

# INCANTATRICE

## BACKGROUND

Le Incantatrici inseguono l'ideale della magia perfetta, in quanto considerano tutte le altre discipline magiche troppo rischiose e hanno deciso di utilizzare soltanto i principi di base della magia elementale. Esse plasmano le forze primordiali per ottenere tutte le forme magiche di cui hanno bisogno; pensano inoltre che solo attraverso la ricerca della perfezione riusciranno ad ottenere la purezza estrema. Per secoli e secoli esse hanno studiato nel segreto delle loro torri, perfezionando le loro arti e preparandosi ad affrontare la venuta del male. Gli oracoli della loro antica religione hanno predetto che esso è ormai alle porte: la grande prova che da sempre era attesa dal clan è rappresentata dalla distruzione dei tre Primi Maligni.

Dotate di un fisico atletico, di buon carattere e molto sicure di sé, le Incantatrici non richiamano certo alla mente l'immagine di ragazze che hanno passato la vita studiando su polverosi volumi e lontano dalla civiltà. Le Incantatrici possiedono buona parte delle abilità di tutti i maghi che compongono i clan orientali, ma eccellono in particolare nell'impiego della magia elementale. Come la maggior parte dei maghi, esse considerano disdicevole il combattimento corpo a corpo e usano quasi esclusivamente la magia per lottare contro gli avversari.

Guardando le skills dell'Incantatrice sembra quasi di assistere alla riproposta del buon vecchio Sorcerer di Diablo; non siatene sorpresi: è proprio lui, tornato dopo un'opportuna operazioncina (togli di qua, metti di là...).

Generalmente gli amanti dell'ambiente fantasy (per quanto il mondo di Diablo sia più una riedizione in chiave esoterico-mistica piuttosto che un'ambientazione fantasy in senso stretto) si dividono tra i sostenitori della figura del guerriero e gli amanti di quella del mago, dell'alone di mistero che lo circonda e delle forze spaventose che è in grado di manipolare e sottomettere al proprio volere. Il personaggio guerriero in DII è degnamente rappresentato da ben due classi; chi invece anela nei suoi sogni di imitare figure come Raistlin, Elminster e Fistantilus, sono certo che sceglierà l'Incantatrice come suo avatar nel mondo di Sanctuary.

## STATISTICHE

La linea di pensiero da adottare nell'assegnare i punti alle caratteristiche dell'Incantatrice è talmente semplice da essere poi adottata da pochi. Increduli di fronte ad un quadro tanto cristallino, infatti, molti hanno preferito alzare a dismisura la Forza, per indossare armature pesanti, la Destrezza, per utilizzare oggetti improbabili (o quantomeno ingannevolmente utili), o la Vitalità, accecati dalla superficiale debolezza del personaggio. In realtà l'assegnazione dei punti segue un percorso molto lineare: la vita o la morte dell'Incantatrice dipendono dalla possibilità di lanciare magie; ogni punto assegnato all'Energia vale oro, quindi l'idea che deve guidare è sprecare meno punti possibili in altre caratteristiche. Lo scopo della Forza è permetterci di indossare l'equipaggiamento adatto. Il punteggio a mio parere più indicato per questa caratteristica è 60, che ci permette di utilizzare i Gelobrucio, e, con qualche aggiustatina derivante dagli oggetti, ottime armature e Scudo della Torre, il più indicato per l'Incantatrice. La Destrezza è assolutamente inutile; qualcuno la alza per utilizzare alcune armi, di cui non faccio il nome (anzi... facciamo: Punta di Culwen, Frammento Spettrale), senza considerare che ci sono alternative altrettanto valide utilizzabili senza assoggettarsi a quei requisiti (ne parleremo nel paragrafo Equipaggiamento). La Vitalità serve solamente a compensare l'incapacità di manovra; una buona Incantatrice (con le giuste skill) non ha bisogno di alzarla. Tirando le somme, si arriva ad una configurazione di questo tipo: Forza 60, Destrezza 25 (come mamma l'ha fatta), Vitalità 10, Energia a

manetta: ovvero, il suo limite è quello dei punti statistica che avete guadagnato finora, tolti quelli assegnati alla Forza.

## GHIACCIO Vs. FUOCO

Ghiaccio vince per KO; l'avversario si è prematuramente spento. La mia prima Incantatrice era studiata per essere una Fire Sorceress (sulla scia del mago di Diablo). Arrivai fino al 30° livello poi mi fermai: le mie magie avevano perso ogni efficacia. La mia seconda Incantatrice doveva essere un ibrido tra fuoco e ghiaccio, studiata per utilizzare il danno del fuoco e le caratteristiche del ghiaccio (rallentare o congelare i nemici): dopo 50 livelli è stata relegata al ruolo di contenitore per gli oggetti da scambiare. Alla terza Incantatrice mi sono finalmente deciso a focalizzare la mia attenzione interamente sul ghiaccio, con ottimi risultati: 69 livelli in un mese di gioco e la dolorosa decisione di abbandonarla per ricominciare, migliorando ancora quelle poche cose che si potevano limare (distribuzione caratteristiche), e così è nata la quarta Incantatrice, che mi ha regalato una grande soddisfazione: 71 livelli in tre settimane e mezzo di gioco, e la consapevolezza (magari errata, ma non ancora smentita) di non poterne costruire una migliore.

