



LA LEGGENDA DELL'ARMA SACRA

# SACRED

## Guida degli eroi

### 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 avvanza 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:



Pietrificazione

+ 3 x



Tempesta di meteore

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.