

PALADINO

BACKGROUND

Durante il dodicesimo secolo, dopo che la Chiesa di Zakarum divenne la religione principale dell'Est, essa decretò che le visioni di Akarat avrebbero dovuto essere diffuse in tutto il mondo conosciuto, perché le masse potessero essere redente. Così la Chiesa selezionò un gruppo dei suoi più carismatici e devoti sacerdoti, che vennero inviati in missione per creare proseliti fra le genti dell'Ovest; purtroppo essi non erano preparati alle difficoltà del viaggio e i pericoli del mondo, e si dispersero. Per evitare ulteriori insuccessi, la Chiesa addestrò i propri sacri guerrieri, i Paladini, destinare a scortare i missionari per garantirne la sicurezza. Molti cavalieri però successivamente si ribellarono ai metodi cruenti dell'Inquisizione, proclamando che lo scopo del loro nuovo Ordine dei Paladini sarebbe stato la difesa degli innocenti e che la corruzione che la Chiesa tentava di combattere era la prova più evidente del suo fallimento. Intenzionati a combattere i tre Primi Maligni, Diablo, Baal e Mephisto, i Paladini ribelli abbandonarono i loro fratelli e si trasferirono a Ovest.

I Paladini considerano la magia come un dono celeste. Essi devono rispettare una rigidissima regola di vita, dimostrandosi sempre devoti alla Virtù e alla Luce. Un Paladino non deve mai cedere alle tentazioni mondane e non deve lasciarsi distrarre dalla sua sacra missione e, soprattutto, deve stare attento alle "false luci" dei demoni, che si celano sotto le spoglie di esseri celestiali.

I Paladini possono sfruttare le proprie abilità per migliorare nell'uso della spada e dello scudo, come pure per sviluppare un'aura in grado di proteggere sia sé stessi che i loro alleati. I Paladini sono particolarmente validi contro i non-morti, in quanto sono a conoscenza di numerosi incantesimi sacri che distruggono questo tipo di creature.

Il Paladino è quanto di più simile si possa trovare al guerriero di Diablo: combatte preferibilmente con spada e scudo e miscela sapientemente l'acciaio alla magia, che gli deriva dall'incrollabile fede. La sua caratteristica predominante è la presenza, tra le sue abilità, delle Aure, che, una volta selezionate, funzionano come abilità passive ma non consumano mana e interessano spesso un'area molto più estesa del Paladino stesso. Se amate la figura del guerriero della luce, sceglietelo senza timore, si dimostrerà un combattente molto equilibrato, a tratti superbo nella sua eleganza in battaglia, senza contare che, in gruppo, è in grado di estendere la sua aura a tutti i compagni, cosa che fa del Paladino un partner molto ambito.

STATISTICHE

Il Paladino è principalmente un combattente da mischia, e come tale le regole da seguire per l'assegnazione dei punti nelle statistiche seguono le orme di quelle usate per il Barbaro. Detto questo sembra essere chiaro che, come per il Barbaro, la caratteristica più importante del Paladino è la Vitalità, che gli consentirà di sopravvivere il più a lungo possibile in mezzo a schiere di nemici. Il discorso fatto per il Barbaro sull'attribuzione di punti all'Energia è valido anche per il nostro pupillo: meglio avere poco mana sempre al massimo, che molto in rapida discesa, quindi non toccate l'Energia se non è necessario, dal momento che una volta che avrete il vostro centinaio (anche meno) di punti mana potrete dormire sonni tranquilli. Forza e Destrezza sono un discorso un attimo diverso rispetto al Barbaro. Il Paladino, infatti ha necessità di indossare un'armatura che gli garantisca un minimo di protezione, quindi gli serve come minimo 102 in Forza (se ne volete utilizzare una che abbia il 40% in meno di requisiti) oppure 136 (20% in meno di requisiti). Personalmente cercherei di tenere Forza e Destrezza il più bassi possibili (ovvero appena al di sopra del valore richiesto dall'oggetto che intendete usare) e di concentrarsi sulla Vitalità. Grado d'attacco e danni verranno dalle skills e non dalle

statistiche, dove la crescita per punto speso è minima.

