**PvM Pure Martial Arts Assassin**

Автор: [coolёk](http://www.diablozone.net/forum/index.php?showuser=409)

Для начала надо определиться, для чего мы играем. Выбор стоит между PvP (Player vs. Player) или PvM (Player vs. Monster). Выбор, как вы понимаете очень важный, потому что развитие этого персонажа, для последующего убиения белковых противников существенно отличается от развития, направленного на убиение монстров. Меня вообще удивляют гайды из разряда «Martial Arts PvP and PvM Assassin»... это типа наверное PvP Assassin, который в состоянии справляться с монстрами на нормальном уровне сложности. Этот гайд написан для PvM.

**PvM Pure Martial Artist Assassin**

Это означает, что мы чисто контактный боец. Лично я выбираю именно этот вид Аси, потому что очень люблю melee-combat персонажей, а ася достойна называться таким. Мы не будем использовать ловушки вовсе, но, как и любая ася будем использовать shadow disciplines. Сразу по по поподу ловушек. Из всех, нормальные показатели по урону с учётом синергетики дают только 2: lightning sentry (из-за непосредственно большого урона) и wake of fire (из-за большого покрытия). Тем не менее, обе они не обладают достаточным уроном, чтобы играть на hell. Death Sentry. Тут всё сложнее. Эта единственная ловушка, достойная того, чтобы её использовать... всё дело в том, что она взрывает трупы и высчитывает свой урон в зависимости от жизни трупа. А так как чаще всего монстры, которые рядом с убитым, такие же как он, и следовательно жизни у них одинаково, то DS получается довольно удобной штукой. Но(!) во-первых, свой урон эта ловушка высчитывает от жизни монстра на 1ppl, т.е. для тех, кто привык играть на 8ppl это, мягко говоря плохо, ну а во-вторых, это уже получится hybrid assassin...

Ася первого уровня начинает со следующими характеристиками:

Strength (сила) – 20
Dexterity (ловкость) – 20
Vitality (живучесть) – 20
Energy (энергия) – 25

Life (жизнь) – 50
Stamina (выносливость) – 95
Mana (мана) – 25

За каждый дополнительный поинт в силу мы получаем:
• +0.5% урона
• Возможность одевать вещи, требующие больше силы

За каждый дополнительный поинт в живучесть мы получаем:
• +3 жизни
• +1.25 выносливости

За каждый дополнительный поинт в энергию мы получаем:
• +1.75 маны

За каждый дополнительный поинт в ловкость мы получаем:
• +Attack Rating
• +Defense Rating
• +Chance to block
• +0.5% урона с когтей
• +урон к kick damage
• Возможность одевать вещи, требующие больше ловкости

В связи с тем, чтоловкость даёт столько всего хорошего, она становится основным аттрибутом для claw\shield аси. Основным аттрибутом для claw\claw аси является живучесть.

За каждый дополнительный уровень мы получаем:
• +1.25 выносливости
• +2 жизни
• +1.5 маны

Вопрос, использовать claw-class weapons или нет, я думаю ни перед кем не стоит... claw mastery + very fast attack speed + возможность использование двух когтей одновременно снимают эту проблему. Вопрос в другом... Необходимо выбирать между красивой игрой за Асю, которая играет с двумя когтями, и игрой за неуклюже перетаскивающую щит Асю, использующую только 1 коготь...

Преимущества 2 когтей: возможность использования Dragon Claw, который даёт непрерываемую атаку; больший урон за единицу времени; красивый вид.
Недостатки 2 когтей: у перснонажа меньше защиты, меньше блок, меньше резистов... нужно качать weapon block...

Если по каким-то соображениям вы решили использовать 2 когтя в 1.10, то вам стоит полагаться на рунное слово “Chaos” и WhirlWind, которое оно даёт... Это, впрочем не означает, что надо отказываться от использования скиллов ветки Martial Arts... Многие думают, что с WW можно пройти всю игру... это не так. Начнём с того, что руны, которые вам нужны (Fal+Ohm+Um) будут доступны мягко говоря не сразу. А это серьёзная трудность... или вы до hell собрались играть обычной атакой? Ну ну... Далее, уровень WW, который мы получим – 1. А это минус 50% урона. Только имея где-то +6 to skills мы получим ровно тот урон, который у нас есть на когтях. Это не критично, но позволяет использовать WW только на монстров у которых не очень много Hit Points. А что делать с актовыми боссами? А с суперуникальными? 394 раза крутить нашу малышку по ним? Убьёмся... вот для этого нам и нужно качаться под Martial Arts, при этом используя WW как основной скилл.

**Stats claw\claw**

Strength – 118+
Dexterity – 118+
Vitality – всё остальное
Energy – 25 (базовая)

Комментарии: Это статы, которые нам минимально необходимы с учётом вещей. Т.е. в принципе это для тех, кто жадный в отношении количества жизни у персонажа и не готов жертвовать ни одним поинтом в живучесть ради силы. Силы и ловкости нам нужно по 118, чтобы взять в руки Scissors Suwayyah. Вообще, чтобы иметь возможность нацеплять на себя хорошие шмотки, силы нужно будет побольше. На ловкость особо упирать не стоит, потому что защиты у нас и так немного, с учётом того, что нет щита, AR мы наберём с claw mastery, блок нам даёт скилл, да и уроном с тапочек мы не пользуемся... Почему базовая энергия, я думаю понятно, наши основные скиллы расходуют 1 и 2 маны за удар соответственно, а за один WW мы сможем за счёт leech’a её восстанавливать.

