

“La hechicera de orbe”, documento elaborado para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Rayx y Auroket.

Texto revisado por ZannEsu.

Saludos.

En este documento hemos incluido las guías de hechiceras centradas en el conjuro Orbe helada de las que disponemos en Diablo 2 Latino. Por el momento son solamente dos:

- La hechicera de orbe reforzada 1.10, de Rayx, centrada en PvP y con la característica de contar con un Escudo de energía especialmente resistente, y...
- La hechicera de Orbe helada y Tormenta atronadora, de Auroket, especializada en el uso de los dos conjuros mentados, y válida tanto para PvP como para PvM.

Esperamos que os sirvan ☺

- Hechicera de orbe reforzada PvP 1.10

Autor: Rayx

Introducción

¿A quién no le ha pasado en un duelo con una hechicera, que de un golpe potente el maná se va a hacer puñetas y del siguiente la hechicera estira la pata? Bueno, esta hechicera está pensada para aguantar un poco más y obtener el tiempo justo para salir por patas o para lanzar un último ataque antes de que el maná se nos acabe dejándonos indefensos y sin posibilidad de escapar con teletransporte. Pero, no esperéis que la hechicera se convierta en un bárbaro capaz de aguantarlo todo, seguirá siendo una hechicera, pero una hechicera con más probabilidades de sobrevivir.

¿Por qué una hechicera de orbe?

1. Gracias al **dominio del frío** que atraviesa las resistencias, orbe helada se convierte en una habilidad perfecta para pvp.
2. Orbe helada requiere sólo dos habilidades para ser efectiva, y como necesitaremos unos puntos adicionales para otras habilidades si elegimos por ejemplo ventisca, tendríamos que subir las **sinergias** y los puntos no nos alcanzarían.
3. Al ser una hechicera de frío, también lo serán los **skillers** y con cada skiller que utilicemos, **armadura gélida** se llevará un punto adicional, lo que supone más defensa.

Texto revisado por ZannEsu.

Habilidades

→ Habilidades de frío

- **Saeta de hielo:** 20 puntos. Esta es la única sinergia de orbe helada.
- **Armadura gélida:** 1 punto. Usaremos esta ya que da más defensa que armadura glacial y con skillers y habilidades que nos dé el equipo, se quedará a un nivel aceptable.
- **Dominio del frío:** 20 puntos. Con esta habilidad atravesaremos las resistencias enemigas (ojo no la inmunidad en el caso de pvm) y podremos hacer más daño.
- **Orbe helada:** 20 puntos. Esta será nuestra principal (y única) habilidad de ataque.

→ Habilidades de rayo

- **Telequinesis:** 20 puntos. Sí, esta habilidad puede parecer la más inútil del juego....y lo es, pero gracias a la bonificación que le da a escudo de energía, reduciremos la cantidad de maná que nos quitan al llevarlo puesto.
- **Teletransporte:** 1 punto. Esencial para cualquier hechicera, lo usaremos para salir pitando cuando las cosas vayan mal, o para mantenernos alejados de personajes de melé.
- **Escudo de energía:** Los puntos que os sobren. A mí me han sobrado 5 puntos al nivel 86. Con esta habilidad la mayor parte del daño irá a parar al mana, y junto con el efecto de telequinesis, salvaremos momentáneamente el pellejo y resistiremos algunos golpes más.

→ Habilidades de fuego

- **Calor:** 1 punto. Con esta habilidad recuperaremos el mana más rápido.

Atributos

Fuerza: Como siempre, la justa para nuestro equipo. No se exactamente el equipo que usa cada uno, pero podéis mirar el objeto que más fuerza pide y darle esa cantidad descontando las bonificaciones de fuerza que nos de algún hechizo u objeto (Mara, Annihilus..etc.)

Destreza: Unos 60 puntos (o más según el equipo). Para que una hechicera bloquee un 75%, son necesarios muchos puntos en destreza así que es mejor gastar esos puntos en vitalidad y energía. No hace falta que sigáis la cifra que he puesto al pie de la letra, es sólo un ejemplo, podéis darle la cifra que más os convenza.

Vitalidad: Lo que nos sobre después de haber repartido los otros puntos.

