

HECHICERA DE VENTISCA PvM

Esto pretende ser una introducción al conocimiento de la hechicera especializada en Ventisca. He obtenido buenos resultados utilizando este personaje para hacer Magic Find, y para jugar PvM. No es el propósito de esta guía armar un personaje apto para PvP.

El ataque principal de esta hechicera va a ser la Ventisca con sinergia de Saeta de Hielo, Ráfaga Helada y Punta Glacial. Cuando maximicemos estas cuatro habilidades a nivel 20 haremos un daño de 11k en 4 segundos sin contar la bonificaciones de reducción de resistencias del Dominio de Frío.

Si juntamos buena parte del equipo podemos hacer un daño mucho más interesante, sobrepasando los 5k por segundo.

HABILIDADES

Recomiendo el uso de la Punta Glacial como habilidad primaria, por tener un radio de acción actúa congelando varios monstruos en un disparo. Si nos enfrentamos a un solo enemigo, siempre es más efectivo el uso de la Ráfaga Helada (véase a continuación las estadísticas a nivel 20).

HABILIDADES DE FUEGO

Calor nivel 6. Regeneración de mana 90 %. Pasivo.

HABILIDADES DE RAYO

Telekinesis nivel 1. Útil. **7 M**

Teletransportador nvl 1. Maniobra evasiva. **24 M**

HABILIDADES DE FRIO

Saeta de Hielo nvl 20. Sinergia.

Armadura Helada nvl 1. Proporciona una defensa aumentada en 30%. **7 M**

Ráfaga Helada nvl 10. Sinergia. Daño: 382-420. Congela durante: 14,4 segs. **15 M**

Nova de escarcha nvl 1. Prerrequisito.

Punta Glacial nvl 20. Sinergia. Daño: 617-665. Congela durante: 6,72 segs. **19,5 M**

Ventisca nvl 20. Ataque. Daño de 2292-2488 por segundo. Dura 4 segs. **42 M**

Dominio de frío nvl 20. Reduce resistencias enemigas en -115%

CONSIDERACIONES PARA LAS HABILIDADES

Hasta aquí lo que compete el nivel 90. Los puntos restantes hasta el nivel 99 van dirigidos a la Ráfaga Helada. La habilidad de apoyo a Ventisca elegida es Punta Glacial y aunque es mucho menos letal que la ya mencionada Ráfaga Helada, se encarga de congelar varios enemigos a la vez para rematarlos luego con Ventisca. Si el hecho es hacer economía de puntos, una opción puede ser invertir menos puntos en Calor (claro que deberemos poseer items con regeneración, los Puños de Mago en esta variable son esenciales). También asegurándonos el cinturón Choque de Nieve

Texto revisado por ZannEsu.

(Snowclash) se puede ahorrar un punto en Armadura helada ya que éste nos proporciona nivrl 2 de armadura glacial con un aumento de defensa 20% mayor. Algo que no he incluido pero muchas veces es útil es 1 punto en Orbe Helada. Conocemos la versatilidad de esta habilidad y aunque está de más decir que en hell no haremos cosquillas a nadie, una ralentización masiva nunca es despreciable.

ATRIBUTOS

Fuerza: 100 es más que suficiente para llevar todo

N del R: excepto si decides usar la palabra rúnica Espíritu, en cuyo caso necesitarás llegar a los 156 puntos de fuerza.

Destreza: nada, los puntos de base. Leer últimas consideraciones.

Energía: 150, con tanta regeneración no vas a necesitar más.

Vitalidad: todo lo que sobre.

EQUIPO

CASCO

Velo de Ala Nocturna

Defensa: 218-352

+2 a Todas las Habilidades

+8-15% al daño de habilidades de frío

+10-20 a Destreza

+5-9 Absorción de Frío

Mitad de Duración del Congelamiento

Requisitos -50%

-Penacho de Arlequín (para hacer magic find viene muy bien).

-Delirio (Lem Ist Io).

ARMADURA

Togas de Ormus

Defensa: 371-487

+10-20 a Defensa

+20% de Velocidad de lanzamiento aumentada

+10-15% para daño de habilidades de frío

+10-15% para daño de habilidades de fuego

+10-15% para daño de habilidades de rayo

+3 a Ventisca (solo hechicera)

Regenerar maná 10-15%

-Ira del Hacedor de Cráneos (para hacer magic find).

-Piel del Mago Viperino o Sabiduría de Que Hegan (opciones más accesibles).

CINTURON

Choque de Nieve

Defensa: 98-116

+15% a la resistencia máxima de frío

Texto revisado por ZannEsu.

