Maraudon

Por: Bitcomet
Traducción: Yirkash
Escrito: 5 de enero de 2007
Última revisión: 23 de febrero de 2007
http://wow.allakhazam.com/db/zone.html?wzone=76

Máximo de jugadores: 5 jugadores
Nivel: 45–55
Situación: Desolace

Las leyendas dicen que Zaetar, una especie de semidios entre las dríades, quedó prendado de la princesa terrenal Theradras. Haciendo caso omiso a los consejos de los demás, creó la raza de los centauros, los cuales a su vez le dieron muerte a él a petición de Theradras, dejando sus restos en un altar en lo más profundo de Maraudon.

Desde entonces, Maraudon es un lugar sagrado para los centauros. Cada una de las cinco tribus de centauros está representada en Maraudon, y cada una de ellas entierra a sus khanes entre sus muros. Los centauros, sin embargo, tan solo se adentran en una parte del sistema de cuevas, ya que los sátiros y los demonios infestan uno de los caminos hacia las Cascadas del Canto de la Tierra, y los elementales y una vegetación aberrante infestan el otro.

A pesar del aspecto desagradable de algunas de las secciones iniciales de Maraudon, las regiones más allá de las cascadas son plácidas y serenas. Es difícil creer que son parte de la misma zona, o que un lugar así pueda existir en Desolace. Los brillantes muros azules de las cavernas que hay debajo están habitados por diemetradons, elementales de tierra y gigantes de piedra, todos ellos protegiendo el camino hacia la princesa Theradras. Sin embargo, muchas de las dríades de antaño desean que todo acabe finalmente, y quieren que el alma de Zaetar alcance el descanso. Sin embargo esto solo puede ocurrir por encima del cadáver de la princesa... situación que tendréis que preparar vosotros.

Como nota al margen, una vez hayáis completado los lado naranja (plantas) y púrpura (demonios) de la mazmorra, y hayáis matado a Celebras, recibiréis un cetro que os permite saltaros la mayor parte de la instancia y empezar directamente en las cascadas donde está Celebras. Este cetro crea un portal para el grupo, pero solo se puede utilizar en una pequeña estancia cercana a la entrada normal de Maraudon.

Contenido

- Contenido
- Introducción
  - Niveles recomendados
  - Composición del grupo
  - Mapa
  - Recopilar misiones
  - Cómo llegar a Maraudon
- Paso a paso
  - 1. El amuleto de los espíritus y el primer Kahn
  - 2. El camino de cristal naranja
  - 3. Noxxion
  - 4. Lativaja (*opcional*)
  - 5. El camino de cristal púrpura
  - 6. Lord Lenguavil
  - 7. Celebras el Maldito
  - 8. Las Cascadas Canto de la Tierra
  - 9. Manitas Gizlock (*opcional*)
  - 10. Derrumblo (*opcional*)
  - 11. Princesa Theradras y Escamapodrida
- Notas finales

Introducción

Maraudon es una instancia muy hermosa situada en Desolace, diseñada para un grupo de cinco jugadores, que puede ser muy divertida y dar buenas recompensas cuando se hace correctamente. Es una instancia bastante grande, pero lo bueno que tiene es que podéis hacer la mitad (or llevará unas tres horas), y luego la otra mitad otro día sin tener que volver a limpiar el camino de nuevo. Básicamente, la primera mitad de la instancia es donde encontraréis y completaréis la misión que os dará, como recompensa, el Cetro de Celebras. Pulsar en el cetro con el botón derecho del ratón os teleportará directamente a la segunda mitad de Maraudon, donde están los mobs boss más fuertes (y donde está, principalmente, el mejor botín). Esto convierte Maraudon en una instancia muy interesante que puedes hacer varias veces hasta tener todas las piezas de botín que quieras de las que en ella se encuentran.

Niveles recomendados

- Para la primera mitad: 47+
- Para la segunda mitad: 49+

En general, si queréis poder matarlo todo, incluidos los últimos bosses, intentad que todo el mundo sea de nivel 49 o más, excepto el sanador principal que, obviamente, puede tener un poco menos de nivel.

Composición del grupo

- **Sanador:** Sacerdote o druida de restauración.
- **Tanque:** Guerrero, o si no paladín o druida en forma de oso.
- **Clases de área:** El mago es la mejor opción, seguido del brujo. Intentad tener uno de estos dos, os será de mucha ayuda.

Intentad que hayan solo dos clases de cuerpo a cuerpo (guerrero y pícaro, por ejemplo). Maraudon no está demasiado orientada al cuerpo a cuerpo, y varios mobs (como la princesa) son muy difíciles para los personajes de cuerpo a cuerpo.

Es **imprescindible** que tengáis al menos una clase de combate a distancia (mago, brujo, cazador, chamán o druida/sacerdote si no son el sanador principal). Los lodos trepadores requieren que se les mate sin acercarse al cuerpo a cuerpo, así que necesitaréis, como mínimo, una clase de ataque a distancia, preferiblemente dos.

Mapa

Hemos incluido, al final de la guía, un mapa que muestra la distribución de Maraudon y la posición de todos los mobs con nombre importantes. También incluimos un mapa de la zona previa a entrar en la instancia, con indicaciones de dónde se encuentran las entradas a la misma.

Recopilar misiones

Alianza

- **Trozos de fragmento oscuro** [*se puede compartir*] del Archimago Tervosh, en el Castillo Theramore, en el Marjal Revolcafango.
- **La corrupción de Lenguavil** [*no se puede compartir*] de Talendria, en la Punta de Nijel, en Desolace.
- **La corrupción de la tierra y la semilla** [*se puede compartir*] [**misión principal**] del Vigilante Marandis, en la Punta de Nijel, en Desolace.

