

# Guida all'Animista

ovvero

**"UN RISOTTO COTTO A PUNTINO"**

*written by:*

<b><i>Eulalia</i></b>	<b><i>Animista Strisciante</i></b>
<b><i>Australis</i></b>	<b><i>Animista Arboreo</i></b>
<b><i>Hanreal</i></b>	<b><i>Animista Verdant</i></b>

***Versione 1.0b***

~ ~ ~ ~ ~ **INDICE** ~ ~ ~ ~ ~

<b>Capitolo</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Pagina</b>
<b>1</b>	<b>DESCRIZIONE GENERALE DELLA CLASSE</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>CREAZIONE DEL PG: RAZZA E PUNTI INIZIALI</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>COME CRESCERE IL PG: LE LINEE DI SPECIALIZZAZIONE</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>COME FUNZIONANO LE MAGIE DI EVOCAZIONE DELL'ANIMISTA</b>	<b>6</b>
4.1	BOMBER	6
4.2	LE TORRETTE (I FUNGHI)	6
<b>5</b>	<b>LE ALTRE MAGIE DELL'ANIMISTA</b>	<b>7</b>
<b>6</b>	<b>DESCRIZIONE DELLE MAGIE DEI VARI SENTIERI RAGGRUPPATE PER TIPOLOGIA</b>	<b>8</b>
6.1	SENTIERO ARBOREO BASE	8
6.2	SENTIERO STRISCIANTE BASE	10
6.3	SENTIERO VERDANT BASE	12
6.4	MAESTRIA ARBOREA	15
6.5	MAESTRIA STRISCIANTE	16
6.6	MAESTRIA VERDANT	20
<b>7</b>	<b>ESPARE L'ANIMISTA</b>	<b>22</b>
7.1	ESPARE L'ANIMISTA ARBOREO	23
7.2	ESPARE L'ANIMISTA STRISCIANTE	24
7.3	ESPARE L'ANIMISTA VERDANT	26
<b>8</b>	<b>LE ABILITÀ REAME DELL'ANIMISTA</b>	<b>29</b>
<b>9</b>	<b>L'ANIMISTA IN RVR</b>	<b>30</b>
9.1	ANIMISTA ARBOREO IN RVR	30

<b>9.2</b>	<b>ANIMISTA STRISCIANTE IN RVR</b>	<b>31</b>
<b>9.3</b>	<b>ANIMISTA VERDANT IN RVR</b>	<b>34</b>
<b>10</b>	<b>TEMPLATE PER GLI ANIMISTI</b>	<b>39</b>
<b>10.1</b>	<b>TEMPLATE ARBOREO</b>	<b>39</b>
<b>10.2</b>	<b>TEMPLATE STRISCIANTE</b>	<b>39</b>
<b>10.3</b>	<b>TEMPLATE VERDANT</b>	<b>40</b>
<b>11</b>	<b>TIPS 'N TRICKS</b>	<b>41</b>
<b>12</b>	<b>BUG DELL'ANIMISTA</b>	<b>43</b>
<b>13</b>	<b>CRONOLOGIA DELLE EDIZIONI</b>	<b>44</b>

## 1 DESCRIZIONE GENERALE DELLA CLASSE

L'Animista è un caster specializzato nelle magie di evocazione: molte delle magie che ha a disposizione (ma non tutte) sono infatti relative all'evocazione di funghi e spiritelli (questi ultimi chiamati "bomber") che agendo in modo autonomo o a comando eseguono il compito specifico che li contraddistingue.

E' un cugino stretto del Valewalker (con il quale condivide alcune magie del sentiero arboreo) ma a differenza di questo ultimo si affida solo sulle magie e non può trainare l'arma.

## 2 CREAZIONE DEL PG: RAZZA E PUNTI INIZIALI

L'animista va comunque approcciato come un caster puro, quindi le STAT più rilevanti per la classe saranno 3: Intelligenza, costituzione e destrezza.

L'intelligenza (INT) influenza la quantità di potere magico (MANA) a disposizione per lanciare magie o evocare funghi, e anche il danno che le magie di danno diretto faranno sui nemici.

La costituzione (COS) influenza i punti ferita (PF) che il pg avrà, e quindi la quantità di danno che potrà sopportare prima di una morte.

La destrezza (DES) per un mago influenza la velocità con cui le magie vengono lanciate.

Le statistiche che per un animista crescono automaticamente al passaggio di livello sono proprio:

- Intelligenza ( primaria)
- Costituzione (secondaria)
- Destrezza (terziaria)

Il fatto che la costituzione salga come stat secondaria col crescere di livello, unito alla possibilità di scegliere la classe celta come animista (dotata di costituzione minima iniziale pari a 60) fa sì che gli animisti siano i caster più "robusti" di Hibernia.

Come razza è consigliabile approfittare della possibilità di avere più PF di un altro caster, e quindi optare fra le classi SILVANO o CELTA. Vanno entrambe bene, quindi basta scegliere secondo il proprio gusto.

Dove mettere i 30 punti iniziali a disposizione? La scelta migliore è sempre mettere al massimo 10 punti in ogni stat per non sprecarne nessuno (oltre i 10 punti in una stat costa il doppio, oltre i 15 il triplo): consigliabile mettere 10 punti in COS, 10 in DES, 10 in INT.

### 3 COME CRESCERE IL PG: LE LINEE DI SPECIALIZZAZIONE

L'animista prende 1x punti spec ogni volta che aumenta di livello, cioè prende gli stessi punti del livello che guadagna: quindi 15 punti al livello 15, 30 al 30, ecc.. In più, come tutte le classi di Daoc, fra il livello 40 e 50 prende ogni "mezzo livello" (Miniding in gergo, cioè i livelli 40,5- 41,5-...- 49,5) metà punti come bonus.

Le classi caster in genere non vengono su bene se si spargono i punti fra tutte le spec: meglio quindi scegliere una specializzazione fra quelle disponibili e concentrarsi su quella. I punti 'bonus' guadagnati fra il 40 e il 50 potranno poi essere usati per avere qualche incantesimo di base dalle altre 2 specializzazioni.

Le magie a disposizione dell'animista sono suddivise su 3 specializzazioni chiamate 'SENTIERI':

Sentiero Arboreo  
Sentiero Strisciante  
Sentiero Verdant

Ciascuno dei sentieri ha a sua volta una linea 'base' di incantesimi, e una di specializzazione. Gli incantesimi di ciascuna linea base si guadagnano semplicemente salendo di livello, mentre per accedere a quelli della linea spec bisogna allenarsi in quel particolare sentiero. Gli incantesimi che si ottengono allenandosi ricadono sotto una branca particolare di ogni sentiero, chiamata 'Maestria'.

Avremo quindi:

Maestria Arboreo  
Maestria Verdant  
Maestria Strisciante

Quanto si può crescere in una maestria? Investendo sempre dei punti ogni volta che si aumenta di livello, una maestria può essere portata al suo massimo (50) al livello 50.

Al 50, grazie ai punti bonus dei "miniding" si avranno abbastanza punti per alzare una seconda maestria a 20, oppure una seconda a 19 e una terza a 7.

Comunque, a prescindere quindi di come avrete "speccato" il vostro animista al 50mo livello si avranno sempre tutte le magie dei 3 sentieri base Arboreo ,Verdant, Strisciante.

## 4 COME FUNZIONANO LE MAGIE DI EVOCAZIONE DELL'ANIMISTA

Come anticipato nella premessa molte delle magie a disposizione dell'Animista sono relative a evocazioni. Le evocazioni possibili sono di due tipi principali: pet bomber e pet torrette.

### 4.1 BOMBER

I bomber sono 'spiritelli' che nascono dall'animista e nel tempo in cui è concesso loro vivere (circa 20 secondi) si muovono volando verso il proprio bersaglio, e una volta raggiuntolo lanciano il proprio incantesimo.

La varietà degli incantesimi che possono lanciare è enorme, e copre sia incantesimi diretti verso nemici (danno singolo, ad area, debuff, immobilizzazione mediante root) che verso amici (scudi di protezione, rigenerazione vita, buff).

Il bomber impiega tempo per volare verso il proprio bersaglio, e a volte può anche non raggiungerlo se questo è troppo veloce, o se il tempo della propria vita trascorre senza che lo abbia raggiunto, se il bersaglio si sposta nel frattempo in un luogo non raggiungibile, ecc..

### 4.2 LE TORRETTE (I FUNGHI)

Si presentano sotto forma di fungo di grossa dimensione incapace di muoversi e vengono evocate in un punto del terreno scelto mediante il cosiddetto **GROUNDTARGET**: premendo il tasto **F5** e muovendo con il mouse il bersaglio che compare sul terreno si sceglie dove il fungo andrà a posizionarsi, dopodichè si lancia l'incantesimo di evocazione e se il terreno scelto era entro il raggio di evocazione o non presentava altri problemi di visibilità o altro, compare un funghetto. Le torrette evocate in questo modo essendo ancorate al terreno rimarranno sempre ferme nel punto in cui sono state evocate per tutto il loro ciclo di vita, bisogna fare quindi attenzione a dove si creano. Esse sono di livello inferiore all'animista che le evoca: appaiono sempre blu all'animista a prescindere dal livello in cui le avete ottenute, cambia solo la loro quantità di danno che infliggono \ buff debuff elargiti e la quantità di mana per evocarle.

Essenzialmente le torrette si possono dividere in 2 tipologie :

A) Torretta controllata dal player ( PET in senso proprio): se ne può avere in gioco solo una alla volta, e il suo tipo è peculiare della specializzazione scelta. Le ultime torrette di questo genere si ottengono trainando fino al 44 Arboreo , 45 Strisciante o 49 Verdant.

Essendo immobili i comandi utilizzabili nel pannellino del PET dopo evocata sono quindi :

COMPORTAMENTO: aggressivo \ difendi \ passivo

AZIONE: attacca \ libera

Il comportamento determina come la torretta reagisce nel caso che un nemico entri nel suo range (N.B: solo dalla patch 1.61 in poi): in aggressivo attaccherà automaticamente il nemico, in difesa lo farà solo se un nemico attaccherà per primo l'animista o un membro del gruppo, in passivo non attaccherà mai anche se sotto attacco diretto.

Le azioni invece ordinano alla torretta di attaccare il bersaglio selezionato (ATTACCA) o di autodistruggersi (LIBERA). Il loro ciclo di vita è determinato dal player che può "ucciderle" con il comando " libera" e dai danni inflitti in combattimento , se danneggiate, al termine del combattimento si rigenerano lentamente con il trascorrere del tempo (come i PG , ma un pò più lentamente ) e possono essere curate\buffate (anche in combattimento) direttamente dal player o da altri PG. Essenzialmente sono un pet come gli altri, ma statico.

**IMPORTANTE:** il tasto 'libera' può essere trascinato col mouse (tenendo premuto SHIFT) nella barra dei comandi: diventa così un bottone con il quale si può rilasciare in ogni momento anche una delle torrette FnF (per evitare, ad esempio, che pullino un mob un attimo prima della propria scadenza). Per rilasciare una torretta qualsiasi basterà selezionarla e premere questo tasti.

A parte l'uccisione causata da danni\libera , le torrette pet sono persistenti (non hanno scadenza) e rimangono vive finché l'animista è vivo e non entra/esce da un dungeon, una capitale o un reame attraverso i portali.

B) Torrette non controllabili dal player ( dette anche Fire and Forget che letteralmente significa "spara e dimentica" abbreviato in FnF, o pet FnF)

Queste torrette dopo averle evocate sono del tutto autonome sia nel castare che nel cercarsi il bersaglio. Il loro ciclo di vita è temporizzato (durano 2 minuti), possono inoltre essere "uccise" dai danni inflitti in combattimento , possono essere curate\buffate (anche in combattimento) direttamente dal player o da altri PG , anche se buffarle ha poco senso visto la loro breve vita. Allo scadere dei 2 minuti, qualunque cosa stiano esse facendo, muoiono. Questo fatto è importante da tenere a mente, perchè se muoiono mentre stavano combattendo direttamente contro un mostro (mob), l'aggressività del mostro si rivolgerà verso l'animista che le aveva create.

Ve ne sono di varie tipologie con caratteristiche\abilità più disparate : si va dal danno puro al debuff , passando dai root , fino alle torrette che castano resistenze, ablativa, ecc..

Si ottengono torrette FnF sia dai tre Sentieri base (a disposizione quindi di tutti gli animisti) che dalle rispettive Maestrie , specifiche e uniche queste ultime , ottenibili quindi solo in base a come si è "speccati" .

## 5 LE ALTRE MAGIE DELL'ANIMISTA

L'animista ha anche magie non propriamente di evocazione:

- Self buff che aumentano il fattore armatura (AF), l'assorbimento dei danni fisici o assorbono 1 colpo in melee.
- Buff che dona al bersaglio (se stessi o un amico) uno scudo di spine che provoca un piccolo danno a chi colpisce fisicamente chi lo indossa.
- Debuff costituzione a lancio istantaneo che diminuisce i punti ferita del bersaglio
- Lifedrain: magia che infligge danno e trasferisce all'animista una percentuale dei danni inflitti sotto forma di cura.

## 6 DESCRIZIONE DELLE MAGIE DEI VARI SENTIERI RAGGRUPPATE PER TIPOLOGIA

Per ogni magia viene elencato il livello della linea (di base o di spec) a cui si impara, il nome, l'effetto (e nel caso di spell offensivi il tipo di danno) e il costo in potere per evocarla.

### 6.1 SENTIERO ARBOREO BASE

#### A) **Scudo** - shield

E' una armatura magica che si può castare solo su se stessi, innalzando il Fattore di Armatura (AF) dell'animista , addizionandosi al AF delle vesti che si sta indossando .

Dura 15 minuti dopo dei quali va ricastato. Il primo si ottiene al livello 1 e l'ultimo al 50mo livello , naturalmente all'innalzarsi del livello aumenta anche la quantità di mana necessaria e la protezione addizionale guadagnata.

1 Protezione del Boschetto	13 af	2 potere
3 Rinforzo del Boschetto	22 af	3 potere
5 Difesa del Boschetto	32 af	4 potere
9 Guardia del Boschetto	51 af	6 potere
13 Scudo del Boschetto	71 af	8 potere
18 Rifugio del Boschetto	95 af	11 potere
24 Armatura del Boschetto	124 af	15 potere
31 Protezione del Boschetto	158 af	19 potere
40 Santuario del Boschetto	201 af	25 potere
50 Aegis del Boschetto	250 af	33 potere

#### B) **Scudo danno** - Damage shield

Funziona come un o scudo di spine che restituisce il colpo ricevuto in caso di attacco da melee. Infligge un danno da energia . Dura 10 minuti dopo dei quali va ricastato.

