



LA LEGGENDA DELL'ARMA SACRA

SACRED

Guida degli eroi

SUGGERIMENTI GENERALI

Rigenerazione fisica e mentale – Come si rigenerano le arti di combattimento

Ogni volta che utilizzi un'arte di combattimento, indipendentemente dal fatto che si tratti di una tecnica di attacco o di un incantesimo, il suo tempo di rigenerazione sarà sottratto ad altre arti o incantesimi disponibili.

Per esempio: hai a tua disposizione 4 arti di combattimento (il tempo di rigenerazione è indicato tra parentesi):

- Colpo duro (2 secondi)
- Attacco (4 secondi)
- Attacco multiplo (10 secondi)
- Pugno degli dei (12 secondi)

Se utilizzi l'Attacco multiplo, i 10 secondi si sottrarranno alle altre possibilità. Di conseguenza dovranno passare 10 secondi prima di poter tornare a utilizzare l'Attacco multiplo o il Pugno degli dei, ma avrai bisogno di solo 2 secondi per riutilizzare il Colpo duro e, allo stesso modo, di 4 secondi per l'Attacco.

È molto importante avere sempre una o due arti o incantesimi con un tempo di rigenerazione contenuto. In questo modo potrai contare su almeno un'arte di combattimento sempre pronta da usare rapidamente. Un altro vantaggio di questa tattica è che ti permette di disporre di un'altra arte o incantesimo a un livello più alto e quindi anche più potente.

Combo



Il **Maestro di Combo** è l'unico abilitato a creare le combo. In ognuna delle quattro combo disponibili potrai applicare un massimo di 4 arti di combattimento. Utilizzando una combo, l'eroe impegnerà tutte le arti di combattimento assegnate alla mossa, una dopo l'altra, senza dover aspettare la rigenerazione di nessuna delle arti o degli incantesimi utilizzati.

Il livello delle arti di combattimento che fanno parte di una combo corrisponde al livello di queste arti o incantesimi specifici al momento della creazione della combo.

Per aggiornare le combo con i nuovi livelli raggiunti, devi tornare dal Maestro di Combo e creare nuovamente la combinazione.

I tempi di rigenerazione delle combo e delle arti di combattimento sono indipendenti tra loro. Quando usi una combo, le altre non saranno utilizzabili durante il tempo di ricarica, il quale però non ostacola l'utilizzo delle tue arti di combattimento individuali, che potrai quindi continuare a usare, e viceversa.

Danni causati dagli incantesimi

Puoi quantificare il danno inflitto da ciascun incantesimo osservando il codice colorato che specifica il tipo di danno causato e il corrispondente valore numerico:

Bianco : Danno fisico

Blu : Danno magico

Rosso : Danno di fuoco

Verde : Danno velenoso

Poiché le varie creature di *Sacred* hanno un diverso livello di resistenza, è una buona tattica fare in modo che il tuo eroe disponga di un'ampia gamma di incantesimi. In particolare, tieni a mente questo consiglio al momento di scegliere le armi, e specialmente quando le assegni ai cerchi di battaglia disponibili.

Il fabbro

Visita il **fabbro** quando vuoi aumentare il potere di questi elementi e chiedigli di forgiare delle rune di arti di combattimento in armi e equipaggiamento a tua disposizione. In questo modo riuscirai per prima cosa a migliorare il tuo livello di abilità e, in più, a mantenere contenuti i tempi di ricarica.

Ogni tipo di runa contiene un bonus aggiuntivo, diverso per ogni runa (per esempio: + 15% in Attacco e Difesa, + 15% in Resistenza, etc.).

Pozioni

Raccogli le pozioni della concentrazione. Questo è senza ombra di dubbio il modo più efficace di ricaricare rapidamente la combo utilizzata e usarla di nuovo. Ricordati di queste pozioni soprattutto quando ti dirigi verso un'area che presenta particolari difficoltà.

Oltre a prestare attenzione alle pozioni della concentrazione per ricaricare le combo, devi anche tenere a mente l'importanza delle altre pozioni. Le pozioni dei Non-morti e l'antidoto possono fare la differenza tra la vita e la morte, specialmente nelle ultime missioni del gioco.

SERAFINO



CARATTERISTICHE

Il Serafino ha a sua disposizione arti di combattimento che gli forniscono una grandissima varietà di opzioni di sviluppo del personaggio

Caratteristiche principali: Rigenerazione fisica, Rigenerazione mentale.