CRESCITA DEL PERSONAGGIO

Che bello, il Paladino ha una valanga di skills talmente stupide che nessuno si sognerebbe mai di farci nemmeno un pensierino, il che per noi è una fortuna dato che in questo modo abbiamo la possibilità di concentrarci sulle poche abilità veramente valide. Vi avviso fin d'ora che fin verso il 30° livello incontrerete un po' di difficoltà, dal momento che dovrete risparmiare i punti che attribuireste alle abilità di basso livello per investirli poi in quelle di livello alto, una volta che potrete utilizzarle. Ai primi livelli mettete un punto skill in Potenza, Sacrificio e Percossa, poi cominciate ad accumulare punti (so bene che è tremendamente difficile ma sarete ripagati dello sforzo, potete esserne certi). Una volta sbloccata la fascia di abilità del livello 6 investite un punto (e uno soltanto) in Dardo Sacro e Sacro Fuoco; non vi serviranno a molto ma sono necessari per arrivare alle skill veramente valide. Al livello 12 finalmente saranno accessibili Fervore e Carica: ora si comincia a ragionare. Non dimenticate di dare un punto anche a Mira Benedetta, poi tornate a concentrarvi sulle due abilità d'attacco, fate pratica nel capire in che situazione usare una o l'altra e a cambiarle velocemente. Non dimenticate di non mettere troppi punti in Fervore (e tenete conto che tra un po' arriveranno oggetti che danno bonus a tutte le skills); a questo riguardo, prima di utilizzare una abilità nuova, rileggetevi la descrizione. Al livello 18 si sbloccheranno 4 skill che vi servono: Concentrazione, Sacro Gelo, Vendetta e Martello Benedetto. Le prime due saranno abilità che alzerete, quindi entrate nell'ottica di dover imparare a sfruttarle al meglio (e aggiungete altri due hotkeys configurati). Con il livello 24 il Paladino che abbiamo in mente si delinea quasi del tutto, dato che da questo momento in poi potrete usufruire anche di Conversione e Sacro Scudo, anche se per ora non vi saranno molto d'aiuto. A questo proposito si rivela molto utile aver conservato punti skill in precedenza, dato che serviranno per alzare queste abilità a due a due mano a mano che si cresce di livello. Il 30° livello ci permette di arrivare ad utilizzare anche Salvezza, che sono sicuro apprezzerete sin dal primo punto skill. Ora che abbiamo delineato quali abilità userà il nostro Paladino vediamo di capire in che misura si specializzerà in esse. Ripartiamo dai canonici 110 punti skill totali: 20 vanno in Carica, 20 in Concentrazione, 20 in Sacro Scudo e 20 in Conversione (questa è opinabile ma ho esposto le mie ragioni nella descrizione della skill). Rimangono 30 punti da attribuire, 8 dei quali andranno attribuiti ciascuno ad una abilità diversa necessaria a sbloccare quelle che noi usiamo. Dei 22 punti che rimangono, 3 vanno in Salvezza (nella descrizione è spiegato come mai non di più), ne rimangono quindi 19 da utilizzare per Fervore e Sacro Gelo. Mi preme ricordarvi qualche mia idea prima di lasciarvi alla vostra scelta: a Fervore darei 5 o 6 punti, ho i miei dubbi sull'assegnargliene di più perché credo che dopo diventi alquanto ingestibile e addirittura nocivo nei frangenti più critici, mentre, tenuto sotto controllo in questo modo, potrà togliervi varie soddisfazioni. Sacro Gelo è un'aura che consiglio di mia iniziativa, nel senso che non molta gente la usa; il motivo per cui la consiglio è che vi aiuterà ad evadere dalle situazioni più a rischio, oltre che per il fatto che credo che sia l'unica arma con la quale un Paladino può sperare di sopravvivere ad un Barbaro in duello (cosa che, in assenza di Sacro Gelo, si risolverebbe in spezzatino di Paladino entro pochi istanti). Io credo che il compromesso migliore sia dare 5 o 6 punti ad entrambe e poi dedicarsi ad alzare le altre abilità, delegando la decisione di dove investire i punti rimanenti agli ultimi livelli, quando vi sarete fatti una certa esperienza e saprete quale delle due vi potrebbe convenire alzare (nulla vieta che un Paladino del 90° possa reggere qualche punto in più di Fervore, peccato che non ve lo sappia dire visto che non esistono ancora Paladini di 90° livello). In ogni caso è una questione marginale, dal momento che già così sarete in grado di gestire in maniera semplice quasi tutti i tipi di situazioni. Diciamo che in un combattimento tipo un Paladino costruito con questi parametri si comporta a grandi linee in questo modo: Sacro Scudo innalzato appena avvistati i nemici, poi si passa subito a Conversione, con la quale cercherete di convertire circa la metà dei mostri presenti (mi

raccomando scegliete il mostro che convertite), magari con l'aiuto di Mira Benedetta per avere più probabilità di colpirli (potete usare anche abilità che non avete alzato, mi raccomando) o di Sacro Gelo per rallentarli nel frattempo. Una volta che la pressione dei nemici si sarà distribuita anche sui vostri nuovi alleati passate a Concentrazione abbinata a Fervore o Carica a seconda del tipo di mostro (il primo se sono tanti e vicini a voi, la seconda se si stanno disperdendo oppure se sono pochi ma grossi), e non ci dovrebbero essere problemi. Ovviamente quella presentata era solo una delle soluzioni, ma ve l'ho esposta per darvi un'idea di come impegnare il nemico il Paladino che vi propongo. Se vi piace l'idea, buona continuazione di lettura!!!

