



LA LEYENDA DEL ARMA SAGRADA

SACRED

Guía de héroes

LA 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 a 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 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).