Caratteristiche secondarie: Forza, Destrezza

La **Forza** e la **Destrezza** sono considerate caratteristiche secondarie perché è abbastanza semplice per il Serafino trovare armi ed elementi dell'equipaggiamento da battaglia con bonus che rafforzano queste caratteristiche.

I tempi di rigenerazione delle combo e delle arti di combattimento hanno un'importanza maggiore per il Serafino che per gli altri personaggi.

ARTI

Arti principali: Dottrina delle armi, Concentrazione, Meditazione, Costituzione.

Arti secondarie: Dottrina della magia, Magia celestiale, Costituzione.

Cerca di aumentare più velocemente che puoi tutte le arti primarie fino al livello 10. Seleziona una o due arti primarie e portale allo stesso livello o a un livello simile a quello del tuo personaggio.

Allo stesso modo, a partire dal livello 12 del personaggio, dovresti incrementare la Dottrina della Magia, la Meditazione e l'Armatura fino al livello 10.

A partire dal livello 10 vedrai che, generalmente, la resa dei livelli non ti ripaga del tuo investimento, specie se lo confronti con quello che ti costerà questo punto di abilità. Assegna punti ad altre arti solo se sono realmente utili al tuo personaggio. Se così non fosse, continua ad aumentare le arti dal livello 10 in su (a partire dal livello 22 la Magia Celestiale diventa un'arte primaria).

Concentrazione: utile per aumentare il tempo di rigenerazione delle tue arti di combattimento. Se utilizzi un'arte di combattimento di alto livello, questa arte ridurrà il numero di pozioni della concentrazione che utilizzerai.

Costituzione: aumenta la tua energia vitale e il recupero del livello di salute. Tieni questa arte al livello più alto possibile.

Dottrina della magia: è una delle arti iniziali ed è molto utile assegnarle ogni tanto punti aggiuntivi.

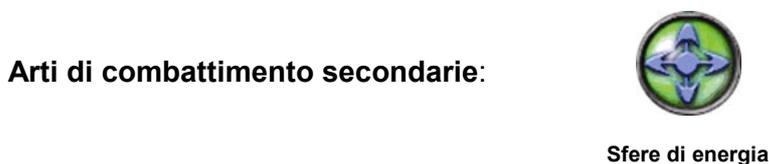
Magia celestiale: aumenta il tempo di rigenerazione e la velocità con cui gli incantesimi del Serafino infliggono danni. È estremamente utile per mantenere bassi i tempi di rigenerazione dei tuoi incantesimi.

ARTI DI COMBATTIMENTO

Per le arti di combattimento e gli incantesimi più frequenti è sempre meglio mantenere i tempi di rigenerazione sotto i 4 secondi.



NOTA: scegline una o due e fai in modo che abbiano un tempo di rigenerazione contenuto.



Se trovi molte rune delle arti di combattimento diverse da quelle del Serafino, conservale: potresti sempre utilizzarle più avanti per sviluppare la Magia Celestiale.

LUCE CELESTIALE



Infigge danni ai nemici che si trovano nel cono d'ombra proiettato dalla colonna di luce. Ideale per sconfiggere quei nemici che si concentrano in un gruppo immobile.

SCARICHE DI ENERGIA



Permette al Serafino di lanciare scariche di energia con le mani. Questo incantesimo impedisce l'uso delle armi fino a che l'effetto celestiale delle scariche non si è esaurito. In generale le arti Dottrina della Magia e Magia celestiale modificano sia il danno che la velocità di esecuzione dell'incantesimo.

SFERE DI ENERGIA



Tieni questa arte di combattimento a un livello relativamente basso e con un tempo di ricarica minimo: insieme a un livello elevato delle Sfere di Energia può aiutarti a uscire dalle situazioni più difficili.

CONSIGLI

Seleziona una serie di arti di combattimento e di incantesimi e tieni fede alla tua scelta. Oltre a questo, 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.

Hai un massimo di cinque cerchi di battaglia per le armi. Usali tutti. Scegli armi che possiedano bonus diversi per le arti di combattimento e gli incantesimi.

Scegli armi con alcune di queste caratteristiche:

- Quelle che ti permettano di migliorare le tue arti di combattimento e i tuoi incantesimi preferiti.
- Quelle efficaci contro le fiere;
- Quelle che sconfiggano con facilità i nemici di livello inferiore al tuo.

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.

