

EL PALADÍN SMITTER PVP



Advertencia preliminar del revisor:

Pese a que ninguna de las dos guías a partir de las que se ha elaborado este documento lo refleja, creo que es conveniente aclarar en primer lugar la significación del término “Smitter”, pues pese a que en battle.net el bilingüismo está muy extendido, se tienden a anglosajonizar los términos del castellano. Así pues, el “Smitter” es un paladín que utiliza la habilidad “smite”, es decir, el golpe de escudo. Su verdadera arma no será la que empuñe blandiendo en su mano, sino aquella que le sirve para protegerse: el escudo. A priori puede parecer algo bastante absurdo, pero sin embargo, combinado adecuadamente con las auras, y otras habilidades, puede llegar a convertirse en un enemigo mortal en duelos. Es un personaje diseñado principalmente para duelos.

El equipo

El equipo ideal (muy caro)

→ **Casco** : **Corona de años** (COA). Es el mejor casco de esta nueva versión, y gracias a ella tendremos las resistencias y el daño reducido al máximo (daño reducido máximo = 50 %). Nos da 1 punto a todas las habilidades, 30 % de recuperación de impacto más rápida (FHR), 20-30 a todas las resistencias , 10-15 de daño reducido , y 2 huecos libres, en los que meteremos una runa **Ber** (8 % de daño reducido), para poder llegar al máximo posible de daño reducido y una runa **Cham** (No puede congelarse), con lo que nos ahorraremos tener que usar una helada de cuervo como anillo

→ **Arma** : Aquí hay tres armas muy útiles para este paladín , tu puedes elegir la que mas te guste ;-)

a) **Silencio**(silence -Dol+Eld+Hel+Ist+Tir+ Vex) en una espada gradual . Es

el arma más rápida , da +2 a las habilidades, 20 % de recuperación de impacto y 65% a las resistencias, lo que hace que sea muy buena contra personajes de daño elemental

b) **Guardia de hierro de Astreón** de +4 a las habilidades de combate . Es un arma ideal porque hace mucho daño de golpe gracias a su +4 a las habilidades de combate, el daño que añade, la velocidad base del arma [-10] , ralentiza un 25 % , y da un 33% de golpe triturador. Al astreón sería conveniente engarzar una de las siguientes runas: **Ber** para tener un 20% más de golpe triturador, **Lo** para tener 20 % más de azote mortal o **Cham** , para congelar al objetivo, **Um** para más heridas abiertas, o una joya de **1x resistencias** si es que te faltan.

c) La palabra rúnica **Fatalidad** (Doom - Hel+Ohm+Um+Cham+Lo) en hacha de berseker. Es muy útil contra los personajes de melee porque nos incorpora el aura de “ola de frío sagrada”, y congela al objetivo, lo que hará que nuestros enemigos ataquen muy despacio. A parte hace un buen daño de golpe porque da +2 a todas las habilidades, y nos da bonus muy buenos, como 20 % de azote mortal , y 25 % de heridas abiertas . Este arma es muy buena , sobretodo contra otros personajes de cuerpo a cuerpo

→ **Escudo**: La palabra rúnica **Exilio** (Exile - Vex+Ohm+Ist+Dol) , a ser posible etéreo, con resistencias y en uno de los siguientes escudos : Vortex (Daño de golpe :5 -87), Kurast (Daño de golpe : 10- 82) , o Zakarum (Daño de golpe : 46 - 46) . El vortex es el que mas daño máximo tiene , pero también el que peor mínimo tiene , luego le sigue el Kurast , y luego el Zacarum , que tiene casi el mismo mínimo que máximo. El exile nos da muchísima defensa, porque nos proporciona el aura desafío, y porque el escudo de por si ya tiene una gran defensa. También nos da 15% de lanzar la maldición grifo de la vida (life TAP) que es muy útil, ya que con ella robaremos vida con golpe .

→ **Arma secundaria**: Evidentemente la palabra rúnica **Llamada a las armas** (CTA - Amn +Ral+Mal+Ist+Ohm). Nos permite gritar y aumentar la vida y el maná

→ **Escudo secundario**: Un **Sin parpados** o bien la palabra rúnica **esplendor** (Eth+Lum). Los dos escudos nos dan +1 a las habilidades, que influye en el CTA.

