

## LE ARMI & COMPANY

Qui sotto descriverò tutti gli oggetti Magici e unici che conosco. Tra questi ultimi ovviamente non inserisco quelli che ho già descritto nelle missioni.

### **Armi Magiahe:**

Credo che già immaginate come sono determinate le capacità delle armi Magiahe.

Il computer sceglie a caso un'arma, e gli assegna 1 o più di quelle caratteristiche che

io chiamo "modificatori". Esempio: il computer prende un "Dagger", e gli assegna le caratteristiche "Bear" e "Blue", che significano rispettivamente "Doppio Attacco" e "Resistenza a Fulmine: +14%". Il risultato sarà un "Blue dagger of the bear" che ha le capacità di Resistenza a Fulmine: +14% e Doppio Attacco. Spero che mi abbiate capito. Passo ora a descrivervi tutti i modificatori in mio possesso.

### **MODIFICATORI:**

Amber: Resistenza a Tutto 15%-20%.

Jade: Resistenza a Tutto 21%-24%.

Obsidian: Resistenza a Tutto 31%-37%

Emerald: Resistenza a Tutto 41%-61%.

White: Resistenza a Magia 10%-28%.

Lapis: Resistenza a Magia 29%-40%.

Crystal: Resistenza a Magia 41%- 60%

Diamond: Resistenza a Magia 61%-75%.

Red: Resistenza a Fuoco 10%-28%.

Topaz: Resistenza a Fuoco 29%-40%.

Crimson: Resistenza a Fuoco 41%-60%.

Ruby: Resistenza a Fuoco 61%-75%.

Azure: Resistenza a Fulmine 10-28%.

Blue: Resistenza a Fulmine 29%-40%.

Cobalt: Resistenza a Fulmine 41%-60%.

Sapphire: Resistenza a Fulmine 61%-75%.

Moon: +3-7 su Tutti gli Attributi.

Stars: +8-11 su Tutti gli Attributi.

Heavens: +12-16 su Tutti gli Attributi.

Zodiac: +16-20 su Tutti gli Attributi.

Fine: +20%-35% Armatura.

Grand: +36%-49% Armatura.

Valiant: +50%-64% Armatura.

Glorious: +65%-80% Armatura.

Blessed: +80%-99% Armatura.

Saintly: +100%-141% Armatura.

Awesome: +125%-149% Armatura.

Holy: +150%-174% Armatura.

Godly: +175%-199% Armatura.

Fine: +2%-10% su Colpo/+30%-46% Danno.

Warrior: +11%-19% su Colpo/+47%-63% Danno.

Soldier: +20%-25% su Colpo/+64%-84% Danno.

Lord: +26%-32% su Colpo/+85%-102% Danno.

King: +75%-90% su Colpo/+150%-170% Danno.

Blood: Sottrae 5% di Vita.  
Leech: Sottrae 5% di Vita.  
Maiming: Aggiunge 3-6 punti su Danno.  
Slaying: Aggiunge 7-9 punti su Danno.  
Gore: Aggiunge 10-13 punti su Danno.  
Carnage: Aggiunge 14-17 punti su Danno.  
Vampire: Sottrae 5% di Mana.  
Bronze: +2%-5% su Colpo.  
Gold: +6%-12% su Colpo.  
Silver: +13%-19% su Colpo.  
Platinum: +20%-28% su Colpo.  
Mithril: +40-55% su Colpo.  
Steel: +56%-60% su Colpo.  
Meteoric: +61%-69% su Colpo.  
Bountiful: Carica Extra (solo per gli Staff).  
Readiness: Attacco Rapido.  
Swiftess: Attacco Veloce.  
Haste: Attacco Velocissimo.  
Stability: Recupero Veloce da Colpo.  
Harmony: Recupero Veloce da Colpo.  
Thieves: Assorbe Metà del Danno di una Trappola.  
Bear: Doppio Attacco.  
Thorns: Attaccante Subisce 1-3 Danno.  
Protection: -2 Danno dai Nemici.  
Absorption: -3 Danno dai Nemici.  
Osmosis: -6 Danno dai Nemici.  
Puncturing: Danni all'Armatura.  
Bashing: Danni all'Armatura.  
Light: +20% Luce Radiale.  
Radiance: +40% Luce Radiale.  
Archangel: + livelli su Tutti gli Incantesimi.  
Plenty : Alta Durata.  
Ages: Indistruttibile.  
Burning: Colpo Fuoco/Danno Frecce: 1-10.  
Lightning: Colpo Fulmine/Danno Frecce1-10.  
Power: +3-9 su Forza.  
Might: +8-11 su Forza  
Giants: +12-19 su Forza  
Titans: +20-29 su Forza.  
Mind: +3-9 su Magia.  
Brilliance: +8-11 su Magia.  
Sorcery: +12-19 su Magia.  
Wizardry: +20-29 su Magia.  
Skill: +3-9 su Destrezza.  
Accuracy: +10-19 su Destrezza.  
Perfection: +20-29 su Destrezza.  
Distance: +30 su Destrezza.  
Vitalità: +3-9 su Vitalità.  
Vim: +10-19 su Vitalità.  
Vigor: +12-22 su Vitalità.  
Vita: +20-29 su Vitalità.