+15 Absorción de Frío

5% de posibilidades de lanzar nivel 31 de Ventisca al ser azotado

Añade 13-21 de daño de frío durante 3 segundos

+2 a Ventisca (solo hechicera)

+3 a Punta Glacial (solo hechicera)

+2 a Armadura Glacial (solo hechicera)

-Malla Arácnida (+1 a todas las habilidades, ralentiza enemigos, aumenta el maná en 5% y tiene velocidad de lanzamiento aumentada 20%).

-Manto dorado(para hacer magic find).

GUANTES

Puño de Mago

Defensa: 24-25

+20-30% Defensa mejorada

+10 Defensa

+1 a las habilidades de Fuego

20% velocidad de lanzamiento mayor

Regeneración de Maná 25%

Añade 1-6 de daño de Fuego

-Guantes de la suerte (para hacer magic find).

-Quemadura Glacial.

-Guantes artesanales de hechicero (Ort + Amatista perfecta + Joya + Guantes de cuero / Guantes de cuero de demonio / Mitones de Zarza).

BOTAS

Caminata Bajo la Tormenta de Arena

+140-170% defensa mejorada

+20% recuperación más rápida de golpes

+20% correr / andar más rápido

+1 a la resistencia máxima por nivel de personaje

+10-15 Fuerza

+10-15 Vitalidad

50% Drenaje de resistencia más lento

Resistencia a Veneno +40-70%

Repara 1 de durabilidad en 20 segundos

-Viajero de Guerra (para hacer magic find).

-Botas artesanales de hechicero (Thul + Amatista perfecta + Joya + Botas de cuero / Botas de cuero de demonio / Botas de guarida de dragón).

ANILLOS

Piedra de Jordán

Añade 1-12 de daño de rayo

+20 al mana

Incrementa el mana en 25%

+1 a Todas las Habilidades

Texto revisado por ZannEsu.

- Anillo de Naguel (para hacer magic find).
- Helada del Cuervo (absorbe frío y no puede ser congelado).
- Combinaciones (Soj + SoJ / Helada) (Naguel + Naguel).*

AMULETO

Caleidoscopio de Mara

+5 a Todos los Atributos

Todas las resistencias +20-30

+2 a Todas las Habilidades

-Decisión de Tal Rasha (+2 a todas las habilidades, vida, maná y resistencia a los rayos).

-Amuleto mágico con +3 a habilidades de frío (solo hechicera).

ORBE

Profundidades de la Muerte

Resistencia al fuego +(25-40)%

Resistencia al rayo +(25-40)%

+3 a Habilidades de Hechicera

20% de Velocidad de lanzamiento aumentada

+15-30% al daño de habilidad de frío

-El Oculo (+3 a todas las habilidades, magic find y velocidad de lanzamiento aumentada).

-Temperamento de Eschuta (+3 a todas las habilidades, energía y velocidad de lanzamiento aumentada).

-El coleccionista de cráneos (para hacer magic find funciona bien).

ESCUDO

Pared sin Párpados

Defensa: 271-347

+10 a Energía

Incrementa el mana en 10%

+1 al Radio de Luz

20% de Velocidad de lanzamiento aumentada

+1 a Todas las Habilidades

+3-5 al mana tras cada muerte

Espiritu(sólo ladder) **(Tal Thul Ort Amn)**

+2 a las habilidades

+25-35% de Velocidad de lanzamiento aumentada

+55% de Recuperación de impacto

+250 Defensa contra misiles

+22 a la Vitalidad

+89-112 al maná

Resistencia al frío +35%

Resistencia al rayo +35%

Texto revisado por ZannEsu.

Resistencia al veneno +35%

+3-8 de absorción de magia

El atacante recibe el daño de 4

-Visceratuant (+1 a todas las habilidades y mejor bloqueo).

-Santuario (Ko Ko Mal).

-Rima (Shael Eth) (resistencias, regeneración de maná, no puede congelarse y magic find).

ÚLTIMAS CONSIDERACIONES

DESTREZA

Personalmente me gustan las hechiceras con destreza base. Los jugadores que prefieran invertir puntos en este atributo deberían considerar usar el escudo Círculo Bendito de Moser engarzado con dos Facetas del Arco iris. Esta combinación funciona de manera más que interesante.

DAÑO DE FRÍO

Este personaje hace un daño muy significativo que puede ser aumentado mediante el uso de grand charms +1 a habilidades de frío (solo hechicera), el hechizo Annihilus y el engarce de joyas Facetas del Arco iris +3-5% daño de habilidades de frío, -3-5% a la resistencia al frío enemiga.

