

# MANUAL DE JUEGO DE LA EXPANSIÓN DE SACRED



# UNDERWORLD

SI QUIERES JUGAR A UNDERWORLD EN INTERNET, ENVÍA FX SACRED AL 5525 Y  
AUTOMÁTICAMENTE RECIBIRÁS EN TU TELÉFONO MÓVIL TU CLAVE DE ACCESO A LOS  
SERVIDORES DEL JUEGO EN ESPAÑOL.

ESCRIBE AQUÍ TU CLAVE PERSONAL DE UNDERWORLD.

Nota: Las claves no contienen ceros ni unos. En su lugar se utilizan las letras "O" e "I".

# Introducción

La leyenda del Arma Sagrada culmina con la derrota de Shaddar el Nigromante. El sacrificio del príncipe Vorian había devuelto la paz al Reino de Ancaria...

Sin embargo, la paz es siempre efímera. Y más aún cuando el verdadero Mal acecha... bajo la superficie.

Underworld, la expansión de Sacred, es la continuación de la leyenda del Arma Sagrada. Un viaje a las profundidades de Ancaria, donde habitan nuevos y terribles enemigos y donde te esperan un montón de nuevos desafíos.

*• Para jugar la campaña de Underworld necesitas un héroe de nivel 25 como mínimo. La primera vez que accedes a ella puedes elegir entre un Enano y una Diablosa, ambos de nivel 29. Si quieres jugar con otros personajes, tienes que alcanzar el nivel 25 con ellos en la campaña de Ancaria e importarlos después desde Underworld.*

## Nuevos personajes

### Enano

El último superviviente de una raza antaño dominante. Aunque es hábil en la lucha cuerpo a cuerpo, no duda en poner en práctica los conocimientos tecnológicos de sus antepasados y emplear las armas de fuego para atacar desde media y larga distancia.



### Artes de combate del Enano



#### Ataque concentrado

Serie rápida de golpes diversos. Si el Enano porta un arma de fuego, realiza varios disparos sucesivos.



#### Ataque multiple

El Enano gira sobre sí mismo, golpeando o disparando a todos los enemigos que se encuentran a su alrededor.



#### Golpe certero

Desencadena un poderoso ataque sobre un enemigo. Cuando empuña un arma de fuego, incrementa la potencia de disparo.



#### Furia de batalla

Aumenta progresivamente la velocidad y la intensidad de los golpes, al tiempo que eleva momentáneamente los parámetros de defensa del héroe.



#### Retroceso

La fuerza de los golpes empuja hacia atrás a los enemigos que los reciben, lanzándolos por los aires. (Sólo es efectivo con armas que requieren ambas manos).



#### Vehemencia

Incrementa el daño que causa al enemigo y hiere parcialmente a los enemigos situados a su alrededor. (Sólo es efectivo con armas que requieren ambas manos).



### Grito de guerra

---

El Enano lanza un alarido que aumenta sus valores de ataque y defensa y los de sus aliados durante un período determinado de tiempo.

## Tecnologías



### Lanzallamas

---

Un chorro de fuego que envuelve en llamas al enemigo durante unos instantes.



### Mortero

---

Lanza granadas a larga distancia que, al tocar tierra, destruyen el área circundante.



### Cañonazo

---

Dispara un proyectil que, al hacer explosión, se fragmenta en multitud de esquirlas y daña a todos los enemigos que se encuentran en su radio de alcance.



### Avaricia

---

El Enano descuida su defensa para concentrarse en la búsqueda de objetos valiosos.



### Minas explosivas

---

El héroe coloca varias minas sobre el terreno que explotan si son pisadas por enemigos en un tiempo determinado. Transcurrido ese plazo, se detonan automáticamente.



### Atrincherarse

---

Aumenta los parámetros defensivos del héroe, pero limita su libertad de movimientos.



### Armadura del enano

---

Rodea al héroe de un aura que aumenta su resistencia al fuego y al veneno.



### Acero del enano

---

Reduce los valores de salud de los enemigos que son atacados.

## Habilidades del enano

Nivel 1	<i>Dominio de las armas</i>	<i>Constitución</i>	
Nivel 3	<i>Tecnología de armas</i>	<i>Ciencia enana</i>	<i>Experto en hachas</i>
	<i>Comercio</i>	<i>Armadura</i>	<i>Combate a distancia</i>
	<i>Concentración</i>	<i>Esquiva</i>	
Nivel 6	<i>Combate desarmado</i>		
Nivel 12	<i>Dominio de la espada</i>		
Nivel 20	<i>Ciencia de la forja</i>		
Nivel 30	<i>Desarmar</i>		
Nivel 30	<i>Agilidad</i>		

## Habilidades exclusivas del Enano

•**Tecnología de las armas** Aumenta la velocidad de recarga de las tecnologías empleadas por el héroe.