Il primo si ottiene al livello 7 e l'ultimo al 48mo livello , naturalmente all'innalzarsi del livello aumenta anche la quantità di danno inflitto e il mana necessario per castarlo. Ha un range di 1000 , può essere castato su qualunque bersaglio "amico" , quindi se stessi , pet , torrette , altri PG , pet di altri PG , ecc...

Mentre si espa va di norma castato sul PET, aumentando quindi l'aggressività del mob nei suoi confronti per ogni colpo che il mob stesso infligge, oltre che il danno inflitto al Mob stesso.

**IMPORTANTE:** non castatevelo addosso (se non magari in Rvr) perchè se aggrate con il PG poi non ve lo scrollate più d' addosso, e l'animista come tank non va molto bene.

Una seconda controindicazione è data dal fatto che spesso il lancio di un bomber root, visti i tempi di cast, comporta spesso che il mob venga immobilizzato vicinissimo a noi (in melee range). Con addosso lo scudo di spine il mob appena immobilizzato, se ci colpisce, riceverebbe immediatamente un danno di ritorno che interromperebbe il root, liberandolo all'istante!



Il danno inflitto inoltre viene ridotto dalla resistenza del bersaglio alle magie da energia .

7 Rovi della Retribuzione	1.2 dps (Enrg)	5 potere
10 Angoscia del Boschetto	1.5 dps (Enrg)	6 potere
14 Vendetta del Bosco	1.9 dps (Enrg)	9 potere
21 Vendetta della Foresta	2.5 dps (Enrg)	13 potere
30 Ira dello Spirito della Terra	3.3 dps (Enrg)	19 potere
39 Vendetta della Natura	4.1 dps (Enrg)	25 potere
48 Cuore furioso della Natura	4.9 dps (Enrg)	31 potere

### C) Lifedrain - drena vita

E' un cast "vampirico" che danneggia l'obbiettivo restituendo al caster sotto forma di cura una percentuale dei danni inflitti: il valore di cura nominale va dal 30% al 50% del danno fatto, in funzione del livello della magia castata. Ovviamente se siete già perfettamente curati non avrete il beneficio della cura.

Il danno inflitto inoltre è maggiorato in funzione di quanti punti avete messo sulla linea della Maestria Arboreo , e della intelligenza dell'animista, e viene ridotto dalla resistenza del bersaglio alle magie da energia .

Ha un range di 1500 , può essere resistito ( 0 danno ) e castata solo su un bersaglio "nemico".

Il primo si ottiene al livello 2 e l'ultimo al 45mo livello , naturalmente all'innalzarsi del livello aumenta anche la quantità di danno inflitto\PF restituiti e il mana necessario per castarlo .

E' un cast abbastanza veloce per un Animista (2,5 secondi come nominale) molto comodo nelle situazioni critiche sia in RvR che in fase di expaggio per recuperare punti ferita, ma fate attenzione pero nell'usarlo contro i mob dato che è un cast che genera molta aggressività.

2 Tagliare il fieno	9 d/30% (Enrg)	2 potere
4 Selezione naturale	17 d/30% (Enrg)	3 potere
6 Seleziona il debole	25 d/30% (Enrg)	4 potere
8 Sopravvivenza del più forte	33 d/30% (Enrg)	5 potere
12 Forza del difensore	45 d/30% (Enrg)	8 potere
16 Diritto della vita	61 d/30% (Enrg)	10 potere
22 Debito del nemico	80 d/30% (Enrg)	13 potere
28 Forza della natura	104 d/40% (Enrg)	17 potere
35 Ciclo della vita	128 d/40% (Enrg)	22 potere
45 Ciclo della morte	164 d/50% (Enrg)	29 potere

## 6.2 SENTIERO STRISCIANTE BASE

### A) **Debuff della Costituzione** - debuff constitution

Toglie al bersaglio una porzione di punti costituzione e di conseguenza PF

(punti ferita) Ha un range di 1500 , è un danno da corpo , può essere castato solo su un bersaglio "nemico" ed ha un effetto istantaneo con durata di 30 secondi .

Può essere resistito , nel qual caso si può ricastare dopo 5 secondi .

Il primo si ottiene al livello 12 e l'ultimo al 46mo livello , naturalmente all'innalzarsi del livello aumenta anche la quantità di costituzione momentaneamente abbassata e il mana necessario per castarlo. (N.B.- Al momento, patch 1.60, quelli di livello 12 e 30 costano 0 (zero) mana, ma nelle patch successive il costo in mana viene ristabilito) .

E' un cast istantaneo (0 secondi ) che può essere usato in expaggio sia per attirare Mob troppo lontani rispetto dove si vuol combattere , come pure mentre questo è già stato aggrato, garantendo un danno più alto che andrete ad infliggere per tutta la durata dell'effetto .

12 Forza della Linfa	-19 con	0 potere
18 Forza del Sangue	-24 con	6 potere
23 Forza Sovvertita	-28 con	9 potere
30 Forza Terminata	-34 con	0 potere
37 Possenz della Linfa	-39 con	11 potere
46 Possenza del Sangue	-46 con	14 potere

### B) **Bomber danno e debuff resistenza da corpo** - Bomber Damage and Debuff

E' un cast di evocazione che crea un Bomber che danneggia l'obbiettivo con danno da corpo e ne debuffa del 10% nominale la resistenza medesima per la durata di 1 minuto.

E' il DD ( Direct Damage) della linea Strisciante , il danno inflitto è maggiorato in funzione di quanti punti avete messo sulla linea della Maestria Strisciante , della intelligenza del caster e viene ridotta dalla resistenza del bersaglio alle magie da corpo .

Ha un range di 1500 , un tempo di cast di 2,5 secondi e può essere castato solo su un bersaglio "nemico". Il primo si ottiene al livello 1 e l'ultimo al 44mo livello , naturalmente all'innalzarsi del livello aumenta anche la quantità di danno inflitto e il mana necessario per castarlo.

Può esser resistito ( 0 danno ) e in quanto bomber potrebbe anche non arrivare mai al bersaglio se castato al limite del range utile o se il target dovesse allontanarsi più velocemente del bomber.

1 Calore degli Wisp	5% resist / 5 d (Corporeo)	2 potere
3 Pulsazione degli Wisp	5% resist / 13 d (Corporeo)	3 potere
7 Scintilla degli Wisp	5% resist / 29 d (Corporeo)	5 potere
10 Fuoco degli Wisp	5% resist / 37 d (Corporeo)	6 potere
15 Fiamma degli Wisp	5% resist / 57 d (Corporeo)	9 potere

20 Luce degli Wisp	5% resist / 73 d (Corporeo)	12 potere
27 Bagliore degli Wisp	-5% resist / 100 d (Corporeo)	17 potere
34 Pira degli Wisp	-5% resist / 124 d (Corporeo)	21 potere
44 Inferno degli Wisp	-5% resist / 159 d (Corporeo)	28 potere

### C) **Bomber immobilizzante** -Bomber Root

E' un cast di evocazione che crea un Bomber che riduce del 99% la velocità di movimento di un target "nemico" di fatto immobilizzandone la possibilità di spostarsi. L'effetto scompare se il bersaglio subisce un qualunque danno. Inoltre il bersaglio può comunque colpire chi entra nel suo range melee o castare incantesimi.

Ha un range di 1500 , un tempo di cast di 3 secondi e può essere castato solo su un bersaglio "nemico".

Il primo si ottiene al livello 8 e l'ultimo al 49mo livello , agisce sul singolo bersaglio e naturalmente all'innalzarsi del livello aumenta anche la durata del tempo di immobilizzazione e il mana necessario per castarlo .

Può esser ridotto di durata in base alla resistenza del target alle magie da corpo e valgono le note sul funzionamento generale dei bomber.

8 Viticci Larghi	16 secondi	4 potere
13 Viticci Feroci	23 secondi	6 potere
19 Viticci Espansivi	31 secondi	9 potere
26 Viticci Ramificati	41 secondi	12 potere
31 Viticci Elevati	48 secondi	15 potere
40 Viticci Lunghi	61 secondi	20 potere
49 Viticci Rampanti	73 secondi	25 potere

### D) **Torretta F&F che casta DD singoli** - Fire and Forget Turret Damage

Tale torretta è chiamata comunemente 'cuore', dal nome esteso dell'ultima torretta che si guadagna (Cuore della Foresta).

E' un cast di evocazione che crea una Torretta che danneggia l'obiettivo con DD ( Direct Damage) che fanno danno da corpo.

Il danno inflitto NON è maggiorato in funzione di quanti punti avete messo sulla linea della Maestria Strisciante (ma se ne avete tanti l'evocazione della torretta vi costerà meno mana, fino all'80% del costo nominale, rispetto a non averne) nè dall'intelligenza del caster e viene ridotto dalla resistenza del bersaglio alle magie da corpo

Potete evocarla ad una distanza max di 1000 unità di locazione, occorrono 5 secondi a castarla , e una volta evocata si sceglie l'obiettivo autonomamente entro un range di 1000, castando ogni 3 secondi solo su bersagli "nemici". In genere non attacca per prima bersagli "grigi".

N.B.- fino alla patch 1.60 non attacca per prima neanche bersagli viola: dopo tale patch il suo comportamento viene però modificato e la torretta attacca anche nemici viola (siano essi altri giocatori o mob).

Ha un ciclo di vita della durata di 2 minuti , dopo di che muore. La prima si ottiene al livello 5 e l'ultima al 50mo livello , naturalmente all'innalzarsi del livello aumenta anche la quantità di danno che andrà ad infliggere e il mana necessario per evocarla .

5 Avvocato della Foresta	21d (Corporeo)	10 potere
9 Emissario della Foresta	37d (Corporeo)	16 potere
16 Essenza della foresta	61d (Corporeo)	27 potere
21 Spirito della foresta	76d (Corporeo)	34 potere
28 Cuore della foresta	104d (Corporeo)	42 potere
35 Anima della foresta	128d (Corporeo)	50 potere
43 Incarnazione della foresta	155d (Corporeo)	58 potere
50 Centro della Foresta	179d (Corporeo)	65 potere

### 6.3 SENTIERO VERDANT BASE

#### A) Assorbimento - Absorb

E' una armatura magica che si può castare solo su se stessi , che riduce il danno subito in melee (corpo a corpo) assorbendone una percentuale (ABS). Dura 15 minuti dopo di che va ricastato. Il primo si ottiene al livello 30 e il secondo al 41mo livello, naturalmente all'innalzarsi del livello aumenta anche la quantità di mana necessaria e la percentuale del danno assorbito.

30 Spirito della Protezione	5% assorb.	19 potere
41 Spirito del Guardiano	10% asorb.	26 potere

#### B) Ruotalama / Bladeturn

E' uno scudo che si può castare solo su se stessi , come una seconda pelle che annulla il danno relativo al primo colpo subito in melee (corpo a corpo).

Rimane attivo per tutto il tempo in cui il PG rimane loggato e scompare al 1mo colpo ricevuto.

L'icona e l'effetto è la stessa della Bolla che fanno i PG Custodi.

Non ha riesce a bloccare un colpo critico degli Assassini o un colpo tirato da creature di livello molto alto.

Si ottiene al 19mo livello .

19 Scudo di legno	8% potere ( il costo di cast è l'8% del vostro mana)
-------------------	--

**C) Bomber cura Torrette** - Heal Turret Bomber

E' un cast di evocazione che crea un Bomber che cura Torrette F&F e PET (solo quello dell'Animista). Ha un range di 2000 , un tempo di cast di 3 secondi e può essere castato solo su un bersaglio Torretta .

Nel caso abbiate in gioco solo il PET non occorre targettarlo, il bomber acquisisce il bersaglio automaticamente. Il primo si ottiene al livello 1 e l'ultimo al 43mo livello , naturalmente all'innalzarsi del livello aumenta anche la quantità di danno curato e il mana necessario per castarlo.

NOTA: sul fatto di curare o meno il proprio pet al termine di un pull che lo lasci con poca vita: può essere più conveniente rievocare uno nuovo di zecca piuttosto che dover lanciare 4-5 bomber di cura per ripristinarlo completamente.

1 Spirito della Cura	11 heal	2 potere
3 Spirito della Medicazione	21 heal	3 potere
7 Spirito della Vita	41 heal	5 potere
12 Spirito Addolcente	66 heal	8 potere
18 Spirito Migliorante	96 heal	11 potere
25 Spirito della Ristorazione	131 heal	15 potere
33 Spirito della Distribuzione	171 heal	1 potere
43 Spirito Rinvigorente	221 heal	27 potere

**D) Bomber rigenerazione pf** -Bomber Regen Heal Fast

E' un cast di evocazione che crea un Bomber che accelera per 1 minuto il ripristino dei punti ferita al PET bersaglio e a tutti i pg/pet amici che sono in un range di 350 attorno al pet bersaglio quando il bomber lo raggiunge.

Ha un range di 1500 , un tempo di cast di 3 secondi e può essere castato solo sui Pet dell'animista.

Il primo si ottiene al livello 4 e l'ultimo al 47mo livello. All'innalzarsi del livello aumenta anche il valore del Regen e il mana necessario per castarlo .

4 Spirito del Rimedio	5 regen	3 potere
9 Spirito del Miglioramento	6 regen	6 potere
16 Spirito del Solievo	7 regen	10 potere
28 Spirito della Rigenerazione	8 regen	17 potere
37 Spirito del Riempimento	9 regen	23 potere
47 Spirito della Nutrizione	10 regen	30 potere

### E) Torretta F&F che aumenta le resistenze Spirito\Energia\Corpo - Fire and Forget Turret Buff Physical Resistances

E' un cast di evocazione che crea una Torretta che casta ad area attorno a sè Buff di resistenza da Spirito\Energia\Corpo.

Potete evocarla ad una distanza max di 1000 ed occorrono 5 secondi a castarla , casta autonomamente ad area entro un range di 350 sui bersagli "amici" (compresi i PET ) ogni 15 secondi un buff che dura 15 secondi.

I Buff della torretta vanno a sommarsi a quelli già in possesso dei vari PG\PET. ( resistenze razziali + resistenze da oggetti + resistenze Custode\Druido + resistenze da Torretta ) Ha un ciclo di vita della durata di 2 minuti , dopo di che muore . La prima si ottiene al livello 5 e l'ultima al 50mo livello , naturalmente all'innalzarsi del livello aumenta anche la quantità di resistenza e il mana necessario per evocarla .

5 Vent di Resistenza Fisica	+3% s/e/c resist	10 potere
17 Vent di Protezione Fisica	+6% s/e/c resist	28 potere
32 Vent di Guardia Fisica	+9% s/e/c resist	47 potere
50 Vent di Difesa Fisica	+12% s/e/c resist	65 potere

### F) Fire and Forget Turret Buff Elemental Resistances - Torretta F&F che aumenta le resistenze Caldo\Freddo\Materia

E' un cast di evocazione che crea una Torretta che, analogamente alla torretta precedente, casta ad area Buff di resistenza da Caldo\Freddo\Materia .

