

# BARBARO

## BACKGROUND

Si narra che, quando il mondo era ancora ai primordi della sua esistenza, le tribù delle steppe del Nord ricevettero un sacro compito. Da qualche parte, nelle profondità della grande montagna, Arreat, si trova la fonte di un immenso potere, fondamentale per l'esistenza dell'intera umanità. Le tribù sono i guardiani di questo artefatto, e, nel rispetto del loro sacro compito, hanno basato il proprio stile di vita su questo ancestrale potere.

I Barbari, da sempre isolati nei loro territori e con scarsi contatti con le altre culture, non sono per nulla bravi nell'uso della magia e di qualsiasi macchinario troppo complesso, anche perché credono che questi elementi possano soltanto indebolire la loro tempra incrollabile.

I Barbari hanno sviluppato un profondo legame con la propria terra e hanno imparato a dominare le energie della natura per potenziare la loro già notevole forza fisica. E' per questo motivo, oltre che per il loro stile di vita del tutto estraneo a quello delle altre terre, che gli abitanti dei Reami Occidentali si sono sempre riferiti a queste tribù usando il termine "barbari", un epiteto che non riesce a cogliere tutta la ricchezza storica e culturale che è in realtà patrimonio di questa popolazione.

Recentemente, da quando si sono diffuse le notizie sul ritorno di Diablo, alcuni guerrieri barbari hanno cominciato a percorrere territori distanti dalle loro steppe, pronti a combattere e alla ricerca delle ultime informazioni sulle attività dei Primi Maligni.

Famosi per l'indomabile ferocia in combattimento e per il comportamento orgoglioso, i Barbari sembrano essere sempre pronti a guerreggiare. Grazie ai continui allenamenti, i Barbari sono dei maestri nel combattimento fisico e sono dotati di una forza a dir poco sbalorditiva. La loro potenza è in gran parte dovuta al semplice allenamento fisico, ma essi sono anche in grado di dominare le energie primitive che emanano gli organismi viventi intorno a loro. Essi possono concretizzare queste energie, oppure utilizzarle per aumentare ulteriormente le loro potenzialità già enormi.

Il Barbaro è il tipico picchiatore (mi sovviene Haggar ^\_^) massiccio, resistente, difficile da colpire in corpo a corpo, e, che quando colpisce (molto spesso cioè), causa un danno terrificante. L'altro lato della medaglia è che risulta essere anche il meno vario come personaggio, nel senso che passerete tutta la vita con la spada sguainata inseguendo mostri per poi farli a fettine. Se la cosa è di vostro gradimento e vi attrae l'idea di avere tra le mani una vera e propria macchina da guerra, allora questa è la classe che fa per voi. Un'ultima cosa da ricordare: spesso si guarda con sospetto alle classifiche e alle tabelle; bene, allo stato attuale delle cose il Barbaro occupa 18 dei primi 20 posti in classifica nel Realm Europe, nonché tutta la top 10... ..una dimostrazione di forza non disprezzabile...

## STATISTICHE

Il Barbaro, essendo intrinsecamente un personaggio da corpo a corpo, ha necessità di bilanciare adeguatamente Forza, Destrezza e Vitalità. Di solito un barbaro tende ad alzare la prima di queste il più possibile, conscio del fatto che questo aumenterà il danno che infligge. Mio (e non solo) parere è, però, che il valore più importante per il barbaro sia la Vitalità, per più di una ragione; innanzitutto il danno che il Barbaro infligge non deriva prettamente dalla forza ma dalle skill e dall'arma che usa, inoltre, la Vitalità è la skill in cui i punti del barbaro vengono investiti nel

modo più proficuo, dal momento che per ogni punto di Vitalità attribuito a questa caratteristica il barbaro guadagna 5 punti ferita. Detto questo, c'è sicuramente da ricordare un paio di cose: la Forza e la Destrezza servono al barbaro nella misura in cui gli permettono di indossare l'equipaggiamento che desidera, quindi buona norma sarebbe prima dare un'occhiata proprio al capitolo Equipaggiamento, poi valutare quali oggetti usare, e in base alle proprie conclusioni decidere in quale misura attribuire punti alle caratteristiche del proprio personaggio. Come ultima raccomandazione, vi ricordo di non alzare l'Energia; nonostante questo vi possa sembrare strano (dato che le abilità del barbaro consumano mana) e controproducente, dato che ne avrete bisogno fin dai primi livelli, abbiate fede nel fatto che verso il ventesimo livello potrete indossare oggetti che rubano mana e vita per colpo e che saranno ben più utili di un mana pool ampio. Conviene decisamente avere poco mana ma sempre al massimo, piuttosto che tanto mana, il quale però decresce sistematicamente a ogni colpo che effettuate.

