

---

# GUIDA PER IL WARRIOR MONO

("Quinta edizione" a cura di Vav del 15/02/2004)

---

Indice degli argomenti:

## **PARTE A**

- 01. Premessa storiografica
- 02. Introduzione

## **PARTE B**

- 03. Razza
- 04. Stat di rollaggio
  - 04.1 Prima ipotesi di rollaggio
  - 04.2 Seconda ipotesi di rollaggio
- 05. Punti HP al primo livello

## **PARTE C**

- 06. Punti HP dal secondo al nono livello
- 07. Skill utili
  - 07.1 Spiegazione delle skill

## **PARTE D**

- 08. Equipaggiamento
  - 08.1 EQ per Newbie/Chump
  - 08.2 EQ per Medium/Expert
  - 08.3 EQ per Adept
- 09. Reincarnare al cinquantesimo livello

## **PARTE E**

- 10. Edit delle armi
    - 10.1 Edit delle armi Blunt
    - 10.2 Edit delle armi Slash
    - 10.3 Edit delle armi Pierce
    - 10.4 La calcolatrice e il valore dell'arma
    - 10.5 Nota importante sull'edit +5 +5
    - 10.6 Miglioramento del cerchio di lame (slash)
  - 11. Politica dell'edit dell'EQ
-

## PARTE A

### **01. PREMESSA STORIOGRAFICA**

La scelta di divenire un guerriero (wa mono) e' molto frequente nel mondo di LeU.

La prima edizione della guida che state leggendo e' stata realizzata da Vav per offrire uno strumento utile a tutti coloro che hanno questa ambizione.

Preziosi sono stati i suggerimenti e commenti emersi nella Mailing List dei Cavalieri della Luce e gran parte del merito va quindi al clan. Un ringraziamento particolare a Fawdrath, Drizzt, Goliath, Mormegil per i consigli e ad Evil che si è prestato come prima 'cavia'. Successivamente Curufin ha integrato alcune nuove sezioni realizzando una seconda versione della guida che, in continuo miglioramento, e' giunta ad una terza edizione a cura nuovamente di Vav grazie anche a preziosi suggerimenti di Dardalion. A seguito di annotazioni da parte di membri del clan dei Combattenti della Luce e in particolar modo di Ezlivia e' stata realizzata una quarta edizione con lo scopo di chiarire e migliorare la comprensione degli aspetti piu' tecnici. La quinta edizione e' l'ultima basata sul codice di LeU antecedente alla riforma dei monoclasse di febbraio 2004 e propone ulteriori spiegazioni per risolvere le varie fasi piu' delicate della crescita di un guerriero.

### **02. INTRODUZIONE**

Due sono le principali correnti di pensiero per il roll (la creazione) di un wa mono.

- La prima tende a potenziare il pg nelle stat che incidono nel combattimento.
- La seconda tende a privilegiare il carisma al fine di creare un pg che possa guidare gruppi numerosi. Si aggiunge, a supporto di questa seconda ipotesi, l'annotazione che solitamente chi guida le quest ottiene più facilmente i pezzi eq in premio.

D'altra parte va sottolineato che un wa mono non e' la classe piu' idonea per guidare e solitamente, in seguito al roll, si sceglie di essere un guerriero o che tanka e sviluppa i punti vita (HP) o che svolge il ruolo di picchiatore/rescuer aumentando principalmente la capacita' di danneggiare (DAM).

La guida che state leggendo ha lo scopo di accompagnare dalla nascita fino alle scelte avanzate destinate a coloro che hanno gia' un wa mono di qualita'.

NB: il sesso del warrior non e' fondamentale. Maschio (m) o Femmina (f) nel roll su leu influenza solo alcune piccole scelte nell'equipaggiamento. Solitamente e' piu' "semplice" il maschio... come per quasi tutte le classi in quanto la femmina ha qualche vincolo in piu'.

## PARTE B

### **03. RAZZA**

Il roll ottimale per wa mono è il mezz'ogre (razza numero 9 nel roll di leu) in quanto maxando a 20 punti la costituzione può garantire il più alto numero di HP raggiungibile con un Wa mono. Il roll deve essere creato però nell'ottica di reincarnare a livello 50 in un Gigante (Tempeste o Fuoco). I numerosi punti di costituzione saranno quindi utili anche in quest'ultima fase di potenziamento del pg. Il mezz'ogre parte di base con: F:7 C:9 A:6 I:3 S:3 Ca:3  
A cui vanno aggiunti 39 punti ricordandosi che per ogni caratteristica al suo valore massimo dovrai usare un punto in più.

NB: F=Forza – C=Costituzione – A=Agilità – I=Intelligenza – S=Saggezza – Ca=Carisma
---

### **04. STAT DI ROLLAGGIO**

Entrambe le correnti di pensiero concordano nell'aver come stat di partenza per il wa mono mezz'ogre forza 18 e costituzione 20. Anche l'Intelligenza trova d'accordo le correnti... la si lascia al minimo (3 punti) in quanto le skill utili al wa mono che migliorano solo andando dai Maestri a pagamento e non con l'esperienza non sono tante e in ogni caso esistono i pezzi eq che aumentano l'intelligenza. Le skill che migliorano sbagliando ('impari dai tuoi errori ') ci metteranno di più ad arrivare al massimo della qualità ma ci arriveranno.

