

GUÍA EXTENSA DE LA HECHICERA TRIELEMENTALISTA

Bien, se que ya existen 2 guías de hechicera trielemental, pero una es mini, y la otra no está probada a nivel personal (con esto no quiero cuestionar ni muchísimo menos el trabajo de los usuarios que escribieron esas guías). En esta guía intentare profundizar algo más en el uso de esta hechicera, terror de inmunes jejeje.

Antes que nada, un aviso: esta hechicera es fundamentalmente PvM, si quieres usarla en PvP es bajo tu responsabilidad ^_^ . Mi hechicera trielemental empezó para ser PvP, pero me di cuenta de que poco podría hacer contra la bestialidad que suponían para mi la mayoría de personajes de duelos.

También decir que voy a cambiar varios aspectos respecto al build de mi hechicera, debido a ciertos fallos que cometí 😊.

Estadísticas

Primero de todo, iré con las estadísticas. Posiblemente muchos difieran, pero creo que son los mas recomendables para el equipo que llevara nuestra hechicera:

-Fuerza-> necesitamos 84 puntos de fuerza para poder usar la Piel del Mago Viperino (Viper, a partir de ahora). Si vamos a usar Annihilus, Mara, y el resto del equipo propuesto, bastara con unos 70 puntos (contando la fuerza base).

-Destreza-> si sois suficientemente habilidosos como para que no se acerquen a vuestra hechicera, no hace falta que pongáis ningún punto (si bien es cierto que podríamos obtener bloqueo de 75% solamente con el equipo, esto cambiaría el build por completo). Si tenéis menos experiencia con hechiceras, subir la destreza algo mas, dependiendo de los golpes que recibáis.

-Energía-> 120-150 puntos. Con el equipo que propongo más abajo, será suficiente para no quedarnos sin maná. Hay que tener en cuenta que vamos a tener que usar el teletransporte a menudo, y en muchas ocasiones llevaremos “puesto” el escudo de energía.

-Vitalidad-> el resto. Puede que no ascienda a grandes cifras, pero para eso hemos puesto los puntos en energía 😊.

***“La hechicera trielementalista”, documento elaborado a para www.diablo2latino.com a partir de las guías de mormegil_cdv, Diablo_Maniac, ChronosMF y Vilnya.
Texto revisado por ZannEsu.***

- a) Distribución de estadísticas por Vilnya:

Fuerza : 100

Destreza: /

Vitalidad: 200

Energía: 150

Sobran puntos, así que repartidlos como queráis entre vida y maná.

- b) Distribución de estadísticas por DIABLO_MANIAC:

Fuerza: 96 +15 (botas) = 111 justo para levantar Lidless mejorado.

Destreza: ni siquiera la vean.

Vitalidad: 160

Energía: 304

Si quieren darle a Vitalidad hasta 200 y Energía en 264 está bien, ya que con los 10 puntos que invertiremos en Calor debería ser suficiente.

- c) Distribución de estadísticas para trielemental con Vestiduras de Tal Rasha, por ChronosMF:

Fuerza:

Basada en el Monarca Espíritu (156 fuerza)

146 pto si es que sólo llevaremos como botas unas Viajero de Guerra.

141 pto si es que sólo llevaremos como botas unas Caminata Bajo la Tormenta... y siempre y cuando sean perfectas en la fuerza.

126 pto si llevamos puestas unas Viajeros de Guerra y un Anihilus de +20 todos los atributos.

121 pto si llevamos puestas unas Caminata Bajo la Tormenta... perfectas en fuerza y un Anihilus de +20 a todos los atributos.

Si bien a menos fuerza mejor ...lo ideal y si es que no tienes el Anihilus, asignar 146 pto a fuerza. La razón de tanta fuerza en una hechicera es que esta tendrá como escudo un Espíritu en Monarca.

Si no deseas colocar tanta fuerza ... ya que lo más pesado del equipo es la armadura (84 fuerza) y optas por usar una Pared sin Párpados no pongas muchos puntos aquí, creo que con 95 irá bien(por las Viajero de Guerra).