Horda

- **Trozos de fragmento oscuro** [*se puede compartir*] de Uthel'Nay, en el Valle de los Espíritus, en Orgrimmar.
- **La Corrupción de Lenguavil** [*no se puede compartir*] de Vark Marcaguerra, en el Poblado Shadowprey, en Desolace.
- **La corrupción de la tierra y la semilla** [*se puede compartir*] [**misión principal**] de Selendra, al sur del Poblado Shadowprey, en Desolace.

Ambos

- **Twisted Evils** [se puede compartir] de Willow, en la cabaña de Kormek, en Desolace (62,39), al noreste del Cementerio Kodo.
- **Las instrucciones del paria** [no se puede compartir] del Paria Centauro, en Desolace. Va caminando desde (50,86) hasta (43,84), es decir, entre el Poblado Gelkis y el Aquelarre Mannoroc.

Misiones dentro de Maraudon

- **Leyendas de Maraudon** de Cavindra, en los túneles de cristal naranja en la entrada de Maraudon (antes de entrar en la instancia), en Desolace.
- **Seed of Life** del espíritus de Zaetar, en Maraudon.
- **Splitrock el Anciano** de Splitrock el Anciano, en Maraudon.
- **El Cetro de Celebras** de Celebras el Redimido, en Maraudon.

El Paria Centauro: La misión de las instrucciones del paria se recibe de un centauro que va caminando por el extremo sur de Desolace. Encontrarlo puede ser un poco difícil, pero normalmente vaga por las colinas al sur del Aquelarre Mannoroc (la zona de los demonios). Si estás familiarizado con la zona, es el área de Desolace que está llena de esqueletos. Hay dos entradas al área de los esqueletos, una a cada lado de un pequeño grupo de colinas. El centauro suele estar en el lado de los demonios. Habla con él, y te dará la misión.

Cómo llegar a Maraudon

Alianza: Desde la Punta de Nijel ves al suroeste hasta la entrada del Valle de las Lanzas (40,60), que está situada al oeste del Cementerio Kodo. Atraviesa el Valle de las Lanzas hasta llegar a (38,57). Allí se encuentra la puerta a Maraudon.

Horda: Ves al este desde el Poblado Shadowprey, hasta llegar a (29,74), y gira al norte a través del Valle de las Lanzas hasta (31,61). Allí está la piedra de encuentro. La entrada a Maraudon se encuentra un poco más arriba.

Antes de entrar

Yo recomendaría fijar tu hogar en Desolace antes de entrar en Maraudon. Si eres Alianza, fíjalo en la Punta de Nijel, y si eres Horda en el Poblado Shadowprey. La única salida de Maraudon, una vez estás en la parte más profunda, es usando la piedra de hogar, usando un portal de mago, o muriendo. Así que es mucho más práctico usar la piedra de hogar para volver a Desolace, de forma que puedas entregar las misiones inmediatamente después de acabar Maraudon.

Paso a paso

1. El amuleto de los espíritus y el primer Kahn

Después de traspasar las puertas de Maraudon, id por el primer túnel hasta que encontréis un centauro llamado "el profeta sin nombre". Matadlo y saquead el amuleto de los espíritus de su cadáver. Podéis encontrar al profeta sin nombre en cualquier punto entre la entrada y la desviación a los túneles de cristal. Tan pronoto como matéis al profeta sin nombre, este resucita instantáneamente en algún otro lugar.

Poned el amuleto de los espíritus en una tecla de acceso rápido o un icono en una de las barras de acción.

Seguid el camino y llegaréis a la primera intersección. A la izquierda veréis cristales púrpura, a la derecha cristales naranja, y recto al frente un arco con dos estatuas de centauros. Seguid recto hasta que encontréis un centauro no agresivo llamado espíritu de Kolk. Usad el amuleto de los espíritus con él, esto le hará agresivo. Matadlo y saquead la gema del primer kahn.

Nota: Detrás de Kolk hay una sala con un pedestal. Es en este pedestal en el que tenéis que situaros y pulsar vuestro cetro de Celebras para ser teleportados a la segunda mitad de Maraudon. Pero no tenéis el cetro... aún.

2. El camino de cristal naranja

Volved a la bifurcación y esta vez id por el túnel con los cristales naranjas. En la primera caverna encontraréis un mob centauro amistoso llamada Cavindra. Coged la misión Leyendas de Maraudon que os ofrece. Es la misión que os permitirá forjar el cetro de teleportación del que os hablaba antes.

Un poco más adelante, pasada la esquina a la izquierda, encontraréis un estanque rojo. Si queréis hacer la misión de la corrupción de Lenguavil, llenad el vial cerúleo cubierto que deberíais tener en el inventario (tiene el aspecto de una poción negra).

A partir del estanque rojo, si miráis en dirección noreste, os encontraréis ante dos caminos: uno a la derecha, que baja, y otro a la izquierda, que sube ligeramente. Tomad el de la izquierda, y seguidlo hasta el final (39,57). Allí encontraréis al tercer Kahn, junto a un cristal grande. Usad el amuleto de los espíritus con él, matadlo y saquead la gema del tercer kahn de su cadáver. Mirad hacia el este desde el gran cristal y deberíais ver un túnel. Seguid por este túnel y encontraréis rápidamente el portal para entrar en la instancia. Entrad dentro.