**Skills claw\claw**

Dragon Talon – 1
Dragon Claw – max

Tiger Strike – max
Cobra Strike – 1

Claw Mastery – max
Burst of Speed – 1~7
Fade – 1
Venom – max

Psychic Hammer – 1
Weapon Block – 5~7
Cloak of Shadows – 1
Mind Blast – 1
Shadow Warrior – 1
Shadow Master – все остальные поинты

Альтернативный вариант: Shadow Master – max; Venom – все остальные поинты.
Альтернативный вариант: Shadow Master lvl = Venom lvl.

\*\*\*

А вот это – уже раскачка, по которой собственно я и советую играть, ибо, как сказал один умный человек “shield equals survival”, что означает “щит равноценен выживанию”. Итак... банальный DT+TS в новом обличии под названием “v. 1.10”.

**Stats claw\shield**

Strength (сила) – 90
Dexterity (ловкость) – всё остальное
Vitality (живучесть) – сколько вам необходмо, чтобы держаться на Hell, рекомендую около 150-170.
Energy (энергия) – 25 (базовая)

Комментарии: Силы нам нужно ровно столько если ориентироваться на идеальный набор вещей, который существует в 1.10 для Аси. Т.е. с силой 90 мы сможем надеть на себя всё, что нам нужно, при условии, что мы будем одеваться именно так, как рассказано далее. Энергия – базовая, потому что маны нам на всё хватит и той, что мы будем иметь с учётом бонуса, который мы получаем при переходе на новый уровень, главное иметь хотя бы 4% mana leech и всё будет нормально. Теперь по поводу живучести. Для этого вида персонажей (claw\shield) отнюдь не в неё надо пихать как можно больше поинтов... Как вы могли видеть ранее, гораздо больше всего нам даёт ловкость, следовательно её и нужно доводить до небес, в живучесть же можно вложить столько, сколько нужно, чтобы не умирать на Hell в толпе монстров с учётом всего, что мы будем иметь +life и хорошего leech’a. Кому хватит жизни с вещей и чармов – велкам! Но всё же не советую оставлять живучести меньше 110-120.

**Skills claw\shield**

Dragon Talon – 1
Dragon Claw – 1
Dragon Tail - max

Tiger Strike – max

Claw Mastery – max
Burst of Speed – 1~7
Fade – 1
Venom – max

Psychic Hammer – 1
Weapon Block – 1
Cloak of Shadows – 1
Shadow Warrior – 1
Shadow Master – все остальные поинты\*

Альтернативный вариант: Shadow Master – max; Venom – все остальные поинты.
Альтернативный вариант: Shadow Master lvl = Venom lvl.

\*При Burst of Speed lvl = 3, Shadow master lvl = max и Venom lvl = max. Т.е. если мы набираем достаточно + к скиллам, в ускорялку можно кинуть только 1 поинт. (см. таблицу 1)

\*\*\*

**Несколько комментариев. Внимание! *Курсивом выделенно то, что предназначено для claw\claw аси.***

*Почему надо максить Dragon Claw, я думаю всем понятно. Наша главная цель – максимизировать урон, DC – единственный финиш, который работает с двумя когтями, кроме того, это единственный финиш, который вообще работает с когтями... а у нас их целых два.*

Claw Mastery – тут всё ясно... включена всегда... даёт +damage +attack rating +chance of critical strike...

*Почему не надо использовать скиллы левой ветки – Fists of Fire (FoF), Claws of Thunder (CoT), Blades of Ice (BoI)... Казалось бы... это те 3 скилла, которые и были созданы для использования с двумя когтями одновременно. (Зарядка производится поочерёдно то первым, то вторым когтём)... всё просто. Во-первых, для использования их, нам ещё придётся прокачать Phoenix Strike, который даёт синергетику... Во-вторых, максимальный урон, которого мы добьёмся – примерно 5000 (а средний – 2500... а минимальный - 1) на Claws of Thunder (остальные 2 скилла настолько слабы, что даже не стоят того, чтобы их описывать), а это слишком мало для hell. Тут я хочу заметить одну деталь. С недавних пор CoT при разрядке 3 зарядрв выпускает не только charged bolt, но ещё и те 2 бонуса, которые давали первые два заряда (т.е. Lightning damage по монстру, на ком разрядились + nova + charged bolt)... а при разрядке 2 зарядов – не только nova, а ещё и бонус первого заряда – lightning damage... (в принципе это правильно, потому что при разрядке 3 зарядов FoF и BoI бонусы всех 3 зарядов суммироваись всегда)... так вот, фишка в том, что когда мы зарядились CoT, в окне статистики пишется СУММАРНЫЙ УРОН всех трёх бонусов, т.е. это урон который ася ВЫПУСТИТ, а не тот урон, который ПОЛУЧИТ монстр (потому что первый бонус бьёт только по одному монстру, nova – только по небольшому радиусу, а charged bolt – это отдельные плюшки, которые с большой вероятностью пролетают мимо)... вот так... так что более-менее приличный урон получит только1 монстр. Во-вторых, использование CoT означает, что мы практически весь наш урон становится молниевым... вспомните, сколько на hell lightning-immune... а ещё вспомните минимальный урон у молнии... В-третьих, самый полезный заряд из трёх – nova (потому что бьёт абсолютно всех монстров в радиусе действия) имеет самый маленький урон...*