*“La hechicera trielementalista”, documento elaborado a para www.diablo2latino.com a partir de las guías de mormegil_cdv, Diablo_Maniac, ChronosMF y Vilnya.
Texto revisado por ZannEsu.*

Destreza:

Aquí o no pones nada o asignas ptos. hasta llegar a un 20% o 30% de bloqueo, que si bien no es mucho (en realidad casi nada) lograremos bloquear en algunas ocasiones cuando hagamos un mal teletransporte. De más está decir que aquí es a gusto del “consumidor”, pero siempre está bien algo de bloqueo.

Vitalidad:

Este siempre ha sido un punto de gran polémica ... ¿¿qué conviene mas a una hechicera... vida o maná??, pero sin más rodeos y según mi punto de vista y experiencia aquí solo asignar 150 ptos de vitalidad base ... ya que el equipo nos hará llegar a los 1000 ptos de vida. Si optas por más también está bien, pero como dije antes este es mi punto de vista.

Energia:

Aquí va todo lo que nos sobre en ptos. Así tendremos una gran reserva de maná.

Habilidades (build ofensivo)

El build ofensivo y el build defensivo son independientes, es decir, subiremos 20 a muro o 20 a hidra, no los 2 a la vez (a no ser que queráis experimentar)

Rama de fuego

-Calor-> de 1 a 5 puntos, el equipos subirá el resto, y tenemos también la regeneración del Puño de mago.

-Infierno-> 1 punto, prerequisite.

-Llamarada-> 1 punto, prerequisite.

-Muro de fuego-> 20 puntos. Será nuestro ataque principal de fuego. Requiere cierta técnica, pero produce una cantidad de daño considerable.

-Dominio de fuego-> 5 puntos. En el nivel 1 nos aumentará un 30% el daño de fuego de nuestros hechizos (se supone que de fuego ^_^). A partir de ahí subirá un 7%, así que el quipo se encargará del resto.

Rama de rayo

-Saeta cargada-> 1 punto, prerequisite.

-Campo estático-> 1 punto, prerequisite y habilidad muy útil contra jefes de acto.

-Nova-> 1 punto, prerequisite.

*“La hechicera trielementalista”, documento elaborado a para www.diablo2latino.com a partir de las guías de mormegil_cdv, Diablo_Maniac, ChronosMF y Vilnya.
Texto revisado por ZannEsu.*

-Relámpago-> 1 punto, prerrequisito.

-Cadena de relámpagos> 1 punto, prerrequisito.

-Tormenta tronadora-> 20 puntos. Será la habilidad principal de relámpago que usaremos. La ventaja es que tras lanzarla, podremos estar un buen rato sin preocuparnos por ella; y el inconveniente es su pasividad, y que cuando haya varios monstruos en pantalla caerá al azar sobre alguno de ellos.

-Telequinesis-> 1 punto prerrequisito. Podéis aumentarlo para reducir el gasto del escudo de energía.

-Teletransporte-> 1 punto, prerrequisito y habilidad vital en toda hechicera.

-Escudo de energía-> 1 punto. Será una protección más para nuestra hechicera, especialmente ante ataques de melé.

-Dominio del rayo> 1 punto-X puntos. A partir del nivel 1 aumentará en un 12% el daño de los ataques de rayo por nivel. Subir un punto como mínimos, puesto que aumentará un 50% el daño de los ataques de éste elemento.

Rama de hielo

-Saeta de hielo> 1 punto, prerrequisito.

-Armadura helada-> 1 punto, defensa adicional, que el quipo se encargará de subir.

-Nova de escarcha-> 1 punto, prerrequisito.

-Ráfaga de hielo-> 1 punto, prerrequisito.

-Ventisca-> 1 punto, prerrequisito.

-Orbe helada-> 20 puntos. Habilidad principal de la rama de hechizos de hielo. Seguramente la llevaremos habitualmente como ataque principal. Me parece importante añadir que el daño que vemos en la pantalla de personaje es el daño producido por cada punta de hielo, habiendo un total de 16 puntas en el estallido final de la esfera, mas las que libera a lo largo de su trayectoria.