## **CRESCITA DEL PERSONAGGIO**

A livello di Abilità cui assegnare i punti, il Barbaro risulta essere molto facile, una volta che si è dato uno sguardo al quadro completo delle skills. L'importante è andare con ordine; scegliete un'arma (ovvero leggete prima il capitolo Equipaggiamento), quindi 20 punti abilità già sapete dove andranno a finire (Dominio). Ricordate di non deviare mai dalla strada che avete scelto, dato che buttare via punti con il Barbaro significa avere un personaggio meno competitivo. Considerando i fatidici 110 punti da distribuire, ne rimangono 90, da cui dobbiamo sottrarre 20 punti che vanno al Turbine, 20 punti a Pelle di Pietra (cui sono sicuro nessuno di voi vorrà rinunciare), 10 in Resistenza Naturale (con un bonus di +2 sull'arma un 12 dovrebbe bastare, al resto penseranno gli oggetti): i 40 punti abilità che rimangono vanno divisi tra Frenesia, Attacco Volante, eventuali Urli e un punto alle skills che vi serviranno per arrivare alle prescelte, il che significa, non contando gli urli (il mio solito odio per le skills che influenzano statistiche) 34 punti da distribuire; decisamente non male, dato che potete permettervi di metterli come vi pare, pareggiando a 17 punti (19 con l'ipotetica arma +2) Frenesia e Attacco Volante, oppure portandone una a 20 e l'altra a 16 (preferibile tra i due l'Attacco Volante, a mio avviso). In ogni caso non ci dovrebbero essere problemi rilevanti, anzi, forse uno: non si sa come mai, ma generalmente (a meno che non sia già equipaggiato a dovere), il Barbaro verso il 40° livello comincia a prenderle in maniera ignobile dai mostri del livello Incubo (forse perché arriva al IV atto troppo presto?). Secondo me seguendo i punti che abbiamo delineato non ci dovrebbero essere problemi, ma se anche così incontraste difficoltà, non preoccupatevi: entro il 50° livello avrete ripreso a marciare sicuri verso il livello successivo, e da lì in poi sarà tutto un crescendo.

## **EQUIPAGGIAMENTO**

L'equipaggiamento di un Barbaro, come non mi stancherò mai di ripetere, va costruito con cura. Lasciate perdere fin dal principio il valore di difesa, dato che spero vi sarete accorti guardando le skills che esso per un Barbarozzo è l'ultimo dei problemi. Vi avviso fin d'ora che a prima vista l'equipaggiamento che vi consiglierò sembrerà strambo, ma abbiate la pazienza di leggere fino in fondo. Come elmo, la casa consiglia l'Elmo della Gloria, elmo pieno unico, che tra le sue caratteristiche ha "il colpo acceca il bersaglio"; dando per assodato che il vostro attacco principale sarà il Turbine, utilizzando questo elmo e facendo un po' di pratica sarete abbastanza veloci da uscire dalla visuale del nemico prima che vi attacchi, nel qual caso esso non vi