Vi ho accennato al percorso che ho compiuto per introdurvi ad uno dei temi scottanti nella costruzione di una Sorceress: meglio il ghiaccio, con la sua capacità di congelare e i suoi incantesimi molto più gestibili, o il fuoco, che ha dalla sua un danno molto maggiore?

La questione sembra di quelle che non troveranno mai una risposta; invece, quasi paradossalmente, nonché sicuramente deprimente (visto che toglie parecchio spessore al personaggio) si viene a scoprire che, in realtà, il problema non sussiste: anche a livello di danni inflitti, il fuoco viene surclassato dal ghiaccio.

Non è la prima volta che mi trovo a difendere questa tesi (dato di fatto?), e credo che la cosa migliore sia il confronto diretto, dati alla mano.

Dal momento che chiunque decida di focalizzarsi su un albero, piuttosto che l'altro, sicuramente abbinerà alle sue magie d'attacco anche il Dominio dell'elemento scelto, credo sia lapalissiano che in un confronto che pretenda di essere veritiero, le skills da confrontare debbano essere supportate entrambe dal corrispondente Dominio.

Prendiamo dunque la Meteora e la Sfera Congelata:

Partiamo, dunque, analizzando le magie del fuoco:

- Meteora livello 20, 268-278 punti di danno da impatto, + 150-154 punti di danno per un secondo di permanenza nel muro di fuoco. Il danno medio, che noi utilizzeremo, è  $273+152 = 425$
- Dominio del Fuoco livello 20, bonus del 100% al danno

Passiamo ora a quelle del ghiaccio:

- Sfera Congelata livello 20, 146-149 punti di danno per ogni aculeo (danno medio 147,5)
- Dominio del Freddo livello 20, -85% della resistenza dell'avversario

Ora ipotizziamo un valore di resistenza dell'avversario, ad esempio 75% (considerate che dalla fine del livello Incubo in poi, tutti i mostri hanno resistenza Max, per non parlare degli altri giocatori, che arrivano ben al di sopra di essa):

- Fuoco:  $425 + (425*100\%) = 850 - (850*75\%) = 212,5$  punti di danno effettivi totali
- Freddo:  $147,5 - \{ 147* [75\% - (75\%*85\%)] \} = 130,5$  punti di danno effettivi per aculeo

Possiamo passare alle considerazioni:

- Il confronto fatto era volutamente impari, dal momento che ho confrontato quella che è la principale magia offensiva del freddo con una magia del fuoco che non può avere lo stesso compito, non essendo altrettanto gestibile (se volete, provate a rifare il calcolo sostituendo alla Meteora la Sfera Infuocata, poi guardate il risultato); tutto questo non per darvi l'illusione di essermi contraddetto e poi

smentirmi, quanto per utilizzare, come termine di paragone, quello che è il vanto di ogni maga del fuoco. Continuate a leggere...

- A resistenze zero il fuoco è devastante; dalla metà del livello incubo, però, vedrete le resistenze del nemico salire in maniera preoccupante, e l'efficacia dei vostri incantesimi scendere paurosamente fin quasi dissolversi nel livello Inferno.
- Come accennavo prima, nel caso abbiate intenzione di affrontare altri giocatori, dovete considerare che le loro resistenze possono superare il 90%, soglia oltre la quale anche la Meteora esce sconfitta nello scontro con la Sfera (pur ribadendo che la Meteora non può essere la magia d'attacco principale di un'Incantatrice del fuoco, al contrario della Sfera per quelle del freddo)
- In ultimo, proprio per lasciarvi scettici fino alla fine, ho volutamente omesso un'altra cosa: la Sfera, una volta che si ha preso un po' di confidenza con essa, non colpisce mai una volta sola; dopo un'oretta si riuscirà a colpire il nemico con due aculei, dopo un'ora con tre, dopo un giorno la cifra sarà oscillante tra i tre e i quattro aculei sul bersaglio, che è il limite massimo. Potete (e dovrete) dunque, moltiplicare il danno della Sfera per questa cifra, prima di trarre le vostre conclusioni. Inoltre, non dimenticate che la Sfera copre un'area d'effetto vastissima, colpendo ben più di un bersaglio alla volta (nella misura indicata sopra) e, come se non bastasse, rallentandolo per 27 secondi (6 secondi e spiccioli al livello Inferno, che vi assicuro non sono pochi).  
Date le ragioni che vi ho appena esposto, l'Incantatrice che vi propongo si basa esclusivamente sulle skills del ramo del ghiaccio.