-Dominio de frío-> 1 punto será suficiente, aunque podríamos aumentarlo hasta 5, y el equipo subirá lo necesario. Aunque el daño no aumente visiblemente, podéis notar la diferencia.

Habilidades (build defensivo)

La rama de hielo y la de relámpago quedarían igual.

Rama de fuego

-Calor-> de 1 a 5 puntos, además es prerequisite.

-Saeta de fuego-> 1 punto, prerequisite.

-Bola de fuego-> prerequisite.

-Encantamiento-> 1 punto prerequisite.

-Hidras-> 20 puntos. Usaremos esta habilidad como principal hechizo de fuego. Tiene el problema de ser prácticamente pasiva, así que en algunos momentos del juego podemos cansarnos de teletransportarnos o correr mientras acaban con los inmunes al frío.

-Dominio de fuego-> 1-5 puntos.

Como supongo que os habréis dado cuenta, nos sobran unos 20 puntos de habilidad si subís hasta nivel 90. Podéis usar estos puntos en subir telequinesis para reducir el consumo del escudo de energía. Podéis subir algún dominio para potenciar alguna rama de hechizos (en el build defensivo podéis hacer esto con hidras, y en el ofensivo con orbe), o subir calor. Yo os recomiendo subir telequinesis con los puntos que no sepáis dónde ponerlos, para tener un escudo de energía más efectivo.

- a) Distribución de habilidades alternativa para trielementalista, por Vilnya:

Fuego

Saeta 1 Calor 1

Infierno 1

Llamarada 1 Bola 1

Muro 1 Encantamiento 1

Meteoro 1

Dominio 12 Hidra 20

Frío

Saeta 10 Armadura Helada 1

Nova 1 Bola 1

Armadura Gélida 1

Punta 1

Ventisca 1 Armadura Glacial 1

***“La hechicera trielementalista”, documento elaborado a para www.diablo2latino.com a partir de las guías de mormegil_cdv, Diablo_Maniac, ChronosMF y Vilnya.
Texto revisado por ZannEsu.***

Orbe 20 Dominio 1

Rayo

Saeta 1

Campo 1 Telequinesis 1

Nova 1 Relámpago 1

Cadena 1 Teletransporte 1

Tormenta 20 Escudo 1

Dominio 1

Esta es la disposición de puntos que yo pondría (no pongo mas a Calor porque Calor a nivel 25 me parece más que suficiente) pero yo no obligo a nadie a seguirla; podéis poner los puntos en las habilidades que queráis, yo los puse en Hydra (para defenderme), en Tormenta (para dar un buen golpe final) y en Orbe, que sería mi principal habilidad de ataque, combinada con Teletransporte y unas hidras para entorpecer al enemigo.

Sobran 3 puntos, no es mucho y en verdad son niveles muy difíciles de subir, así que no los cuento, si llegáis al 99, los ponéis en las habilidades que os parezcan mas rentables (para mi, los dominios).

He calculado los puntos en esta página ----> <http://www.d2items.com/skills.php>

Según esa página con Hydra haríamos de 1'6k a 1'8k, con la tormenta 2'2k (mas o menos) y con el orbe 7xx, pero las otras habilidades (como todas están por el 25 o así) también hacen bastante daño

- b) *Otra* distribución de habilidades alternativa para trielementalista, por DIABLO_MANIAC:

Rama de Fuego:

Calor: 10

Infierno: 1 (prerrequisito)

Llamarada: 1 (prerrequisito)

Muro de Fuego: 20

Dominio de Fuego: 10

Rama de Frío:

Saeta de Hielo: 1 (prerrequisito)

Armadura Helada: 1 (Con un punto basta)

Nova escarcha: 1 (prerrequisito)

Ráfaga de Hielo: 1 (prerrequisito)

Punta Glaciar: 1 (prerrequisito)