→ **Armadura**: La palabra rúnica **Cadenas de honor** (COH- Dol+Um+Ber+Ist). + 2 a todas las habilidades, 65% a las resistencias, 20 de fuerza, 8 % de vida robada , que la convierten en una armadura utilísima.

→ **Cinturón**: **Nosferatum bugged** es el cinturón perfecto porque da +1 a todas las habilidades, 15 de fuerza , 25 de destreza , 5 % de mana y vida robado por impacto , 20 a las resistencias , 20% de daño reducido , y 10 % de velocidad de ataque aumentada (IAS). Otro cinturón muy bueno es el **verdugo** por la gran vitalidad que da (30-40), la vida que reposta (10-13), el daño que reduce (10-15) y 10 % de FHR.

“El Paladín smitter”, documento elaborado para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Guille_hw y de Guillean. Texto revisado por pableras.

→ **Guantes:** Unos **garras de drácula** van de lujo, porque dan 10-15 de fuerza, 25 % de heridas abiertas, 7%-10% de vida robada por impacto, y 5% de lanzar grifo de la vida, que nos permitirá recuperar la vida.

→ **Botas:** Las **jinete sangriento** son muy buenas por su 10% de heridas abiertas, el 15 % de golpe triturador, y el 15 % de azote mortal.

→ **Anillo 1:** Un **bul-kathos** porque da +1 a todas las habilidades, mucha vida y entre 3-5 % de vida robada

→ **Anillo 2:** Otro **bul-kathos**

→ **Amuleto:** Aquí hay 2 amuletos muy buenos, y deberemos usar uno u otro en función del rival:

a) Un **Caleidoscopio de mara** contra los personajes que ataquen con los elementos, ya que nos da 20-30 a las resistencias. A parte nos da +2 a las habilidades, lo que nos da mucho daño.

b) Un **Ira del gran señor** contra personajes que no ataquen con elementos. Nos da +1 a las habilidades, 20% IAS, añade daño de relámpago y nos da un buen porcentaje de azote mortal (0 -37 %, según el nivel del personaje)

→ **Hechizos:** Es evidente, **10 de habilidades de combate**, a ser posible con vida, **annihilus**, los que necesitemos de **5 a las resistencias** (en función de nuestro mara, coa y exile necesitaremos más o menos), y el resto pequeños de **20 de vida**

Con este equipo tendremos las resistencias, y el daño reducido a tope (18-23 coa + 8 coh + 20 nosferatum = 46-51 %)

El equipo barato

→ **Casco:** el **Penacho de Arlequín - Chacó** engarzado con runa **Um** (15 a todas las resistencias) o con una runa **Cham** (no puede ser congelado). Nos da mucha vida, 10 % de daño reducido, y 2 a todas las habilidades, lo que nos ampliará el daño de smite.

→ **Arma:** **Guardia de hierro de Astreón** de +4 a las habilidades de combate. Es un arma ideal porque hace mucho daño de golpe gracias a su +4 a las habilidades de combate, el daño que añade, la velocidad base del arma [-10], ralentiza un 25 %, y da un 33% de golpe triturador. Al astreón sería conveniente engarzar una de las siguientes runas: **Ber**, para tener un 20% más de golpe triturador, **Lo** para tener 20 % más de azote mortal o **Cham**, para congelar al objetivo, **Um** para más heridas abiertas, o una joya de **1x resistencias** si es que te faltan... Tal y como están las cosas no es un arma excesivamente cara, pero si no podéis permitiróslo, un **Redentor** (the redeemer), engarzado con runa **Um** para más heridas abiertas o una joya de **1x resistencias**. Es muy bueno porque da +2 a las habilidades de paladín y añade daño a golpe

“El Paladín smitter”, documento elaborado para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Guille_hw y de Guillean. Texto revisado por pableras.

→ **Escudo:** Evidentemente un **Heraldo de Zacarum** engarzado con una runa **Um**. Nos da +2 a las habilidades de paladín, y +2 a las de combate, por lo que el daño de golpe será decente. Además tiene un buen bloqueo y 30 % FBR (faster block rate), nos da +72 a todas las resistencias, y 20 de fuerza y vitalidad.

