

Abstract

Il documento parlera' di nulla, con del nulla su lol perche' avevo quell'immagine a portata.

Prove Sparse

Oglietti Riccardo
Ye, it's a L^AT_EX

May 26, 2021

First document. This is a simple example, with no extra parameters or package included.

- Item 1
- Item 2
- Item 3

Questa e' una tabella!

Num	Num	Num
1	2	3
4	5	6
7	8	9

Altro coso, seguito da un newpage

Chapter 1

Zyra

1.1 Il Pick

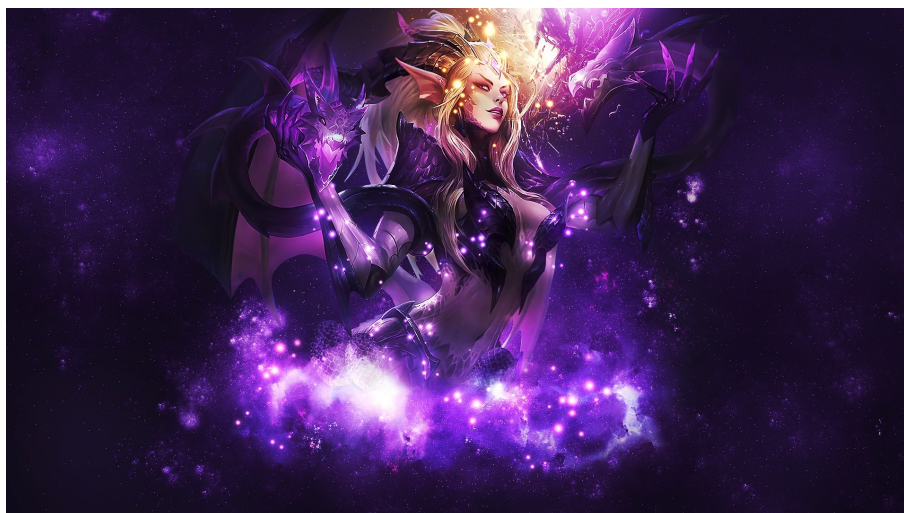


Figure 1.1: actually nice

Quella in figura 1.1 e' il mio main su lol, fa *pew pew* con le **piantine** Questa frase necessita di enfasi varie, cosi' mi pare un po' *troppo moscia*.

Zyra ha quattro abilita' fondamentali, come molti atlry campioni,

1. Q, **Deadly Spines**, fa *cose* con delle spine a 90 gradi rispetto a lei, se per qualche motivo colpisce un bocciolo, quello spara come fosse uno scolaro americano
2. W, **Rampant Growth**, pianta boccioli strani, se vengono colpiti dalla Q o dalla E diventano piante.

3. E, **Grasping Roots**, lancia una striscia di piante davanti a se che roota gli avversari, e fa **male**.
4. R, **Strangle Thorns**, fa male, da airborne ai nemici, e le piante lì intorno diventano dei fake **mitragliatrici**.

1.1.1 Le info teciche

Anche presente una passiva, che fa spawnare boccioli nelle vicinanze a caso. Da notare com abbia appena un ban rate del 2%, molto basso se confrontato con il 52% di vittorie in s11 Moltiplicati fanno $104 = 2 * 52$, che e' un valore sicuramente inutile in quanto calcolato a caso.

1.2 I counterpick

Generalmente i Counterpick principali di Zyra sono Blitz, perche' non so schivare i suoi benedetti grub, e Bard, perche' esce fuori dal nulla e fa casino. Nonostante tecnicamente bard sia piu' efficace, continuo a banare Bliz perche' mi piace di meno giocarci contro.

Chapter 2

Seraphine

2.1 Il Pick



Figure 2.1: E-Girl champ

Il campione in figura 2.1 e' un altro pick confuso che uso su *LOL*, definito E-Girl champ per ovvie motivazioni. Consiglio a chiunque abbia voglia di giocarlo di mutarla appena in partita, diventa /textitmolto fastidiosa.

Le quattro abilita' di seraphine sono le seguenti:

1. Q, **High Note**, fa splash damage in un range medio ampio, fa fino al 50% di *danno* in piu' in base alla salute mancante dell'avversario.
2. W, **Surround Sound**, garantisce scudo, movement speed e danno AP

agli alleati nelle vicinanze, se e' attiva lala passiva, fa anche recuperare vita a tutti quelli in torno in un modo strano che non ho capito benissimo.

3. E, **Beat Drop**, manda un impulso orizzontale con un range sbroccato che fa danno **AP**, slowa per 1 secondo, se il champ e' gia slowato rootta.
4. R, **Encore**, altro impulso orizzontale, charma e slowa chi incontra. Refresha il range ogni volta che passa su un champ alleato o nemico. e, Fa anche abbastanza danno.

2.1.1 Passiva

La passiva di Seraphine e' abbastanza balorda, ogni due abilita' lanciate, la terza viene castata una seconda volta subito dopo senza costare mana. Poi, ogni volta che viene castata un abilita' vengono messe delle "Note" dal comportamento vagamente oscuro che fanno male durante il successivo auto di Seraph.