MAGO



CARATTERISTICHE

Ogni volta che passi a un livello superiore, ricordati di assegnare punti alle arti comprese tra le seguenti caratteristiche:

Caratteristiche principali: Rigenerazione Mentale

Caratteristiche secondarie: Forza

ARTI

Dottrina della magia (**arte iniziale**)

Meditazione (**arte iniziale**)

Magia della terra (**livello 3**)

Magia dell'acqua (**livello 3**)

Magia del fuoco (**livello 3**)

Magia dell'aria (**livello 3**)

Cavalcare (**livello 3**)

Dottrina della spada (**livello 3**)

Armi a manico lungo (**livello 3**)

Dottrina della spada (**livello 3**)

Dottrina delle armi (**livello 3**)

Agilità (**livello 6**)

Commerciare (**livello 12**)

Costituzione (**livello 20**)

Disarmare (**livello 30**)

Parata (**livello 50**)

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

ARTI DI COMBATTIMENTO

Ci sono vari tipi di arti magiche, dette anche incantesimi:

FUOCO: Sfera di fuoco, Pelle fiammeggiante, Purgatorio, Spirale di fuoco.

TERRA: Pelle di pietra, Pietrificazione, Cerchio della paura, Tempesta di meteore

ARIA: Tromba d'aria, Folata di vento, Cambiamento di fase, Colpo di fulmine

ACQUA: Cataratta dell'agilità, Trasformazione, Schegge di ghiaccio, Anello di ghiaccio

VITA: Guarigione spirituale, Scudo protettivo, Concentrazione, Reiki

Le arti magiche primarie sono la Guarigione spirituale e la Concentrazione.

La scelta dell'incantesimo nel quale ti specializzerai dipenderà esclusivamente dalle tue preferenze personali. Tuttavia, la combinazione di Terra + Acqua è sempre una buona scelta.

Cerca di mantenere basso il livello di rigenerazione dei tuoi incantesimi. Per farlo hai le seguenti opzioni:

1° - aumenta l'arte **Rigenerazione mentale** (ma considerando che aumenta di 3 punti semplicemente passando di livello in livello, a volte potresti voler assegnare questi punti ad altre caratteristiche).

2° - aumenta l'arte **Meditazione**, che influisce positivamente sulla Rigenerazione mentale.

3° - aumenta le **arti di elementi specifici** (Terra, Fuoco, Acqua e Aria) per gli incantesimi che usi più spesso. In questo modo migliorerai la velocità di esecuzione degli incantesimi basati su questi elementi.



4° - innalza il livello dell'incantesimo **Concentrazione** per aggiungere un bonus alla Rigenerazione mentale. La Concentrazione è uno degli incantesimi chiave per il Mago, quindi ricordati sempre di tenerne il dovuto conto.

I tempi di rigenerazione sono cruciali per la tua sopravvivenza. Quanto più rapidamente attacchi, tanto più rapidamente potrai uccidere. Una rigenerazione mentale negativa ti impedirà di infliggere tutto il danno possibile. Cerca il giusto equilibrio tra velocità e danno: è il modo migliore non solo di sopravvivere, ma anche di assestare danni straordinari nel frattempo.

COMBO

I livelli delle combo dipenderanno dal livello di ogni incantesimo al momento della loro creazione. Se dopo aver creato una combo hai aumentato il livello dei tuoi incantesimi, dovrai tornare dal Maestro di Combo per ricostruirla e avvalerti di tutta la potenza dell'incantesimo. È utile tornare dal Maestro solo quando avrai aumentato il livello dell'incantesimo di 2 o 3 livelli o se ti avanza oro.

I tempi di rigenerazione delle combo e degli incantesimi sono indipendenti tra loro: se utilizzi una combo potrai continuare ad utilizzare gli incantesimi normali e viceversa. Tuttavia, così come succede con gli incantesimi, se hai due combo e ne utilizzi una, dovrai aspettare che questa combo si rigeneri secondo i tempi di ricarica stabiliti prima di poterne utilizzare un'altra.

Una combo molto potente è la seguente:



Nonostante il tempo di rigenerazione sia molto lungo, questa combo ti garantisce la distruzione dei capi e dei nemici più duri.

CONSIGLI

All'inizio cerca di trovare un bastone che incrementi il potere della **Sfera di fuoco**, l'unica arte di combattimento che hai a tua disposizione fin dall'inizio.

Entra con prudenza nelle zone nuove, come ad esempio la regione del bosco oscuro. Ogni volta che puoi, allontana i tuoi avversari e intrappolali con la magia a distanza.

Se porti un'armatura superiore al tuo livello, fai attenzione alla tua velocità di movimento. Il Mago non può controbilanciare questa penalità perché non dispone dell'arte Armatura.

