

## GUÍA DE HECHICERA FUEGO PVP 1.10

Esta modalidad de hechicera está basada en la versión 1.10, debido a las sinergias impuestas por ésta, así que si usas otra versión diferente a ésta sería mejor que cerrases la pantalla del navegador ya que no te servirá.

Además está orientada a la rama de fuego, principalmente a la habilidad “Bola de fuego” ya que es la que usaremos en duelos. Aunque sea para PvP, esta hechicera bien puede servir para runs (repetición de muertes de determinados monstruos para obtener objetos o experiencia) o simplemente para rush (pasar el juego mediante la muerte de los jefes finales de cada acto, sin hacer las búsquedas).

### Equipo

Antes de todo me gustaría decir que esta hechicera para que sea “eficaz”, el dueño debe tener una economía un tanto alta, ya que si no será muy difícil sobrevivir en duelos entre tanta asesina trapper y hammerdin...

Los objetos irán apareciendo según MI orden de preferencia, esto no quiere decir que si a ti te gusta mas el nº 2 que el 1 pues úsalo.

#### Casco

1-**Penacho de arlequín (chacó)** (+2 habilidades, 10% DR[daño reducido], maná, vida. La mejor opción por su bajo coste.

2-**Corona de años** (+1 habilidades, resistencias, DR, 2 huecos...). Buena opción aunque prefiero el Shako, que además es mas barato.

3-**Delirio (Lem+ist+io)[MF, +2 habilidades]**. Otra opción aunque una de las anteriores es mejor, ya que al ser hechicera se “pierden” algunos bonus de este casco

#### Amuleto

1- **Caleidoscopio de Mara** (+2habilidades, resistencias, atributos). La mejor opción a no ser que se encuentre uno raro que de los mismos bonus y más.

2-**Mágico +3 a fuego**. Barato y también eficaz. Casi mas útil que Mara si se va a usar una “Hechicera pura de fuego”. Véase 4.1

3-**Sol naciente**. También barato aunque el mágico es mejor.

#### Armadura

1-**Cadenas de honor (Dol+Um+Ber+Ist)**. Muy buena opción y la mejor si eres legit (persona que no usa hacks, bots, ni cosas bugeadas [objetos creados a partir de otros mejorando sus características] por supuesto todo esto ES ILEGAL, y los objetos bugged pueden ser borrados por Blizzard en cualquier momento].

Da resistencias, DR, fuerza, +2 a las habilidades...

2-**Tal Rasha BUGGED**- Esta armadura, como bien he dicho antes, puede ser borrada

en cualquier momento, al igual que ocurre con los objetos copiados (dupes). Con respecto a la Coh, Tal bug. tiene menores resistencias pero tiene mayor DR, y no da fuerza.

3-Enigma (habilidades, fuerza, mf...). Tontería la verdad, ya que perdemos ese +1a teletransporte.

4-Togas de Ormus (+% de fuego, +3 a una habilidad, FCR [velocidad de lanzamiento]). Otra opción aunque una de las anteriores es, por supuesto, mejor.

#### Arma

1-Temperamento de Eschuta (+3 habilidades, +% fuego, +40% FCR) La mejor opción.

2-Óculo (+3 habilidades, resistencias, mf). Otra opción si nos faltasen resistencias.

3-Hoto(Corazón de roble)[ko+vex+pul+thul] (+3 habilidades, cargas, resistencias). La peor opción ya que no nos aporta ningún +% a fuego.

#### Escudo

1-Santuario (ko+ko+mal)La mejor opción ya que nos da hasta +70 a todas las resistencias.

2-Stormshield (resistencias, DR) Otra opción si nos falta DR. Pero pide fuerza.

3-Sin párpados (+1 habilidades, +%20fcr) Buena opción ya que no pide fuerza.

#### Cinto

1-Malla arácnida (+1 habilidades, 10fcr) Lo mismo ocurre que con la Coh, se ve “oscurecida por otro bugged”. Muy buena opción.