attaccherà più dal momento che non è in grado di vedervi. Come amuleto, un'ottima scelta fino ai livelli medi (50° / 60°) è l'Occhio di Etlich, che vi garantisce +1 alle skills, danno da freddo (che rallenta il nemico) e vita rubata per colpo. Dato che sarà più facile per voi trovarlo scambiando oggetti, ricordatevi di non considerare nemmeno un Etlich che abbia meno del 5% di vita rubata. Passiamo ora al piatto forte, l'armatura: l'armatura definitiva, una volta che avrete reale padronanza del vostro Barbaro, è Balenio Di Ghiaccio (no, dai, non fate quelle facce, ora vi spiego). Nonostante la difesa bassa, bassissima oserei dire (e per questo vi servono tutti i bonus di cui disponete), ha una simpaticissima capacità di ghiacciare il bersaglio: ripeto, ghiacciarlo, non rallentarlo, che aumenterà mano a mano che avanzate di livello, e ora posso ricordarvi che la difesa è un concetto relativo se si mette il nemico in condizione di non potervi attaccare. Abbinare la Balenio Di Ghiaccio al Turbine e devasterete qualunque cosa (a questo proposito mi permetto di rammentarvi che le indicazioni che vi sto dando sono quelle adottate dai barbari al IV atto Inferno, quindi potete stare tranquilli sulla loro efficacia). Passiamo ora ad una questione spinosa, quella relativa all'arma. Scontato l'utilizzo di un'arma a due mani, rimane da decidere quale; al momento il popolo dei Barbari si divide tra i sostenitori del Martel De Fer (danno tra i 210 punti di minimo e i 290/300 di massimo) e quelli della Spada del Boia (danno massimo sui 180). Premettendo, prima di incappare in spiacevoli fraintendimenti, che si parla di armi rare di nome e di fatto, nel senso che non se ne vedono molti esemplari di questa portata in giro, i sostenitori del martellone affermano che nel Turbine la cosa più importante è il danno inflitto, quelli della spada che è l'area di attacco a fare la differenza; utilizzando infatti un'arma più lunga, l'area che coprite mentre roteate è maggiore e si colpiscono più nemici. Personalmente preferisco il martello, ma devo ammettere che entrambe sono scelte molto valide (a patto che valida sia anche l'esemplare di arma utilizzato). C'è però a mio parere una variabile non prevista e vincente: come forse saprete, esiste qualche oggetto che nessuno di noi ha mai visto perché un bug di Diablo II fa in modo che non siano generati, ovvero la corrispondente eccezionale della Picca (in inglese è la Lance, in italiano si vedrà) che, facendo i dovuti calcoli, arriverà ad un danno massimo attorno ai 360 punti, con un'area d'attacco che dovrebbe superare la Spada del Boia; per ora non si è ancora visto nulla, ma alla Blizzard giurano che la Lance (come il Grim Helm, elmo dell'orrore) vedrà la luce con la patch 1.04. Se ciò si avvererà potrebbe darsi che il Barbaro con lancia risulti davvero il più efficace, quindi sta a voi decidere se fidarvi di ciò che già esiste oppure investire skills aspettando la release 1.04 che dovrebbe arrivare verso metà Dicembre; io vi ho avvisati. Focalizziamo ora la nostra attenzione sugli stivali, per trovare una (non troppo) sorpresa: i Dito del Goblin, assolutamente irrinunciabili per un Barbaro, grazie alla loro capacità di infliggere Colpo Devastante (-50% vita del mostro con un colpo, guardatevi poi la sezione Oggetti Unici). La questione anelli è difficile, nel senso che potenzialmente ci vorrebbero due rari dual leech (anelli che rubano sia vita che mana), solo che non sono facilissimi da trovare, specie di buona fattura (cioè che diano anche grado d'attacco e/o resistenze), quindi cercate anelli che rubino qualcosa e che abbiano anche altre caratteristiche, l'importante dal livello 30 in poi è riuscire a rubare mana, e dal 40/50 diventa fondamentale avere almeno un 10% totale di ruba mana e vita. Su guanti e cinture vi potete sbizzarrire, con Guanti da Guerra che danno difesa alta, a patto che abbiano almeno Velocità d'attacco leggermente aumentata, mentre per la cintura opterete per una Cintura da Guerra rara che vi dia qualche resistenza (ricordate che le vostre resistenze totali alla fine deriveranno da Resistenza Naturale, guanti, cintura e anelli, ammesso che abbiano anche questa caratteristica oltre al rubare mana/vita). Se vi ho spaventato parlando di questi oggetti non proprio comuni, non preoccupatevi, con calma e pazienza si trova tutto.