## **COSTRUZIONE DEL PERSONAGGIO**

Dopo essermi dilungato a spiegarvi le ragioni che portano a costruire un'Incantatrice basata sul freddo, sarò molto breve nello spiegarvi quali skills adottare e quando farlo. Tra le abilità disponibili nei primi 5 livelli, la prima in assoluto da prendere è Corazza Gelida, che non andrà mai oltre quel punticino (il motivo è spiegato nella descrizione), immediatamente seguita da Calore, che porterete fino al 20° livello. Mettete anche un punto (e solo uno) in Scarica Elettrica e Dardo Gelido. Una volta arrivati al 6° livello si sbloccheranno altre quattro skills che hanno bisogno di un punticino, e lì si fermeranno: Colpo Gelido, Nova Gelida, Campo di Stasi e Telecinesi. E' molto importante, a mano a mano che aggiungete nuove abilità, prendere confidenza con i tasti di selezione rapida (gli HotKeys, da F1 a F8), confidenza che risulterà fondamentale in seguito, quando dovrete switchare tra più magie nell'arco di qualche secondo. Giunti al 12° livello l'unica magia da considerare è il Fulmine, cui assegnerete il canonico punticino, per dirigervi poi verso il fatidico 18° livello. A questo punto, infatti, si renderanno disponibili Aculeo Glaciale (un punto ora e sempre, ma usatelo a volontà contro i mostri data la sua efficacia), Catena di Fulmini (un punto solamente anche in questa) e Teletrasporto (tanto per cambiare il consiglio è di assegnarle un punto solamente: ricordatevi di cominciare ad usarlo, mana permettendo, per fare pratica che vi servirà in futuro). Il 24° livello è importantissimo, dal momento che, oltre a Tempesta (canonico, noiosissimo punto), arriva anche Scudo Energetico (da portare inderogabilmente al 20° livello), e le cose cominciano a farsi più semplici. Con il 30° livello, poi, le basi del personaggio si possono dire gettate, poiché arriva la vostra magia d'attacco Sfera Congelata, e il suo degno consorte, Dominio del Freddo, due skills fondamentali per la buona riuscita dell'Incantatrice, che dovranno necessariamente arrivare al livello 20. A questo proposito, ricordatevi di tenere da parte almeno un punto in vista del 30° livello, in modo tale da poter acquisire in un colpo solo sia Sfera che Dominio (che, anche a livello 1, comincia a farsi sentire). Da questo momento in poi il vostro cammino sarà in discesa. I problemi di mana derivanti dalle richieste della Sfera si attenueranno mentre avanzate di livello, e scoprirete com'è facile, ma soprattutto appagante, sterminare gruppi interi di mostri con disarmante facilità.

Un'ultima cosa; se fate il conto delle skills che vi ho consigliato, noterete che rimangono 18 punti da

assegnare, per i quali vi posso dare qualche indicazione: primo, non disperdete i punti, ovvero: sino a che non avrete portato al massimo livello le skills base, fate come se i 18 avanzanti non esistessero. Questo perché dall'80° livello in su, avanzare diventa duretto, e conviene che l'ossatura del personaggio sia completa (o quasi, dato che la completerete all'81°). Secondo: a mio parere, esistono solo due abilità tra le quali scegliere dove assegnare quei fatidici 18 punti: Campo di Stasi e Temporale. Io consiglio di pensare prima al Campo di Stasi e poi al Temporale, ma la scelta è del tutto aperta, visto che non influenzerà radicalmente il vostro modo di giocare. Se vi piace particolarmente una delle due, potete portare a 19 di base il Campo o a 17 il Temporale; la scelta migliore è, probabilmente, massimizzare il bonus alle skills di cui godete. Ponendo come dato di fatto che, per allora, sicuramente avrete almeno un +5 alle skills, l'ideale credo sia assegnare 8 punti al Campo di Stasi, portandolo quindi a 9 punti di base e a 14 complessivi, poi di utilizzare un punto per prendere Nova, che ci separa da Temporale, e quindi assegnare a quest'ultimo i 9 punti rimanenti, portandolo, compreso il bonus alle skills, anch'esso a 14 punti. Adesso ho davvero finito.

## EQUIPAGGIAMENTO

L'equipaggiamento di un'Incantatrice è abbastanza semplice da immaginare, al contrario di ciò che si penserebbe. Partiamo dagli oggetti scontati. Elmo: Elmo di Tarn. Anelli: Pietre di Jordan. Paramani: Gelobrucio. E fino a qui sembra la sagra dell'oggetto unico; passiamo al resto. Per quanto riguarda l'Amuleto, l'ideale è un amuleto raro +1 skills con bonus a mana, vita e resistenze. Dal 69° livello in poi cercate di procurarvi un amuleto con le stesse caratteristiche ma che vi garantisca un bonus alle abilità di +2 (non sarà facile ma nemmeno impossibile). Per quanto riguarda l'armatura, al IV atto Inferno sono convinto che la migliore sia la Pelledoro (e dire che odio gli unci), mentre, se al momento non avete bisogno di resistenze, puntate su un'armatura tipo Piastre del Mago con bonus a vita e, soprattutto, al mana. Siete pregati di fregarvene della difesa che offre un'armatura: a noi non serve a nulla. Stesso discorso per quanto riguarda l'arma utilizzata; se avete bisogno di resistenze, e quindi contate di usare arma ad una mano e scudo (con tre diamanti perfetti dentro), evitate di buttarvi sul Frammento Spettrale che va tanto di moda: non vale il sacrificio di punti in Destrezza (o di oggetti sballati addosso per compensare i 26 punti che vi mancano). Per sostituirlo basta cercare una verga da Necromante rara con bonus al mana (alto), Lancio Incantesimi Massimo, e un paio di buone resistenze; non farete moltissima fatica a trovarla e non dovrete cambiare statistiche o altri oggetti (e soprattutto non andrete in giro come Jack lo Squartatore). Se non trovaste subito una verga del genere, basta andare a Lut Gholein, da Drognan, e continuare a uscire ed entrare dalla città fino a che non vi offrirà una Verga del Wyrn del Mago (ovvero +40-60 mana, Lancio Incantesimi Massimo): fino a che non potrete sostituirla con quella desiderata, svolgerà egregiamente il lavoro del Frammento. Evitate accuratamente la Punta di Culwen: ad un certo livello le abilità citate sopra sono decisamente preferibili ad un +1 skills, specie visto che anche per utilizzare quella dovrete aggiungere Destrezza. Nel caso in cui, invece, non affrontiate un ambiente in cui sono necessarie le resistenze (oppure siete in coppia con un Necromante, il che significa che i mostri non attaccheranno mai voi), potete permettervi il lusso di usare un Bastone, con bonus di +2 alle skills, bonus in mana, sempre Lancio Incantesimi Massimo (necessario) e magari qualche altro bonus specifico per le abilità (più altri vari ed eventuali, chiaramente). Rimangono da trattare solamente la cintura e gli stivali. Non ci sono particolari oggetti adatti a questi slot (il primo che dice Nottefumo corra subito a vedere la sezione Prefissi e Suffissi, per vedere cosa significa 50% del danno sul mana, 'gnurant); il consiglio, in generale, è di cercare oggetti di questo tipo che vi diano un bonus in Forza (a seconda dell'armatura che usate), resistenze (tante) e in vita. So che gli oggetti che ho citato non sono semplicissimi da trovare, ma rincoratevi pensando che le altre classi faticano più di noi a trovare un equipaggiamento valido; almeno in questo siamo stati graziati.