Potete evocarla ad una distanza max di 1500 ed occorrono 5 secondi a castarla , casta autonomamente ad area sui bersagli "amici" ( compresi i PET )ogni 15 secondi un buff che dura 15 secondi.

L'area nel quale il Buff ha effetto è di 350 , dopo castato a tutti i beneficiari in area apparirà l'icona del buff .

I Buff della torretta vanno a sommarsi a quelli già in possesso dei vari PG\PET ( resistenze razziali + resistenze da oggetti + resistenze Custode\Druido +resistenze da Torretta )

Ha un ciclo di vita della durata di 2 minuti , dopo di che muore. La prima si ottiene al livello 5 e l'ultima al 42mo livello , naturalmente all'innalzarsi del livello aumenta anche il valore di resistenza buffato e il mana necessario per evocarla .

2 Vent di Resistenza Elementale	+3% c/f/m resist	5 potere
10 Vent di Protezione Elementale	+6% c/f/m resist	18 potere
24 Vent di Guardia Elementale	+9% c/f/m resist	37 potere
42 Vent di Difesa Elementale	+12% c/f/m resist	57 potere

## 6.4 MAESTRIA ARBOREA

A) **Bomber DD singolo:** evoca un bomber che vola verso il bersaglio su cui esplode danneggiandolo con danno di tipo corporeo. Ha 1500 di raggio di cast e 20 secondi di durata.

1	Spirito della Rabbia	5d (Corporeo)	2 potere
3	Spirito dell'Ira	16d (Corporeo)	3 potere
6	Spirito dell'Oltraggio	31d (Corporeo)	4 potere
8	Spirito della Gravità	41d (Corporeo)	5 potere
12	Spirito della Inimicizia	56d (Corporeo)	8 potere
16	Spirito della Furia	77d (Corporeo)	10 potere
22	Spirito della Follia	102d (Corporeo)	13 potere
30	Spirito della Pazzia	137d (Corporeo)	19 potere
39	Spirito della Vendetta	183d (Corporeo)	25 potere
48	Spirito del Rimorso	225d (Corporeo)	31 potere

B) **Bomber DD ad area:** evoca un bomber che vola verso il bersaglio su cui esplode danneggiandolo con danno di tipo corporeo il bersaglio e tutti i nemici presenti in un'area compresa entro 350 di raggio. Ha 1500 di raggio di cast e 20 secondi di durata. Il danno inflitto varia dal 100% di quello nominale (sul bersaglio principale) allo 0% sui bersagli al limite del raggio di esplosione.

14	Circolo del Risentimento	51d (Corporeo)	9 potere
20	Circolo della Inimicizia	72d (Corporeo)	12 potere
27	Circolo della Furia	99d (Corporeo)	17 potere
34	Circolo della Rabbia	123d (Corporeo)	21 potere
42	Circolo della Maledizione	151d (Corporeo)	27 potere
50	Circolo della Vendetta	178d (Corporeo)	33 potere

C) **Torretta FnF che lancia root** (immobilizza nemici) – ('Intrappolatore')

Evoca una torretta che lancia automaticamente root singolo su ogni bersaglio nemico nel range. La torretta dura 2 minuti.

N.B.- Post patch 1.60 la torretta casta root di durata sempre maggiore col crescere di livello della torretta stessa.

7	Piccolo Viticcio	-99% (Corporeo)	13 potere
22	Giovane Viticcio	-99% (Corporeo)	35 potere
29	Giovinezza del Viticcio	-99% (Corporeo)	43 potere
36	Viticcio	-99% (Corporeo)	51 potere
43	Viticcio Anziano	-99% (Corporeo)	58 potere
49	Viticcio Antico	-99% (Corporeo)	64 potere

**D) Torretta Pet controllata che casta DD singolo** ('Servo della foresta')

Evoca una torretta pet controllabile che casta DD su bersagli singoli

5	Servo della Foresta	26d (Corporeo)	10 potere
9	Compagno della Foresta	46d (Corporeo)	16 potere
11	Compatriota della Foresta	51d (Corporeo)	20 potere
18	Aiuto della Foresta	87d (Corporeo)	30 potere
24	Sentinella della Foresta	112d (Corporeo)	37 potere
35	Fortezza della Foresta	163d (Corporeo)	50 potere
44	Protettore della Foresta	204d (Corporeo)	59 potere

**6.5 MAESTRIA STRISCIANTE****A) Bomber di Debuff della assorbimento dell'armatura con effetto ad area** - Bomber AOE Armor Debuff

E' un cast di evocazione che crea un Bomber che vola sul bersaglio , esplode riducendone l'assorbimento dell'armatura (ABS) con funzionamento ad area (AOE).

Ha un range di 1500 , un tempo di cast di 2 secondi e può essere castato solo su un bersaglio "nemico" .

L'area nel quale il Debuff ha effetto (AOE) è di 350 , dopo castato a tutti i bersagli che son stati colpiti rimarranno sotto questo effetto per 1 minuto .

Il primo si ottiene al livello 5 e l'ultimo al 43mo livello , naturalmente all'innalzarsi del livello aumenta anche la quantità di assorbimento ridotto e il mana necessario per castarlo .

Può esser resistito ( 0 riduzione assorbimento ) e probabilmente ridotto di durata in base alla resistenza da Corpo dei target ; in quanto bomber potrebbe anche non arrivare mai al bersaglio se castato al limite del range utile e il target dovesse allontanarsi .

5	Scintilla Danzante	-5% abs (Corporeo)	4 potere
10	Bagliore Danzante	-7% abs (Corporeo)	6 potere
16	Stella Danzante	-9% abs (Corporeo)	10 potere
24	Fiamma Danzante	-11% abs (Corporeo)	15 potere
33	Luce Danzante	-13% abs (Corporeo)	21 potere
43	Flash Danzante	-15% abs (Corporeo)	27 potere



**B) Bomber immobilizzante con effetto ad Area - Bomber AOE Root**

E' un cast di evocazione che crea un Bomber che riduce del 99% la velocità di movimento con effetto ad area (AOE) , qualunque danno subiscano gli obbiettivi colpiti l'effetto scompare .

Ha un range di 1500 , un tempo di cast di 2 secondi e può essere castato solo su un bersaglio "nemico" .

L'area nel quale il bomber ha effetto (AOE) è di 350, all'innalzarsi del livello del cast aumenta anche la durata del tempo di immobilizzazione e il mana necessario per castarlo .

Il primo si ottiene al livello 12 e l'ultimo al 44mo livello

Può esser resistito\ridotto di durata in base alla resistenza del target alle magie da corpo e in quanto bomber potrebbe anche non arrivare mai al bersaglio se castato al limite del range utile e il target dovesse allontanarsi .

12 Spirito Intrappolante	32 secondi	8 potere
18 Spirito Stritolante	41 secondi	11 potere
26 Spirito Contorcitore	52 secondi	16 potere
34 Spirito Soffocante	63 secondi	21 potere
44 Spirito dei Legami	75 secondi	28 potere

**C) Torretta F&F che debuffa il danno da mischia su bersaglio singolo - Fire and Forget Turret Debuff Damage**

E' un cast di evocazione che crea una Torretta che casta debuff da danno, riducendo il potenziale danno (DPS) in melee (corpo a corpo) dei target colpiti.

Il debuff ha la durata di 60 secondi e probabilmente viene ridotto\resistito dalla resistenza del bersaglio alle magie da corpo .

Potete evocarla ad una distanza max di 1000 ed occorrono 5 secondi a castarla , si sceglie l'obbiettivo autonomamente in un range di 1000, castando ogni 3 secondi solo sui singoli bersagli "nemici" .

Ha un ciclo di vita della durata di 2 minuti , dopo di che muore .

La prima si ottiene al livello 1 e l'ultima al 46 mo livello , naturalmente all'innalzarsi del livello aumenta anche la percentuale di DPS debuffata e il mana necessario per evocarla e la quantità di mana che vi viene sottratto ad ogni cast della torretta.

1 Sputatore di Spore	-5% dps (Corporeo)	3 potere
4 Secrezione di Spore	-7% dps (Corporeo)	8 potere
9 Eiettore di Spore	-9% dps (Corporeo)	16 potere
14 Emittitore di Spore	-11% dps (Corporeo)	24 potere
19 Ventaglio di Spore	-13% dps (Corporeo)	31 potere
28 Getto di Spore	-15% dps (Corporeo)	42 potere
37 Eruzione di Spore	-17% dps (Corporeo)	52 potere
46 Cannone di Spore	-20% dps (Corporeo)	61 potere

**D) Torretta F&F pulsante che debuffa il danno da corpo a corpo con effetto point-blank ad area** - Fire and Forget Turret Pulsing PBAOE Damage Debuff

E' un cast di evocazione che crea una Torretta che casta debuff da danno riducendo il potenziale danno (DPS) in melee (corpo a corpo) dei target nell'area di effetto attorno alla torretta stessa.

La Torretta pulsa ogni 15 secondi e probabilmente viene resistita dalla resistenza del bersaglio alle magie da corpo.

Potete evocarla ad una distanza max di 1000 ed occorrono 5 secondi a castarla , si sceglie l'obiettivo autonomamente in un range di 1000, castando ogni 2 secondi in una area di 350 .

Ha un ciclo di vita della durata di 2 minuti , dopo di che muore.

La prima si ottiene al livello 3 e l'ultima al 50mo livello , naturalmente all'innalzarsi del livello aumenta anche la percentuale di DPS debuffata, il mana necessario per evocarla e la quantità di mana che vi viene sottratto ad ogni cast della torretta.

3 Seme di Spora	-5% dps (Corporeo)	7 potere
8 Piccola Spora	-7% dps (Corporeo)	15 potere
15 Giovane Spora	-9% dps (Corporeo)	25 potere
25 Gioventù di Spora	-11% dps (Corporeo)	39 potere
35 Spora	-13% dps (Corporeo)	50 potere
41 Spora Anziana	-15% dps (Corporeo)	56 potere
50 Spora Antica	-17% dps (Corporeo)	65 potere

### E) **Torretta Pet controllata che casta danno diretto (DD) associato a debuff della velocità di movimento** - Controllable Turret Damage and Snare

E' un cast di evocazione che crea un PET che danneggia l'obiettivo con DD ( Direct Damage) che fanno danno da corpo , contemporaneamente ne debuffa la velocità di movimento del 40%.

NOTA: il debuff della velocità ('snare') NON viene interrotto se il bersaglio riceve danni.

Potete evocarla ad una distanza max di 1000 ed occorrono 5 secondi a castarla , potete sceglierla l'obiettivo in un range di 1000 , casta ogni 2,5 secondi solo su bersagli "nemici".

Potete averne in gioco solo una e il ciclo di vita non è temporizzato.

La prima si ottiene al livello 2 e l'ultima al 45mo livello , naturalmente all'innalzarsi del livello aumenta anche la quantità di danno che andrà ad infliggere e il mana necessario per evocarla .

2 Assalto del Boschetto	9 d (Corporeo)	5 potere
6 Cacciatore del Boschetto	25 d (Corporeo)	12 potere
11 Eliminazione del Boschetto	40 d (Corporeo)	20 potere
17 Rinforzo del Boschetto	64 d (Corporeo)	28 potere
22 Agente del Boschetto	80 d (Corporeo)	35 potere
29 Inquisitore del Boschetto	108 d (Corporeo)	43 potere
36 Esecutore del Boschetto	131 d (Corporeo)	51 potere
45 Assassino del Boschetto	164 d (Corporeo)	60 potere

**6.6 MAESTRIA VERDANT****A) PBAoE sul pet**

Questo spell viene lanciato su un pet selezionato, che a sua volta casta un incantesimo di danno ad area danneggiando il nemico attorno a se stesso, con danno da materia. Il danno inflitto diminuisce con l'aumentare della distanza dal pet.

All'aumentare del livello dello spell aumentano il danno massimo inflitto ed il costo in mana.

1 Esplosione di Tralci	5 dmg (Mttr)	2 potere
3 Selva di Tralci	16 dmg (Mttr)	3 potere
6 Pioggia di Tralci	31 dmg (Mttr)	4 potere
9 Nube di Tralci	46 dmg (Mttr)	6 potere
13 Scarica di Tralci	62 dmg (Mttr)	8 potere
17 Eruzione di Tralci	81 dmg (Mttr)	10 potere
22 Barricata di Tralci	102 dmg (Mttr)	13 potere
29 Esplosione di Tralci	137 dmg (Mttr)	18 potere
39 Detonazione di Tralci	183 dmg (Mttr)	25 potere
48 Tempesta di Tralci	225 dmg (Mttr)	31 potere

**B) Bomber Buff Armatura di corta durata**

Questo spell evoca un bomber che si dirige verso un bersaglio amico, e raggiuntolo casta uno spell che aumenta il fattore di assorbimento dell'armatura per 15 secondi.

15 Emmissario dei Guardiani	+5% abs	9 potere
20 Emmissario dei Protettori	+9% abs	12 potere
26 Emmissario dello Scudo	+13% abs	16 potere
35 Emmissario del Rinforzo	+17% abs	22 potere
40 Emmissario della Difesa	+21% abs	25 potere
45 Emmissario della Fort.	+25% abs	29 potere

**C) Bomber Buff Armatura di lunga durata**

Questo spell evoca un bomber che si dirige verso un bersaglio amico, e raggiuntolo casta uno spell che aumenta il fattore di assorbimento dell'armatura per 10 minuti.

32 Essenza degli Alberi	+3% abs	20 potere
38 Essenza del Boschetto	+6% abs	24 potere
46 Essenza della Foresta	+9% abs	30 potere

**D) Bomber Bladeturn – Bomber Ruotalama**

Questo spell evoca un bomber che si dirige verso un bersaglio amico, e raggiuntolo casta uno spell di ruotalama sul bersaglio amico selezionato a su un certo numero di bersagli amici scelti a caso fra quelli attorno al bersaglio selezionato.

Il ruotalama è uno scudo che assorbe un colpo ricevuto in mischia (melee)

Con l'aumentare del livello sale il numero di amici che ricevono il ruotalama (il numero fra parentesi nella tabella sotto indica il numero di amici che ricevono lo scudo **oltre** al bersaglio primario).

Se lo scudo ruotalama non viene utilizzato, svanisce dopo 30 secondi.

7 Fodero dello Sp.dei Boschi	Bladeturn (2)	5 potere
14 Scudo dello Sp.dei Boschi	Bladeturn (3)	9 potere
21 Woodspirit Barrier	Bladeturn (4)	13 potere
28 Guardia dello Sp.dei Boschi	Bladeturn (5)	17 potere
36 Muro dello Sp.dei Boschi	Bladeturn (6)	23 potere
42 Sigillo dello Sp.dei Boschi	Bladeturn (7)	27 potere

**E) Torretta FnF che casta Armatura Ablativa**

Evoca una torretta che nel tempo della propria vita (2 minuti) casta su tutti i bersagli amici nel proprio raggio un'armatura ablativa del valore indicato in punti ferita (hitpoints=hp).

