Zul'Farrak

Por: Kordegn Traducción: Yirkash Escrito: Apr 26th 2006 1:33am

http://wow.allakhazam.com/db/zone.html?wzone=76

Máximo de jugadores: 5 jugadores

Nivel: 40-50 Situación: Tanaris

Cuando el imperio trol estaba en la cima de su gloria, Zul'Farrak era una ciudad poderosa, el centro del universo para todos los trols de Kalimdor. Hoy en día sigue siendo el hogar de los trols Furiarena. Devotos seguidores de Hakkar y practicantes de las extrañas magias del vudú, extrañas historias han surgido de Zul'Farrak. Además, hay ciertos recursos que están en poder de los trols que podrían ser bastante valiosos para otra gente. No asumas que saquear la ciudad será fácil, sin embargo.

Contenido

- Contenido
- Información general
 - Duración
 - Nivel
 - o Mapa
- Táctica
 - o Convertidos en rana
 - El médico brujo Zum'rah
 - Bajar de la pirámide
 - Las cuatro serpientes
- Composición del grupo

- Misiones
 - Vara divinomática
 - Gahz'rilla
 - Medallón de Nekrum
 - Caparazones de escarabajos
 - o La profecía de Mosh'aru
 - El Dios Araña
 - Tiara de las profundidades
 - Temple trol
 - Objetos en Zul'Farrak
 - Sul'thraze el Azotador
 - Botín de mobs con nombre

Información general

Duración

Zul'Farrak es una instancia relativamente pequeña, aunque la misión de la vara divinomática lleva bastante tiempo para completarse. Completar Zul'Farrak debería costar entre 60 minutos y 2 horas, dependiendo del nivel del grupo y de la habilidad de sus integrantes.

Nivel

Zul'Farrak está diseñada para personajes de nivel 44–54, aunque el rango ideal de niveles es de aproximadamente 48–50. Puedes seguir consiguiendo buen botín y experiencia en Zul'Farrak hasta aproximadamente nivel 54, pero pasado ese nivel la experiencia y botín obtenidos ya no valen la pena, en general.

Los mobs de Zul'Farrak van de 35 a 45 los normales, y de 40 a 46 los elites. La mayoría de los mobs de la instancia son elites de 44. Además, los mobs con nombre y los mobs que son bosses llegan hasta nivel 48 elite, y pueden ser muy difíciles para grupos de bajo nivel. El combate de la pirámide, que es una batalla muy larga contra muchos mobs y que puede durar entre 4 y 6 minutos, puede ser muy difícil si estás en el extremo inferior del margen de niveles.

Mapa

Hemos incluido, al final de la guía, un mapa que muestra la distribución de Zul'Farrak y la posición de todos los mobs con nombre importantes.

Táctica

Zul'Farrak es una instancia de mitad de juego y, por tanto, está en un punto en que las tácticas de grupo empiezan a tener importancia. La importancia exacta que tengan para tu grupo dependerá de vuestro nivel en relación al nivel para el que está diseñada la instancia. Si estáis en el extremo inferior del rango de niveles, necesitaréis trabajar muy bien como grupo para sobrevivir, especialmente contra los bosses. Si todos estáis por encima de 52, entonces la instancia os resultará muy fácil, y no os exigirá tanto trabajo en equipo.

Los mobs de Zul'Farrak suelen encontrarse en grupos de 3 o 4. Hay algunos lugares donde os encontraréis luchando contra muchos más, hasta 10 a la vez. Para estos combates necesitaréis practicar el control de masas y la concentración de fuego. Cuanto antes acabéis con cada uno de los mobs, antes lograréis enfrentaros a un número razonable de enemigos. Todo el mundo debería concentrarse en un único mob a la vez, en vez de elegir cada uno de vosotros un mob diferente. Una vez hayáis

logrado reducirlos hasta un número manejable, podréis volver a funcionar con tácticas de grupo normales.

Hay varios temas concretos que tener presentes en lo que se refiere a las tácticas para esta instancia concreta.

Convertidos en rana

Hay varios mobs en Zul'Farrak que pueden convertir en rana a miembros del grupo. Este efecto dura unos 15 segundos si no se elimina. Esto puede ser desastroso si el que es convertido en rana es el tanque principal. Aquellos de vosotros que puedan eliminar este efecto deberían asegurarse de tener los ojos bien abiertos y vigilar a todos los jugadores para eliminar el efecto rana tan pronto como ocurra. Para evitar que pueda pasárseles por alto, los personajes que sean convertidos en rana deberían gritar "ribbit", "rana" o cualquier otra cosa que acordéis de antemano, para que los que pueden eliminar el efecto lo sepan.

