

AMAZZONE

BACKGROUND

Le amazzoni sono donne guerriere che vivono su un arcipelago nei Mari Gemelli, nei pressi dei confini del Grande Oceano.

Sono piuttosto isolate culturalmente; nel corso dei secoli, si sono adattate al clima tropicale nel quale vivono, edificando magnifiche città nelle profondità della foresta. Queste città sono dei veri e propri capolavori architettonici e sono fonte di grande orgoglio per tutte le amazzoni. La religione praticata nel loro regno non segue gli insegnamenti Zakarum, piuttosto, una serie di pratiche politeistiche che rispecchiano gli stretti principi dell'Ordine. L'oracolo delle amazzoni ha predetto tempo fa il loro Oscuro Esilio e da allora esse si stanno preparando al combattimento. Le amazzoni sanno che il destino ha affidato loro il compito di distruggere i tre Primi Maligni, dando così origine a una nuova era, dove uomini e donne mortali potranno finalmente trascorrere in pace la propria esistenza, senza essere più considerati dei semplici giocattoli in mano a forze più grandi di loro. Nella cultura delle amazzoni soltanto le donne possono guerreggiare per via dell'innata destrezza e della struttura corporea, che le rende più adatte al combattimento nelle folte foreste che ricoprono le loro isole.

Anche se le amazzoni sono molto abili nel combattimento corpo a corpo, la vita nella giungla le ha portate a sviluppare al massimo l'abilità con l'arco e con le armi a distanza, che esse maneggiano con una maestria impareggiabile. Esse sono anche addestrate nell'uso delle lance e di tutte le armi da lancio. I poteri in loro possesso sono una combinazione di magia primitiva, magia sacra e ingegno nella costruzione delle armi.

L'Amazzone prevede la possibilità di essere sviluppata in due modi completamente differenti: utilizzando l'arco, oppure la lancia (e le armi della stessa classe); non considero nemmeno l'ipotesi dei giavellotti dal momento che finiscono subito, occupano uno spazio spropositato rispetto al numero. Oltretutto non ne esistono di magici o rari, ergo non ce ne sono di veramente potenti, e di conseguenza non sono in grado nemmeno di abbattere un moscerino.

STATISTICHE

Dovendo parlare di entrambe le vie percorribili nello sviluppo di un'Amazzone, non posso esimermi dal dividere in due i paragrafi destinati a indicare le strade migliori da seguire.

AMAZZONE CON ARCO: L'Amazzone con arco fa della Destrezza la sua caratteristica principale; infatti le serve sia per aumentare il grado d'attacco sia il danno. Fatta questa doverosa nonché intuibile premessa, partiamo da ciò che è cristallino nello sviluppo di una valida BowAma, ovvero che la Forza serve solamente a poter usare armi e armature, quindi diciamo subito una Amazzone con arco ha l'obiettivo di arrivare a 102 tra Forza base e oggetti. Null'altro serve sapere; con 102 in Forza potrete usare l'arco migliore, l'armatura più protettiva e anche quella più utile: in pratica, tutto ciò che vi serve. L'altro elemento cristallino, comune peraltro a tutte le classi da attacco fisico, è la decisione dei punti da associare all'Energia; come per il Paladino e il Barbaro, anche per l'Amazzone è assai preferibile un mana pool basso ma sempre pieno, piuttosto che uno alto che però necessita di continue ricariche; a questo proposito una volta arrivati a 100 punti mana fermatevi: al resto penseranno gli oggetti che indossate e i livelli che vi restano (anche avanzare di livello, come saprete, aumenta, seppur di poco, mana e vita).

La vera querelle riguardo all'Amazzone si sviluppa attorno al bilanciamento tra Vitalità e Destrezza. A tal proposito gradirei tagliare subito la testa al toro: nel prospetto di personaggio presentato la Destrezza serve (come sempre), ma meno che nella maggioranza dei casi, ove è fondamentale; Penetrazione a 20 infatti provvede a dotarvi di un buon grado d'attacco, mentre il fatto che le skill d'attacco siano anch'esse a 20 vi garantisce anche un danno notevole. Il mio consiglio, quindi, è di arrivare a circa 120 di Destrezza base per poi dedicarvi alla Vitalità che, si sa, non è mai abbastanza.

AMAZZONE CON LANCIA: Triste ma vero, riguardo a statistiche ed equipaggiamento un'Amazzone con lancia va trattata alla stregua di un Barbaro, ovvero: Forza quanta ne serve per indossare le armature e l'arma migliore (vedi capitolo Equipaggiamento), 110 di Forza base bastano e

avanzano, Destrezza quanta ne serve per l'arma (88) e il resto tutto in Vitalità: consiglio, questo, ancora più valido per l'Amazzone da corpo a corpo perché rischia di essere colpita molto più di un Barbaro o un Paladino. Per quanto riguarda l'Energia, vale il discorso fatto per l'Amazzone con Arco, come per Paladino e Barbaro: poco mana sempre pieno grazie agli oggetti.

