



LA LEGGENDA DELL'ARMA SACRA

# SACRED

## Guida degli eroi

### 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).