EQUIPAGGIAMENTO

Come di consueto prima di parlare dell'equipaggiamento che il vostro Paladino adotterà vi rammento che si tratta di oggetti non proprio semplici da trovare, il che significa che oltre un certo livello diventeranno imperativi, ma prima indicano solo una via da seguire, per imparare a capire quali sono le caratteristiche che un oggetto deve possedere per esservi utile. L'elmo per il Paladino è un rebus, dal momento che l'opzione che utilizza il Barbaro non è adatta a questo tipo di personaggio. Non c'è un elmo per Paladino che tutti utilizzano, come ci può essere per le altre classi, quindi cercatene uno che compensi le carenze del vostro personaggio (consiglio che do sempre parlando di cinture), come resistenze, vita, mana et similia. Una buona scelta per i primi livelli può essere il Volto dell'Orrore (maschera unica) che vi dà 150% danno contro non morti, +20 in Forza e Il colpo fa fuggire il mostro (ricordate che il Paladino è l'unica classe che riesce a trarre vantaggio da quest'abilità, dal momento che, abbinandola a Furore, riesce ad alleggerire la pressione dei mostri per poi passare a Carica e schiantarli al suolo, dopo che si sono allontanati). Non è quello comunque una scelta definitiva e presto sentirete il bisogno di altre caratteristiche, quindi usate lo slot libero dell'elmo per compensare le abilità di altri oggetti (un altro ottimo elmo per i primi livelli è l'Elmo di Tarn, che si trova facilmente scommettendo). Per l'amuleto vale il discorso fatto per il Barbarozzo, ovvero ottimo l'Occhio di Etlich (o equivalente) fino ai medi livelli, poi, verso il 60° cercate qualcosa di più efficace che conceda un +2 alle skills e altre amenità. Come armatura il consiglio è di puntare su una vituperatissima Piastra Elaborate, rara, con difesa sopra gli 850 punti e riduzione dei requisiti (ne parlo nel capitolo Statistiche). So che non è nulla di eccezionale, ma non credo che il Paladino possa reggere una Balenio di Ghiaccio (anche se sarebbe da provare con Furore a 20), dato che l'unica skill che gli permette di colpire molti nemici ripetutamente si rivela molto pericolosa se portata a livelli alti. Inoltre con un'armatura del genere il Paladino potrà sfruttare al meglio Sacro Scudo, e ripararsi efficacemente dai colpi, cosa che dovrebbe concedergli un po' di tranquillità in più. Parlando di Sacro Scudo viene naturale pensare all'oggetto su cui esso agirà, e, per fortuna, in questo caso la ricerca è tutt'altro che complicata, dato che uno Scudo di Sigon adempirà in maniera eccellente al suo dovere; bonus di +1 a tutte le skills e possibilità di parata aumentata: non credo possiate pretendere di meglio (la difesa non è di competenza dello scudo), anche considerando che, come dicevo nella descrizione del Sacro Scudo, nel momento in cui vi serviranno resistenze potrete switchare ad uno scudo con tre diamanti perfetti garantendovi un +50% resistenze senza perdere la possibilità di parata molto alta. Passiamo ora all'arma che utilizzerete, rigorosamente ad una mano direi, e la scelta a mio avviso cade su un Martello da Battaglia, raro, con danno massimo di almeno 110 punti (esclusi danni elementali), veloce e magari che ruba mana o vita. In alternativa un'ottima scelta potrebbe essere uno Scettro Divino, che, oltre a garantirvi più o meno lo stesso danno (e caratteristiche), potrebbe concedervi anche bonus addizionali alle abilità. Vi rammento che esiste una caratteristica che possono avere gli oggetti rari che per voi potrebbe rivelarsi oltremodo desiderabile: Ignora difesa del bersaglio; chi ha orecchie per intendere... Bene, ora tocca agli stivali, e con gioia vi avverto che questo è un altro elemento che vi accomuna ai Barbari, dato che un combattente da mischia che si rispetti non può fare a meno dei Dito del Goblin

(stivali di piastre leggere unici), che vi danno una probabilità del 25% di infliggere un Colpo Devastante (dimezza la vita del nemico); in questo caso la scelta è obbligata. Per gli Anelli valgono le stesse considerazioni che ho fatto parlando del Barbaro, ovvero l'ideale sarebbero due dual leech (rubano sia vita che mana) che abbiano anche resistenze e/o bonus al grado d'attacco. In mancanza di essi (sono difficilotti da recuperare) vi potete accontentare di anelli che rubano solo mana o vita, a patto che, complessivamente, raggiungete almeno il 10% di leech di entrambi entro il 40° / 50° livello (anche i single leech possibilmente rari con caratteristiche utili). I guanti e la cintura saranno ancora ciò che serve a bilanciare il personaggio, ovvero cercate in essi ciò che non avete negli altri oggetti (statistiche, mana/vita, eccetera), a patto che i guanti abbiano la capacità Velocità d'attacco leggermente aumentata e la cintura sia una cintura a 16 slots.

ABILITA' PALADINO

AURE DIFENSIVE

Preghiera - Lvl 1: Cominciamo con le skills e continuiamo con le abilità insignificanti, come questa Preghiera, che dovrebbe servire (molto) in teoria a curare sé stessi e i membri del gruppo, e invece al 20° livello riuscirebbe a malapena a curare un personaggio di 5°; ogni commento è assolutamente superfluo, possiamo decisamente fare a meno di una sacra ciofecca come questa.

Prerequisiti: Nessuno

Livello:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	20																		
Raggio (yards):		7.3	8.6	10	11.3	12.6	14	15.3	16.6	18	19.3	20.6	22	23.3	24.6	26	27.3	28.3	30
	31.3	32.6																	
Cura:	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21																		
Costo In Mana:	1	1.1	1.3	1.5	1.7	1.9	2.1	2.3	2.5	2.6	2.8	3	3.2	3.4	3.6	3.8	4	4.1	4.3
	4.5																		

Resistenza al Fuoco - Lvl 1: L'abilità dona a sé e al gruppo resistenza al fuoco in base al numero di punti attribuitole, ma prima di commentarla ho qualcosa da dirvi.

Facciamo un bel discorsetto sulle nostre care Resistenze, dato che il Paladino ha protezione praticamente contro tutto e so che la tentazione di usufruire subito delle protezioni è grande; per favore (verso voi stessi più che verso di me), non cadete in tentazione con le resistenze singole, che poi al momento del bisogno non servono assolutamente a nulla; il punto più critico dove potrebbero avere un'utilità, infatti, è il Fiume Infernale, dove siamo davvero costretti a sfoderare il meglio delle nostre resistenze, e mi preme molto ricordarvi (o nel caso non l'abbiate mai visto, anticiparvi) che in quel luogo ameno i maghetti attaccano con tutti e quattro gli elementi, quindi...dove pensate di andare con una resistenza alla volta? Se date un'occhiatina curiosa in fondo al ramo delle resistenze (anche se il termine ramo è un po' azzardato, dal momento che ogni abilità è scissa dalle altre) esiste una skill chiamata Salvezza, che vi dà resistenza a tutti gli elementi e sale esattamente con la stessa cadenza delle singole. Dopo aver appreso queste sconvolgenti nuove, alzi la mano chi vuole ancora le resistenze singole (alzatela bene così ve la stacco di netto, almeno non potrete più giocare a DII). Bene, ora che ci siamo chiariti, non degniamo nemmeno di uno sguardo questa schifida abilità e andiamo avanti per la