Energía: Entre 120 y 150 puntos (según vuestro equipo). Aunque a esta hechicera le viene de perlas una gran cantidad de maná, considero que es mejor repartir más puntos a vitalidad que a energía, puesto que la vitalidad es la que cuenta al final; además el maná ya se regenera solo.

Texto revisado por ZannEsu.

Equipo

En cuanto al equipo hay dos opciones: el equipo caro y el barato. Sobra decir que para que la hechicera funcione bien, es mejor el equipo caro.

-Casco:

1ª opción: Un **Nightwing** que nos dará más daño de frío y algo de destreza que nunca viene mal.

2ª opción: Un **Penacho de arlequín**: bueno, bonito y barato. ¿Qué más se puede pedir?

-Arma:

1ª opción: **Death's fathom** que nos dará bastante más daño de frío. O también la palabra rúnica **Heart of the oak (Ko+Vex+Pul+Thul)** que es bastante útil aunque no da daño de frío.

2ª opción: El **Óculo** de toda la vida, que incorpora muchos mods útiles y además es barato. En cuanto al arma secundaria usaremos la palabra rúnica **Call to arms (amn+ral+mal+ist+ohm)** que nos permite hacer el grito de un bárbaro además de un Sin párpados o un Spirit para que los gritos tengan más niveles de habilidad.

Armadura:

1ª opción: Aquí hay dos posibilidades: Para los que necesiten muchas resistencias y algo de fuerza para algún objeto: Unas **Cadenas de honor (Coh)** y la otra posibilidad: Para los que quieran mucho daño reducido: Una **Tal bug** claro está si no os importa tener un objeto “bug”.

2ª opción: Una viperina que nos dará bastante fcr, y si está upgradeada mejor. La Ormus no la aconsejo ya que se sacrificaría resistencias, defensa, niveles de habilidad etc sólo por más daño de frío.

Escudo: Aquí hay muchas opciones cada una con sus pros y sus contras, como considero que no hay ninguna que sea excesivamente cara, todas están en la 1ª opción.

-Whitstan

Pros: -El mayor bloqueo posible. Se le pueden engarzar cosas.

Contras: -No tiene mucha defensa. No hay ningún mod interesante aparte del bloqueo.

-Storm shield

Pros: -Bloqueo excelente. Tiene mucha defensa. Se le pueden engarzar cosas.

Contras: -Pide demasiada fuerza. Los mods que da, son más bien para melé.

-Palabra rúnica Spirit (tal+thul+ort+amn) (sólo para personajes ladder)

Pros: Los mejores mods que puede tener un escudo para hechicera.

Contras: Pide mucha fuerza (a pesar de que el monarca es, de los escudos que no son de paladín y que pueden tener cuatro huecos, el que menos fuerza requiere). Tiene poca defensa. No se le puede engarzar nada. Poco bloqueo.

**“La hechicera de orbe”, documento elaborado
para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Rayx y Auroket.**

Texto revisado por ZannEsu.

-Palabra rúnica Sanctuary (ko+ko+mal)

Pros: Bloqueo aceptable. Muchas resistencias. Cargas de misiles lentos.

Contras: No se le puede engarzar nada. Si lo hacéis en un nido de gnomo, la fuerza no será un problema muy grande, pero es un detalle a tener en cuenta.

-Amuleto:

1ª opción: Un **Mara** lo mejor posible, o un amuleto crafted que tenga +2 a lo de la hechi, fcr y algún mod útil.

2ª opción: Un amuleto de +3 a frío

-Anillos:

1ª opción: Dos **SoJs**. No hay una segunda opción...

-Cinturón:

1ª opción: Una **Malla arácnida**.

2ª opción: Un choque de nieve.

-Guantes: Existen dos posibilidades: Si quieres regenerar mucho maná y tener fcr:

Unos **Magefist** y si quieres tener mucho maná: **Frostburn**

-Botas: Hay varias opciones: **Tejido de seda** nos dará mucho maná. Unas **Waterwalk** nos dará algunos mods interesantes aparte de la destreza y por último están esas botas duped que se están haciendo tan populares, nos darán atributos y resistencias.

-Hechizos: Diez skillers de frío + **Annihilus** sería lo ideal. El resto puede estar ocupado por hechizos de vida y resistencias.

