

FRIKADAS

MIL

...DIVERSIONES SIN FIN

VIDEOS

LOS JEFES
EXPLICADOS
Y CON VIDEOS

SIN ROLLOS

AL GRANO Y
CON HUMOR

ELDEN RING GUÍA

OBJETIVO: PASARSE EL JUEGO RÁPIDO Y FÁCIL

Esta guía es gratuita y sin ánimo de lucro. No la vendas, y si la compartes, por favor, nombra nuestra autoría. Las imágenes artísticas pertenecen a sus respectivos propietarios y las capturas de pantalla, realizadas por nosotros, están incluidas de nuestro juego original y con la intención de ayudar en el recorrido. Por otro lado, la portada (Elhuma) es una ilustración que no representa ningún personaje concreto del juego, solo es un estereotipo de guerreros o enemigos de esta clase de juegos.



Hasta ahora hemos hecho guías de juegos como *Demon's Souls*, *Dark Souls*, *Dark Souls 2*, *Dark Souls 3*, *Bloodborne* y *Sekiro: Shadows Die Twice*, así como *The Surge*, entre otros. Pues bien, ahora vamos a por la guía de *Elden Ring*. Aunque hay infinidad de videos y foros queríamos contaros el juego desde nuestra perspectiva y punto de vista. Esperemos que os guste igual que las otras. Como siempre, lo explicaremos de la manera más divertida y amena posible.

Que quede claro que no vamos a inventarnos nada. Lo que aquí se escribe es lo que nosotros personalmente hemos hecho. Es más, muchas cosas secundarias (misiones, objetos, etc.), no los vamos a describir porque no lo hemos hecho. Si nombramos algo secundario o algo secreto es porque lo hemos hecho. Podríamos intentar lucirnos diciendo "hemos hecho tal o cual, hemos vencido a no sé quién", pero no va a ser así. Nuestro objetivo no es simple: pasarnos el juego de la manera más fácil y rápida posible.

Repetimos: esto no es una guía completa ni de experto. Es una guía, o más bien diario, de alguien que se está pasando el juego como una especie de avanzadilla para que los demás sepan lo que viene. La gracia, de hecho, es que lo vamos escribiendo conforme vamos avanzando. No vamos a desviarnos si no lo consideramos necesario o divertido o curioso o lo que sea, y subiremos fotos y videos de apoyo que sean necesarios. NO vamos a grabar todo nuestro gameplay. Es una cantidad de tiempo que no tenemos (lo vamos a grabar de la versión PC, a diferencia de otras ocasiones, y aunque por suerte podríamos grabarlo porque por nuestro PC lo aguantaría, es un poco pesado el montaje de todo, el vernos dar vueltas perdidos, el caer una y otra vez...). Si os enseñamos algo en video, es cómo vencer al jefe o por dónde tirar para llegar al mismo o cómo hacer algo en concreto o cómo conseguir X.

Y ahora sí, empezamos.

Es igual, pero no es lo mismo

Aunque bebe de la saga *SoulsBorne*, aporta, sin embargo, cosas originales. Como dice el aforismo: “es igual, pero no lo es lo mismo”. Aquí un resumen aproximado que debes tener claro:

—Este es un mundo abierto, casi todo desde el principio, con mazmorras, algunas cortas y otras largas, desperdigadas por el terreno. Por tanto, no se sabe bien a qué nivel te enfrentas cuando retas a alguien.

—No hay una técnica predefinida. Es cierto que lo de “bailar” alrededor del enemigo o usar el escudo, e incluso rodar, típicos de la saga, sigue presente, pero cada uno, dependiendo de su clase, verá mejor usar algún elemento especial suyo o no, novedad esta de *Elden Ring*. Cuando en esta guía digamos bailar o girar, no es rodar, sino con el escudo en alto o bajo, dar vueltas alrededor de tu enemigo. Así no te cansas.

—De la saga *SoulsBorne* tiene eso de que, al caer, te dejas la experiencia (aquí runas, en otras ocasiones conocidas como almas, sangre, etc.), pero no se te penaliza en la barra ni en el mundo, como en *Demon's Souls* o *Sekiro: Shadows Die Twice*. Como en *Bloodborne*, si te cargas a muchos a la vez, el juego te premia, y también se usan viales, que ahora también pueden ser personalizables hasta cierto punto; como en el segundo, *Sekiro: Shadows Die Twice*, puedes ir agachado y hacer uso del sigilo y hacer parry sin que te detecten. Y de este último recoge eso de comprar o buscar técnicas especiales, aquí llamadas cenizas de guerra, que se imbuyen en las armas y que solo pueden llevar una a la vez (y no todas): contraataque, desvío de proyectiles, refuerzo temporal del arma, golpear el suelo y sale fuego, aire, hielo, proyectiles que salen del arma... etcétera. También recoge lo de tener repartido mini jefes que, con ciertas variantes, se repiten (y que se distinguen de los jefazos, auténticos cabronazos que, además, son únicos).

—Como hemos dicho, existen jefes no obligatorios dispersos que, en cierto sentido, irán de nuevo apareciendo. Se puede correr, no hay problema, de un punto a otro para esquivar enemigos o reintentar jefes. No obstante, ahora, por ser un mapeado inmenso y abierto, transportarse entre “hogueras” (ahora llamadas “Gracias”) es posible desde el principio. Eso sí, solo a las puertas de las mazmorras, y no desde su interior, sino desde afuera. Por si fuera poco, podemos usar un caballo, que se invoca cuando quieras. Aunque tus enemigos también tienen uno, ojo...

—Vuelve el farmear para subir vitalidad y fuerza e ir mejor preparado el resto del juego, así como las invocaciones, las invasiones... Cosa que hay que tener en cuenta ahora es esto de las invocaciones, que dan ló. Existen las invocaciones de siempre: convoco a otros usuarios online y vienen a ayudar, normalmente, solo en los alrededores de los jefes. Pero en este juego se usan las llamadas cenizas de espíritu, objeto que se puede usar en cualquier momento con un jefe, una vez, y que, como otra magia, gasta PC, es decir, puntos de magia. Estos objetos invocan los espíritus que concentran en su interior y debes, obviamente, buscarlos por el mundo. Los habrá más fuertes o débiles, y serán tus aliados, manejados por la IA. Si quieres usarlo fuera de un combate contra jefe, deberás esperar a que una marca blancuzca aparezca en pantalla, normalmente cuando hay muchos enemigos a la vez. Debes esperar a tener a tu caballo, y deberás transportarte a una de las Gracias del principio, que tiene al primer herrero del juego.

Allí un personaje te dará la campana de invocación, que no tienes por qué equipar para invocar espíritus, y unas muy buenas cenizas, la de los lobos. Otra novedad en este juego es que podemos buscar NPCs por el mundo que, una vez hemos hablado con ellos, puede ser que aparezcan para ser invocados al lado del jefe de turno.