CRESCITA DEL PERSONAGGIO

AMAZZONE CON ARCO: Vi avviso fin da ora che all'inizio la vostra gentile Amazzone vi farà soffrire, dal momento che non userete danni elementali, che ai primi livelli sono quelli più efficaci (salvo divenire inutili in seguito). Una volta partiti, mettete immediatamente un punto in Colpo Critico (che andrà portato fino al livello 7), Freccia Magica e Vista Interiore (che non vi servono a nulla se non a consentirvi l'accesso a skills future), poi accumulate i punti che avanzano. Una volta sbloccate le abilità del livello 6 puntate su Schiva (5 punti), Freccia Gelida (non più di uno) e Colpo Multiplo (5 punti base anche in questa skill, che però immagino userete poco per ora, dato che non vi basterebbe il mana). Quando arriverete al 12° livello, investite punti in Rallenta Missili (un punticino è più che sufficiente) e Evita (andrà portata al livello 6). Giunti al 18° livello, le abilità da considerare sono Penetrazione (20 punti nel lungo termine) e Freccia Guidata (20° livello anche per questa skill, ma ce ne sono di più urgenti). Le abilità del livello 24 cui affidarsi sono il famoso (nonché famigerato) Bombardare, che dovrà arrivare a 20 ed è meglio che ci arrivi il più in fretta possibile, e Esca, che rimarrà ad un punto, ma già così si rivelerà molto utile per voi. L'ultima skill del 24° livello da considerare è Evadi: metteteci un punto per ora, dovrà arrivare a 6, ma avete di meglio da alzare al momento. Giunti al 30° livello arrivano Perforazione (cominciate con un punto, poi la alzerete fino al livello 7) e, soprattutto, l'abilità cardine del vostro gioco insieme a Bombardare, Valchiria (9 livelli nel breve-medio termine, ovvero, quando vedete che viene uccisa troppo velocemente, aggiungetene mano a mano uno fino ai 9). A questo punto avete in mano un personaggio che impegna il nemico in questa maniera: contro normali ondate di mostri, piazzate loro davanti la Valchiria e massacrateli da lontano con Bombardare (senza nemmeno dover prendere la mira), riservandovi di usare Esca nel caso ne sopraggiungano da altre direzioni (cosa di cui vi accorgete immediatamente, dato che Bombardare prenderà ad attaccarli automaticamente appena prima che entrino nel raggio visivo). In caso abbiate di fronte nemici che attaccano a distanza e sono talmente tanti che la vostra Valchiria da sola non riesce a impegnare (vi accadrà con i maghi nel Fiume infernale), indietreggiate, selezionate Colpo Multiplo e riduceteli a puntaspilli mentre loro, fuori dallo schermo, non vi possono attaccare (ma voi sì :P). Infine in duello, contro mostri particolarmente mobili (saltellanti?) oppure contro nemici da cui serve scappare mentre vi attaccano (ciao Duriel cara...), utilizzate Freccia Guidata senza pudore, vi tirerà fuori da più di una situazione di stallo.

AMAZZONE CON LANCIA: Come avrete già intuito l'Amazzone con lancia investe i punti nelle stesse statistiche del Barbaro, si equipaggia come un Barbaro, necessariamente combatte anche come un Barbarello. Al livello 1 prendete subito Stoccata (che va portata a 20 e per un bel po' sarà il vostro attacco principale), Colpo Critico (che dovrà salire sino al settimo livello) e Vista Interiore (mai più su del primo punto assegnatole). Quando sarete giunti al 6° livello l'unica Abilità che dovete prendere è Schiva (alla fine dovrà arrivare al 20°), il che vi consentirà di avere qualche punto per alzare Stoccata e beneficiare di un attacco più efficace. Al livello 12 si sbloccheranno tre skills che dovrete prendere: Rallenta Missili (che di cognome fa: un punto basta e avanza), Trafiggi (sorella di Rallenta Missili) e Evita, cui alla lunga andranno 7 punti (dopo il primo per ora fermatevi dal momento che i mostri non sono ancora pericolosi al punto da renderla necessaria). Tra le abilità del 18° livello l'unica che dovrete prendere (e portare fino al 20° livello) è Penetrazione; potete cominciare a potenziarla da subito, il grado d'attacco fa sempre comodo. Arrivati al 24° livello focalizzate la vostra attenzione su Evadi (6 punti in questa skill), Esca (un punto solo, ma vi tornerà utile fin da subito) e, soprattutto, Difesa, che rappresenta l'unica alternativa valida alla tanto bistrattata quanto realmente efficace Stoccata (20 punti andranno a Difesa e non uno di meno, mi raccomando). Giunti infine al 30° livello, l'unica abilità che vi serve (eccome) è Valchiria, la quale d'ora in poi farà capolino fisso al vostro fianco in battaglia (e alla quale spettano 10 punti). Un'Amazzone costruita in questo modo è quanto di più semplice da utilizzare sia concepibile. Ricordatevi di avere sempre attiva la Valchiria, che, per quanto non riuscirà a impedire che veniate attaccati (dal momento che anche voi dovete andare in corpo a corpo), potrà aiutarvi a dividere i