Algunas estrategias para personajes

Contra el bárbaro: Procuraremos estar alejado de él y evitar todos sus ataques usando teletransporte. Una buena manera es esperar a que venga y cuando esté cerca usamos teletransporte para situarnos a su espalda, hecho esto el bárbaro estará haciendo el torbellino y no podrá huir del orbe que le lanzaremos. Si el bárbaro usa enigma, no podremos esperar a que venga, pues usará el teletransporte. En este caso nos mantendremos a una distancia prudente y lanzaremos orbes, esto también se aplica para los bárbaros de grito.

Contra el paladín: Si el paladín es de foh, lo tendremos crudo, el truco está en ponerse a la distancia en la que no nos llegue la convicción, si el pala viene hacia nosotros, le lanzamos el orbe y salimos pitando antes de que nos dé el rayito. Si es un smiter o similares (zealots) usaremos la misma estrategia que con el bárbaro: distancia prudente y orbes seguidos sin parar de usar teletransporte. Si es un hammerdin lo tenemos chupado: Sus martillos jamás nos alcanzarán y sus resistencias no harán nada contra el **dominio del frío**.

**“La hechicera de orbe”, documento elaborado
para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Rayx y Auroket.**

Texto revisado por ZannEsu.

Contra una asesina: Una trapper es un adversario formidable para cualquier personaje, lo que deberemos hacer es “orbitar” (si, dar vueltas alrededor de la ase) alrededor de la misma esquivando sus trampas en lo posible, a la vez que le lanzamos algún orbe. Si es una asesina de torbellino, lo mismo que con un bárbaro, esta vez teniendo cuidado con el vuelo del dragón y si es una asesina de cargas no nos hará ni cosquillas.

Contra un druida: Contra el druida (sobre todo elemental) lo tenemos crudo, la respuesta: **armadura ciclón** ya que absorbe el daño que le hacemos. Se la podemos quitar atacando, pero ¿qué le impide al druida hacerla de nuevo? Por ello sólo podemos movernos rápido con el teletransporte (lo mismo para druida elemental y de cambio de forma) y lanzar muchos orbes hasta atravesar su armadura, si el druida es tontito, tendremos suerte y no la hará de nuevo.

Contra un nigromante: Contra un bonemancer, si tenemos un Santuario, será increíblemente fácil, haremos misiles lentos y el nigromante quedará indefenso (te suelen llamar de todo por utilizar misiles lentos) si no tenemos el Santuario hay que intentar moverse muy rápido y alcanzar al necro, esquivando en lo posible sus ataques.

Contra una amazona: Contra una ama de arco, lo mismo que con el necro, si tenemos Santuario la batalla está ganada, si no, tendremos que acercarnos a ellas, lanzar un orbe y rápidamente huir a una distancia segura. Contra una jabazona utilizaremos la misma estrategia que con un bárbaro: distancia segura, orbe y teletransporte.

Contra otra hechicera Contra una hechicera de fuego, deberemos esquivar sus ataques moviéndonos a una distancia media, a la vez que lanzamos orbes. Si tenemos un Santuario la hechicera quedará inutilizada. Si es otra hechicera de frío deberemos llevar una Helada del cuervo para escapar al congelamiento e intentar acercarnos a ella para lanzarle el orbe. Si es una hechicera de rayo, lo mismo que con la de fuego.

Tablas de Fcr y Fhr

Fhr:

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

**“La hechicera de orbe”, documento elaborado
para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Rayx y Auroket.**

Texto revisado por ZannEsu.

Fcr

0% = 13

9% = 12

20% = 11

37% = 10

63% = 9

105% = 8

200%+ = 7

Bueno esta es la primera guía que hago ^^ y quería empezarla con mi personaje favorito. No hace falta que sigáis lo que dice al pie de la letra, son sólo indicaciones. Además soy consciente de que hay fallos. Espero no haberla cagado escribiendo algo mal xD.

- Hechicera de Orbe helada y Tormenta atronadora

Autor: Auroket

Jau!!

Bueno, pues aquí la guía de mi Auroketa (que fue frustrado este personaje porque me lo tocó un amigo al que le dejé la cuenta...) una hechicera de hielo con Tormenta Atronadora de habilidad de apoyo.