Ventisca: 1 (prerrequisito)

***“La hechicera trielementalista”, documento elaborado a para www.diablo2latino.com a partir de las guías de mormegil_cdv, Diablo_Maniac, ChronosMF y Vilnya.
Texto revisado por ZannEsu.***

Orbe Helada: 20 Habilidad Principal
Dominio de Frío: 1

Rama de Rayo:
Saeta Cargada: 1 (sinergia y prerrequisito)
Campo estático: 1
Telequinesis: 1 (prerrequisito)
Relámpago: 20 Daño: 4-1097
Nova: 3 (sinergia) a la larga hace mas daño
Cadena de relámpagos: 7 (prerrequisito)
Teletransporte: 1
Escudo de energía: 1
Dominio de rayo: 9

Explico la rama de Rayo: si gastamos los 5 puntos de Saeta cargada y se lo ponemos a Dominio de Rayo, empezaría a bajar el daño. Lo mismo pasa si hacemos la inversa: bajamos el Dominio y le ponemos a la Sinergia. La diferencia es así:

Con Saeta Cargada a 6 y Dominio a 9 el daño es así: 4-1097
Con Saeta Cargada a 7 y Dominio a 8 el daño es así: 4-1094
Con Saeta Cargada a 14 y Dominio a 1 el daño es así: 3-930
Con Saeta Cargada a 1 y Dominio a 14 el daño es así: 1-1032

¿Se entendió? 😊

Rama de Rayo opción 2:
Saeta cargada: 1 (prerrequisito)
Campo estático: 1
Telequinesis: 1 (prerrequisito)
Relámpago: 1 (prerrequisito)
Nova: 1 (sinergia).
Cadena de relámpagos: 20 (el daño es menor pero da sus 9 impactos: 3-963).
Teletransporte: 1
Escudo de Energía: 1
Dominio de Rayo: 14

- c) Distribución de habilidades para trielementalista con Vestiduras de Tal Rasha, por ChronosMF:

Como nota aclaratoria a esta hechicera no se le asignará punto alguno a los dominios debido a que el “óculo” del set de Tal Rasha nos los proporcionará... si gustas puedes optar por darles 1 punto a cada una pero tendrás que modificar el “build” de la hechicera.

En un principio seremos casi como una hechicera de fuego, ya que esta rama es la que

***“La hechicera trielementalista”, documento elaborado a para www.diablo2latino.com a partir de las guías de mormegil_cdv, Diablo_Maniac, ChronosMF y Vilnya.
Texto revisado por ZannEsu.***

primero lograremos terminar y será muy efectiva y más aún cuando podamos equiparnos el “oculo” de Tal Rasha en el nivel de personaje 65.

Habilidades de Frío: 27 puntos.

Saeta de Hielo: 1 pto.
Armadura Helada: 1 pto.
Rafaga de Hielo: 1 pto.
Nova de Escarcha: 1 pto.
Armadura Gélida: 1 pto.
Punta Glacial: 1 pto.
Ventisca: 1 pto.
Armadura Glacial: Nada.
Orbe Helada: 20 ptos.
Dominio del Frío: Nada.

Habilidades de Rayo: 42 puntos.

Saera Cargada: 1 pto.
Campo Estático: 1 pto.
Telequinesis: 8 ptos.
Relampago: 20 ptos.
Nova: Nada.
Cadena de Relampagos: 10 ptos.
Teletransportador: 1 pto.
Escudo de Energía: 1 pto.
Tormenta Atronadora: Nada.
Dominio del Rayo: Nada.

Habilidades de Fuego: 41 puntos.

Calor: 1 pto.
Saeta de Fuego: 20 ptos.
Infierno: Nada.
Llamarada: Nada.
Bola de Fuego: 20 ptos.
Muro de Fuego: Nada.
Encantamiento: Nada.
Meteoro: Nada.
Hidra: Nada.
Domino del Fuego: Nada.