Motivazioni:

- F18 perché quando reincarni in gigante maxi (con +3) a 21
- C20 perché serve il massimo di punti per avere più HP possibile
- I3 esiste l'eq +int

#### **04.1 Prima ipotesi di rollaggio**

La prima corrente, quella che potenzia le stat del pg utili al combattimento, è orientata sui seguenti valori: F18 C20 A16 I3 S8 Ca4 (nel roll su leu scrivi [11 11 10 0 5 1](#))

Motivazioni:

- S8 per evitare malus nei tiri salvezza con charm e altro
- A16 perché più ne si ha e meglio è (e il giga ha un max di 16)
- Ca4 perché è l'ultima che rimane escludendo l'intelligenza

#### **04.2 Seconda ipotesi di rollaggio**

La seconda corrente, quella che privilegia il carisma del pg su altre stat al fine di renderlo una guida anche in gruppi numerosi, è orientata sui seguenti valori: F18 C20 A12 I3 S5 Ca10 (nel roll su leu scrivi [11 11 6 0 2 7](#)).

Motivazioni:

- S5 perché i malus su charm e altro non sono così preoccupanti
- A12 perché di meno può creare problemi
- Ca10 perché è il massimo per un mezz'ogre

NB: esiste una variante che propone S8 e Ca8 (nel roll su leu scrivi [11 11 6 0 5 5](#)).

### **05. PUNTI HP AL PRIMO LIVELLO**

Una volta scelto quale ipotesi è più vicina al proprio stile di gioco si passa al rollaggio puro. Gli HP, a parte la decisione delle stat, devono essere tenuti sotto controllo fin dall'inizio. Al primo livello (subito dopo il rollaggio quindi) è necessario verificare i punti HP di partenza.

SCALA DI VALUTAZIONE (hp di partenza naturali, ovvero da nudo):

- Da 40 hp in giù: da buttare
- 41 e 42: sufficiente
- 43 e 44: discreto
- Da 45 in su: ottimo

NB1: se si vuol fare le cose sul serio puntate ad avere almeno 45.

NB2: Partire da 46 hp è rarissimo e risultati superiori sono quasi leggendari.

Voci dicono che il massimo ottenuto sia stato 48... ma sono voci, appunto.

## PARTE C

### **06. PUNTI HP DAL SECONDO AL DECIMO LIVELLO**

Dopo aver stabilito le stat e aver controllato gli HP al primo livello siete pronti a prendere la vostra strada e iniziare ad affrontare i primi avversari. E' necessario monitorare la crescita del pg fino al decimo livello. Solo a questo punto si puo' decidere se il pg va buttato via per ricominciare tutto da capo oppure se risultera' un pg di qualita'. *Il wa mono prende dagli 8 HP ai 21 HP variabili fino al decimo livello (9 gain), poi prende un valore fisso (9 HP) fino al 50 (40 gain).* E' quindi possibile ipotizzare, per la parte variabile (ovvero fino al decimo livello) un minimo di 72 HP ad un massimo di 181 HP con un valore medio di 126 hp da aggiungersi poi a quelli di partenza del pg (vedi paragrafo 05).

#### SCALA DI VALUTAZIONE (valori al decimo livello)

- Superato il livello 9, raggiunto il decimo, se si ha dai 180 hp in giu': da buttare
- Superato il livello 9, raggiunto il decimo, se si ha dai 181 ai 185 hp: sufficiente
- Superato il livello 9, raggiunto il decimo, se si ha 186 o 187 hp: discreto
- Superato il livello 9, raggiunto il decimo, se si ha 188 o 189 hp: buono
- Superato il livello 9, raggiunto il decimo, se si ha dai 190 hp in su: ottimo

NB: Ovviamente più si va verso il 200 e più il pg e' di qualita'.

Superato il livello 9 (raggiunto il decimo) le cose sono molto piu' semplici da calcolare. I successivi gain non sono infatti variabili ma fissi (9 HP) fino al livello 50 (quindi 40 gain). In aggiunta si deve tenere presente che i pg invecchiando, dai 17 anni fino a 30 anni, prendono 1 hp all'anno (quindi 13 in tutto). E' evidente quindi che, superato il livello 9 e' possibile, per capire come sara' la propria creatura, aggiungere agli hp da nudo 373 hp.

#### SCALA DI VERIFICA HP AL LIVELLO 50 A 30 ANNI

- Hp al decimo livello + 373 hp = da 553 hp in giu': da buttare sicuramente
- Hp al decimo livello + 373 hp = da 554 hp a 558 hp: sufficiente
- Hp al decimo livello + 373 hp = 559 o 560 hp: discreto
- Hp al decimo livello + 373 hp = 561 o 562 hp: buono
- Hp al decimo livello + 373 hp = da 563 hp in su: ottimo

Nella categoria destinata al pg "ottimo" ci sono poi una serie di differenziazioni possibili in base alla presenza su leu e quindi alla fattibilita' del risultato (numero hp raggiunti).

