

ESPADAS ARDIENTES, HECHICERA DE ENCANTAMIENTO



Encantamiento, nivel necesario: 18, prerequisites: Saeta de fuego, Bola de fuego y Calor

Al aprender esta habilidad, una hechicera experimentada tiene la capacidad de imbuir las armas con el poder del fuego.

La renombrada Hechicera, Habacalva, asaltó los mismos planos astrales usando una maza encantada de esta manera. Sus enemigos pronto llegaron a temer tanto la mención de su arma como la de su nombre.

Básicamente esta habilidad añade un "poquillo" de daño de fuego(digo poquillo con comillas porque con el equipo adecuado, que no es caro, esta hechicera puede llegar a cifras de daño bastante altas), además de una gran cantidad de puntos de ataque, cruciales para casi cualquier personaje de cuerpo a cuerpo (melé)

Esta habilidad solo posee una sinergia, Calor, que añade un 9% de daño adicional (como la mayoría sabe, los bonos que las sinergias dan solo suben con puntos reales, los equipos de +X a las habilidades no sirven para subir este bono). Dominio del fuego también le afecta, por supuesto.

Las habilidades (skills desde ahora) a maximizar son:

Encantamiento: No necesito explicar por qué, ¿verdad?. A nivel 20 esta habilidad nos añade 74-97 de daño de fuego y +191% de puntuación de ataque durante 10 minutos.

Calor: La siempre útil habilidad pasiva, Calor, tiene un nuevo uso para nosotros. Cada punto añade un 9% de daño, el que se añade al daño base de Encantamiento (el que luego es multiplicado por el % de dominio del fuego, esto funciona de igual manera para todas las sinergias de la hechicera y para las sinergias combinadas con facetas).

Dominio del fuego: Inclusive para la hechicera, los destructivos poderes de la llama pueden mostrarse indispuestos a cooperar de vez en cuando. La impredecibilidad de la llama elemental es un peligro para aquellos que no tienen habilidad en su uso. Las Hermanas de llama deben tomar este último paso para completar su entrenamiento en el uso del fuego y para maximizar sus efectos.

Obviamente una habilidad a maximizar ya que nos sube el daño de encantamiento y el daño de fuego que nos da el equipo o los hechizos. A niveles altos el daño de encantamiento empieza a escalar y llega a proporciones que nunca imaginarías que podrías ver usándolo.

+ Un ataque secundario a tu elección (leed un poco mas abajo)

Un punto a los dominios, un punto a la armadura de hielo que mas te guste y un punto a Teletransporte y opcionalmente uno a Escudo de energía (actualmente tiene un bug), y un punto a Campo estático.

Estadísticas:

Como el 99% de las variantes de personajes, fuerza para el equipo, destreza para bloqueo 75%(a menos que quieras ir sin bloqueo, lo que no me agrada mucho) todo a vitalidad, nada a energía.

Un par de apuntes sobre las habilidades:

Para calcular el daño de Encantamiento usa la siguiente fórmula:

Daño base de encantamiento * bono de calor * % de dominio del fuego al ser lanzado
* % de dominio del fuego al atacar

Encantamiento:

El daño de esta habilidad es multiplicado por dominio del fuego 2 veces. Esto probablemente no es un bug, sino una característica para hacer de esta una habilidad de equipo mas efectiva, ya que en versiones anteriores los otros miembros del equipo que recibiesen el encantamiento, al no tener un dominio del fuego, recibían el bono de daño del encantamiento sin tomar en cuenta el dominio de fuego de la hechicera que lo lanzó.

Aunque la habilidad dice que la bonificación de daño es sólo 1/3 del que aparece en la pantalla de habilidad para ataques a distancia, esto no es verdad, ha quedado de versiones anteriores.

Esta habilidad es excelente para cuando un amigo está en el acto 1 de normal con un personaje nuevo. Simplemente vas a su partida, lanzas encantamiento sobre ellos y te vas, matarán a todo el acto 1 en 1 golpe 😊

Esta habilidad se puede lanzar con equipo de "prebuff"(de igual manera que los bárbaros usan armas de +3 a gritos en el cambio de armas para lanzar sus gritos con mayor nivel) y luego seguirá con la duración y daños del momento de ser lanzada. Probablemente habrá una diferencia en el daño ya que el segundo bonus de Dominio del fuego se aplica cuando se azota (uno es al lanzar encantamiento y otro al atacar con él).