Equipo

Bien, en ciertos items daré dos opciones, pero el equipo es barato. Seguramente muchos me diréis que hay objetos mejores, pero tal vez cambiarían el build de la hechicera que os propongo, serán más caros, o algunas de las nuevas palabras rúnicas de ladder ^_^ . El equipo que os propongo funciona a la perfección en Infierno, además de ser barato.

-Casco-> la primera opción es **Ojo de Grifo**, aumentará el daño de nuestros hechizo de rayo, y reducirá la resistencia enemiga a dicho elemento, además del +1 a las habilidades que no viene mal. La segunda opción es **El Penacho de Arlequín**, mundialmente conocido como Chaco; nos dará vida y maná, daño reducido. Y si vais mal de resistencias, usar un **Guardián de Kira** (+70 a las resistencias, y + 20% de recuperación de impacto aumentada).

-Amuleto-> lo mejor sería un **Mara perfecto**, por las resistencias, y el + a las habilidades y atributos. A falta de Mara nos valdría uno de +2 a las habilidades de la hechicera, a poder ser con algún modificador interesante.

-Armadura-> **Viper perfecta mejorada**. Una opción barata y muy útil por las resistencias, el +1 a las habilidades y la velocidad de lanzamiento. Unas **Togas de Ormus** si vais bien de resistencias sería una opción interesante. También podéis usar una Coh (Cadenas de honor), aunque os saldrá bastante más caro.

-Arma-> si hemos hecho la hechicera con el build ofensivo, nos ira de perlas un **Temperamento de Eschuta perfecto**: +3 a las habilidades, +20% de daño a las habilidades de fuego y rayo y velocidad de lanzamiento aumentada. También podríamos usar un **Óculo** o incluso una **Punta mágica**. Para el build defensivo no recomiendo el Eschuta, debido a que no aumenta el daño de las hidras (éstas cuentan como criaturas invocadas), así que podemos usar **Óculo, Punta mágica o un Profundidades de la muerte** para potenciar orbe.

Arma secundaria-> podéis usar Cta (Llamada a las armas) si podéis permitiróslo. Pero os recomiendo usar **Lección de Mang Song**: +5 a las habilidades, y si es perfecto reducirá la resistencia enemiga en un 15% a todos los elementos. También podemos usar una **vara con cargas de reducción de resistencias** que puede sernos muy útil en algunos momentos del juego.

-Escudo-> un **Moser** estaría bien, bloqueo aceptable, resistencias, y 2 preciosos engarces para lo que más nos haga falta (diamantes perfectos para aumentar las resistencias hasta +63, o una runa eld para aumentar el bloqueo). Podemos usar también un **Pared sin párpados**, por el aumento de maná y el +1 a las habilidades. Y si queremos mayor bloqueo, podemos usar una **Guardia de Whitstan**. Podemos usar también la palabra rúnica Santuario en nido de gnomo (ko + ko + mal], que nos proporcionará grandes resistencias.

**“La hechicera trielementalista”, documento elaborado a para www.diablo2latino.com a partir de las guías de mormegil_cdv, Diablo_Maniac, ChronosMF y Vilnya.
Texto revisado por ZannEsu.**

-Guantes-> **Puño de mago**, por el +1 a las habilidades de fuego, la regeneración de maná y la velocidad de lanzamiento. En este apartado solo cabría destacar como posible opción **Quemadura glacial**, pero me quedo con los anteriores.

-Cinturón-> **Malla arácnida**, nos aportará velocidad de lanzamiento, maná máximo y un valioso +1 a las habilidades.

-Anillos-> 2 **Piedras de Jordán** (SoJ), o **una Helada + SoJ**. Nos aumentará el maná y nos aportarán +2 a las habilidades (si usamos 2 SoJ claro); mientras que la Helada nos dará destreza y el modificador de que no puede ser congelado. También podríais usar algún buen anillo **crafted** (artesanal) del brujo, para mayor velocidad de lanzamiento.