## ABILITA' BARBARO

### URLA DI GUERRA

**Ululato** - Lvl 1: Con questa abilità il vostro barbaro emette un urlo spaventoso che spaventerà i nemici costringendoli a fuggire in preda al panico (non per molto oserei dire). All'aumentare dei punti nell'abilità aumentano il raggio dei nemici messi in fuga e il tempo in cui continueranno a correre terrorizzati. La skill in sé è abbastanza inutile, come il resto dell'albero d'altronde: se avete in mente di utilizzare una delle seguenti mettete pure un punticino, ma non contate assolutamente su questa abilità.

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

Il Nemico Corre per (yards): 16 19.3 22.6 26 29.3 32.6 36 39.3 42.6 46 49.3 52.6 56 59.3  
62.6 66 69.3 72.6 76 79.3

Il Nemico Corre per (secondi): 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

**Trova Pozione** - Lvl 1: Un Barbaro che utilizzi questa abilità è in grado di recuperare dai corpi dei mostri pozioni che lo aiutino nella sua battaglia; all'aumentare dei punti assegnati a questa skill, aumenta la probabilità di trovare pozioni. Nel caso una pozione sia trovata, essa ha il 60% di probabilità di essere una pozione Guaritrice, il 30% di probabilità di essere una pozione di Mana e il 10% di probabilità di essere una pozione di Giovinezza. La qualità della pozione dipende dall'atto in cui ci si trova, secondo la seguente tabella:

Guaritrice e Mana

Atto 1: Guaritrice / Mana Leggera

Atto 2: Guaritrice / Mana

Atto 3: Guaritrice / Mana Maggiore

Atto 4: Guaritrice / Mana Maggiore

Giovinezza

Atto 1: Pozione di Giovinezza

Atto 2: Pozione di Giovinezza

Atto 3: Pozione di Giovinezza Completa

Atto 4: Pozione di Giovinezza Completa

A parte le impressioni che questa abilità può suscitare in voi, sappiate che la sua utilità è nulla, dal momento che le pozioni Guaritrici si comprano, di quelle di mana non avete bisogno e quelle di Giovinezza si usano solo in casi gravi, cosa che vi succederà molto di rado. Siete dunque pregati di non passare oltre senza farvi troppi problemi.

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

Possibilità di Trovare %: 15 27 36 44 50 55 59 62 66 68 71 73 75 77 78 80 81 82 83 84

**Urlo** - Lvl 6: Una delle pochissime skill di questo albero che sembra avere una sua utilità. Non che i Barbari abbiano mai avuto problemi di Classe Armatura bassa, intendiamoci, ma almeno l'effetto non è dei più detestabili: infatti serve ad aumentare la difesa del vostro personaggio. Parte da un bonus difensivo del 100%, e per ogni punto abilità che spendete in essa il bonus aumenta del 10%. Né carne né pesce, ovvero attraente nella sua inutilità.

Prerequisiti: Ululato

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

Difesa Bonus %: 100 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200 210 220 230 240 250 260 270 280 290

Durata (secondi): 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40 42 44 46 48 50 52 54

**Schernò** - Lvl 6: Grazie a quest'altra skill assolutamente insignificante il povero Barbaro che abbia scelto di usarla, vince una consulenza gratuita da uno psicanalista che possa curare i suoi problemi. L'effetto collaterale della visita consiste nel fatto che ogni volta che il Barbarozzo in questione tenterà di urlare di nuovo, uno dei mostri che sta scappando o che magari ha altro da fare lo attaccherà immediatamente. Scherzi a parte (patetico tentativo di indorarvi la pillola), la skill consente al Barbaro di provocare un mostro costringendolo ad attaccarlo, abbassando contemporaneamente il danno provocato da questo e il suo grado d'attacco. Non pronuncio nemmeno un giudizio per pudore.

Prerequisiti: Ululato

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

Danno Del Nemico Diminuisce % 5 7 9 11 13 15 17 19 21 23 25 27 29 31 33 35 37 39 41 43

Grado D'Attacco Del Nemico Diminuisce % 5 7 9 11 13 15 17 19 21 23 25 27 29 31 33 35 37 39 41 43

**Trova Oggetto** - Lvl 12: Stretta parente della Trova Pozione, questa skill per necrofilo e morti di

fame permette al Barbaro di perquisire il cadavere del morto alla ricerca di qualche oggetto utilizzabile. All'aumentare dei punti nell'abilità aumentano le probabilità di trovare qualcosa. E' molto difficile imbattersi in oggetti anche solo magici utilizzando questa skill, ma è possibile trovare oggetti eccezionali nel caso si giochi a livello Incubo o Inferno (in ogni caso se usate questa abilità non credo siate così schizzinosi).