Raggio (yards): 7.3 8.6 10 11.3 12.6 14 15.3 16.6 18 19.3 20.6 22 23.3 24.6 26 27.3 28.3 30
31.3 32.6

Difesa +%: 70 80 90 100 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200 210 220
230 240 250 260

Purificazione - Lvl 12: Da cosa nasce cosa, e buon sangue non mente; non sono impazzito, semplicemente è stata la mia reazione naturale nel dare un'occhiata alla skill che segue l'insignificante Preghiera, salvo accorgermi dopo poco che è quasi inutile come la precedente (quasi, intendiamoci... il primo della serie è sempre insuperabile). Non state nemmeno a guardare cosa fa o potrebbe venirvi un attacco depressivo, passate oltre ad occhi chiusi.

Prerequisiti: Preghiera

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

Raggio (yards): 7.3 8.6 10 11.3 12.6 14 15.3 16.6 18 19.3 20.6 22 23.3 24.6 26 27.3 28.3 30 31.3 32.6

Durata Riduzione: 39 46 51 56 60 63 65 67 69 70 72 73 75 76 76 78 78 79 79 80

Vigore - Lvl 18: Vigore garantisce a voi e al resto del vostro gruppo più velocità, più vigore e un più veloce recupero del vigore; chiaramente un maggior numero di punti attribuite aumenta il vantaggio che ne trae. A parte il fatto che sembra l'unione di due abilità del barbaro, anche concedendo che possa servire a qualcosa (anche se non abbiamo punti da buttare via), il solo fatto che per avere questa skill si debba mettere un punto in altre tre abilità che non servono a nulla è sufficiente ad allontanarci da essa per una questione di principio; aggiungiamo poi che se ne può tranquillamente fare a meno...

Prerequisiti: Preghiera, Purificazione, Disprezzo

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

Raggio (yards): 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40
42 44 46 48

Velocità di Corsa e Camminata +%: 13 18 22 25 28 30 32 33 35 36 37 38 39 40 40 41 41
42 42 43

Rigenera Vigore +%: 50 75 100 125 150 175 200 225 250
275 300 325 350 375 400 425 450 475 500 525

Rigenera Stamina +%: 50 75 100 125 150 175 200 225 250
275 300 325 350 375 400 425 450 475 500 525

Meditazione - Lvl 24: Qui davvero sfioriamo l'offesa al Paladino; egli, essendo un guerriero, fa parte di una classe che, come il Barbaro, ha un rapporto con il mana diverso da quello che può avere un'Incantatrice, nel senso che il suo obiettivo è avere un mana pool piccolo ma sempre pieno grazie alla proprietà "ruba mana per colpo" piuttosto che tanto mana che però viene consumato inesorabilmente. Bene, e allora mi spiegate a cosa serve ad un Paladino una skill come questa, il cui compito è di aumentare il tasso di rigenerazione del mana, se non quello di asservirlo a "guerriero"

d'accompagnamento" per Incantatrici e Necromanti? (Paladin Power!). Quasi da piangere.

Prerequisiti: Preghiera, Purificazione

Livello:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Raggio (yards):	7.3	8.6	10	11.3	12.6	14	15.3	16.6	18	19.3	20.6	22	23.3	24.6	26	27.3	28.3	30	31.3	32.6
Rigenera Mana +%:	65	80	95	110	125	140	155	170	185	200	215	230	245	260	275	290	305	320	335	350

Redenzione - Lvl 30: Quest'abilità permette al Paladino di redimere le anime dei morti per trarne mana ed energia vitale; parte al livello 1 con un 23% di possibilità di redimere un morto e 25 punti di mana e vita recuperati in caso di successo, per poi crescere con l'aumentare dei punti assegnati all'abilità. Nelle intenzione della Blizzard doveva presumibilmente servire al Paladino per curarsi, e probabilmente fa il suo dovere appieno... peccato che, visti i valori di vita che il Paladino assume ai livelli alti, sia necessario investire in essa parecchi punti per renderla efficace, inoltre, ehm... ...le pozioni Guaritrici si comprano facilmente e fanno il loro lavoro benissimo facendoci risparmiare un bel po' di punti skill (oltre al tempo impiegato gironzolando come ubriachi intorno ai cadaveri mentre aspettiamo di redimerli). Credo di essermi spiegato...

Prerequisiti: Preghiera, Purificazione, Disprezzo, Vigore

Livello:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Raggio (yards):	7.3																			
Capacità di Redimere +%:	23	34	42	49	55	59	63	65	69	71	73	75	77	79	80	82	82	83	84	85
Rigenera Mana/HP (punti):	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120

Salvezza - Lvl 30: Ecco a voi la vostra tanto agognata (e sudata visto che fino a qui ve la siete cavata senza uno straccio di aura di resistenza) resistenza elementale definitiva: assoluta, perfetta e chi più ne ha più ne metta. Nessuna skill cui assegnare punti per arrivare ad essa, tasso di salita della percentuale di resistenza equivalente a quella delle resistenze singole: in una parola, la perfezione. Ora resta da decidere quanti punti vogliate dedicarle. Sicuramente non 20, non ne vale decisamente la pena, dato che dopo il 5° punto attribuitele comincia a salire di un punto percentuale per punto skill assegnatele, per poi rallentare ulteriormente. Se contate di avere almeno un +4 di bonus complessivo alle abilità allora lasciatela al livello 1, altrimenti mettetela un paio di punti fino ad arrivare al livello 5, oltre il quale il gioco non vale più la candela, dal momento che a quel livello potete usufruire di un 65% Resist All, contro il 75% del 20° livello. Semplicemente indispensabile.