#### SCALA DI VERIFICA DELLA RARITA' DEL PG "OTTIMO"

- 563 hp: fattibile con impegno
- 564 hp: fattibile con molto impegno
- 565 hp: raro
- da 566 hp in su: leggendario

Data la complessita' dei conteggi propongo di seguito un paio di ESEMPI:

#### **ESEMPIO:** VAV – Reroll

Nasce con 45 hp  
A livello 10 aveva 192 hp

Ha preso quindi: 147 hp durante i 9 gain variabili  
Ha avuto una media di: 16 hp a gain

Ai 192 hp al decimo livello si aggiungono 373 hp:  
- 13 hp per la crescita di 1 hp per l'eta' dai 17 ai 30 anni  
- 360 hp di crescita fissa dei seguenti 40 gain da 9 hp.

Quindi:  $192 + 373 = 565$  hp

Vav, reroll TWO, a livello 50, a 30 anni, avra' 565 HP naturali... e' eccellente!

## 07. SKILL UTILI

Premesso che le skill (abilita') vanno imparate il prima possibile, per il wa mono tutto e' molto semplice. Per quanto siano numerose le possibili scelte, sono veramente poche le cose importanti da apprendere.

Fondamentali:

- BASH
- RESCUE
- DOORBASH
- BELLOW

Utili ma non indispensabili:

- RETREAT
- SIGN LANGUAGE
- DODGE
- DISARM
- LORE

La cosa interessante e' che le 3 skill fondamentali sono fortunatamente tutte da apprendere gratuitamente in gilda e con la pratica. Quelle utili ma non indispensabili sono a pagamento presso vari maestri: retreat e disarm dal ninja tra Alma e Ostia, sign language e lore dal saggio di Mordilnia, dodge da Cain il monaco.

### 07.1. Spiegazione delle skill

**BASH:** Il successo di un bash dipende da quanto sei addestrato a farlo. Il bash e' il tentativo di colpire una persona atterrandola. Se hai successo fai un piccolo danno alla vittima, ma la atterri. La vittima atterrata non potra' dare comandi per 2 round, al contrario se sbagli sarai tu ad andare a terra. In ogni caso un bash ti inabilita a dare comandi per 2 round. Colpire una persona che e' a terra infligge 1.5\*danno

**RESCUE:** Un rescue e' il tentativo di combattere un mostro al posto di un'altra persona. In questo modo prenderai i danni al suo posto. Molto utile quando si combatte in gruppo.

**DOORBASH:** E' uno skill che consente di sfondare una porta chiusa a chiave. Devi riferirti alla porta per nome. Se hai successo la porta verra' aperta e tu sarai direttamente dentro la stanza altrimenti potrai rimanere stordito per qualche tempo ed avere anche danni dall'azione.

**BELLOW:** Bellow e' un acuto grido di guerra usato in battaglia. Per usare questo skill scrivi semplicemente BELLOW. Se lo usi in maniera appropriata potrai ispirare terrore nei tuoi nemici, fino a stordili brevemente. Questo skill ha un effetto su tutta la stanza e ne saranno influenzati tutti coloro che non appartengono al tuo gruppo.

**RETREAT:** Consente a un guerriero, monaco o ladro di scappare da una battaglia senza panico. Se il tiro riesce lasci la stanza senza subire perdita di esperienza. E' uno skill che migliora con l'uso. E' un upgrade del flee e agisce autonomamente influenzando sul pg senza che faccia niente.

**SIGN LANGUAGE:** Puoi imparare ad usare il linguaggio dei segni. Utile sott'acqua o in stanze del silenzio. Cioe' che scrive l'utente usando il linguaggio dei segni e' conosciuto a tutti quelli nella stanza, ma questi possono ricevere frasi sconnesse o smozzicate se non conoscono bene il linguaggio.

**DODGE:** Consente di evitare danni in combattimento. Non piu' di 1-3 punti danno risparmiati, ma tutto aiuta in certi casi. Ogni volta che sei colpito il programma controlla il tuo dodge skill, il quale non migliora con l'uso ma solo dal Maestro (Cain). Se funziona allora il tuo danno e' ridotto di 1-3 punti. N.B. si applica solo agli attacchi fisici e non a quelli magici.

**DISARM:** Ci sono due tipi di disarm. Il disarm di armi e quello di trappole. Se usi "disarm mostro" allora tenterai di disarmare il mostro e se ci riesci la sua arma volera' lontano. Se usi "disarm trappola" allora tenterai di disinnescare la trappola. Se fallisci potresti rimanere colpito dalla stessa trappola.

**LORE:** Offre le statistiche vitali di un mob (mostro, mobile), comparate con le proprie, ma solo se si ha l'appropriato skill LORE. E' una sorta di Consider "plus".

## PARTE D

### **08. EQUIPAGGIAMENTO**

Non e' fondamentale, almeno all'inizio. Avete comunque quello che conta, che sono gli hp. Con una buona arma potete spaccare tutto. L'unica cosa che spesso si sottovaluta e' che il guerriero rimane spesso senza mov, perche' non ha refresh ne' altro. Munitevi di oggetti che recuperano il mov all'inizio (pantaloni di lino, stivali pie' veloce), cosi' potrete andare piu' velocemente in giro senza fermarvi. Un altro oggetto utilissimo e' il cappello blu della torre della magia, che da' latte infinito, cosi' non dovrete portarvi pagnotte in giro, pero' usatelo solamente se siete da soli... causa un lag che disturba molto.