—Ahora podrás ver una luz que te indica dónde están las Gracias, así como también te indican por dónde tirar. Usa esa ayuda con inteligencia. Igualmente, al llegar a una zona, estará ciega, el mapa no muestra los lugares. Para que te los muestre puedes hacerlo en plan, digamos, *Skyrim* (llegar a un sitio, aparece el nombre y ya nos aparece en el mapa) o, recomendado, siempre que se pueda, cuando llegues a un sitio, ve a el lugar marcado en el mapa, lugar que tiene... el mapa de la zona. Pero cuidado, puede estar protegido o en un lugar algo rebuscado.

—Otra cosa que deberás tener en cuenta es que, cuando mueres, a diferencia de otras veces, no tienes por qué empezar desde el principio. Vamos a explicar esto. Hay ciertas zonas abiertas que, aunque abiertas, funcionan como los antiguos tramos cerrados típicos de la saga. Es decir, verás un símbolo que indica que puedes resucitar desde ahí (con todo lo que hubieras gastado y estés como estés. Símbolo de Mária) o bien empezar desde la hoguera. Esto es interesante, evitando en este mundo abierto las repeticiones absurdas, eternas e innecesarias... o no.

—Por último, siempre es importante en la saga, pero en este juego se potencia más, lo siguiente: lleva contigo flechas o lo que sea que ataque a distancia (en este juego, muy importante), una antorcha para los lugares oscuros, runas sin gastar por si necesitas dinero en un momento dado, piedras para iluminar puntos del suelo y, por último, otra novedad, ve marcando en el mapa lo que necesites (se pueden dejar iconos como en el genial *Hollow Knight*).

—Se pueden hacer las cosas corriendo, no es necesario vencer por pantalones a todos. También truquitos para acelerar el juego al caer; seamos listos. Por ejemplo, nuestro consejo, como siempre que te encuentres un ascensor es que, al llegar arriba, pulses de nuevo el ascensor y gires, saliéndote en el último momento. Así, el ascensor regresa a su sitio y, en caso de caer, cuando llegues de nuevo hasta el ascensor ya estará en su sitio y no pierdes tiempos en pulsar la palanca, por si quieres hacer la zona corriendo. Sirva esto del ascensor como ejemplo de lo que decimos. Pero lo mismo con hacer enlaces, dejar puertas abiertas...

—Tampoco vamos a decirte en esta guía gilipolleces como “ve al herrero y sube tu arma”. Hombre, pues claro. Lo de subir tu arma, practicar, cambiar de escudo, ropa, etc., cuando te convenga, y todo eso corre de tu cuenta. No vamos a decirte cuándo subir de nivel y/u objeto; entendemos que tú también estás jugando y tomas tus propias decisiones. Otra cosa es que, en algo concreto, una pócima, etc., te lo indiquemos porque sea interesante que lo sepas. No queremos joderte la experiencia de juego.

Decimos lo que siempre os decimos antes de empezar: es difícil, no te engañes, pero pasable y satisfactorio. Es un juego difícil, duro, exigente, pero nunca injusto ni tramposo. Además, ahora hay más tutoriales y/o explicaciones. Pero no celebres con champán, que tampoco son muchas... Lo mismo para la guía. Sí, hay una especie de guía que te indica por dónde tirar, lógico por ser un mapeado tan amplio. Pero no grites, ni de alegría ni de pena (si eres un fan esto no te gustará), porque seguirás perdiéndote como un trompo, sobre todo al llegar a las mazmorras. La guía es solo para la trama, digamos principal, NADA MÁS. Esto no es *Fable II*.

Moviéndote por la interfaz

Antes de meternos en follón, siempre es bueno explicar conceptos que se dan muchas veces por sabidos. Esto sale cuando le damos a triángulo o estamos luchando. El resto del tiempo tenemos un HUD, que dicen los modernos, limpio:



—Barra roja: Vida

—Barra azul: Magia (se gasta al usar hechizos o cenizas)

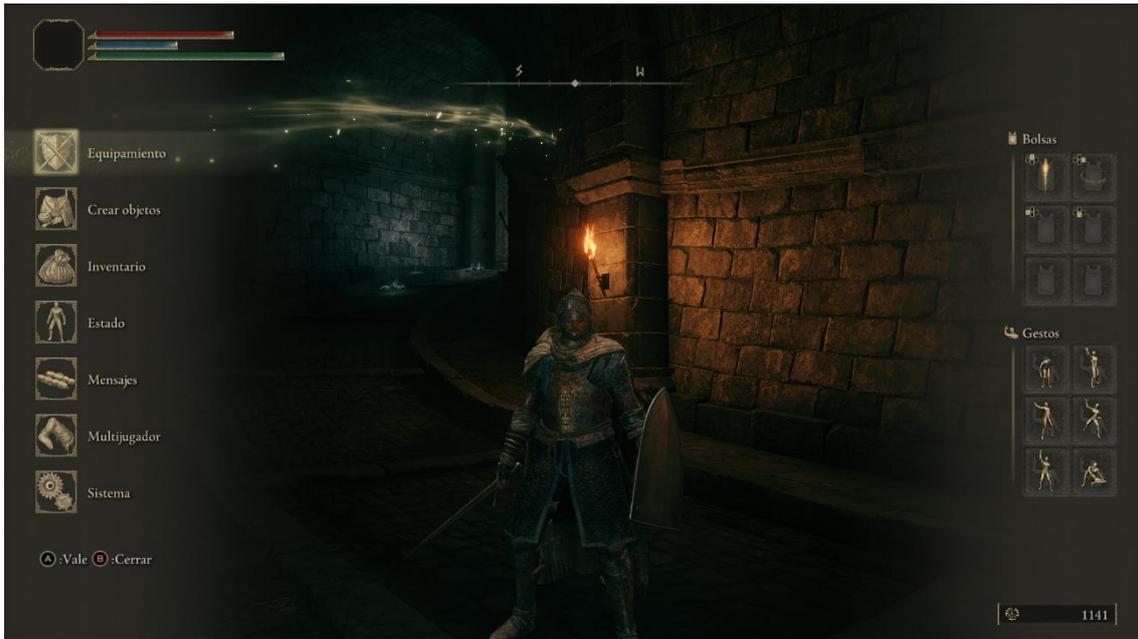
—Barra vida: Resistencia (golpear, correr, rodar, etc., gasta esto)

—Zona inferior izquierda: Con la cruceta puedes elegir armas secundarias y principales, así como el vial que quieras. Para usar las armas es L1-L2-R1-R2 o LB-LT-RB-RT dependiendo de la mano y de tu mando. Si dejas pulsado R2/RT hace un ataque especial. Si quieres el arma a dos manos es Triángulo/Y + R1/RB (depende de la mano).

—Esquina inferior derecha: número de runas. Te harán falta para subir de nivel.

—Otros: Hay un submenú. Deja pulsado triángulo y aparecerán más opciones. Son personalizables. Por ejemplo, invocar al caballo. También, donde las barras, aparecerán las runas y/o mejoras (o efectos negativos) que tengas en ese momento.