Ahora deberíais seguir el camino naranja.

3. Noxxion

Después de entrar, empezad a limpiar el camino hacia la zona donde está Noxxion.

Es el momento de que el grupo tome una decisión. ¿Haréis la misión de la corrupción de Lenguavil o no? Si la respuesta es que sí, esto querrá decir matar unos cuantos mobs adicionales, bastante molestos, por el camino, y las recompensas de la misión tampoco son tan buenas. Así que la decisión es vuestra. Si el grupo es un grupo improvisado normal, puede que queráis saltaros esta misión e intentar ir a por las misiones principales tan rápido como sea posible antes de que alguien abandone a mitad porque le parece demasiado largo.

Si el grupo ha decidido hacer la misión de la corrupción de Lenguavil, deberíais buscar pequeñas plantitas que parecen palmeras en miniatura con la parte superior similar a una rosa.

Tenéis que situaros junto a una de ellas y pulsar el botón derecho sobre el vial cerúleo. Estas plantas solo se encuentran en este lado de la instancia, desde aquí hasta las cascadas de veneno. Si hacéis esto, sin embargo, aparecerá un vástago tóxico (elite) y un puñado de mini elementales. Haced que el tanque se ponga con el elite mientras los hechiceros se cargan a los mini elementales con conjuros de área.

Básicamente tenéis que encontrar ocho de estas plantas rojas y hacer lo mismo ocho veces para completar la misión, que es la razón por la que la mayoría de la gente no la completa. No les gusta tener que matar mobs adicionales.

Mientras vais bajando probablemente encontraréis al quinto Kahn antes o después. Matadlo y saquead la gema del quinto kahn de su cadáver.

Antes o después os enfrentaréis a los siguientes mobs, un puñado de lodos trepadores.

Lodos trepadores

Si no leéis lo que viene a continuación, vuestro grupo será destruido.

Información: Los lodos trepadores vienen en grupos de dos, tres o cuatro, y no hay que enfrentarse a ellos en cuerpo a cuerpo. Irradian un ataque de área de 200 puntos de daño cada dos segundos, afectando a todo el mundo que esté cerca de ellos. Así que imagináos a tres de estos en un grupo, irradiando 600 puntos de daño cada dos segundos a todos vuestros personajes de cuerpo a cuerpo.

Estrategia: Dejad que vuestro mago o brujo haga el pulleo inicial con algún conjuro de área (ventisca o lluvia de fuego, por ejemplo). Los lodos trepadores caminan de forma extremadamente lenta, y pueden ser matados fácilmente sin que lleguen a estar nunca a alcance de cuerpo a cuerpo, usando solo ataques a distancia.

Básicamente todas las clases con ataques a distancia deben usarlos (los shocks de los chamanes, los disparos de arco de los cazadores, etcetera) mientras hacéis correr a los lodos trepadores en un círculo amplio. Obviamente esto quiere decir que tendréis que haber limpiado un área bastante grande antes de pullearlos.

En realidad son bastante fáciles de matar una vez vuestro grupo sepa cómo hacerlo. Simplemente no les dejéis acercarse a vosotros y ¡disparad a discreción!

Una vez los lodos trepadores se hayan separado, vuestros pesonajes de cuerpo a cuerpo pueden ir a cazar uno (solo si está lo suficientemente lejos de los otros) y matarlo cuerpo a cuerpo rápidamente. Si la salud les baja demasiado siempre pueden alejarse y esperar a que les curen.

Así que esta es la manera de acabar con los lodos trepadores.

Normalmente, solo hay cuatro lodos trepadores de camino al vomitador de larvas, y deberíais poder acabar con ellos por parejas si hacéis pulls inteligentemente.

Vomitador de larvas

Después de haber acabado con los cuatro lodos trepadores, tomad el túncel a la izquierda e iréis a parar a la sala con el vomitador de larvas. Pullead los dos azotadores espinosos que hay por el camino, y esperad también a la patrulla de centauros si aún no os habéis topado con ella. La patrulla consiste en dos centauros elite, que son considerados humanoides, así que se les puede practicar control de masas.

Os enfrentaréis a un enjambre de larvas no-elite y al vomitador de larvas. El vomitador de larvas vomita una larva elite, y la va resucitando sin descanso, así que es inútil matarla. Simplemente dejad que se vaya caminando. Cuando la larva elite esté lejos, pullead a las larvas pequeñas y hacedles daño de área hasta la muerte mientras una persona (de cuerpo a cuerpo preferiblemente) va al vomitador de larvas y lo destruye. Para destruirlo hay que pulsar sobre él y canalizar durante cinco segundos sin ser interrumpido.

Un detalle sobre el daño de área, sin embargo: si tenéis un mago, y si ese mago usa sus efectos de área, como explosión arcana, para matar al montón de larvas, el mago se llevará mucho daño. Así que dejadle claro a vuestro sanador que mientras el mago haga daño de área necesita ser permanentemente curado con curaciones rápidas, y preferiblemente escudado (con Palabra de Poder: Escudo). Esto es realmente esencial, vuestro sanador debe prestar plena atención, no puede estar mirando la tele y empezar a curar pasados 30 segundos... vuestro mago perderá vida rápidamente, así que aseguraros de que el sanador está sobre aviso.

Una ves el vomitador de larvas haya sido destruido, limpiad el camino hasta Noxxion.

Noxxion

Noxxion es el boss más duro de la primera mitad de Maraudon, pero en realidad es bastante fácil si tenéis a un buen mago (o brujo) y un sanador decente.