La qualità dell'oggetto trovato sarà:

Bassa Qualità: 5%

Normale: 65%

Superiore: 30%

Prerequisiti: Trova Pozione

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

Possibilità Di Trovare %: 14 21 26 31 35 38 40 42 44 45 47 48 50 51 51 53 53 54 54 55

**Grido Di Battaglia** - Lvl 18: Il Grido di Battaglia causa al nemico un abbassamento della difesa e del danno, il che non sarebbe male se non fosse che il Barbaro non ne ha bisogno, o meglio, ha parecchie altre skill su cui puntare. All'aumentare dei punti investiti in questa abilità diminuiscono difesa e danno del nemico. Non pensateci nemmeno.

Prerequisiti: Ululato, Scherno

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    14.4    16.8    19.2    21.6    24    26.4    28.8    31.2    33.6    36  
38.4    40.8    43.2    45.6    48    50.4    52.8    55.2    57.6

Target Difesa -%: 50 52 54 56 58 60 62 64 66 68 70 72 74 76 78 80  
82 84 86 88

Target Danno -%: 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40  
41 42 43 44

**Schieramento** - Lvl 14: Grazie alla sua attitudine alla tattica applicata al combattimento, il Barbaro può fornire temporaneamente un bonus di mana, punti ferita e stamina a tutti i membri del gruppo (oltre sé stesso chiaramente). Uno dei due soli Urli che ho visto usare, non disprezzabile devo ammettere. Una delle abilità candidate all'investimento dei pochi punti che restano vacanti.

Prerequisiti: Ululato, Urlo

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): 30 36 42 48 54 60 66 72 78 84 90 96 102 108 114 120 126  
132 138 144

Aumento Max Vigore/Mana/Vita %: 40 44 47 50 52 54 55 56 58 58 59 60 61 61 62 63 63 64  
64

**Orrendo Custode** - Lvl 24: Attraverso questa abilità il barbaro costruisce uno spaventoso totem dalla carcassa del nemico ucciso. Questo totem spaventa i mostri (che a furia di scappare faranno vincere a Diablo II il premio "mostri più scarsi del 2000"), i quali, tanto per cambiare, se la danno a gambe levate. L'utilità (dove? come?) di questo incantesimo sta nel poter bloccare alcune zone per un certo periodo di tempo, evitando che i mostri vi attacchino da quel lato. All'aumentare dei punti crescerà l'area d'effetto del totem. Circolare, gente, circolare...  
Prerequisiti: Trova Pozione, Trova Oggetto

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

Costo In Mana: 4

Raggio: 22.6 3.3 44.6 5.3 66.6 7.3 8 8.6 9.3 10 10.6 11.3 12 12.6 13.3 14 14.6

Durata : 40

**Urlo Di Battaglia** - Lvl 30: Con questo urlo il Barbaro è in grado di infliggere danni al nemico e di tramortirlo; quello che non viene detto è che il danno inflitto è ridicolo, e tramortire il nemico non serve a null'altro se non a rallentarlo e quindi fa perdere più tempo a voi che dovrete anche dirigerlo verso di lui. Non vale davvero la pena di essere preso in considerazione.  
Prerequisiti: Ululato, Scherno, Urlo, Grido di Battaglia, Schieramento

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

Costo In Mana: 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36

Danno: 15-20 20-25 25-30 30-35 35-40 40-45 45-50 50-  
55 55-60 60-65 65-70 70-75 75-80 80-85 85-90 90-  
95 95-100 100-105 105-110 110-115

Durata Stordimento (secondi): 1 1.2 1.4 1.6 1.8 2 2.2 2.4 2.6 2.8 3 3.2 3.4 3.6 3.8 4  
4.2 4.4 4.6 4.8

**Guida Tattica** - Lvl 30: Abilità ultima dell'unico ramo degli urli cui valga la pena di dare un'occhiata, Guida Tattica ha l'effetto di aumentare temporaneamente tutte le skills del gruppo di un punto. All'aumentare dei punti nell'abilità aumenta la durata dell'effetto. Non male se avete scelto questo ramo, anche considerato che per arrivare a questa skill non dovete prenderne molte altre (e quelle da prendere sono le uniche di una certa utilità).

