



LA LEYENDA DEL ARMA SAGRADA

# SACRED

## Guía de héroes de Sacred

### CONSEJOS GENERALES

Regeneración física y mental – Cómo se regeneran las artes de combate

Cada vez que utilices un arte de combate, independientemente de que se trate de una técnica de ataque o de un hechizo, el tiempo de regeneración de esa arte en particular se verá deducido de otras artes y/o conjuros disponibles.

**Por ejemplo:** Tienes 4 artes de combate (tiempo de regeneración entre paréntesis):

- Golpe certero (2 segundos)
- Ataque (4 segundos)
- Golpe múltiple (10 segundos)
- Puño de los dioses (12 segundos)

Si utilizas el Golpe múltiple, los 10 segundos se restarán de las otras habilidades. Como resultado de ello, deberán pasar 10 segundos antes de poder volver a utilizar el Golpe múltiple y el Puño de los dioses, pero sólo necesitarás 2 segundos para implementar el Golpe certero, y de igual forma, 4 segundos para el Ataque.

Es muy importante disponer siempre de una o dos artes y/o hechizos que tengan un nivel de regeneración bajo. De esta forma siempre podrás contar con al menos un arte de combate listo para ser empleado rápidamente. Otra ventaja de esta táctica es que te permite disponer de otra arte y/o hechizo a un nivel mucho mayor y que por lo tanto, será también mucho más poderoso.

## Combos



El **Maestro de combate** es el único capacitado para crear los combos. En cada uno de los cuatro combos disponibles podrás implementar un máximo de 4 de artes de combate. Al utilizar un combo, el héroe desplegará todas las artes de combate asignadas a él, una detrás de otra, sin tener que esperar a la regeneración de ninguna de esas habilidades o hechizos específicos.

Los niveles de las artes de combate que integran un combo se corresponden con el nivel de esas artes y/o hechizos específicos en el momento de crear el combo.

Para actualizar los combos con nuevos niveles adquiridos, debes volver a visitar al Maestro de combate y crear el combo de nuevo.

Los tiempos de regeneración de combos y artes de combate son independientes. Es decir, aunque al utilizar un combo los otros combos quedarán inutilizados mientras se regeneran, tus artes de combate individuales no se verán afectadas por ello y podrás seguir utilizándolas, y viceversa.

## Daños causados por hechizos

Puedes cuantificar el daño que inflige cada hechizo atendiendo al código de color que especifica el tipo de daño causado y su correspondiente valor numérico:

Blanco : Daño físico  
Azul : Daño mágico  
Rojo : Daño de fuego  
Verde : Veneno

Dado que las diversas criaturas de Sacred tienen un nivel de resistencia distinto, es una buena idea que tu héroe disponga de una amplia gama de hechizos. Asimismo, te recomendamos tener en cuenta este aspecto a la hora de elegir tus armas, en especial al asignarlas a los círculos de batalla disponibles.

## El herrero

Visita al **herrero** cuando desees incrementar el poder de estos elementos y haz que forje algunas de las runas de artes de combate en tus armas y equipo de batalla. Con ello conseguirás, en primer lugar, mejorar tus niveles de habilidad, y además, mantener bajos los tiempos de recarga.

Cada tipo de runa cuenta también con un bonus adicional distinto (por ejemplo; +15 en Ataque y Defensa, +15% en Resistencia, etc).

## Pociones

Acumula pociones de concentración. Sin duda, ésta es la forma más eficaz de recargar rápidamente el combo utilizado para poder usarlo de nuevo. Presta especial atención a ello si te diriges a una región que puede presentar especial dificultad.

Además de prestar especial atención a las pociones de concentración para recargar los combos, hay que tener en cuenta la importancia de otras pociones. Las pociones de los no muertos y el antídoto pueden marcar la diferencia entre la vida y la muerte, en especial, en las últimas misiones del juego.

# SERAPHIN



## CARACTERÍSTICAS

La Seraphín cuenta con una serie de artes de combate que le proporcionan una enorme variedad de formas de desarrollar el personaje.

