



LA LEGGENDA DELL'ARMA SACRA

# SACRED

## Guida degli eroi

### ELFO OSCURO



#### ARTI

Combattimento con spada (**arte iniziale**)  
Concentrazione (**arte iniziale**)  
Dottrina delle trappole (**livello 3**)  
Balistica (**livello 3**)  
Dottrina delle armi (**livello 3**)  
Doppia arma (**livello 3**)  
Costituzione (**livello 3**)  
Agilità (**livello 3**)  
Disarmare (**livello 3**)  
Cavalcare (**livello 3**)  
Scontro senza armi (**livello 6**)  
Armatura (**livello 12**)  
Dottrina della spada (**livello 20**)  
Parata (**livello 30**)  
Commerciare (**livello 50**)

\* Tra parentesi è indicato il livello necessario per accedere alla nuova arte.

## ARTI DI COMBATTIMENTO

Nella pratica esistono tre tipi di elfi oscuri:

- Guerriero
- Esperto nell'uso delle trappole
- Combinazione di guerriero ed esperto nell'uso delle trappole.

Scegli quello che preferisci e fai in modo di sviluppare al massimo le arti e le arti di combattimento relative al personaggio che hai scelto.

### GUERRIERO

**Caratteristiche principali:** Forza, Resistenza, Rigenerazione fisica

**Arti principali:** Dottrina delle armi, Concentrazione, Costituzione

**Arti di combattimento principali:**



Furia improvvisa

Vendetta

Cacciatore di anime

**Arti di combattimento magiche:**



Testosterone

Adrenalina

### SPECIALISTA IN TRAPPOLE

**Caratteristiche principali:** Forza, Rigenerazione mentale

**Arti principali:** Dottrina delle armi, Concentrazione, Costituzione

**Arti di combattimento principali:**



Mangusta

Cobra

**Arti di combattimento magiche:**



Nebbia di battaglia

Bruma avvelenata

## GUERRIERO - SPECIALISTA IN TRAPPOLE

**Caratteristiche principali:** Rigenerazione mentale, Rigenerazione fisica, Forza

**Arti principali:** Dottrina delle armi, Concentrazione, Costituzione

**Arti di combattimento principali:**



Cacciatore di anime

+



Furia

**Arti di combattimento magiche:**



Nebbia di battaglia

+



Carica esplosiva

## CONSIGLI

Seleziona una serie di arti di combattimento o incantesimi e tieni fede alla tua scelta. Soprattutto, cerca di mantenere il tempo di rigenerazione intorno ai 2-3 secondi al massimo.

Se porti con te elementi dell'equipaggiamento da battaglia superiori al tuo livello, non dimenticarti della velocità dei tuoi movimenti. Per contrastare questo effetto, puoi acquisire l'arte Armatura una volta raggiunto il livello 12.

Scegli armi che potenzino le tue arti e i tuoi incantesimi.

Se scegli l'Elfo oscuro guerriero, cerca armi che ti diano bonus di velocità di attacco.