Questa armatura dura 2 minuti e assorbe fino al 25% del danno proveniente da ogni colpo ricevuto in melee, scalandolo dal valore dell'ablativa stessa, fino al proprio esaurimento o allo scadere della propria durata.

All'aumentare del livello della torretta, aumenta il valore complessivo dell'ablativa lanciata.

12 Fodero Ligneo	10 hp ablativa	21 potere
18 Scudo Ligneo	20 hp ablativa	30 potere
25 Barriera Ligneo	30 hp ablativa	39 potere
34 Guardia Ligneo	40 hp ablativa	49 potere
43 Muro Ligneo	50 hp ablativa	58 potere
50 Sigillo Ligneo	60 hp ablativa	65 potere

**F) Torretta Pet controllabile Tank con spell di Taunt**

Evoca una torretta pet controllata di tipo tank. La torretta lancia uno spell che attira l'aggressività del bersaglio e una volta in raggio lo ingaggia in melee. Anche in melee il pet attira l'aggressività del bersaglio con stile di provocazione.

All'aumentare del livello della torretta aumenta il valore dell'aggressività che riesce a mantenere nei propri confronti.

5 Messaggero della Battaglia	5.2 agg (Mttr)	10 potere
10 Annunciatore della Battaglia	10.9 agg (Mttr)	18 potere
16 Araldo della Battaglia	18.4 agg (Mttr)	27 potere
23 Profeta della Battaglia	28 agg (Mttr)	36 potere
30 Messaggero di Guerra	38.7 agg (Mttr)	45 potere
37 Araldo di Guerra	50.3 agg (Mttr)	52 potere
49 Annunciatore di Guerra	72.5 agg (Mttr)	64 potere

## 7 ESPARE L'ANIMISTA

L'animista ha una cosa importante da imparare per poter espare tranquillamente: la gestione dell'aggro generato dalle torrette sui mob che attacca.

Il fatto che alcune torrette capaci di generare aggro (FnF della linea strisciante, rooter e debuffer) abbiano una durata in tempo limitata a 2 minuti significa anche che l'aggressività che generano nel loro bersaglio alla loro morte si rivolge a chi le ha evocate. Questo vale sia che muoiano per i danni subiti che per lo scadere della loro durata.

Insomma, se un mostriciattolo sta beatamente menando un cuore della foresta e quello muore perchè sono passati 2 minuti, il mostro immediatamente si rivolgerà a voi per menarvi.

Come ovviare a questo inconveniente? La cosa più tranquilla è forse limitare l'uso di torrette 'a scadenza' a casi limite (es. se bisogna fare un mob alto in solitaria per una quest o per altro motivo) e appoggiarsi al proprio pet e alle proprie magie di danno diretto (bomber e lifedrain). Inoltre ricordatevi di fare SEMPRE lo scudo danno al pet (e di rinnovarlo quando scade dopo 10 minuti)

Altro problema delle torrette FnF è quello che castano su qualunque mob non grigio che entri nel loro raggio, e potrebbero quindi pullare mostri vaganti non desiderati (un esempio sono gli sporiti neutrali su Hybrasil). In presenza di mob vaganti è quindi generalmente meglio affidarsi al solo pet controllato.

Comunque ove possibile, se si vuole usarle per andare più veloci, è meglio castare delle torrette che facciano un pò meno danno del pet principale, in modo che non possano involontariamente attirare l'aggro su di sé (col rischio di scadere magari 5 secondi dopo), limitandosi ad assistere il pet principale e l'animista nel buttare giù il mob.

Ricordatevi anche una cosa: spesso il mob pullato si porterà dietro degli amici se avete almeno 2/3 torrette piazzate, considerandovi come foste un gruppo numeroso. Quindi attenzione: 2 blu van bene, 2 gialli si fanno...2 aranci o 2 rossi possono dare problemi.

Pertanto come bersaglio è sempre preferibile fare tanti blu/gialli rapidamente piuttosto che aranci/rossi: tenete conto che un rosso vostro equivale ad un viola per le torrette, con conseguenti elevate possibilità che i cast siano resistenti.

In generale poi tirare giù due gialli costa meno mana e meno tempo di recupero che un arancio/rosso, e paga di più.

Il mana è il problema principale dell'animista, visto che i funghi costano molto potere: i vostri compagni preferiti, almeno finchè non avrete qualche abilità reame che vi permetta il recupero di mana, sono bardi e mentalisti in grado di darvi mana regen.

Inoltre un fungo che combatte contro un mob tiene anche voi nello status di 'combat': questo significa che anche sedendovi NON recuperate Endurance, e il mana / pf non salgono praticamente niente.

Che mob attaccare?

La maggior parte dei danni che infligge un animista sono di tipo "corporeo", a parte il lifedrain che è un danno da energia. L'ideale quindi è attaccare mob quantomeno neutri o vulnerabili a corporeo, ed evitare invece quelli con altra resistenza corporea: questi ultimi tipicamente i mob incorporei trasparenti o semitrasparenti come siabra spaventosi, minatori fantasma, minacce giganti, ecc.

Al contrario, su mob decisamente “corporei” come quelli fatti di roccia (sheerie di roccia, golem di pietra, golem dei filoni, ecc..) i danni da corporeo hanno addirittura un bonus (fanno più male del danno nominale).

Altri mob in genere sono neutri o con resistenze basse.

Abbiate inoltre l'accortezza di :

- Recuperare mana tra un combattimento impegnativo e l'altro. L'ideale sarebbe reccare completamente, ma quando avrete almeno l'abilità di reame Leggenda del Cristallo Mistico (per gli amici MCL) potrete lasciarvi scaricare di più in attesa che torni attiva. **ATTENZIONE:** Ricordate che una volta che il mana scende sotto il 50% la sua velocità di recupero SI DIMEZZA come succede agli altri caster puri.
- Pullare comunque solo quando avete full vita almeno voi (e il PET comunque in buone condizioni) e SEMPRE con la barra di ENDURANCE piena per poter sprintare via nel caso qualcosa vada storto (capita con una certa regolarità). Tenete conto che anche i cast consumano endurance, e iniziare un pull con mezza barra significherebbe essere a zero dopo alcuni cast.

## 7.1 ESPARE L'ANIMISTA ARBOREO

### IN SOLITARIO

Essenzialmente ci si appoggia al pet, al quale si fa eseguire il pull, e poi ci si aggiunge ai suoi cast con il debuff forza/costituzione e i propri bomber.

Per diminuire le possibilità di perdita di aggro (che per la torretta DD sono maggiori rispetto al pet tank della linea verdant) è bene ricordarsi sempre di castare lo scudo danno della linea base di Arboreo sul pet.

Un animista arboreo comunque coi propri bomber può tirare giù mob blu e quasi tutti i gialli (escludendo alcuni mob con alta resistenza corporea, come gli spiriti e i fantasmi in genere) pullandoli da max range e bombardandoli mentre si avvicinano. Questa tattica alla lunga però non paga perchè il consumo in mana è maggiore rispetto al pull assistiti dal pet.

L'utilizzo delle torrette automatiche della linea base di strisciante richiede lo stesso approccio delle altre linee, con forse maggiore enfasi sulla gestione dell'aggro per il motivo che il pet arboreo sembra tenerlo meno degli altri.

Comunque se le cose vanno storte ricordatevi di avere il root singolo (a differenza di un mez il root fa comunque presa anche su mob 'infuriati') e il quickcast per lanciarlo anche se il mob vi sta menando. E poi...via!

### IN GRUPPO

In gruppo potete decidere se piazzare il pet o meno. In un gruppo di esping già ben costituito consiglio di piazzarlo ma di tenerlo in passivo e attivarlo solo in caso di necessità, così non ruberà esp al gruppo.

Potrete comunque usarlo per castare regen al termine del pull o per aiutarvi contro un mob 'uber' che fatica ad andare giù o contro un mob che aggro voi o altri caster/healer.

Con i DD singoli e ad area comunque fate un buon danno, secondo solo ai PBAoErs (inca o eld mana).

## 7.2 ESPARE L'ANIMISTA STRISCIANTE

### IN SOLITARIO

La scelta di speccarsi strisciante può essere una scelta azzeccata per chi intende livellare in solitario , dato che non ha DD ad area , ma solo DD singoli (da qui in avanti li chiamerò Wisp) e una serie di debuff che si prestano bene al combattimento concentrato su un unico bersaglio .

Un animista strisciante coi Wisp può tirare giù mob blu (escludendo alcuni mob con alta resistenza corporea ) pullandoli da max range e bombardandoli mentre si avvicinano.

Questa tattica alla lunga però non paga perchè il consumo in mana è maggiore rispetto al pull assistiti dal pet. Con soli Wisp i gialli non si fanno, i Wisp striscianti infatti sono i DD meno potenti tra le tre specializzazioni. Anche la torretta PET ha un danno nominale più basso rispetto le altre linee, compensata da un tempo di cast più veloce (2,5 secondi), facendo il calcolo il danno nominale equivale a comunque a quella dell'arboreo. I cast del PET inoltre hanno la caratteristica di debuffare la velocità di movimento del 40% quando colpiscono: in tal modo si ha la possibilità di colpire più volte il mob che si avvicina a velocità ridotta.

La tenuta dell'aggro da parte del PET è comunque abbastanza buona , forse dovuta dal fatto che castando più velocemente diminuisce la "latenza" tra i DD che vanno a segno e al fatto che i Wisp fanno meno danno.

La particolarità della linea strisciante è la simbiosi esistente tra i Wisp e i cast del PET: oltre a fare danno i Wisp debuffano del 5% la resistenza da corpo e il nostro pet casta DD da corpo .

La tattica consigliata di expaggio in solitario è questa :

- 1) Cercatevi uno spot di Mob gialli con qualche saltuario blu\arancione ,
- 2) collocatevi in una posizione non soggetta a passaggio di occasionali Mob "girovaghi" .
- 3) Prima del combattimento castatevi addosso:
  - scudo (buff AF, castatevi l'ultimo buff disponibile)
  - assorbimento (se disponibile: lo si ottiene ai livelli 30 e 41)
  - ruotalama (lo 'scudo di legno': si ottiene al livello 19)
- 4) Si piazza il PET al limite di range dei suoi DD , ci si casta sopra Scudo Danno e lo si fa attaccare.
- 5) Castate il Debuff da costituzione immediatamente dopo il primo DD della torretta andato a segno. Il Mob si avvierà quindi a velocità rallentata verso il PET , permettendogli quindi qualche cast in più prima di essere raggiunto .
- 6) A questo punto aspettate ancora qualche istante per permettere al PET di assestare uno o due cast per andare sicuri sul fatto che il mob non distolga la propria aggressività dal pet, quindi castate i Wisp fino a che non lo uccidete.

Se avrete usato l'accortezza di tenere una certa distanza tra voi e il PET , anche in caso che vi aggriate il Mob durante il lancio dei Wisp avrete il tempo di fare le seguenti cose :

- 1) valutare le vostre probabilità di ucciderlo (avrete il tempo di lanciare almeno altri 2 Wisp ): vi consiglio di farlo se il Mob è ancora ampiamente sopra al 50% di punti vita .
- 2) aspettare che vi sia addosso , quindi dirigersi verso il PET oltrepassandolo , facendo in modo che il Mob ci passi sopra e subisca il Danno Scudo attivo sul PET. Max in 2 passaggi vi scrollate l'aggro se state combattendo contro un Mob giallo. Un Arancione potrebbe



richiedere anche 3 o 4 passaggi e se non avete chi vi cura il quarto passaggio non è garantito.....

- 3) A questo punto tornate nella posizione iniziale e riprendete a castare i Wisp fino a che non lo uccidete.

Durante l'expaggio può succedere che il repop si sposti un pò più lontano e che il PET sia fuori dal suo range di tiro , spostare il PET potrebbe essere rischioso dato che il prossimo repop potrebbe invece esser troppo vicino , vi suggerisco allora questa tattica :

- 1) Andate sopra al PET , orientate il vostro Animista rivolto verso il bersaglio da pullare e ordinate al PET di attaccarlo. Se il bersaglio non è troppo lontano, il pet si preparerà al combattimento ma non casterà (perchè il mob è fuori dal suo raggio). Se il mob è troppo lontano vi apparirà il messaggio che il pet non può ancora attaccarlo, e sarà quindi necessario ridargli l'ordine di attacco quando il mob sarà più vicino.
- 2) Castate il Debuff da Costituzione sul mob pullandolo (essendo un cast a tempo 0 si può castare anche in movimento) il Mob si dirigerà quindi verso di voi , che inizierete ad arretrare.
- 3) Arrivato a tiro il PET inizierà a castare e se colpito il Mob verrà immediatamente rallentato , la traiettoria del Mob lo porterà quindi a passare sopra al PET che lo aggrerà con lo Scudo Danno. A questo punto aspettate ancora qualche istante per permettere al PET di assestare uno o due cast , quindi castate i Wisp fino a che non lo uccidete.

- Se non viene aggrato comportatevi come descritto più sopra: castare wisp e poi far passare più volte il mob sul pet.

La tattica sopracitata non è sicuramente l'unica usabile dallo strisciante, so di colleghi che si sbizzarriscono nella varietà\quantità di torrette evocate e ne sono entusiasti. Quella sopracitata è solamente quella che paga di più circa il rapporto ore di gioco\livelli fatti principalmente in solitaria.

### **IN GRUPPO**

A mio avviso lo strisciante è l'animista che riesce a amalgamarsi peggio nell'expaggio da gruppo in quanto non riesce a essere di supporto come il verdant e manco riesce a fare il danno dell'arboreo. Riesce a dare il meglio di se in un gruppo formato solo da tank e curatori.

Infatti la peculiarità degli striscianti è di avere :

- A) Bomber AOE Armor Debuff ( Bomber di Debuff della assorbimento dell'armatura con effetto ad area )
- B) Bomber AOE Root (Bomber immobilizzante con effetto ad Area)
- D) Fire and Forget Turret Pulsing PBAOE Damage Debuff (Torretta FnF pulsante che debuffa il danno da melee con effetto ad area)

Sono tutte cose utilissime se si combatte corpo a corpo , ma del tutto inutili se si usano nukers con cast ad area.

E' sicuramente in grado di tenere aggrato un rosso per lungo tempo , cosa comunque che possono fare anche i colleghi delle altre specializzazioni.

Se expare in gruppo è una parte indispensabile del vostro divertimento, forse sarete più "utili" speccati in altro modo .