28-30 30-32 32-34 34-36 36-38 38-40 40-42 42-44 44-46

Durata (secondi) 120 132 144 156 168 180 192 204 216 228 240 252 264 276 288 300 312 324 336  
348

Durata Freddo: 4 secondi

**Aculeo Glaciale** - Lvl 18: Prima skill d'attacco realmente efficace, Aculeo Glaciale lancia contro il bersaglio una cometa di ghiaccio che infligge un consistente danno e congela tutti i nemici entro un certo raggio (2,6 Yard) dal punto d'impatto. Il congelamento è sufficientemente prolungato, il che vi consentirà di abbattere agevolmente interi gruppi di mostri mantenendoli costantemente in cella frigorifera. Nonostante la sua estrema efficacia, il consiglio che vi do è di non alzare questa abilità oltre il primo punto, dal momento che, una volta acquisita Sfera Congelata, non la degraferete più di uno sguardo.

Prerequisiti: Dardo Gelido, Colpo Gelido

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 16-24 23-31 30-38 37-45 44-52 51-59 58-66 65-73 72-80 79-87 86-94  
93-101 100-108 107-115 114-122 121-129 128-136 135-143 142-150 149-157

Durata Freddo (secondi) 2 2.1 2.2 2.3 2.4 2.6 2.7 2.8 2.9 3 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6 3.8 3.9 4  
4.1 4.2

**Tempesta** - Lvl 24: Incantesimo molto usato da alcuni, a mio parere sopravvalutandolo, crea una tempesta che rallenta i nemici colpiti infliggendoli contemporaneamente una valida quantità di danni. Il difetto principale di questa skill è che i nemici sono sì rallentati, ma possono sempre uscire dalla tempesta, l'altro difetto di Tempesta è la magia che la segue nel ramo degli attacchi congelanti, che la surclassa come comodità di utilizzo, danno ed efficacia. Non assegnatele più di un punto. L'unico utilizzo reale della Tempesta si rivela il suo utilizzo quando siete in gruppo: lanciatela se i vostri compagni stanno combattendo contro i mostri in corpo a corpo, e voi non avete voglia (o il mana necessario) di impegnarvi nel combattimento; una Tempesta ogni tanto e i vostri alleati avranno l'impressione (e solo quella) che anche voi stiate attivamente contribuendo all'esperienza guadagnata. Subdola.

Prerequisiti: Dardo Gelido, Colpo Gelido, Nova Gelida, Aculeo Glaciale

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

Costo In Mana: 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40  
41 42

Danno per Secondo 16-24 20-28 24-32 28-36 32-40 36-44 40-48 44-52 48-56  
52-60 56-64 60-68 64-72 68-76 72-80 76-84 80-88 84-92  
88-96 92-100

Durata Freddo (secondi) 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21  
22 23

**Corazza Congelante** - Lvl 24: Sorella maggiore di Corazza Gelida e Corazza dei Brividi, questa skill innalza una barriera che conferisce un consistente bonus difensivo e risponde agli attacchi nemici dalla distanza con dei dardi gelidi. Ho già espresso il mio parere sulle corazze riguardo a Corazza Gelida, quindi il mio consiglio non può che essere di ignorare questa abilità.