mostri in più bersagli (anche Esca è molto utile allo scopo, specie quando la vostra Valchiria va per funghi e non avete mana sufficiente ad evocarne un'altra). A parte gli spoiler come Valchiria, Esca e Rallenta Missili, le uniche due skill d'attacco che utilizzerete saranno Stoccata (in caso non ci siano molti nemici in giro o vogliate focalizzarvi su un nemico singolo in mezzo ad un gruppo) e Difesa, da usare quando siete accerchiati o comunque affrontate un consistente numero di avversari. Al resto penseranno le abilità passive. Sappiate comunque che, nonostante il meccanismo di funzionamento di questa variante dell'Amazzone sia semplicissimo, la padronanza dei movimenti da effettuare (copertura con la Valchiria con attacco successivo e via dicendo) richiede un po' di pratica; non scoraggiatevi, quindi se una volta arrivati ai livelli alti incontrerete un po' di problemi: con il tempo vi abituerete ai nuovi movimenti dei mostri e saprete come prevenirli e contrastarli. Avete scelto un personaggio un po' ingrato da utilizzare; se tuttavia siete convinti di aver fatto la scelta giusta, perseverate nella vostra convinzione e i risultati arriveranno.

EQUIPAGGIAMENTO:

COMUNE: Entrambe le Amazzoni, in quanto combattenti che si basano sul danno fisico, hanno bisogno di una serie di oggetti simili (comuni peraltro anche alle altre due classi che si basano sullo stesso tipo di danno). Come già detto infatti anche per Paladino e Barbaro, parlando dell'Amuleto, un ottimo oggetto da usare fino ai livelli medi è l'Occhio di Etlich: +1 skills, danno da freddo, che non guasta mai, e vita rubata per colpo (non usatelo se questa percentuale è inferiore al 5%). Naturalmente una volta superato il 50°/60° livello sarà ora di cominciare a cercare qualcosa di meglio, che abbini ad un bonus alle abilità di +2 anche resistenze, ruba mana/vita e altre amenità. Continuando con la gioielleria, anche gli anelli consigliati ad entrambe le varianti dell'Amazzone sono assimilabili a quelli suggeriti per gli altri due picchiatori: ideali sarebbero due dual leech (rubano sia mana che vita) rari, con percentuali decenti e altre caratteristiche utili come resistenze e grado d'attacco. In mancanza di essi ci si può accontentare di un single leech per anello, a patto che tra le sue caratteristiche figurino anche almeno una delle due abilità aggiuntive sopra descritte. L'importante è avere equipaggiamento che rubi mana e vita il prima possibile, per raggiungere almeno il 10% di furto di mana e vita entro il 40° / 50° livello massimo. Altra parte dell'equipaggiamento comune alle due versioni è l'assenza di un paio di paramani o di una cintura particolare che valga come dogma; sceglieteli quindi in base alle carenze del vostro personaggio, come slot in cui incastonare oggetti che colmino queste lacune (NB I guanti scelti devono avere l'abilità Velocità d'attacco leggermente aumentata).

AMAZZONE CON ARCO: Dedichiamoci ora alle diversità. Elmo: un ottimo elmo per un'Amazzone che usi l'arco è un semplicissimo Elmo di Tarn; dal momento che la difesa a voi serve davvero poco (non essendo voi a fronteggiare direttamente i nemici), potrete usufruire al meglio del bonus alle skill che quest'elmo garantisce. La BowAma inoltre, è forse il personaggio che sfrutta al meglio la tanto osannata quanto presto dimenticata (a ragione) Vesti Del Vincitore. Utilizzando questa armatura, infatti, otterrete un altro bonus alle abilità, e inoltre un bel 6% di mana rubato per colpo, abilità decisamente fondamentale per voi. Naturalmente il componente più importante del vostro equipaggiamento è l'arco (arco, non balestra, dato che le balestre eccezionali lasciano alquanto a desiderare). L'arco a cui puntare presenta un valore di circa 130 punti di danno massimo (se ne sono visti un paio anche da 140 / 150, ma sono casi più unici che rari), deve rubare almeno uno tra mana e vita, avere Velocità d'attacco aumentata e un bonus alle skills (naturalmente preferibile un +2). Altrettanto naturalmente si tratta di un Arco Gotico, dal momento che è l'unico in grado di raggiungere valori del genere. Per quanto riguarda gli stivali, un'Amazzone con arco è importante che abbia stivali con capacità di corsa/camminata massima, in modo da piazzarsi agevolmente nei punti migliori da cui attaccare; per il resto vale il discorso di guanti e cinture, ovvero ben gradite le resistenze e i bonus alle statistiche, a seconda di quello che vi serve.