Si pulsamos el botón de inventario, tendremos esto:



Sobran las explicaciones. Veamos, eso sí, con más detalles, el apartado Estado:



Cada vez que subimos de nivel, necesitamos más runas. No significa que Fuerza a 20 necesita 5.000 runas y Mente a 7 necesita solo 500. No. Siempre escala a la vez. La próxima subida de nivel te costará 5.000 runas, independiente de que subapartado subas.

Otra cosa a tener en cuenta es lo siguiente: si subimos vigor, subimos la vida, pero también otros parámetros (por ejemplo, resistencia). Así con todo. Esto quiere decir que, si te centras como mago en Mente, no tienes que ser un debilucho (aunque obviamente más que los guerreros lo serás). Fe o Arcano son parecidos, pero sirven para hacer lo que antes eran los Milagros (curación, por ejemplo) o Invocaciones de Cenizas. Cuidado con esto, vayas a despreciarlo por no ser mago. También a veces el jugador novato de esta serie de juegos parecidos se pregunta

qué diferencia hay entre Fuerza y Destreza. La Destreza sube fuerza, pero también del arma secundaria. Es importante para usar arcos o luchar a dos manos.

Por último, tened también en cuenta el equipo. Si es pesado, iréis protegidos, pero no rodareis bien y os cansaréis. Si os enfrentáis a un jefe que os revienta con magia, a lo mejor merece la pena ponerse protección anti-magia en vez de física. Nada de esto es definitivo, más adelante podréis reiniciar las estadísticas. Además de que cuando repartáis los puntos de runas lo hagáis como queráis. Eso sí: si eres guerrero, eres guerrero. Si eres mago, eres mago. Etcétera. No picotees de todas las clases más allá de una ayuda puntual que puedas buscar. Céntrate.

Y, por supuesto, un arma que hace, por ejemplo, 100 de daño, pero escala con fuerza D, es peor que un arma que vais a desechar porque solo hace 90, pero que escala con fuerza a C. Estas letras significan que a la fuerza del arma se le suma la tuya. Ojo con esto que se olvida.

Así, sin más, ya sí empezamos la guía.

Empezamos el juego: apertura y amplitud

Antes de empezar tenemos que elegir clase, regalo y aspecto. El aspecto es cosa tuya y el regalo y la clase tampoco es que cambien demasiado. Lo explicamos: si eres un pro, siempre en la saga *Souls* los magos han sido los escogidos. Un poco difíciles de manejar o raros de usar, al avanzar, sus hechizos son la caña y el ataque a distancia, en este juego, facilita las cosas, al menos al principio. Los demás, principalmente los guerreros, como el que nosotros elegimos, es para gente que juega con escudo en alto, más conservador, con menos líos de magias, PC, viales, etcétera. Por tanto, ten en cuenta tu estilo de juego. ¿El regalo? Nosotros elegimos la semilla, para mejorar los viales. Sin más.



Después del espectacular, cómo no, video de presentación, nos encontramos en una especie de iglesia o cripta. Al salir, ya nos damos cuenta de la amplitud y la grandeza que el juego va a tener. Haz lo que quieras, pero ten en cuenta que, casi sin darte cuenta, te darás de bruces contra un jefe pesadillesco. Lo normal es que te cruja, y ya verás una explicación que te da el juego.

Ahora despertamos en un sitio donde un tipo en butaca, con cara tristonza, nos dice que si queremos practicar (recordar o algo así) nos lancemos al abismo. Aconsejamos hacerlo. Ahí te vas encargando, en una mini mazmorra, de algunos enemigos y, finalmente, te enfrentas a una especie de mini jefe no muy difícil al que vencerás con tu habilidad secundaria. Te lo deberías pasar, si tienes experiencia en *Souls*, a la primera. Nosotros, como chulos, ni leímos los controles, y como es la primera vez que lo jugamos en PC, ni nos molestamos en mirar los controles en el menú y nos dio un hostiazo, porque lo del contraataque es nuevo. No seáis tan chulos como nosotros.

Bien, hecho esto (un ensayo de lo que te espera) regresamos y ya sí, salimos. Pero antes, ten en cuenta cómo guiarte y/u orientarte: verás en el cielo una luz que te marca un camino. Si la sigues, verás cómo te va señalando las hogueras. Desde la hoguera, a su vez, te marcará el siguiente camino. Esto puede parecer fácil, pero, a veces, no se ven bien. Si te pierdes, abre el mapa y verás cómo hay una flechita (a veces recta, a veces curva, a veces hacia un lado, a veces hacia otro), que te marca la ruta. Por tanto, puedes “jugar” alejándote del camino para, cuando te hartes, volver al redil. No está todo lleno de peña, por lo que trotar por estos mundos de Dios se agradece.



El grandioso panorama, con ese árbol gigante al fondo es inquietante... como inquietante es el caballero gigante que está por ahí, por el camino, vigilando. Sí, es un puto jefe guardián. No obstante, tú tranquilo, recoge objetos, y esquívalo (porque no tienes nivel ahora mismo) hasta encontrar un caminito que sube. No hay pérdida, pues al poco te encontrarás con un mercader, con un yunque, que te da un buen consejo de compra (si puedes, haz lo que te dice y compra también una antorcha). Ahí hay una gracia. El clima, a estas alturas, por lo menos a nosotros, nos iba cambiando, con un viento creciente y el crepúsculo. Espectacular.

Como sea, sigue el camino indicado hasta otra gracia, y por el camino verás muchos guardias que puedes cargártelos de un par de hostias y por la espalda. Estos no los esquives, practica, lo que no quiere decir que luches contra todos a la vez. Si te fijas a tu izquierda, ahí hay una cueva, llamada Cueva de la arboleda (los nombres son de originales que apabullan). Dentro te esperan

buenos objetos y más lobos que en la serie documental *El hombre y la tierra*, de Félix Rodríguez de la Fuente. Es un escenario corto, lleno de objetos, recomendable de farmear en él (fuera hay otra gracia), y que culmina con un jefe final. Nosotros no nos enfrentamos a este jefe ahora, ni siquiera atravesamos la niebla, sino que nos marchamos. Luego, a los tres cuartos-hora de juego, regresamos. Si quieres ahora o luego, este es el jefe:

Hombre Bestia de Farum Azula (o mascota del Valencia C. F.)

Pone hombre bestia, pero resulta que es un murciélago que no vuela y que vive al fondo de una cueva de lobos. Y con un espadón. Los expertos en lore a lo mejor lo saben explicar, porque lo que es nosotros... Paja mental del amigo R. R. Martin. O de Miyazaki, tanto monta.

Como sea, lo peligroso de este aborto es el mazazo, que puede quitarte la resistencia de un golpe. Por tanto, lo mejor, como siempre en esta saga, es observar. Te darás cuenta de que tiene un rango alto. Ponte a correr dejando distancia y espera a que grite al cielo, como si se hubiera pillado el pizarrín con la cremallera. Ahí hará unos giros para, acto seguido, saltar. Ese es el momento de darle de galletas. Si eres valiente y vas preparado, adelante (o tienes ataque a distancia). Si no, espera a que él falle. No intentes hacerle un contraataque, porque lo normal, al menos que tengas un gran nivel, es que a estas alturas te falte resistencia. Caerá y conseguirás un Talismán con dragón ígneo. El video lo deja claro.