→ **Armadura:** Una **Arkaine** de +2 . Es muy buena porque da +2 a las habilidades, lo que significa que haremos más daño; 40 FHR que nos permitirá alcanzar el break; mucha vida , y una gran defensa

→ **Cinturón:** Un **verdungo** por la gran vitalidad que da (30-40) , la vida que reposta (10-13), el daño que reduce (10-15) y 10 % de FHR .

→ **Guantes:** Unos **draculs** van de lujo porque dan 10-15 de fuerza, 25 % de heridas abiertas , 7%-10% de vida robada por impacto , y 5 % de lanzar grifo de la vida , que nos permitirá recuperar la vida .

→ **Botas:** Las **jinete sangriento** son muy buenas por su 10% de heridas abiertas, el 15 % de golpe triturador, y el 15 % de azote mortal.

→ **Anillo 1:** Un **bul-kathos** porque da +1 a todas las habilidades, mucha vida y entre 3-5 % de vida robada. Si no llevas Cham en el chacó usa una **helada del cuervo** que hace que no nos podamos congelar, a parte de dar mucha destreza y puntos de ataque , muy útiles para embestida.

→ **Anillo 2:** **bul-kathos**

→ **Amuleto:** Aquí hay 2 amuletos muy buenos , y deberemos usar uno u otro en función del rival

a) Un **Caleidoscopio de mara** contra los personajes que ataquen con los elementos , ya que nos da 20-30 a las resistencias. A parte nos da +2 a las habilidades, lo que nos da mucho daño.

b) Un **Ira del gran señor** contra personajes que no ataquen con elementos. Nos da +1 a las habilidades, 20 % IAS, añade daño de relámpago y nos da un buen porcentaje de azote mortal (0 -37 % , según el nivel del personaje)

→ **Hechizos :** Todos los que podamos de **habilidades de combate** y de **auras ofensivas** . El resto lo llenaremos con hechizos pequeños de +5 a las **resistencias** hasta tenerlas a 75 en infierno y de **20 de vida** y 2 de **5% fhr** para alcanzar el break

Con este equipo tendremos las resistencias a tope , pero el daño reducido se nos quedará bajo (10 chaco + 10 -15 verdugo = 20-25 %)

El equipo de absorción

Para absorber los ataques de frío de las hechiceras hay que tener 2***heladas del cuervo** (anillos) (absorben 20% cada una) y 1***choque de nieve** (cinturón) (absorbe 15 y nos da 15 a la resistencia máxima al frío).

“El Paladín smitter”, documento elaborado para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Guille_hw y de Guillean. Texto revisado por pableras.

Para absorber a las hechiceras de fuego nos equiparemos con 2***estrellas enanas**(anillos)(absorben 15 % cada una) y 1***sol naciente**(amuleto) (absorbe 0-74 según el nivel del personaje).

Para absorber a los paladines de FOH , a las asesinas de trampas y a las hechiceras de rayo hay que tener 2***proyectores de briznas**(anillos)(absorben entre 10-20 % cada uno) y 1***vigor del dios de los truenos**(cinturón) (absorbe 20 y nos da +10 a la resistencia máxima al rayo)

Para tener más resistencias nos pondremos un **Zacarum** con runa **Um** y la espada **Silencio**

Equipo alternativo propuesto por Guillean:

→ **Arma:** Bestia (Ber, Tir, Um, Mal, Lum). Da fanatismo nivel 9 (mucha velocidad de ataque mejorado y daño mejorado), golpe triturador y fuerza

→ **Escudo:** Exilio en escudo 4 huecos etéreo. Entre los muchos modificadores, despliega desafío, y así nos podremos poner de aura concentración, aumentamos aún más el daño.

→ **Armadura:** Roca en armadura sagrada. Debido a que te alcanzarán poco, puedes hacerla etérea, y alcanzará 3500 de defensa. Aporta mucha fuerza y recuperación de impacto

→ **Botas:** Gore rider (jinete sangriento), upgradeada para tener más defensa. Aporta golpe triturador y azote mortal

→ **Guantes:** steelrend (Guantes del ogro únicos). Aportan aún más golpe triturador (+10), más fuerza, buena defensa y daño mejorado.

→ **Casco:** corona de años con 40/15.

→ **Amuleto:** Rejilla metálica: mucha defensa y resistencias, o bien la ira del gran señor (azote mortal, +1 a niveles)

→ **Anillos:** Dos heladas del cuervo: dan destreza.