Dominio del fuego (FM desde ahora):

Esta habilidad, al igual que los demás dominios, afecta al daño elemental que obtengas gracias al equipo y hechizos.

Como se ha hecho notar anteriormente, multiplica el daño de encantamiento (y los

hechizos de daño elemental si se usa con armas de cuerpo a cuerpo, con armas a distancia lo hace solo una vez) dos veces.

Escudo de energía (ES desde ahora):

¿Qué bug tiene esta tan útil protección?, se preguntarán ustedes. Pues simple, a Blizzard, en sus 3 meses de testeo "intensivo" se le pasó que esta habilidad ignora tus resistencias en lo que se refiere al daño que se va al maná. En términos simples, cualquier ataque que haga un daño elemental decente drenará tu maná de inmediato a menos que subas su sinergia, Telekinesis.

¿Qué hace Telekinesis por Escudo de energía? Reduce la penalización de daño a nuestro maná, esto significa que si usamos ES sin puntos en Telekinesis, se nos drenarán 2 puntos de maná por cada punto de vida que el escudo nos salve.

Telekinesis (TK desde ahora) reduce este gasto en un 6.25% por punto, lo que según vayamos subiéndola (sinergia recuerden, no cuentan +X habilidades) irá reduciendo el daño que tomamos de manera dramática. A nivel 16 de TK el ratio 2:1 se vuelve 1:1, algo que nuestro maná puede resistir. A nivel 20 es un 0.75 de maná por cada punto de vida salvado, una "reducción" de no ser porque ignora resistencias.

El ataque secundario:

Probablemente, necesitaremos un ataque secundario para terminar con los odiosos inmunes al fuego. Un hechizo de fuego por tanto queda sin opción a menos de que tengamos un mercenario muy bueno o juguemos con otras personas (personalmente, a menos que juegues con amigos esta opción no me convence, matas a un monstruo, cae un Storm y el primero en cogerlo se lo queda, paso de eso).

Tormenta Atronadora:

Es un hechizo muy fácil de usar, nos cuesta poco maná, puede "prebuffearse" y no necesita que lo lancemos mientras luchamos.

Los contras son que hace daño sólo a un objetivo y que no le han mejorado el daño en esta versión, lo que añadido a que han resuelto el bug de "double-hit", la hace un poquitín "débil" comparada con otros hechizos.

Maximizar Dominio del rayo:

¿Por qué maximizar esta habilidad? Porque sin ella nuestros hechizos (los que se llevan en el inventario) de daño de rayo harán bastante poco. Con esta habilidad a tope (+278% de daño) y un hechizo de daño de rayo perfecto (2-99 en un hechizo pequeño, sólo pueden caer o cubearse con hechizos de Nihlathak o Baal en dificultad Infierno) nos añadiría 374 de daño máximo de rayo, a que se ve bonito ¿eh? El lado malo es que estos hechizos son prácticamente imposibles de conseguir (buena suerte). Sin embargo podemos usar hechizos de daño de rayo normalitos, como 1-25 en hechizo pequeño, lo que nos añadiría 94 de daño máximo, y como la mayoría de la gente los considera "caca" los venderán baratos o los tirarán.

Además, algunas partes del equipo de esta hechicera pueden contener daño de rayo.

Otros hechizos de rayo no nos servirán para matar a los inmunes ya que requieren o muchas sinergias o mucho maná y velocidad de lanzamiento, los que no tendremos.

Orbe Helada:

Unos de los hechizos mas potentes de la hechicera, tiene un retraso entre lanzamientos de 1 segundo, lo que hace que consuma poco maná (el que nuestro calor a tope regenerará) y, si la combinas con Dominio de frío, comerá resistencias de desayuno



Además tiene casi una pantalla de área de efecto, y si azota una orbe perfecta, hará 16 veces el daño base que dice en la pantalla, mas el multiplicado por Dominio.