VAMPIRESSA



CARATTERISTICHE

Caratteristiche principali: Forza, Rigenerazione fisica

Caratteristiche secondarie: Resistenza

Nota: la rigenerazione mentale non incide assolutamente sulle arti della Vampiresa. Passando a livelli più alti non assegnare punti a questa caratteristica.

ARTI

Arti principali: Dottrina delle armi, Brama di sangue. È bene aumentarle fino a raggiungere lo stesso livello del personaggio.

Arti secondarie: Costituzione

Brama di sangue (**arti iniziali**)
Dottrina delle armi (**arti iniziali**)
Dottrina della spada (**livello 3**)
Armatura (**livello 3**)
Dottrina dell'ascia (**livello 3**)
Dottrina della magia (**livello 3**)
Concentrazione (**livello 3**)
Costituzione (**livello 3**)
Disarmare (**livello 3**)
Parata (**livello 3**)
Cavalcare (**livello 6**)
Agilità (**livello 12**)
Armi a manico lungo (**livello 20**)
Commerciare (**livello 30**)
Combattimento a distanza (**livello 50**)

* Tra parentesi: il livello necessario per accedere alla nuova arte

ARMI

È saggio decidere fin dall'inizio che tipo di arma si adatta meglio al tuo modo di giocare.

Le opzioni più interessanti sono:

Spada e scudo
Ascia e scudo
Ascia a due mani

Scudi: danno una protezione aggiuntiva e ti permettono in ogni momento di adattare il tuo equipaggiamento da battaglia al tipo di danno che affronti.



Spade: sono facili da ottenere e inoltre molte di esse possono essere potenziate dal fabbro.



Asce: sono le armi più potenti. Tuttavia, non è facile trovare asce con molteplici possibilità di miglioramento nella bottega del fabbro.

Ascia a due mani: nonostante il suo utilizzo ti impedisca di proteggerti con uno scudo, il danno inflitto è enorme. Questo tipo di armi è considerato uno dei più potenti di *Sacred*. Suo principale inconveniente: la lentezza. Se scegli queste asce, assicurati che il tuo equipaggiamento da battaglia contenga elementi in grado di aumentare la velocità di attacco.

ARTI DI COMBATTIMENTO



Brama di sangue: è importantissimo mantenere quest'arte al più alto livello possibile. Riduce i tempi di rigenerazione di tutte le arti di combattimento della Vampiresa, inclusi gli Artigli della Morte, gli Artigli laceranti e gli Artigli turbinanti, così come il tempo necessario per trasformarsi in vampiro.



Salto da combattimento: questa arte di combattimento è eccezionale al livello 1. I livelli successivi non hanno bonus a sufficienza per garantire nuovi incrementi, quindi è più sicuro scambiare alcune di queste rune con il Maestro di Combo.



Controllo della mente: non è considerata un'arte primaria della Vampiresa. Non sprecare tempo, dunque, ad aumentarne il livello.



Artigli turbinanti: è particolarmente utile per mantenere a distanza i gruppi di nemici. Tieni il tempo di rigenerazione sotto i 4 secondi per utilizzarla veramente come un'arte di combattimento unica per più di 4 secondi. Puoi anche aumentarne il livello e introdurla come uno degli elementi delle combo.



Artigli laceranti: molto potente ai livelli più alti. Non fallisce mai. Può essere molto utile anche quando devi affrontare diversi nemici insieme.



Artigli della morte: il livello 5 sembra essere l'ideale per quest'arte di combattimento, perché provoca un danno del 160% e riduce incredibilmente il tempo di ricarica a 1 secondo. È sempre strategico avere una o due arti di combattimento da usare con facilità e che si ricarichino rapidamente.



Pipistrelli: protezione: bloccano le frecce e i proiettili diretti contro di te. Gli altri pipistrelli provocano più danni, ma la Vampiressa approfitterà sempre di qualsiasi tipo di difesa aggiuntiva contro gli attacchi a distanza dei suoi nemici. I pipistrelli rimangono con te sotto le sembianze di uomini.



Morte risvegliata: tienila al livello 2 o 3 per resuscitare rapidamente i morti e disfarti dei nemici. I "resuscitati" ti lasceranno quando torni ad adottare le sembianze umane.



Morso esperto: a seconda delle tue tattiche di combattimento, il Morso esperto può essere di altissimo valore o quasi inutile. Eccellente per controllare un nemico in una battaglia di massa, perde efficacia quando viene usato in combattimenti di scala inferiore. La cosa più giusta forse è tenerlo al livello 2 o 3.