**Características principales:** Regeneración física, Regeneración mental

**Características secundarias:** Fuerza, Destreza

La **Fuerza** y la **Destreza** son consideradas características secundarias porque a la Seraphín le resulta relativamente sencillo encontrar armas y elementos del equipo de batalla que le proporcionan bonus que refuerzan estas características.

Los tiempos de regeneración de combos y artes de combate cobran mayor importancia en el caso de la Seraphín que en los de los demás héroes.

## HABILIDADES

**Habilidades principales:** Dominio de las armas, Concentración, Meditación, Constitución

**Habilidades secundarias:** Conocimiento mágico, Magia celestial, Armadura

Intenta incrementar todas las habilidades primarias al nivel 10 tan rápido como puedas. Selecciona una o dos habilidades primarias y sitúalas al mismo nivel o a un nivel similar al de tu personaje.

Asimismo, a partir del nivel 12 del personaje, deberías incrementar el Conocimiento mágico, la Meditación y la Armadura hasta el nivel 10.

A partir del nivel 10, verás que por lo general el rendimiento de los niveles en los que has invertido no resulta tan rentable, especialmente si lo comparas con lo que te costará ese punto de habilidad. Asigna puntos a otras habilidades sólo si benefician especialmente a tu personaje; si no es así, continúa aumentando tus habilidades de nivel 10 (a partir del nivel 22 más o menos, la Magia celestial se convierte en una habilidad primaria).

**Concentración:** Útil para incrementar el tiempo de regeneración de tus artes de combate. Si cuentas con un arte de combate de nivel alto, esta habilidad reducirá el número de pociones de concentración que utilices.

**Constitución:** Aumenta tu energía de vida y la recuperación del nivel de salud. Mantén esta habilidad a un nivel tan alto como puedas.

**Conocimiento mágico:** Esta es una de las habilidades iniciales y merece la pena asignarle puntos adicionales de vez en cuando.

**Magia celestial:** Aumenta el tiempo de regeneración y la velocidad de conjuro de todos los hechizos de la Seraphín. Resulta extremadamente útil para mantener bajos los tiempos de regeneración de tus hechizos.

## ARTES DE COMBATE

Para las artes de combate y hechizos más habituales es recomendable mantener los tiempos de regeneración en menos de 4 segundos.



NOTA: Elige una o dos y mantenlas en un tiempo bajo de regeneración.



Si encuentras muchas runas de artes de combate que no sean las propias de la Seraphín, guárdalas porque a lo mejor puedes utilizarlas más adelante para desarrollar tu Magia Celestial.

### LUZ CELESTIAL



Inflige daño a los enemigos que se encuentran bajo la sombra proyectada por la columna de luz. Idónea para derrotar a aquellos enemigos que se concentran en un grupo inmóvil.

### CASTIGO DIVINO



Permite que a la Seraphín lanzar rayos de energía con sus manos. Este hechizo impide el uso de armas hasta que el efecto celestial de los rayos se haya extinguido. Por lo general, las habilidades Conocimiento mágico y Magia celestial modifican el daño y la velocidad de ejecución del hechizo.

### DESCARGA DE ENERGÍA



Mantén esta arte de combate en un nivel relativamente bajo con el menor tiempo de regeneración posible, porque en combinación con un alto nivel de Castigo divino puede ayudarte a salir de situaciones apuradas.

## CONSEJOS

Elige una serie de artes de combate y hechizos y permanece fiel a ellos. Eso sí, trata de mantener el tiempo de regeneración en 2-3 segundos como máximo.

Si llevas elementos del equipo de batalla superiores a tu nivel, no descuides la velocidad de tus movimientos. Para poder contrarrestar este efecto, puedes aprender la habilidad de Armadura cuando alcances el nivel 12.

Dispones de un máximo de cinco círculos de batalla de armas. Utilízalos. Selecciona armas que posean bonus distintos para tus artes de combate y hechizos.

Elige la armas que tengan alguna de estas características:

- aquellas que te permitan mejorar tus artes de combate y hechizos preferidos.
- aquellas que sean eficaces frente a animales salvajes.
- aquellas que derroten con facilidad a los enemigos de nivel inferior al tuyo.