#### **08.1. EQ per Newbie/Chump**

*Dito:* Anelli di Alkiria +15 hp.

*Collo:* Ci sono i classici medaglioni arancio per l'AC, oppure potete provare con i ciondoli antichi dei goblin per migliorare l'hitroll.

*Corpo:* Armatura dorata di pandora. Difficile trovare di meglio per newbie.

*Testa:* Corona medusa, oppure elmo unicorno. Se volete far male potete prendere un elmo chiodato degli skexie.

*Gambe:* Se avete problemi di mov pantaloni di lino. Altrimenti pantaloni elfici vanno bene.

*Piedi:* stivali pie' veloce.

*Mani:* scegliete voi, io consiglio i guanti lavorati di toeder.

*Braccia:* maniche roo. (10 hp fanno sempre comodo).

*Scudo:* Scudo del predone, oppure un clipgo se vedete che non colpite molto.

*Intorno al corpo:* fatevi fare un bel tan di infirana/tarro da un ranger. Quando vi riposate potete indossare il mantello rosso di Morgan della magione che vi fa recuperare piu' velocemente. Se non siete good (e perche' mai?) potete indossare anche la pesante cappa scura dei nani che da 5 hp. oltre al regen.

*Vita:* cintura d'argento di polifemo.

*Polso:* Mithril bracelet o altro braccialetto da +1 dam. Anche bracciale in pelle di cervo e' buono.

*Come luce:* Un tulipano nero per i 10 hp. Un oggetto molto carino che paga 500 coin di rent e' il ciondolo del nido della gazzaladra... da' +1 hit&dam.

*Schiena:* va bene una comunissima borsa, altrimenti borsa dalle molte tasche.

*Orecchio:* non c'e' nulla :( Dovete limitarvi agli orecchini di giada della miniquestina iniziale.

Da non dimenticare che per fare i send (messaggi telepatici) il wa mono deve usare un lampomarino da appendersi all'orecchio. Lo si trova a Syracuse e bisogna farselo decursare.

*Occhi:* lenti azzurre.

*Armi:* Non dovrete aver bisogno di piu' di un'arma in questa fase. La cosa migliore che potete fare e' farvi incantare un braccio di pietra dei centauri in greca (*blunt*). Se siete donne e non siete evil usate pero' l'arma migliore (*pierce*) per warrior: l'alabarda delle amazzoni (6d3 +3 +2, con un'opportuna procedura di enchant puo' diventare +3+3).

## 08.2. EQ per Medium/Expert

C'e' un po' uno stacco al 31mo livello, per cui magari passerete agli oggetti adept. Comunque tutti gli oggetti per adept e oggetti quest si indossano da meta' expert.

*Dito:* Io mi terrei gli anellini per gli hp, comunque se volete menare ci sono gli anelli metallici dei nani e magari fateli pure incantare. Senno' anelli scuri dei giganti.

*Collo:* collare di metallo e' ottimo.

*Corpo:* Battered breast plate o pettorale massiccio.

*Testa:* Elmo d'argento per gli hp. Senno' se siete evil (ma quando mai), volete menare e confidate di colpire abbastanza bene c'e' l'elmo di karkas che da 2 damroll.

*Gambe:* Iron Leggings se non avete problemi di mov. Se siete good potete sostituire con i gambali del paladone per il +1 dam.

*Piedi:* niente di nuovo.

*Mani:* Guanti del paladone o di celestia.

*Braccia:* Iron Sleeves di Old Thalos, oppure tenetevi le maniche roo. Se volete menare un po', invece, se siete donne potete usare i bracciali dorati di alkiria, altrimenti potete usare i bracciali del paladone.

*Scudo:* Sturdy Iron shield oppure potete ripiegare sullo scudo porpora o lo scudo persiano.

*Intorno al corpo:* mantello da guerra di bog, finche' non potete mettere la dark green cloak del beholder.

*Vita:* nastro d'argento.

*Polso:* bracciale di oro bianco della torre oppure uno dei braccialetti +1 dam (opal, mithril).

*Come luce:* lingua di fiamme (sostituibile col ciondolino della gazzaladra).

*Schiena:* Niente di nuovo.

*Orecchie:* orecchini luna e falce.

*Occhi:* Maschera d'argento.

*Armi:* Tenetevi sempre un'arma per tipo: *slash* scimitarra persiana o spadone a due mani del paladino del passo (o se siete fortunati una chatir), *per gli immuni* scorticatore o frusta, *blunt* stalattite o martello di thor, *pierce* lancia sacra.

## 08.3. EQ per Adept (cosiddetto eq patatina, escludendo eq quest)

E qui c'e' l'inversione di tendenza. Levate l'eq che non dia hp, non serve. Voi dovete bashare e prendere botte. Quindi massimizzate prima gli hp e poi i dam. Separati da una barra, ho messo le alternative DAM.

*Dito:* anelli verdi / anelli metallici.

*Collo:* paracolli jaffar/ collari metallo.

*Corpo:* Battered plate / Armatura Nera (quella con la N maiuscola, della quest del tarro)

*Testa:* Elmo argento (corona della medusa) / Elmo Ares (Elmo di Karkas se siete evil)

*Gambe:* Iron Sleeves / Gambali paladone.