Richiamo del lupo: un'arte di combattimento assoluta e importantissima. Vale sicuramente la pena assegnarvi diversi livelli. Il tuo lupo non solo infliggerà un grave danno, ma allo stesso tempo distrarrà i tuoi nemici. In più, quando muore, puoi chiamare a te un altro lupo che rimarrà con te sotto sembianze umane.

COMBO

4 x  Artigli della morte

Ideale contro forze nemiche isolate o gruppi di media potenza. Utilizza la tua arma più pericolosa per questa combo.

4 x  Artigli turbinanti

Distrugge tutto ciò che incontra in un raggio ristretto, ma funziona meglio con una rigenerazione di 2-3 secondi. Oltre a questo periodo di ricarica, gli Artigli turbinanti diventano soprattutto un'arte efficace nelle combo.

2 x  Artigli della morte + 2 x  Artigli turbinanti

Se scegli di assegnare a queste due arti di combattimento un tempo superiore ai 3 secondi raccomandati come tempo di rigenerazione, scoprirai che funzionano in maniera straordinaria se usate in una combo. Gli Artigli turbinanti ti aiuteranno a disfarti di un gruppo di nemici, mentre gli Artigli della morte causeranno danni gravissimi a qualsiasi nemico o capo, per quanto sia potente.

Nota: non dimenticare di avere sempre una buona provvista di pozioni della concentrazione e non esitare ad usarle!

CAVALLI

Non è proprio una buona idea lottare a cavallo con la Vampiressa! È un'arte in cui sono decisamente più bravi l'Elfo silvano o il Mago.

CONSIGLI

La Dottrina delle armi conferisce un bonus di danno in tutti i tipi di attacco (fisico, magico, di fuoco e velenoso). Le arti Dottrina della spada e Dottrina dell'ascia aggiungono un bonus al coefficiente di attacco e alla velocità di attacco delle tue spade e spade a due mani, rispettivamente.

Visita il fabbro ogni volta che hai gli elementi adatti e una valida selezione di anelli, amuleti e rune da fondere.

La combo 4 x Artigli turbinanti è incredibilmente efficace contro i capi nemici.

L'arte Cavalcare non è molto utile per la Vampiressa standard. Trascorrerai la maggior parte del tempo a piedi, quindi un livello 1 dovrebbe essere sufficiente per coprire le tue necessità di spostamento.

A partire dal livello 30 avrai a disposizione 5 cerchi di battaglia. Se riesci, tieni a portata di mano armi di rapido utilizzo che abbiano la capacità di attaccare le fiere e sconfiggere facilmente i nemici di livello inferiore al tuo.

GLADIATORE



CARATTERISTICHE

In primo luogo dovrai decidere in quale tipo di arma specializzarti. I tipi di lotta più adeguati per il Gladiatore sono quelli con la spada o con l'ascia.

Anche se le asce sono più potenti, le spade sono più facili da reperire e inoltre possono essere potenziate dal Fabbro.

Ti consigliamo di aumentare la Forza al livello 100. In seguito, assegna ognuno dei 4 punti aggiuntivi alla Rigenerazione fisica.

Nota: ricordati che la forza può essere incrementata anche utilizzando altri elementi pratici. È consigliabile raggiungere un buon livello di Rigenerazione fisica quando si usano le arti di combattimento.

ARTI

La **Concentrazione** è una delle arti più importanti perché aumenta la velocità di ricarica delle tue arti di combattimento. Allo stesso modo, la **Dottrina delle armi** e la **Dottrina dell'ascia** avranno un'ottima resa.

Mentre l'arte Dottrina delle armi dà un bonus di danno a ogni tipo di attacco, la Dottrina dell'ascia conferisce punti aggiuntivi al coefficiente di attacco o di velocità delle tue asce. Tuttavia, nelle prime fasi del combattimento, la Dottrina delle armi ha più importanza, perché non sai ancora quando troverai un'ascia di qualità!

Una volta trovata un'ascia potente, l'arte più importante sarà la Dottrina dell'ascia. Raggiunto il livello 20, la cosa migliore è assegnare lo stesso numero di punti a entrambe le arti.

Agilità, Costituzione e Armatura sono ugualmente arti molto utili, ma il loro contributo alla creazione di un Gladiatore eroico non è così decisivo.

Man mano che affronti nemici via via più potenti, potresti voler assegnare più punti a ciascuna delle arti secondarie. L'Armatura e l'Agilità ti aiutano a sviare gli attacchi aumentando il grado di potenza dell'Armatura e della Difesa. L'arte Costituzione migliora la salute e la rigenerazione fisica del personaggio.