Prerequisiti: Nessuno

Livello:	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Raggio (yards):	7.3	8.6	10	11.3	12.6	14	15.3	16.6	18											

	19.3	20.6	22	23.3	24.6	26	27.3	28.3	30	31.3	32.6
Resistenza Fulmine/Freddo/Fuoco %:	54	58	60	63	65	66	67	68	69	70	71
	72	73	73	74	74	74	75				

AURE OFFENSIVE (quelle che quando vengono usate fanno incassare i nemici :P)

Potenza - Lvl 1: La sorellina minore della Concentrazione, vi garantisce un aumento del danno del 40% al primo livello, per salire del 10% per ogni punto skill che le assegnerete. Un punto e non più di uno, dal momento che si punta alla Concentrazione.

Prerequisiti: Nessuno

Livello:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Raggio (yards):	7.3	8.6	10	11.3	12.6	14	15.3	16.6	18	19.3	20.6	22	23.3	24.6	26	27.3	28.6	30		
	31.3	32.6																		
Danno +%:	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200			
	210	220	230																	

Sacro Fuoco - Lvl 6: Questa abilità produce un'aura che periodicamente infligge danno da fuoco ai nemici entro l'area d'effetto. All'aumentare della skill aumentano l'area d'effetto e il danno inflitto. Non vi serve assolutamente a niente, meglio, magari vi può dare una manina nel primo atto normal, ma un punto c'è da metterlo in ogni caso perché ci serve per arrivare al Sacro Gelo.

Prerequisiti: Nessuno

Livello:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
	19	20																	
Raggio (yards):	4	4.6	5.3	6	6.6	7.3	8	8.6	9.3	10	10.6	11.3	12	12.6	13.3				
	14	14.6	15.3	16	16.6														
Danno da Fuoco:	1-3	1.5-3.5	2.5-4.5	3-5	4-6	4.5-6.5	5.5-7.5	6-8	7-9	7.5-9.5									
	8.5-10.5	9-11	10-12	10.5-12.5	11.5-13.5	12-14	13-15	13.5-15.5	14.5-16.5	15-17									

Spine - Lvl 6: Quest'aura equivale, concettualmente, alla maledizione Fanciulla di Ferro del Necromante; come essa, infatti, riflette sul mostro che ci infligge un danno, una percentuale del danno stesso. Nonostante l'indubbia utilità che questa aura può avere nella prima metà del gioco (tutto il livello Normale e la prima metà dell'Incubo), la sconsiglio per due motivi: il primo è che si sta cercando di impostare un Paladino che venga colpito il meno possibile o che riesca a uccidere il nemico prima di essere attaccato a sua volta, e la filosofia che sta alla base di questa costruzione del personaggio è esattamente l'opposta di quella che sta alla base dell'aura Spine, quindi le due cose non sono compatibili a livello di gioco. La seconda ragione è che ai livelli avanzati (IV atto Incubo e Inferno) mettersi in mezzo ai mostri aspettando di essere colpiti per uccidere il nostro aggressore equivale ad un suicidio, dal momento che rischiano di arrivare talmente tanti danni da essere a fatica

sopportati; certo uccidiamo chi ci ha colpito, ma come la mettiamo se nel frattempo ci arrivano altri tre colpi in faccia, e uno di questi ci uccide? Accettiamo con piacere di aver perso esperienza e poi torniamo in mezzo ai mostri con la nostra Spine attiva? Naaaa. Passare oltre please...

Prerequisiti: Nessuno

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

Raggio (yards): 7.3 8.6 10 11.3 12.6 14 15.3 16.6 18 19.3 20.6 22 23.3 24.6 26 27.3 28.6
 31.3 32.6

Danno Ritornato +%: 250 290 330 370 410 450 490 530 570 610 650 690 730
 770 810 850 890 930 970 1010

[Mira Benedetta](#) - Lvl 12: Skill dal funzionamento semplicissimo; grazie all'aiuto degli spiriti della luce, infatti, attraverso questa aura il Paladino aumenta a dismisura il grado d'attacco suo e dei suoi compagni di gruppo. All'aumentare dell'abilità corrisponde un aumento del raggio d'azione e del bonus al grado d'attacco. Un punto (ci serve per avere Concentrazione) e andare...

Prerequisiti: Potenza

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

Raggio (yards): 7.3 8.6 10 11.3 12.6 14 15.3 16.6 18 19.3 20.6 22 23.3 24.6 26 27.3 28.6
 31.3 32.6

Attacco +%: 75 90 105 120 135 150 165 180 195 210 225 240 255 270 285
 300 315 330 345 360

[Concentrazione](#) - Lvl 18: Attraverso l'uso di quest'aura il Paladino ottiene un 20% di probabilità di attaccare senza possibilità di essere interrotto nella sua azione, oltre ad un bonus sul danno mostruoso, che cresce man mano che aumentano i punti skill assegnati a questa abilità. Se volete fare davvero male, non potete rinunciarvi. Mettete in conto i canonici 20 punti dedicati alle skills indispensabili.