## ELFO OSCURO



### HABILIDADES

Lucha con espada (**habilidad inicial**)  
Concentración (**habilidad inicial**)  
Ciencias de la trampa (**nivel 3**)  
Balística (**nivel 3**)  
Dominio de las armas (**nivel 3**)  
Combate con dos armas (**nivel 3**)  
Constitución (**nivel 3**)  
Agilidad (**nivel 3**)  
Desarmar (**nivel 3**)  
Cabalgar (**nivel 3**)  
Combate desarmado (**nivel 6**)  
Armadura (**nivel 12**)  
Dominio de la espada (**nivel 20**)  
Esquiva (**nivel 30**)  
Comercio (**nivel 50**)

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

### ARTES DE COMBATE

En realidad, existen tres tipos de elfo oscuro:

- Guerrero
- Especialista en trampas
- Combinación de guerrero y especialista en trampas

Elige el que más te guste y céntrate en desarrollar al máximo las habilidades y artes de combate relacionadas con tu elección.

## GUERRERO

**Características principales:** Fuerza, Resistencia, Regeneración física

**Habilidades principales:** Dominio de las armas, Concentración, Constitución

**Artes de combate principales:**



Furia

+



Golpe certero

+



Ladrón de almas

**Artes de combate mágicas:**



Vigor

+



Adrenalina

## ESPECIALISTA EN TRAMPAS

**Características principales:** Fuerza, Regeneración mental

**Habilidades principales:** Dominio de las armas, Concentración, Constitución

**Artes de combate principales:**



Mangosta

+



Cobra

**Artes de combate mágicas:**



Manto de tinieblas

+



Trampa venenosa

## GUERRERO- ESPECIALISTA EN TRAMPAS

**Características principales:** Regeneración mental, Regeneración física, Fuerza

**Habilidades principales:** Dominio de las armas, Concentración, Constitución

**Artes de combate principales:**



Ladrón de almas

+



Cólera

**Artes de combate mágicas:**



Manto de tinieblas

+



Trampa explosiva

## CONSEJOS

Elige una serie de artes de combate y hechizos y permanece fiel a ellos. Y sobre todo, procura mantener el tiempo de regeneración en 2-3 segundos como máximo.

Si llevas elementos del equipo de batalla superiores a tu nivel, no descuides la velocidad de tus movimientos. Para poder contrarrestar este efecto, puedes aprender la habilidad de Armadura cuando alcances el nivel 12.

Selecciona armas con bonus que potencien tus habilidades y hechizos.

Si optas por el Elfo oscuro tipo guerrero, busca armas que otorguen bonus de velocidad de ataque.

## 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 las 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.

# VAMPIRESA



## CARACTERÍSTICAS

**Características principales:** Fuerza, Regeneración física

**Característica secundaria:** Resistencia

**Nota:** La Regeneración mental no tiene incidencia alguna en las habilidades de la Vampiresa. Al subir de nivel, no asignes ningún punto a esta característica.

## HABILIDADES

**Habilidades principales:** Dominio de las armas, Vampirismo. Es recomendable aumentarlas hasta acercarlas al nivel del personaje.

**Habilidades secundarias:** Constitución

Vampirismo (**habilidades iniciales**)

Dominio de las armas (**habilidades iniciales**)

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

Armadura (**nivel 3**)

Experto en hachas (**nivel 3**)

Conocimiento mágico (**nivel 3**)

Concentración (**nivel 3**)

Constitución (**nivel 3**)

Desarmar (**nivel 3**)

Esquiva (**nivel 3**)

Cabalgar (**nivel 6**)

Agilidad (**nivel 12**)

Armas de asta (**nivel 20**)

Comercio (**nivel 30**)

Combate a distancia (**nivel 50**)

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

## ARMAS

Es una buena idea decidir desde el principio qué tipo de arma se adecuará mejor a tu forma de jugar.

Las opciones más recomendables son:

Espada y escudo  
Hacha y escudo  
Hacha a dos manos

**Escudos:** te proporcionan una protección adicional y te permiten adecuar tu equipo de batalla al tipo de daño al que te enfrentas en cada momento.



**Espadas:** son fáciles de conseguir y además muchas de ellas pueden ser mejoradas en el herrero.



**Hachas:** son las armas más poderosas. Sin embargo, no es fácil encontrar hachas con múltiples posibilidades de mejora en la herrería.