*Почему не надо использовать Phoenix Strike. Тут тоже довольно всё просто. Этот скилл в принципе не предназначен для использования с двумя когтями... потому что заряжается он только одним... следовательно наша игра будет выглядеть так:

1) Заряжаем 1 заряд 1 когтём
2) Заряжаем 2 заряд 1 когтём
3) Заряжаем 3 заряд 1 когтём
4) Разряжаем 1 когтём
5) Простой удар вторым когтём (как вторая часть разрядки)

Т.е. на каждые 4 удара первым когтём приходится 1 удар вторым... это 80% использования первого слота для оружия и 20% использования второго слота... сравните с тем, что было бы, если бы у нас был щит (100% использования ворого слота – защита, блок, резисты и другие бонусы работают всегда) или бы мы использовали скиллы левой ветки (распределение нагрузки на слоты для оружия – 60% первый слот, 40% второй слот)...*

Ну и естественно, опять те же 2 проблемы... первая – нужно качать синергетику, вторая – придётся специализироваться на конкретной стихии, а на hell к любой стихии очень многие имеют иммунитет... И ещё. Если кто пробовал играть Фениксом, то знает, насколько это неподуктивно. Метеор на 1 заряде – падает тогда, когда вас там уже нету, монстры всё время двигаются за вами. Chain lightning на втором – минимальный урон как у всех молний, что позволяет использовать его только на нормале. Chaos ice bolt – хорошо, чтобы контролировать толпу, но урон...

*Почему нужно использовать Tiger Strike. Да потому что раз уж мы не используем ни FoF/CoT/BoI, ни Phoenix Strike, то единственный скилл, который наносит урон – TS. Тут может возникнуть вопрос: ведь при игре TS, рапределение нагрузки на слоты для оружия/щита точно такое же как и у Phoenix Strike... т.е. 80%/20%... так какого ж фига? Просто тут есть одна деталь: играя TS при разрядке, полученные бонусы от зарядов добавляются на оба когтя\* (разряжаемся мы сразу двумя)... т.е. предположим TS даёт нам +300% урона. Предположим также, что средний урон 1 когтя – 50, средний урон второго когтя – 80. Claw Mastery даёт нам +100% урона. Dragon Claw даёт нам примерно +150% урона. То, что мы суммарно получим на разрядке = ((50 ед. +100% +150% +300%) + (80 ед. +100% +150% +300%)) = (50+50+75+150) + (80+80+120+240) = 325 + 520 = 845 ед. урона... при этом, если бы TS на разрядке работал бы как Phoenix Strike, то мы получили бы 325 + 80 = 405 ед. урона... Кроме того, бонус Tiger Strike добавляет очень даже неполохой (+1440%) при разрядке 3 зарядов на 20 уровне...

\*В версии 1.08 была противная недоработка, при которой в окне статистики писалось, что бонусы добавляются на оба когтя, при этом в действительности они добавлялись на один. В версии 1.09 это вроде исправили.*

Про Tiger Strike + Dragon Tail - позже.

Burst of Speed. Почему 1~7? Всё зависит от того, сколько IAS (increased attack speed) у нас будет на вещах и сколько + к скиллам у нас есть. Если мы будем носить вещи, которые описаны далее, то у нас будет +5 или +6 к burst of speed в зависимости от качества shadow dancer и без учёта чармов. Если мы будем пользоваться альтернативными вариантами, то можем получить +8. Так что в принципе, с учётом чармов, думаю можно отделаться 1 поинтом.

Таблица 1. Сколько IAS требуется Bartuc’s Cut-Throat для 7-фреймовой атаки при использовании Tiger Strike (claw\shield и claw\claw). IAS – increased attack speed (увеличенная скорость атаки).

BoS IAS Req
0 72%
1 30%
2 22%
3 16%
4 13%
5 9%
6 7%
7 5%
8 4%
9 2%
10 0%

Хочу заметить, что tiger strike – атака – самая требовательня по части IAS required (кроме 10-фреймовой разрядки 2 когтями), поэтому можно смело ориентироваться на неё, при использовании claw\shield.

Если вы играете 2 когтями – то тут дела обстоят похуже. Даже 20 поинтов в ускорялку не хватит, чтобы при любом виде оружия без дополнительных IAS получить максимальную скорость – 10 фреймов (5 на каждом когте)... поэтому советую вкладывать не больше 7 поинтов. На 15 уровне BoS нам потребуется всего 30% IAS, чтобы отмаксить скорость. А это например 2 джевела +15% IAS.