Prerequisiti: Corazza dei Brividi

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

Bonus Difesa % 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100 105 110 115 120 125 130 135 140

Danno 4-6 5-7 6-8 7-9 8-10 9-11 10-12 11-13 12-14 13-15 14-16 15-17  
16-18 17-19 18-20 19-21 20-22 21-23 22-24 23-25

Durata (secondi) 144 150 156 162 168 174 180 186 192 198 204  
210 216 222 228 234 240 246 252 258

**Sfera Congelata** - Lvl 30: L'arma definitiva dell'Incantatrice. E' disponibile dal 30° livello ma vi posso garantire che il risultato vale l'attesa. Una sfera di ghiaccio che lancia una miriade di aculeini congelanti in ogni direzione, vi permetterà, dopo aver preso le misure, di causare quantità di danni altissime a intere legioni di mostri, anche considerato che dopo un po' di tempo, una volta che avrete imparato ad usarla, riuscirete a colpire un mostro anche 3 / 4 volte con la stessa sfera. Imperdibile. La skill da 20 punti per eccellenza.

Prerequisiti: Dardo Gelido, Colpo Gelido, Nova Gelida, Aculeo Glaciale, Tempesta

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 27 29 31 33 35 37 39 41 43 45 47 49 51 53 55 57 59 61 63

Danno 32-35 38-41 44-47 50-53 56-59 62-65 68-71 74-77 80-83 86-89 92-95  
98-101 104-107 110-113 116-119 122-125 128-131 134-137 140-143 146-149

Durata Freddo (secondi) 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24  
25 26 27

**Dominio del Freddo** - Lvl 30: Complemento perfetto per la Sfera Congelata, il Dominio vi consente di abbassare la resistenza al freddo del nemico, secondo la formula:

[Res Nemico - Res Nemico \* Dominio del Freddo = Resistenza Applicata]

ad esempio, con una resistenza nemica del 75% e Dominio del Freddo a livello 15 (-80% cioè 0.8), la Resistenza effettiva sarà:

[75% - 75%\*0.8 = 15%]

Credo che possa benissimo presentarsi da sola. Insieme alla Sfera, è il vostro passaporto per l'Inferno (livello di difficoltà, nel senso che la Sfera con il Dominio sono l'unico attacco efficace), e trovo

impensabile non arrivare al 20° livello (con un bonus di +5 alle skill, cosa non rara per una Sorceress, arriverete al 90% di diminuzione resistenza).

Prerequisiti: Nessuno

Livello	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Resistenza Nemico -%	23	34	42	49	55	59	63	65	69	71	73	75	77	79	80	82	82	83	84	85

## INCANTESIMI DEL FULMINE

**Scarica Elettrica** - Lvl 1: Esattamente come nel primo Diablo, questa magia lancia delle scariche elettriche (il cui numero e danno sono dipendenti dal livello cui è stata portata l'abilità), che, come si conviene ad un'abilità disponibile al primo livello, causano pochissimo danno. Un punto come investimento per il futuro è quanto le spetta.

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	3.5	4	4.5	5	5.5	6	6.5	7	7.5	8	8.5	9	9.5	10	10.5	11	11.5	12	12
Danno	2-4	2-4	3-5	3-5	4-6	4-6	5-7	5-7	6-8	6-8	7-9	7-9	8-10	8-10	9-11	9-11	10-12	10-12	11-13	11-13
N° Scariche	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22

**Campo di Stasi** - Lvl 6: La magia più innovativa dell'Incantatrice, causa la perdita di 1/4 dei punti ferita ad ogni mostro presente nell'area d'effetto (che aumenta all'aumentare dei punti assegnati ad essa). In realtà questa percentuale è rispettata solo in caso il mostro non presenti resistenza al fulmine, cosa non molto probabile ai livelli di difficoltà avanzati, ma rimane in ogni caso un'ottima abilità in svariate occasioni, come nel caso si combatta contro i Boss (che verranno letteralmente devastati dal Campo di Stasi) oppure si sia rimasti a corto di mana. Il mio consiglio è di assegnarle subito un punto, poi completare il cursus di sviluppo del personaggio, e dedicare ad essa i punti che avanzano (e ne avvanzeranno, statene certi). Qualche considerazione: Campo di Stasi, con un solo punto, ha un raggio molto ridotto, quindi tenderete ad usarlo poco; non dimenticate, però, che l'Incantatrice ha molti oggetti che le concedono bonus alle abilità, e quindi una volta raggiunto un bonus di +3 o superiori, questa abilità può essere usata più spesso). Tenete inoltre sempre a mente che Campo di Stasi non può uccidere un nemico, dal momento che toglie sempre una percentuale dei punti ferita attuali di un mostro, ergo utilizzatelo fino a che vedete che la vita del nemico decresce sensibilmente, poi passate all'attacco convenzionale (Sfera) per finirlo.

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:	9																			
Raggio (Yard)	3.3	4.6	5.3	6.6	7.3	8.6	9.3	10	10.6	11.3	12	12.6	13.3	14	14.6	15.3	16			
Danno:	25%																			

**Telecinesi** - Lvl 6: Altra skill presa di peso dal primo Diablo, Telecinesi vi permette di interagire con gli oggetti da qualsiasi distanza, il che significa aprire porte o bauli, usare Santuari et similia. Un punto in questa abilità serve per poterne usare altre successivamente, non osate buttarne via assegnandogliene di più. A dispetto di ogni previsione, comunque, vi preannuncio che Telecinesi troverà un posto tra gli Hotkeys di ogni giocatore Multiplayer, dal momento che il suo utilizzo vi permette di raccogliere gli oggetti molto più velocemente del normale (ovvio, dato che non vi dovete muovere), e quindi vi permetterà (con un po' di prontezza) di rubare costantemente da sotto il naso dei vostri compagni di gioco gli oggetti migliori (con loro somma irritazione).