Prerequisiti: Potenza, Mira Benedetta

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

Probabilità di Non Interruzione: 20%

Raggio (yards): 7.3 8.6 10 11.3 12.6 14 15.3 16.6 18 19.3 20.6
 22 23.3 24.6 26 27.3 28.6 30 31.3 32.6

Danno +%: 60 75 90 105 120 135 150 165 180 195 210 225
 240 255 270 285 300 315 330 345

[Sacro Gelo](#) - Lvl 18: Sacro Gelo forma attorno al Paladino un'aura circolare che gela, rallentandolo,

qualsiasi mostro / personaggio ostile che entri nell'area d'effetto. Raggio dell'aura e rallentamento della vittima aumentano con l'aumentare dei punti skill impegnati in essa. A mio parere una abilità che, usata in modo intelligente, può essere decisamente utile. Naturalmente non sarà la vostra aura principale, e altrettanto ovviamente non dovrete impegnare in essa più di 4/5 punti skill (che con i vostri bonus arriveranno a 7/8, ovvero raggio di tutto rispetto e 46% di velocità in meno per gli sventurati), ma credo che possa togliervi d'impaccio da situazioni in cui l'inferiorità numerica è pericolosamente spropositata, oppure in duello contro Amazzoni con Picca e Barbari (la nemesi dei Paladini). In ogni caso metterci qualche punto: una volta presa confidenza con essa, si rivelerà senza dubbio produttiva.

Prerequisiti: Sacro Fuoco

Livello:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Raggio (yards):	4	4.6	5.3	6	6.6	7.3	8	8.6	9.3	10	10.6	11.3	12	12.6	13.3	14	14.6	15.3	16	16.6
Rallentamento in %:	30	34	37	40	42	44	45	46	48	48	49	50	51	51	52	53	53	53	54	54

Sacro Shock - Lvl 24: L'equivalente del Sacro Fuoco, solo che cambia l'elemento (fulmine anziché fuoco) e il danno è leggermente aumentato, pur rimanendo irrisorio. Un fallimento come la skill da cui deriva: statene alla larga, da questo ramo abbiamo già attinto.

Prerequisiti: Sacro Fuoco, Sacro Gelo

Livello:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Raggio (yards):	3.3	4	4.6	5.3	6	6.6	7.3	8	8.6	9.3	10	10.6	11.3	12	12.6	13.3	14	14.6	15.3	16
Danno da Fulmine:	1-5	2-6	4-8	5-9	7-11	8-12	10-14	11-15	13-17	14-18	16-20	17-21	19-23	20-24	22-26	23-27	25-29	26-30	28-32	29-33

Santuario - Lvl 24: Ennesima aura contro qualcosa, e l'ingrato compito di vittime questa volta tocca ai non-morti; Santuario, infatti, permette al Paladino di danneggiare e respingere le creature non-morte che lo attaccano. All'aumentare dei punti investiti in questa skill aumenta il raggio d'azione e il danno inflitto alle povere creaturine. Il ramo su cui si trova non è quello che stiamo seguendo, in più l'abilità è un monumento all'inutilità, per cui passiamo oltre.

Prerequisiti: Potenza, Spine, Sacro Fuoco, Sacro Gelo

Livello:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Raggio (yards):	3.3	4	4.6	5.3	6	6.6	7.3	8	8.6	9.3	10	10.6	11.3	12	12.6	13.3	14	14.6	15.3	16
Danno Magico:	8-16	12-20	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

Fanatismo - Lvl 30: Un simpatico incrocio tra la Frenesia del Barbaro e la Mira Benedetta, malauguratamente questa abilità non riesce ad unire i vantaggi delle due skills, perdendo molto in efficacia. Essa infatti fa guadagnare al Paladino e agli altri membri del gruppo un bonus sul grado e sulla velocità d'attacco, ma, per quanto sia comprensibile che ai primi livelli questo bonus sia scarso, non si capisce come lo possa essere anche ai livelli alti. Per essere una abilità dell'ultima fascia sarebbe lecito aspettarsi molto di più. Non degnatela di uno sguardo.

Prerequisiti: Potenza, Mira Benedetta, Concentrazione

Livello:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Raggio (yards):	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3
Grado d'Attacco +%:	14	18	20	23	25	26	27	28	29	30	31	31	32	33	33	34	34	34	34	35
Attacco +%:	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135

Condanna - Lvl 30: A causa della paura che incute essendo un servo della Luce, il Paladino è in grado, tramite Condanna, di ridurre la difesa del nemico e le sue resistenze. Questa riduzione avviene percentualmente e aumenta ad ogni punto che viene assegnato all'abilità. La skill è insignificante, così come il ramo cui appartiene: diciamo che in questo albero abbiamo trovato quello che ci interessava, quindi possiamo allontanarci soddisfatti.

Prerequisiti: Potenza, Spine, Sacro Fuoco, Sacro Gelo, Santuario

Livello:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
Raggio (yards):	6	6.6	7.3	8	8.6	9.3	10	10.6	11.3	12	12.6	13.3	14	14.6	15.3	16	16.6	17.3		
Difesa -%:	49	56	61	66	70	73	75	77	79	80	82	83	85	86	86	88	88	89		
Massima Resistenza -%:	26	32	36	39	42	44	46	47	49	50	51	52	53	54	55	56	56	56	57	57

COMBATTIMENTO

Sacrificio - Lvl 1: Utilizzando questa abilità il Paladino sacrifica parte della sua essenza vitale per vibrare un colpo che acquista una enorme potenza. Il sacrificio di punti ferita è sempre l'8%, mentre all'aumentare dei punti assegnati alla skill aumenta il bonus che si riceve al grado d'attacco e al danno. L'idea dell'abilità non è malvagia, ma, specie ai livelli alti, la "vita rubata per colpo", che potrebbe bilanciare il vostro salasso vi servirà per guarirvi dalle ferite inflittevi; come se tutto ciò non bastasse, ci sono abilità più efficaci, che vi permetteranno di ottenere bonus di danno simili se non maggiori senza dovervi letteralmente svenare. Metteteci un punto in previsione di skills future.