### 7.3 ESPARE L'ANIMISTA VERDANT

Prima di dare una traccia di come agire sia in solitario che in gruppo, occorre sottolineare alcune cose abbastanza importanti. Innanzi i due aspetti principali del bomber AoE Verdant, legati al fatto che tale incantesimo viene castato attraverso il pet (ossia è come se il pet, e non il caster, lanciasse il PBAoE):

1. Quando i mob vengono colpiti dall'AoE questi aumenteranno il loro aggro nei confronti del pet e non nei confronti del caster, quindi se si è avuta l'accortezza di castare sul pet anche lo Scudo Danno, difficilmente i mob si distoglieranno da lui. Ovviamente se disgraziatamente il pet muore, tutti i mostri che erano su di lui si dirigeranno sul povero animista;
2. Allo stato attuale delle cose, l'AoE, nell'ottica di calcolo dei resist, viene castato col livello del pet e non col livello del caster. Se l'animista è ad esempio di livello 50 il PBAoE sarà evocato come se il caster effettivo fosse di livello 44 (il livello del pet appunto). La conseguenza diretta di questo è che i mob resisteranno molto più facilmente a questo incantesimo rispetto, ad esempio, ad uno spell diretto come il LifeDrain o il Wisp.

Alcuni potrebbero pensare, alla luce del punto 1, di usare il Pet + Bomber AoE per attuare una tecnica simile a quella dell'incantatore quando usa il suo Pet + Aura + AoE su mob di alto livello, ma vi dissuado subito dal farlo soprattutto a causa del punto 2, ossia la difficoltà con cui il bomber AoE va a segno con mob rossi/viola, quindi un numero elevato di cure sul pet toglierebbe abbastanza facilmente l'aggro su quest'ultimo. E poi, anche se l'AoE andasse segno, non farebbe tanto danno quanto l'AoE di un incantatore mana, sempre per via dei livelli relativi caster(pet)/mob.

Visto che questo spell non è diretto, ma passa attraverso il pet *non* si ha modo di sapere a quanto ammonti precisamente il suo danno quando colpisce un bersaglio: nella finestra di stato non viene segnalato nulla. Quindi possiamo solo basarci all'analisi grossolana della barra dell'energia del mob per capire la quantità di danno inferto.

Un altro aspetto su cui spendere 2 parole sono i bomber buff abs a lunga e corta durata: Essenze ed Emissari. Senza dubbio sono gli incantesimi principe della spec Verdant, ma hanno un grosso handicap nel loro funzionamento. Contrariamente a quello che si può credere, il bomber non rilascia il buff sul bersaglio "friend" selezionato al momento del cast, ma il meccanismo di assegnazione del bonus è piuttosto complicato e decisamente poco pratico. Fortunatamente nelle patch successive alla 1.60 dovrebbero migliorare l'intelligenza artificiale dello spell in modo da renderne meno difficoltoso l'uso.

Attualmente il funzionamento di questi due incantesimi sembra essere il seguente: come prima cosa, il bomber tenta sempre e comunque di buffare l'animista che l'ha castato, poi prova con i membri del gruppo (sempre che ci sia un party formato) e infine con altri obiettivi "friend" eventualmente presenti nel raggio dell'incantesimo. In particolare, quando il bomber prova a buffare i componenti del party, sembra che cominci col capogruppo e poi continui verso il basso secondo l'ordine dei PG nel gruppo, lasciando comunque per ultimi i tutti i pet eventualmente evocati. Preso atto di questo comportamento e considerando che questo buff è fondamentale per i tank, bisognerebbe formare il party fin dall'inizio mettendo i guerrieri "in alto" nella lista; l'animista può così bufferli subito senza dover sprecare mana inutilmente per i PG non-tank. Questo buff abs non sovrascrive e non si aggiunge al self-buff abs dei maghi

(animista compreso), quindi per evitare altri sprechi di mana, è buona norma ricordare a tutti i componenti del party che hanno un buff self del genere di castarselo, così verranno ignorati dal bomber (se l'animista si casta il self-buff abs eviterà quindi che il bomber lo buffi sempre e comunque per primo). Se disgraziatamente un membro del gruppo si trova lontano dagli altri, nel momento in cui arriva il suo "turno" nella sequenza del buff, bloccherà tutto il meccanismo prima descritto, infatti il bomber non avendolo in range non riuscirà a castare, così come nei tentativi immediatamente successivi; questo significa che tutti i PG che dovrebbero ricevere il buff dopo quel personaggio non saranno *mai* buffati.

Alla luce di tutto questo è chiaro che in particolare buff di corta durata, di per sé già ostico da usare in maniera proficua, diventa praticamente inutile, in quanto è quasi sicuro che non arriverà mai al PG che realmente ne ha bisogno in un particolare frangente.

Anche la torretta FnF che casta ablativa sembra che segua lo stesso procedimento nell'ordine col quale distribuisce il suo buff, come pure del resto il bomber bladeturn.

### **IN SOLITARIO**

Le tecniche per expare in solitario con l'Animista Verdant nonostante non disponga di un grande arsenale offensivo, sono del tutto simili a quelle delle altre spec. La differenza sostanziale sta nel pet tank, che come già è stato detto dispone sia di un cast con effetto provocatorio, sia di uno stile taunt non appena ingaggia un mob in melee. Se poi si ha l'accortezza di castargli sopra lo Scudo Danno ed usare qualche bomber PBAoE, si può essere praticamente sicuri che i mob non si distoglieranno da lui. Tutto questo implica che l'Animista potrà sferrare i suoi attacchi con più decisione sia usando cast diretti che con le FnF di supporto.

Hybrasil (nell'espansione 'Le Isole delle Nebbie') è un buon posto per expare in solitario, in quanto sono presenti numerosi spot adatti per tutti i livelli con mob sensibili al danno di tipo corporeo, come ad esempio i cniograg e i fomoriani.

La tecnica di pull è quella standard degli animisti:

- trovato uno spot con mob non troppo "vaganti", si piazza in prima linea il pet munito di Scudo Danno e buff abs di lunga durata;
- dopo aver ordinato al pet di attaccare il nemico, si attende che il mob (o i mob) arrivi in melee su di lui, dopodiché si deve lanciare il classico debuff Cos;
- a questo punto si può passare sia ai cast diretti, come wisp e lifedrain, che a quelli indiretti, come il piazzamento nelle retrovie dei "cuori" striscianti ed eventualmente le altre FnF disponibili a seconda del proprio template.

Se si decide di pullare un mob particolarmente ostico, è consigliabile sfruttare anche la FnF ablativa, che però necessita di una buona quantità di mana per essere castata. In questo caso per limitare gli sprechi, è consigliabile prima piazzare il pet e buffarlo, poi recuperare completamente il mana, quindi evocare la FnF ablativa per poi cominciare il pull dopo non più di 30-40 secondi di rec. Se si aspettasse di più prima di pullare, probabilmente la FnF morirebbe prima della fine dello scontro e il pet non godrebbe al 100% del suo buff.

Questa tecnica se applicata bene è abbastanza sicura ed efficace contro mob singoli, mentre per pull multipli bisogna prestare un po' più di attenzione, infatti dovremmo pensare anche a curare il pet che si troverà sotto un attacco multiplo. A questo proposito può tornare molto utile il PBAoE. Questo spell causa una buona perdita di mana, come del resto anche le cure sul pet, quindi dobbiamo trovare un modo per compensare.

Una cosa che si può fare è quella di non castare il pet di livello più alto, ma uno di livello inferiore: questo pet sarà destinato a morire alla fine di ogni pull quindi non servirà curarlo

oltre misura. Il fatto che il pet sia di livello minore implica solamente che il suo danno in melee sarà più piccolo, ma poco importa in quanto il grosso del lavoro sarà compiuto dal PBAoE. Questo sistema non l'ho trovato esaltante contro mob gialli, anche perché il PBAoE alla fine non fa moltissimo danno, tuttavia ho trovato una variante molto interessante: il pull di molti mob blu/verdi (ad esempio il "cniogcrag pastore" nei pressi di Bann-Didein che quando lo si vede blu al suo seguito si porta 8 piccolini verdi, oppure i fomoriani che vagano in plotone non lontani da Droghaid). In questo caso bisogna evocare il pet di livello più basso disponibile proprio nel mezzo di un gruppo di nemici, per poi castare subito dopo in successione continua il PBAoE, spezzato solamente da qualche cura al pet se si rende necessaria. Il dispendio di mana per questa procedura è elevato, ma ne vale la pena considerando i punti esperienza che si ottengono, soprattutto quando si è ancora sotto al livello 40. Avere una staffa con un bonus di concentrazione Verdant adeguato al proprio livello aiuterà a risparmiare parecchio mana.

### **IN GRUPPO**

In gruppo l'Animista Verdant si sa rendere molto utile, soprattutto se il party decide di pullare in maniera classica e non con "tecnica pet dell'incantatore".

Come prima cosa si dovrà piazzare il pet nelle immediate vicinanze del gruppo (che vi ricordo ruba pochissima esperienza) e poi chiedere di farselo buffare come se fosse un tank. La sua funzione sarà duplice:

- Sarà il punto di riferimento durante i combattimenti. Ad esempio in un pull multiplo come quello dei finliath in Foresta, i tank dovranno portare i mob proprio sopra il fungo, così che sia il PBAoE dell'animista sarà più efficace, sia i nuker AoE del party potranno agire con più tranquillità senza dover spammare tutte le volte in chat "Teneteli uniti!"
- Potrà salvare le sorti del gruppo nel caso qualcosa vada storto. Infatti nel caso un mob perda l'aggro da un tank dirigendosi ad esempio verso qualche healer, si potrà contare sul potente cast Taunt del pet per mantenere sicure le retrovie.

Poi, prima del pull, l'animista dovrà castare agli altri membri del gruppo il buff abs di lunga durata (soprattutto deve fare in modo che arrivi sui tank), reccare e infine piazzare le FnF di resistenza (se necessarie) + ablativa a distanza di circa 45 secondi l'una dall'altra. Questo intervallo di tempo serve per avere una copertura continua dei 3 buff ottimizzando il consumo di mana. Anche in questo caso avere una staffa con un bonus di concentrazione Verdant adeguato ci aiuterà a risparmiare parecchio potere.

Durante il pull l'animista deve ovviamente castare il debuff Cos e di tanto in tanto usare PBAoE, diminuendo così la probabilità che i mob si scagolino contro le retrovie. Ricordatevi però che per mob di livello troppo alto il PBAoE difficilmente andrà a segno (questa cosa accadrà spesso, infatti un gruppo ben formato di solito ingaggia dei mob viola per avere un buon guadagno di esperienza), quindi in questi casi sarà meglio concentrarsi nell'essere di supporto al gruppo mantenendo attivi tutti i buff possibili (ablativa, resistenze e abs).

Infine, nel caso nel gruppo manchi il custode, oppure muoia durante il combattimento, possiamo fare affidamento sul bomber bladeturn dell'animista Verdant. Questo cast va di fatto evocato in continuazione affinché abbia una copertura costante, ma nonostante il gran dispendio di mana, può davvero salvare il gruppo nelle situazioni critiche.

Concludendo, se avete scelto di essere Verdant, non dovete avere la smania di fare del danno, perché il ruolo in cui meglio riuscirete sarà l'essere di supporto al vostro gruppo con i vostri potenti buff.

## 8 LE ABILITÀ REAME DELL'ANIMISTA

L'animista dipende pesantemente dal proprio mana, che si esaurisce in fretta se si iniziano ad evocare funghi. Pertanto tutte le RA che permettono il recupero di mana sono molto importanti per l'animista. La prima da prendere in assoluto, possibilmente già ai primi BG, è LEGGENDA DEL CRISTALLO MISTICO (MCL). Ridurrete drasticamente i tempi di recupero durante l'espung e sarà per sempre l'abilità di reame che più userete. Tenendo conto che MCL è utilizzabile di fatto anche 'in combat' (vedi Cap 11 - TIPS 'N TRICKS).

Poi si può decidere se seguire la strada verso POTERE FURIOSO (strada che passa per LEGGENDA DEL CRISTALLO MISTICO 2), oppure potenziare il danno dei bomber (POTERE SELVAGGIO, aumenta la possibilità di fare critici), o puntare al mana regen (ACUME 1 e 2 e poi SERENITÀ) o a DOMINIO DELLE CONCENTRAZIONE (ACUME 1-2-3 e DOMINIO DELLA CONCENTRAZIONE). Fra le due strade ha più utilità la riserva di mana data da MCL 2 e POTERE FURIOSO, che permette di piazzare una buona quantità di torrette in tutte le occasioni e di sostenere combattimenti prolungati, mentre forse negli scontri piccoli e di breve durata avere MOC sarebbe più rilevante.

Molto utile è anche POTERE SELVAGGIO: tale RA aumenta la probabilità di fare critici con i DD ed il Liferain (non da parte delle torrette però). La probabilità di base 'naturale' di fare critici è circa il 5%: con tale RA la probabilità aumenta del 5% per ogni livello preso. Si ricorda che il danno aggiuntivo da critico può arrivare fino al 100% del danno normale in PvE, e fino al 50% in RvR.

Anche DOMINO DELL'ARTE (aumenta del 3% la velocità di cast, come prerequisito ha ACUME 2) può servire a ridurre i lunghi tempi di evocazione delle torrette. Fra le altre RA 'generiche' passive ci sono Resistenza, Costituzione, Sfuggi Magia. Quest'ultima (Sfuggi Magia) però sarà utile fino alla patch 1.65, con la quale le RA che danno bonus alle resistenze verranno modificate per avere molto meno impatto, rendendone sconsigliabile l'acquisto (i punti eventualmente spesi saranno restituiti in concomitanza di quella patch).

Si può evitare di prendere la RA peculiare dell'animista (ASSALTO CUOR DI FORESTA), un funghetto semovente di livello pari al proprio che dura 3 minuti e attacca in melee il nemico. Visto i pochi danni che tale fungo provoca e il lungo timer (30 minuti) al momento sono 10 punti sprecati. L'unico utilizzo reale possibile sarebbe quello di interrompere un mago o un arciere che in 1vs1 ci sta attaccando (oltre all'effetto sorpresa sui nemici che si vedono attaccare da un fungo che si muove).

Ricapitolando le RA decisamente utili (non nell'ordine consigliato in cui andrebbero prese):

- Leggenda del Cristallo Mistico
- Potere Furioso
- Potere Selvaggio
- Potenziamento Acume
- Serenità
- Domino della concentrazione
- Dominio dell'Arte / RA passive

## 9 L'ANIMISTA IN RVR

Le possibilità della classe sono tali che l'animista può essere giocato in decine di modi diversi e in quasi tutte le situazioni ha la possibilità di essere utile. Ci sono comunque alcune indicazioni possibili da dare per le situazioni più comuni in cui ci si può imbattere.

