

MANUALE DI GIOCO DELL'ESPANSIONE DI SACRED



UNDERWORLD

**SE VUOI GIOCARE A UNDERWORLD IN INTERNET, INVIA FX SACRED AL 48270
E RICEVERAI AUTOMATICAMENTE SUL TUO TELEFONO CELLULARE IL CODICE D'ACCESSO
AI SERVER DI GIOCO IN ITALIANO.**

SCRIVI QUI IL TUO CODICE PERSONALE DI UNDERWORLD.

Nota: I codici non contengono né zero né uno. Al loro posto si usano le lettere "O" e "1".

Introduzione

La leggenda dell'Arma Sacra culmina con la sconfitta di Shaddar il Negromante. Il sacrificio del principe Valor aveva restituito la pace al Regno di Ancaria... La pace, tuttavia, è sempre effimera. E lo è ancora di più quando il vero Male è in agguato... sotto la superficie.

Underworld, l'espansione di Sacred, è il proseguimento della leggenda dell'Arma Sacra. Un viaggio nelle profondità di Ancaria, in cui vivono nuovi e temibili nemici e dove ti aspettano un'infinità di nuove sfide.

• Per giocare alla campagna di Underworld hai bisogno di un eroe di un livello minimo di 25. La prima volta che accedi puoi scegliere tra un Nano e una Diavola, entrambi di livello 29. Se vuoi giocare con altri personaggi, devi raggiungere il livello 25 nella campagna di Ancaria e poi importarli in Underworld.

Nuovi personaggi

Nano

L'ultimo rappresentante di una razza un tempo predominante. Sebbene sia molto abile nella lotta corpo a corpo, non esita a mettere in pratica la conoscenza della tecnologia dei suoi antenati e ad utilizzare armi da fuoco per attaccare da media e lunga distanza.



Arti di combattimento del Nano



Assalto concentrato

Serie rapida di vari colpi. Se il Nano impugna un'arma da fuoco, realizza vari spari successivi.



Attacco multiplo

Il Nano gira su sé stesso, infliggendo colpi o sparando a tutti i nemici che si trovano nelle sue vicinanze.



Colpo pesante

Scatena un potente attacco su un nemico. Quando il Nano impugna un'arma da fuoco, la potenza di sparo aumenta.



Furia agguerrita

Aumenta progressivamente la velocità e l'intensità dei colpi, mentre eleva momentaneamente i parametri di difesa dell'eroe.



Retrocessione

La forza dei colpi spinge indietro i nemici che li ricevono, lanciandoli in aria. (Funziona solo con le armi a due mani).



Veemenza

Incrementa il danno che provoca al nemico e ferisce parzialmente i nemici che si trovano nelle sue vicinanze. (Funziona solo con le armi a due mani).



Grido di battaglia

Il Nano lancia un grido che aumenta i suoi valori di attacco e difesa e quelli dei suoi alleati per un certo periodo di tempo.

Tecnologie



Lanciafiamme

Un getto di fuoco che avvolge il nemico per alcuni istanti.



Mortaio

Lancia granate a lunga distanza che, quando toccano terra, distruggono l'area circostante.



Cannonata

Spara un proiettile che, quando esplode, si frammenta in una moltitudine di schegge e infligge danno a tutti i nemici che si trovano nel suo raggio di azione.



Avidità

Il Nano non si occupa della sua difesa per concentrarsi sulla ricerca di oggetti di valore.



Mine esplosive

L'eroe colloca varie mine sul terreno che esplodono dopo un breve tempo se vengono calpestate dai nemici. Una volta trascorso questo periodo di tempo, esplodono automaticamente.



Trincea

Aumenta i parametri difensivi dell'eroe, ma limita la sua libertà di movimento.



Corazza di Nano

Circonda l'eroe di un'aura che aumenta la sua resistenza al fuoco e al veleno.



Acciaio di Nano

Riduce i valori di salute dei nemici che vengono attaccati.

Abilità del Nano

Livello 1	<i>Dottrina delle armi</i>	<i>Costituzione</i>	
Livello 3	<i>Tecnologia delle armi</i>	<i>Scienza dei nani</i>	<i>Dottrina dell'ascia</i>
	<i>Commerciare</i>	<i>Armatura</i>	<i>Combattimento a distanza</i>
	<i>Concentrazione</i>	<i>Parata</i>	
Livello 6	<i>Scontro senza armi</i>		
Livello 12	<i>Dottrina della spada</i>		
Livello 20	<i>Scienza della forgiatura</i>		
Livello 30	<i>Disarmare</i>		
Livello 30	<i>Agilità</i>		

Abilità esclusive del Nano

• **Tecnologia delle armi** Aumenta la velocità di ricarica delle tecnologie utilizzate dal Nano.