Prerequisiti: Nessuno

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

Danno A Se Stessi: 8%

Grado d'Attacco +%: 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100 105 110 115

Danno %: 180 192 204 216 228 240 252 264 276 288 300 312 324 336 348 360 372 384 396 408

Percossa - Lvl 1: Come la spada, anche lo scudo di un Paladino può diventare uno strumento di attacco. Con questa abilità il Paladino colpisce un avversario, causandogli notevole danno e stordendolo per alcuni momenti. Con l'aumentare dei punti assegnati a questa skill, il colpo diventa più potente e si dilata il lasso di tempo in cui la vittima rimane stordita. Nonostante le buone premesse e il costo irrisorio (2 punti mana) questa abilità ha il clamoroso svantaggio di respingere l'avversario, cosa che causa non pochi problemi; inoltre, colpendo in questo modo non si usufruisce del ruba mana e vita, che definire fondamentali è forse sottovalutare.

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 +%: 15 30 45 60 75 90 105 120 135 150 165 180 195 210 225 240 255 270 285
300

Percossa (secondi): 0.6 0.8 1.0 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

Dardo Sacro - Lvl 6: Il Paladino può imparare a scagliare proiettili di pura energia positiva. Questi proiettili hanno una doppia funzione: lanciati contro un nemico non-morto lo danneggiano, indirizzati verso un compagno ferito, lo curano. Detta così può anche sembrare interessante, ma il problema di questa skill è che non riesce ad essere efficace in nessuno dei suoi due utilizzi, ovvero non arreca abbastanza danno ai non-morti né cura sufficientemente i compagni, anzi, nella sua funzione di cura ferite lascia molto a desiderare. Metteteci ugualmente un punticino; vi servirà per ottenere una skill più tardi.

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 Magico: 8-16 14-22 20-28 26-34 32-40 38-46 44-52 50-58 56-64 62-70 68-76 74-82 80-88 86-94 92-100 98-106 104-112 110-118 116-124 122-130

Cura: 1-6 3-8 5-10 7-12 9-14 11-16 13-18 15-20 17-22 19-24 21-26 23-28 25-30 27-32 29-34 31-36 33-38 35-40 37-42 39-44

Fervore - Lvl 12: Ottima Skill, che permette al Paladino di lanciare una serie di attacchi in rapidissima successione aumentando anche la precisione dei suoi colpi e colpendo anche più di un bersaglio.

All'aumentare dei punti assegnati all'abilità aumentano i colpi sferrati in successione e il bonus al grado d'attacco che si applica. La skill in sé è ottima, peccato che ci sia il rovescio della medaglia, ovvero il Paladino, una volta iniziata la serie di colpi non si potrà muovere fino a che non l'avrà portata a termine, il che la rende pericolosissima se non letale per il Paladino stesso una volta che si arriva a livelli nei quali i mostri causano ingenti danni, dato che la sua stessa skill d'attacco lo lascia vulnerabile agli attacchi dei mostri che nel frattempo si sono avvicinati a lui. Fervore sarà la vostra abilità d'attacco secondaria, nel senso che non sarà quella che causa il danno maggiore, ma quella che userete di più. L'unico accorgimento da seguire è non alzarla troppo, al massimo al livello 6 o 7, dal momento che dopo diventa ingestibile (sempre pensando al IV atto Inferno dove sarete circondati da mostri). Leggete comunque il capitolo Crescita del Personaggio per scoprire come usarla al meglio.

Prerequisiti: Sacrificio

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
Attacco +%	10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100 105
Numero di Colpi:	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

Carica - Lvl 12: Eccoci arrivati alla vostra skill d'attacco più potente; consiste in una carica che il Paladino porta a termine scagliandosi contro il nemico e colpendolo con una potenza inaudita e scaraventandolo lontano (utilissimo dato che in questo caso si può immediatamente colpire con una nuova Carica); consistentissimi i bonus al danno e al grado d'attacco, l'unica pecca è che non si può effettuare questo tipo di attacco contro nemici adiacenti, ma per il combattimento da mischia il Paladino dispone di altre risorse. Skill definitiva contro sparuti gruppi di mostri, mano a mano che avanzate di livello imparerete ad usarla anche contro assembramenti più numerosi di nemici. Favolosa. Un'altra delle abilità che necessariamente devono arrivare a 20 punti.

Prerequisiti: Percossa

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
Danno +%:	100 125 150 175 200 225 250 275 300 325 350 375 400 425 450 475 500 525 550 575
Attacco +%:	50 65 80 95 110 125 140 155 170 185 200 215 230 245 260 275 290 305 320 335

Vendetta - Lvl 18: Abilità strana a livello di Gdr per un Paladino, Vendetta aggiunge al danno del suo attacco una percentuale di danno da Fulmine, Fuoco e Freddo; come di consueto, all'aumentare dei punti nell'abilità aumenta la percentuale di danno elementale (e la durata del gelo che l'elemento Freddo produce). Non puntate su questa skill, dal momento che altre abilità garantiscono danni più consistenti e, inoltre, ai livelli alti il danno elementale scema paurosamente a livello di efficacia, dal momento che i mostri presentano resistenze considerevoli.