Prerequisiti: Ululato, Urlo, Schieramento

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

Durata (secondi): 12 16 20 24 28 32 36 40 44 48 52 56 60 64 68 72 76 80 84 88

## ABILITA' CON LE ARMI

**Dominio Della Spada** - Lvl 1: Comincia con il Dominio della Spada la lunga trafila della specializzazione in un'arma propria dei Barbari. Per quanto riguarda l'arma da scegliere vi consiglio di dare un'occhiata al capitolo Equipaggiamento, come già consigliai di fare prima di fare un prospetto delle statistiche. Una volta scelta l'arma che utilizzerete, non specializzatevi in nient'altro, ma ricordate di attribuire 20 punti al Dominio dell'arma prescelta: sarà la base del vostro amato Barbaro. Grazie al Dominio, quando utilizzerete l'arma corrispondente, godrete di un bonus nel danno e nel grado d'attacco; all'aumentare dei punti attribuiti nell'abilità il bonus salirà (ricordatevi che essendo un'abilità passiva non sarà necessario utilizzarla durante i combattimenti).

Prerequisiti: Nessuno

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

Danno +%: 28 33 38 43 48 53 58 63 68 73 78 83 88 93 98  
103 108 113 118 123

Grado D'Attacco +%: 28 36 44 52 60 68 76 84 92 100 108 116 124 132 140 148 156  
164 172 180

**Dominio Dell'Ascia** - Lvl 1: Vedi Dominio Della Spada

Prerequisiti: Nessuno

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

Danno +%: 28 33 38 43 48 53 58 63 68 73 78 83 88 93 98 103

108 113 118 123

Grado D'Attacco +%: 28 36 44 52 60 68 76 84 92 100 108 116 124 132 140 148 156  
164 172 180

### [Dominio Della Mazza](#) - Lvl 1: Vedi Dominio Della Spada

Prerequisiti: Nessuno

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

Danno +%: 28 33 38 43 48 53 58 63 68 73 78 83 88 93 98  
103 108 113 118 123

Grado D'Attacco +%: 28 36 44 52 60 68 76 84 92 100 108 116 124 132 140 148 156  
164 172 180

### [Dominio Delle Armi Ad Asta](#) - Lvl 6: Vedi Dominio Della Spada

Prerequisiti: Nessuno

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

Danno +%: 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100 105 110  
115 120 125

Grado D'Attacco +%: 30 38 46 54 62 70 78 86 94 102 110 118 126 134 142 150 158  
166 174 182

### [Dominio Delle Armi Da Lancio](#) - Lvl 6: Vedi Dominio Della Spada

Prerequisiti: Nessuno

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

Danno +%: 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100 105 110  
115 120 125

Grado D'Attacco +%: 30 38 46 54 62 70 78 86 94 102 110 118 126 134 142 150 158 166  
174 182

### [Dominio Della Lancia](#) - Lvl 6: Vedi Dominio Della Spada

Prerequisiti: Nessuno



(fulmine, freddo, fuoco e veleno, ma non resistenza magica). Questa abilità, appunto, garantisce al Barbaro resistenza al danno elementale; inutile dire che come Pelle Di Ferro anche questa skill è assolutamente indispensabile ad un Barbaro che si rispetti (probabilmente è inutile portarla fino a 20, ma cercate di stare entro i 13 tra skill base e bonus derivanti da oggetti).

Prerequisiti: Pelle di Ferro

Livello:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Aumenta tutte le resistenze %:	12	21	28	35	40	44	47	49	52	54	56	58	60	61	62	64	64	65	66	67

## ABILITA' DI COMBATTIMENTO

**Colpo** - Lvl 1: Con questa tecnica, il Barbaro convoglia tutta la sua forza in un possente colpo che respinge l'avversario (poetico...). Utilizzando l'abilità Colpo, si ottiene un aumento del danno, del grado d'attacco, più il fatto che l'avversario viene respinto (cosa peraltro non positiva dato che dopo vi tocca andarlo a prendere). Inutile dirvi se è utile o no, tanto qui un punto lo dovete mettere; non più di uno però.

