



LA LEYENDA DEL ARMA SAGRADA

SACRED

Guía de héroes

MAGO



CARACTERÍSTICAS

Cada vez que subas de nivel, trata de asignar puntos a las habilidades encuadradas en las siguientes características:

Características principales: Regeneración mental

Características secundarias: Fuerza

HABILIDADES

Conocimiento mágico (**habilidad inicial**)

Meditación (**habilidad inicial**)

Magia de la tierra (**nivel 3**)

Magia del agua (**nivel 3**)

Magia de fuego (**nivel 3**)

Magia del aire (**nivel 3**)

Cabalgar (**nivel 3**)

Dominio de la espada (**nivel 3**)

Armas de asta (**nivel 3**)

Dominio de la espada (**nivel 3**)

Dominio de las armas (**nivel 3**)

Agilidad (**nivel 6**)

Comercio (**nivel 12**)

Constitución (**nivel 20**)

Desarmar (**nivel 30**)

Esquiva (**nivel 50**)

* Entre paréntesis, aparece el nivel necesario para acceder a la nueva habilidad.

ARTES DE COMBATE

Existen varios tipos de artes mágicas o también llamados hechizos:

FUEGO: Bola de fuego, Antorcha, Purgatorio, Espiral de fuego

TIERRA: Piel de piedra, Petrificación, Círculo tenebroso, Tormenta de meteoros

AIRE: Ciclón, Vendaval, Teletransportación, Relámpago

AGUA: Catarata vital, Transformación, Dardos de hielo, Anillo de hielo

VIDA: Curación espiritual, Escudo de protección, Concentración, Reiki

Las artes mágicas primarias son: Curación espiritual, Concentración

La elección de los hechizos en los que vas a especializarte dependerá enteramente de tus preferencias personales. Sin embargo, la combinación de Tierra + Agua parece una buena elección.

Procura mantener el tiempo de regeneración de tus hechizos en un nivel bajo. Para lograrlo tienes las siguientes opciones:

1º - aumenta la característica **Regeneración mental** (aunque teniendo en cuenta que aumenta 3 puntos de forma natural en cada nivel, es posible que de vez en cuando prefieras asignar estos puntos a otras características).

2º - aumenta tu habilidad **Meditación**, que influye positivamente en la Regeneración mental.

3º - aumenta las **habilidades de elementos específicos** (Tierra, Fuego, Agua y Aire) para los hechizos que utilices más a menudo. De este modo mejorarás la velocidad de ejecución de los hechizos basados en esos elementos.



4º - eleva el nivel del hechizo **Concentración** para añadir un bonus a la Regeneración mental. La Concentración es uno de los hechizos clave para el Mago, así que asegúrate de prestarle la debida atención.

Los tiempos de regeneración son vitales para tu supervivencia. Cuanto más rápido ataques, más rápidamente podrás matar. Una Regeneración mental negativa te impedirá infligir todo el daño posible por segundo. Busca el equilibrio justo entre velocidad y daño; es la mejor forma no sólo de sobrevivir, sino también de asestar algún tipo de daño extraordinario en el proceso.

COMBOS

Los niveles de los combos dependerán del nivel que tenga cada hechizo en el momento de crearlos. Si después de crear un combo has aumentado el nivel de tus hechizos, tendrás que visitar de nuevo al Maestro de combate para rehacer el combo y aprovechar todo el poder del hechizo. Esta visita sólo merece la pena realmente si has aumentado tus niveles de hechizo en 2 ó 3 niveles, o si tienes oro de sobra.

Los tiempos de regeneración de combos y hechizos son independientes. Es decir, que si utilizas un combo podrás seguir utilizando los hechizos normales, y viceversa. Sin embargo, al igual que ocurre con los hechizos, si tienes dos combos y utilizas uno, tendrás que esperar a que los combos se regeneren conforme a los tiempos de recarga asignados antes de poder volver a utilizar alguno de ellos.

Un combo muy poderoso es el siguiente:



Petrificación

+ 3 x



Lluvia de meteoros

Aunque su tiempo de regeneración es muy elevado, este combo te garantiza la derrota de los jefes y enemigos más duros.

CONSEJOS

Al principio trata de encontrar un báculo que incremente el poder de la **Bola de fuego**, el único arte de combate que tienes disponible desde el inicio.

Adéntrate con prudencia en las zonas nuevas, como la región del bosque oscuro. Siempre que sea posible, aleja a tus oponentes y atrápalos con tu magia a distancia.

Si llevas una armadura por encima de tu nivel, presta atención a tu velocidad de movimiento. El Mago no puede contrarrestar esta penalización pues no dispone de la habilidad Armadura.