Así es como debería ir el combate:

- El tanque carga contra Noxxion y todo el mundo empieza a causarle daño.
- Después de diez segundos, Noxxion se dividirá en ocho engendros de Noxxion. Vuestro sanador, que debería estar al fondo de todo, debe escudar al mago o brujo inmediatamente y centrarse en curarlo. El mago o brujo debería empezar a hacer daño de área a los engendros inmediatamente, mientras que el resto del grupo, desde luego, debe ayudar con cualquier ataque de área que tengan.
- Una vez los engendros estén muertos, Noxxion reaparecerá. Vuestro tanque debe intentar recuperar el aggro sobre él lo antes posible, mientras los demás usan las habilidades de daño que tienen tiempos de recuperación muy largos. Si vuestro grupo tiene suficiente DPS, Noxxion morirá antes de dividirse por segunda vez. Si se vuelve a dividir, no caigáis en el pánico, limitaros a repetir lo que hicisteis antes y matad a los engendros.

La clave de este combate es asegurarse de que el sanador está bien lejos de Noxxion cuando este se divida, para que no le alcance la oleada inicial de engendros, mientras que el resto del grupo debe matar a esos engendros tan rápidamente como sea posible. Los efectos de área, desde luego, son la mejor manera.

Noxxion deja principalmente equipo de resistencia a la naturaleza, pero si tenéis suerte (15% de probabilidad) puede dejar una buena varita para magos y brujos.

Lo más importante de todo es que no olvidéis saquear la vara de Celebras del cadáver de Noxxion. ¡Felicidades, vuestro cetro de Celebras está completo en una tercera parte!

4. Lativaja (*opcional*)

No os molestéis en ir a por Lativaja a menos que estéis interesados en algo del equipo que se le puede saquear. Se trata principalmente de equipo de resistencia a la naturaleza, y por tanto es interesante para quien planee ir a Ahn'Qiraj en el futuro.

Si decidís saltaros a Lativaja, pasa al siguiente apartado. Si decidís ir a por Lativaja, no hay mucho que necesitéis saber a parte de lo siguiente:

Si os encontráis grupos de tres parras constrictoras y un azotador espinoso que han de ser pulleados juntos, aseguraos de matar al azotador espinoso primero, ya que pueden ser realmente molestos con su habilidad de área que tumba a la gente al suelo.

A parte de esto, no hay ninguna dificultad en intentar matar a Lativaja, que también es fácil de eliminar. Enviad al tanque, sanad al tanque, hacedle DPS a Lativaja hasta que su salud sea cero. No tiene más.

5. El camino de cristal púrpura

Retroceded, salid de las instancia y volved a la bifurcación. Pero esta vez id por el túnel de cristal púrpura. En la primera bifurcación, girad a la derecha, y encontraréis el otro portal a la instancia. Pero no entréis aún. En el extremo opuesto al portal de la instancia veréis un puente con dos llamas azules. Cruzadlo y después girad a la izquierda, y dad una vuelta de 180 grados a la izquierda de nuevo, bajando por un pequeño desnivel que os llevará a otro puente (uno más pequeño). Al otro lado del puente encontraréis un pequeño altar, y al segundo Kahn. Matadlo y saquead su cadáver para encontrar la gema del segundo Kahn.

Antes de que entréis por el portal de la instancia frente al que pasásteis, matad quebrantadores fragmento oscuro o estruendores fragmento oscuros (los elementales de roca) en la caverna de cristal púrpura, hasta que tengáis diez trozos de fragmento oscuro. Es una misión que se completa muy rápidamente, ya que los elementales siempre dejan un fragmento y ¡todo el grupo lo puede coger!

Cuando estéis de eso, entrad de nuevo en la instancia. Deveríais seguir el camino púrpura (el de la entrada situada más abajo en el mapa).

6. Lord Lenguavil

El camino hasta Lord Lenguavil no debería ser un problema. Los pulls más difíciles con que os encontraréis consisten en dos sátiros (elite) y cuatro diablillos (no elite). Dejad que el guerrero cargue contra un sátiro, y a continuación que los hechiceros hagan daño de área a los diablillos.

De camino a Lord Lenguavil, deberíais encontraros con el cuarto Kahn. Matadlo y saquead la gema del cuarto Kahn de su cadáver. Abrir el inventario y pulsad encima de una de las gemas con el botón derecho. Todas ellas se unirán con el amuleto de los espíritus, convirtiéndose en el amuleto de unidad. Acabáis de completar la misión de las instrucciones del paria (y habéis conseguido un poco de sitio en el inventario al libraros de cinco gemas).

Cuando estéis frente al edificio de Lord Lenguavil, no entréis a saco, ya que hay dos sátiros en sigilo vigilando la entrada. Atraedlos y matadlos antes de entrar. Lo único con lo que os enfrentaréis será con Lord Lenguavil y sus dos guardias en sigilo. A esos os tendréis que enfrentar a la vez que a Lord Lenguavil.

Lord Lenguavil es un combate bastante fácil. Si tenéis un brujo, haced que expulse a uno de los sátiros, matad al otro, y a continuación matad a Lord Lenguavil. Si no tenéis un brujo, simplemente matad a los dos sátiros en sigilo primero, y luego encargáos de Lord Lenguavil.

La mejor manera de afrontar esta batalla es matar a los guardias en sigilo primero mientras el tanque se centra en Lord Lenguavil. Lord Lenguavil no hace demasiado daño, pero es bastante molesto de matar porque se va teleportando por la sala. Así que dejadlo para el final.