Ventisca:

Un hechizo que ha ganado bastante popularidad en esta versión gracias a la brutalidad de daño que puede hacer (con un buen equipo de hechicera lanzaconjuros puede llegar a 16000 por pincho reduciendo resistencias, ouch). Es bastante bueno también, aunque no tanto contra objetivos solitarios pequeños debido a la aleatoriedad de sus pinchos.

Punta Glacial:

Personalmente no veo a esta habilidad como un gran hechizo para su daño, pero es bueno congelando gángsters gigantes (caballeros de la fatalidad y caídos se me vienen a la mente....)

El equipo (nuestra hechicera también es sexy, no te preocupes 😊):

El equipo de esta hechicera se divide en 2 secciones: Prebuff (lanzar encantamiento con mayor nivel) y equipo de batalla.

Empezaré con prebuff (nótese que no necesitas tener TODO esto para que esta hechicera sea efectiva, yo no tengo la mitad de las cosas que menciono aquí y me pasé el juego entero).

Casco: Cualquiera que de +1 o +2, lo perfecto seria un aro / corona / tiara o diadema con +3 a habilidades de fuego.

Amuleto: Igual que arriba, el rey de todos es el amuleto volcánico (+3 a fuego)

Armadura: Sin duda este lugar tiene un rey indiscutido, las Togas de Ormus de +15% a fuego (se añade al % que añade el dominio, así que no te mates mejorando tu Ormus de +14% fuego a una de +15%) y +3 a Encantamiento. Debido a que encantamiento es una habilidad "suxx" (que no está bien usada en esas circunstancias) la gente la dejará ir barata, sin sospechar las maravillas que harás con ella ;-). Si no tienes Ormus de +3 a encantamiento cualquier armadura de +1 servirá (las de +2 son muy caras).

Arma: Algo que probablemente nunca encontrarás, una orbe mágica de +3 a habilidades de fuego, +3 a encantamiento y +3 a dominio de fuego. Pero dejémonos de fantasías. Un simple bastón "Hoja" (TirRal, Sólo bastones, no orbes) o "Memoria"

(LumIoSolEth) (según corresponda) hecho en un bastón que traiga +3 a encantamiento, el que puede ser comprado a Drognan en normal por una módica suma y subirte muchísimo el daño. O algo parecido a Hoja / Memoria de +X a encantamiento pero versión orbe.

Escudo (Sólo si llevas orbe): Sigon, Visceratuant o Pared Sin párpados

Guantes: Puño de mago, no hay otra opción.

Cinto: Malla arácnida, único que da +1 en cinto.

Anillos: 2 Piedras del Jordán (SoJs) o 2 Bul Kathos de 3% (mas baratos...)

hechizos: cuantos hechizos de +1 a fuego puedas conseguir y un Annihilus 😊

Eso seria el prebuff.

Ahora lo divertido, **el equipo de guerra!**

Casco:

Un Penacho de arlequín (Chacó) nos vendrá muy bien con su +2 a todas la habilidades y gigantesca cantidad de vida y maná por nivel de personaje.

Un Delirio (LemIstIo): Al igual que el chacó nos da mas 2, pero no nos da vida ni maná por nivel ni reducción de daños. Sí nos da un bono bastante interesante, 11% posibilidades de lanzar Confusión (maldicion de nigromante); esta maldición causa que los enemigos se ataquen entre si, sacándonos un poco de la presión de encima (aunque hay que tener cuidado, al parecer esta maldición "atrae" monstruos desde mas lejos, aunque fuera de vacas esto no sucede casi nunca)

Ah y también tiene un 1% de posibilidad de lanzar Delirio de nivel 50 al ser azotado. ¿Qué es esto? Pues te convierte en una de las muñecas estigias que tanto odiamos cuando vamos a hacer Mefistos, curiosamente para esta hechicera, esto puede ser algo bueno ya que la muñeca estigia ataca más rápido que la hechicera.

