайте подругому. Сразу признаюсь, что это возможно самый спорный раздел гайда. Я играю в основном в сингл. Но дома у меня есть сеть, я иногда хожу в клуб. Там я всё простестил с друзьями, которых я с трудом уговорил. Поэтому после недельных тестов решил написать и этот раздел.  
  
Немного о скиллах. Всё остается тем же, кроме SM/SW. В пати она вам не нужно. Но это не значит, что её вообще не надо качать. Необходимо кинуть как минимум поинт. Кроме того не надо забывать, что к 98 уровню трапасинка уже полностью прокачена. Все её главные скилы отмаксены, включая тень. Поэтому поначалу хватит и поинта в SM/SW, а после того как вы отмаксите все синерджи к LS или чуть раньше, можете начать вкладывать поинты в Тень.  
  
Сначала разберём парные комбинации:  
  
Итак, начнём с того, что трапасинка – это дистанционный боец. Следовательно, нам нужен хороший щит. Лучше всего подходит пал авенжер с его аурой Conviction. Он даст вам намного больше пользы чем Барб или Друид. Скорость убийства монстров с палом увеличивается раза в два, про лайт имуннов можно вообще забыть.  
  
Трапасинка очень хороша в сочетании с Пойзон нером и соркой. Но в такой компании надо обязательно качать Тень. Хотя Боунволл у некра может стать некоторой альтернативой, но с тенью надёжнее.  
  
Трапасинка хороша и с Амой. Надо будет вам выбрать, что качать аме или вам: SM или Валькирию. Лучше всего качать и то и другое. Очень безопасно.  
  
Теперь про то, с кем трапасинке не очень:  
  
Некр саммонер.   
Ну не идёт игра и всё. Даже нельзя сказать, что не эффективно, но… Мне не понравилось. Слишком разная тактика и тип/стиль/скорость убийства монстров. Но это не значит, что если с вами захочет поиграть такой некр, то надо отказываться. Просто с обычным контактным бойцом мне нравится больше, чем с этими скелетами.  
  
Лайт сорка.  
Я думаю понятно почему. Задолбаетесь мочить лайт иммунных.  
  
Трапс Ася  
Если вас будет только двое, то большого толка не будет.  
  
Теперь разберём группу из 3-8 человек.  
Конечно, то что я напишу ниже должно быть в идеале. Реально собрать такую команду не просто.  
  
Начнём с того, что команда у нас будет в основана на магическом/элементарном уроне.  
Вот список:  
А) Трапасинка – это вы.   
Б) Пал Авенжер – нужен как щит и для увеличения магического/элементарного урона.  
В) Хамерхинде – очень мощный боец. Его молотки просто супер. Советую держаться к нему поближе, т.к. его хаммеры создают своего рода «поле» вокруг него и контактные монтры будут дохнуть сразу же при приближении к вам двоим ближе чем на пол экрана. Не волнуйтесь из-за «мертвых зон», за счёт DS и LS их не будет.  
Г) Сорка – лучше всего чистая колд сорка. У неё приличный радиус поражения орбом, да и монстры неплохо примораживаются  
Д) Джавазонка/Бовазонка – разница между ними небольшая для вас, но всё же есть. Первая будет эффективнее.  
  
В общем-то – вот основной состав. В такой компании мы Баал-ранили раз 30-35 и никто из нас не умер. Кого ещё добавить? Можно барба, ещё одну сорку, ещё одну трапасинку, друида с оаком… Вариантов много. Как я уже говорил, выбирать приходится редко, поэтому кто будет, того и берите.  
  
  
**16) Хочу сказать в заключении…**  
  
Моя трапасинка уже 87 уровня. Она может совершать баал-раны даже на 8 ппл при среднем экипе. Она добыла мне много классных вещей, и, играя ей, я получил много удовольствия.   
Поэтому качайте трапасинок! Этот подкласс подойдёт всем. Есть ли у вас крутые вещи или нет. Если нет, то до 1 акта хелла вы и так дойдёте, если руки из нужного места выросли, а там бегайте в питник. Если есть крутые вещи - то вообще без проблем.  
  
Но я не советую качать трапасинку тем, кто первый раз играет в Диабло. Вы просто не сможете понять и оценить её по достоинству, хотя всё может быть…  
  
  
**17) Слова благодарности и не только.**  
  
В процессе создания гайда были использованы данные со следующих сайтов:  
<http://strategy.diabloii.net/>  
www.theamazonbasin.com, который я перерыл вдоль и поперёк.  
www.battle.net  
  
Особую благодарность выражаю Alex\_Nel-у. Без нашей с ним торговли и его дельным советам, я бы вряд ли написал этот гайд и вообще прошёл игру. Спасибо, товарищ!!!!!  
  
Также спасибо coolёk. Ты очень грамотный человек, и ты помог мне сделать гайд ещё лучше.  
  
Кроме того спасибо Targ, NightShadow. Они тоже дали мне немало хороших советов.