→ **Cinturón:** Verdugo, da vitalidad, reduce daño, buena defensa y recuperación de impacto.

→ **Hechizos:** Skillers de combate, que nos suben daño del escudo, bloqueo y defensa. Annihilus y hechizos pequeños de fuerza.

Mercenario. Como arma, Doom en gran pollax (despliega aura de congelación). Como armadura, Bramble (zarzamora), que despliega aura de espinas, y como casco, una corona de años.

Nota del revisor: La guía original de **Guillean** tenía graves conceptos en cuanto a algunos de los modificadores de los objetos, además de no dar

“El Paladín smitter”, documento elaborado para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Guille_hw y de Guillean. Texto revisado por pableras.

*justificación lógica de por qué se escogen unos objetos y no otros. Por ese motivo, considero que esta alternativa no es nada buena, salvo por el arma, pues se pueden combinar las auras de fanatismo y concentración, obteniendo un daño muy bueno de escudo. También es interesante la posibilidad de combinar 5 auras en total: fanatismo (Bestia), espinas (Zarzamora), golpe de frío sagrado (Doom), desafío (Exilio), más el aura intrínseca del paladín (Concentración). Por lo demás, creo que el equipo propuesto por **Guille_hw** debe ser el de elección para este tipo de paladín en comparación con el propuesto por **Guillean**.*

Las estadísticas

Fuerza: La justa para el equipo
Destreza: La necesaria para bloquear 75 %
Vitalidad: Todo lo que nos sobre
Energía: Nada

Las Habilidades

Auras defensivas

- **Plegaria:** 1 punto (prerrequisito)
- **Desafío:** 1 punto . Es sinergia de escudo sagrado
- **Purificación:** 1 punto. En duelos nos servirá para curarnos y reducir la duración del veneno
- **Vigor:** 1 punto. Es sinergia de embestida. La usaremos para correr muy rápido con embestida y dar alcance a los que se teletransportan.

Auras ofensivas

- **Fuerza:** 1 punto (prerrequisito)
- **Objetivo bendecido:** 1 punto (prerrequisito)
- **Concentración:** 1 punto (prerrequisito)
- **Fanatismo:** 20 puntos. Será el aura que utilicemos, nos da mucho daño, puntos de ataque y velocidad

Habilidades de combate

- **Golpe de escudo (Smite):** 20 puntos. Será nuestra habilidad principal
- **Sacrificio:** 1 punto (prerrequisito)
- **Saeta sagrada:** 1 punto (prerrequisito)
- **Embestida:** 20 puntos. La usaremos para dar el primer golpe luego cambiaremos a golpe

“El Paladín smitter”, documento elaborado para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Guille_hw y de Guilean. Texto revisado por pableras.

- **Ahínco**: 1 punto. Es útil para PvM
- **Martillo bendito**: 1 punto (prerrequisito)
- **Venganza**: 1 punto (prerrequisito)
- **Escudo sagrado**: 20 puntos. Nos aumentará el daño de golpe, el bloqueo, y la defensa, que mas podemos pedir? ^^
- **Conversión**: 1 punto (prerrequisito)
- **Puño de los cielos**: 1 punto. Lo usaremos mientras el rival está lejos y se acerca de nosotros. Aunque no haga mucho daño le desgastaremos, y cuando este cerca cambiaremos para darle con embestida y luego con golpe.

Consejos a la hora de poner los puntos: Subir todo menos la rama de la izquierda de las habilidades de combate (sacrificio, ahínco, venganza, conversión y puño de los cielos) que lo dejaremos para cuando hayamos subido todo lo demás. Después podemos poner puntos a ahínco o a vigor.

Alternativa propuesta por **Guilean** para las habilidades:

- 20 a **Golpe de escudo**
- 20 a **concentración** (en lugar de fanatismo, si se usa “bestia” como arma principal)
- 20 a **escudo sagrado**
- 20 a **desafío**
- El resto a resistencias, redención, vigor, etc, a tu gusto.

Tácticas de juego

Básicamente consiste en hacer primero una embestida y luego cambiar a golpe

Tácticas contra los diferentes personajes:

Hechiceras:

Lo primero que hay que hacer es ponerse el equipo de absorción correspondiente, y en vez de exile usaremos zacarum. Usaremos vigor en vez de fanatismo, porque lo primordial es alcanzarla y darla una embestida, luego cambiaremos a golpe con fanatismo, y como no llevan una buena FHR no se podrá escapar.