-Botas-> **Tejido de Seda**, aumenta el maná máximo, velocidad de carrera aumentada (aunque siempre iremos más rápido con teletransporte 😊). Podemos usar también **Camino de Agua**, por la destreza, la vida y la velocidad de carrera. Incluso unas **Caminata bajo la tormenta de arena**, que nos darán fuerza, vitalidad, y resistencia al veneno.

*Podemos usar como equipo base el **set de Tal Rasha**. Esto nos aportaría unas buenas resistencias, recuperación de impacto, posibilidades de encontrar objetos mágicos y +3 a las habilidades, sin contar las bonificaciones individuales por objeto.

Engarces-> si vais mal de resistencias, engarzar una um en la Viper o en el chacó. Podéis engarzar facetas de rayo, fuego (únicamente si es ofensiva, si es defensiva no modificará el daño de las hidras) y hielo en los objetos que veáis necesarios. Os recomiendo una de rayo / fuego en el Eschuta, y una de rayo en el Ojo de Grifo, o una de hielo en el Profundidades de la muerte.

A vuestro gusto.

Inventario

-Deberíamos llevar un Annihilus, y hechizos de resistencias con vida. Los skillers (hechizos +1) variarán dependiendo de la rama de hechizos que queráis potenciar. De todas maneras, intentar llevarlos con recuperación de impacto, porque como podéis ver en el equipo, tendremos extremadamente poca, lo que hará que si recibimos más de dos golpes seguidos, nuestra hechicera estará en serio peligro (especialmente si llevamos el escudo de energía y no hemos dado puntos en telequinesis).

También os recomiendo llevar hechizos pequeños con vida y maná, que pueden servirnos de mucha utilidad a lo largo de todo el juego.

- b) Equipo para trielemental con Vestiduras de Tal Rasha, por ChronosMF:

*“La hechicera trielementalista”, documento elaborado a para www.diablo2latino.com a partir de las guías de mormegil_cdv, Diablo_Maniac, ChronosMF y Vilnya.
Texto revisado por ZannEsu.*

Como el nombre lo dice ... necesitaremos el Set de Tal Rasha para montarnos esta hechicera y también los siguientes items.

Escudo: Monarca 4 huecos con la palabra rúnica Espíritu (Tal+Thul+Ort+Amn)

Guantes: Puño de Mago.

Botas : Viajero de Guerra o Caminata bajo al Tormenta...

Anillos : 2 Piedra de Jordán.

Hechizos: 4 de +1 habilidades de fuego y 4 de +1 habilidades de rayo...si quieres agrega 2 de frío .. pero no los necesitaremos puesto que la rama de frío es autosuficiente con los modificadores de los que ya disponemos. Y si lo tenemos a mano un Annihilus ... También pueden agregarse hechizos pequeños de resistencias (nos quedaremos cortos en la resistencia al fuego) y algunos de recuperación de impacto.

Mercenario

Recomiendo usar un mercenario defensivo del acto2 pesadilla, que ralentizará a nuestros enemigos con el aura Ola de frío sagrada; o uno defensivo del acto2 infierno, con el aura desafío, que aumentará nuestra defensa.

El equipo del mercenario podéis cambiarlo a vuestro gusto, depende de las necesidades que veáis que tiene vuestra hechicera. También depende de vuestra economía, así que, siguiendo la política de “equipo barato o no muy caro” que llevo usando en toda la guía, aquí os propongo el equipamiento de nuestro mercenario:

Casco-> **Chacó**, reducción de daño, vida y atributos. También valdría **Gaze** (Mirada de vampiro; muy recomendable si veis que necesita robar vida) o **un Tapón de roca**.

-Armadura-> **Parada de palo mejorada**., mas que nada por la reducción de daño.

-Arma-> **Peaje de la Parca**, hará que robe vida y pueda soltar la maldición Decrepitación.

No doy más opciones, porque como ya he dicho, el mercenario debe cubrir los “vacíos” de nuestra hechicera, así que puede variar mucho.