Visor de Andariel (Andy visage), Sólo Ladder: +2 a todas las habilidades, +20% ias, +70% a la resistencia al veneno, +8-10% de robo de vida, +25-30 de fuerza, +10% a la resistencia máxima al veneno, -30% de resistencia al fuego (para ti) y cargas de nivel 3 de Veneno. Si tienes resistencia a fuego decente con él o sientes que sus demás mods contrarrestan esa desventaja es bastante bueno, tal vez superior al Delirio

Mirada de Vampiro (Gaze): a decir verdad, este casco es bastante malo para un hechicera melé: 15% a 20% de reducción de daño físico, 6% a 8% de robo de mana y vida (pueden no ser iguales ambos porcentajes), un poco de daño de frío y 252 de defensa. Las alternativas anteriores le ganan por muuuuuucho.

Corona campesina: +1 a todas las habilidades, 20 vitalidad y energía, 15% correr / andar y repostar vida, básicamente el hermano pequeño del chacó. Barato.

Yelmo de la laguna o "Popular" (Ort+Sol): ambos son opciones baratas que dan +1 y mf en caso del laguna y resistencia al rayo en caso del popular. Una corona campesina los aplasta, pero para niveles bajos o si no tienes campesina son buenos.

Amuleto:

Caleidoscopio de Mara (Mara): +2 a todas las habilidades, +5 a todos los atributos, +20-30 a todas las resistencias, el "rey" de los amuletos únicos.

Oportunidad del Sarraceno: +15-25 a las resistencias y +12 a los atributos, junto con 10% de posibilidad de lanzar doncella de hierro de nivel 2 al ser azotado. Decente, buenas resistencias y buena bonificación a los atributos.

Himno de los Serafines (traducido como "Himno de Seraph"), Sólo en Ladder: +2 a todas las habilidades, +1-2 a auras defensivas del paladín (como si nos importase...), +20-50% daño contra demonios y muertos, +150-250 de AR (puntos de ataque) contra demonios y muertos y +2 al radio de luz. Bastante bonito el amuleto, debido a que la mayoría de los inmunes a fuego son demonios o muertos vivientes, viene muy bien hacerles mas daño físico.

Relato de cuentas: +1 a todas las habilidades, +35-50% de resistencia al veneno, 18% resistencia al frío.

Mas que nada para subirnos resistencias, además el +1 puede subirnos bastante el daño.

El sol naciente: +2 Habilidades de fuego, lanzar Meteorito al ser golpeado, 24-48 daño de fuego, 10 regenerar vida, absorción de fuego según el nivel del personaje. Daño, niveles y casi-inmunidad al fuego ^_^

Armadura:

Cadenas del Honor (DolUmBerIst): +2 a todas las habilidades, +75% defensa mejorada, +65% a todas las resistencias, 8% reducción de daño, 25% mf (chance de encontrar objetos mágicos), 8% robo de vida, +200% daño a los demonios, +100% de daño a los muertos vivientes y +20 a fuerza se unen en un gran y caro paquete, listo para dar a tu hechicera la armadura de sus sueños. Sin duda la mejor armadura que existe para ella.

Enigma (JahIthBer): + fuerza y mf por nivel de personaje, +5% de vida extra, 8% de reducción de daño físico, +725 de defensa +1 a Teletransporte (todas las clases). Prácticamente inútil para nosotros, ya que siendo hechiceras tenemos Teletransporte como habilidad natural y eso es lo único en que le saca ventaja a la Cadenas (y en el precio vamos). Déjasela a nigromantes, paladines y druidas de viento de duelos públicos, ellos le darán mejor uso.

Piel del mago viperino (Viper): +120% de defensa mejorada, +1 a todas las habilidades, +20-35 a todas las resistencias, +30% FCR (lanzamiento mayor), una

buena opción, mejórala a Guarida de dragón pequeño para tener una defensa aceptable, que es en lo que falla.

Melancolía (FalUmPul): 200%-260% defensa mejorada, 45% resistencias, +10 de fuerza y 10% FHR (recuperación de impacto), es como una versión reducida de Cadenas de honor con mas defensa, bastante viable eso sí, hecha en una armadura élite tendrá al menos 13xx de defensa.