El médico brujo Zum'rah

Cuando luchéis contra el médico brujo Zum'rah, debéis derrotarlo rápidamente, ya que invocará zombis de las

tumbas cercanas. Una táctica para limitar el número de zombis que invoque es limpiar las tumbas de antemano. He visto hacer esto y parece que funciona, reduciendo el número de zombis, pero no puedo asegurarlo. Además, se tarda muchísimo en limpiar la zona. Es mucho más sencillo ir a saco y causarle el máximo DPS posible a toda velocidad, matándolo antes de que invoque demasiados zombis

Bajar de la pirámide

El combate en lo alto de las pirámides puede ser difícil. Es de la máxima importancia no abandonar el piso superior cuando empieza la secuencia de combate. Las tácticas para este combate se pueden encontrar más abajo, en el texto para la misión de la vara divinomática.

Las cuatro serpientes

Cuando luchéis contra las cuatro serpientes, justo antes del jefe Ukorz Cabellarena, es importante tener en cuenta que las dos que hay en el extremo opuesto de la sala están ligadas. Cuando pulleéis las dos de un lado, las del otro también vendrán, así que estad preparados.

Composición del grupo

Como esta es una instancia de mitad de juego, la composición del grupo empieza ser un factor decisivo.

Como en cualquier grupo, querréis tener a alguien que pueda curar y a alguien que pueda hacer de tanque. Además de eso, necesitaréis tener a alguien que sea bueno en DPS, y a alguien que pueda hacer DPS de AoE.

El sanador deberías ser un sacerdote, ya que querréis disponer también de la capacidad de resucitar a gente. Si no es un sacerdote, entonces un druida con un paladín o un chamán como apoyo son buenas combinaciones alternativas.

El que se encargue del DPS deberías ser un guerrero de DPS, un cazador, un mago o un pícaro. Todos ellos proporcionan un DPS sólido. Para el DPS de AoE en general querréis un mago, aunque un brujo puede llegar a valer.

Misiones

Hay ocho misiones que pueden completarse en Zul'Farrak. Una de ellas es solo para la Alianza, y otra solo para la Horda. Las seis restantes están disponibles para ambas facciones. A continuación te proporcionamos un breve resumen de cada misión, donde conseguirla y como completarla. A medida que leas las misiones, sería conveniente que consultaras el mapa de Zul'Farrak para ver la posición exacta de los mobs necesarios.

Vara divinomática

Facción: Ambas

PNJ que la inicia y acaba: Ingeniero jefe Silvaina

(Gadgetzan, en Tanaris) Nivel al que está disponible: 40

Nivel de la misión: 47 Experiencia: 625-6300

Recompensas: Anillo de fraternidad masona (+13 agilidad, +5 aguante) o Celada de hermandad de ingeniero (cuero, cabeza, 113 armadura, +23 intelecto,

+9 espíritu)

Objetivos: Llevarle la vara divinomática al ingeniero jefe Silvaina en Gadgetzan.

Notas: La vara la tiene el sargento Bly, que está prisionero en una de las jaulas en lo alto de la pirámide de

Zul'Farrak. Para abrir las jaulas basta con matar al mob que hay en lo alto de la escalinata y saquear la llave. Sin embargo, una vez hayas liberado a Bly y a su equipo, la base de la pirámide se llenará de mobs.

Debéis permanecer en lo alto de la pirámide y luchar contra varias oleadas de mobs, protegiendo a Bly y a sus seguidores. Cuando ya prácticamente hayáis acabado, Bly dirá que ha llegado el momento de seguir adelante. Es muy importante no pasar del escalón superior de la pirámide hasta que diga esto. Si lo hacéis, podéis activar a todos los mobs que hay abajo, haciendo que se lancen escaleras arriba para luchar todo a la vez. Entre una oleada y otra de mobs todo el mundo debería aprovechar para vendarse, beber y comer. La primera fase dura unos 4 minutos. Una vez Bly anuncie que ha llegado el momento de avanzar, manteneos detrás de él hasta que alcancéis la base.

Una vez lleguéis allí, los últimos mobs son un sacerdote oscuro con nombre llamado Sezz'ziz, que es un mini boss, y sus guardaespaldas. Debéis matarlos sin dejar de proteger a Bly y a su equipo. Cuando hayáis acabado con ellos, esperad a que el goblin que va con Bly haya abierto las puertas que conducen a la zona del último boss antes de hablar con él. Una vez las puertas estén abiertas, que todo el mundo descanse y se cure, y solo entonces hablad con Bly. Cuando finalmente habléis con él, se sentirá

ofendido y atacará. Cuando les hayáis derrotado a él y a su equipo, podréis saquearlo para conseguir la vara divinomática.