Prerequisiti: Fervore

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 4.5 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

Durata Danno da Freddo:	1.2	1.8	2.4	3.0	3.6	4.2	4.8	5.4	6.0	6.6	7.2	7.8	8.4	9.0
	9.6	10.2	10.8	11.4	12.0	12.6								

Danno Elementale +%:	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	100	105	110	115	120	125	130						

Attacco : +20%

Martello Benedetto - Lvl 18: L'effetto di questa abilità è un martello magico che, partendo dal Paladino, descrive cerchi sempre più ampi colpendo quantità anche considerevoli di nemici. Il problema di questa skill è che il danno causato non è molto e, benché possa sembrare efficace al livello Normale, diventa presto inutilizzabile, con conseguente rincrescimento per aver buttato via punti preziosi. Lasciatelo perdere.

Prerequisiti: Dardo Sacro

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	5.2	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	9	9.2		
	9.5	9.7																		

Danno:	12-16	20-24	28-32	36-40	44-48	52-56	60-64	68-72	76-80		
	84-88	92-96	100-104	108-112	116-120	124-128	132-136	140-144	148-152	156-160	164-168

Conversione - Lvl 24: Ecco un'altra skill fondamentale per il Paladino ai livelli alti; molto simile a livello di logica alla Rianimazione del Necromante, questa abilità vi garantisce, ogni volta che colpite un mostro, una probabilità di convertirlo alla vostra causa. I mostri convertiti si volteranno a combattere i loro precedenti compagni, alleggerendo parte del peso della battaglia dal Paladino e consentendogli di sferrare colpi micidiali più tranquillamente (e di vivere più a lungo oserei dire). L'inconveniente è che la conversione di un nemico ha un limite di tempo, superato il quale il mostro in questione rinsavirà e vi attaccherà nuovamente (nulla comunque vieta che lo riconvertiate). Skill a mio modesto parere basilare ai livelli molto alti, dove i mostri convertiti saranno in grado di arrecare seri danni ai loro vecchi alleati e vi salveranno dall'essere l'unico bersaglio dei nemici presenti nell'area. Conversione merita 20 punti, non tanto per l'aumento della probabilità di convertire i mostri, che dopo un certo livello non aumenta più di tanto (non fatevi comunque ingannare, 42% è ottima), quanto per il fatto che per ogni punto assegnato all'abilità la durata della conversione aumenta di 10 secondi.

Utilissima e anche parecchio ruffiana (d'altronde siamo Paladini, non santi)

Prerequisiti: Sacrificio, Vendetta

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
----------------	---

Probabilità di Conversione %:	7	13	18	22	25	27	29	31	33	34	35	36	37	38	39	40	40	41	41	
	42																			

Durata (secondi):	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210
-------------------	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Sacro Scudo - Lvl 24: Finalmente arriviamo alla vostra abilità difensiva, a dir poco sublime. Sacro Scudo concede un bonus difensivo in pratica equivalente al tanto elogiato Disprezzo, con due differenze a dir poco fenomenali. La prima, e più utile, è che Sacro Scudo non è un'aura, e quindi, a patto di ricordarsi di tenerlo sempre attivo, consente di utilizzare un'aura e un attacco mentre è in funzione. La seconda, non disprezzabile, è che oltre al bonus difensivo aumenta il grado di parata dello scudo, il che, se può sembrare superfluo dato che per un bel pezzo userete il Sigon, torna molto utile nel fatidico fiume infernale del IV atto Inferno, contro i maghettini carogne, dove vi basterà sostituire il Sigon con uno Scudo con diamanti perfetti per avere circa il 50% di resistenze a tutto aggiunte e mantenere un alto grado di parata. Usatelo come fosse la vostra seconda pelle, anche se all'inizio l'alto costo in mana vi creerà qualche complicazione.

Prerequisiti: Percossa, Dardo Sacro, Carica, Martello Benedetto

Livello:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Costo In Mana:	35																			
Durata (secondi):	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170					
	180	190	200	210	220															
Difesa +%:	25	40	55	70	80	100	115	130	145	160	175	190	205	220	235					
	250	265	280	295	310															
Probabilità di Bloccare +%:	8	10	12	13	15	16	16	17	18	18	19	19	20	20	20	21				
	21	21	21	21																
Danno +:	3-5	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											

Pugno Celeste - Lvl 30: Ultima skill della lista, purtroppo non all'altezza delle precedenti, Pugno Celeste, al prezzo di un costo in mana davvero alto, vi consentirà di far cadere veri e propri fulmini dal cielo che libereranno Dardi Sacri all'impatto. Nonostante questa abilità sia molto coreografica e molto efficace fino ai livelli medi, successivamente, quando i mostri cominceranno ad avere resistenze elementali degne di tale nome, perderà ogni utilizzo. Essendo arrivati alla fine della lista delle skills, sono sicuro che avrete trovato abilità migliori su cui puntare.

Prerequisiti: Sacrificio, Dardo Sacro, Vendetta, Martello Benedetto, Conversione, Santuario

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 del Martello Benedetto:	1-16	1-22	1-28	1-34	1-40	1-46	1-52	1-58	1-64	1-70	1-76									
	1-82	1-88	1-94	1-100	1-106	1-112	1-118	1-124	1-130											
Danno da Fulmine:	1-40	9-48	17-56	25-64	33-72	41-50	49-88													
	57-96	65-104	73-112	81-120	89-128	97-130	105-144	113-152	121-160	129-168	137-176	145-184	153-192							