AMAZZONE CON LANCIA: Come ho già detto in precedenza, le premesse da seguire per equipaggiare SpearAma e Barbaro sono assimilabili. Per questo, oltre che lo stesso tipo di gioielleria, anche gli stivali utilizzati sono gli stessi: Dito del Goblin (stivali di piastre leggere unici). Oltre a questi, anche Elmo e Armatura sono identici, però nel caso della SpearAma occorre aggiungere una premessa: mentre il Barbaro, grazie a Pelle di Ferro, gode di buona protezione indipendentemente dall'armatura usata, l'Amazzone non ha nulla per difendersi se non ciò che

indossa. Inevitabilmente, utilizzando gli oggetti sopracitati, sarà sì più efficace quando attacca, ma rischierà molto quando viene attaccata, visto che per uccidere i mostri deve incrociare le armi con loro. A questo proposito, allora, il consiglio è di utilizzare una Grande Corona (o un Elmo dell'Orrore se mai uscirà) con difesa superiore a 200, e una Piastra elaborate con difesa superiore a 850 punti e -40% requisiti fino a che la sua Vitalità non le consentirà di assorbire qualche attacco in più, per poi passare ai due sopracitati oggetti unici. Parlando di arma dell'Amazzone con lancia, mi sovviene il discorso fatto per il Barbaro. Al momento, infatti, l'arma migliore su cui questo personaggio può contare è una Picca portata all'ennesima potenza (ovvero con circa 180 di danno massimo): questo a causa del bug di cui parlavo nella scheda dal Barbarello. Se questo bug, che impedisce la generazione delle Lance (oltre che degli Elmi dell'Orrore) verrà corretto, potremo finalmente vedere in giro armi di classe lancia con danno massimo che sfiora i 350, e per le Amazzoni che hanno scelto questa specializzazione la vita cambierà non poco (si intende che nell'arma consigliata sono sottintese tutte le caratteristiche che oramai ha imparato anche la mia tastiera a furia di ripeterle: ruba mana e/o vita, velocità d'attacco aumentata, danno da freddo e, magari, ignora difesa del bersaglio).

ABILITA' AMAZZONE

GIAVELLOTTO E LANCIA

Stoccata - Lvl 1: Già da subito incontriamo una delle migliori abilità dell'Amazzone con lancia. Utilizzando Stoccata, l'Amazzone effettua attacchi multipli nell'arco di tempo di un attacco normale, aggiungendo da subito bonus al grado d'attacco, e, dal sesto punto assegnatole, bonus anche al danno. Stoccata ignora la velocità dell'arma, qualità molto utile dal momento che le picche più potenti sono anche le più lente. Decisamente un ottimo acquisto per chi vuole usare la lancia: vale la pena di alzarla, anche perché non ci sono molte abilità valide per questa variante dell'Amazzone.

Prerequisiti: Nessuno

Livello:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Costo In Mana:	2	2.2	2.5	2.7	3	3.2	3.5	3.7	4	4.2	4.5	4.7	5	5.2	5.5	5.7	6	6.2	6.5	6.7
Grado D'Attacco Bonus: +%	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70	+75	+80	+85	+90	+95	+100	+105
Danno %:	-15	-12	-9	-6	-3	0	+3	+6	+9	+12	+15	+18	+21	+24	+27	+30	+33	+36	+39	+42

Colpo Potente - Lvl 6: Attraverso questa skill, l'Amazzone aggiunge danno da fulmine al suo colpo e contemporaneamente aumenta il suo grado d'attacco. Danno aggiuntivo e bonus al grado d'attacco aumentano all'aumentare della skill. Sarebbe più potente della Stoccata, purtroppo mai nulla fu più azzardato, dal momento che la Stoccata aggiunge una percentuale di danno, e quindi cresce di potenza con l'aumentare della forza del personaggio; il Colpo Potente, invece, aggiunge una quantità di danni prestabilita, che si rivela assai scarsa ai livelli avanzati.

