



LA LEGGENDA DELL'ARMA SACRA

# SACRED

## Guida degli eroi

### LA VAMPIRESSA



#### CARATTERISTICHE

**Caratteristiche principali:** Forza, Rigenerazione fisica

**Caratteristiche secondarie:** Resistenza

**Nota:** la rigenerazione mentale non incide assolutamente sulle arti della Vampiressa. 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 Vampiressa, 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 Vampiressa. 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.