Paladines:

Contra paladines de embestida / golpe : Primero le daremos con embestida, y luego cambia a golpe. Generalmente en estos duelos gana el que haya dado el primer golpe.

Contra zealots: Embestida y golpe. No te hará nada.

Contra Hammerdins: No les ataques porque atravesar el circulo de martillos es difícil. Espera a que se pongan a tu lado y entonces le das con golpe, y

no podrá soltar muchos martillos, y si los suelta te darán muy pocos.
Contra paladines FOH: Para empezar ponerse el vigor y los proyectores, y en vez de exile, nos pondremos zacarum. Usa vigor y embestida para conseguir alcanzarle, y después cambia a golpe y fanatismo.

Bárbaros:

Contra bárbaros de torbellino: Presiona la tecla Shift para quedarte quieto y le irás desgastando poco a poco. Si lleva Un Aliento de los muertos en una espada del coloso etéreo a una mano nos ganará seguro

Contra bárbaros de frenesí. Una embestida y luego golpe. No durará nada

Contra bárbaros de concentrado: Igual que con los de frenesí

Contra bárbaros de gritos: Atacar con embestida antes de que grite, para que no nos deje atontados, y luego cambiar a golpe. Tampoco durará mucho tiempo.

Asesinas:

Contra asesinas de trampas: Coger los proyectores de briznas, el vigor y el zacarum para absorber. Usaremos vigor con embestida para acercarnos muy rápidamente y que no nos pueda dar con el charco. Cuando la hayamos dado con embestida cambiamos a golpe y fanatismo

Contra asesinas de torbellino: igual que con los bárbaros de torbellino

Contra asesinas de cargas: Una embestida y luego golpe. No nos harán nada

Nigromantes:

Usaremos vigor y embestida para alcanzarle y que sus espíritus no nos den. Luego cambiaremos a golpe y fanatismo y no se podrá escapar.

Amazonas:

Contra amazonas de arco, iremos con vigor y embestida para que las flechas no nos alcancen, luego cambiaremos a golpe y fanatismo, y estará muerta.

Contra amazonas de jabalina, nos pondremos el equipo de absorción de rayos y el zacarum, y la atacaremos con embestida y luego con golpe

Druidas:

Contra druidas elementales: primero ponernos el equipo de absorción de frío y el zacarum. Es un rival difícil ya que al llevar lobos están muy protegidos contra golpe. Primero haremos embestida para atravesar el huracán y luego nos pondremos con golpe, y con suerte sus torbellinos no nos darán.

Contra druidas de rabia y de furia, ganaremos siempre. Una embestida y luego golpe

“El Paladín smitter”, documento elaborado para www.diablo2latino.com a partir de las guías de Guille_hw y de Guillean. Texto revisado por pableras.

Extras

Fast Cast Rate, Fast Block Rate and Fast Hit Recovery

Fast Cast Rate breakpoints(velocidad de lanzamiento)

0% fcr - 15 frames

9% fcr - 14 frames

18% fcr - 13 frames

30% fcr - 12 frames

48% fcr - 11 frames

75% fcr - 10 frames

125% fcr - 9 frames

Fast Block Rate(velocidad de bloqueo) :

Sin Escudo Sagrado:

0% fbr - 5 frames

13% fbr - 4 frames

32% fbr - 3 frames

86% fbr - 2 frames

600% fbr - 1 frame

Con Escudo Sagrado:

0% fbr - 2 frames

86% fbr - 1 frame

Fast Hit Recovery (recuperación de impacto)

0% fhr - 9 frames

7% fhr - 8 frames

15% fhr - 7 frames

27% fhr - 6 frames

48% fhr - 5 frames

86% fhr - 4 frames

200% fhr - 3 frames

Increased attack speed(velocidad de ataque)

Dejo aquí los links para las tablas de golpe y de ahínco

Golpe : <http://www.diabloii.net/characters/paladin/ias-smite.shtml>

Ahínco: <http://www.diabloii.net/characters/paladin/ias-zeal.shtml>

AUTOR: GUILLE_HW