**Hachas a dos manos:** aunque su manejo te impide protegerte con un escudo, el daño que infligen es demoledor. Este tipo de armas está considerado como uno de los más poderosos de Sacred. Su mayor inconveniente: la lentitud. Si optas por ellas, asegúrate de contar en tu equipo de batalla con elementos que aumenten la velocidad de ataque.

## ARTES DE COMBATE



**Vampirismo:** Imprescindible mantenerla en el máximo nivel posible. Reduce los tiempos de regeneración para todas las artes de combate de la Vampiresa, incluyendo las Garras de la muerte, el Ataque de la ira y el Ataque múltiple, así como el tiempo necesario para adoptar el estado vampírico.



**Salto de combate:** Esta arte de Combate es una maravilla en el nivel 1. Los niveles adicionales no proporcionan bonus suficientes para garantizar nuevos incrementos, por lo que es conveniente intercambiar alguna de estas runas en el Maestro de combate.



**Control mental:** No se considera una habilidad primaria de la Vampiresa. Por lo tanto, no pierdas tiempo incrementando su nivel.



**Ataque múltiple:** particularmente útil para mantener a raya a grupos de enemigos. Conserva el tiempo de regeneración por debajo de los 4 segundos para utilizarlo realmente como un arte de combate única durante más de 4 segundos. También puedes aumentar su nivel e introducirla como uno de los elementos de un combo.



**Ataque de la ira:** Muy poderoso en los niveles más altos. Nunca falla. También puede ser muy útil cuando te enfrentas simultáneamente a varios enemigos.



**Garras de la muerte:** El nivel 5 parece óptimo para esta arte de combate, pues restituye el 160% del daño y reduce increíblemente el tiempo de regeneración a 1 segundo. Siempre es bueno tener una o dos artes de combate que puedas usar con facilidad y que se recarguen rápidamente.



**Murciélagos guardianes:** Repelen los disparos de las flechas y proyectiles dirigidos contra ti. Los otros murciélagos hacen más daño, pero la Vampiresa siempre se beneficiará de cualquier tipo de defensa adicional contra los ataques a distancia de sus enemigos. Los murciélagos permanecen contigo con apariencia de caballero.



**Resurrección:** Mantenla en un nivel 2 ó 3 para resucitar rápida y fácilmente a los muertos y deshacerte de los enemigos. Los “resucitados” te dejarán cuando vuelvas a adoptar la apariencia de caballero.



**Dominación:** Dependiendo de tus tácticas de combate, la Dominación puede resultarte de extraordinario valor o casi inútil. Excelente para controlar a un enemigo en medio de una batalla masiva, pierde eficacia cuando se emplea en combates de menor escala. Quizá lo mejor es mantenerla en un nivel 2 ó 3.



**Llamada de los lobos:** Un arte de combate absoluta e imprescindible. Definitivamente, merece la pena asignar varios niveles a esta arte de combate. Tu lobo no sólo infligirá gran daño, sino que también distraerá a tus enemigos. Además, cuando muera, podrás convocar a otro lobo que permanecerá contigo bajo la apariencia de caballero.

## COMBOS

4 x



Garras de la muerte

Ideal contra fuertes enemigos que van solos, o grupos de fuerza mediana. Utiliza tu arma más dañina para este combo.

4 x



Ataque múltiple

Acaba con todo aquello que se encuentre en un radio pequeño, pero funciona mejor con una regeneración de 2-3 segundos. Por encima de este periodo de recarga, el Ataque múltiple se convierte más bien en una habilidad únicamente eficaz en los combos.

2 x



Garras de la muerte + 2 x



Ataque múltiple

Si optas por nivelar estas dos artes de combate por encima de los 3 segundos recomendados de tiempo de regeneración, descubrirás que funcionan extraordinariamente bien en un combo. El Ataque múltiple quitará de en medio a un grupo de enemigos, mientras que las Garras de la muerte causarán graves daños a cualquier enemigo o jefe, por muy poderoso que sea.

**Nota:** No olvides ir siempre bien provisto de pociones de concentración y no dudes en emplearlas.

## CABALLOS

¡No es una buena idea luchar a caballo con la Vampiresa! Esto se le da mucho mejor a la Elfa del bosque o al Mago.