Valor de Arkaine (Arky): +150-180% defensa mejorada, +1-2 a todas las habilidades, +0.5 de vitalidad por nivel de personaje y 30% de FHR, bastante pesada, no tiene resistencias. Buena defensa y decente bono a vida.

Vaina de Duriel: Defensa y vida por nivel de personaje, +15 fuerza, 20 resistencia a fuego, veneno y rayo, 50 de resistencia al frío, no puede ser congelado. Bastante buena armadura, barata y nos da el muy importante “no puede ser congelado.”

Escudo:

Círculo Bendito de Moser: 57% de bloqueo, +25 a todas las resistencias, 2 engarces. Con 2 diamantes perfectos te da +63% a todas las resistencias. Bastante barato. Se puede mejorar a luna para tener mayor bloqueo.

Escudo de Tormentas (Storm): 35% reducción de daño físico, +30 fuerza, +60% resistencia al frío, +25% resistencia al rayo, defensa por nivel de personaje. El "rey" de los escudos: gigantesca reducción que nos deja muy cerca del tope de 50%, podemos casi dejar de preocuparnos por la resistencia al frío con él, métele un diamante perfecto o una um y nos queda el escudo mas equilibrado del juego.

Rima (ShaelEth): +20% bloqueo, +40% velocidad de bloqueo, +25% todas las resistencias,+25% mf y no puede ser congelado. Nos puede dar buen bloqueo, es barato, no puede ser congelado es uno de los mejores mods del juego, probablemente uno de los ítems mas subestimados del juego

Santuario (KoKoMal): +20% bloqueo, +20% velocidad de bloqueo, +20 destreza, +50-70% a todas las resistencias. Este es un escudo bastante bueno, también trae cargas de ralentizar misiles, las que podemos reparar metiendo el escudo en el cubo junto con una ral y una gema estropeada.

Cinto:

Vigor del dios de los Truenos: 1-50 daño de rayo, buena defensa, +20 a fuerza y vitalidad y 20 absorción de rayos (absorción plana). Gigante bono a fuerza que nos permitirá usar ítems mas pesados como Storm o Arkaine, capacidad ofensiva gracias al 1-50 daño de rayo que será multiplicado por el dominio, 20 absorción plana de rayo que nos evita problemas con este elemento.

Cordel de Orejas: 10-15% PDR (Physical damage reduction, reducción de daño

físico), 6-8% robar vida.

A excepción de la reducción de daño físico, este cinturón nos es inútil ya que nuestro daño físico será bajo.

Cola de Cuchilla: 33% perforar, +15 destreza, +1 daño devuelto al atacante por nivel de personaje, +10 daño máximo.

Si usas Arco o Ballesta, este es tu cinto, 33% perforar puede significar mucho daño.

Cordón fuerte del Verdugo: 10% FHR, 30-40 vitalidad, daño reducido en 10-15%, 10-13 regenerar vida.

Una versión mejorada del cordel de orejas, 60 a 80 de vida con reducción de daño > reducción de daño con robo de vida.

Serpentín de Nosferatu: 5-7% robo de vida (sólo 5 en la versión 1.09), 15 fuerza, 10% ralentizar, 10% IAS (velocidad de ataque aumentada).

Puede ser útil si quieres romper un break de ias, el slow al parecer aún causa desync (yo llevaba slow en mi mercenario, Máscara del cuerno negro, y veía a los monstruos al lado mío cuando en realidad habían dejado la pantalla en que yo estaba).

Guantes:

Cualquiera con mods que te gusten, preferiblemente 20% IAS con resistencias. De los guantes únicos o de set están muy bien los Gota de lava, con 20 ias y daño de fuego. A diferencia de versiones anteriores el encantamiento de menor nivel no se lanzará si tienes activado el tuyo de mayor nivel. Los Puesta de manos también están bastante bien con 50% de resistencia al fuego y 350% de daño a demonios, junto con 20 ias.

Botas:

Caminata bajo la tormenta de arena: 20% correr/andar, 20% FHR, 40-70 resistencia al veneno, +10-15 a vitalidad, +10-15 a fueseza

Si no llevas nada de FHR el 20% rompe 3 breaks, bastante si me preguntas. Los otros mods están muy bien también, además las botas se autorreparan

Jinete sangriento: 15% azote mortal, 10% heridas abiertas, 15% golpe triturador, 30% correr andar.