[Elden Ring: Hombre Bestia de Farum Azula \(Cueva de la arboleada\) - YouTube](#)

Este jefe volverá a aparecer en otras mazmorras, de una forma u otra, y variando sus ataques (incluso puede venir acompañado).

Ya fuera, seguimos por el camino para arriba. Siguiendo la luz te vas a dar de bruces con un campamento, y no precisamente de verano. Si entras por la parte superior, por cerca del portón, puedes grabar en una gracia. Ahora, como hicimos nosotros, no continuamos, sino que dimos media vuelta e intentamos cargarnos todos los tontos del campamento. Con cuidado y uno a uno, deberías de poder ya hacerlo. Es un buen sitio para farmear. Ahí, además, hay un tótem

para recoger un mapa. Como sea, si caes, aparecerá un video donde una tipa que se parece a las típicas tipas sospechosas de los nexos de la franquicia *SoulsBourne* aparece. Te contará sus cosas y te da la posibilidad, ya, de cambiar runas por subidas de nivel. NOTA: También, descansando, hubiera salido por su cuenta.

Y ahora, hay que atravesar el portón. A nosotros se nos hizo de noche, y todo daba más miedito. Sí, ahí arriba, en ese puente de piedra, hay un jodido gigante, que no es precisamente el gigante verde de las latas de conservas. Esta especie de Bárbol con mala leche e hiper vitaminado, pega un salto y se plante frente a tus narices en un plim. Nosotros lo que hicimos fue entrar a hurtadillas por los setos de la derecha y, en un momento dado, salir por patas, y cuando puedas, escóndete tras otro seto arriba del camino. Los enemigos se darán la vuelta, pues así de listos son. Ahora es cosa tuya cargártelos o no. Nosotros, insistimos, hicimos esta zona de noche, con el viento soplando y la lluvia, en total temporal, y daba la sensación de pesadilla que lo flipas. Personalmente, nos cargamos a todos los caballeros excepto al gigante y una vez hecho, seguimos por nuestro camino. Eso sí, ojo cuidado: trampa. Es una encerrona de lobos. No debe costarte mucho, pero procura que no te rodeen. Al poco, a tu derecha, encuentras una cabaña con un extraña personaje (habla con ella y agota el diálogo) y una Gracia.

Un desvío o línea recta: tú eliges

Llegados a este punto, nosotros decidimos explorar por el lado derecho, pasando la pradera. Ahí al fondo te espera un gigantón de esos barbudos, el que esquivamos en aquel portón. Ahora sí que le echamos huevos y conseguimos vencerlo. Es una batalla jodidamente épica a estas alturas. Procura guardar las distancias y meterte entre sus piernas, truco más viejo que el cagar, pero siempre efectivo. Si sigues, llegarás a un puente/acueducto espectacular semidestruido con una parte también muy despejada que da a una especie de coliseo en su fondo. Ese coliseo está cerrado, y será el de los enfrentamientos 1 vs. 1 (creemos, lo mismo no, vete tú a saber). Eso sí, aquí te espera una invocación a la que deberás vencer. Es complicadillo si no tienes en cuenta sus ataques: cuando te ataque normal, girar y golpear, pero, cuando cargue para atacar con fuego, mejor alejarte y esperar a que se calme, pues quita mucha barra. Lo intentarás varias veces, pero te suelta su amuleto. Luego, desde ahí en el fondo, a tu izquierda, pues continuar hasta que llegues a una especie de, digamos, balcón natural a tu mano izquierda donde, al fondo, si te lanzas, te esperan unos guerreros con cachiporras. No continúes para más adelante, porque no hay más salida, y ve por toda la derecha pegado, siguiendo ahora la marca que te marca el camino principal en el mapa (estará muy desviado, pero no te transportes todavía).

Si haces esto, verás como una especie de templete en la roca a tu mano derecha donde un espectro está quejándose de su suerte. Si abres la puerta entrarás en Catacumbas de los cuchillos negros. Hay una gracia. Este sitio es, una vez más, una mazmorra corta. Ahí, si bajas a las catacumbas, te verás rodeado de una pila gigantesca de soldados calavera que te machacarán, ya que son invencibles ahora mismo (sí, los puedes vencer, pero resucitan). No obstante, da igual, porque nuestra intención es accionar la palanca del fondo, ahí abajo, para que el portón de la entrada, el que está frente a la gracia de la entrada, se abra. Si lo penetras, te encontrarás con un subjefe. O jefa, en este caso.

Asesina de los cuchillos negros

Esta enemiga, que estaba ahí desvalijando cadáveres, tiene las siguientes características: es asesina y lleva cuchillos oscuros, de ahí su nombre (pausa aquí para aplaudir por el magnífico chistaco; este blog tiene mucha chispa). Ahora en serio: guarda las distancias y espera su error. Es bueno parar el golpe e intentar contraatacar, pero a veces no te saldrá y la hija de puta es rápida. No obstante, su ataque no es demasiado contundente (si tu resistencia está subida, aunque sea un solo nivel con respecto al personaje base), ni tampoco ataca a distancia. Si a eso le sumamos las columnas y que empieza con un porcentaje de la barra de vida bajada... En fin, que no tendrás problemas y después encontrarás una Raíz mortuoria. Tranquilo, que te la encontrarás más veces (a ella, no la raíz...).

Una vez vencida, si quieres, puedes volver a transportarte, ya por fin, a la gracia de la cabaña pues, como ya te decimos, todo esto no tienes por qué hacerlo. Pero te lo hemos contado porque, como bien sabes, lo que hacemos te lo narramos, para no engañarte. Además, ganas experiencia, tanto en forma de runas como en forma de hacerte con los controles.



[Elden Ring: Asesina de los cuchillos negros \(Catacumbas de la muerte\) - YouTube](#)

Como otros mini jefes, volverá a aparecer en diferentes formas y ataques en otras mazmorras. Regresamos a la cabaña.

De la cabaña al castillo-mazmorra y tiro porque me toca

Ahora, en vez de desviarnos para la derecha, vamos a hacer caso a la luz guía y vamos por el camino empedrado. Los caminos empedrados conducen siempre a la civilización, como nos enseñó Roma, pero también, como nos enseñó ese mismo imperio, a los guerreros. Por eso aquí hay una patrulla con arqueros haciendo el paseílo torero. Carga contra la turbamulta como el valiente que eres y mátalos a todos (puedes intentarlo mediante el diálogo, tú mismo, pero no te lo aconsejamos).