Comunque le situazioni che seguono, pur distinte per linea di specializzazione, sono spesso applicabili qualunque sia la spec scelta: è consigliabile quindi leggerle tutte.

### 9.1 ANIMISTA ARBOREO IN RVR

In Rvr l'arboreo ha la possibilità di fare discreti danni con i propri bomber, che vanno a colpire per circa 300/350 per il bomber singolo e 200-250 per quello ad area su un nemico con resistenze medie. Inoltre anche il cast del pet colpisce abbastanza duro.

Le torrette rooter sono anch'esse un ottimo mezzo di difesa, dato che su Hibernia la forma principale di controllo è il mez, scaduto o interrotto il quale il nemico è sostanzialmente immune se non viene colpito da altre forme di controllo. Attualmente solo druidi specciati in legame naturale sono in grado di rootare con efficacia, e sono pochi.

#### DURANTE UNO SCONTRO

Un consiglio generale è piazzare il pet principale, alcune torrette DD e magari un rooter, che anche gli altri caster e i curatori del gruppo potranno usare come difesa nelle retrovie, e poi castare i bomber / debuff sul nemico, dando la precedenza ad eliminare i tank nemici che si fiondano fra le linee dei curatori. Può essere utile anche piazzare il pet *strisciante* (anche se la spec strisciante è secondaria, quindi il pet non farà tanti danni) per sfruttarne l'effetto di snare associato al DD.

Tale snare infatti non viene interrotto da danni e può essere molto utile per seminare un tank che ci ha presi di mira.

In caso di necessità usare il lifedrain per autocurarsi, ma non abusarne se non necessario, visto che il suo costo in mana è superiore a quello di un bomber singolo. Il lifedrain serve anche per finire rapidamente un nemico che magari sta pestando il vostro druido, dato che colpisce in maniera più immediata di un bomber.

Se si viene aggrediti in prima persona da un tank o da un ombra la cosa migliore da fare è sprintare in tondo: se le torrette sono state piazzate, molto facilmente queste attaccheranno l'aggressore, quindi più si riesce a restare vivi maggiori sono le possibilità che l'aggressore interrompa l'attacco e si rifugi fra le proprie linee per recuperare, o che i tank del proprio gruppo diano una mano.

#### DURANTE L'ASSEDIO DI UN KEEP

È utile lanciare tante torrette FnF di basso livello davanti alle mura per dare fastidio e offrire altri bersagli alle guardie e agli arcieri, oltre che le due torrette di buff resistenze nel caso che vi siano difensori all'interno.

Se il keep ha difensori all'interno è anche utile attendere che qualcuno sia visibile sulle mura, targettarlo e tirargli tutti i bomber ad area possibile prima che torni a nascondersi: i bomber troveranno la via verso il bersaglio anche attraverso i muri e colpiranno lui e chiunque gli sia vicino in quel momento.

Per dare fastidio ricordatevi che il pet controllato si può piazzare DENTRO il keep e quindi, anche se in genere dura poco, può essere usato per attaccare dalle spalle chi sta sugli spalti o per distrarre un pò l'attenzione dagli assediati. Questo utilizzo dà il meglio nel caso di pochi difensori presenti all'interno.

#### DURANTE LA DIFESA DI UN KEEP

Qui bisogna distinguere un pò la tipologia di castello in cui ci si trova: nei keep hiberniani si può combattere dalle mura coi bomber/debuff, cercando di piazzare 'a terra' sui fianchi degli assediati delle torrette FnF.

Una volta che la seconda porta sta cadendo e ci si ritira nella sala del lord, si possono lasciare torrette FnF di alto livello (DD e debuff) lungo l'ultimo tratto della spirale/scala di salita. Nella stanza del lord sicuramente torrette buff di resistenza e FnF.

ATTENZIONE: comunque in ogni caso le torrette NON andranno mai messe alle finestre, sugli spalti o in altri punti in cui siano vicine a pg amici, perchè offrirebbero un'ancora preziosa per Dot e cast ad area, risultando più dannose che altro.

## 9.2 ANIMISTA STRISCIANTE IN RVR

Se per voi l'RvR consiste in lanciare DD per tutto il campo di battaglia avete sbagliato specializzazione. Come già riportato nei capitoli precedenti il DD (Wisp) degli striscianti è il meno potente e non fa danni ad area. Sommato alla lentezza con cui si muove sul target avrete avuto fortuna se il 1\3 di quelli lanciati faranno danno. Infatti una parte verranno resistiti, altri non raggiungeranno mai il bersaglio perchè come risaputo il "nemico" non collabora e non se ne sta fermo lì a farsi colpire, oppure quando il Wisp arriva al bersaglio questo è già steso per terra.

Come già accennato nel capitolo relativo all'expaggio in gruppo lo strisciante dà il meglio di se stesso in supporto ai Tank nella mischia da melee (corpo a corpo).

Infatti dispone di:

- A) Bomber AOE Armor Debuff (Debuff della assorbimento dell'armatura con effetto ad area)
- B) Bomber AOE Root (Immobilizzante con effetto ad Area)
- C) Fire and Forget Turret Debuff Damage (Torretta F&F che debuffa il danno da mischia)
- D) Fire and Forget Turret Pulsing PBAOE Damage Debuff ((Torretta F&F pulsante che debuffa il danno da mischia con effetto ad area)

Cosa questa che ci permette di adottare una ulteriore strategia \ versatilità in funzione di come si sviluppa la battaglia. Potete quindi impostare l'RvR in 5 modi diversi che solo per comodità di spiegazione ai possono suddividere in:

- 1) *ATTACCO*
- 2) *DIFESA*
- 3) *SUPPORTO AI TANK*
- 4) *DISTURBO*
- 5) *BLOCCO*

### 1) ATTACCO

E' la strategia più facile da attuare ed è finalizzata a massimizzare il danno e basta , agirete in modo del tutto autonomo e autosufficiente: Si usano solo torrette F&F che castano DD (li trovate nella linea base strisciante e sono i "Cuori della Foresta" ) li castate in vicinanza del nemico e lasciate che compiano il loro "lavoro" , che dura esattamente 2 minuti. Colpiscono con danno di 100\130 in funzione della resistenza da corpo e castano molto velocemente.

Pur essendo di grosse dimensioni di solito non vengono targhettate ( in modo diretto intendo ) dato che l'attenzione del "nemico" è concentrata sui nostri PG , non sui PET .

Se ci sono alberi nella zona dello scontro potrebbe essere una buona idea quella di evocarcele dentro per limitarne la visibilità : non è considerato un bug dato che comunque possono essere selezionate, targhettate e colpite sia in melee che da normali cast.

Non usate tutto il mana alla prima "salva" di evocazioni , potrebbe succedere che lo scontro si sposti fuori dal range di cast dei "Cuori della Foresta " ( range 1000) e dobbiate evocarne delle altre in altre zone. La peculiarità delle torrette ( PET escluso) dell'animista è quella di rimanere vive anche se il caster muore !!! Se ci pensate bene non è una cosa da poco , inoltre nel caso veniate ressatati e recuperiate il mana , la "nausea da resurrezione" non influirà sul danno delle torrette evocate successivamente, quindi è possibile anche richiedere un "combat-ress", usare MCL/pozione e giù a evocare di nuovo torrette nel cuore della battaglia.

### 2) DIFESA

Questa tattica va concordata con gli altri PG e prevede "collaborazione" da parte loro . Eventualmente postate nel forum di gilda dando tutte le spiegazioni necessarie , evitandovi quindi di dovere dare spiegazioni\chiarimenti direttamente in chat mentre si combatte.

La tattica consiste nel creare una area " sicura " nella quale i nostri curatori e caster dalla distanza possano operare indisturbati , permettendo inoltre ai PG appena ressatati di reccare PF e Mana con discreta probabilità di riuscire a farlo.

In questo caso il vostro compito ovviamente non è quello di fare danno , ma di impedire che ne venga fatto ai nostri PG "medici\convalescenti". Si inizia evocando il PET direttamente sopra all'animista , settatelo "aggressivo"e lo si tiene lì come "cane da guardia" ( vi ricordo che il PET strisciante oltre ai DD riduce del 40% la velocità di movimento quando colpisce ), si evocano poi 3 o 4 torrette F&F che castano DD di medio livello per non esaurire troppo mana:

21 Spirito della Foresta 76d (Corporeo) 34 potere

28 Cuore della Foresta 104d (Corporeo) 42 potere

Tali torrette devono servire da deterrente, non per massimizzare il danno, e poi il nemico non sa che non sono quelle "grosse": infatti le vedranno blu come tutte le torrette che andate ad evocare". Questo vi permetterà di avere ancora 1\2 barra di mana a disposizione .

Dovrete quindi seguire passivamente lo svolgersi della battaglia usando eventualmente i Wisp e i Bomber Root\ AOE Root (Bomber immobilizzante con effetto singolo e ad Area) per "scoraggiare" eventuali aggressori dall'avvicinarsi .

Ricordatevi inoltre di castare il Bomber Regen Heal Fast ( Bomber di guarigione veloce , lo trovate nella linea Verdant base) per velocizzare la velocità di rigenerazione dei PF ai PG che stanno reccando ( i bomber regen devono avere il PET evocato come base di appoggio).



### 3) SUPPORTO AI TANK

Questa tattica va concordata con gli altri PG tank e ne prevede "collaborazione" da parte loro . Eventualmente postate nel forum di gilda dando tutte le spiegazioni necessarie , evitandovi quindi di dovere dare spiegazioni\chiarimenti direttamente in chat mentre si combatte.

E' sicuramente la tattica più difficile da attuare. La tattica consiste di rendere il campo di battaglia soggetto a melee (corpo a corpo) favorevole ai nostri e sfavorevole ai "nemici"

Consiste nel piazzare una Fire and Forget Turret Pulsing PBAOE Damage Debuff ((Torretta F&F pulsante che debuffa il danno da corpo a corpo con effetto ad area) , quella di livello 50 che debuffa del 17% il dps dei PG melee nemici, attirarceli in range (350) e poi debuffarli con i Bomber AOE Armor Debuff ( Bomber di Debuff della assorbimento dell'armatura con effetto ad area range 350 ) di livello 43 che li penalizza ulteriormente di un 15% nell'assorbimento dell'armatura.

Si completa l'opera castando il Debuff da costituzione della linea strisciante di livello 46 che toglie 46 di costituzione ai malcapitati (range 2000 con effetto immediato)

La torretta funziona autonomamente e vi fa consumare 16 mana per ogni evocazione. In base a come si svolgerà il combattimento potrete ulteriormente rendervi utile facendo anche una o più delle seguenti azioni:

A) Evocare torrette DD di piccolo livello a tiro dei loro maghi\guaritori con azione di disturbo per ostacolarne i cast .

B) Castare Bomber AOE Root (Bomber immobilizzante con effetto ad Area range 350 ) sui "nemici" che hanno avuto la bella idea ( per noi) di stare raggruppati .

C) Evocare le torrette Fire and Forget Turret Buff Resistances ( Torrette F&F che aumenta le resistenze Spirito\Energia\Corpo\Caldo\Freddo\Materia, come eventuale bonus aggiuntivo .

### 4) DISTURBO

E' una tattica attuabile in assoluta autonomia e se fatta bene anche divertente , anche se abbastanza difficile da attuare con profitto a causa dell'alta mortalità che comporta .

Consiste in azioni mirate all'indebolimento delle performance del nemico ma non finalizzata all'uccisione.

Si attua scegliendo tra le seguenti azioni :

1) Disseminando il campo di battaglia di torrette F&F che castano DD di basso livello , cercando di rendere impossibili i cast nemici mediante la loro continua interruzione.

2) Castare Bomber Root\ AOE Root (Bomber immobilizzante con effetto singolo ed ad Area range 350 )

3) Evocare Fire and Forget Turret Debuff Damage (Torretta F&F che debuffa il danno da corpo a corpo con range di 1000)

4) Castare Bomber Armor Debuff \ AOE Armor Debuff ( Bomber di Debuff della assorbimento dell'armatura con effetto singolo e ad area )

5) Castate il Debuff da costituzione a chi vi capita a tiro ( range 2000 con effetto immediato)

6) Evocare le torrette Fire and Forget Turret Buff Resistances ( Torrette F&F che aumenta le resistenze Spirito\Energia\Corpo\Caldo\Freddo\Materia, come eventuale bonus aggiuntivo .

### 5) BLOCCO

E' una tattica che si può applicare solo se il fattore "ambientale" lo permette e se ne sorge la necessità. Si applica solo se esistono passaggi obbligati (gate , keep e dungeon) e si vuole momentaneamente impedire ( o meglio scoraggiare) il nemico l'attraversamento \ avanzamento. Di fatto si interrompe lo svolgimento della battaglia.

Serve a dare tempo ai nostri di riorganizzarsi , attendere rinforzi , reccare, resare i caduti, ecc....

Consiste nel frapporre una moltitudine di Torrette DD di medio livello nel "passaggio obbligato". Ciò non impedirà ai Tank nemici di tentare la sortita , ma dovranno farlo senza l'appoggio di curatori\caster , alquanto riluttanti a seguirli, vedendosi negata la possibilità di castare a causa delle interruzioni causate dai DD delle Torrette.

Ho avuto l'occasione di utilizzarla un paio di volte in fase di arretramento nostro e posso dirvi che funziona bene: non passano. Non dovete farne poche però , ce ne vogliono molte e devono essere ben visibili e non tutte raggruppate. Durano 2 minuti e devono essere rievocate immediatamente appena scadono per mantenerne su sempre un certo numero.

Anche se avete regen mana e ne usate meno a castarle rispetto a quelle "grosse" andrà a finire che si finisce il mana di conseguenza pure il blocco.

A quel punto si avrà comunque acquisito il vantaggio della reccata da parte dei nostri , cosa che potrebbe variare il risultato della battaglia (a nostro favore ovviamente) .

### 9.3 ANIMISTA VERDANT IN RVR

Come avrete avuto modo di capire leggendo altre parti di questa guida, l'animista Verdant è quello meno orientato ad infliggere danni con i suoi incantesimi, e l'unico cast puramente offensivo della sua spec, ossia il bomber PBAoE, è piuttosto complicato da usare ed è tutt'altro che micidiale.

L'animista Verdant quindi non deve concentrarsi nel cercare di infliggere danni, ma piuttosto deve fare tutto il possibile affinché il maggior numero di giocatori amici possano beneficiare dei suoi potenti incantesimi di supporto.

Prima di gettarsi a capofitto nella battaglia, vale la pena sottolineare che in RvR è sempre buona norma consultarsi con gli eventuali altri animisti nel gruppo in modo da dividersi i compiti ed ottimizzare le tattiche. Considerando poi che l'animista rimane ancora una classe poco conosciuta (il Verdant soprattutto), alla partenza di una spedizione è anche consigliabile esporre al leader e agli altri giocatori quale sarà il proprio modus operandi, in modo che tutti possano agire al meglio.