2-Nosferatu BUGGED (+1 habilidades, fuerza, destreza, resistencias). Lo mismo, si te va lo bug, úsalo.

3-Cinto de Trang-oul. Nos serviría por su bonus no puede congelarse aunque esto no perjudica la velocidad de lanzamiento.

#### Guantes

1-Puño del mago (+1 a fuego, +20% FCR)

2-Quemadura glacial (+40% maná máximo)

3-Guantes de Trang-Oul(+20% FCR). Si usas esto, usa también el cinto de Trang-Oul, que entre los dos nos dan %25 regenerar mana, +3 a bola de fuego(hay un recorte del +18 a bola a un +3 por ser hechicera)

#### Botas

1-Raras (que nos den correr más rápido, destreza, fuerza)

2-Camino de agua (vida, destreza, +5% a resistencia máxima al fuego)

3-Caminata bajo la tormenta de arena (fuerza, resistencia al veneno...)

#### Anillos

2 **Piedras de Jordán** (SoJs) (habilidades, +%25 maná máximo). No hace falta ponerse Helada por lo ya dicho sobre la congelación.

Se recomienda engarzar todo el equipo con joyas 5/5 fuego y Ums / joyas +15 resistencias con fuerza.

Hechizos

**Annihilus**. Por supuesto este gran hechizo (mas bien pequeño) no debe faltar en nuestra hechicera.

**Fireskillers** (hechizos +1 a fuego): Es mejor, claro está, conseguirlos con algún mod más. Yo uso 8 en runs (por si cae algo) y me pongo 10 en duelos.

**Hechizos pequeños con resistencias a todas**. No hace falta mucho más que decir

Armamento secundario

-Cta (Llamada a las armas)(Amn+Ral+Mal+Ist+Ohm) De 1 mano. Nos dará grito de +1 habilidades y el grito Órdenes de batalla, de vida / maná.

-Escudo de Sigón / Pared sin párpados. Para apoyar a la Cta con ese +1 a las habilidades.

## Estadísticas

Hay 2 modelos a seguir:

Mucha gente dice que no hace falta ponerle fuerza a una hechicera: si se usa Annihilus y sobre ese Coh no hará falta ponerle tanta fuerza, y si además tenemos Fireskillers con fuerza, no habrá que agregar ningún punto.

A) **Con bloqueo**

Esta hechicera se diferencia en que se añaden puntos en destreza.

Fuerza: La justa (varía entre 0 y 156 [**Storm**])

Destreza: Con 190 puntos aquí nos bastará.

Vida: Lo que sobre.

Mana: Nada.

B) **Sin bloqueo**

Es el mismo modelo a seguir que la anterior excepto que invertimos los puntos de destreza en la vida.

Fuerza: Lo mismo.

Destreza: Nada.

Vida: Lo que sobre.

Maná: Nada.

Yo recomiendo el modelo “A”, que el bloqueo me ha salvado contra algún que otro Zealot (paladín de ahínco).

También recomiendo poner algún que otro punto en la energía (sólo si usamos escudo de maná).

## Habilidades

Aquí también hay varias variantes:

### A) Hechicera pura

Esta hechicera posee un meteorito más devastador, ya que se sinergiza Infierno. No la recomiendo ya que si nos topamos con algún monstruo inmune al fuego tendremos que recurrir a un mercenario.

Habilidades:

#### Rama de fuego

- +20 a Saeta de fuego
- +20 a Bola de fuego
- +1 a Muro (prerrequisito)
- +1 a Lllamarada (prerrequisito)
- +20 a Meteoro
- +20 a Dominio del fuego
- +8 a Calor
- +10 a Infierno

#### Rama de rayo

- +1 a Telequinesis (prerrequisito)
- +1 a Campo estático
- +1 a Saeta cargada (prerrequisito)
- +1 a Relámpago (prerrequisito)
- +1 a Cadena de relámpagos (prerrequisito)
- +1 a Teletransporte
- +1 a Escudo de maná

#### Rama de frío

- +1 a Armadura helada

Si no se usa Escudo de energía, omitid los prerrequisitos de la rama de rayo e invertidlos en Infierno / Calor.

