



LA LEGGENDA DELL'ARMA SACRA

# SACRED

## Guida degli eroi

### 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**  **e 2 x**   
Colpo Multiplo      Colpo Duro
- 3ª Combo: 4 x**  (Ottima per il limitato tempo di ricarica)  
Attacco

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.