## CONSEJOS

El Dominio de las armas proporciona un bonus de daño en todos los tipos de ataque (físico, mágico, de fuego y de veneno). Las habilidades Dominio de la espada y Experto en hachas proporcionan bonus al índice de ataque y a la velocidad de ataque de tus espadas y espadas, respectivamente.

Visita al herrero siempre que dispongas de los elementos adecuados y de una selección conveniente de anillos, amuletos y runas que amalgamar.

El combo 4 x Ataque múltiple es increíblemente eficaz contra los jefes enemigos.

La habilidad Cabalgar no resulta muy útil para la Vampiresa estándar. Te pasarás la mayor parte del tiempo a pie, así que un nivel 1 de esta habilidad debería bastar para cubrir tus necesidades de desplazamiento.

A partir del nivel 30 tendrás 5 círculos de batalla de armas. Si puedes, mantén a tu disposición armas de uso rápido con capacidad para atacar a los animales salvajes y derrotar con facilidad a los enemigos con un nivel inferior al tuyo.

# GLADIADOR



## CARACTERÍSTICAS

En primer lugar, tendrás que decidir en qué arma quieres especializarte. Los tipos de lucha más adecuados para el Gladiador son el combate con espada o con hacha.

Aunque las hachas son más poderosas, las espadas son más fáciles de conseguir y además muchas pueden mejorarse en la herrería.

Te recomendamos aumentar la Fuerza al nivel 100. A continuación, asigna uno de cada cuatro puntos adicionales a la Regeneración física.

**Nota:** Recuerda que la fuerza también puede incrementarse utilizando otros elementos prácticos. Un buen nivel de Regeneración física es también aconsejable cuando empleas artes de combate.

## HABILIDADES

La **Concentración** es una de las habilidades más importantes, pues aumenta la velocidad de recarga de tus artes de combate. Asimismo, **Dominio de las armas y Experto en hachas** te ofrecen un rendimiento muy interesante.

Mientras la habilidad Dominio de las armas otorga un bonus de daño a todos los tipos de ataque, Experto en hachas te proporcionará puntos adicionales en el ratio de ataque y en el ratio de velocidad de tus hachas. No obstante, en un primer momento, Dominio de las armas adquiere más importancia, pues no sabes en qué momento encontrarás un hacha de calidad.

Una vez que te hayas hecho con un hacha poderosa, la habilidad más importante pasará a ser Experto en hachas. Al llegar al nivel 20, lo más aconsejable es asignar los mismos puntos a ambas habilidades.

Por otra parte, **Agilidad, Constitución y Armadura** son también habilidades muy útiles, aunque su contribución a la forja de un heroico Gladiador no es tan decisiva.

A medida que te enfrentes a enemigos cada vez más poderosos, es posible que desees asignar más puntos en cada una de esas habilidades secundarias. La Armadura / Agilidad contribuyen a desviar los ataques incrementando los ratios de armadura y defensa. La habilidad Constitución mejora la salud y la regeneración física del personaje.

Asimismo, cabe resaltar el papel de la habilidad **Desarmar**, que a diferencia de las anteriores, sólo requiere la asignación de unos cuantos puntos, por lo que es conveniente adquirirla tan pronto como sea posible.

Básicamente, lo más acertado es mantener la habilidad Concentración al mismo nivel que el nivel de tu personaje, distribuyendo los restantes puntos de habilidades del modo que sigue:

- Dominio de las armas / Experto en hachas
- Constitución
- Agilidad / Armadura
- Desarmar
- Armadura / Agilidad

## ARTES DE COMBATE

El Gladiador cuenta con una serie de destrezas, entre las que destacan por su efectividad las siguientes:

- Puño de los dioses
- Golpe certero
- Carga de los héroes
- Ataque múltiple
- Ataque concentrado

### PUÑO DE LOS DIOSES



Un arte de combate muy útil en todo momento. El modificador de daño es perfecto en los niveles más bajos y aumenta adecuadamente nivel tras nivel. Ejecuta el Puño de los dioses frente a un grupo de enemigos que, preferiblemente, no se hallen muy separados.