Pocos mods útiles para nos. a decir verdad. A excepción del golpe triturador que nos servirá sólo para inmunes al fuego duros de roer, estas botas no presentan atractivo alguno.

Viajero de la guerra: 10 de vitalidad y fuerza, 25% correr andar, 30-50 de MF, añaden 15-25 de daño físico.

Igual que las jinetes, estas son botas diseñadas para personajes de daño físico.

Paso del infierno: 20% correr andar, 12-33 daño de fuego, 30% resistencia al fuego, 10% de resistencia máxima al fuego.

No lo valen, para mi al menos unos 100 de daño adicional no justifican tener que llevar estas botas cuando podemos tener unas raras con resistencias.

Botas raras con mods como: Resistencias (hasta 40% a un solo elemento), maná, estadísticas, correr andar, daño elemental (he visto unas con 1-15 de daño de rayo).

Anillos:

Un Helada de cuervo, 20% absorber frío, 150-250 AR, 15-20 destreza y no puede ser congelado, prácticamente es una obligación llevar uno de estos, a menos que uses Rima o algún otro item con mod de "no puede ser congelado"

Paz de la naturaleza: Matar monstruos, previene curación, 20-30% resistencia al veneno, cargas de nivel 5 de savia de roble

Bastante bueno este anillo, el matar monstruos sirve muuuuuuuuuuuucho cuando estamos en acto 1-3 y a veces en acto 5 ya que les impide a los chamanes usar los cadáveres que matemos.

Un anillo raro de resistencias, vida, mana o FCR también nos vendría bien. Robar algo de vida / maná aunque no sea crítico nunca esta de más.

Alternativamente, una Estrella enana / Proyector de briznas si tienes las resistencias bajas y quieres absorber daño en vez de resistirlo.

Arma:

Melé:

Pasión (DoIOrtEldLem) en espada gradual: 25% IAS, 160-210% daño mejorado, 1-50 daño de rayo, +1 a Ahínco, +1 a Frenético (ambas a todos los personajes), 60-80% bono de AR y cargas de Corazón lobezno.

Nos da 2 excelentes habilidades de combate, para que podamos pelear sin que nos interrumpan el ataque y atacar mas rápido (Ahínco) y para matar inmunes a físico y fuego (Frenético).

Tanto Ahínco como Frenético subirán de nivel SÓLO si nos equipamos con items de +X a todas las habilidades. No suben si usamos items de +X a habilidades de paladín ni con +X a hechicera. Ahínco necesita nivel 4 para llegar a 5 golpes. A partir del nivel 5 tiene un bono de +6% de daño por nivel.

Asesino real (MalUmGulFal) en espada gradual: 30% ias, 230-270% daño mejorado, 50% heridas abiertas, 33% golpe triturador, +1 a Venganza todos los personajes, previene curación del monstruo.

No la he probado. El daño de la venganza debería ser aumentado por los dominios, lo que nos podría dar muy buen daño. Los mods secundarios están muy bien también.

Sable Ligero (traducido erróneamente en lugar de Sable de luz): 1-200 daño de rayo y magia, daño físico aceptable, robo de maná, 20% ias.

Nos servirá para matar inmunes a fuego con mayor facilidad. Además que la hechicera Leia queda muy bien.

Bestia (BerTirUmMalLum): nivel 9 de Fanatismo al estar equipado, 230-270% daño mejorado, +3 a Licantropía, +3 a Hombre oso, 25% posibilidad de heridas abiertas, 20% golpe triturador, +25-40 de fuerza, 40% ias.

Convertirnos en oso nos permite aumentar mucho nuestra vida, además nos subirá la defensa. Aun así, es bastante cara pero como su nombre indica es una "Bestia"lidad 😊

Fuego Maléfico: +3 habilidades de fuego, Ignorar defensa del objetivo, 25% resistencia a fuego.

Si no tienes una espada de las antes mencionadas esto va muy bien. El ignorar defensa no sirve contra monstruos campeones ni jefes.