Ventajas

- No hay inmunes que puedan detenernos, y menos si llevamos un mercenario potente.
- Esta hechicera es muy entretenida, es difícil aburrirse cuando estás en constante peligro.
- Se adquiere una gran técnica en el uso de habilidades como Muro de fuego y teletransporte, así como agilidad en las teclas básicas.

Desventajas

- Se requiere habilidad (¿ventaja o desventaja?) para poder sobrevivir en Infierno.
- El build pasivo de esta hechicera es muy pasivo, lo que puede llegar a cansarnos.
- Cierta debilidad si la comparamos con otros personajes, aunque se ve compensada por su jugabilidad y diversión.

Modo de uso (build ofensivo)

- Tenemos que usar bien el muro de fuego, es de gran importancia en nuestro avance en el juego. Lanzaremos primero armadura helada, escudo de energía y tormenta atronadora.
- Llevar el teletransporte en el botón derecho, y los ataques principales (si podéis) en el botón izquierdo. Esto dará mayor movilidad a nuestra hechicera.
- Intentad que el enemigo ande sobre el muro de fuego, lo que le causará gran daño. Si queréis ver la forma de usar Muro, os recomiendo que visitéis la magnífica guía de ZannEsu sobre la hechicera 1.09.

Modo de uso (build defensivo)

- La configuración de las Hotkeys sirve también en este tipo de trielemental.
- Podéis usar las hidras como detector de enemigos: las invocáis a larga distancia, si veis que “disparan”, avanzad con precaución. Si no “disparan”, el camino estará libre.
- Cuando encontréis inmunes al frío, invocad las hidras rodeando al monstruo, mientras os teletransportáis alrededor. El monstruo os perseguirá, mientras se traga el daño de hidras y de la tormenta. Claro que, a mayor número de monstruos, más difícil es esto.

Aclaraciones varias

Pongo una serie de aclaraciones que pueden venir muy bien (y no sólo para este tipo de hechiceras), sobre todo para la gente que empieza con este personaje:

-El congelamiento no influye en la velocidad de lanzamiento de los hechizos, es decir, nos teletransportaremos y atacaremos a la misma velocidad estando congelados que en estado normal.

-La velocidad de lanzamiento no reduce el retraso entre lanzamientos que tienen algunos hechizos. Por ejemplo, al lanzar una orbe, deberemos esperar un segundo para lanzar la siguiente orbe, sea cual sea nuestra velocidad de lanzamiento.

-El daño indicado en las habilidades [Orbe helada](#) y [Ventisca](#) señala el daño realizado por cada una de las puntas de hielo que generan.

-El [dominio del frío](#) NO rompe inmunidades enemigas.

-El [dominio del frío](#) no aumenta el daño visiblemente (en la pantalla de personaje), pero incrementa el daño real considerablemente.

-Los objetos que aumentan porcentualmente el daño de las habilidades de fuego, o reducen las resistencias enemigas a dicho elemento (objetos como Temperamento de Eschuta, Facetas del Arco Iris, o Lección de Mang Song) no afectan a la habilidad [Hidra](#), ya que éstas cuentan como criaturas invocadas.

-El [escudo de energía](#) y las [armaduras de la rama de frío](#) no evitan el stunlock, por lo que si recibimos un golpe y no tenemos suficiente recuperación de impacto, tardaremos unos instantes en volver a la normalidad, llevemos escudo de energía o no.

Quiero dar un agradecimiento especial a ZannEsu, no sólo por la ayuda específica que me proporcionó, sino también por la gran cantidad de ayuda que he obtenido de su guía de Hechicera 1.09.

Por supuesto quiero agradecer a toda la comunidad la resolución de dudas y toda la ayuda que proporciona con sus posts.

Espero que disfrutéis tanto con esta hechicera como yo lo he hecho.

Ni qué decir tiene, que se admiten todo tipo de críticas y propuestas.

Un saludo, Mormegil.

*“La hechicera trielementalista”, documento elaborado a para www.diablo2latino.com a partir de las guías de mormegil_cdv, Diablo_Maniac, ChronosMF y Vilnya.
Texto revisado por ZannEsu.*

- **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.