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: 7

Danno 1-2 2-3 3-4 4-5 5-6 6-7 7-8 8-9 9-10 10-11 11-12 12-13 13-14  
14-15 15-16 16-17 17-18 18-19 19-20 20-21

**Nova** - Lvl 12: Ennesima magia presente anche in Diablo (viva la fantasia dei programmatori Bliz.), Nova scatena un anello di elettricità che scaturisce dal vostro personaggio per espandersi sempre di più danneggiando (non molto) i mostri. Molti la considerano una buona skill iniziale, io preferisco dirvi che di buone skills iniziali ce ne sono tante (dato che i mostri sono pippe), la cosa realmente importante è prendere da subito le magie che vi serviranno anche alla fine, in modo da non sprecare punti. Nova non è tra di queste, lasciatela dov'è.

Prerequisiti: Campo di Stasi

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

Costo in Mana 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32  
33 34

Danno 1-20 8-27 15-34 22-41 29-48 36-55 43-62 50-69 57-76 64-83 71-90  
78-97 85-104 92-111 99-118 106-125 113-132 120-139 127-146 134-153

**Fulmine** - Lvl 12: Appurato che alla Blizzard non sapevano come riempire il ramo elettrico dell'Incantatrice, e hanno deciso infine di riciclare tutte le magie possibili da Diablito, vediamo un po' il fulmine di DII: costo basso, danno massimo potenziale 1-192... ?? Come 1-192? Ok, la smetto con la pantomima per arrivare al punto: già un danno come questo mi si riduce ad una media di 86.5 punti, che sono oggettivamente pochi, se poi consideriamo che dopo poco incontrerete mostri con resistenze alte ci accorgiamo subito dell'inaffidabilità di questa skill contro i mostri. Un punto, giusto a causa di ciò che arriva dopo.

Prerequisiti: Scarica Elettrica

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

Costo in Mana 8 8.5 9 9.5 10 10.5 11 11.5 12 12 13 13 14 14 15 15 16 16  
17 17

Danno 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

**Catena di Fulmini** - Lvl 18: E' giunta or ora la notizia che la Blizzard ha ricevuto un premio a causa dell'assoluta dedizione al riciclaggio (di skills). Detto questo, prima che la tristezza si impadronisca di me, passo subito a smont... ehm, valutare la Catena di Fulmini; avete presente il Fulmine di cui parlavamo poco sopra? Bene, immaginatevi un Fulmine che dopo aver colpito il primo bersaglio rimbalza verso il prossimo più vicino, poi ancora, fino a colpire 5 bersagli: se riuscite ad immaginarlo avete un'idea di cosa sia la Catena di Fulmini. Quello di cui forse non avete idea è che l'utilità di questa magia è pari solo alle innovazioni che introduce: nessuna. Risente dei difetti del Fulmine (poco danno e poca affidabilità), come dei difetti di tutte le magie elettriche (già dai livelli medi sono inutili perché le resistenze ne riducono il danno a livelli infimi). Assegnatele un punto, un po' in ricordo del buon vecchio Chain Lightning di Diablo (che contro i mostrilli era tanto comodo...), un po' perché vi serve per avere accesso a skills di livello più alto.

Prerequisiti: Scarica Elettrica, Fulmine

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	1-40	1-55	1-60	1-70	1-80	1-90	1-100	1-110	1-120	1-130	1-140	1-150	1-160	1-170	1-180	1-190	1-200	1-210	1-220	1-230

Colpisce 5 Bersagli

**Teletrasporto** - Lvl 18: Potrei dilungarmi nell'espervi tutti i vantaggi che derivano da questa abilità, ma mi limito ad aprire il paragrafo dicendovi che vita, morte e miracoli dell'Incantatrice dipendono da questa skill. L'effetto è molto semplice: vi trasporta istantaneamente da un punto all'altro dello schermo. L'hanno un pochino peggiorata rispetto al primo episodio: quando la usate in DII, a volte lo schermo sfuma in nero per una frazione di secondo, sufficiente però a farvi perdere la selezione del nemico che dovete attaccare; nonostante questo fastidioso particolare, cui in ogni caso si fa presto l'abitudine, rimane una magia fondamentale, che vi permetterà di piazzarvi istantaneamente nel punto migliore da cui sferrare gli attacchi, di fuggire agevolmente nel caso i nemici vi stiano sopraffacendo, e anche di prendervi qualche soddisfazione come raggiungere e superare gli altri membri del gruppo, arrivando a sostituire sistematicamente la corsa. Assegnatele solo un punto. All'inizio vi risulterà scomodo, dal momento che consuma molto mana; poi, col crescere del mana e dei punti skill (non per i punti che le avrete assegnato ma per gli oggetti con bonus che troverete), arriverete al paradosso di poterla usare ricaricando il mana nel contempo (molto utile in caso rimaniete a corto in duello). Utile e dilettevole.