Saquead el diamante de Celebras de su cadáver, haciendo que vuestro cetro de Celebras esté completo en dos terceras partes. Lord Lenguavil también da algunos objetos interesantes.

7. Celebras el Maldito

Después de Lord Lenguavil, seguid camino hasta alcanzar la zona donde se indica que está Meshlok el Cosechador. Tendréis que pasar por un par más de grupos de lodos trepadores, pero a estas alturas no deberían ser un problema para vuestro grupo. Si tenéis suerte, cuando lleguéis a la zona indicada os encontraréis con Meshlok el Cosechador. Es un mob poco común, que tiene aspecto de rondador de cavernas (esos bichos feos que parecen ents), y va dando vueltas por las aguas amarillentas justo antes de la caída, tal y como se indica en el mapa. Si lo encontráis genial, porque da un botín bastante bueno.

Por desgracia, la mayoría de las veces no está, pero bueno. En todo caso, sígamos.

Id al borde del desnivel y saltad abajo. Puede que atraigáis a un rondador de cavernas cuando saltéis. Si es así, matadlo y mantenéos cerca de la cascada. Id al oeste manteniéndoos junto al muro sur, y podréis evitar varios mobs sin interés. Seguid camibo hasta que veáis a Celebras el Maldito.

Celebras el Maldito está defendido por tres ents no-elite, y durante el combate intentará invocar más ents. Afortunadamente, esta invocación se puede interrumpir o contrarrestar con magia, y a Celebras se le puede aturdir, también interrumpiéndola. Así que aseguraros de que todo el mundo en el grupo use sus habilidades de interrupción de conjuros contra Celebras de forma que no logre invocar más ents. De otro modo, os aplastarán por superioridad numérica.

No importa lo que ocurra, ignorad a los ents y limitaros a matar a Celebras el Maldito tan rápidamente como podáis. Una vez él esté muerto, matad a los ents con efectos de área.

Después de haber derrotado a Celebras, resucitará en forma de mob no agresivo llamado Celebras el Redimido. Hablad con él, seguid su diálogo hasta el final, y aceptad su misión. Observad como camina hasta el altar y forja el cetro de Celebras, completad la misión y ¡voilá!

Ahora tenéis el cetro de Celebras, que os permitirá, en futuras incursiones a Maraudon, ¡saltaros toda la parte previa y empezar la instancia directamente tras Celebras el Maldito!

Así que ahora quedan unas dos o tres horas de juego antes de acabar, si queréis matar a todos los bosses que quedan, incluido el más importante: la Princesa Theredras. Si el grupo está dispuesto a jugar otras dos o tres horas, pasad al siguiente párrafo del paso a paso. Si no, siempre podéis abandonar Maraudon en este punto, y cuando vuelvas con otro grupo teleportaros directamente a la segunda mitad de Maraudon, y seguir donde lo habías dejado.

8. Las Cascadas Canto de la Tierra

Aquí es donde apareces después de usar el cetro de Celebras en el pedestal que hay detrás del primer Kahn, o donde vas a parar después de seguir camino tras hablar con Celebras el Redimido y saltar cascadas abajo. Seguid camino hacia el sur.

Hidras thessala

No tardaréis en encontraros algunas hidras thessala vagando por la caverna que hay al sur de las cascadas canto de la tierra. Golpean bastante duro y tienen una habilidad especial con la que tenéis que tener cuidado: tiran al suelo de vez en cuando a cualquiera que esté demasiado cerca de ellas. Así que tenéis que intentar evitar que os lancen hacia atrás encima de más hidras de estas.

Gente de cuerpo a cuerpo: Luchad siempre con la espalda contra una pared o contra un lugar seguro (como las cascadas de las que habéis venido).

Gente que lanza conjuros: Luchad al límite de alcance de vuestros conjuros para evitar que su habilidad de tumbar os alcance.

Matad a todas las hidras que os encontréis por el camino hasta que alcancéis el túnel que hay al sur, y aseguraos de que no os dejáis ninguna de esas hidras, porque algunas de ellas caminan hasta dentro del túnel, y no queréis que se añadan al combate cuando os estéis encargando del siguiente grupo.

Diemetradones subterráneos y patrullas de elementales

El siguiente grupo de enemigos consiste en tres diemetradones subterráneos. Son bestias, así que pueden ser convertidos en oveja o hibernados. Su habilidad especial es un efecto de silencio de área que dura diez segundos. Los que lanzáis conjuros, mantenéos tan lejos como os permita el alcance de vuestros conjuros.

Una vez os hayáis encargado de los tres diemetradones, esperad a la primera patrulla de elementales. Las patrullas de elementales están compuestas por dos guardianes Theradrim o por un guardián Theradrim y varios elementales pequeños (no-elites). Si teneis un brujo en el grupo, puede expulsar a los elementales, haciendo que todo sea más fácil. Si no, debéis saber que cuando un elemental grande muere, se divide en cuatro elementales minúsculos. Lo que mi grupo suele hacer es matar a los dos elementales grandes y luego encargarse de los ocho pequeños con efectos de área. Funciona bastante bien.

Una vez os hayáis encargado de la primera patrulla de elementales de piedra, seguid camino y matad a los tres grupos siguientes, formados nuevamente por diemetradones. A continuación subid la cuesta, esperad a la segunda patrulla de elementales y matadla. Ahora tenéis dos opciones. Podéis optar por saltaros a Manitas Gizlock o no. Si decidís saltaros a Manitas Gizlock, pasad directamente al paso 10.