Prerequisiti: Stoccata

Livello:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Costo In Mana:	2	2.2	2.5	2.7	3	3.2	3.5	3.7	4	4.2	4.5	4.7	5	5.2	5.5	5.7	6	6.2	6.5	6.7
Attacco %:	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105

Danno: 1-8 4-11 7-14 10-17 13-20 16-23 19-26 22-29 25-32 28-35
 31-38 34-41 37-44 40-47 43-50 46-53 49-56 52-59 55-62 58-65

Giavellotto Avvelenato - Lvl 6: Come ben si può immaginare dal nome, utilizzando questa skill il giavellotto lanciato dall'Amazzone causa danno da veleno e lascia una scia di nubi tossiche. Sinceramente niente di davvero utile, il veleno è l'elemento peggiore per attaccare perché fa più danni ma agisce dopo qualche secondo; come se ciò non bastasse resta valido il discorso fatto per il Colpo Potente: anche il danno aggiunto da questa skill non è percentuale, ergo resterà sempre vincolato a quella cifra che, se all'inizio può sembrare alta, in realtà non lo è affatto.
 Prerequisiti: Nessuno

Livello: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
 20
 Costo In Mana: 4 4.2 4.5 4.7 5 5.2 5.5 5.7 6 6.2 6.5 6.7 7 7.2 7.5 7.7 8 8.2 8.5
 8.7
 Danno da Veleno: 9-14 14-18 18-23 23-28 28-32 32-37 37-42 42-46 46-51
 51-56 56-60 60-65 65-70 70-75 75-79 79-84 84-89 89-93 93-98 98-103
 Durata (secondi): 3

Trafiggi - Lvl 12: Grazie al loro addestramento, le Amazzoni sono in grado di lanciare attacchi talmente potenti da rovinare l'arma che viene utilizzata. Quando l'Amazzone si avvale di questa abilità, esegue un attacco con bonus al danno del 300% e al grado d'attacco proporzionale al numero di punti assegnati alla skill, rovinando nel contempo l'arma utilizzata. Non la userete praticamente mai ma assegnatele almeno un punto dal momento che serve per una skill che incontreremo più in là.
 Prerequisiti: Stoccata

Livello: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
 Costo In Mana: 3
 Bonus Attacco %: 25 32 39 46 53 60 67 74 81 88 95 102 109 116 123 130 137 144 151 158
 Durata dell'Arma %: 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69
 Danno: +300%

Dardo Fulminante - Lvl 12: Grazie a questa abilità l'Amazzone trasforma il giavellotto lanciato in un fulmine. Il danno inflitto da questo dardo aumenta con l'aumentare dei punti della skill. Visto che l'uso dei giavellotti non è consigliabile, passerei oltre...ci sono altre skills su cui dovremo puntare la nostra attenzione.
 Prerequisiti: Giavellotto Avvelenato

Livello: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
 20
 Costo In Mana: 6 6.2 6.5 6.7 7 7.2 7.5 7.7 8 8.2 8.5 8.7 9 9.2 9.5 9.7 10 10.2
 10.5 10.7
 Danno da Fulmine: 1-40 1-48 1-56 1-64 1-72 1-80 1-88 1-96 1-104 1-112
 1-120 1-128 1-136 1-144 1-152 1-160 1-168 1-176 1-184 1-192

Attacco Elettrico - Lvl 18: Questa abilità aggiunge danno da fulmine ai vostri attacchi con picca...molto carino da vedere, in pratica si rivela uno spreco di tempo soltanto l'essercisi soffermati. Evitiamo....

Prerequisiti: Stoccata, Giavellotto Avvelenato, Colpo Potente, Dardo Fulminante

Livello:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Costo In Mana:	4	4.2	4.5	4.7	5	5.2	5.5	5.7	6	6.2	6.5	6.7	7	7.2	7.5	7.7	8	8.2	8.5	8.7
Danno:	1-15	6-20	11-25	16-30	21-35	26-40	31-45	36-50	41-55	46-60	51-65	56-70	61-75	66-80	71-85	76-90	81-95	86-100	91-105	96-110

Giavellotto Pestilenza - Lvl 18 : Altra bellissima abilità partorita dalla geniale mente dei signori della Blizzard, questa skill abiliterà il vostro giavellottino a rilasciare una nube di veleno all'impatto col nemico. Molto folcloristica ma, come le abilità da cui deriva, niente di utile.....Prerequisiti: Giavellotto Avvelenato, Dardo Fulminante

Livello:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Costo In Mana:	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
Danno:	9-14	14-18	18-23	23-28	28-32	32-37	37-42	42-46	46-51	51-56	56-60	60-65	65-70	70-75	75-79	79-84	84-89	89-93	93-98	98-103
Durata:	3 secondi																			