Venom. Почему его надо максить? Да потому что нам нужно достичь максимально возможного урона на когтях. Атака Venom – ядовитая (неудивительно, ведь слово venom переводится как «яд»), но отличается от всех остальных ядовитых атак тем, что действует за удивительно короткий промежуток времени – 0.4 секунды. Это несомненное преимущество, дополненное ещё и тем, что на hell все монстры имеют 50% резист к физическому повреждению (а пока что мы наносим только такое), делают venom незаменимым. Во многих гайдах пишут, что его не надо качать из-за того, что одновременно не работает BoS... так вот, видно те, кто писали эти гайды давно в Диаблу не играли... эти 2 скилла прекрасно работают вместе (как и fade + venom).

Почему не нужно использовать Fade. Потому что единственное сочетание из трёх (BoS + Fade, BoS + Venom, Fade +Venom), которое не работает одновременно – это BoS + Fade. В игре практически нет ситуаций, когда ускорялка была бы хуже fade... многим кажется, что резисты, которые даёт fade могут очень помочь в конце 4 акта... не спорю... помочь они могут... но то, чего мы лишаемся, при отказе от Burst of Speed нам никакими резистами не компенсирует Fade... и вообще, стоит ли ради одной локации качать скилл... Да и на вещах мы наберём достаточное количество резистов... хотя без щита это будет гораздо сложнее...

*Weapon Block. Такого блока, как был бы у нас, если бы мы использовали щит, у нас всё равно не будет, но совсем без блока жить сложно. Тем более сначала показатели скилла растут довольно быстро... больше 7 поинтов вкладывать не стоит, потому что ещё есть +skills на вещах...

Mind Blast. Необходим нам вовсе не для переконверчивания монстров. Просто во многих ситуациях он незаменим. Например, если нас окружили и через пару секунд убьют... переключаемся на MB, кастуем его несколько раз, монстры откинуты, 1-2 уже бьются за нас... или например нашу асю убили, и мы бежим забрать тело, а там куча монстров... как добраться до тела? Опять же кастуем MB, вгоняем монстров в stun и забираем тело. Можно конечно использовать WW для того, чтобы вылезти из толпы, но может не быть маны. Так что одного поинта в MB не должно быть жалко, а больше нам и не нужно...*

Если мы играем коготь+щит, то он нам не нужен. Потому что для чего его используют Martial Art Аси, так это только для того, чтобы откинуть монстров в критической ситуации... на Dragon Tail есть прекрасный knockback, который отбрасывает всех в радиусе 4 ярда.

Shadow Master. Во-первых, почему он нужен. SM использует большинство скиллов ассассина, в том числе и те, которые напрвлены на убиение больших групп монстров одновременно... кроме того, на hell очень пригодится то, что SM имеет возможность использовать все 3 стихии + яд, при этом ставить ловушки и отвлекать на себя монсторов. Во-вторых, почему Master а не Warrior. В принципе, есть ситуации когда Warrior гораздо полезнее чем Master, но всё же Master полезен чаще. Отичия в них два: 1. Master имеет резисты, а Warrior – defense bonus. Тут когда как... но по умолчанию резисты всё-таки предпочтительнее. 2. Master имеет возможность использовать все скиллы Аси (кроме пассивных и вызова SW и SM), а Warrior будет использовать только те скиллы, которые в данный момент выставлены на левую и правую кнопку мыши. Так вот, иногда очень даже неплохо заставить тень использовать только то, что нужно сейчас, в данной ситуации... т.е. например закастовали тень, поставили на правую кнопку Death Sentry, поставили 5 ловушек, 5 ловушек поставила она... т.е. имеем возможность ставить 10 ловушек а не 5... И тем не менее... скиллы мы используем практически всегда одни и те же, ловушки не используем вовсе... так что... Master! Да, и ещё... Master потрясающе умён. В ситуациях, когда на локации много монстров, использующих элементальную атаку, тень будет кастовать на себя Fade а не Burst of Speed... если рядом стоят fire-immune и lightning-immune, она будет использовать Blades of Ice или третий заряд Phoenix Strike... ну а если она видит большую толпень монстров, оны вылезет из толпы и начнёт ставить ловушки или кастовать MB.

*Зачем нам один поинт в Cobra Strike. Leech на Cobra Strike также как и leech на вещах работает от повреждения. Т.е. если у вас урон 150, а life steel = 3%, то будет перекачено 150\*0.03=4.5 жизни... Первый уровень даёт нам 80% life/mana leech при 3 зарядах... Возьмём предыдущий пример: суммарный урон при разрядке у нас получился 845 ед., если бы мы зарядились ещё и коброй, то при том же самом уроне, мы ещё восстановим себе 676 жизни... а теперь представьте себе, что бонус урона на TS у нас не 300% а 1440%... вот так... да ещё и разрядка работает как на TS (боусы зарядов – на каждый коготь)... Тем не менее, я советую использовать этот скилл только на актовых боссах или на уникальных монстрах, когда он остался один... потому что в толпе монстров заряжаться 6 раз – смерти подобно.*

А теперь, почему нам не нужен такой казалось бы такой приятный поинт в Cobra Strike, если мы играем на коготь+щит. Казалось бы при сочетании с тайгером, он даёт просто немеренный leech и жизни и маны. Но дело всё в том, что урон с Dragon Tail + Tiger Strike такой, что даже на хелле нам будет достаточно leech’a с вещей, чтобы полность восстанавливать жизнь и ману. Ещё одно неудобство cobra strike – то, что при 1 поинте в скилле он хорошо работает только в связке с тайгером. Т.е. нам придётся 6 раз зарядиться, чтобы потом 1 раз разрядиться... в условиях, когда вас окружают монстры, раскладка 3 заряда + разрядка гораздо безопаснее, чем 6 зарядов + разрядка с немеренным leech’ем.

