



LA LEGGENDA DELL'ARMA SACRA

# SACRED

## Guida degli eroi

### SERAFINO



## CARATTERISTICHE

Il Serafino ha a sua disposizione arti di combattimento che gli forniscono una grandissima varietà di opzioni di sviluppo del personaggio

**Caratteristiche principali:** Rigenerazione fisica, Rigenerazione mentale.

**Caratteristiche secondarie:** Forza, Destrezza

La **Forza** e la **Destrezza** sono considerate caratteristiche secondarie perché è abbastanza semplice per il Serafino trovare armi ed elementi dell'equipaggiamento da battaglia con bonus che rafforzano queste caratteristiche.

I tempi di rigenerazione delle combo e delle arti di combattimento hanno un'importanza maggiore per il Serafino che per gli altri personaggi.

## ARTI

**Arti principali:** Dottrina delle armi, Concentrazione, Meditazione, Costituzione.

**Arti secondarie:** Dottrina della magia, Magia celestiale, Costituzione.

Cerca di aumentare più velocemente che puoi tutte le arti primarie fino al livello 10. Seleziona una o due arti primarie e portale allo stesso livello o a un livello simile a quello del tuo personaggio.

Allo stesso modo, a partire dal livello 12 del personaggio, dovresti incrementare la Dottrina della Magia, la Meditazione e l'Armatura fino al livello 10.

A partire dal livello 10 vedrai che, generalmente, la resa dei livelli non ti ripaga del tuo investimento, specie se lo confronti con quello che ti costerà questo punto di abilità. Assegna punti ad altre arti solo se sono realmente utili al tuo personaggio. Se così non fosse, continua ad aumentare le arti dal livello 10 in su (a partire dal livello 22 la Magia Celestiale diventa un'arte primaria).

**Concentrazione:** utile per aumentare il tempo di rigenerazione delle tue arti di combattimento. Se utilizzi un'arte di combattimento di alto livello, questa arte ridurrà il numero di pozioni della concentrazione che utilizzerai.

**Costituzione:** aumenta la tua energia vitale e il recupero del livello di salute. Tieni questa arte al livello più alto possibile.

**Dottrina della magia:** è una delle arti iniziali ed è molto utile assegnarle ogni tanto punti aggiuntivi.

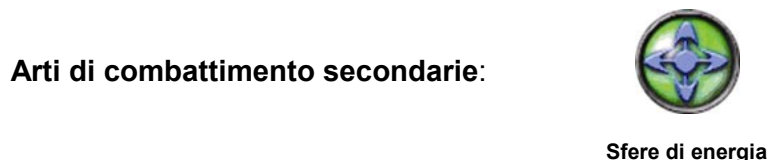
**Magia celestiale:** aumenta il tempo di rigenerazione e la velocità con cui gli incantesimi del Serafino infliggono danni. È estremamente utile per mantenere bassi i tempi di rigenerazione dei tuoi incantesimi.

## ARTI DI COMBATTIMENTO

Per le arti di combattimento e gli incantesimi più frequenti è sempre meglio mantenere i tempi di rigenerazione sotto i 4 secondi.



**NOTA:** scegline una o due e fai in modo che abbiano un tempo di rigenerazione contenuto.



Se trovi molte rune delle arti di combattimento diverse da quelle del Serafino, conservale: potresti sempre utilizzarle più avanti per sviluppare la Magia Celestiale.

## LUCE CELESTIALE



Infigge danni ai nemici che si trovano nel cono d'ombra proiettato dalla colonna di luce. Ideale per sconfiggere quei nemici che si concentrano in un gruppo immobile.

## SCARICHE DI ENERGIA



Permette al Serafino di lanciare scariche di energia con le mani. Questo incantesimo impedisce l'uso delle armi fino a che l'effetto celestiale delle scariche non si è esaurito. In generale le arti Dottrina della Magia e Magia celestiale modificano sia il danno che la velocità di esecuzione dell'incantesimo.

## SFERE DI ENERGIA



Tieni questa arte di combattimento a un livello relativamente basso e con un tempo di ricarica minimo: insieme a un livello elevato delle Sferi di Energia può aiutarti a uscire dalle situazioni più difficili.

## CONSIGLI

Seleziona una serie di arti di combattimento e di incantesimi e tieni fede alla tua scelta. Oltre a questo, cerca di mantenere il tempo di rigenerazione intorno ai 2-3 secondi al massimo.

Se porti con te elementi dell'equipaggiamento da battaglia superiori al tuo livello, non dimenticarti della velocità dei tuoi movimenti. Per contrastare questo effetto, puoi acquisire l'arte Armatura una volta raggiunto il livello 12.

Hai un massimo di cinque cerchi di battaglia per le armi. Usali tutti. Scegli armi che possiedano bonus diversi per le arti di combattimento e gli incantesimi.

Scegli armi con alcune di queste caratteristiche:

- Quelle che ti permettano di migliorare le tue arti di combattimento e i tuoi incantesimi preferiti.
- Quelle efficaci contro le fiere;
- Quelle che sconfiggano con facilità i nemici di livello inferiore al tuo.