*Piedi:* stivali pie' veloce.

*Mani:* Guanti del paladone o di celestia.

*Braccia:* Iron sleeves / parabraccia della fenice.

*Scudo:* Sturdy Iron shield. Le alternative valide sono rarissime, e si chiamano scudo d'avorio, scudo eroe e scudo dei titani.

*Intorno al corpo:* Dark green cloak 25 hp. E' la migliore, se volete le uniche alternative sono per ottenere qualche resistenza, come il mantello da guerra di Amon (20 hp resi ACID), il manto di seta blue di abyss (15 hp resi HOLD). Carino anche il drappo della tomba di Sturm, 20 hp +2 carisma +1 hitroll.

*Vita:* Cintura pelle demone. Non ci sono cinture non-quest che diano hp comunque.

*Polso:* Bracciali d'oro zecchino.

*Luce/Tenuto:* tulipano nero / cristallo azzurro

*Schiena:* Scudo crociato. Tenete una borsa in inventario, non sulle spalle.

*Orecchie:* orecchini luna a falce.

*Occhi:* Maschera d'argento.

*Armi:* Tenetevi sempre un'arma per tipo: *slash* cerchio di lame della torre (1d30, incantabile a +3+3), *per gli immuni* scorticatore o frusta, *blunt* martello di thor, *pierce* lancia sacra.

## 09. REINCARNARE AL CINQUANTESIMO LIVELLO

Ogni tentativo di reincarnare toglie un punto di costituzione. Essendo arrivati al cinquantesimo livello i punti costituzione non servono più (o meglio... servono solo per reginare hp più velocemente) ed è quindi opportuno reincarnare per sfruttare i vari vantaggi che un gigante può offrire. Ovviamente c'è sempre il rischio che non si riesca a reincarnare in un gigante o che si riesca ma non in quello desiderato. Arrivati a 3 punti di costituzione non è più possibile reincarnare. Quindi se si arriva (come è auspicabile) con C20 al livello 50 si avranno 17 tentativi.

Reincarnare in un gigante serve perché ci sono numerose caratteristiche utili in tale razza. In primo luogo i pregi comuni: i giganti sono *huge*, hanno *forza 21* e *agilità 16*. L'importanza dell'agilità (evitare i bash dei mob tra le altre cose) è meno rilevante rispetto all'interesse della forza. Quest'ultima infatti dona un bonus al danno e consente di portare più peso (quindi scarrozzarsi dietro più eq... molto importante per chi ha più equipaggiamenti – che so... versione hp e versione dam).

In particolare ci si può riferire a questa tabella:

Forza	Dam	Peso
22	+9	5343
21	+8	4322
20	+7	3642
19	+6	3002
18	+2	1814
17	+1	1301
16	+1	1202
15		1102
14		1002
13		952
12		902
11		852
10		802
9		752
8		703
7		653
6		603
5	-1	503
4	-1	403
3	-1	204
2	-2	104
1	-4	12
0		0

Oltre ai pregi comuni (*huge*, *Forza*, *Agilità*) ci sono poi le caratteristiche particolari che sono le più importanti: le immunità da un tipo di attacco. Ricordando che tutti sono *huge* e hanno F21 e A16, elenco di seguito le differenze dei cinque possibili giganti in cui si può reincarnare:

Gigante fuoco	immune fire	-	suscettibile cold
Gigante tempeste	immune elettricità	-	nessuna suscettibilità
Gigante colline	nessuna immunità	-	nessuna suscettibilità
Gigante ghiacci	immune cold	-	suscettibile fire
Gigante nuvole	immune sleep	-	suscettibile acid

I reincarnate di riferimento sono, nell'ordine, gigante fuoco, tempesta, colline.

L'immunità al fuoco è la più utile. Sempre utile, anche se meno del fuoco, ma compensata dall'assenza di suscettibilità è il reincarnate tempeste. Accettabile il gigante colline.

Ghiacci e Nuvole hanno una suscettibilità a elementi troppo frequenti nei mob di LeU. Per usarli è necessario recuperare pezzi d'eq che offrano l'immunità da tali attacchi.

Segnalo inoltre che in extremis le razze "non gigante" in cui è meglio reincarnare sono il mezz'ogre (sempre *huge* ma maxa F19 e A18) e il mezzo gigante (*huge*, F20, A16).



## PARTE E

### **10. EDIT DELLE ARMI**

Editare le armi e' una delle cose piu' importanti. E' un'attivita' che impatta su ogni tipo di combattimento e che in ogni caso risulta essere fondamentale quando si tratta di un wa mono. E' importante pero' tenere sempre presente b scrap. Quindi e' opportuno farsi armi con dadi con molte facce (almeno 9) oppure, meglio ancora, investire 500 diamanti e passare all'artifact ovvero all'arma non scrappabile. Di seguito e' possibile prendere visione delle migliori ipotesi di edit di armi in base ai vari tipi di attacco. In attesa di avere le gemme e i diamanti per l'edit e' ovvio che bisogna in ogni caso procurarsi armi +5 di ogni categoria. L'edit e' l'attivita' che fa si' che la propria capacita' di danneggiare gli avversari cresca. Si tratta di un'evoluzione importante... ma ovviamente non veloce. Solitamente l'edit delle armi ha questo ordine: slash, blunt e infine pierce. La slash la si usa quasi sempre ed e' quindi importantissima. La blunt e' molto utile e peraltro torna comoda anche in arena. La pierce rimane sempre importante ma solitamente e' l'ultima che si fa visto che le altre due sono piu' frequenti come utilizzo.