Difesa - Lvl 24 : Finalmente una skill nella quale poter investire i punti che avrete faticosamente risparmiato: questa abilità vi permette di attaccare tutti i nemici in una mischia in rapida successione. Il funzionamento è simile al Fervore del Paladino e risulterà molto utile, soprattutto contando che in molte zone del gioco i mostri saranno numerosissimi, e altrimenti vi ritrovereste con 1 punto ferita nello spazio di un secondo.. Per fortuna per assicurarvi questa skill non dovrete sprecare punti, infatti conta nei prerequisiti soltanto la Stoccata, il vostro attacco base, e il Trafiggi. Il bonus di danno e di grado di attacco aumentano all'aumentare dei punti che vi metterete. Assolutamente un must per chi ha scelto il corpo a corpo.
Prerequisiti: Stoccata, Trafiggi

Livello:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Costo In Mana:	5																			
Attacco +%:	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105
Danno +%:	25	28	31	34	37	40	43	46	49	52	55	58	61	64	67	70	73	76	79	82

Colpo Fulminante - Lvl 30: Ed ecco a voi una skill inutile! (quasi quasi mi mancava). Grazie a questa abilità, la vostra picca colpirà tutti i nemici nelle vicinanze con fulmini a catena. Uno spettacolo da vedere, una trappola per chi fa affidamento soltanto sulle statistiche riguardo ai danni che produce...Il bonus di fulmini e il danno degli stessi aumentano all'incrementare dei punti che vorrete sprecarvi. E' vero che il vostro primo colpo infliggerà un danno tremendo contro i mostriciattoli, ma tenete presente che questo danno diminuirà ad ogni nemico che viene colpito; inoltre non dimenticate che stiamo parlando di danno elementale, e ai livelli avanzati con il danno da fulmine non si va da nessuna parte....Se potete evitate.
Prerequisiti: Stoccata, Giavellotto Avvelenato, Colpo Potente, Dardo Fulminante

Livello:		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	19 20																		
Costo In Mana:		9	9.5	10	10.5	11	11.5	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16		
	17 17 18 18																		
Danno Scarica Elettrica:		1-14	1-16	1-18	1-20	1-21	1-24	1-26	1-28	1-30	1-32	1-34	1-36	1-38	1-40				
	1-42 1-44 1-46 1-48 1-50 1-52																		
Numero di Scariche:		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	20 21																		
Danno Fulmine:		5-25	15-35	25-45	35-55	45-65	55-75	65-85	75-95	85-105									
	95-115 105-125 115-135 125-145 135-155 145-165 155-175 165-185 175-195 185-205 195-215																		

Furia Fulminante - Lvl 30 : Fratello più grande del Colpo Fulminante, ha esattamente le sue stesse caratteristiche, con la differenza che questa volta saranno i vostri giavellotti ad essere trasformati in potentissimi fulmini a catena che ridurranno in poltiglia tutti i nemici che oseranno avvicinarvisi. Se volete fare la pazzia di mettere punti skill in questa abilità vi avverto: riempite il vostro inventario di pozioni di mana, o rischierete di non riuscire a uccidere nemmeno un solo mostro prima che il vostro mana finisca.

Prerequisiti: Giavellotto Avvelenato, Dardo Fulminante, Giavellotto Pestilenza

Livello:		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	19 20																		
Costo In Mana:		10	10.5	11	11.5	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17			
	17 18 18 19 19																		
Danno Scarica Elettrica:		1-40	1-44	1-48	1-52	1-56	1-60	1-64	1-68	1-72									
	1-76 1-80 1-84 1-88 1-92 1-96 1-100 1-104 1-108 1-112 1-116																		
Numero di Scariche:		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	20 21																		
Danno Fulmine:		1-40	11-50	21-60	31-70	41-80	51-90	61-100	71-110	81-120									
	91-130 101-140 111-150 121-160 131-170 141-180 151-190 161-200 171-210 181-220 191-230																		

ABILITA' PASSIVE

Vista Interiore - Lvl 1: Grazie a questa abilità l'Amazzone può illuminare tutti i mostri di una determinata zona, rendendo palese la loro presenza e colpendoli quindi più facilmente. All'aumentare della skill aumenta la durata dell'effetto e il malus in difesa che i mostri subiscono. Un punto vi serve per poter prendere altre abilità in futuro, non mettetene più di uno comunque. Prerequisiti: Nessuno

Livello:		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Costo In Mana:		5																			
Raggio (yards):		13.3																			
Durata (secondi):		8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80	84
Difesa del Nemico:		-46	-50	-54	-57	-60	-62	-63	-64	-66	-67	-68	-69	-70	-70	-71	-72	-72	-72	-73	-73

Schiva - Lvl 6: Attraverso quest'abilità l'Amazzone è in grado di evitare attacchi in corpo a corpo, anche mentre sta attaccando. E' una delle abilità passive più utili e quindi va considerata, ciononostante sconsiglio di metterci più di 5 punti (bonus esclusi), dal momento che oltre un certo livello la percentuale di schivata cresce troppo lentamente in rapporto ai punti spesi.