Cloak of Shadows. Довольно полезная штука, жаль только бонус даёт небольшой и длится всего 27 секунд на 20 уровне... с учётом + к скиллам с вещей мы получим очень даже неплохой уровень, поэтому перед важной битвой всегда кастуйте на себя (да и на противника) cloak of shadows. Качать её не надо.

Dragon Flight. Почему нам не нужен он. Многие говрорят, вкачайте туда 1 поинт ради телепорта. Если бы он работал как телепорт – есть смысл. Но(!) телепортироваться он может только к монстру (им нельзя кликнуть на пустое место... вернее можно, но только в радиусе 5 ярдов от монстра). А зачем нам телепортироваться к монстру? При этом имея 1 поинт в нём урон будет совсем маленький, т.е. не для удара. Тем более глупо, если мы используем 2 когтя. Если прижали – mind blast или dragon tail. Вот.

Ну и, наконец, венчает обзор скиллов Dragon Tail. Его мы будем использовать потому, что он просто убийственно работает в связке с тайгером, а также бьёт всех монстров в радиусе 4 ярда, да ещё и отбрасывает.
Итак, урон кика вычисляется по формуле:

Minimum damage = (Str+Dex-20)/4
Maximum damage = (Str+Dex-20)/3

Пример:
При str=100 и dex=100 имеем урон 50 - 67.
Ботинки demonhide boots прибавят к этим цифрам ещё 26 - 46. Итого получается 76 - 113. При 3 зарядах тайгера на 11 уровне (+900%) получаем 684 - 1017, а если ещё и dragon tail 10 уровня (+140%) на разрядку, то 957- 1423. А у нас будет ещё amplify damage.

Но это всё только до хелла. Урон Dragon tail вычисляется по формуле:
fire damage = physical damage (inflicted) \* % dragon tail
т.е. урон огнём скрытый и зависит от физического урона, а так как на хелле 50 иммунитет к физическому повреждению... плохо... но не критично.

И вот тут какой секрет ещё есть. Я специально не расписывал, в какой последовательности надо ккачать скиллы, потому что думаю, что на это зависит от конкретных шмоток, которые сейчас у вас есть, могу лишь только сказать, что claw mastery нужно качать в конце. А секрет вот в чём. Когда высчитывается урон от Dragon Tail + Tiger Strike, то +% урона, которые они дают перемножаются друг на друга. Т.е. если тайгер даёт +420% а DT даёт +150%, то перемножив 4.2 на 1.5 мы получим 6.3 – как раз коэффициент, на который умножается наш урон. А теперь представьте, что у вас есть 20 скилл-поинтов, которые вы можете распределить между 2 скиллами в любой комбинации. То есть в один положить 19, а в другой 1 или 18\2 или 10\10. Если перемножитьуровень уровень первого скилла на уровень второго, то получится вот что:
19\*1=19
18\*2=36
17\*3=51
16\*4=64
... 10\*10=100. Что это означает? Да то, что когда мы будем качать TS и DT, их нужно качать по очереди, т.е. 1 поинт в TS, следующий – в DT, следующий – в TS, и так далее... а не сначала отмаксить один, а потом другой.

\*\*\*

**Equipment claw\claw**

Это самый сложный раздел из всего overview. Тут я могу точно говорить только относительно некоторох видов экипа.
Приоритеты: +к скиллам, +к жизни, +leech

**Slot 1 weapon 1 – “Chaos” (3 Socket Claws Fal + Ohm + Um)**

9% Chance To Cast Level 11 Frozen Orb On Striking
11% Chance To Cast Level 9 Charged Bolt On Striking
+35% Increased Attacked Speed
+240-290% Enhanced Damage (varies)
Adds 216-471 Magic Damage
25% Chance of Open Wounds
+1 To Whirlwind
+10 To Strength
+15 Life After Each Demon Kill

**Slot 1 weapon 2 – Ethereal Cruel Scissors Suwayyah socketed with zod rune and +%ED jewel(s)**

Для тех, кому такие когти недоступны, во вторую рук лучше всего взять ещё один “Chaos”, а не Jade Talon или Firelizard Talons. Потому что урон на Хаосе гораздо больше, да ещё и + магический урон. Но у Хаоса есть недостаток – нет life leech’a, так что выбирайте, потому что jade или firelizard можно просокетить perfect skull’ом например. Bartuc’s Cut-Throat нам не подходит из-за маленького урона.

Slot 2 weapon 1 – Когти +3 to shadow disciplines
Slot 2 weapon 2 – Когти +3 to shadow disciplines

Это нам нужно, чтобы кастовать на себя Burst of Speed, Venom, а также Shadow Master.