#### **10.1 Edit delle armi >>> BLUNT <<<**

Se si desidera editare qualcosa che faccia blunt c'e' solo una possibilita': il *Grande Martello*. In attesa dell'edit di solito si usa il martello mithrill che pero' oltre a fare meno danno e' pure raro e paga 5.000 di rent. Quindi appena possibile torna molto utile sostituirlo.

- 1) *GRANDE MARTELLO DA GUERRA* (2d11 +1 +5)
  - + Enchant Weapon fatto da immortale  
100 sme / 100 rub / 400 zaf
  - + Edit +1 hitroll +1 damroll  
150 dia / 400 zaf

TOT: 150 diam / 100 rub / 100 sme / 800 zaf  
--> 2d11 +5 +5 (no rara, no rent) - MEDIA DANNO: **17**

NB: ANTI-MAGE ANTI-THIEF ANTI-PSIONIST ANTI-MONK ANTI-DRUID

## 10.2 Edit delle armi >>> SLASH <<<

Se si desidera editare qualcosa che faccia slash (peraltro e' l'arma piu' importante da editare visto che la si usa per il 90% del tempo) si ha un'ampia scelta. Le caratteristiche da tenere presenti sono numerose: se l'arma e' rara, il costo per l'edit, il danno naturale, eventuali affect aggiuntive. L'arma in assoluto migliore per un wa mono e' indubbiamente il *cerchio di lame* ma siccome il mud e' bello perche' e' vario vi segnalo anche altre possibili scelte. Un'arma piuttosto gettonata e' ad esempio la lama tarrasque che garantisce la resistenza all'energia.

- 1) *CERCHIO DI MORTE* (1d30 -2 +3)  
+ Enchant Weapon fatto da immortale  
100 sme / 100 rub / 400 zaf  
+ Edit +1 hitroll +1 damroll  
150 diam / 400 zaf

TOT: 150 diam / 100 rub / 100 sme / 800 zaf  
--> 1d30 +5 +5 (no rara, no rent) - MEDIA DANNO: **20,5**

NB: ANTI-WARRIOR ONLYCLASS

---

- 2) *SCIMITARRA VECCHIA* (6d3 + 3 +3)  
+ Enchant Weapon fatto da immortale  
100 sme / 100 rub / 400 zaf  
+ Edit +1 hitroll +1 damroll  
150 diam / 400 zaf  
+ Trasformazione dadi arma  
0 costo

TOT: 150 diam / 100 rub / 100 sme / 800 zaf  
--> 3d8 +5 +5 (no rara, no rent) - MEDIA DANNO: **18,5**

NB: ANTI-CLERIC ANTI-MAGE ANTI-THIEF ANTI-PSIONIST

---

- 3) *ASCIA RUNICA DEL LUPO* (2d12 +3 +5 hp: +10 mana: -60 resi)  
+ Edit +2 hitroll  
150 diam / 400 zaf

TOT: 150 diam / 400 zaf  
--> 2d12 +5 +5 hp: +10 mana: -60 (rara, 7.500 rent) - MEDIA DANNO: **18**

NB: ANTI-CLERIC ANTI-MAGE ANTI-THIEF ANTI-PSIONIST ANTI-MONK ANTI-DRUID

---

- 4) *LAMA TARRASQUE* (2d12 +2 +5 resi:ene)  
+ Edit +3 hitroll  
225 diam / 600 zaf

TOT: 225 diam / 600 zaf  
--> 2d12 +5 +5 resi:ene (rara, 12.000 rent) - MEDIA DANNO: **18**

---

- 5) *ASCIA BOSCOVERDE* (3d7 +4 +4 str: +2)  
+ Edit +1 hitroll +1 damroll  
150 diam / 400 zaf

TOT: 150 diam / 400 zaf  
--> 3d7 +5 +5 str: +2 (no rara, no rent) - MEDIA DANNO: **17**

NB: ANTI-CLERIC ANTI-MAGE ANTI-THIEF ANTI-PSIONIST ANTI-MONK ANTI-DRUID

### 10.3 Edit delle armi >>> PIERCE <<<

Se si desidera editare qualcosa che faccia pierce l'arma migliore e' il *canino* anche se e' raro. Il suo merito principale e' di essere gia' buono in natura. Come alternative per non avere un oggetto raro per le mani vi sono la lancia sacra (per good) e lo stiletto (per evil). La differenza di danno e' elevata ma tutto dipende da quanto si intende investire in diamanti per editarsi la pierce che solitamente e' l'arma piu' "bistrattata" visto che slash e blunt sono piu' utili.