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																				
Danno:	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20	
Danno +%:	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145	
Grado D'Attacco +%:	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	

**Doppio Colpo** - Lvl 6: Fin da piccoli, i Barbari si allenano a combattere con due armi cercando di rendere i movimenti delle braccia indipendenti. Questa abilità permette loro di acquisire più precisione quando attaccano con un'arma per mano; usandola, sferrano un doppio attacco veloce che colpisce due nemici nelle vicinanze. Al crescere della skill aumenta il grado d'attacco. Solito punticino in previsione di abilità future.

Prerequisiti: Colpo

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																				

Grado D'Attacco +%: 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100 105  
110

**Balzo** - Lvl 6: Il Balzo permette al Barbaro di saltare ad una distanza dipendente dai punti che sono stati spesi nella skill. Al momento dell'atterraggio tutti i nemici vengono respinti (per usare la pessima traduzione in italiano del Knockback), permettendovi di evadere da un situazione pericolosa o di prendervi un minimo di vantaggio nei confronti del nemico nel caso in cui stiate invece attaccando. Ottima skill per il livello cui siete, vi permetterà di cavarvela in situazioni altrimenti critiche, come il recupero del cadavere, il tutto ad un costo irrisorio (2 punti mana); metteteci un punto ma non di più: sarebbe sprecato, visto che userete l'Attacco Volante.  
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

Raggio (yards): 4.6 7.3 8.6 10 11.3 12 12.6 13.3 14 14 14.6 14.6 15.3 16 16 16 16.6 16.6 16.6 16.6

**Doppio Lancio** - Lvl 12: Skill semplicissima; grazie ad essa infatti sarete in grado di lanciare due armi alla volta, ricevendo inoltre un bonus al grado d'attacco in base ai punti abilità assegnati ad essa. Altrettanto semplice il giudizio: perfettamente inutile, peccato che un punticino ci vada, in previsione di un'altra skill che incontrerete dopo.  
Prerequisiti: Doppio Colpo

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

Grado D'Attacco +%: 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150 160 170 180 190  
200 210

**Stordimento** - Lvl 12: Utilizzando questa abilità il Barbaro è in grado di colpire con più precisione il bersaglio e di lasciarlo stordito per qualche istante. Durata dello stordimento e bonus al grado d'attacco dipendono dai punti assegnati a questa skill. Perfettamente inutile, ma vale il discorso del canonico punticino come acconto per future abilità.  
Prerequisiti: Colpo

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

Costo In Mana: 2

Grado D'Attacco +%: 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100 105

Durata (secondi): 1.2 1.4 1.6 1.8 2.0 2.2 2.4 2.6 2.8 3.0 3.2 3.4 3.6 3.8 4.0 4.2 4.4 4.6  
4.8 5.0

**Attacco Volante** - Lvl 18: Ed ecco a voi la versione potenziata del Balzo, molto più utile per una serie di motivi: in primis è molto più efficace già dal primo punto che le assegnate, secondariamente con l'Attacco Volante una volta atterrati non respingerete il nemico ma lo attaccherete con dei bonus semplicemente allucinanti sia al grado d'attacco che al danno. Quando incontrate mostri che saltano o usano teletrasporto basterà premere il tasto del mouse corrispondente all'Attacco Volante e tenere premuto. Può inoltre essere usato per mettersi in posizione vantaggiosa quando attaccate col Turbine, e mantiene le sue caratteristiche di spoiler, dal momento che se volete solo saltare senza colpire nessun nemico, basterà tenere premuto il tasto Shift per saltellare ovunque. Imperdibile, da alzare minimo fino al decimo punto skill (a parte che quando vedrete i bonus lo capirete da soli).