En cualquier caso, siempre debes tener en cuenta que lanzar el ataque del Puño de los dioses puede llevarte unos 2-3 segundos, por lo que es muy probable que durante ese intervalo recibas algunos golpes. Por ello es muy recomendable emplearlo en combinación con un hacha a dos manos, pues es ésta un arma que ya de por sí requiere una velocidad de ataque más lenta.

Para los especialistas en armas de una sola empuñadura, una alternativa eficaz al Puño de los dioses es el Golpe certero.

### GOLPE CERTERO



Esta arte de combate es especialmente útil si se mantiene el tiempo de recarga en torno a los 4 segundos. Lo más importante y lo que nunca hay que olvidar es que el Golpe Certero nunca falla. Una cuestión fundamental, pues prácticamente te permite eliminar al enemigo con un solo movimiento y, a continuación, acabar con él o proseguir con un nuevo enemigo, con uno o dos golpes normales mientras el Golpe Certero se regenera. Todo ello, claro está, siempre que te mantengas en el tiempo de regeneración recomendado.

### CARGA DE LOS HÉROES



Dado que el Gladiador que lucha con un hacha a dos manos no dispone de escudo, resulta también muy importante considerar el aspecto defensivo. La Carga de los héroes mejora tanto el ataque como la defensa. Es, simplemente, una habilidad indispensable que debería utilizar antes de enzarzarse en un combate potencialmente difícil. En los primeros niveles su efecto es eficaz y duradero, aunque con cada nivel posterior su mejora es un tanto lenta.

## ATAQUE MÚLTIPLE



Siempre es buena idea contar con un arte que te permite deshacerte de varios enemigos a la vez. Esto resulta particularmente evidente cuando tales enemigos se concentran masivamente a tu alrededor y no te permiten ejecutar el Puño de los dioses. El Ataque múltiple es también un elemento muy útil para añadir al combo: por ejemplo, combinado con el Golpe certero o el Ataque concentrado (es decir, Golpe certero: Ataque concentrado; Ataque múltiple: Ataque concentrado).

## ATAQUE CONCENTRADO



El truco está en mantener el Ataque concentrado en un tiempo de recarga bajo, de forma que resulte altamente eficaz en un combo y mismo tiempo ofrezca una recarga rápida y un elevado poder ofensivo.

## COMBOS

Los siguientes son ejemplos de un buen combo y de una buena configuración de artes de combate:

**1er Combo: 4 x**



Golpe certero

**2º Combo: 2 x**



Ataque múltiple

y 2 x



Golpe certero

**3º Combo: 4 x**



Ataque concentrado

(Excelente por su bajo tiempo de recarga)

Los dos círculos de batalla restantes podrían utilizarse con el Ataque concentrado /Golpe certero y Carga de los héroes (¡recuerda su bonus de defensa!).

## EQUIPO DE BATALLA

A la hora de elegir el equipo de batalla adecuado para el Gladiador es conveniente atender a los siguientes parámetros:

- + Fuerza
- + Resistencia física, al fuego, a la magia y al veneno (siendo la resistencia física más importante que la resistencia al veneno)
- + Daño
- + Velocidad de Ataque (no es un fundamental, pero definitivamente beneficia mucho el rendimiento del personaje en combate)

## CONSEJOS

Con el Puño de los dioses una buena táctica a seguir es encararse simultáneamente con varios enemigos. Sí, seguro que recibes algún golpe, pero también es muy probable que consigas eliminarlos a todos si los tienes a tu alcance.

Cuando te enfrentes a múltiples atacantes, recuerda los movimientos de combo. Un combo compuesto por un Ataque múltiple y un Golpe certero puede acabar con 5 ó 6 enemigos en una rápida sucesión de golpes.

El Combo de 4 x Golpe certero es increíblemente eficaz contra los jefes enemigos.

Para el Gladiador, el caballo no le proporciona bonus alguno, por lo que no es más que un medio de transporte. Desmonta antes de encarar un combate cuerpo a cuerpo. Te recomendamos no asignar punto alguno a la habilidad Cabalgar.