Jagged: +6%-25% su Danno.  
Deadly: +26%-48% su Danno.  
Heavy: +49%-63% su Danno.  
Vicious: +64%-75% su Danno.  
Ruthless: +108%-134% su Danno.  
Spider/Raven: +10-20 su Mana.  
Hyena: - 10-20 su Mana.

Come avete potuto vedere, non ho elencato i modificatori per le armi maledette perchè, per mia fortuna, non ne ho mai trovate (ovvero: mi fiaccava scriverle tutte).  
Accattete vill' le armi uniche!

### ***Asce Uniche:***

**Aguinara's Hatchet:** Danno 2-10, +1 livelli su Tutti gli Incantesimi, +10 su Magia, Resistenza a Magia: 75%. Durata: 24/24.

**Bloodslayer:** Danno 8-20, +100% su Danno, +200% Danno contro Demoni, -5 su Tutti gli Attributi, -1 livelli su Tutti gli Incantesimi. Richiesto: 50 Forza. Durata: 50/50.

**The Celestial Axe:** Danno 10-25, +15% su Colpo, +5 su Punti per ogni Colpo, -15 su Forza. Richiesto: 65 Forza. Durata: 60/60.

**Hellslayer:** Danno 10-25, +8 su Forza, +8 su Vitalità, +100% Danno, +25 su Punti per ogni Colpo, +25 su Mana. Richiesto: 65 Forza. Durata: 60/60.

**The Mangler:** Danno 6-16, +200% su Danno, -5 su Destrezza, -5 su Magia, -10 su Mana. Richiesto: 25 Forza. Durata: 30/30.

**Messerschmidt's Reaver:** Danno 12-30, +200% su Danno, Aggiunge 15 Punti su Danno, +5 su Tutti gli Attributi, -50 su Punti per ogni Colpo, Fuoco Colpo Danno 2-12. Richiesto: 80 Forza.

Durata: 75/75.

**Stonecleaver:** Danno 8-20, +30 su Punti per ogni Colpo, +20% su Colpo, +50% su Danno, Resistenza a Fulmine: +40%. Richiesto: 50 Forza. Durata: 50/50.

**Wicked Axe:** Danno 6-16, +30% su Colpo, +10 su Destrezza, -10 su Vitalità, -5 Danno dai Nemici, Indistruttibile. Richiesto: 30 Forza.

### ***Archi unici:***

**The Blackoak Bow:** Danno 1-6, +10 su Destrezza, -10 su Vitalità, +50% su Danno, -10% Luce Radiale. Richiesto: 25 Forza, 30 Destrezza. Durata: 35/35

**Bow di the Dead:** Danno 3-6, +10% su Colpo, +4 su Destrezza, -3 su Vitalità, -20% Luce Radiale, Durata Differente. Richiesto: 25 Forza, 40 Destrezza. Durata: 30/30.

**The Celestial Bow:** Danno 1-6, Aggiunge 2 Punti su Danno, Classe Armatura: 5. Richiesto: 30 Destrezza. Durata: 35/35.

**Eaglehorn:** Danno 1-10, +20 su Destrezza, +50% su Colpo, +100% su Danno, Indistruttibile. Richiesto: 30 Forza, 60 Destrezza.

**Fleshstinger:** Danno 1-6, +15 su Destrezza, +40% su Colpo, +80 % su Danno, Lunga Durata. Richiesto: 25 Forza, 30 Destrezza. Durata: 37/37.