Алтернатива: Во второй слот поставить “Call to Arms” и щит + к скиллам. В принципе это более привлекательный вариант, не считая того, что нам нужен очень высокий уровень ускорялки.

**Armor – Leviathan (Kraken Shell)**
Нам просто очень нужен damage reduce! Поэтому и leviathan, кроме того на нём брони немеренно.

**Helm – Crown of Ages (Corona)**
Опять же damage reduce очень важен, а также резисты и свободный сокет (а может и два).
Альтернатива: Если не хватает life leech’a то лучше заменить на vampire gaze.
Альтернатива: Harlequin Crest если не хватает урона.
Т.е. в принципе у всех 3 шлемов есть damage reduced, смотрите сами, что вам важнее, резисты+сокет или life and mana leech или +2 к скиллам.

**Belt – Verdungo's Hearty Cord (Mithril Coil)**
Даёт dr, и много, много жизни.

**Gloves – Dracul's Grasp (Vampirebone Gloves)**
Эта штука просто на самом деле вампир. Даёт + к жизни после каждого убийства, life leech, а самое главное – 5% шанс закастовать level 10 life tap при ударе... Чтоб я так жил! Хватайте обеими руками!

**Boots – Shadow Dancer (Myrmidon Greaves)**
Можно Waterwalk, War Traveller, Gore Rider.

**Ring 1 – Raven Frost**
Cannot be frozen, абсорб, AR...

**Ring 2 – Bul-Kathos' Wedding Band**
+ к скиллам, что очень неплохо при использовании WhirlWind
Альтернатива: Рарное кольцо + к скиллам + life and mana leech +life

**Amulet – Mara’s Kaleidoscope**
Опять же + к скиллам и ещё куча полезного.
Альтернатива: Рарный амулет.

Остальное про экип – в части про claw\shield.

\*\*\*

**Equipment claw\shield**

Очень сложно морально писать этот раздел, потому что понимаю, что всё нижеописанное достать если не невозможно, то очень сложно... главными приоритетами для вас должны быть +to martial arts и +to dexterity. И обязательно, хотя бы 1 предмет должен давать шанс кастануть amplify damage при ударе.

**Weapon – Bartuc’s Cut-Throat (Greater Talons)**
Damage: (80-91) To (140-158) (110-124.5 Avg)
Required Level: 42
Required Strength: 79
Required Dexterity: 79
Durability: 69
(Assassin Only)
+150-200% Enhanced Damage (varies)
Adds 25-50 Damage
30% Faster Hit Recovery
20% Bonus to Attack Rating
5-9% Life Stolen Per Hit
+20 To Strength
+20 To Dexterity
+2 To Assassin Skill Levels
+1 To Martial Arts Skills (Assassin Only)

Почему: 20 силы и 20 ловкости - просто офигенная прибавка к пенсии, небольшой урон? А зачем нам большой физический урон с когтей? Лайф лич! Супер быстрая скорость атаки (-30), AR, скиллы... нет слов...
Альтернативы: Нет и быть не может!

**Shield – Stormshield (Monarch)**
Defense: 148.75 - (164.75-532.25) (Base Defense: 145-161)
Required Level: 73
Required Strength: 156
Chance to Block: 72%
+ (3.75 Per Character Level) 3.75-371.25 Defense (Based On Character Level)
+25% Increased Chance Of Blocking
35% Faster Block Rate
Damage Reduced By 35%
Cold Resist +60%
Lightning Resist +25%
+30 To Strength
Attacker Takes Lightning Damage of 10
Indestructible

Почему: 35% dr... этого бы уже хватило.
Альтернативы: Нет.

**Armor – Tyrael’s Might (Sacred Armor)**
Defense: 1322-1502 (varies)(Base Defense: 487-600)
Required Level: 84
Required Strength: None
+120-150% Enhanced Defense (varies)
+50-100% Damage To Demons (varies)
+20% Faster Run/Walk
+20-30 To Strength (varies)
All Resistances +20-30 (varies)
Cannot Be Frozen
Requirements -100%
Slain Monsters Rest in Peace
Indestructible

Почему: А вот тут всё сложнее. Эта бронь даёт нам возможность носить все вещи, которые нам нужны, которые мы не могли позволить себе из-за недостатка силы... сама же силы не стоит. Кроме того резисты... неостатки – нет прибавки к ловкости.
Альтернативы: Leviathan. Тогда можно не носить Gaze, но при этом придётся ощутимо качать силу.
Альтернативы: Enigma. Интересный вариант. Teleport. Куча всяких примочек.
Альтернативы: Бронь +к скиллам, например Arcaine’s Valor.

**Helm – Vampire Gaze (Grim Helm)**
Defense: 122-252 (varies)(Base Defense: 60-125)
Defense: 60-125
Required Level: 41
Required Strength: 58
Durability: 40
+100% Enhanced Defense
Adds 6-22 Cold Damage - 4 Second Duration
15% less Stamina Drain
6-8% Life Stolen per Hit (varies)
6-8% Mana Stolen per Hit (varies)
Damage Reduced By 15-20 % (varies)
Magic Damage Reduced By 10-15(varies)

Почему: Вместе со щитом дают максимальный dr, life and mana leech.
Альтернативы: Harlequin Crest если вам важнее скиллы чем life and mana leech. Считаю, что это - наилучший выбор.
Альтернативы: Crown of Ages если важнее резисты+сокет(ы).