No vayas a pecho descubierto por el camino empedrado, pues te verán los guerreros y, además, arriba del todo, vigilando el paso, hay un tipo con un lanzacohetes o mega ballesta o lo que coño sea eso. Vete pegado al muro, entre la vegetación, en sigilo, y mata al de la trompeta, que no llame a sus colegas. Tú eres el Snake del medieval y ellos no lo saben todavía. Luego, si puedes, limpia esa zona. Acto seguido, agachadito y pegado al muro, vete detrás del lanzacohetes, mátalos y mata al resto (destruye la ballesta, pero no la podrás usar. Te jodes). Métete dentro y ahí mismo tienes una Gracia y una gracia: un jefeazo. Este es tu primer jefe, no “mini” jefe. El jefe está más arriba, en esa puerta abierta sospechosa. Si te fijas, al lado hay una mancha amarillenta para invocar a un mago. Te recomendamos que lo hagas.

El portero de discoteca: Margit. Bienvenidos, de verdad, a Elden Ring

AVISO: Nosotros farmeamos en la zona de los lobos para subir varios niveles para poder vencer a este jefe, lo que unido a los que ya subimos investigando por el lado derecho de la cabaña, como dijimos en apartados anteriores, nos hizo tener entre nivel 20-23. Como sabrás, en este juego no es solo subir de nivel, sino en qué lo gastas y tu equipamiento. En nuestro caso lo gastamos en aumentar la vida, la resistencia y la fuerza, pues somos guerreros. Y también en poner nuestra espada a +3. También puedes probar a farmear en esta zona, que la hemos descubierto más adelante, pero te la ponemos aquí. Es una zona avanzada. Son difíciles de vencer al principio, pero si haces lo que hacemos, ganas 2.000 runas cada minuto y medio. Aquí te ponemos el video de cómo llegar y cómo farmear. Repetimos: lo descubrimos más adelante, pero te lo ponemos aquí para ayudarte.



[Elden Ring: Zona de farmeo Montedrago, lecho de Greyoll - YouTube](#)

Por otro lado, a estas alturas ya debes poder viajar a la Mesa Redonda, lo que supone encontrar a un armero que te suba el arma a más de 3, el escudo o lo que pueda. También vendedores de todo tipo. Es como el nexo de esta entrega, y sigue siendo tan genial e inquietante como la primera vez.

Dicho esto, vamos a enfrentarnos a este jefe con nombre de inspector de policía de novelas de detectives francesa. El tío te da la chapa sobre los Sinluz y bla, bla, bla. Que sí, que me vas a hostiar, que me tienes ganas por lo que sea, no hace falta que te enrolles.

Nada más empezar es posible que te lance dagas mágicas. Esquivalas y puede que salte hacia ti, así que gira tú hacia él y ataca. Nuestro consejo es que no dejes al mago hacer el trabajo solo y tú te dediques a mirar. Si atacas de lejos, pues bueno, tiene un pase, pero si no, implícate. Implícate, porque cuando el mago caiga, que caerá, todavía estará la barra a medio vaciar del jefe, y eso si tienes suerte. Pero si te implicas, siempre que el mago caiga, luego no le quedará tanto. Naturalmente, como te pongas a darle, se gira y también va a por ti. Da igual. Usa el escudo en alto para protegerte o gira a su alrededor (gira sin rodar, solo gira). Aun cuando use los ataques "amarillos". A veces, incluso hincará la rodilla, y podemos hacer un atravesado (por la espalda o por el pecho; tú eliges). Tiene un ataque peligroso, que se lanza para ti para darte un tajo: rueda, y luego rueda de nuevo, pues su ataque continúa con un segundo tajo.

Hasta aquí, controlable, pero luego se saca el cabrón un martillo y no precisamente para hacer bricolaje. Bueno, sí, para hacer bricolaje haciéndose unas maracas con tus pelotas. Un martillo mágico, para más inri. Hace un barrido con él, saca unas dagas también mágicas y, lo más jodido, un salto con el martillo que, cuando toca el suelo, tiene un rango que no veas. Cuando hace ese salto, si puedes rodar hacia su lado porque eres ágil, hazlo, pero lo mejor es rodar hacia atrás todo lo que puedas. Ni que decir tiene que debes cuidarte con no caerte al precipicio, así que no te pegues ahí que no eres una cabra.



[Elden Ring: Jefe Margit, el Augurio Caído - YouTube](#)

El mierdas cae diciendo que nos mirará de cerca o algo así, en plan amenaza. Te quieres ir, Margit. Toca la Gracia y gana tu trofeo/logro, campeón. Te lo has ganado.



Pensándolo mejor

Aquí llega el momento de o bien seguir adelante o explorar un poco el Necrolimbo. Lo más conveniente es explorar Necrolimbo, venciendo jefes, subiendo de nivel, mejorando equipo, etcétera. Tú mismo si quieres seguir, pero no es conveniente ir con bajo nivel al interior del castillo o ya verás. Por tanto, te vamos a ir poniendo cositas que hicimos y que tú también puedes hacer (no todo, lo que hicimos, no lo que se puede hacer, que lógicamente es mucho).

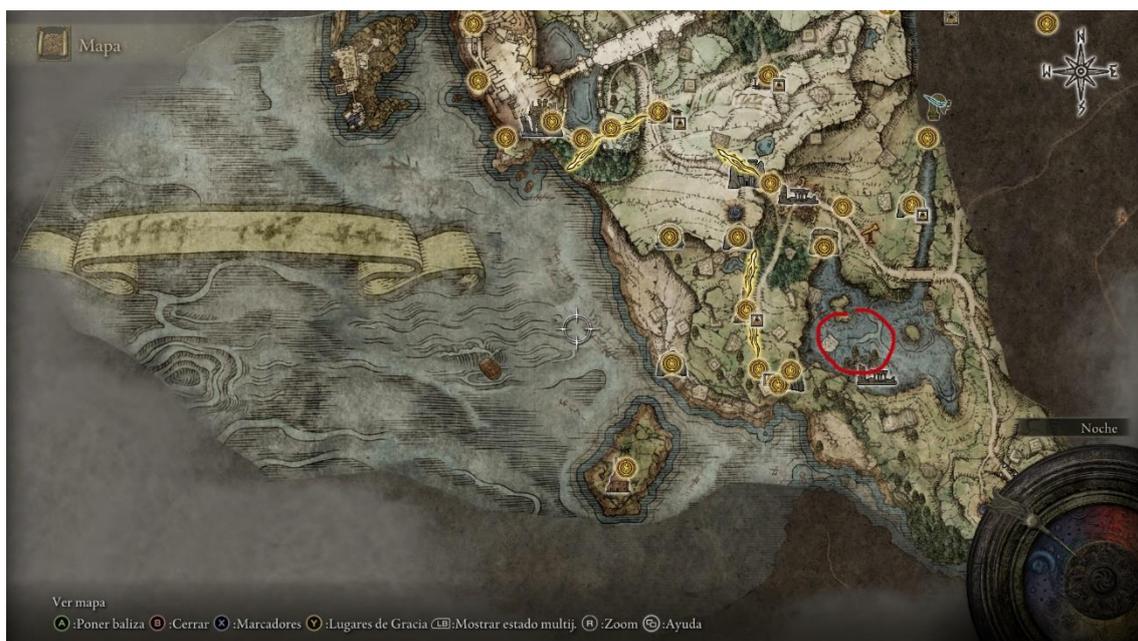
LIMPIANDO EL PRINCIPIO DE ALIMAÑAS

Transpórtate al principio del todo, donde empezaste el juego tras salir de bajo tierra (con esa primera e impresionante visión del árbol). Móntate a caballo, invoca para tener ayuda y ve recto, que vamos a vencer al cabrón que iba en caballo al principio, el jefe Centinela agreste. Si invocas algo que lo distraiga, mejor. Si tienes resistencia de escudo, lo puedes hacer a pie. Nuestra recomendación es que lo hagas a caballo, donde eres rápido y haces más daño. Eso sí, guarda las distancias con cuidado porque puede dejarte hecho polvo.