Es interesante tener en cuenta que, después de matar al ejecutor y abrir las jaulas, podéis activar el modo PvP escribiendo $/\mathrm{pvp}$ en la ventana de conversación, y el enano del grupo os curará.

Gahz'rilla

Facción: Ambas

PNJ que la inicia y acaba: Wizzle Pernolatón (Desierto

de Sal, en Mil Agujas)

Prerrequisito: Los hermanos Pernolatón **Nivel al que está disponible:** 40

Nivel de la misión: 50 Experiencia: 700-7100

Recompensas: Gafas de corredor acelerado (tela, cabeza, 53 armadura, +14 agilidad, +14 intelecto) o Zanahoria pinchada en un palo (abalorio, pasivo: aumenta

la velocidad de la montura en un 3%)

Objetivos: Llevarle la escama electrificada de Gahz'rilla a Wizzle Pernolatón en el Desierto de Sal.

Notas: La parte más difícil de esta misión es, de hecho, invocar a Gahz'rilla. Para invocarlo, primero tenéis que entrar en Zul'Farrak y obtener una tablilla que os explica como conseguir la Marra de Zul'Farrak. Para ello, primero debéis obtener una marra, que es una especie de maza, del Altar de Zul, en las Tierras del Interior. Está vigilada por dos mobs elites con nombre de nivel 50. Uno de los mobs deja caer la marra.

Una vez la tengáis, debéis viajar hasta el altar que hay en Jintha'Alor, también en las Tierras del Interior. Está situado en la parte posterior de las ruinas, y puede resultar bastante difícil de alcanzar. Una vez allí, completad la misión y recibiréis la Marra de Zul'Farrak.

Una vez tengáis la marra, Gahz'rilla es relativamente fácil de invocar y derrotar. Simplemente debéis aseguraros de limpiar la sala antes de invocarlo. Invocadlo usando la marra con el gong que hay en el extremo sur de su estanque. La posición de Gahz'rilla está señalada en el mapa adjunto de Zul'Farrak.

Una vez derrotéis a Gahz'rilla, saquead el cuerpo para conseguir la escama electrificada y volved con Wizzle.

Medallón de Nekrum

Facción: Alianza

PNJ que la inicia y acaba: Thadius Sombramacabra (Las

Tierras Devastadas)

Prerrequisito: Thadius Sombramacabra **Nivel al que está disponible:** 40

Nivel de la misión: 47 Experiencia: 500-5300

Conduce a la misión: La divinación

Objetivos: Llevarle el medallón de Nekrum a Thadius Sombramacabra en las Blasted Lands.

Notas: Esta misión debe hacerse conjuntamente con la de la vara divinomática, o por lo menos es mejor hacerla así. El trol que estáis buscando, Nekrum, es el mob elite que aparece durante una de las oleadas de mobs que corren pirámide arriba. Matadlo para poder saquear el medallón.

Caparazones de escarabajo

Facción: Ambas

PNJ que la inicia y acaba: Tran'rek (Gadgetzan, en

Tanaris)

Nivel al que está disponible: 40

Nivel de la misión: 45 Experiencia: 350-4000

Objetivos: Llevarle 5 caparazones de escarabajo sin rajar a Tran'rek en Gadgetzan.

Notas: Esta misión es muy sencilla. Simplemente tenéis que encontrar y matar a los múltiples escarabajos que hay por todo Zul'Farrak para recoger sus caparazones. El ritmo en que aparecen los que no están rajados es batante bueno, y parece ser de aproximadamente un 10-15%. Puede costar más de una visita a Zul'Farrak si todo el grupo los está recolectando, pero si solo hay un par de personas que tengan la misión no debería ser un problema conseguir suficientes.

La profecía de Mosh'aru

Facción: Ambas

PNJ que la inicia y acaba: Yeh'kinya (Tanaris)

Prerrequisito: Espíritus estridadores Nivel al que está disponible: 40

Nivel de la misión: 47 Experiencia: 600-6000

Conduce a la misión: El huevo antiguo

Objetivos: Llevarle la primera y segunda tablillas de

Mosh'aru a Yeh'kinya en Tanaris.

Notas: Esta misión es una misión de recolectar sencilla. Las tablillas se saquean de Theka la Mártir y de la hidromántica Velratha. Theka la Mártir está marcada en el mapa de Zul'Farrak, y la hidromántica Velratha puede encontrarse en la sala en la que aparece Ghazz'rilla (también marcada en el mapa).