- 1) *CANINO TARRASQUE* (5d5 +4 +4 avvelena)  
+ Enchant Weapon fatto da immortale  
100 sme / 100 rub / 400 zaf  
+ Edit +1 hitroll +1 damroll  
150 diam / 400 zaf

TOT: 150 diam / 100 sme / 100 rub / 800 zaf  
--> 5d5 +5 +5 (rara, 5.000 rent) - MEDIA DANNO: **20**

UPGRADE A 3d10 antiscrap:

Canino: 3d10 +5 +5 (costo: 70 diam)  
min: 8 - max:35 - med:21,5

- 
- 2) *STILETTO* (4d4 +3 +3 backstab: +5)  
+ Enchant Weapon fatto da immortale  
100 sme / 100 rub / 400 zaf  
+ Edit +1 hitroll +1 damroll  
150 diam / 400 zaf  
+ Trasformazione dadi arma  
0 costo

TOT: 150 diam / 100 sme / 100 rub / 800 zaf  
--> 2d10 +5 +5 (non rara, rent 500) - MEDIA DANNO: **16**

NB: ANTI-GOOD ANTI-CLERIC ANTI-BARBARIAN ANTI-PSIONIST

- 
- 3) *LANCIA SACRA* (5d3)  
+ Enchant Weapon fatto da immortale  
100 sme / 100 rub / 400 zaf  
+ Edit +1 hitroll +1 damroll  
150 diam / 400 zaf

TOT: 150 diam / 100 sme / 100 rub / 800 zaf  
--> 5d3 +5 +5 (non rara, no rent) - MEDIA DANNO: **15**

UPGRADE A 2d11 antiscrap:

Lancia: 2d11 +5 +5 (costo: 70 diam)  
min: 7 - max:27 - med:17

NB: ANTI-EVIL

#### 10.4 La calcolatrice e il valore dell'arma

La calcolatrice leuniana per le armi e' alla pagina:

- [http://www.leu.it/guida/edit/calcola\\_armi.shtml](http://www.leu.it/guida/edit/calcola_armi.shtml)

La spiegazione di come funziona e' alla pagina:

- <http://www.leu.it/guida/edit/armi.shtml>

---

Il valore dell'arma viene attribuito tramite la formula:  $N \cdot DADI \cdot (N \cdot FACCE + 2) \cdot 70$

NB: 2 e 70 sono coefficienti fissati dagli Dei. Quindi saperne il motivo non e' lecito :-P

Esempi pratici (canino):

3d10 sono $3 \cdot (10+2) = 3 \cdot 12 = 36$	-	$36 \cdot 70 = 2520$ diamanti
5d5 sono $5 \cdot (5+2) = 5 \cdot 7 = 35$	-	$35 \cdot 70 = 2450$ diamanti
3d9 sono $3 \cdot (9+2) = 3 \cdot 11 = 33$	-	$33 \cdot 70 = 2310$ diamanti

NB: Ecco spiegato perche' 3d9 viene considerato peggiore di 5d5 dalla calcolatrice di leu anche se la media del danno e' uguale.

Canino: 5d5 +5 +5 - min:10 - max:30 - med:20

Canino: 3d9 +5 +5 - min: 8 - max:32 - med:20

#### 10.5 Nota importante sull'edit +5 +5

Gli edit +5+5 sulle armi si distinguono in due modalita': una sbagliata e una giusta.

Il fautore della modalita' e' l'immortale che vi fara' l'edit ma e' opportuno sempre controllare in quanto l'errore influisce sui save dell'arma e puo' renderla piu' fragile allo scrap.

L'attenzione va riposta sulle affects. Si puo' editare l'arma con due affects (hitroll e poi damroll) oppure con una sola cumulativa (hit and dam).

Facciamo degli esempi per chiarire le differenze.

**ESEMPIO:** *PRIMO MODO* (QUELLO SBAGLIATO):

Object 'arma', Item type: WEAPON

Item is: GLOW ANTI-CLERIC ANTI-MAGE RESISTANT ANTI-MONK ANTI-DRUID

Peso: 12, Valore: 10000, Costo di rent: 0

Damage Dice is '2D8'

Can affect you as :

Affects : HITROLL by 5

Affects : DAMROLL by 5

Questo fa sì che il malus al save sia di -10 poiche' ogni affect penalizza di 5 il save.

**ESEMPIO:** *SECONDO MODO* (QUELLO GIUSTO):

Object 'arma', Item type: WEAPON

Item is: GLOW ANTI-CLERIC ANTI-MAGE RESISTANT ANTI-MONK ANTI-DRUID

Peso: 12, Valore: 10000, Costo di rent: 0

Damage Dice is '3D8'

Can affect you as :

Affects : HIT AND DAM BY 5

Essendo un'unica affect il malus al save è di -5 e non -10.

Tutte le armi non artifact dovrebbero essere editate in questo modo.

## 10.6 Miglioramento del cerchio di lame (slash)

Come e' stato gia' detto l'arma in assoluto migliore per un wa mono e' indubbiamente il *cerchio di lame*. Per questo motivo ho deciso di introdurre un paragrafo sui possibili miglioramenti di quest'arma. Puo' servire inoltre come esempio per capire meglio il funzionamento dell'edit.

Dopo aver editato a +5 +5, una prima miglioria (non da poco) che spesso si attua e' rendere l'arma artifact. Costa 500 diamanti ma vi evita di stare ad angosciarvi quando combattete. Peraltro basta Mirabilis a Torre Magia o un Rugginofago a Bosco Verde per distruggere il vostro cerchio editato se non l'avete reso artifact.