**Belt – Credendum (Mithril Coil) – from the disciple set**
Defense: 108-115 (varies)(Base Defense: 58-65)
Required Level: 65
Required Strength: 106
Durability: 16
+50 Defense
All Resistances +15
+10 To Dexterity
+10 To Strength

Почему: Потому что +10 str\dex и резисты.
Альтернативы: String of ears, если dr не 50%.
Альтернативы: Рарный пояс +str +dex, +to martial arts +life

**Gloves – Immortal’s King Forge (War Gauntlets) – from immortal king set**
Defense: 108-118 (varies)(Base Defense: 43-53)
Required Level: 30
Required Strength: 110
Durability: 24
12% Chance To Cast Level 4 Charged Bolt When Struck
+65 Defense
+20 To Dexterity
+20 To Strength

Почему +20 str\dex
Альтернативы: рарные перчатки +str +dex +to martial arts +life
Альтернативы: Dracul's Grasp из-за супер штуки под названием life tap.

**Boots – Shadow Dancer (Myrmidon Greaves)**
Defense: 122-144 (varies)(Base Defense 62-71)
Required Level: 71
Required Strength: 167
Durability: 24
Assassin Kick Damage: 83-149
+70-100% Enhanced Defense (varies)
+1-2 To Shadow Disciplines (Assassin Only) (varies)
+30% Faster Run/Walk
+30% Faster Hit Recovery
+15-25 To Dexterity (varies)
Requirements -20%

Почему: Если у кого-то возникают сомнения в необходимости носить на себе myrmidon greaves, они могут смело не играть за Асю... главное – kick dam. Про скиллы и ловкость я уж и не говорю...
Альтернативы: Рарные myrmidon greaves +str +dex +to martial arts +life

**Ring 1 – Raven Frost**
Required Level: 45
+150-250 To Attack Rating
Adds 15-45 Cold Damage
Cannot Be Frozen
+15-20 To Dexterity (varies)
+40 To Mana
Cold Absorb 20%

Почему: Cannot be frozen, а главное – ловкость! Абсорб в качестве вагончика.
Альтернативы: Рарное кольцо +сила +ловкость +dual leech +life +to martial arts

**Ring 2 – Rare ring**
Необходимые параметры - +ловкость +жизнь +life leech +to martial arts

Почему: Ловкости нужно много!
Альтернативы: Raven Frost.

**Amulet – Mara’s Kaleidoscope**
Required Level: 67
+2 To All Skill Levels
All Resistances +20-30 (varies)
+5 To Energy
+5 To Vitality
+5 To Dexterity
+5 To Strength

Почему: Что-то среднее между всеми самыми лучшими амулетами
Альтернативы: The Cat’s Eye – ловкость, IAS.
Альтернативы: Saracen’s chance – все аттрибуты +12, резисты.
Альтернативы: Crescent Moon – life and mana leech
Одна из самых интересных альтернатив: Atma’s scarab – даёт шанс закастовать Amplify damage при атаке... dragon tail + amplify damage вместе работают так, что словами не описать...
И ещё одна альтернатива: Рарный амулет +str +dex +skills +life. Тоже хороший выбор
Вообщем выбрать амулет – самая большая проблема. Я ношу атму из-за amplify damage, но остальные тоже очень неплохие.

Отдельно о комплекте Natalya’s Odium. Его не стоит использовать потому, что даже с учётом бонуса за полный комплект, всего со всех предметов мы получим в 2-3 раза меньше полезных параметров, чем при использовании вышеописанных вещей. Кроме того, то, что ботинки в этом комплекте не myrmidon greaves, позволяет смело забыть о нём.

Всё, что только сможете надо просокетить. Для этого самая подходящие штуки:

1. Ko rune (+10 to dexterity)
2. Если не набрали 50% dr c вещей – Ber rune (Damage reduced by 8%)
3. Pul rune можно в бронь (30% enhanced defense)
4. В Бартуки – cham rune или perfect skull.
5. Джевел 40% ed – но только не в оружие! Если мы вставим его в любую другую шмотку – для кик урона мы добавим +40 к силе! Ну или +20 к силе и +20 к ловкости. А если втавим в оружие, т получи шиш для кик урона.

Vampire Gaze и Бартуки надо проапгрейдить до элитной версии.

1 Lum Rune (#17) + 1 Pul Rune (#21) + perfect emerald + бартуки – для оружия
1 Ko Rune (#18) + 1 Lum Rune (#20) + perfect diamond + vampire gaze – для брони

Во втором слоте для оружия таскаем рунное слово “Call to arms” (Amn + Ral + Mal + Ist), чтобы получить:

+2 to all skills
+16 To Battle Command
+13 To Battle Orders
+12 To Battle Cry

и щит + к скиллам.

Накричавшись вдоволь всем этим вместе с кастованием shadow master, burst of speed, venom, cloak of shadows можно хорошо себя чувствовать.

Чармы
+ life
+ to all resistances
самое главное +to assassin skills\martial arts
тоже главное +dexterity.