El Dios Araña

Facción: Ambas

PNJ que la inicia y acaba: Maestro Gadrin (Poblado

Sen'Jin, en Durotar)

Prerrequisito: Hablar con el maestro Gadrin

Nivel de la misión: 45 Experiencia: 600-6000

Conduce a la misión: Invocar a Shadra

Objetivos: Lee la tablilla de Theka para averiguar el nombre del dios araña secacorteza, y vuelve con el maestro Gadrin.

Notas: Debes encontrar y matar a Theka la Mártir para obetener la tablilla saqueando su cadáver. Se la puede encontrar en la sala que se indica en el mapa de Zul'Farrak. Hacia el final del combate, se volverá inmune al daño físico, y deberá ser rematada mediante ataques mágicos.

Tiara de las profundidades

Facción: Ambas

PNJ que la inicia y acaba: Tabitha (Marjal

Revolcafango)

Prerrequisito: Espíritus estridadores

Nivel al que está disponible: 40

Nivel de la misión: 46 Experiencia: 600-6200

Recompensas: Vara de tramoyista de hechizos (bastón a dos manos, 22–116 daño, 2.7 velocidad, 35.7 DPS, +6 aguante, +16 intelecto) o Espalderas de pizarra (placas, hombros, 334 armadura, +10 fortaleza, +9 aguante)

Objetivos: Llevarle la tiara de las profundidades a

Tabetha en el Marjal Revolcafango.

Nota: Esta es una misión de recolección bastante sencilla. Tan solo necesitas encontrar y matar a la hidromántica Velratha. Se la puede encontrar en la sala en que aparece Ghazz'rilla, indicada en el mapa de Zul'Farrak.

Temple trol

Facción: Ambas

PNJ que la inicia y acaba: Trenton Mazaligera

(Gadgetzan, en Tanaris)

Prerrequisito: Espíritus estridadores **Nivel al que está disponible:** 40

Nivel de la misión: 45 Experiencia: 400-3900

Objetivos: Llevarle 20 viales de temple trol a Trenton Mazaligera en Gadgetzan.

Nota: Esta es otra misión de recolectar sencilla. Cuando mates diversos tipos de trols de la zona, podrás saquearles el temple trol. Simplemente consigue 20 de ellos y vuelve con Trenton.

Objetos en Zul'Farrak

Sul'thraze el Azotador

El mejor objeto probablemente es una combinación de espadas azules de una manos que se saquean, y que pueden ser combinadas para convertirse en una espada épica a dos manos muy buena. Jang'thraze se consigue del jefe Ukorz Cabellarena, mientras que Sang'thraze se saquea de Antu'sul. A continuación incluimos sus características:

Jang'thraze el Protector

Espada de mano principal, única

Velocidad: 1.9 Daño: 44-83 DPS: 33.4 Requiere nivel 45

Uso: Se combina con Sang'thraze para formar la

poderosa espada, Sul'thraze.

Probabilidad al impactar: Escuda al portador del daño físico, absorbiendo 55 a 85 de daño. Dura 20 segundos.

Sang'thraze el Deflector

Espada de una mano, única

Velocidad: 1.7 Daño: 34-65 DPS: 29.1

Requiere nivel 44

Uso: Se combina con Jang'thraze para formar la poderosa

espada, Sul'thraze.

Pasivo: Aumenta tu probabilidad de parar un ataque en

un 1%.

Sul'thraze el Azotador

Espada a dos manos, única

Velocidad: 2.6 Daño: 108-163 DPS: 52.1 Requiere nivel 50

Probabilidad al impactar: Golpea a un enemigo con la furia de Sul'thraze. Reduce la fortaleza del objetivo en 15 puntos e inflige 90–210 puntos de daño de sombras con un daño adicional de 125 puntos en 15 segundos.

Botín de mobs con nombre

Los siguientes mobs con nombre y mobs boss pueden ser encontrados en Zul'Farrak. Si quieres más información sobre el botín que se les puede saquear, deberás buscarlos en otras páginas de internet. Para facilitarte estas búsquedas, se han dejado sus nombres en inglés.

- Antu'sul
- Gahz'rilla
- Hidromántica Velratha (Hydromancer Velratha)
- Jefe Ukorz Cabellarena (Chief Ukorz Sandscalp)
- Nekrum Cometripas (Nekrum Gutchewer)
- Sacerdote oscuro Sezz'ziz (Shadowpriest Sezz'ziz)
- Sargento Bly (Sergeant Bly)
- Theka la Mártir (*Theka the Martyr*)
- Médico brujo Zum'rah (Witch Doctor Zum'rah)

