



LA LEYENDA DEL ARMA SAGRADA

SACRED

Guía de héroes

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 fcon 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.