Ahora veamos: esos ítems demandan gran economía; y con un equipo de economía media estarás haciendo a nvl 7x algo así como 4 k de daño de frío de Ventisca por segundo, lo que ya es bastante decir, considerando la disminución de resistencias.

Recordemos también que esta guía esta orientada a crear una hechicera PvM, puesto que el daño ultraexcesivo deja de ser una prioridad.

EQUIPO DE MAGIC FIND

El equipo que he recomendado dejará a la hechicera un poco por debajo de los 500% de posibilidades de conseguir un objeto mágico. Sería bueno que los jugadores que se dediquen a esto consigan el hechizo “Fortuna de Gheed”.

80-160% oro extra de los monstruos

Reduce los precios de los vendedores 10-15%

20-40% mejor posibilidad de encontrar objetos mágicos

Bien, como arma también hay una variante que nos quita toda bonificación de habilidades de hechicera que tenemos con el Óculo, pero incrementamos más nuestro magic find. Ésta es la Espada de Alí Baba.

+60-120% daño mejorado (varía)

2.5 % oro extra de los monstruos por nivel de personaje (hasta 247)

1 % más posibilidades de encontrar objetos mágicos por nivel de personaje (hasta 99)

+15 Maná

+5-15 Destreza

Engarzado (Ist Ist) = 60 % más de posibilidades de encontrar objetos mágicos

Texto revisado por ZannEsu.

Ahora, si no tenemos 2 Ist la mejor opción es usar la daga Gaviota, cuyas propiedades son más simples, y las transcribo a continuación:

Añade 1-15 de daño

100% más posibilidades de encontrar objetos mágicos

-5 a Maná

HABILIDADES DE APOYO EN DIFICULTAD NORMAL

Recomiendo en la dificultad normal el uso de un bastón engarzado con Tir Ral (palabra rúnica “Hoja”). Hasta el nivel 24 (en el cuál la hechicera aprende Ventisca) este item puede suponer además de una diversidad de daño, un recurso de ataque.

Transcribo sus propiedades:

Añade 5-30 de daño de fuego

+3 a Habilidades de Fuego

+3 a Bola de Fuego (solo hechicera)

+3 a Infierno (solo hechicera)

+3 a Calor (solo hechicera)

+2 al mana tras cada muerte

+2 a la defensa por cada nivel del personaje

Resistencia al frío 33%

SEGUNDO EQUIPO iniciativa de --Alex--

Puede emplearse la palabra rúnica Memoria (Lum + Io + Sol + Eth) en un bastón de cuatro engarces para tener disponible de esta forma la habilidad Campo Estático, que ayudará a nuestro mercenario a acabar con los inmunes. Los jugadores que así lo prefieran también podrían usar Escudo de energía. De esta forma no hay necesidad de gastar puntos de más en habilidades, que tan valiosos son. Transcribo las propiedades de la rune word.

+3 a todos los niveles de habilidad de la hechicera

33% velocidad de lanzamiento mayor

Aumenta Maná máximo 20%

+3 a Escudo de energía (Sólo Hechicera)

+2 a Campo estático (Sólo Hechicera)

+10 energía

+10 vitalidad

+9 al daño mínimo

-25% defensa del enemigo

Daño mágico reducido en 7

+50% defensa mejorada

RESISTENCIAS EN DIFICULTAD PESADILLA E INFIERNO

Como algunos habrán notado, el equipo citado no se centra demasiado en las resistencias. Considérese el focalizar el inventario para llevar en su mayoría hechizos de resistencia (también podría ser algunos de recuperación de impacto). Lo ideal sería hechizos pequeños de resistencia +10%.

Se puede recurrir al engarce para aumentar las resistencias.

***“Hechicera de Ventisca PvM”, documento elaborado por direwolf
para www.diablo2latino.com***

Texto revisado por ZannEsu.

Diamante Perfecto en Escudo +19 a las resistencias
Runa Um en Escudo +22 a las resistencias
Runa Um en Casco o Armadura +15 a las resistencias

MERCENARIO

Como ya muchos sabrán el mercenario recomendado es el lancero defensivo del Acto II de dificultad Pesadilla por tener el aura de Ola de frío sagrada que ralentiza a los monstruos (incluso a los inmunes al frío). Como equipo hay muchas variantes, lo ideal es hacer palabras rúnicas en ítems etéreos ya que su durabilidad no se ve afectada cuando el mercenario los carga. No transcribiré las propiedades de las Rune Words, pero yo me inclinaría a usar “Cadenas de Honor” (Dol Um Ber Ist), “Aliento de los muertos” (Vex Hel El Eld Zod Eth) y “Delirio” (Lem Ist Io).