9. Manitas Gizlock (*opcional*)

Si queréis matar a Manitas Gizlock (es decir, si vuestro grupo está interesado en alguno de los objetos que se le pueden saquear), tomad el túnel hacia el norte, el que tiene grupos de serpientes llamadas cavapozos de las profundidades, y seguid la curva hasta llegar a él. Estas serpientes son fáciles, tanto con efectos de área como sin ellos. Después del primer grupo de serpientes, entraréis en una cámara amplia con una rampa que baja. Intentad acabar con la patrulla de elementales lo antes posible, y luego empezad a bajar hasta que os enfrentéis a un goblin llamado Manitas Gizlock.

Es fácil de matar, solo tenéis que aseguraros de que los que no son de cuerpo a cuerpo se mantienen tan alejados como puedan, porque es hechicero y lanza algunos efectos de área. No tiene demasiados puntos de salud para ser un boss, así que es fácil reventarlo rápidamente. Da objetos bastante decentes, incluida una espada muy buena para gente que lanza conjuros, porque aumenta la probabilidad de críticos con conjuros en 14 puntos.

Después de acabar con él, volver de nuevo al camino que conduce a la Princesa, hasta que alcancéis vuestra siguiente elección. ¿Matar a Derrumblo o no? Si decidís no matar a Derrumblo podéis saltar al último párrafo, mateniéndoos alejados del lugar donde se encuentra (marcado en el mapa).

10. Derrumblo (*opcional*)

Seguid subiendo por la segunda mitad de la cuesta (hacia el sur) y esperad a la tercera patrulla de elementales para acabar con ellos. En este punto deberíais tener unos gigantes bastante grandes a la vista llamados behemoths primarios. Cruzad el puente y matad al primero de ellos si está solo. Si no, esperad a que la patrulla de behemoths se aleje antes de atacarle. No hay mucho que decir sobre estos gigantes, a parte de que pegan bastante fuerte.

Sobre la patrulla de behemoths primarios, deberíais tener un ojo puesto en controlar cuando se acerquen, pero estos gigantes caminan bastante lentos, así que deberíais poderlos ver venir con tiempo suficiente para poder pullearlos de uno en uno. Después de matar al primer gigante tras el puente, podeis decidir saltaros a Derrumblo e ir directamente a por la Princesa. Si decidís saltaros a Derrumblo, por que nadie en el grupo quiere ninguna de las cosas que da, ignorad los párrafos siguientes y pasad directamente al paso 11.

Si queréis matar a Derrumblo, buscad la cueva donde se encuentra, indicada en el mapa, arriba de todo de la cuesta. Vuestro último grupo de enemigos antes de Derrumblo consistirá en dos gigantes a la vez. Recomiendo encarecidamente que aginéis un tanque a cada gigante antes de empezar el combate. El tanque secundario puede ser un chamán, un paladín, un druida o incluso la mascota de un brujo o un cazador, no importa. Lo único importante es asegurarse de que el gigante no irá por libre.

Después de esto, os enfrentaréis a Derrumblo, el gigante boss. Golpea duro, tiene muchos puntos de salud y tiene dos habilidades de las que debéis estar informados:

1. Tumba al suelo a su objetivo principal (la persona arriba de todo de su lista de aggro, muy probablemente el tanque), lanzándolo hacia atrás bastante lejos. Así que vuestro tanque debe situarse con la espalda contra la pared, de forma que no lo chute bien lejos y pierda el aggro.
2. Tiene un efecto de área muy amplio consistente en patear el suelo, que aturde a todo el mundo durante cinco dolorosos segundos. Los que lanzan conjuros deben intentar combatir contra Derrumblo a la máxima distancia posible para evitar el aturdimiento. Además, aseguraros de no dejar nunca que el tanque se quedé con poca salud, porque si aturden al sanador en ese momento, lo más probable es que el tanque muera antes de que se pasen los cinco segundos de aturdimiento.

Todo el mundo tiene que intentar controlar la cantidad de daño que inflige al principio para darle tiempo al tanque de acumular una aggro sólida. Pasados estos primeros momentos, podéis dejaros llevar sin problemas.

Teniendo todo esto en mente, Derrumblo no debería causaros problemas, y deja un botín bastante bueno.

11. Princesa Theradras y Escamapodrida

Id hacia la Princesa Theradras, siguiendo el camino. Pullead a los cuatro diemetradones y matadlos, luego seguid adelante y entraréis en un área abierta llamada "La Tumba de Zaetar". Esperad a la patrulla de elementales de piedra y matadla. A continuación tenéis que abriros camino a través de parejas de gigantes. Podéis saltaros los dos primeros behemoths que hay a la izquierda, pero a todos los demás los tendréis que matar mientras vais bajando la cuesta que conduce a la Princesa Theradras. No tardaréis en enfrentaros a la encantadora princesa. La forma de matarla es esta:

Habilidades

- Cada veinte segundos, más o menos, hace un efecto de área de muy poco alcance con varias oleadas que tumba al suelo a todo el mundo a alcance de cuerpo a cuerpo inflingiéndoles, además, daño.
- De vez en cuando lanzará un miedo al azar sobre vosotros. No puede ser eliminado mágicamente, pero los nomuertos pueden usar la voluntad de los renegados y los guerreros en actitud rabiosa (no recomendable si estás tanqueando) pueden usar la ira rabiosa. Si tenéis un sacerdote enano con vosotros, puede usar la protección contra miedo sobre el tanque. ¡Funciona!
- De vez en cuando lanzará una roca al azar contra un atacante a distancia, interrumpiendo su conjuro.