[Elden Ring: Centinela agreste - YouTube](#)

Una vez vencido, desde aquí, a la derecha de donde estaba este tipo, verás un lago. Móntate en el caballo y baja hacia el lago, matando de paso a unos murciélagos que hay por ahí pululando:



Aquí verás unas ruinas. Allí hay unos soldados y perros no muy difíciles a estas alturas, pero cuidado. Si bajas a la mazmorra y abres el cofre, es una trampa que te transportará a una mina de pesadilla con enemigos dopados. No te lo recomendamos.

Mejor que lo anterior es avanzar lago adentro. Sorpresa... un dragón. Qué cabrones estos de From Software. Es un combate que, a caballo, o a distancia, y después de haber vencido a Margit, no debería costarte demasiados intentos. Simplemente te pegas a sus patas con cuidado de cuándo va alternando golpe de pata izquierda-derecha-cola. También ten cuidado cuando vuela

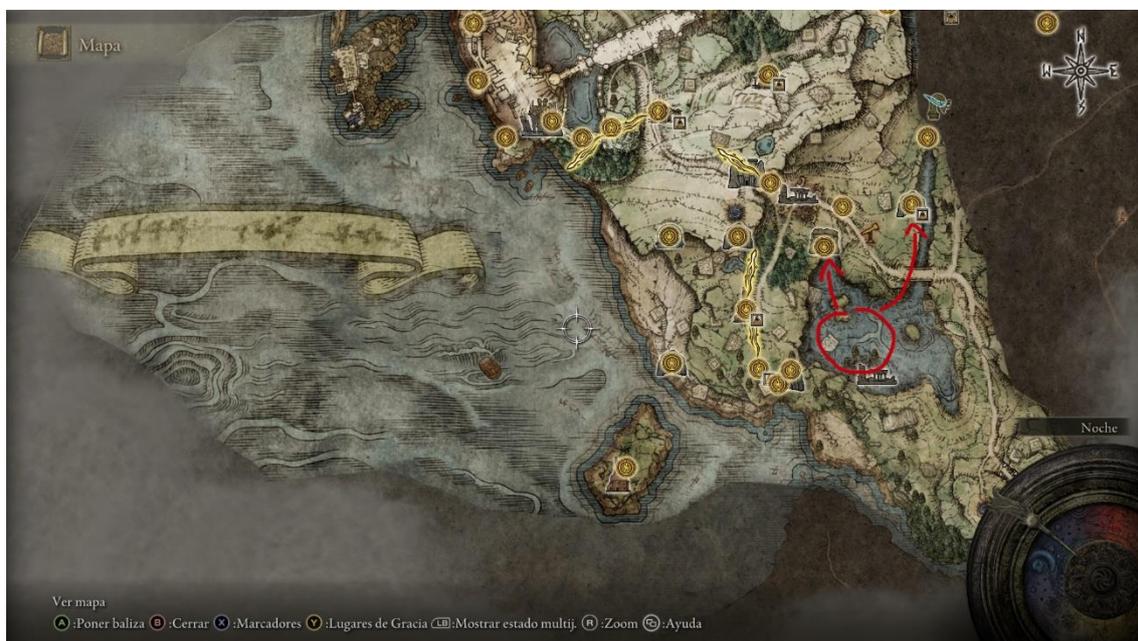
para lanzar fuego o cuando se posa para lanzar fuego desde el suelo. Pero tú, a caballo, dale que te pego. Insistimos: debería caer más o menos fácil.



[Elden Ring: Dragón volador Agheel - YouTube](#)

Los has vencido. Muy bien. Otra vez al caballo.

Aquí, si te fijas en el mapa, hay como dos salidas. Una al oeste y otra al este (la del este es remontando el río):



Ve por el oeste y en el pico más al norte del agua, hay una cueva (sabrás que vas bien porque te recibirá un cangrejo gigante que es él el que te quiere comer cocido).

LA CUEVA DEL TROL EXCAVAMIERDA, PERDÓN, EXCAVAPIEDRA

Baja por el ascensor. Aquí hay gente que está excavando, por lo que conseguir minerales es fácil. Eres libre de explorar como quieras, pero lo más fácil es tirarte abajo y dirigirte al oeste, hacia el ascensor que baja. Abajo del todo, porque de eso se trata todo esto, de bajar sin parar, está la niebla del jefe.

El jefe impresiona, pero no deja de ser un gigante como los que pululan por ahí normalmente, solo que este tiene mucha más vida, mala leche y es más violento. La táctica es la de siempre, bajo las piernas, rodando cuando te vaya a pisar o, si tienes resistencia, como nosotros, pararte alguno de los embates. Sal corriendo cuando se ponga a golpear el suelo, porque te revienta. Paciencia y lleva elixires de sobra. Por suerte, si mueres, resucitas no al principio, sino en un enlace anterior (ve corriendo hacia el ascensor, con cuidado de que no te embosquen por detrás).



[Elden Ring: Trol excavapietra \(Mina de Necrolimbo\) - YouTube](#)

Sal de la cueva y móntate en el caballo.

Sigue pegado a la montaña y luego remonta el río (ve fijándote en el mapa). En un momento dado, verás una cueva, pero amigo... te van a invadir sí o sí. En este caso un tal Nerijus, Dedo Sangriento. Te da sangrado y es fuerte. Aguanta, que pasado un rato vendrán a ayudarte... ¡Uf! ¡De la que te has librado! Entra en la cueva.

