



LA LEYENDA DEL ARMA SAGRADA

SACRED

Guía 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.