Prerequisiti: Balzo

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

Grado D'Attacco +%: 50 65 80 95 110 125 140 155 170 185 200 215 230 245 260 275 290 305  
320 335

Danno +%: 100 130 160 190 220 250 280 310 340 370 400 430 460 490 520 550  
580 610 640 670

**Concentrazione** - Lvl 18: Abilità strana, che piacerà ad alcuni e lascerà indifferenti altri: infatti grazie ad essa il Barbaro può lanciare, al costo di soli 2 punti mana, un attacco che non può essere interrotto con bonus di grado d'attacco e difesa dipendenti dal numero di punti assegnati ad essa. Da notare che non si possono bere pozioni utilizzando questa abilità. Personalmente non mi piace; non che sia poi tanto male, semplicemente questo personaggio dispone di attacchi ben più efficaci, per cui il consiglio è assegnarle un punto e cominciare a dare un'occhiata a cosa c'è alla fine del tunnel per consolarsi di questa penuria di skill valide (guardate un po' cosa vi aspetta e vi tornerà il buonumore).

Prerequisiti: Colpo, Stordimento

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

Difesa +%: 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150 160 170 180 190  
200 210

Grado D'Attacco +%: 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100 105 110  
115 120

**Frenesia** - Lvl 24: Skill molto interessante che si basa sull'aumentare di cattiveria e sete di sangue che prende il sopravvento nel Barbaro a mano a mano che colpisce il nemico. Utilizzandola e colpendo l'avversario, il nostro Barbarozzo impazzisce (^\_^) e comincia a colpire l'avversario sempre più velocemente fino al termine dell'effetto dell'abilità. Il bonus al grado d'attacco e la durata della Frenesia dipendono dal numero di punti abilità che investite in essa. A mio parere può essere un'ottima skill, a patto che siate abbastanza intelligenti da aspettare di averla portata a livelli decenti (9/10) prima di dire che non vale nulla, e soprattutto a patto che la usiate quando si presentano le circostanze appropriate (duelli? chi ha detto duelli?) e non come primo attacco, dato che sarebbe alquanto inefficace (e poi state per incontrare il vostro attacco principale).  
Prerequisiti: Doppio Colpo, Doppio Lancio

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

Durata (secondi): 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

Grado D'Attacco +%: 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200

**Turbine** - Lvl 30: Eccolo, il vostro attacco principale!!! Vi presento il vero motivo per il quale i Barbari dominano la classifica di livello di B.net. Devastante credo sia il termine adatto per definirlo, anche se ai primi livelli lotterete per non odiarlo, dato che indebolisce i vostri colpi. Munitevi di pazienza e portatelo fino al livello 20, senza pensarci due volte, poi cominciate a macinare nemici come una trebbiatrice falcia le spighe di grano (metaforina bucolica). Quando vedete un gruppo di mostri, puntate il mouse oltre di essi e premete: in un paio di "passate" di frullatore di loro non rimarrà che il ricordo. Un'unica raccomandazione: se qualcuno vi casta addosso la Fanciulla di Ferro non usatelo assolutamente, o morireste al primo attacco che mettete a segno. Un Must.

Prerequisiti: Colpo, Balzo, Stordimento, Concentrazione, Attacco Volante

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

Costo In Mana: 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42  
43 44

Danno %: -50 -42 -34 -26 -18 -10 -2 +6 +14+22+30+38+46+54+62+70  
+78+86+94+102

Grado D'Attacco +% :0 +5 +10+15+20+25+30+35+40+45+50+55+60+65+70+75+80  
+85+90+95

**Furia** - Lvl 30: Dal Turbine alla Furia, ovvero dalle stelle alle stalle. Per essere un'abilità di 30° livello non promette nulla di buono né tantomeno lo mantiene, dal momento che vorrebbe essere un attacco devastante con il contraccolpo di lasciare il Barbaro sguarnito in difesa per un paio di secondi (tempo che diminuisce al salire della skill), ma in realtà, nonostante il bonus al grado d'attacco molto interessante, il danno inflitto attraverso questo attacco è danno magico, quindi molto meno efficace del previsto dal livello Incubo in poi. Avete già il Turbine, potete decisamente fare a meno di questo.

Prerequisiti: Colpo, Stordimento, Concentrazione

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

Grado D'Attacco +%        :56 72 88 104 120 136 152 168 184 200 216 232 248 264 280 296 312 328 344  
360

Danno Magico +%: 56 66 76 86 96 106 116 126 136 146 156 166 176 186 196 206 216 226 236 246

Durata (secondi):    2.7 2.4 2.2 2.1 2.0 1.9 1.8 1.7 1.6 1.6 1.6 1.5 1.5 1.4 1.4 1.4 1.4 1.3 1.3 1.3