Es una hechicera que va bastante bien, tanto para PvP como para PvM, eso si, está comprobado con Auroketa que es el prototipo frustrado de hechicera, ya que como explicaba antes... fue errada, me subieron 5 puntos a ventisca e intentaron convertirla en trielemental cuando iba a nivel 80 ya y le subieron habilidades de fuego...

Ahí va la guía

Texto revisado por ZannEsu.

GUÍA DE LA HECHICERA DE ORBE HELADA

HABILIDADES

Empezaremos por las habilidades, hay que tener cuidado con ellas, ya que están repartidas EXACTAMENTE los 110 puntos de los que disponemos.

Habilidades de FRÍO

SAETA DE HIELO: 20 Puntos (Es la sinergia de Orbe)

Ráfaga de hielo: 1 Punto (Necesaria para llegar a Orbe)

Nova: 1 Punto (Necesaria para llegar a Orbe)

Punta glacial: 1 Punto (Necesaria para llegar a Orbe)

Ventisca: 1 Punto (Necesaria para llegar a Orbe)

ORBE HELADA: 20 Puntos (Esta será la habilidad esencial de esta hechicera)

Armadura De Hielo: 1 Punto (Actuará de sinergia para la Armadura Gélida y necesaria para llegar a ella)

ARMADURA GÉLIDA: 1 Punto (Será la armadura helada que se utilice)

Armadura Glacial: 1 Punto (Actuará de sinergia para armadura gélida)

DOMINIO DEL FRÍO: 20 Puntos (Habilidad necesaria para reducir resistencias a frío al usar el orbe)

Habilidades de RAYOS

Saeta cargada: 1 Punto (Necesaria para llegar a Escudo de energía)

CAMPO ESTÁTICO: 1 Punto (Habilidad necesaria para todas las hechiceras, y también necesaria para llegar a Tormenta Atronadora)

Telequinesis: 1 Punto (Necesaria para llegar a Escudo de energía)

Relámpago: 1 Punto (Necesaria para llegar a Escudo de energía)

TELETRANSPORTE: 1 Punto (Habilidad esencial en todas las hechiceras, quien no la ponga es que no está muy cuerdo...)

Cadena de relámpagos: 1 Punto (Necesaria para llegar a Escudo de energía)

TORMENTA ATRONADORA: 20 Puntos (Esta es la habilidad de apoyo para este tipo de hechicera, mientras usamos orbe, van cayendo rayos automáticamente sobre el oponente)

Escudo de energía: 1 Punto (Esta habilidad es opcional, yo la pongo porque a Auroketa le subí sobre todo energía, ya veréis en las estadísticas)

DOMINIO DE RAYOS: 10 Puntos (Habilidad que aumenta el daño de rayos, necesaria para hacer mas daño a los enemigos con la tormenta)

**“La hechicera de orbe”, documento elaborado
para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Rayx y Auroket.**

Texto revisado por ZannEsu.

Habilidades de FUEGO

CALOR: 5 Puntos (La regeneración de maná rápido es necesaria para esta hechicera, ya que la he centrado en subir la energía, como dije antes)

ESTADÍSTICAS

Doy por entendido que la hechicera tiene que quedar así cuando la tengamos al 99, no son los puntos restantes que le debemos asignar, sino que ya están sumados los puntos que tenemos con la hechicera a nivel 1 con los restantes que le damos al subir de nivel.

Fuerza: 135 Puntos

Es más o menos la necesaria para ponernos el objeto de equipo que más necesita, Escudo de Tormenta (Stormshield).

Destreza: 40 Puntos

Lo mismo que con la anterior, es la necesaria para, si nos apetece variar el equipo, nos podemos poner una Call To Arms en Rompecabezas.

Vitalidad: 150 Puntos

No he subido mucho, ya que la preferí centrar en la energía, lo dicho, es un toque personal, cualquiera puede poner lo que quiera.

Energía: 260 Puntos

Aquí me he explayado un poco más en subirle puntos, ya que con la regeneración que nos da Calor y el Escudo de energía, tenemos quizá una pequeña mejoría al no perder tanta vida. Con Auroketa (la tengo a nivel 87, estas estadísticas son una estimación de cuando esté a nivel 99) he podido con todos los tipos de hechicera con los que he luchado menos Sylde y Criki... ejem ejem ^^ [Nota de pableras: Sylde es la inmortal hechicera de ZannEsu, Criki es mi hechicera pvm...unas veces gana criki, y otras veces auroketa ^_^]

EQUIPO

→ Equipo principal de ÚNICOS

Arma: Death's Fathom (Con faceta de frío 5/5).