# ELFA DEL BOSQUE



## CARACTERÍSTICAS

Dado que la Elfa del bosque incrementa significativamente su destreza en cada nuevo nivel, merece la pena asignar tus puntos a la "Fuerza" hasta llegar a alrededor de 85-90.

A continuación, la segunda característica más importante es la "Regeneración física", pues te permite reducir el tiempo de recuperación de la salud y mejorar su resistencia, un requisito fundamental para la Elfa del bosque.

Si así lo deseas, puedes seguir aumentando tu fortaleza, aunque es muy posible que a lo largo de la aventura encuentres objetos que te proporcionen bonus de "Fuerza".

## ARTES DE COMBATE

### ATAQUE MÚLTIPLE



Se trata del arte de combate de ataque primario de la Elfa del bosque. Mantenla en un tiempo de regeneración de 3 segundos. Con esta arte puedes infligir un daño significativo lanzando múltiples flechas contra un solo objetivo o distribuyéndolas entre varios objetivos. Con cada nuevo nivel el "Ataque múltiple" incrementa el ángulo de disparo de las flechas y el daño que cada una de ellas causa en el enemigo.

Recuerda que si seleccionas correctamente un solo objetivo, no fallarás nunca. Sin embargo, cuanto más lejos estén tus objetivos, más facilidad encontrará el enemigo para esquivar tus disparos.

En la práctica, es mejor utilizar esta arte de combate con el "zoom" abierto al máximo. De este modo disfrutarás de un campo de visión más amplio y podrás ver al enemigo y apuntarle antes de que se acerque a ti.

Al igual que otras artes de combate, el "Ataque múltiple" siempre da en el blanco. Esto significa que sólo tienes que asegurarte de aumentar el daño incrementando los puntos de "Dominio de las armas" tanto como puedas, manteniendo al mismo tiempo el ratio de regeneración al nivel más bajo posible mejorando la habilidad "Concentración".

## DISPARO MÚLTIPLE



Muy útil en los inicios del juego, pero muy difícil de dominar a la perfección. Esta arte de combate distribuye eficazmente su potencia de daño entre el número de flechas que dispara la Elfa simultáneamente:

- 2 flechas: 50% de daño cada una
- 3 flechas: 33% de daño cada una
- 4 flechas: 25% de daño cada una...

El disparo múltiple necesita 20 segundos para volver a ser activado. Por ello, es conveniente combinarlo con las otras posibilidades de ataque con flechas, como los disparos de "Flecha de fuego", "Flecha de precisión" o "Golpe certero". Evidentemente, la habilidad que desees utilizar en combinación con el disparo múltiple requerirá un tiempo de recarga bajo, pues de lo contrario su uso quedará muy limitado.

Por lo general, el disparo múltiple es la opción preferida, pero sin duda alguna podrás obtener mejores resultados con esta arte de combate si estás dispuesto a asumir un equilibrio combinado entre todas las artes disponibles.

Si optas por el disparo múltiple, toma nota:

- Emplea arcos de con un índice elevado de velocidad de ataque.
- Utiliza el "Viento del bosque" para mejorar las velocidades de ataque y de movimiento durante unos instantes.
- Aumenta el daño tanto como puedas.
- Las ballestas suelen ser mucho más lentas que los arcos. Tenlo en cuenta a la hora de elegir tu arma preferida.
- Aleja el "zoom" para llevar la iniciativa sobre tus enemigos.

## FLECHA DE FUEGO



Esta arte de combate es especialmente efectiva en los dos casos siguientes:

- Eleva el nivel de la "Flecha de fuego" hasta alcanzar el máximo posible independientemente del tiempo de recarga y utilízala como parte de un combo (por ejemplo, 4 x "Flecha de fuego" = ¡muy potente!)
- Mejora la "Flecha de fuego" hasta que el tiempo de recarga se sitúe en 2-3 segundos y utilízala en combinación con el "Disparo múltiple".

## REGENERACIÓN



Este es el hechizo equivalente a la curación. Alcanza el nivel más alto que puedas y verás que resulta un recurso muy valioso en situaciones comprometidas.