**Flamedart:** Danno 2-5, Frecce Infuocate Danno 1-6, +20% su Colpo, Resistenza a Fuoco: +40%. Richiesto: 20 Forza, 35 Destrezza. Durata: 40/40.

**The Needler:** Danno 1-3, +50% su Colpo, Danno Critico, Fast Attacco. Durata: 30/30.

**The Rift Bow:** Danno 1-4, Frecce Infuocate a Velocità Casuale, +2 su Danno, -3 su Destrezza. Durata: 30/30.

**Windforce:** Danno 1-14, +5 su Forza, +200% su Danno, Doppio Attacco.  
Richiesto: 45 Forza, 80 Destrezza. Durata: 60/60.

### **Staff unici:**

**The Dufus Staff:** Danno 3-7, Magia: -10%, +10% su Colpo, +60% su Danno, -20% Luce Radiale, abilità a caso. Durata: 35/35.

**Gleamsong:** Danno 2-4, +25 su Mana, -3 su Forza, -3 su Vitalità, 76 Carica del Phasing. Durata: 25/25.

**Immolator:** Danno 4-8, Resistenza a Fuoco: +20%, Fuoco Colpo Danno: 4-4, +10 su Mana, -5 su Vitalità. Durata: 35/35.

**Mindcry:** Danno 6-12, +15 su Magia, 69 Carica sul Guardian, Resistenza a Tutto: +15%, +1 livelli su Tutti gli Incantesimi. Richiesto: 20 Forza. Durata: 69/69.

**Naj's Puzzler:** Danno 4-8, +20 su Magia, +10 su Destrezza, Resistenza a Tutto: +20%, 57 Carica sul Teletrasporto, -25 su Punti per ogni Colpo. Durata: 35/35.

**The Protector:** Danno 2-4, +5 su Vitalità, -5 Danno dai Nemici, Classe Armatura: 40, 86 Carica su Healing, Attaccante Subisce 1-3 Danno. Durata: 25/25.

**Rod di Onan:** Danno 8-16, 50 Golem Incantesimi, +100% su Danno, +5 su Tutti gli Attributi. Richiesto: 30 Forza. Durata: 75/75.

**Storm Spire:** Danno 8-16, Resistenza a Fulmine: +50%, Danno Fulmine: 2-8, +10 su Forza, -10 su Magia. Richiesto: 30 Forza. Durata: 75/75.

**Thundercall:** Danno 5-10, +35% su Colpo, Fulmine Colpo Danno: 1-10, 76 Carica Fulmine, Resistenza a Fulmine: +30%, +20% Luce Radiale. Durata: 45/45.

### **Scudi unici:**

**Blackoak Shield:** +10 su Destrezza, -10 su Vitalità, Classe Armatura: 18, +10% Luce Radiale,  
Lunga Durata. Richiesto: 25 Forza. Durata: 60/60.

**Dragon's Breach:** Resistenza a Fuoco: +25%, +5 su Forza, Classe Armatura: 20, -5 su Magia, Indistruttibile. Richiesto: 50 Forza.

**Holy Defender:** Classe Armatura: 15, -2 Danno dai Nemici, Resistenza a Fuoco: +20%, Lunga Durata, Parata Veloce. Richiesto: 40 Forza. Durata: 96/96.

**Split Skull Shield:** Classe Armatura: 10, +10 su Punti per ogni Colpo, +2 su Forza, -10% Luce Radiale, Durata Differente. Durata: 15/15.

**Stormshield: Classe Armatura: 40, +4 Danno dai Nemici, +10 su Forza, Parata Veloce. Richiesto: 80 Forza.**

### **Anelli unici:**

**The Bleeder:** Resistenza a Magia: +20%, +30 su Mana, -10 su Punti per ogni Colpo, Indistruttibile.

**Constricting Ring:** Resistenza a Tutto: 75%, Perde Costantemente Punti per ogni Colpo, Indistruttibile.

**Ring di Engagement:** -2 Danno dai Nemici, Attaccante Subisce 1-3 Danno, Classe Armatura: 5, Danno all'Armatura, Indistruttibile.

**Ring di Regha:** +10 su Magia, Resistenza a Magia: +10%, +10% su Luce Radiale, -3 su Forza, -3 su Destrezza, Indistruttibile.