Infine, come per ogni Animista che si rispetti, bisogna fare di tutto per ottenere un bel buff di Mana Regen di qualche Mentalista (possibilmente speccato Mana, ma qualunque regen sarà di aiuto), quindi se al momento della sessione di RvR non ne avete uno di fiducia, magari di Gilda, che possa venire con voi, cercate di aggregarvi a spedizioni nelle quali ce ne sia uno presente. Avere un recupero veloce di mana significa per un Animista aumentare esponenzialmente il proprio potenziale offensivo e difensivo.

Passiamo ora alle questioni pratiche. Come nel caso delle altre due specializzazioni, vediamo nel dettaglio come utilizzare al meglio un Animista Verdant a seconda dei casi e per comodità analizzeremo le seguenti situazioni:

- 1) SPOSTAMENTI E PAUSE BUFF
- 2) SCONTRI E SORTITE VELOCI
- 3) ATTACCO/DIFESA KEEP

## 1) SPOSTAMENTI E PAUSE BUFF

Come è già stato detto, è essenziale che il maggior numero di giocatori amici possa usufruire dei benefici offerti da un Animista Verdant. In particolare il buff a lunga durata dell'assorbimento del danno da mischia (il cui nome è Essenza della Foresta se si ha almeno 46 in Maestria Verdant) è l'incantesimo di supporto che più spesso dovrebbe essere castato durante una sessione di RvR. E' facile capire che i momenti ideali per dispensarlo sono le "pause buff", ossia quei brevi attimi in cui il gruppo si ferma in un luogo sicuro per permettere ai giocatori di rievocare tutti i vari incantesimi di supporto (quindi self-buffs, resistenze di gruppo di custodi e druidi, mana regen di mentalisti, ecc...). Quello che deve fare un Animista Verdant è prima di tutto castarsi il self-buff abs (questo per impedire che il primo buff dell'Essenza venga lanciato sull'animista stesso), poi cominciare ad evocare a ripetizione il buff a lunga durata. Vi ricordo che non importa che targettiate i giocatori ai quali volete fare il buff, ma basta semplicemente castarselo addosso in quanto sarà l'Intelligenza Artificiale del bomber a distribuire il bonus a tutti i personaggi nel suo range secondo le regole già spiegate in precedenza (si veda il capitolo 7.3).

Questa procedura è abbastanza dispendiosa in termini di mana, soprattutto se si vuole buffare il maggior numero di persone possibile. A questo proposito si possono fare alcuni accorgimenti per limitare il costo in potere, come avere una staffa con un bonus concentrazione Verdant adeguato al proprio livello, oppure, prima di partire, esortare tutti coloro che hanno un self-buff abs di castarselo tempestivamente. E' chiaro che vale più che mai anche in questo caso, la regola fondamentale dei maghi: non far scendere eccessivamente il mana per evitare tempi di recupero eccessivi (tipicamente è consigliabile non scendere mai sotto il 40%-50%, perchè sotto tale soglia la velocità di recupero del mana è dimezzata).

## 2) SCONTRI E SORTITE VELOCI

La situazione che più spesso si incontra in RvR, è quella in cui un gruppo di giocatori o un "treno" si sposta nella frontiera alla caccia dei nemici. In questo scenario, come chi ha fatto un minimo di Rvr ben sa, gli ingredienti per rendere al meglio e potenzialmente vincere sono la rapidità di reazione e il fattore sorpresa.

Questo aspetto stride fortemente con le caratteristiche peculiari degli animisti: infatti questa classe possiede un efficiente arsenale basato sulle torrette, che però necessitano di molto tempo per essere evocate. Quindi non scoraggiatevi le prime volte se tra il prendere una decisione su cosa fare e il puntare il Ground Target nella posizione opportuna, vi ritroverete di fatto "operativi" ormai a combattimento finito. Con la pratica imparerete a posizionarvi e piazzare velocemente almeno due/tre torrette in ogni combattimento.

Nello specifico poi, si può dire che la spec Verdant è sicuramente quella che ha meno incantesimi "compatibili" con le azioni veloci. Vediamo meglio il perché:

Il bomber PBAoE è inutile, infatti sempre ammesso che si riesca a castare il pet (da usare come "ancoraggio" per successivo cast del PBAoE) in una zona folla di nemici, difficilmente durante un combattimento veloce la distribuzione sul campo di battaglia dei personaggi rimane la stessa. L'unica eccezione è quanto si riesce a mezzare i nemici con un attacco a sorpresa riuscito al 100%; in questo particolare caso si può decidere di intraprendere la strada del PBAOE, ma ricordatevi anche che il danno che farete non sarà altissimo, quindi non aspettatevi di mietere vittime come farebbe ad esempio un inca-mana nella stessa situazione.

Per il bomber bladeturn si può fare un discorso del tutto simile a quello precedente, infatti durante uno scontro rapido anche la distribuzione dei giocatori amici è veramente molto variabile, quindi rarissimamente vale la pena perdere ben 4 secondi per castare un bladeturn che quasi sicuramente non andrà a beneficiare i personaggi che in quel momento ne hanno più bisogno.

Il buff ABS a lunga durata, come è spiegato nel paragrafo precedente, andrebbe lanciato nelle pause buff e non nel bel mezzo di un combattimento, e non è nemmeno consigliabile castare quello a breve durata per il semplice fatto che, visto il suo funzionamento (si veda il capitolo 7.3), generalmente non arriverà mai al personaggio a cui lo si vorrebbe destinare.

La torretta ablativa volendo si può anche castare, infatti riesce a castare il proprio buff in un range abbastanza ampio (nominalmente 1000), e quindi può raggiungere più o meno a tutti. In particolare se piazzata nelle proprie retrovie può dare il tempo ai curatori e ai nuker di sfuggire agli eventuali colpi mortali delle ombre e degli arcieri avversari. Tenete presente però che questa torretta costa molto mana per essere evocata e che casta il suo buff non molto rapidamente.

Infine è completamente inutile il pet tank Verdant, che dalla distanza può solo castare l'incantesimo che "aggra", e quindi contro giocatori di reami avversari è completamente inutile.

Alla luce di tutto questo non ci si deve demoralizzare, perché fortunatamente tutti gli animisti posseggono degli incantesimi baseline molto utili negli scontri in RvR, come ad esempio i cuori della foresta.

Il mio consiglio è quello di documentarsi sulle tattiche tipiche delle altre 2 spec che si trovano descritte nei capitoli 9.1 e 9.2, alle quali si possono aggiungere queste altre piccole osservazioni:

- Se si incontrano nemici solitari non perdetevi tempo con le torrette, ma castate il debuff di costituzione instant e infiggete danni diretti con il lifedrain che è l'incantesimo offensivo più rapido a vostra disposizione;
- Non appena comincia lo scontro, castate rapidamente al massimo 3-4 torrette, poi spostatevi. Se rimanete troppo statici sarete le vittime ideali per le ombre avversarie che avranno avuto il tempo di individuarvi;
- Piazzate le torrette ben distanziate le une dalle altre, in questo modo coprirete una maggiore area ed eviterete che le vostre F&F siano mezzate tutte in un colpo solo;
- SE possibile, evitate di piazzare le torrette sui piani inclinati delle colline e dei pendii, perché potrebbero esserci dei problemi a causa dei bug del Ground Target (almeno allo stato della patch attuale) e quindi perdere tempo prezioso nel tentare di evocarle, oltre a possibili problemi nel loro cast dovuti alla mancanza di visuale (o 'LoS' – 'Line of Sight', in inglese);
- Durante gli scontri che coinvolgono molti giocatori, riducete o togliete gli effetti grafici coi comandi /effects self o /effects none. Se il computer rallenta eccessivamente diventa difficoltoso riuscire a piazzare il Ground Target e castare gli incantesimi correttamente;
- Alla fine di un combattimento riportate sempre il Ground Target vicino a voi per evitare inutili perdite di tempo nello scontro successivo per ritrovare il mirino;
- Se lo scontro si sta svolgendo in prossimità di un gate con le forze opposte disposte sui due lati, è sempre meglio non piazzare le torrette di fronte alle porte vicino agli alleati, in quanto possono essere sfruttate dai nemici per castare il loro incantesimo ad area (Dot e Mez). E' preferibile posizionarle ai lati dei portoni, fuori dalla loro vista, oppure con una

manovra un po' più rischiosa, si può provare a piazzarle sul lato nemico, magari salendo sugli spalti: però lassù state attenti, sarete un bersaglio facile per tutti;

- Alla fine degli scontri bisogna evitare di lasciare vive le proprie torrette in prossimità di spot di mob: se queste cominciano a castare sui mob, si perderà immediatamente l'effetto della speed di gruppo. (nel capitolo 4.2 è spiegato come rilasciare qualsiasi tipo di torretta);
- Nel vivo della battaglia si può considerare la possibilità di castarsi vicino il Pet Strisciante, in questo modo si potrà usare il suo snare per fuggire meglio nel caso un tank/ombra nemica ci prenda di mira.

Concludo l'argomento ricordando che se la battaglia si preannuncia "campale", si avrà più tempo per piazzare le torrette, visto il grande numero di giocatori coinvolti e la derivante confusione generale. Se si riesce a non farsi notare troppo, vi posso garantire che riuscirete a castare tutte le torrette che volete e contribuirete attivamente allo scontro.

### 3) ATTACCO/DIFESA KEEP

Durante le battaglie per la presa dei keep un gran numero di giocatori si viene a trovare in un'area ristretta ed è facile capire che in questa situazione un animista può dare il meglio di sé.

Durante la prima fase dell'assedio, se si è attaccanti, si procede in maniera standard, ossia si piazzano un gran numero di cuori della foresta di basso livello davanti alle mura del castello per tenere impegnate le guardie e disturbare il cast di eventuali maghi nemici posizionati sulle mura. Una volta arrivati alla prima porta, si possono piazzare nelle sue vicinanze le torrette per i buff alle resistenze ed anche quella ablativa. Questo gioverà ai giocatori che stanno cercando di sfondare l'entrata, proteggendoli maggiormente anche dagli attacchi delle eventuali catapulte nemiche.

Se si è difensori è essenziale anche in questo caso piazzare i cuori di basso livello di fronte all'ingresso del keep. In particolare questa operazione andrebbe fatta prima che i nemici salgano la collinetta del castello, infatti se il numero degli avversari diventa elevato, risulta difficile poter castare indisturbati le proprie torrette. Dalle mura del keep si è bersagli facili, e spesso lo si diventa ancor di più perché si perde un tempo eccessivo per piazzare Ground Target in una posizione valida. In questo luogo capitano sistematicamente dei problemi legati al fatto che il GT selezionato non viene riconosciuto essere in linea di visuale (impedendo l'evocazione). Questo inconveniente può essere ovviato usando la visuale in prima persona, in modo da rendersi conto dell'effettivo campo visivo.

Consiglio poi, per essere più difficilmente targettabili, di posizionare il proprio animista sovrapposto ad un arciere o balestriere delle difese del keep. Bisogna comunque assolutamente evitare di posizionare delle proprie torrette sulle mura o alle finestre/feritoie, perché possono essere viste dai maghi nemici ed utilizzate per il lancio dei loro dot e veleni ad area.

Quando la prima porta viene abbattuta, un animista Verdant può cimentarsi nell'attuare una tattica interessante, sia da attaccante che da difensore. Dopo aver piazzato un pet di basso livello (servirà solo come punto di "ancoraggio" per il cast) attaccato alla seconda porta, si può cominciare ad usare ripetutamente il bomber PBAoE. La cosa interessante è che a differenza di un nuker tradizionale che si deve avvicinare in prima persona al portone subendo così i cast ad area avversari, l'animista Verdant può stare in una zona sicura, lasciando che a subire i danni sia il proprio pet. Una volta morto quest'ultimo, non è un

problema ricastarne uno di basso livello nuovo di zecca, dal costo in mana irrisorio, per poi ricominciare a spammare col PBAoE. Si può decidere sia di usare il bomber di alto livello per infiggere danni più alti, sia quelli bassi come elemento di disturbo per interrompere i cast dei maghi nemici che tentano a loro volta di castare PBAoE attaccati alle porte.

Caduta infine anche la seconda porta, se si è attaccanti è conveniente piazzare delle torrette offensive nel cortile interno allo scopo eliminare gli eventuali avversari rimasti fuori dalla stanza del lord e contemporaneamente per rendere più difficoltoso un eventuale ingresso nel keep di rinforzi nemici.

Se si è difensori, al contrario, bisogna andare velocemente dal lord, e quantomeno evocare le torrette per le resistenze: vista l'elevata concentrazione di giocatori amici in quel particolare frangente, saranno in moltissimi a beneficiare dei vostri buffs. Anche in questo caso, non piazzate le torrette vicino alle finestre e alle scale per non renderle visibili ai maghi avversari. Il Verdant nella stanza del lord può anche, ovviamente, castare la torretta ablativa e un pet di basso livello per usarlo come "ancoraggio" per il proprio PBAOE all'arrivo dei nemici.

P.S. Nelle prossime patch verranno modificati i keep e in particolare la seconda porta in quasi tutti i keep sarà dopo il cortile, all'ingresso della torre, più o meno come accade per la terza porta del relic-keep. Sostanzialmente questo renderà più difficoltosa la conquista di un castello, in quanto la nuova porta sarà più facilmente difendibile.

Un animista, soprattutto se in difesa, sarà molto utile durante la battaglia nel cortile, infatti la concentrazione degli amici e dei nemici sarà molto elevata in un'area piccola, ma non troppo. Immaginandomi questo nuovo scenario credo che, ad esempio, sarà molto importante riempire di torrette il cortile poco prima che la prima porta cada in modo da rendere difficoltoso l'ingresso e lo stazionamento delle forze nemiche.

## 10 TEMPLATE PER GLI ANIMISTI

### 10.1 TEMPLATE ARBOREO

Un template possibile di un animista arboreo è:

**50    Maestria Arboreo**  
**19    Maestria Strisciante**  
**7      Maestria Verdant**

In tal modo si avranno tutti i bomber di danno, un bomber di root ad area e qualche torretta di debuff dalla spec strisciante e un bomber molto economico (in termini di mana) che lancia bolla tripla dalla spec verdant.

#### CRESCITA DEL PG

Per arrivare a questo template può essere utile cercare di raggiungere il livello 7 in verdant subito all'inizio, in modo da avere da subito un bomber con la bolla tripla che può servire ad espellere anche solo in duo con un tank. Così facendo al livello 27 si avrà arboreo 26-verdant 7. Poi mettere tutto in Arboreo fino al 42, quando si raggiunge la parità arboreo-livello pg. Fra il 42 e il 50 tenere arboreo al pari del livello, e il resto metterlo in strisciante. Oppure tenere semplicemente arboreo al pari del livello, e solo dopo il 40 mettere i punti in strisciante.