## LLAMADA DEL UNICORNIO



El unicornio invocado actuará casi como un escudo para la Elfa del bosque, atrayendo los ataques de los enemigos e infligiendo daño al mismo tiempo. Aunque sólo puedes invocar un unicornio cada vez, su vida no está sujeta a una limitación temporal. Es decir, el unicornio estará a tu disposición hasta que muera. Con semejante ventaja, este es sin duda otra arte de combate a la que merece la pena asignar unos niveles extra.

## HABILIDADES Y ARTES DE COMBATE

A continuación te ofrecemos dos opciones factibles de configuración de tus habilidades:

### Opción 1:

**Ataque principal:** Ataque múltiple (mantén el tiempo de recarga en 2-3 segundos)

**Ataque a gran escala:** Combo de Flechas de fuego

**Artes de Combate de apoyo:** Llamada del unicornio, Regeneración

**Habilidades primarias de apoyo** (al máximo nivel posible): Dominio de las armas, Concentración

**Habilidades secundarias de apoyo** (en orden de importancia): Armadura, Constitución, Agilidad

### Opción 2:

**Ataque principal:** Disparo múltiple + la habilidad de flecha seleccionada

**Ataque a gran escala:** Combo de Flecha de fuego

**Artes de combate de apoyo:** Llamada del unicornio, Regeneración

**Habilidades primarias de apoyo** (al máximo nivel posible): Dominio de las armas, Concentración, Constitución

**Habilidades secundarias de apoyo** (en orden de importancia): Armadura, Agilidad, Combate a distancia

**Otros:** Aumenta la velocidad de ataque, ya sea utilizando flechas con más velocidad de ataque o incrementando la habilidad de "Combate a distancia" (aunque esto requiere sacrificar otras habilidades).

## ARCOS Y BALLESTAS

Tal vez la Elfa del bosque sea el personaje que más se beneficia de la utilización de los 5 círculos de batalla de armas.

Dado que no hay ninguna arma que sea lo bastante eficaz contra todos los tipos de daño existentes (físico, fuego, mágico y veneno), parece lógico contar con un grupo selecto de armas entre las que elegir. Los arcos suelen responder mejor contra la magia y el veneno, mientras que las ballestas por lo general son más efectivas frente los ataques físicos y de fuego.

Los **arcos cortos** ofrecen:



- + Velocidad de ataque
- + Ataque
- Daño primario: bajo
- Tipo de daño primario: físico
- Requisitos: bajos

**Nota:** Acude al herrero para modificar las propiedades de tus arcos incrementando su poder.

Los **arcos grandes** proporcionan:

- + bonus de un amplio abanico de modificadores, incluyendo artes de combate
- Daño primario: medio y alto
- Tipo de daño primario: magia y/o veneno
- Requisitos: Destreza

Las **ballestas** ofrecen:



+ % "estadístico" añadido al daño  
Daño primario: alto  
Tipo de daño primario: físico o de fuego

**Nota:** Las ballestas son más lentas de manejo, pero por regla general su potencia y precisión son mayores que las de los arcos.

## CABALLOS

El combate con armas de largo alcance a lomos de un caballo es lento, pero seguro. A veces es conveniente disparar tus flechas al enemigo mientras cabalgas a su alrededor o de un lado a otro del escenario.

Puedes evitar la necesidad de montar a caballo recogiendo objetos que aumenten la velocidad. Con ello tus ataques serán mucho más letales, aunque sin caballo serás más vulnerable.

## CONSEJOS

Esta es la configuración de los círculos de batalla de artes de combate que te sugerimos:

### Opción 1

- 6 = Ataque múltiple
- 7 = Regeneración
- 8 = Llamada del unicornio
- 9 = Combo
- 0 = queda abierta a tus preferencias



### Opción 2:

- 6 = Un arte de combate basado en el disparo con flechas
- 7 = Disparo múltiple
- 8 = Llamada del unicornio
- 9 = Combo
- 0 = Regeneración



Para la mayoría de los personajes de Sacred, la mejora de armas, armaduras y objetos es una de las formas más eficaces para avanzar, y el Elfa del bosque no es una excepción.

A partir del nivel 30 tienes 5 círculos de batalla de armas disponibles. Ocúpalos con arcos efectivos contra los diferentes tipos de resistencia. (físico, fuego, magia, veneno).