Prerequisiti: Telecinesi

Livello	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Costo in Mana	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5

**Temporale** - Lvl 24: Skill alquanto dibattuta; per alcuni rappresenta un ottimo modo per aggiungere un

po' di danno ai propri attacchi senza doversi preoccupare di targettare il nemico, per altri, è una perdita di tempo, dal momento che i danni inflitti sono decisamente scarsi (tenete sempre a mente che ci sono le resistenze). Come avrete letto nel capitolo sullo sviluppo del personaggio, credo che la cosa migliore sia dedicargli 9 punti, ma solo dopo aver pensato a tutte le altre skills. Intendiamoci, Temporale si prende solo per avere il cerchio di fulmini sotto di sé, per il resto serve a poco; potendoselo permettere, però...

Prerequisiti: Scarica Elettrica, Campo di Stasi, Fulmine, Nova, Catena di Fulmini

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

Costo in Mana: 19

Danno 1-100 11-110 21-120 31-130 41-140 51-150 61-160 71-170 81-180 91-190 101-200 111-210 121-220 131-230 141-240 151-250 161-260 171-270 181-280 191-290

Durata (secondi) 32 40 48 56 64 72 80 88 96 104 112 120 128 136 144 152 160 168 176 184

**Scudo Energetico** - Lvl 24: Alzi la mano chi ricorda qual era la prima cosa che tutti i personaggi di Diablo facevano appena entravano nel dungeon (chi non ci ha giocato si inginocchi sui ceci ^\_^): bravi, alzavano il Mana Shield. L'aggiornamento (oddio, mi sta prendendo la Microsoft fobia) di questa magia, che definire fondamentale è come sminuire, è lo Scudo Energetico (la fantasia si spreca). In questo capitolo è stato modificato, ora assorbe solo una certa percentuale di danno (dipendente dai punti investiti in esso), e per questo è stato bollato come inutile (da persone che poi magari mettono 20 punti in Sfera Infuocata...); a mio (nemmeno troppo) modesto parere non si può vivere senza, l'Energy Shield è il vostro migliore amico, è la prima skill che usate quando entrate in una partita e l'ultima che vi lascia quando avete finito di massacrare mostri, è il segno distintivo dell'Incantatrice, ma soprattutto è ciò che vi mantiene in vita con 10 punti di Vitalità, cosa che vi permette di assegnare uno sproposito di punti all'Energia, e di aumentare quindi contemporaneamente sia difesa che attacco. So che consigliarvi 20 punti in questa skill può sembrare idiota (guardando le tabelle), ma vi posso garantire che, oltre a quelle consigliate, non troverete alternative più meritevoli. Una leggenda.

Prerequisiti: Scarica Elettrica, Telecinesi, Fulmine, Catena di Fulmini, Teletrasporto

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

Assorbe % Danno 15 23 30 35 40 43 46 48 51 52 54 56 57 58 59 61 61 62 63 63

Durata (secondi) 1441922402883363844324805285766246727207688168649129601008 1056

**Dominio del Fulmine** - Lvl 30: Imparando questa abilità, l'Incantatrice riduce, in percentuale crescente a seconda dei punti assegnati ad essa, il costo delle magie del fulmine. Date un occhio al tipo di magie che userete e poi fate i conti; se non ne avete voglia, vi anticipo direttamente la conclusione che ne trarrete: punti skill buttati.

Prerequisiti: Nessuno



190-203

Raggio (Yard) 3.3 3.3 4 4.6 5.3 5.3 6 6.6 7.3 7.3 8 8.6 9.3 9.3 10 10.6 11.3 11.3 12  
12.6

**Vampata** - Lvl 12: Magia anticonvenzionale il cui effetto consiste in un muro di fuoco che si propaga dai vostri passi. Caruccia a livello di effetto grafico, da vedere ma non da usare. Leggere il solito discorso fatto sulle skill del ramo fuoco nel paragrafo Ghiaccio Vs. Fuoco.

Prerequisiti: Inferno

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 11.5 12 12 13 13 14 14 15 15 16 16 17 17 18 18 19 19  
20 20

Danno 18-37 28-46 37-56 46-65 56-75 65-84 75-93 84-103 93-112 103-121 112-131  
121-140 131-150 140-159 150-168 159-178 168-187 178-196 187-206 196-215

Durata (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

**Sfera Infuocata** - Lvl 12: La cara vecchia Fireball che tanto anima l'immaginario collettivo e alla quale tanto ci siamo affezionati dai tempi del primo Diablo (dov'era a dir poco devastante). In questo seguito sembra l'ombra di sé stessa. Danno basso (paragonato alle magie del ghiaccio) e questo, per quello che dovrebbe teoricamente essere il cavallo di battaglia del ramo del fuoco (vista l'impossibilità di usare in modo proficuo la Meteora in fase d'attacco) è tutto un dire... ..con amarezza vi esorto a non prenderla. Leggetevi il solito discorso fatto sulle skill del ramo fuoco nel paragrafo Ghiaccio Vs. Fuoco.