Estrategia

- Las clases de cuerpo a cuerpo están muy reducidas en esta batalla, ya que la princesa no deja de empujarlos y causarles daño con su efecto de área, así que solo deberíais dejar que entren en cuerpo a cuerpo con ella las clases de cuerpo a cuerpo puras (guerrero y pícaro). Los paladines y los chamanes resultarán más útiles curando o causando daño a distancia a menos, claro está, que sean el tanque principal de vuestro grupo.
- **Personajes de cuerpo a cuerpo:** Cuando use sus oleadas de tumbar de área, ni siquiera intentéis luchar contra el efecto y manteneros cerca de ella. Simplemente dejad que os empuje y esperad a que haya acabado de lanzar oleadas antes de acercaros de nuevo.
- **Personajes que lanzan conjuros:** Manteneros bien lejos de la princesa, no tendríais que ser impactados nunca por su efecto de área de tumbar al suelo.

En cualquier caso, es un combate lento y largo, probablemente la batalla más dura de todo Maraudon, pero se puede comseguir si seguís las indicaciones anteriores. ¡Felicidades una vez logréis matar a la Princesa Theradras y completar la misión principal de Maraudon! Además, la princesa deja un botín bastante bueno, que siempre contiene dos objetos azules de siete posibles.

Una vez la princesa esté muerta, un fantasma de centauro llamado espíritu de Zaetar debería aparecer en medio de la guarida de la princesa. Hablad con él y conseguid la misión seed of life, que podéis entregar en Claro de la Luna a cambio de algo de experiencia adicional y una moneda de oro y cincuenta de plata.

No os marchéis aún, porque aún queda un boss que matar, y está muy cerca. Dadle a todo el mundo respiración bajo el agua si tenéis un brujo en el grupo, y si no no pasa nada, pero será más incómodo.

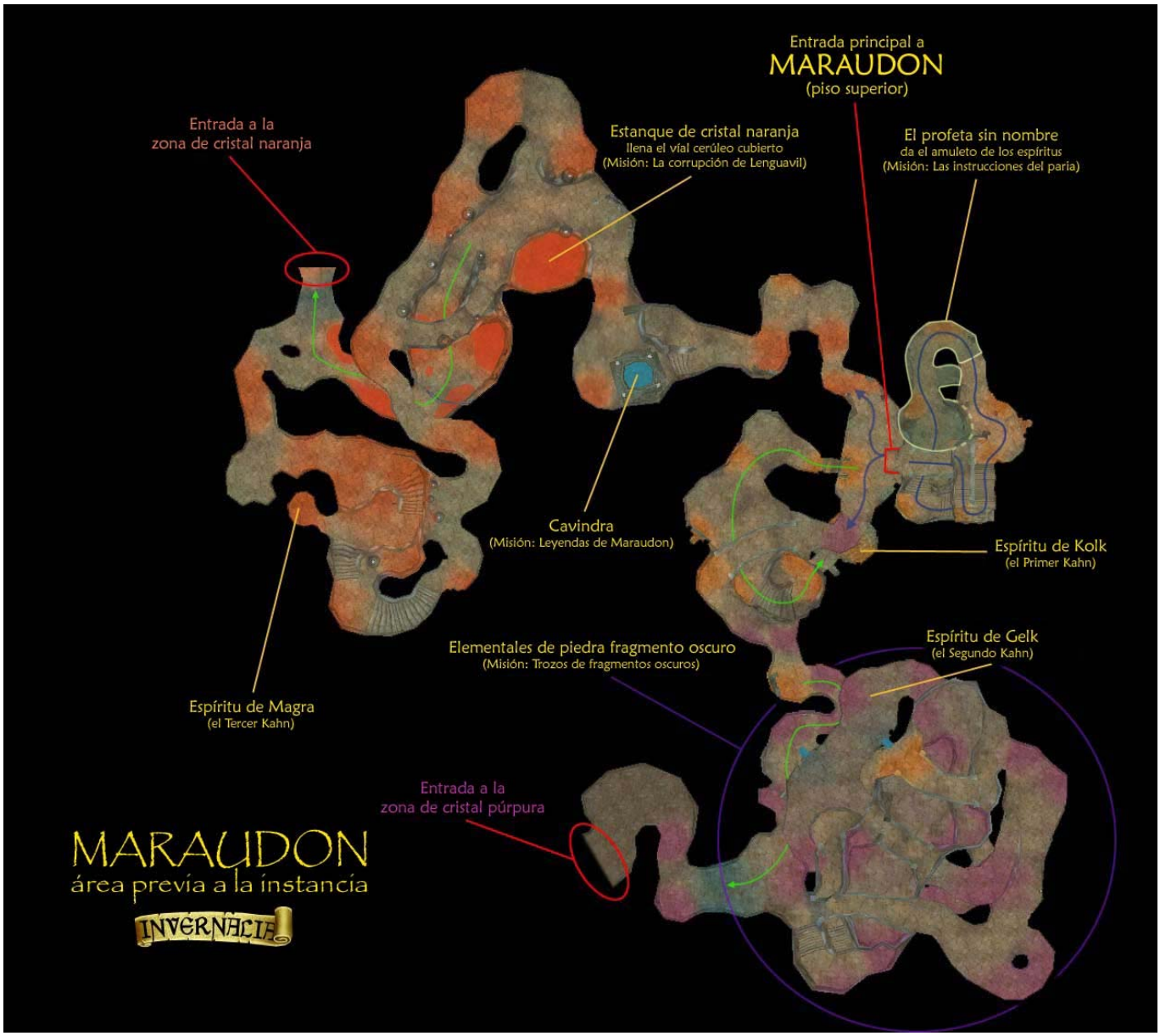
Dirigíos a la cascada que hay al norte, justo al lado de la guarida de la princesa, y mirad hacia abajo antes de saltar. Aseguraos de que no ves un enorme cocodrilo llamado Escamapodrida nadando abajo antes de saltar. Si el cocodrilo no está a la vista, saltad todos y mantenéos junto a la cascada. Esperad a que Escamapodrida se acerque y atraedlo a esta esquina. Es un combate fácil, pero pega duro y está bajo el agua. A parte de esto, no tiene problema.