Allo stesso modo, è necessario sottolineare il ruolo dell'arte **Disarmare** che, a differenza delle precedenti, ha bisogno di soli 4 punti, ed è quindi utile acquisirla alla prima occasione.

Ad ogni modo il metodo più sicuro è mantenere l'arte Concentrazione allo stesso livello del tuo personaggio, distribuendo i punti rimanenti come indicato di seguito:

- Dottrina delle armi / Dottrina dell'ascia
- Costituzione
- Agilità / Armatura
- Disarmare
- Armatura / Agilità

ARTI DI COMBATTIMENTO

Il Gladiatore ha una serie di arti di combattimento. Le più efficaci sono:

- Pugno degli dei
- Colpo duro
- Coraggio eroico
- Colpo multiplo
- Attacco

PUGNO DEGLI DEI

È un'arte di combattimento molto utile in qualsiasi momento. Modifica il danno, è perfetta ai livelli più bassi e aumenta progressivamente livello dopo livello. Usa il Pugno degli dei davanti a un gruppo di nemici uniti, possibilmente, in un gruppo compatto.



In ogni caso devi sempre tenere a mente che lanciare l'attacco del Pugno degli dei può richiedere 2-3 secondi, ed è molto probabile che in questo breve tempo tu possa essere colpito. Per questo motivo è meglio utilizzarlo insieme a un'ascia a due mani, perché è un'arma che già di per sé ha bisogno di una velocità di attacco più lenta.

Per gli specialisti delle armi a una sola mano, un'efficace alternativa al Pugno degli dei è il Colpo Duro.

COLPO DURO



Questa arte di combattimento è particolarmente utile se si mantiene il tempo di ricarica intorno ai 4 secondi. Importante: il Colpo Duro non fallisce mai, non dimenticarlo. Un particolare fondamentale, perché ti permette di eliminare il nemico con un unico movimento e, in seguito, finirlo o proseguire con un altro nemico, con uno o due colpi normali mentre il Colpo Duro si rigenera. Tutto questo, naturalmente, se mantieni il tempo di ricarica consigliato.

CORAGGIO EROICO



Dato che il Gladiatore che lotta con l'ascia a due mani non ha uno scudo, è importante considerare anche l'aspetto difensivo. Il Coraggio eroico migliora sia l'attacco che la difesa. È un'arte indispensabile che dovresti utilizzare prima di cominciare un combattimento che potrebbe metterti in difficoltà. Nei primi livelli l'effetto è efficace e duraturo; in quelli successivi il potenziamento è più lento.

COLPO MULTIPLO

È sempre un'importante risorsa poter contare su un'arte che permette di disfarsi di vari nemici con una sola mossa. Questo è particolarmente evidente quando i nemici si concentrano tutti intorno a te e non ti permettono di eseguire il Pugno degli dei. Il Colpo multiplo è anche un elemento molto utile da aggiungere alla combo: per esempio, combinato con il Colpo Duro o l'Attacco (ossia: Colpo Duro: Attacco; Colpo Multiplo: Attacco).



ATTACCO



Il trucco sta nel mantenere l'Attacco in un tempo di ricarica limitato, in modo da renderlo molto efficace in una combo e facendo sì allo stesso tempo che abbia una ricarica rapida e un elevato potere offensivo.

COMBO

Quelli che seguono sono esempi di buone combo e di un'intelligente configurazione delle arti di combattimento.

1ª Combo: 4 x



Colpo Duro

2ª Combo: 2 x



Colpo Multiplo

e 2 x



Colpo Duro

3ª Combo: 4 x



Attacco

(Ottima per il limitato tempo di ricarica)

I due rimanenti cerchi di battaglia possono essere utilizzati con l'Attacco / Colpo Duro e con il Coraggio eroico (ricordati il bonus di difesa!!)

EQUIPAGGIAMENTO DA BATTAGLIA

Al momento di scegliere l'equipaggiamento da battaglia adeguato per il Gladiatore è utile tenere a mente i seguenti parametri:

- + Forza
- + Resistenza fisica, al fuoco, alla magia e al veleno (la resistenza fisica è più importante di quella al veleno)
- + Danno
- + Velocità di attacco (non è fondamentale, ma contribuisce molto alla resa personale durante il combattimento)

CONSIGLI

Con il Pugno degli dei una buona tattica è affrontare simultaneamente vari nemici. Sicuramente riceverai diversi colpi, ma allo stesso tempo è molto probabile che riuscirai a eliminarli se staranno intorno a te.