CUEVA DE AGUALÓBREGA

Aquí deberás luchar contra varios bandidos. Cuidado porque son débiles, pero atacan todos a la vez y, encima, en mitad de una puñetera oscuridad que no se ve una mierda. Luego entra por el único lugar posible, lugar del jefe... pero no hay nadie. Sospechoso. Saquea el cofre y... ¡parece nuestro amigo Parches para intentar matarte! Un clásico personaje de los juegos de From Software. Es duro, por lo que procura no atacarle directamente al escudo. Cuando le hayas

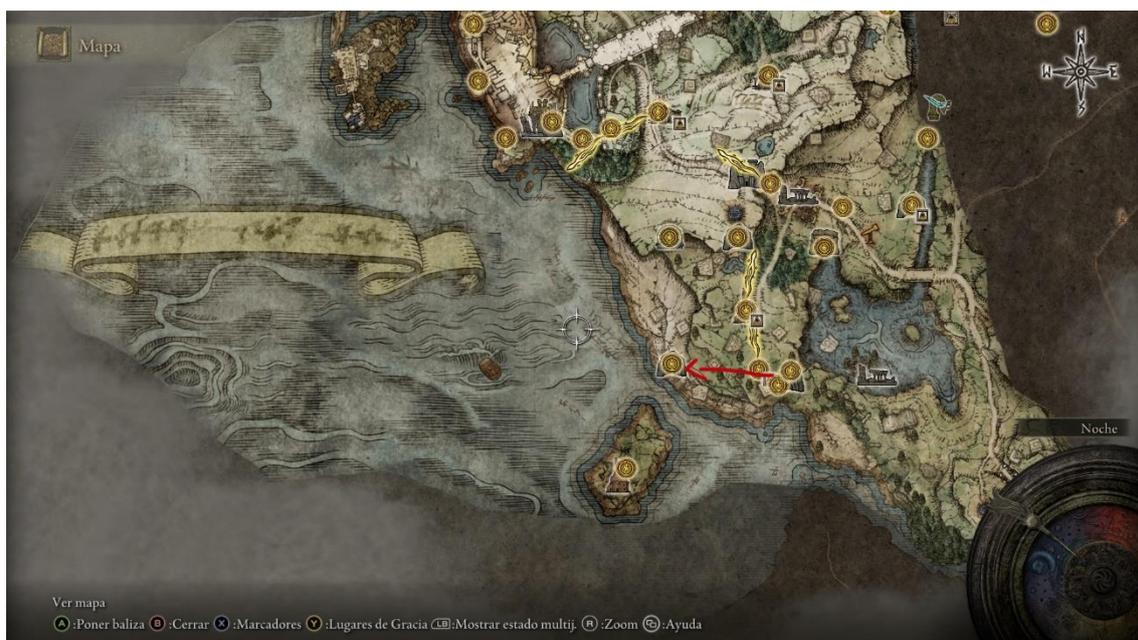
quitado la mitad de la vida, te pedirá perdón. No ataques y, luego, en la conversación, perdónale. Te venderá más tarde cosas. NOTA: Obviamente si no quieres perdonarle y darle de hostias... tú mismo. Pero que sepas que Parches es un tipo entrañable, amén de un cabronazo.



[Elden Ring: Parches - YouTube](#)

VAMOS PARA EL OTRO LADO DEL MAPA

Carga otra vez al principio, el lugar desde donde veías al jefe a caballo y donde quedaba el lago a mano derecha, el lugar que nos está sirviendo de referencia. Móntate a caballo y ve todo hacia la izquierda y, cuando puedas, baja a la playa. Ahí habrá una cueva:



¿LA CUEVA DEL SEMIHUMANO? NO, SEMIHUMANOS, CON “ESE”

Esta cueva no tiene más dificultad que lo oscura que está. Nada más entrar verás uno con garrote de espaldas. Tú baja la cuesta o te tiras a lo loco. No tiene pérdida, puesto que tu objetivo es ir hacia el fondo, donde, sin avisar, aparece el jefe. Bueno, mejor dicho: los jefes.

Este jefe, en principio, no es muy difícil. De hecho, si ves nuestro video, verás que lo hicimos a la primera. El problema es que no estés preparado para él, pues es rápido, crea desangre y... no viene solo. Efectivamente, y ya te habrás dado cuenta, viene con una serie de esbirros. Lo suyo es quitártelos de en medio rápidamente, pues no deben costarte, y luego centrarte ya en el capullín semihumano. Lo que hay que tener cuidado es con su velocidad, pero si enganchas ataques se aturulla, no contesta ni se los para, y moviéndote a su alrededor escudo en alto, más seguro estás.

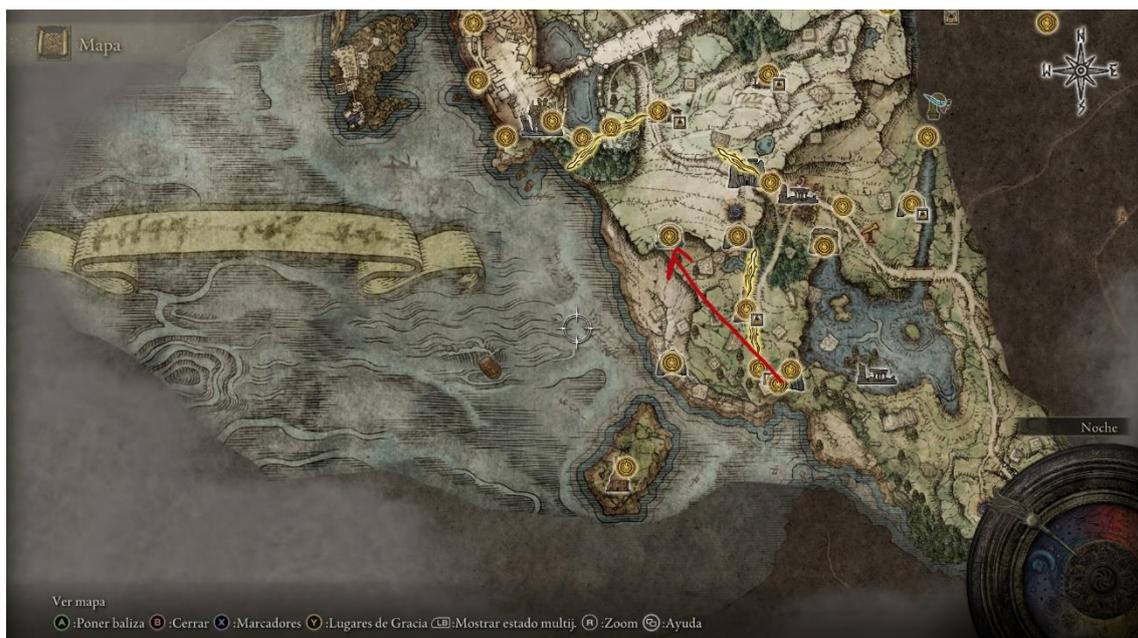
¿Hemos dicho que no está solo? No, nos referíamos solo a sus esbirros, sino a que hay otro semihumano. ¡Joder! Sí, al fondo de la cueva. Por tanto, es buena idea no moverte de la primera zona del escenario, que es lo bastante amplio, y luego ya irte al fondo. Poco a poco, no todo a la vez. No sé por qué, pero en esta segunda parte nos costó más quitarnos los esbirros. Como sea, procede la misma técnica y no debería tardar en caer. En el fondo es “débil” porque no viene solo. Triunfo



[Elden Ring: Jefe semihumano - YouTube](#)

¿Qué puedes hacer desde aquí? Pues si sigues por el túnel de ahí mismo, y teniendo mucha precaución por la oscuridad, llegarás a atravesar el mar y llegar a un islote. Sí, sí, mira el mapa y flípallo. En esa isla no hay enemigos, sino una iglesia draconiana, donde en su altar podrás sacrificar los corazones de los dragones.