### **Elmi unici:**

**Fools Crest:** -4 su Tutti gli Attributi, +100 su Punti per ogni Colpo, +3 Danno dai Nemici, Attaccante Subisce 1-3 Danno. Richiesto: 25 Forza. Durata: 30/30.

**Gotterdammerung:** +20 su Tutti gli Attributi, Classe Armatura: 60, -4 Danno dai

Nemici, Tutte le Resistenze a 0, -40% Luce Radiale. Richiesto: 50 Forza. Durata: 70/70.

**Helm di Sprits:** Colpo sottrae 5% Vita, Classe Armatura: 6. Richiesto: 25 Forza. Durata: 30/30.

**Lightforge:** +40% Luce Radiale, +150% su Danno, +25% su Colpo, Fuoco Colpo Danno 10-20, Indistruttibile, +8 su Tutti gli Attributi, Classe Armatura: 15.

**Overlord's Helm:** Classe Armatura: 6, +20 su Forza, +15 su Destrezza, +5 su Vitalità, -20 su Magia, Durata Differente. Richiesto: 25 Forza. Durata: 13/13.

**Royal Circlet:** Classe Armatura: 40, +10 su Tutti gli Attributi, +40 su Mana, +10% su Luce Radiale. Durata: 96/96.

**Thinking Cap:** +30 su Mana, +2 livelli su Tutto Incantesimi, Resistenza a Tutto: +20%, Durata Differente, Classe Armatura: 2. Durata: 1/1.

### **Armature uniche:**

**Demonspike Coat:** Classe Armatura: 100, -6 Danno dai Nemici, +10 su Forza, Indistruttibile, Resistenza a Fuoco: +50%. Richiesto: 90 Forza.

**The Gladiator's Bane:** Classe Armatura: 25, -2 Danno dai Nemici, Lunga Durata, -3 su Tutti gli Attributi. Richiesto: 20 Forza. Durata: 135/135.

**Leather di Aut:** Classe Armatura: 15, +5 su Forza, -5 su Magia, +5 su Destrezza, Indistruttibile.

**Naj's Light Plate:** Nessun Requisito di Forza, +5 su Magia, +20 su Mana, Resistenza a Tutto: +20%, +1 livelli su Tutto Incantesimi, Classe Armatura: 48. Durata: 75/75.

**Nightcape:** Recupero Veloce, -40% Luce Radiale, Classe Armatura: 15, +3 su Destrezza, Resistenza a Tutto: +20%. Durata: 12/12.

**The Rainbow Cloak:** Classe Armatura: 10, +1 su Tutti gli Attributi, Resistenza a Tutto: +10%, +5 sui Tiri per Colpire, Lunga Durata. Durata: 27/27.

**Scavenger Carapace:** -15 Danno dai Nemici, Classe Armatura: -9, +5 su Destrezza, Resistenza a Fulmine: +40%. Richiesto: 40 Forza. Durata: 80/80.

**Sparkling Mail:** Classe Armatura: 30, Fulmine Colpo Danno 1-10. Richiesto: 30 Forza. Durata: 55/55.

**Torn Flesh di Souls:** Classe Armatura: 8, +10 su Vitalità, -1 Danno dai Nemici, Indistruttibile.

**Wisdom's Wrap:** +5 su Magia, +10 su Mana, Resistenza a Fulmine: +25%, Classe Armatura: 15, -1 Danno dai Nemici. Durata: 24/24.

### **Mazze uniche:**

**Baranar's Star:** Danno 1-10, +12% su Colpo, +80% su Danno, Attacco Veloce, +4 su Vitalità,

-4 su Destrezza, Durata Differente. Richiesto: 26 Forza. Durata: 60/60.

**Celestial Star:** Danno 2-12, Nessun Requisito di Forza, +20% su Luce Radiale, +10 su Danno, Classe Armatura: -8. Durata: 36/36.

**Civerb's Cudgel:** Danno 1-8, +200% su Danno contro Demoni, -5 su Destrezza, -2 su Magia. Richiesto: 16 Forza. Durata: 32/32.

**Crackrust:** Danno 1-8, +2 su Tutti gli Attributi, Indistruttibile, Resistenza a Tutto: +15%, -15% su Danno. Richiesto: 16 Forza.

**Cranium Basher:** Danno 6-20, +20 su Danno, +15 su Forza, Resistenza a Tutto: +5%, -150 su Mana, Indistruttibile. Richiesto: 55 Forza.