Чармы c уроном нам не нужны, потому что бьём мы тапочками, а на них это не дйствует.

\*\*\*

**Mercenary.**

Наёмник нам не то, чтобы очень нужен, но и вреден не будет. Выбирать, ясное дело, следует из паладинов во втором акте. Тут есть 4 варианта:
1. Thorns – не подходит сразу из-за огромной разницы между уроном монстра в 1.10 и его жизнью.
2. Might – не подходит claw\shield асе, потому что даёт бонус только к базовому урону кика. Подходит claw\claw асе вполне.
3. Defiance – очень полезный наёмник. Особенно для не слишком бронированной аси.
4. Holy Freeze – не менее полезен, учитывая, что монстры в 1.10 стали быстрее, кроме того, позволяет контролировать толпу.

Выбирайте сами. Тут много простора для фантазии.
Как одевать наёмника, думаю не секрет для всех. В руки – самый мощный лэнс, который только найдёте, желательно с life leech. Главный параметр для брони и шлема – damage reduced by... в чём может помочь руна ber. Резистов у него и своих прилично.
Старайтесь не жалеть на наёмника бутылок, кроме того выводите его из толпы сильных монстров, потому что воскрешать потом его – накладно.

**How to play:**

1. Асе не нужны ключи, чтобы открывать запертые сундуки. Мелочь, а приятно.

2. MagicFind у ловушек и у shadow master точно такой же, как и у вас, так что не стоит бояться того, что какого-нибудь уникума будет убивать тень или ловушка.

3. Асе не нужен faster cast rate. Этот параметр будет влиять только на скорость кастования burst of speed, venom, cloak of shadows и shadow master. Даже ловушки, и те никаким образом быстрее от fcr ставится не будут... на них влияет скорость оружия и BoS. Но для особо желающих...

12 frame cast = 42% faster cast rate
11 frame cast = 65% faster cast rate
10 frame cast = 102% faster cast rate
9 frame cast = 174% faster cast rate

4. Faster hit recovery для Ассассина выглядит так:

5 frame hit recovery = 20% fhr
4 frame hit recovery = 63% fhr
3 frame hit recovery = 200% fhr

5. В зависимости от ситуации не всегда обязательно заряжать 3 заряда тайгера, чтобы разрядиться... Впоследствии вы сможете чётко определить, сколько зарядов вам нужно, чтобы с разрядки добить монстра.

6. Если рядом стоят скелет и какой-нибудь не undead-монстр, то даже если вы заряжаетесь на скелете, разряжаться на нём не стоит, потому что вы лишите себя life and mana leech’a.

7. Если вдруг случилось, что вас прижали к стенке, то атакуйте подряд только dragon tail (не заряжаясь). Он отбросит монстров и вы сможете выбраться.

8. Если вас убили, то идя за трупом, обязательно закастуйте тень... она отвлечёт на себя атаки монстров, и будет кастовать mind blast.

9. Ситуация. 4 акт. Святилище. Вы сносите магов... зарядились 3 раза... и хоп. Умерли. Эти подлые маги бывает кастуют на вас iron maiden после того как сделали три заряда... а после 3 зарядов урон такой... а вернётся ещё больше. Следите за тем, что у вас над головой.

10. Когда к уникальному монстру сложно подойти из-за того, что в рукопашку он больно силён... или толпа монстров вокруг, отойдите, зарядитесь 3 раза на ком-нибудь, потом подпегайте, разряжайтесь на уникуме и назад.

11. Прежде чем идти в локации, где большинство монстров – скелеты, закупитесь бутылками с маной.

12. Старайтесь, чтобы ваша тень не умирала, если ей рандомным образом попались на вещах очень хорошие параметры (например шанс закастовать amplify damage). Кроме того, старайтесь дать тени пару секунд времени, чтобы она успела повесить на себя fade\burst of speed, venom, blade shield.

13. Перед важным боем, когда будете вблизи проивника, обязательно закастуйте на себя cloak of shadows. С учётом + к скиллам, которые мы будем иметь, бонус защиты будет очень даже неплохой, хотя и на короткий промежуток времени... да ещё понизите заодно защиту противника. Короче если вдруг у вас когда-нибудь встанет вопрос, куда пихать свободные скилл-поинты, можете смело кидать в cloak of shadows.

14. Не забывайте всегда поддерживать venom включённым. Если то, что ускорялка кончилась заметить легко – нет ауры, а почувствовать ещё легче – скорость атаки и ходьбы\бега снизилась, то заметить отсутствие venom сложнее. Можно смотреть на когти, они должны быть зеленоватого цвета, или в окно статистики, там урон должен быть показан зелёным цветом...

Ну вот, вроде и всё. Надеюсь, мои старания были не напрасны. Готов выслушать и ответить на любые пинки, а также попытаюсь исправить ошибки, если найду сам или кто-то укажет. Большое спасибо всем, кто читал это, а также

Ресурсам:
[http://www.diablozone.net](http://www.diablozone.net/)
[http://www.diabloii.net](http://www.diabloii.net/)
<http://www.battle.net/diablo2exp>

Людям:
Raynor’y за создание сайта и форума.
DarkPhoenix’y за моральную поддержку.
Raymond Kleefstra за энциклопедию LOD.