Prerequisiti: Nessuno

Livello: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Probabilità di Schivare %: 18 24 29 34 37 40 42 44 46 47 49 50 51 52 52 54 54 55 55 56

Colpo Critico - Lvl 1: Attraverso il potenziamento dell'abilità Colpo Critico, la vostra fedele Amazzone si garantisce una possibilità di infliggere danni doppi all'avversario, possibilità che cresce all'aumentare dei punti spesi in questa skill. Abilità fondamentale per ogni Amazzone che si rispetti, resta valido il consiglio dato riguardo a Schiva, ovvero alzarla sino a livello 7 e poi lasciare che siano i bonus del vostro equipaggiamento a fare il resto.

Prerequisiti : Nessuno

Livello: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Probabilità di Raddoppiare Danno %: 16 25 32 38 42 46 49 51 54 56 58 59 61 62 63 65 65 66 67 68

Rallenta Missili - Lvl 12: Altra skill molto utile grazie alla sua capacità di rallentare qualsiasi tipo di attacco a distanza del nemico. La durata dell'effetto aumenta insieme ai punti assegnati all'abilità; proprio per questo motivo il consiglio è di assegnare un punto solo a questa skill (considerando che sicuramente godrete di qualche bonus alle skill).

Prerequisiti : Vista Interiore

Livello: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Costo In Mana: 5

Durata (secondi): 12 18 24 30 36 42 48 54 60 66 72 78 84 90 96 102 108 114
120 126

Raggio (yard): 13.3

Attacchi a Distanza Nemici Rallentati del 33%

Evita - Lvl 12: Versione leggermente modificata di Schiva, vi permette di schivare attacchi a distanza portati quando il vostro personaggio è fermo. Utile quanto la skill precedente, il PIP (punto d'inversione preferenza, ovvero oltre il quale non conviene più alzarla) è il 6° punto di abilità (6 punti base più i canonici punti dell'equipaggiamento).

Prerequisiti: Schiva

Livello: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Probabilità di Evitare %: 24 31 36 41 45 48 50 52 54 55 57 58 60 61 61 63 63 64 64 65

Penetrazione - Lvl 18: Grazie al loro legendario allenamento, le Amazzoni sono in grado di arrivare ad una precisione formidabile. Alzando la skill Penetrazione l'Amazzone acquista, per ogni

23-26 25-28 27-30 29-32 31-34 33-36 35-38 37-40 39-42

Freccia Gelida - Lvl 6: Utilizzando questa abilità, aggiungerete danno da freddo alle vostre frecce, rallentando nel contempo gli avversari. Sconsigliata per i motivi già citati nel commento di Freccia di Fuoco, metteteci comunque un punticino dal momento che vi serve per arrivare ad altre skills più avanti.

Prerequisiti: Nessuno

Livello:		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	20																			
Costo In Mana:		3	3.23	53.74		4.2	4.5	4.7	5	5.2	5.5	5.7	6	6.26	5	6.7	7	7.2	7.5	
	7.7																			
Danno da Freddo:		3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	37	39
	41																			
Durata Freddo (secondi):		4	5.26	47.6	8.8	10	11.2	12.4		13.6		14.8	16	17.2	18.4					
	19.6	20.8	22	23.2	24.4	25.6	26.8													

Colpo Multiplo - Lvl 6: Skill molto interessante che vi consente, quando lanciate una freccia, di dividerla in varie frecce che copriranno un'area d'attacco più ampia. Il consiglio che vi posso dare è di non alzarla più di tanto, dal momento che quando vi servirà attaccare numerosi bersagli è preferibile Bombardare; a differenza di quest'ultima, però, le frecce scagliate con Colpo Multiplo continuano la loro corsa ben oltre il limite dello schermo, e questa caratteristica, combinata, appunto, con l'ampio fronte d'attacco, la rende la skill migliore per colpire nemici che sapete trovarsi al di fuori dello schermo, ma che al momento non vedete. Il PIP (punto d'inversione delle preferenze) è al livello 5 (bonus dell'equipaggiamento esclusi); se vi avanzerà qualche punto alla fine, questa sarà un'ottima abilità nel quale investirlo.