### 10.2 TEMPLATE STRISCIANTE

Due i template consigliati:

**20    Maestria Arboreo**  
**50    Maestria Strisciante**  
**4      Maestria Verdant**

Per avere tutte le torrette di debuff strisciante, la torretta rooter arborea più bassa, un pò meno varianza nel Lifedrain della linea arborea base. I punti in verdant sono solo quelli avanzati e non danno niente di sostanziale.

*Oppure:*

**29    Maestria Arboreo**  
**45    Maestria Strisciante**  
**6      Maestria Verdant**

In modo da avere l'ultimo pet controllato DD/snare, le *penultime* torrette di debuff strisciante, la terza torretta autoroot della linea arborea e la possibilità di evocare il pet tank di verdant

(essendo il primo è un pet che non genera molto aggro, ma fa più o meno gli stessi danni in melee ed ha gli stessi pf dei pet più alti).

NOTA: in questo secondo template, per azzerare completamente la varianza di danno del DD wisp è utile indossare item (o un template spellcraftato) che dia un bonus di almeno +5 in strisciante (in modo che  $45+5=50$ , cioè strisciante pari al livello del pg al 50).

#### CRESCITA DEL PG:

A meno di crescere in modo differente e poi usare i respec singoli disponibili ai livello 20 e 40, la crescita verso entrambi i template strisciante è semplice: mettere tutti i punti in strisciante fino al 40.5, dopodichè tenere strisciante al pari del livello fino al raggiungimento del template (quindi fino al 45 o fino al 50) e il resto in arboreo.

Gli spiccioli in verdant alla fine.

### 10.3 TEMPLATE VERDANT

Se si intraprende la carriera di animista Verdant è praticamente d'obbligo, indipendentemente dal template finale, portare la Maestria Verdant almeno fino a 46: in questa maniera si avrà a disposizione l'incantesimo "principe" di questa spec, ossia il buff assorbimento a lunga durata +9%.

Tuttavia i template più indicati rimangono quelli full verdant (50): fra i vari possibili due sono i template consigliati

**7      Maestria Arboreo**  
**19     Maestria Strisciante**  
**50     Maestria Verdant**

La prima è la configurazione classica ed caratterizzata da 19 punti spesi sul sentiero Strisciante. Questo permette di avere il bomber rooter AOE di secondo livello, il bomber debuff abs AOE di terzo e le torrette FnF debuffanti. Si capisce bene che questo template risulta congeniale soprattutto in caso di RvR intensivo.

*Oppure:*

**20     Maestria Arboreo**  
**4      Maestria Strisciante**  
**50     Maestria Verdant**

Questa è una configurazione che porta ad avere 20 punti spesi sul sentiero Arboreo. Questo ci permette fondamentalmente di utilizzare il bomber DD AOE di secondo livello, che è utile sia come elemento di disturbo in RvR, sia come danno aggiuntivo in caso di pull multipli in PvE. Tenete presente che il livello così basso della linea Strisciante comporterà un costo complessivo maggiore di evocazione dei "Cuori della Foresta".

#### CRESCITA DEL PG:

Visto che il potenziale offensivo del Verdant durante l'exping si basa fortemente sul suo pet Tank e sul bomber PBAOE, conviene tenere sempre maxata la spec ad ogni passaggio di livello ed incrementare i sentieri secondari una volta disponibili i punti extra dai miniding.



## 11 TIPS 'N TRICKS

Ovvero tutto quello che bisogna sapere ma che non rientra nei normali capitoli di una guida.

### GROUNDTARGET

Croce e delizia dell'animista. Il bersaglio che si seleziona sul terreno rimane fisso a puntare lì dove si ha mirato anche quando ci si sposta, ma se, una volta spostatisi altrove, si preme F5 e lo si tiene un attimo premuto, il bersaglio si sposterà vicino a noi nella stessa posizione relativa in cui era quando lo abbiamo piazzato la volta precedente.

Esempio: F5, puntiamo 500 unità circa davanti a noi. Ci spostiamo da tutt'altra parte e ripremiamo F5 tenendolo premuto: il bersaglio si riposiziona 500 unità davanti a noi. Questo sistema è sempre usato in Rvr: si setta più o meno il bersaglio davanti a noi ad una distanza dipendente dalle condizioni del terreno (più lontano se il terreno è libero, più vicino se è scosceso) nel punto in cui immaginiamo che vorremmo mettere le torrette in caso di scontro. E se lo scontro si verifica: F5 per veder ricomparire il bersaglio davanti a noi.

### PIAZZAMENTO TORRETTE

Il pet principale dell'animista si differenzia dalle torrette FnF per il fatto che può essere piazzato (entro il range di 1000) anche al di là di un muro (quindi DENTRO o FUORI un keep che si sta assediando/difendendo). Non durerà molto ma potrà attirare un pò l'attenzione dei difensori e delle guardie all'interno.

Tutte le torrette (pet e FnF) posso essere piazzate DENTRO la maggior parte degli alberi. In tal modo, pur rimanendo attaccabili dal nemico, potranno castare senza essere immediatamente individuate su qualunque minaccia: ottimo per fare trappole in Rvr.

### IL PULL CON CAST DIRETTO

Per pullare un mob direttamente (non via pet) e poi però staccarselo di dosso e farlo aggrare dal pet il modo più sicuro possibile è castare lo scudo di danno sul pet, poi targettare il mob, pullarlo con debuff e poi porsi dietro il pet (un pò distanti) allineati rispetto al mob che sta arrivando, e dare ordine al fungo di attaccare. Se ci si è allineati bene il mob passando SOPRA il pet lo colpirà 'al volo' e si prenderà il danno derivante dal damage shield, rivolgendo la sua aggressività sul pet stesso.

### IL METODO "POLLICINO" PER PULLARE

Avete messo il vostro pet in uno spot di mob aggressivi, buffato di tutto punto, ma al momento del pull vi accorgete che il bersaglio è fuori del suo raggio? Utilizzando dei funghi che non generano aggro (quelli che buffano gli amici, come i Venti di Protezione Fisica/Elementale ,anche i più bassi disponibili) e sfruttando il range di l'aggressività dei mob si può farli entrare nel raggio di cast del pet principale: basta piazzare il funghetto di buff fra il mob e il nostro pet, entro il raggio di aggro del mob. Quest'ultimo si rivolgerà contro il fungo per distruggerlo, ma dopo averlo ucciso (o potete anche liberarlo voi stessi una volta che il mob lo raggiunge) NON si rivolgerà verso l'animista perchè il funghetto di buff non gli ha provocato alcun danno. Il mob rimarrà un attimo lì sullo spot del fungo-esca: se è nel range del pet potete ora pullarlo, se non lo è basta piazzare un altro funghetto di buff, un pò più in qua sempre verso il nostro pet. Il mob attaccherà anche lui...ripetete la procedura finchè il mob non entra in raggio di pull e poi ordinate al vostro pet di attaccarlo.

E' un metodo che, verso mob aranci o rossi, è più tranquillo di un cast diretto dell'animista sul mob stesso, che comunque può essere fatto con una certa tranquillità con il metodo precedente.

#### ARBOREO: TRASFORMARE UN NEMICO IN UN BOMBAROLO KAMIKAZE

Ovviamente bombarolo nei confronti dei suoi amichetti... Ci sono almeno due occasioni in cui il funzionamento dei bomber è adatto a un bello scherzetto: quello di 'appiccicare' un pò di bomber ad area a qualcuno che sta entrando in un proprio keep o rientrando fra le proprie linee (come un tank o un'ombra dopo una 'puntatina' fra i nostri). I bomber non lo colpiranno subito, ma lo seguiranno 'in capo al mondo' e quando penserà di essere al sicuro fra i propri maghi, in realtà non avrà fatto altro che recapitare loro il carico di bomber che ha alle costole --> Boom!

Il metodo funziona ottimamente anche verso chi sta entrando in un keep mediante il guardiano dei cancelli: i bomber infatti lo inseguiranno anche dopo il teletrasporto all'interno attraversando le porte e colpendolo in mezzo alla corte.

#### L'ULTIMO CAST CON MANA INSUFFICIENTE

Se c'è la necessità di fare un ultimo cast (pet o bomber che sia) ma il mana residuo non basta, bisogna provare a farlo quickcastando. Col quickcast infatti il programma controlla solo che ci sia del mana, non *quanto* ce n'è effettivamente: ne basta anche una lineetta per evocare un pet tutto intero. La barra di mana andrà sottozero, e ci si metterà tantissimo a recuperarlo senza pozioni o MCL, ma il cast andrà a buon fine. Utile per i casi in cui avere un pet al fianco (che casta anche se noi siamo scarichi) può fare la differenza.

#### ROULETTE RUSSA PER IL NEMICO

Le torrette FnF striscianti (i 'cuori') agli occhi del nemico sono tutti uguali: tutte compaiono quantomeno blu (al 50) e tutte si chiamano 'cuore della foresta', che siano di livello 5 o di livello 50. Tutte hanno gli stessi punti ferita prima di essere distrutte. Fanno danni diversi e costano una diversa quantità di mana.

Le torrette di livello 5, con almeno serenità a 1, possono essere piazzate di continuo senza praticamente mai finire il mana. E prima che la prima torretta piazzata scada se ne riescono a piazzare circa 30, che fanno un bel muretto. Magari non fanno tantissimo danno ma un caster lì in mezzo non riesce a castare manco a morire, mitragliato dai DD. Idem un tank lì in mezzo fa la fine di una bistecca in pasto ai Piranha. E se ogni due o tre cuori di livello 5 ne piazziamo uno di livello 50....chi si avvicina si becca fra i nuke piccoli anche quelli grossi, senza però poter distinguere quali torrette castano il danno più alto: può anche avere (e sprecare) IP, ma nessun bersaglio singolo può sopravvivere più di alcuni secondi.

Lo spamming di torrette è anche un ottimo modo per creare delle barriere di protezione se è necessario proteggere resser o chi recca, e nel frattempo avere le spalle (o il fronte) coperte.

#### TORRETTA DETECTOR

Ci sono almeno due situazioni in cui una torretta funziona da detector: una è quando la si piazza in condizioni di scarsa visibilità (es. fra alberi, rocce o lungo un crinale): la torretta si attiva se qualcuno entra in range, che si veda o meno, e il suo tipico rumore è un infallibile allarme.

Un'altra situazione si verifica piazzando una torretta (meglio se pet) in un luogo dove si suppone possibile il passaggio di nemici (es. ai gate). Se la torretta avvista e attacca un

nemico, o è attaccata, si può rendersene conto sia perdendo il controllo del pet (segno che è stato distrutto) che perdendo l'effetto di eventuale speed (perchè la torretta in combat mette in combat anche l'animista che l'ha posata, e quindi si perde speed). Per ovviare agli inconvenienti di un destick per perdita di speed è bene piazzare sempre il pet, così da poterlo liberare immediatamente, dare l'allarme di 'pet attaccato da qualcuno' al gruppo e recuperare velocità in pochi istanti.

#### USO DI MCL "IN COMBAT"

La RA "Leggenda del Cristallo Mistico" (MCL per gli amici) che permette la ricarica di parte del mana in maniera istantanea, è di norma utilizzabile solo "fuori combat". Un Animista è considerato in combat non solo quando sta facendo danni in prima persona, ma anche quando i suoi funghi stanno attaccando. Con tante torrette attive presenti sul campo di battaglia sembrerebbe impossibile quindi utilizzare questa RA, ma di fatto NON è così.

Spammando il tasto assegnato a MCL (cioè premendolo in successione rapidamente), anche in combat si riesce ad attivare MCL, in un tempo che può variare da un paio ad una decina di secondi.

Al limite se continua a non funzionare mettete l'eventuale pet in stato passivo per un momento e riprovate, dopodichè riattivatelo (ma in genere non è necessario).

## 12 BUG DELL'ANIMISTA

**BOMBER INCEPPATI:** a volte il bomber/wisp che lanciamo si ferma per strada, o raggiunge il bersaglio ma non esplode.

**TORRETTE POCO INTELLIGENTI:** le torrette automatiche targettano bersagli che non sono nella loro linea di vista e cercano poi di colpirlo senza riuscirci. Questo bug lo dovrebbero risolvere dalla patch 1.61.

**NON PUOI PIAZZARE TORRETTE IN ARIA:** questo errore lo da cercando di piazzare torrette in alcuni punti del terreno. Questo bug dovrebbe risolversi dalla patch 1.61.

**TORRETTE INATTACCABILI IN MELEE:** piazzando una torretta lungo un pendio ripido, tipicamente dall'alto verso il basso, capita che la torretta stessa non possa essere attaccata in melee dai mob (nè può attaccare lei stessa in melee: occhio col pet verdant!). Torrette siffatte generano poco aggro (e il mob si comporta in modo strano, dopo un pò cerca di andarsene perchè non colpisce la torretta) e non possono essere curate se colpite da spell. Questo bug dovrebbe essere limitato dalla patch 1.61, ma non completamente risolto.

**ATTENZIONE:** questo bug se sfruttato deliberatamente può essere motivo di sospensione dell'account. Non conosco ancora casi di ban per l'uso di questo metodo, ma.... animista avvisato, mezzo salvato... almeno non fatelo spudoratamente in pubblico vantandovi con tutti del vostro pet uber ;)

**MIRINO DEL GROUNDTARGET CHE SCOMPARE:** capita a volte uscendo o entrando da un dungeon. Se succede è necessario riloggar per farlo tornare visibile.

**TORRETTE CHE MUOIONO SUBITO:** le torrette di buff resistenze a volte si distruggono con 1 solo colpo. Questo bug dovrebbe risolversi dalla patch 1.61.

## 13 CRONOLOGIA DELLE EDIZIONI

Versione. 0.9a – Prima bozza  
(*non pubblicata*)

Versione. 0.9b – Prima edizione pubblicata

Versione. 1.0a - Tradotti con i corrispettivi in italiano i nomi di tutte le magie;  
(*non pubblicata*) Modificato il capitolo 8 "Le abilità reame dell'animista";  
Qualche aggiunta sull'uso in RvR dell'animista arboreo e sul pet della  
linea strisciante;  
Aggiunta in coda la cronologia delle edizioni;  
Revisione generale dell'impaginazione, ortografia, errori, alcune  
precisazioni, ecc.

Versione 1.0b - Aggiunti i crediti di copertina ad Hanreal  
Revisione completa del capitolo 7.3 "Espare l'Animista Verdant";  
Revisione completa del capitolo 9.3 "Animista Verdant in Rvr";  
Revisione completa del capitolo 10.3 "Template Verdant";  
Aggiunto uso di MCL nel capitolo 11 "Tips 'n Tricks"