Escudo: Escudo de Tormenta (Con faceta de frío 5/5 o bien con um).

Arma Secundaria: Llamada a las armas (Call to Arms).

Escudo Secundario: Esplendor o Sin Párpados.

**“La hechicera de orbe”, documento elaborado
para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Rayx y Auroket.**

Texto revisado por ZannEsu.

Armadura: Ormus +3 Tormenta Atronadora (mejor si es perfecta a rayo y a frío)
(Faceta de frío 5/5).

Guantes: Quemadura Glacial o Puño de mago.

Botas: Caminata bajo la tormenta de arena.

Casco: Penacho de arlequín, alias Shako (Con faceta de frío 5/5).

Cinturón: Malla arácnida.

Anillos: Piedra de Jordán y Helada (sustituible por otra Piedra de Jordán).

Amuleto: Caleidoscopio de Mara o Tal Rasha.

→ Equipo principal de SET

Arma: Ojo sin párpado de Tal Rasha (A poder ser de +2 a dominios de Rayo y Frío)

Armadura: Custodia de Tal Rasha.

Botas: Viajero de la guerra, Camino de agua o Caminata bajo la tormenta de arena.

Casco: Máscara de Tal Rasha.

Cinturón: Tela bordada de Tal Rasha.

Escudo: Esplendor, Pared Sin Párpados o Escudo de Tormenta.

Guantes: Quemadura Glacial.

Anillos: Piedra de Jordán y Helada (sustituible por otra Piedra de Jordán).

Amuleto: Tal Rasha.

→ Otras opciones

Armas: Óculo.

Armadura: Viperina.

Botas: Botas: Viajero de la guerra o Camino de agua.

Casco: Chacó o Velo nocturno (creo que era este el nombre, es ese casco de +2 y añade daño de frío).

Cinturón: Malla arácnida o Sigard's Stealth.

Escudo: Escudo: Esplendor, Pared Sin Párpados o Escudo de Tormenta.

Guantes: Quemadura Glacial.

Anillos: Piedra de Jordán y Helada.

Amuleto: Tal Rasha o Mara.

N. del R: actualmente, el escudo rúnico Espíritu (Tal Thul Ort Amn), sería otra opción a tener en cuenta, especialmente si ya se va a invertir fuerza suficiente para usar Monarcas. Sólo ladder.

→ Hechizos en el inventario

10 Cold Skillers a poder ser con vida.

9 hechizos pequeños de +5 a todas las resistencias a poder ser con vida.

1 Annihilus a poder ser perfecto en resistencias (lo de la experiencia no importa nada en duelos).

Estas son las otras opciones que podemos tener en cuanto a equipo. Como opinión

***“La hechicera de orbe”, documento elaborado
para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Rayx y Auroket.***

Texto revisado por ZannEsu.

personal, sinceramente no me gustan, he probado todas o casi todas las combinaciones de equipo de esta lista y no me ha convencido NINGUNA. La mejor opción es el equipo principal.

Bueno, aquí finaliza la guía de mi hechicera de Orbe helada. Tras la prueba de mi hechicera, me ha parecido un personaje excelente, entretenido y competente. Eso sí, como todos los personajes tiene sus puntos fuertes y sus puntos débiles, pero el personaje perfecto nunca existe.

Quiero agradecer esta guía a...

Jason: Por prestarme en alguna ocasión sus objetos para probar mi hechicera, sacar conclusiones y ayudarme en esta guía.

Aguja: Por animarme a iniciar esta hechicera hace muchísimo tiempo y haberme mostrado a este gran personaje.

Pableras y ZannEsu: Por esa cacería de hace poco... que me hizo abrir los ojos y ver que mi hechicera es efectiva, pero no la mejor ^_^

Y a todos los que me dejo... pues para ser sinceros, quizá no hayáis hecho tanto como estos 4 (para que engañarse) pero también agradezco a toda la gente que comparte sus momentos de juego conmigo y pone ese granito de arena. GRACIAS

Talegorr!!!