Prerequisiti: Dardo Infuocato

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 6-14 13-21 20-28 27-35 34-42 41-49 48-56 55-63 62-70 69-77 76-84  
83-91 90-98 97-105 104-112 111-119 118-126 125-133 132-140 139-147

Raggio (Yard): 2

**Muro di Fuoco** - Lvl 18: Sembra quasi ridicolo, ma l'unica skill del ramo fuoco che risulta realmente dannosa (senza riuscire comunque ad avvicinarsi al danno inflitto dalle magie del ghiaccio) pare essere anche la più difficile da utilizzare per attaccare i mostri. Essendo un muro, infatti, potete castarlo e poi correrci intorno mentre i mostri bruciano al suo interno, ma si tratterà sempre di attacco indotto e non diretto, con tutte le conseguenze del caso (vediamo quanto è efficace se i mostri arrivano da tre lati, oppure usatelo efficacemente in duello se riuscite...). Sarcasmo a parte, la vera morte del Muro di fuoco sta proprio, come accennavo prima, nel fatto che pur essendo la magia più potente (a livello di danni inflitti) dell'albero del fuoco, non riesce a competere con le magie del ghiaccio nemmeno sul piano del danno. Mi pare di aver detto abbastanza...

Prerequisiti: Inferno, Vampata

Livello	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Costo in Mana	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58	60
Danno per Secondo	32-42	51-60	70-79	89-98	107-117	126-135	145-154	164-173	182-192	201-210	220-229	239-248	257-267	276-285	295-304	314-323	332-342	351-360	370-379	389-398
Durata (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
Raggio	4	6	7	8	10	11	12	14	15	16	18	19	20	22	23	24	26	27	28	30

**Incantesimo** - Lvl 18: Ehm, non vorrei sembrare troppo cattivo, ma qui si scivola nell'inenarrabile. Sarebbe bello chiedere ai geniacci della Blizzard in che modo possa essere utile ad un'Incantatrice, una magia che aggiunge danno da fuoco alle armi, per di più in quantità così insignificante! Passiamo rapidamente oltre per scampare alla disperazione...

Prerequisiti: Dardo Infuocato, Sfera Infuocata, Calore

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	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120
Danno	8-10	9-11	10-12	11-13	12-14	13-15	14-16	15-17	16-18	17-19	18-20	19-21	20-22	21-23	22-24	23-25	24-26	25-27	26-28	27-29
Durata (secondi)	144	168	192	216	240	264	288	312	336	360	384	408	432	456	480	504	528	552	576	600

**Meteora** - Lvl 18: Graficamente ineccepibile, visivamente molto appagante (chi, giocando ad AD&D, non ha mai sognato di poter lanciare il leggendario Sciame di Meteore?), questa abilità si rivela, a conti fatti, non molto efficace, perlomeno ai livelli avanzati. Il danno all'impatto non è male, così come il danno da muro di fuoco che si forma dopo l'atterraggio; i problemi sorgono nel momento in cui si considera che la Meteora arriva tre secondi dopo averla castata (e non sempre il nemico si trova dove avevate previsto), oltre naturalmente al solito sconforto che ci assale nel momento in cui si verifica che, nonostante tutto, le skill del ghiaccio fanno ancora più male (oltre ad essere utilizzabili in maniera molto più precisa). Riguardatevi il paragrafo Ghiaccio Vs. Fuoco per chiarimenti. Tristezza portami via...

Prerequisiti: Dardo Infuocato, Inferno, Vampata, Sfera Infuocata, Muro di Fuoco

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	40-50	52-62	64-74	76-86	88-98	100-110	112-122	124-134	136-146	148-158	160-170	172-182	184-194	196-206	208-218	220-230	232-242	244-254	256-266	268-278

Danno da Fuoco per Secondo 16-21 23-28 30-35 37-42 44-49 51-56 58-63 65-70  
 72-77 79-84 86-91 93-98 100-105 107-112 114-119 121-126 128-133 135-140 142-  
 147 150-154

Raggio 4 Yard

**Idra** - Lvl 30: Timida ripresa del Guardian di Diablo, anche Idra risente del pessimo umore dei programmatori Blizzard il giorno in cui hanno messo le mani sulle skills del ramo del fuoco. Tagliamo subito la testa all'Idra (tanto le ricresce): non serve a nulla; fareste più male ai mostri con un ammazzanzare. L'unico scopo che potrebbe avere è utilizzarla come fuoco per cuocervi la cena, peccato che in DII non sia implementato il cibo... ...un vero fallimento di skill...

Prerequisiti: Dardo Infuocato, Calore, Sfera Infuocata, Incantesimo

Livello	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Costo in Mana	21	23	25	27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	47	49	51	53	55	57	59
Danno	6-12	8-14	10-16	12-18	14-20	16-22	18-24	20-26	22-28	24-30	26-32	28-34	30-36	32-38	34-40	36-42	38-44	40-46	42-48	44-50
Durata (secondi)	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

**Dominio del Fuoco** - Lvl 30: Dominio del Fuoco potenzia i vostri incantesimi del fuoco aggiungendo loro una percentuale di danno, variabile a seconda dei punti che assegnate a questa abilità. Bene. Vediamo se siete stati attenti a ciò che ho detto finora: qual è il problema delle magie del ramo del fuoco? Che dovrebbero essere le magie che causano danno più alto e invece quelle del ghiaccio fanno notevolmente più male. Ora, questa provvidenziale abilità vi consente di sperare che le cose cambino nel caso si arrivi al 100% di bonus sul danno. Qual è la verità? Non cambia assolutamente nulla, rileggete il paragrafo Ghiaccio Vs. Fuoco, poi mettetevi il cuore in pace.

Prerequisiti: Nessuno

Livello	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Incremento Danno da Fuoco %	18	32	43	52	60	66	70	74	79	81	85	87	90	92	93	96	97	98	99	100