Notas finales

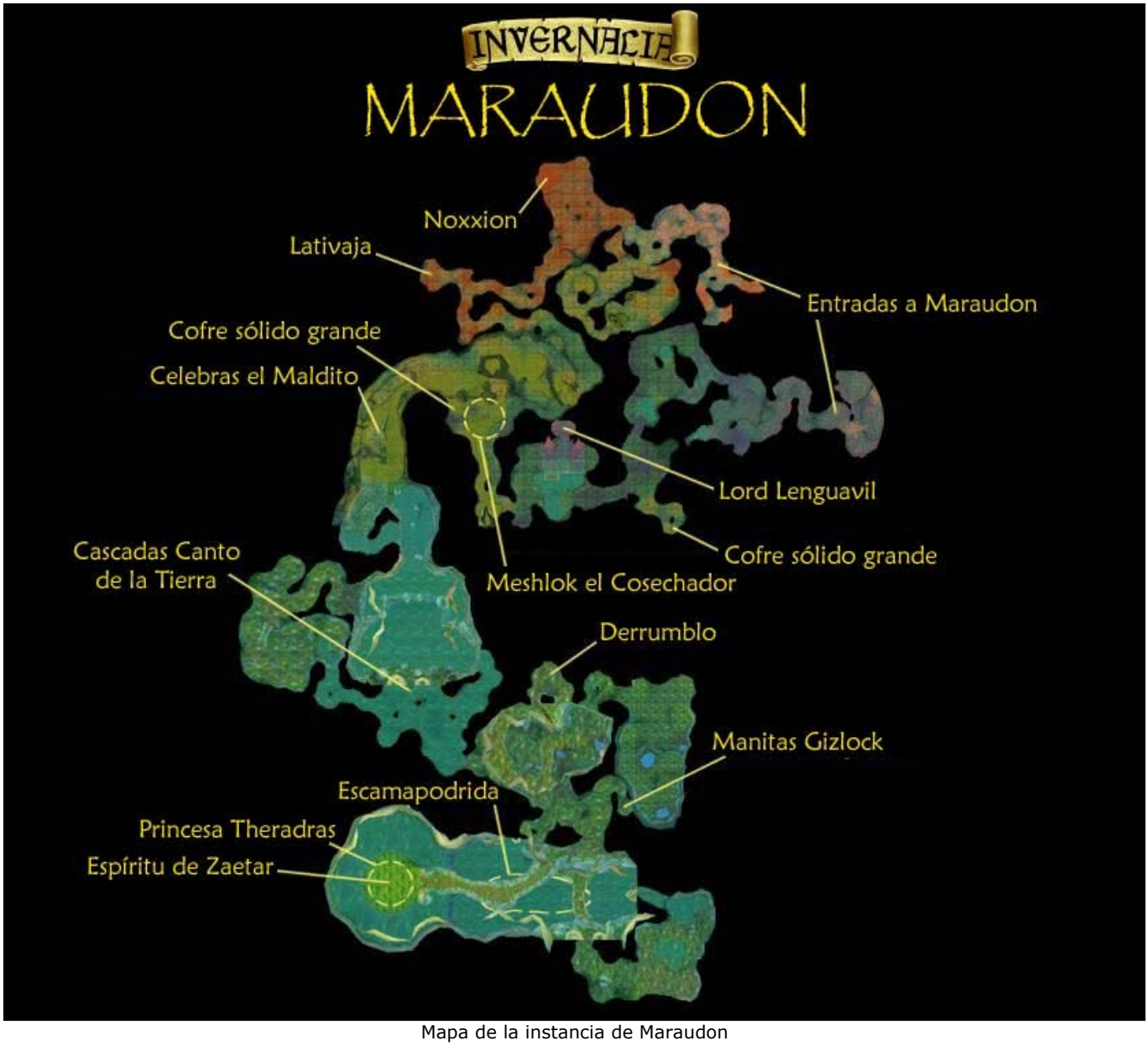
¡Pues esos eran todos los bosses! Felicidades por haber logrado limpiar Maraudon completamente. La única forma de salir es usar la Piedra de Hogar, pedirle a un mago que cree un portal o siucidarse. Espero que hayáis disfrutado esta guía y la instancia de Maraudon.

Nota: Para los que estén farmeando equipo de resistencia natural para Ahn'Qiraj 20 / Ahn'Qiraj 40, cuando estéis en lo más profundo de Maraudon, a la altura de Derrumblo o la princesa Theradras, la forma más rápida de volver a salir y resetear la instancia es, indudablemente, la siguiente:

1. Desnúdate
2. Suicídate
3. Vuelve a entrar como fantasma, resucita y sal inmediatamente
4. Resetea la instancia y vuelve a entrar



Mapa de la zona previa a entrar en Maraudon
(*no es instancia*)



Mapa de la instancia de Maraudon