**Dreamflange:** Danno 1-8, +30 su Magia, +50 su Mana, Resistenza a Magia: +50%,

+20% Luce Radiale, +1 livelli su Tutto Incantesimi. Richiesto: 16 Forza. Durata: 100/100.

**Gnarled Root:** Danno 1-6, +20% su Colpo, +300% su Danno, +10 su Destrezza, +5 su Magia, Resistenza a Tutto +10%, Classe Armatura -10. Durata: 20/20.

**Hammer di Jholm:** Danno 6-20, +10% su Danno, +15% su Colpo, +3 su Forza, Indistruttibile. Richiesto: 55 Forza.

**Schaefer's Hammer:** Danno 5-9, -100% su Danno, 1-50 Fulmine Danno, Resistenza a Fulmine: 75%, +50 su Punti per ogni Colpo. Richiesto: 40 Forza. Durata: 50/50.

### ***Spade uniche:***

**Black Razor:** Danno 1-4, +150% su Danno, +2 su Vitalità, Durata Differente. Durata: 5/5.

**Bonesaw:** Danno 1-12, +10 su Danno, +10 su Forza, -5 su Magia, -5 su Destrezza, +10 su Punti per ogni Colpo, -10 su Mana. Richiesto: 35 Forza. Durata: 36/36.

**The Defender:** Danno 1-8, Classe Armatura: 5, +5 su Vitalità, -5% su Colpo. Richiesto: 17 Forza. Durata: 45/45.

**Doombringer:** Danno 6-15, +25% su Colpo, +250% su Danno, -5 su Tutti gli Attributi, -25 su Punti per ogni Colpo, -20% Luce Radiale. Richiesto: 50 Forza. Durata: 60/60.

**The Executioner's Blade:** Danno 4-8, +150% su Danno, -10 su Punti per ogni Colpo, -10% Luce Radiale, Lunga Durata. Richiesto: 30 Forza. Durata: 60/60.

**The Falcon's Talon:** Danno 3-7, Attacco Velocissimo, +20% su Colpo, -33% su Danno, +10 su Destrezza. Richiesto: 23 Forza, 23 Destrezza. Durata: 28/28.

**Gibbous Moon:** Danno 4-12, +2 su Tutti gli Attributi, +25% su Danno, +15 su Mana, -30% Luce Radiale. Richiesto: 40 Forza. Durata: 50/50.

**Gonnagal's Dirk:** Danno 1-4, -5 su Destrezza, +4 su Danno, abilità a caso, Resistenza a Magia: +25%. Durata: 15/15.

**The Grandfather:** Danno 10-20, Spada a Mano Singola, +5 su Tutti gli Attributi, +20% su Colpo, +70% su Danno, +20 su Punti per ogni Colpo. Richiesto: 75 Forza. Durata: 100/100.

**The Grizzly:** Danno 8-16, +20 su Forza, -5 su Vitalità, +200% su Danno, Doppio Attacco, Lunga Durata. Richiesto: 65 Forza. Durata: 150/150.

**Gryphons Claw:** Danno 4-8, +100% su Danno, -2 su Magia, -5 su Destrezza. Richiesto: 30 Forza. Durata: 30/30.

**Ice Shank:** Danno 2-10, Resistenza a Fuoco: +40%, Durata Differente, +9 su Forza. Richiesto: 30 Forza, 30 Destrezza. Durata: 15/15.

**Lightsabre:** Danno 1-8, +20% Luce Radiale, Fulmine Colpo Danno 1-10, +20% su Colpo, Resistenza a Fulmine: +50%. Richiesto: 17 Forza. Durata: 45/45.

**Shadowhawk:** Danno 4-12, -20% Luce Radiale, Colpo Sottrae 5% Vita, +15% su Colpo, Resistenza a Tutto: +5%. Richiesto: 40 Forza. Durata: 50/50.

**Wizardspike:** Danno 1-4, +15 su Magia, +35 su Mana, +25% su Colpo, Resistenza a Tutto: +15%. Durata: 16/16.

E adesso che c'è? Una sezione lunga sette metri e trentatré... [Le Magie e le Pozioni](#) (*Diablo5.doc*)

## **Altre sezioni**

Mostri (*Diablo.doc*)

Missioni (*Diablo2.doc*)

Shrine (*Diablo3.doc*)