Quando affronti vari nemici tutti insieme, ricordati i movimenti della combo. Una combo composta da un Colpo multiplo e un Colpo Duro può eliminare 5 o 6 nemici con una rapida successione di colpi.

La combo da 4 Colpi duri è incredibilmente efficace contro i capi avversari.

Per quanto riguarda il Gladiatore, il cavallo non dà bonus di alcun tipo, quindi è solo un mezzo di trasporto. Smonta da cavallo prima di affrontare un combattimento corpo a corpo. Ti ricordiamo di non assegnare punti all'abilità Cavalcare.

ELFO SILVANO



CARATTERISTICHE

Dato che l'Elfo silvano aumenta significativamente la sua destrezza a ogni nuovo livello, è sempre una buona tattica assegnare punti alla Forza fino ad arrivare intorno agli 85-90.

Oltre a questa, la seconda caratteristica in ordine di importanza è la Rigenerazione fisica, che ti permette di ridurre il tempo di recupero della salute e migliorare la resistenza, fondamentale per l'Elfo silvano.

Se vuoi puoi continuare ad aumentare la tua potenza, anche se durante l'avventura potrai facilmente trovare oggetti che ti daranno bonus di Forza.

ARTI DI COMBATTIMENTO

COLPO MULTIPLO



È la prima arte di combattimento dell'Elfo silvano. Mantieni sempre il tempo di rigenerazione entro i 3 secondi. Con questa arte puoi infliggere gravi danni lanciando diverse frecce contro lo stesso obiettivo o distribuendole contro diversi obiettivi. A ogni nuovo livello il Colpo multiplo aumenta il raggio d'azione delle frecce e conseguentemente il danno causato al nemico.

Ricorda che se selezioni correttamente un solo obiettivo, non sbaglierai mai. Tuttavia, quanto più saranno lontani gli obiettivi, tanto più semplice sarà per il nemico schivare le tue frecce.

In pratica, è meglio utilizzare questa arte di combattimento con lo "zoom" al massimo. In questo modo avrai un campo visivo più ampio e potrai vedere il nemico e prendere la mira prima che questo si avvicini.

Così come altre arti di combattimento, il Colpo multiplo raggiunge sempre il bersaglio. Devi solo assicurarti di aumentare il danno incrementando i punti di Dottrina delle armi quanto possibile, mantenendo allo stesso tempo il coefficiente di rigenerazione al livello più basso migliorando l'arte Concentrazione.

TIRO MULTIPLO



Molto utile all'inizio del gioco, ma molto difficile da gestire alla perfezione. Questa arte di combattimento distribuisce efficacemente il suo potenziale di danno tra il numero di frecce lanciate simultaneamente dall'Elfo.

- 2 frecce: 50% di danno ciascuna
- 3 frecce: 33% di danno ciascuna
- 4 frecce: 25% di danno ciascuna...

Il Tiro multiplo ha bisogno di 20 secondi di tempo per essere utilizzato nuovamente. Per questo motivo è meglio combinarlo con le altre possibilità di attacco con le frecce, come ad esempio le Frecce esplosive, le Frecce Penetranti o l'Attacco. Ovviamente, l'arte che sceglierai di utilizzare in combinazione con il Tiro multiplo dovrà richiedere un tempo di ricarica contenuto, altrimenti potrai usarla poco.

In generale, il Tiro multiplo è l'opzione da preferire, ma potrai ottenere senza dubbio migliori risultati con questa arte di combattimento se cercherai di raggiungere un equilibrio scegliendo tra tutte le arti disponibili.

Se scegli il Tiro Multiplo, ricordati che:

- Si esegue con archi con un elevato indice di velocità di attacco;
- Si avvale dell'incantesimo "Veloce come un lampo" per migliorare la velocità di attacco e di movimento per qualche istante;
- Devi cercare di aumentare al massimo il danno;
- Le balestre di solito sono molto più lente degli archi. Ricordatelo quando scegli la tua arma preferita;
- Allontana lo "zoom" per poter prendere l'iniziativa prima dei tuoi nemici.

FRECCIA ESPLOSIVA

Questa arte di combattimento è particolarmente efficace nei seguenti casi:



- Aumenta il livello della Freccia Esplosiva fino a raggiungere il massimo livello possibile indipendentemente dal tempo di ricarica e utilizzala all'interno di una combo (per esempio 4 x Freccia esplosiva = potentissima!!)
- Potenzia la Freccia esplosiva fino a far arrivare il tempo di ricarica a 2-3 secondi e utilizzala in combinazione con il Tiro Multiplo.