Una opción algo más barata sería subir de nivel la armadura Ángel Guardián (para esto combinarla en el Cubo horádrico con una runa Ko, una runa Pul y una amatista perfecta) y usarla junto con la tiara Guardián de Kira. Eso mantendrá las resistencias en 90. Como arma puede usarse un Corte de Hueso engarzado con unas Hel para bajar sus requisitos (195 de fuerza!)

REDUCCIÓN DE RESISTENCIAS

La habilidad de hechicera “Dominio de Frío” baja la resistencia al frío de los monstruos pero NO quita inmunidades. Puede ser bastante engorroso plantearse el juego huyendo, pero a la larga si jugamos solos no tendremos otra opción que recurrir a la Teletransportación. No obstante hay un ítem que debe tenerse en cuenta y no es demasiado difícil de conseguir. Estoy hablando de las varas de nigromante (o incluso bastones de hechicera) con cargas de la maldición “Reducción de Resistencias” nvl 1. Los monstruos que tengan menos de 131 de resistencia al frío se convertirán al recibir la maldición en permeables al daño de frío. Desventajas:

- 1- Reparar las cargas de un ítem cuesta mucho dinero. Este detalle no es demasiado relevante.
- 2- Generalmente los monstruos inmunes al frío sobrepasan por mucho ese nivel de resistencias, por lo tanto no les afectará en lo más mínimo la maldición. No obstante siempre tener un recurso más nos da increíble ventaja.

SANTUARIO DEL CAOS (DIFICULTAD INFIERNO)

Aclaro: no es necesario armar una party para pasar el santuario en infierno con esta hechicera. Doy al lector algunos conocimientos que le pueden ser útiles:

- 1- Los caballeros que tiran maldiciones son inmunes al frío y está inmunidad no puede ser cancelada mediante la utilización de Reducción de Resistencias lvl 1.
- 2- Los sellos se pueden activar a distancia utilizando la habilidad (tan poco recurrida) Telekinesis.
- 3- Al activar los 5 sellos y matar sólo a los 3 jefes super únicos que aparecen, los monstruos restantes en el santuario mueren y aparece Diablo.
- 4- Los jefes laterales no darán mayor dificultad, pero si debemos recurrir al mercenario para matar al del medio.

Espero les sirvan estos cuatro apuntes, o por lo menos les dé coraje para intentarlo.

No es una misión fácil, pero tampoco imposible.

RESCATANDO A ANYA (DIFICULTAD INFIERNO)

Aunque no es necesaria esta misión para terminar el juego, siempre son gratificantes esas resistencias extra que recibimos cuando la terminamos. Bueno, debo admitir que esta parte me costó mucho por la cantidad de inmunes al frío y no pude terminarla solo; puesto que recurrí a un tesladín para que me ayudase. No tengo demasiado que decir, no creo que sea imposible, probablemente alguna persona con mayor paciencia y destreza que yo pueda concluir esta misión utilizando únicamente esta hechicera de frío. Buena suerte.

LUCHANDO CON LOS ANCIANOS (DIFICULTAD INFIERNO)

Llena el cinturón y el inventario de pociones de vida, revive al mercenario (para el serán las pociones de vida), ponte tu equipo más agresivo y ármate de valor. Talic siempre es inmune al fuego, Korlic al frío y Madawc al rayo. Casi siempre alguno suele tener una segunda inmunidad aleatoria. Cuando te enfrentes a ellos mira con atención, si Talic o Madawc salieron inmunes al frío tira un portal y vuelve a intentarlo.

Cuando llegues a la situación óptima encárgate de los no inmunes evitando que le peguen a tu mercenario, ya que él matará a Korlic al final.

TRONO DE LA DESTRUCCION (DIFICULTAD INFIERNO)

Una vez en esta instancia, Baal te lanzará sus esbirros. Los únicos inmunes son los magos esqueletos que vienen en la segunda horda. Procura que los mate el mercenario (y de ponerle en el equipo un item con No puede congelarse).

Hay veces en que Lister (el jefe de la última horda de esbirros) sale inmune al frío también. En ese caso se puede optar por llevarlo fuera del Trono de la Destrucción, y regresar al mismo sin que nos persiga. De esta forma Baal lo da por muerto y nos da paso al mundo de piedra.

Baal no debería dar demasiados problemas, sólo hay que tratar de que no llene la pantalla con sus apéndices supurantes (inmunes al frío).

Saludos a la gente que hace esta comunidad, espero que esta guía halla dado algunas nociones de la capacidad de la hechicera instruida en Ventisca.

direwolf