**ESEMPIO:** ecco un cerchio, editato +5+5 nel modo corretto e reso artifact

Object 'cerchio di morte di Vav', Item type: WEAPON  
 Item is: METAL ANTI-WARRIOR ARTIFACT ONLY-CLASS SCYTHE  
 Peso: 30, Valore: 19999, Costo di rent: 0  
 Damage Dice is '1D30'  
 Can affect you as :  
 Affects : HIT-N-DAM by 5

Ricordandovi che dopo l'edit +5+5 la vostra arma avra' un valore minimo di danno di 6 e un massimo di 35 (con una media danno di **20,5**) di seguito vi propongo, come esempio, alcuni possibili potenziamenti (a suon di diamanti) per il vostro cerchio:

--> 2d15 +5 +5 MIN: 7 - MAX: 35 MEDIA DANNO: <b>21</b> costo: 140 diamanti	--> 2d17 +5 +5 MIN: 7 - MAX: 39 MEDIA DANNO: <b>23</b> costo: 420 diamanti
--> 3d10 +5 +5 MIN: 8 - MAX: 35 MEDIA DANNO: <b>21,5</b> costo: 280 diamanti	--> 2d18 +5 +5 MIN: 7 - MAX: 41 MEDIA DANNO: <b>24</b> costo: 560 diamanti
--> 2d16 +5 +5 MIN: 7 - MAX: 37 MEDIA DANNO: <b>22</b> costo: 280 d diamanti	--> 3d12 +5 +5 MIN: 8 - MAX: 41 MEDIA DANNO: <b>24,5</b> costo: 700 diamanti
--> 5d6 +5 +5 MIN: 10 - MAX: 35 MEDIA DANNO: <b>22,5</b> costo: 560 diamanti	--> 4d9 +5 +5 MIN: 9 - MAX: 41 MEDIA DANNO: <b>25</b> costo: 700 diamanti

## 11. POLITICA DELL'EDIT DELL'EQ

L'edit dell'eq e' il passaggio successivo all'edit delle armi.

Il Wa mono non deve preoccuparsi di spellfail, manaregain, e mana ma solo delle caratteristiche che impattano sui combattimenti corpo a corpo.

Quindi, escluso l'edit delle armi che e' stato gia' trattato, e' opportuno studiare l'edit di hp e dam. Anche qui, come in passato, conta molto il proprio stile di gioco abituale. Editare (e poi overeditare) costa molto in termini di tempo e soprattutto di gemme e diamanti. Solitamente il Wa mono arrivato a questo livello e' un guerriero tank che pompa gli hp. Quindi di norma l'edit segue questo ordine:

- 1) editare hp su pezzi d'eq resistenti allo scrap
- 2) editare il damroll su pezzi d'eq resistenti allo scrap
- 3) editare hpregain su pezzi d'eq resistenti allo scrap

Ora... e' ovvio che per avere eq resistente allo scrap si puo' anche cercare di investire qualcosina nei save all. Questi sono molto importanti e preservano l'eq consentendovi di avere qualche garanzia in piu'. Il costo non e' da sottovalutare nemmeno qui e volendo fare il pieno di save all con tipo -4 save su ogni pezzo si spenderebbero diverse migliaia di diamanti.

**ESEMPIO:** come funzionano i save

un bracciale prende un acid

per non scappare deve fare (per esempio) 20 con un dado da 20...

se ha -2 save all dovra' fare 18 oppure 19 oppure 20 sempre con un dado da 20

il numero di tiri che ha a disposizione per fare almeno 18 sono il numero di ac del bracciale

Se e' resistan si duplica ( $ac * 2 = n.tiri$ )

Per aumentare i save e' possibile (anzi, e' decisamente suggeribile) investire in enchant armor fatto da immortali. E' un servizio a pagamento... ma molto meno costoso che facendosi editare i save direttamente. L'enchant armor dona -2 saving all.

Per quanto riguarda l'hp regain c'e' da fare infine una considerazione interessante. Il massimale (senza overedit) e' di 100 hp. Questo vuol dire che si fa risparmiare un heal al chierico ad ogni tick.

In base alla razza in cui si ha reincarnato e' poi importante studiarci eventuali edit di resistenze. Ad esempio il gigante delle tempeste, se non trova un pezzo d'eq resi fire, potrebbe avere utilita' nell'editarsi la resistenza al fuoco pagando diamanti.

In ogni caso le resistenze e le immunita' sono l'ultima cosa da fare visto anche l'alto costo. C'e' da dire che poi pero' il salto di qualita' e' enorme. Di base il Wa mono riesce a trovare dal manto tank e dall'armatura tarro le resistenze pierce e slash. Poi pero' se e' reincarnato in una razza piuttosto che in un'altra (principalmente nel caso di tempeste e fuoco) puo' sfruttarne un'altra. E' facile immaginare che potendo comprare le immunita' (cosa rarissima dato il costo incredibilmente proibitivo) si cambia di parecchio il proprio peso in combattimento.

Tratta da un antica guida (quella di Drono) riporto dati non ufficiali sui parametri del danno:

Scritta di danno che appare	Valore danno
Miss	0
Bruises	2
Barely hit	4
Hit	10
Hit hard	14
Hit very hard	24
Hit extremely well	34
Massacre with your hit	44
Devastate	da 45 in su