### B) Hechicera de fuego con apoyo de frío

Esta hechicera sí puede matar a los inmunes al fuego.

Habilidades:

#### Rama de fuego

- +20 a Saeta de fuego
  - +20 a Bola de fuego
  - +1 a Infierno (prerrequisito)
  - +1 a Muro de fuego (prerrequisito)
  - +1 a Lllamarada (prerrequisito)
  - +20 a Meteorito
  - +20 a Dominio de fuego
  - +10 a Calor
- Total: 93 puntos

#### Rama de frío

- +1 a Saeta de hielo (prerrequisito)
  - +1 a Ráfaga de hielo (prerrequisito)
  - +1 a Punta glacial (prerrequisito)
  - +1 a Armadura helada (prerrequisito)
  - +1 a Armadura glacial
  - +1 a Nova de escarcha (prerrequisito)
  - +1 a Ventisca (prerrequisito)
  - +2 a Orbe
  - +1 a Dominio de frío
- Total: 10 puntos

#### Rama de rayo

- +1 a Saeta cargada
  - +1 a Telequinesis
  - +1 a Campo estático
  - +1 a Relámpago
  - +1 a Cadena de relámpagos
  - +1 a Teletransporte
  - +1 a Escudo de maná
- Total: 7 puntos

Total: 110 puntos

### C) Hechicera con apoyo trilemental.

Lo mismo que el modelo B) pero se “sacrifican” 2 puntos de calor y 1 de Orbe en Dominio de rayo, Tormenta atronadora y a Nova.

Yo he usado el modelo B con 1 punto en encantamiento para ayudar al mercenario.

## Recomendaciones:

Lleva pócimas de antídoto siempre, ya que sólo por el veneno, un enemigo te puede matar.

Con el vicio aprenderás pinchando de una manera, teletransportarte y a la vez lanzar una bola hacia el enemigo.

- Por supuesto, hay que hacer las búsquedas:
- Acto1 nº 1(+1 habilidad)
- Acto2 nº 1(+1 habilidad)
- Acto3 nº 1(+20 a vida)
- Acto4 nº 1(+2 habilidades)
- Acto5 nº 3(+10 a todas las resistencias)
- Ayuda en PvP.
- Puedes usar Heladas (frío), Estrellas enanas (fuego), Proyector de briznas (rayo) como anillos para absorber un elemento y así ser más fácil el duelo.
- Aunque no uses mercenario cómprate uno ya que (por ejemplo) contra una asesina trapper, los rayos irán para el mercenario

**VS Amazonas Arco:** Generalmente son fáciles, sobre todo si llevan 160/60. Muévete bastante.

**VS Amazonas jabalinas:** Duras pues corren bastante, maréales un poco.

**VS Nigromantes Hueso:** Tienes las de perder. Si no lleva enigma (cosa rara) son fáciles. Si lo usan, pues que no te pillen los espíritus. Muévete en vez de teletransportarte ya que él también puede y sería perder tiempo.

**VS Nigromantes invocadores:** Casi todos los que he visto no tienen bestia, ni enigma, ni Cta. Así que atácales de lejos y se reducirán a cenizas.

**VS Bárbaros Torbellino/frenético/Concentrado:** Duelo muy fácil, sobre todo si es de torbellino. Simplemente muévete un poco y maréale. Si lleva enigma (que no es que sea gran cosa con ella) maréale teletransportándote detrás de él mientras echáis una “carrera”.

**VS Asesinas Trampas:** Uf, duro. Si llevas los 2 Proyectores de briznas, están chupadas. Si no, muévete y cuando las trampas dejen de disparar les disparas. Al principio esto te será difícil pero ya le pillarás el truco...

**VS Asesinas torbellino / artes:** Si usas la hechicera de bloqueo son muy fáciles sino usa la técnica del bárbaro, con la excepción de que éstas corren el doble y pueden usar Ráfaga de mente.