RECUPERO



Questo incantesimo equivale alla cura medicamentosa. Raggiungi il livello più alto che puoi e vedrai che si rivelerà una risorsa di gran valore nelle situazioni difficili.

COMPAGNO DEI BOSCHI



L'unicorno invocato agirà come uno scudo per l'Elfo silvano, attirando su di sé gli attacchi dei nemici e infliggendo loro gravi danni allo stesso tempo. Anche se puoi invocare un unicorno alla volta, la sua vita non è soggetta ad alcun limite di tempo: l'unicorno sarà a tua disposizione fino alla sua morte. Con un vantaggio simile, questa arte di combattimento è senza dubbio un'altra a cui assegnare livelli aggiuntivi.

ARTI E ARTI DI COMBATTIMENTO

Qui di seguito ti offriamo alcune possibili opzioni di configurazione delle tue arti:

Opzione 1:

Attacco principale: Colpo multiplo (mantieni il tempo di ricarica intorno ai 2-3 secondi)

Attacco su larga scala: Combo di Freccie Esplosive

Arti di combattimento di appoggio: Compagno dei boschi, Recupero

Arti primarie di appoggio (al massimo livello possibile): Dottrina delle armi, Concentrazione

Arti secondarie di appoggio (in ordine di importanza): Armatura, Costituzione e Agilità

Opzione 2:

Attacco principale: Tiro multiplo + l'arte delle frecce selezionata

Attacco su larga scala: Combo di Freccie Esplosive

Arti di combattimento di appoggio: Compagno dei boschi, Recupero

Arti primarie di appoggio (al massimo livello possibile): Dottrina delle armi, Concentrazione, Costituzione

Arti secondarie di appoggio (in ordine di importanza): Armatura, Agilità, Combattimento a distanza.

Suggerimenti: aumenta la velocità di attacco, sia utilizzando frecce con maggiore velocità di attacco sia aumentando i punti del Combattimento a distanza (anche se questo significa sacrificare altre arti).

ARCHI E BALESTRE

L'Elfo silvano è forse il personaggio che più degli altri si avvale dell'uso dei 5 cerchi di battaglia delle armi.

Considerato che non esiste arma abbastanza efficace da contrastare ogni tipo di danno esistente (fisico, di fuoco, magico o velenoso), è bene avere a disposizione una selezione di strumenti tra cui scegliere. Gli archi solitamente reagiscono meglio alla magia e al veleno, mentre le balestre sono generalmente più efficaci contro gli attacchi fisici e il fuoco.

Gli **archi corti** presentano:



+ Velocità di attacco

+ Attacco

Danno primario: basso

Tipo di danno primario: fisico

Requisiti: bassi

Nota: rivolgiti al fabbro per modificare le proprietà dei tuoi archi aumentandone la potenza.

Gli **archi grandi** presentano:

+ bonus derivante da un ampio ventaglio di modificatori, incluse alcune arti di combattimento

Danno primario: medio e alto

Tipo di danno primario: magia o veleno

Requisiti: Destrezza

Le **balestre** presentano:



+ % "statistico" da aggiungere al danno
Danno primario: alto
Tipo di danno primario: fisico o di fuoco

Nota: le balestre sono più lente da maneggiare, ma in generale sono più potenti e precise rispetto agli archi.

CAVALLI

Il combattimento con le armi a lungo raggio in groppa a un cavallo è lento ma sicuro. A volte conviene tirare le frecce al nemico mentre cavalchi nei pressi o da un lato all'altro dello scenario.

Puoi evitare di montare a cavallo raccogliendo oggetti che aumentino la tua velocità. In questo modo i tuoi attacchi saranno ancora più letali, anche se senza cavallo sarai più vulnerabile.

CONSIGLI

Questa è la configurazione dei cerchi di battaglia delle arti di combattimento che ti suggeriamo:

Opzione 1

- 6 = Colpo multiplo
- 7 = Recupero
- 8 = Compagno dei boschi
- 9 = Combo
- 0 = opzione aperta alle tue preferenze



Opzione 2:

- 6 = Un'arte di combattimento basata sull'uso delle frecce
- 7 = Tiro multiplo
- 8 = Compagno dei boschi
- 9 = Combo
- 0 = Recupero

Per la maggior parte dei personaggi di Sacred, il potenziamento di armi, armature e



oggetti è uno dei modi più efficaci di avanzare, e l'Elfo silvano non fa eccezione.

A partire dal livello 30 hai a tua disposizione 5 cerchi di battaglia. Occupali con archi efficaci contro i diversi tipi di resistenza (fisica, di fuoco, magica o velenosa).