Una espada de cristal, dimensional o gradual con todas las joyas, gemas o runas de daño elemental (no veneno) que puedas encontrar también es una opción viable.

NOTA: Recomiendo espadas graduales porque tienen el WSM (Weapon Speed Modifier, modificador de la velocidad del arma) mas bajo a 1 mano, -30. Las espadas de cristal y dimensionales tienen WSM 0. Los shamshirs (Fuego maléfico) tienen WSM -10.

Mientras menor sea el WSM, menos ias requiere el arma para llegar a cierta velocidad.

Distancia:

Maquina Demoníaca: 66% perforador, +36 de mana, +632 de AR, lanza saetas explosivas de nivel 6.

El tipo de arma mas rápida del juego, WSM -60. Velocidad máxima 11 frames, a lo que llegamos con 10% de ias (8% de hecho pero no es posible sacar esa cantidad). Combinado con Cola de cuchilla nos da 99% de perforador, el daño de Encantamiento y hechizos de fuego se aplica sobre toda el AoE (área de efecto) de la flecha explosiva, lo que combinado con ataque perforador nos permite multiplicar muchísimo nuestro daño en áreas como vacas o las cuevas de hielo del acto 5.

Kuko Shakaku: 50% perforador, 40-180 daño de fuego, lanza flechas explosivas de nivel 7.

Este arco parece ser el "padre" de la Maquina demoníaca, dándonos mucho daño de fuego, flechas explosivas de mayor nivel y algo mas de daño físico, el problema es que siendo un arco de WSM 0 pide mucha mas IAS que la maquina para llegar a su misma velocidad (65%) y nos da menos perforador. Sin embargo como punto a favor puede llegar a ser 2 frames mas rápido que la maquina.

Buriza Do Kyanon: 100% perforador, 32-196 de daño de frío, 80% ias

Algo lenta, con 100% ias (shael) nos deja a 13 FPA (frames por ataque), puede servir en lugares como el Santuario del caos donde hay moles grandes de inmunes al fuego (en las que no sirven ni Kuko ni Máquina).

Notas finales: Creo que esta ha sido uno de los "builds" mas divertidos que he jugado, es una verdadera pasada, además que haces unos shows bastante divertidos cuando vas a duelos y el típico personaje de 25% resistencia a fuego te pone hostil riéndose y les haces tele-2 golpes y mueren 😊. Oh, para duelos también el arco de guardián único, Creador de viudas va bastante bien ya que nos da +3-5 a Flecha guiada.

Los **breaks de velocidad de recuperación de impacto** de la hechicera son:

0 >15 frames
5 >14 frames
9 >13 frames
14 >12 frames
20 >11 frames
30 >10 frames
42 >09 frames
60 >08 frames
86 >07 frames
142 >06 frames
280 >05 frames

Diablo II corre a 25 FPS, frames por segundo, o sea que la hechicera demora 0.6 segundos en recuperarse de un impacto si no lleva nada de recuperación.

Y de **Velocidad de Bloqueo**:

0 >09 frames
7 >08 frames
15 >07 frames
27 >06 frames
48 >05 frames
86 >04 frames
200 >03 frames

La fórmula para saber las posibilidades de acertar es:

% de posibilidad de acertar = $100 \times \text{puntos de ataque} / (\text{puntos de ataque tuyos} + \text{defensa del defensor}) \times 2 \times \text{nivel del atacante} / (\text{nivel de atacante} + \text{nivel de defensor})$
Si el defensor está corriendo esto se obvia y se tiene 100% posibilidades de acertar siempre que este en el rango de nuestra arma (si el defensor lleva un escudo puede bloquear el ataque).

El mínimo de chance de acertar es 5% y el máximo 95%

Para bloqueo:

$(\text{Bloqueo del escudo}) \times (\text{Destreza} - 15) / (\text{Nivel del personaje} \times 2) = \text{Bloqueo total}$
Aunque generalmente es mas fácil ver el % que te da en el juego, puede servir para calcular tus puntos antes de tener un determinado escudo.

Pues con eso concluyo, espero que haya gustado, cualquier error / duda / sugerencia lo ponen en el post o mandan un mensaje privado