Prerequisiti: Freccia Magica

Livello:		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Costo In Mana:		4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
N° di Frecce:		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21

Freccia Esplosiva - Lvl 12: Abilità analoga a Freccia di Fuoco, a differenza della quale il danno inflitto è maggiore e opera su un'area attorno al bersaglio (benché minima). Valgono le considerazioni fatte nel paragrafo dedicato a Freccia di Fuoco.

Prerequisiti: Freccia Magica, Freccia di Fuoco, Colpo Multiplo

Livello:		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
	19	20																		
Costo In Mana:		5	5.5	6	6.5	7	7.5	8	8.5	9	9.5	10	10.5		11	11.5	12			
	12	13	13	14	14															
Danno da Fuoco:		2-4	7-9	12-14	17-19	22-24	27-29	32-34	37-39	42-44	47-49									
	52-54	57-59	62-64	67-69	72-74	77-79	82-84	87-89	92-94	97-99										

Freccia di Ghiaccio - Lvl 18: Analogamente a quanto avviene nel ramo del fuoco, Freccia di Ghiaccio si può definire un upgrade di Freccia Gelida, dalla quale si discosta per il danno inflitto (più elevato) e per il fatto che il nemico colpito non viene rallentato ma congelato. Anche qui valgono le considerazioni fatte nel paragrafo dedicato a Freccia di Fuoco.

Durata Fuoco (secondi): 4.6 5.6 6.6 7.6 8.6 9.6 10.6 11.6 12.6 13.6 14.6 15.6 16.6 17.6
18.6 19.6 20.6 21.6 22.6 23.6

Danno Medio Fuoco: 8-10 14-16 19-22 25-28 31-33 37-39 43-45 49-51 55-57
60-63 66-69 72-75 78-80 84-86 90-92 96-98 101-104 107-110 113-116
119-121

Bombardare - Lvl 24: Bombardare rappresenta, per l'Amazzone con arco, l'attacco più usato e indubbiamente più efficace contro i mostri, dal momento che scarica una quantità impressionante di frecce contro i nemici presenti nel campo visivo, targettandoli automaticamente (entro i limiti dei punti assegnatili, per ogni punto targetta 2 bersagli in più) e garantendo anche un consistente aumento del danno. In pratica abbinarlo all'uso della Valchiria equivale a delegare a lei il compito di tenere impegnati i mostri, mentre voi dovrete solo tenere premuto il tasto assegnato a Bombardare per vederli cadere con una rapidità disarmante. L'unica controindicazione, cui imparerete presto a far fronte, è il fatto che, come accade con il Fervore del Paladino, finché non avrà scoccato tutte le frecce che la skill le mette a disposizione, l'Amazzone non sarà in grado di muoversi; questo non vi deve preoccupare, dal momento che l'Amazzone non è un personaggio da corpo a corpo, e potete star certi che i nemici saranno troppo occupati con la vostra Valchiria da pensare a voi. Merita l'assegnazione perentoria dei fatidici 20 punti, non uno di meno.

Prerequisiti: Freccia Magica, Freccia Gelida, Freccia Guidata

Livello: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
Costo In Mana: 11
Fino a X Attacchi: 5 7 9 11 13 15 17 19 21 23 25 27 29 31 33 35 37 39 41 43
Danno +%: 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100

Freccia Congelante - Lvl 30: Apoteosi del ramo elementale del ghiaccio, Freccia Congelante replica l'effetto causato dall'Aculeo Glaciale dell'Incantatrice, ovvero scaglia una freccia che, oltre a causare danno da freddo e ghiacciare il bersaglio, esplode all'impatto infliggendo ai nemici nel raggio di 3,3 Yard lo stesso danno e congelandoli per 2 secondi. Sinceramente, dando un'occhiata alle statistiche, riesce impossibile chiedersi come questa possa essere considerata dai programmatori Blizzard una skill da ultima fascia (30° livello); il danno è irrisorio, come il tempo di congelamento (non guardatemi con quella faccia, sto rapportando la skill al livello Inferno), in più consuma un'enormità di mana rispetto a skills molto più efficaci (basta tornare un momento indietro per trovarle). De gustibus... Io non ci punterei un nichelino, voi, se avete seguito il discorso fatto nella descrizione di Freccia di Fuoco, seguite il mio esempio.

Prerequisiti: Freccia Gelida, Freccia di Ghiaccio

Livello: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20
Costo In Mana: 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27
28
Danno: 6-10 12-16 18-22 24-28 30-34 36-40 42-46 48-52 54-58 60-64
66-70 72-76 78-82 84-88 90-94 96-100 102-106 108-112 114-118 120-124
Durata: 2 secondi
Raggio: 3,3 Yard