- **Scienza dei nani** Riduce il tempo di rigenerazione delle tecnologie del Nano.
- **Scienza della forgiatura** Consente di perfezionare l'equipaggiamento da battaglia dell'eroe senza bisogno di rivolgersi al fabbro.

Armi da fuoco

La formula della polvere da sparo è il segreto meglio conservato dal Nano, e il più ambito dai suoi nemici. Grazie ad essa, questo eroe dispone di pistole, moschetti ed altre armi da fuoco che gli consentono di sparare con precisione da media e lunga distanza ed evitare i rischi del combattimento corpo a corpo.



Moschetto



Pistola

Diavola

La diavola lasciò la regione demoniaca e mise i suoi poteri al servizio della lotta contro le forze del Male. Padroneggia la magia di trasformazione e la magia infernale, una combinazione che fa di lei una temibile rivale.



Arti di combattimento della Diavola

Magia di trasformazione



Invocazione di battaglia

La Diavola adotta la modalità di combattimento. Un'aura bianca la circonda aumentando i suoi parametri di attacco e difesa.

Assalto concentrato

Serie rapida di colpi contro un nemico con la Diavola nella modalità di combattimento.



Volo

La Diavola prende il volo per un breve periodo di tempo. La sua velocità e la difesa aumentano, ma è più vulnerabile contro i nemici alati.

Picchiata

In volo, la Diavola si lancia in picchiata per attaccare i suoi nemici.



Invocazione ignea

Un'aura rossa avvolge l'eroe, che vede incrementata la sua resistenza al fuoco mentre il danno fisico che infligge si trasforma in danno di fuoco.

Muro di fiamme

Una sfera incandescente che scoppia e ricopre la zona con uno schermo di fuoco mentre rimane l'effetto dell'invocazione ignea.



Invocazione velenosa

Un'aura verde avvolge l'eroe, che vede incrementata la sua resistenza al veleno mentre il danno fisico che infligge si trasforma in danno velenoso.

Anello velenoso

Un manto di veleno si espande nella zona e danneggia tutti i nemici che si trovano nelle vicinanze. Anche se la nube scompare rapidamente, il suo effetto rimane più a lungo.



Invocazione magica

Un'aura blu avvolge la Diavola, che vede incrementata la sua resistenza alla magia mentre il danno fisico che infligge si trasforma in danno magico.

Fulmini di energia

Successione di scariche di energia che danneggiano tutti i nemici che si trovano nel suo raggio d'azione.

Magia infernale



Disco fiammeggiante

Anello di fuoco che circonda e immobilizza i suoi oppositori. Se non trova nemici nel suo raggio d'azione, il disco torna dall'eroe e attacca di nuovo non appena qualcuno si avvicina.



Richiamo mortale

Un incantesimo che invoca le anime dei morti e aumenta il potere delle armi della Diavola.



Potere infernale

L'arma e lo scudo della Diavola ardono per alcuni istanti, incrementando il suo potere di attacco e difesa.



Sfera infernale

Sfere incandescenti che lanciano una corrente di fuoco contro tutti i nemici che si trovano nelle vicinanze.



Tentacoli

Appendici che crescono nei corpi dei nemici morti e catturano le vite degli oppositori che vi si avvicinano.



Coro infernale

La confusione si impadronisce dei nemici vicini, che soffrono danni e perdono velocità di movimento.



Incutere terrore

Un grido spaventoso che riduce i valori di attacco e difesa di tutti i nemici.

Abilità della Diavola

Livello 1	<i>Dottrina della magia</i>	<i>Dottrina delle armi</i>	
Livello 3	<i>Meditazione</i>	<i>Potere infernale</i>	<i>Dottrina della spada</i>
	<i>Dottrina dell'ascia</i>	<i>Doppia arma</i>	<i>Armi a manico lungo</i>
	<i>Costituzione</i>	<i>Concentrazione</i>	
Livello 6		<i>Agilità</i>	
Livello 12	<i>Cavalcare</i>		
Livello 20	<i>Armatura</i>		
Livello 30	<i>Parata</i>		
Livello 50	<i>Disarmare</i>		

Abilità esclusive della Diavola

- **Potere infernale** Riduce il tempo di esecuzione e di rigenerazione degli incantesimi della Diavola.