- **Ciencia enana** Reduce el tiempo de regeneración de las tecnologías.
- **Ciencia de la forja** Permite mejorar el equipo de batalla del héroe sin tener que acudir al herrero.

## Armas de fuego

La fórmula de la pólvora es el secreto mejor guardado por el Enano, y el más codiciado por sus enemigos. Gracias a ella, este héroe dispone de pistolas, mosquetes y otras armas de fuego que le permiten disparar con precisión desde media y larga distancia y evitar los riesgos que entraña el combate cuerpo a cuerpo.



*Mosquete*



*Pistola*

## Diablaesa

Abandonó el plano demoníaco y puso todos sus poderes al servicio de la lucha contra las fuerzas del Mal. Domina la magia de transformación y la magia infernal, una combinación que hace de ella un temible oponente.



## Artes de combate de la Diablaesa

### Magia de transformación



#### **Invocación de combate**

La Diablaesa adopta la forma de combate. Un aura blanca la rodea aumentando sus parámetros de ataque y defensa.

#### **Ataque concentrado**

Serie rápida de golpes contra un enemigo con la Diablaesa en forma de combate.



#### **Vuelo**

La Diablaesa emprende el vuelo durante un corto período de tiempo. Su velocidad y defensa aumentan, pero es más vulnerable frente a enemigos alados.

#### **Picado**

En vuelo, la Diablaesa se lanza en picado para atacar a sus enemigos.



#### **Invocación ígnea**

Un aura roja envuelve al héroe, que ve incrementada su resistencia al fuego al tiempo que el daño físico que inflige se transforma en daño de fuego.

#### **Muro de llamas**

Una bola incandescente que estalla y cubre la zona con una pantalla de fuego mientras permanece el efecto de la invocación ígnea.



### **Invocación venenosa**

---

Un aura verde envuelve al héroe, que ve incrementada su resistencia al veneno al tiempo que el daño físico que inflige se transforma en daño venenoso.

### **Nube venenosa**

---

Un manto de veneno se extiende por la zona y daña a todos los enemigos que allí se encuentran. Aunque la nube desaparece rápidamente, su efecto permanece más tiempo.



### **Invocación mágica**

---

Un aura azul envuelve a la Diablesa, que ve incrementada su resistencia a la magia al tiempo que el daño físico que inflige se transforma en daño mágico.

### **Rayos cargados**

---

Sucesión de descargas de energía que dañan a todos los enemigos que se encuentran en su radio de acción.

## **Magia infernal**



### **Disco resplandeciente**

---

Anillo de fuego que rodea e inmoviliza a sus oponentes. Si no encuentra enemigos en su radio de acción, el disco regresa al héroe y vuelve a atacar cuando alguno se aproxima.



### **Llamada de la muerte**

---

Un hechizo que invoca las almas de los muertos y aumenta el poder de las armas de la Diablesa.



### **Poder infernal**

---

El arma y el escudo de la Diablesa arden durante unos instantes, incrementando su poder de ataque y defensa.



### **Esfera del infierno**

---

Bolas incandescentes que lanzan una corriente de fuego contra todos los enemigos que se encuentran alrededor.



### **Tentáculos**

---

Apéndices que crecen en los cuerpos de los enemigos muertos y atrapan las vidas de los oponentes que se acercan a ellos.



### **Coro infernal**

---

La confusión se apodera de los enemigos cercanos, que sufren daños y pierden velocidad de desplazamiento.



### **Terror**

---

Un grito estremecedor que reduce los valores de ataque y defensa de todos los enemigos.

## Habilidades de la diablesa

Nivel 1	Conocimiento mágico	Dominio de las armas	
Nivel 3	Meditación	Poder infernal	Dominio de la espada
	Experto en hachas	Combate con dos armas	Armas de asta
	Constitución	Concentración	
Nivel 6		Agilidad	
Nivel 12	Cabalgar		
Nivel 20	Armadura		
Nivel 30	Esquiva		
Nivel 50	Desarmar		

## Habilidades exclusivas de la diablesa

**Poder infernal** Esta habilidad exclusiva de la Diablesa reduce el tiempo de ejecución y de regeneración de sus hechizos.