**VS Druidas Viento:** A mi la verdad es que estos druidas me han decepcionado un poco. Pensaba que eran de lo mejor y, vale, sí, lo son, pero no los mejores. Si usan Huracán (también puedes ponerte 2 Heladas, que es daño de frío) tírales unas bolas y si se teletransportan al lado tuyo no te preocupes que con 1 o 2 bastará.

**VS Druidas de transformación.** Lo mismo que el bárbaro

**VS Druidas Invocadores:** Véase nigromante invocador

**VS Paladines Zealot:** Mis favoritos. Teletransportate detrás de él y ellos seguirán con su ahínco y su embestida.

**VS Paladines De martillo:** Si no llevan Enigma simplemente esquivales y no se moverán muy rápido porque de ser listos tendrían el aura Vigor y, un instante antes de hacer el martillo cambiar a Concentración, pero lo dicho: hay pocos listos. Si llevan

Enigma: chungo. Se teletransportarán al lado tuyo y usarán sus martillos pero, piensa: deben poner teletransporte, luego poner concentración y, a la vez, usar el martillo. Con que tarden 1 pelín te da tiempo a usar Teletransporte y tirarles una bola y así hasta que caigan redondos.

**VS paladines de puño de los cielos:** Duro, mas si llevan enigma. Simplemente: aguanta el golpe y pega otro mayor.

**VS Hechiceras:** Duelo duro. Duelo Muy duro. Pero quién ha dicho que no esté permitido usar anillos de absorción en PvP (no sé si en el Europe PvP lo está).

- **Ventisca:** letal, pero el daño no te da al principio si no que tarda un poco. Si llevas heladas fácil será pues.

- **Orbe:** Durillas pero, si le pillas el vicio te teletransportas detrás de ellas y le lanzas un regalo.

- **Fuego:** “fácil” quien pega antes pega dos veces, así que pega antes.

- **Rayo:** duro pero tienes 2 ventajas: Una se llama proyector de briznas y la otra se llama daño mínimo: ellas tienen muy poco daño mínimo.

- **De espada:** ¡sí! De espada. Has leído bien. He estado el otro día hablando con una hechicera de estas que se forró vendiendo orejas. Dura, pero se asimila al bárbaro, sólo que tiene teletransporte.

Pros y contras de esta hechicera:

Pros:

Muy versátil, como las otras.

La resistencia al fuego es de las mas difíciles de tener ya que casi todo el mundo usa **Stormshield** que da al frío y al relámpago pero no al fuego.

Mephisto cae que no veas, y Clone también (lo he probado con Reducción de resistencias y con Convicción).

Casi todos de 1 bola caen, es sólo darles....

Contras: La absorción al fuego es fácil de obtener ya que las estrellas enanas son baratas. Aún así poca gente se los pone.

Esto también pasa con otros tipos de hechicera, menos con la de rayos ya que el proyector de briznas es mas caro.

Agradecimientos:

Principalmente a toda esta comunidad que poco a poco se va superando así misma gracias a todos los miembros.

A Zann Esu por recordarme la “reina” de este juego.

Y...., ¡¡¡a toda la peña del Heavy Metal!!!

A ¡¡¡Sorry!!!. La hechicera en la que vi cómo una hechicera de fuego podía pasar de los 15k fácilmente (que casi todas las hechiceras de ese tiempo no lo hacían).

- Apéndice: Breakpoints de lanzamiento de conjuros, recuperación de impacto y bloqueo en hechicera:

Recuperación de impacto:

FHR Fotogramas

0% 15  
5% 14  
9% 13  
14% 12  
20% 11  
30% 10  
42% 9  
60% 8  
86% 7  
142% 6

Velocidad de lanzamiento:

FCR Fotogramas

0% 13  
9% 12  
20% 11  
37% 10  
63% 9  
105% 8  
200% 7

Velocidad de bloqueo:

FBR Fotogramas

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

Para una definición de los términos “breakpoint” y “fotograma”, en caso de necesidad, dad un vistazo al Taller de guías, en el foro Sugerencias de la web.