Desde aquí teletransportate otra vez a la Gracia de referencia. Desde allí dirígete a la charcolago que tenía a su norte una cueva ya visitada. Debes dirigirte hacia el oeste desde el charcolago, a un punto intermedio entre dicho charco y la playa:



Otras catacumbas. Y van...

ENTRANDO A CATACUMBAS DE ESCAPE TORMENTOSO. BUSCANDO AL PERRETE GUERRERO

Este sitio es de nuevo una catacumba y, de nuevo, hay una puerta cerrada. Naturalmente habrá que abrirla. Entra con el escudo en alto en las habitaciones, pues hay unos goblins que muchas veces te esperarán desde las esquinas o te lanzarán cosas. No son difíciles, sino que no deben acumularse. Sigue avanzando por el único camino posible hasta que llegues a un pasillo donde hay una llamada que aparece y desaparece intermitentemente. Cuidado porque ahí hay otra mierda goblin escondido. Ahora viene lo jodido. ¿El qué? Pues como siempre con Miyazaki en estas situaciones: correr. Nuestro consejo es que corras cuando baje el fuego y ruedes como un bendito hasta el pasillo de la derecha. Espera, que ahí también hay llamada, corre, y te metes en el hueco de la derecha. Sube la escalera, cárgate al cabrón que hay a tu izquierda y tírate al balconcico de la derecha. Pulsa la palanca y regresa. Atraviesa la puerta y, sí, efectivamente, un jefe o, mejor dicho, uno de esos mini jefes de mazmorras que abundan por el mundo de *Elden Ring*. ¿No huele como a perrete mojado?

Supuestamente este jefe es un perro, en nuestra opinión un puto gato egipcio: Perro guardián funerario del Árbol Áureo. Se pone en pie, gira la cabeza, está entre brumas... da un mal rollo de cojones. Menos mal que te lo deberías cargar en un par o tres intentos a estas alturas, porque si no, es para tener pesadillas con él por la noche.

Lo normal es que, al verte, se ponga en dos patas y se quede ahí un rato congelado mientras tú giras para darte un espadazo. En nuestro caso siempre hemos ido con el escudo en alto (bajándolo rápidamente al instante de pararnos sus ataques para recuperar resistencia y volviéndolo a subir inmediatamente), y girando a su alrededor. De este modo, cuando el perro haga un ataque, es muy probable que no te dé o, en caso de hacerlo, te quite resistencia, que no vida. Por otro lado, de vez en cuando hace un barrido en redondo, lo que lleva aparejado dejarte muy cansado si te lo paras, pero si tienes un buen ritmo y no paras de girar (no dando volteretas, ojo, con el escudo en alto), puedes salir del atolladero. Lo mismo cuando gire su

cabeza hacia atrás o se ponga a potar fuego, que girando sobre él puedes esquivarlo. Naturalmente, siempre que des vuelta a su alrededor le das a ataque, y sigues girando, ataque, y sigue girando, etc. No hace falta pasarte de espadaos, solo con ir hiriéndolo poco a poco es suficiente. Lo jodido es cuando salta sobre ti: o ruedas hacia un lado o hacia atrás o te lo paras, pero te deja descargado totalmente de resistencia, y es un momento peliagudo mientras te recuperas. Y ya está, te has ganado unas cenizas.



[Elden Ring: Perro guardián funerario del Árbol Áureo \(Catacumbas de Escape Tormentoso\) - YouTube](#)



Continuando el juego: entrando, por fin, al castillo de Takeshi, perdón, Tormentoso

Regresa a donde venciste a Magrit. La puerta está cerrada. Planchazo. Pero no pasa nada. Métete en la del lateral. Allí habrá un tipo que te invita a ir por un atajo o te abre la puerta. Da igual lo que elijas (nosotros le dijimos que no) porque debes ir por el agujero de la pared. La puerta principal es casi imposible de cruzar. En la sección *Del atajo al tajo* de esta guía explicamos un poco más sobre esto, por si te da por hacerlo así.

Sigue por el roto y no tardarás en llegar sin más problemas a una Gracia, que va a ser tu lugar de referencia. Desde aquí hay unas escaleritas pegadas al acantilado que van subiendo. Allí hay un tipo con antorcha que cuando te vea llamará a sus colegas. Sitio estrecho y con 3-4 a la vez. Cuidado.

Al entrar, al fondo hay un tipo fuertecito y un cofre, pero realmente no hace falta molestarlo. Mejor sube, pero fíjate bien: todo lleno de barriles explosivos. No son precisamente sutiles estos cabrones, de verdad que no...

Haz amago de subir y cuando lancen el cóctel, todo explotará. Repite hasta que despejes la zona y, ahora sí, mata a los de abajo y al de arriba. Quédate con la ubicación de esa puerta del fondo.

Sigue al siguiente tramo y mata a todo Dios. Ahí ya no puedes subir más y hay una puerta sospechosa. Entra y, al escuchar unas risitas (no sabemos quién es, pero sospechamos que es el hijo puta que te recibió al principio del castillo), la puerta se cierra y te espera un caballero que te va a dejar el culo como un bebedero de patos: confusión, oscuridad y sitio estrecho, el cóctel perfecto. Si mueres, la próxima vez, la puerta se queda abierta (aunque ahora se puede abrir, lo que pasa es que tardas mucho y te revientan por detrás). Como sea, tu objetivo no es ese cofre, que lo puedes abrir si quieres, sino la llave que tiene el cadáver del fondo. Si no te ves capaz de vencer a este caballero-tanque, coge estos objetos y ya los tienes.

Con la llave pues en tu poder, abre la puerta que antes te dijimos y sube. A la derecha se puede ir saltando, pero vamos mejor por el otro camino. Ten cuidado con el que está escondido en la esquina. Luego, ve despacio porque en la siguiente zona habrá otro caballero de esos fortísimos (este con alabarda). Pasa de él y sube por las escaleras. Allí, no subas más (arriba del todo es para coger cosas, no hay salida) y salva en la Gracia. Aleluya, primer tramo. Pero no cantes victoria...

Adentrándonos en el castillo de pesadilla cada vez más: hostias y más hostias para conseguir un atajo

Sigue por la salida frente a la Gracia. A la izquierda verás varias águilas. Solo te queda ir poquito a poco. Ojo porque las águilas te lanzan el barril explosivo contra otros barriles explosivos y, para colmo de frikada, llevan una espada entre sus patas. Despejado esto, al fondo no hay salida (¡cuidado con el águila escondida si vas a recoger los objetos!). Lo mejor es que bajes las escaleras, cruces el tejado, te metas en la torre y, te recomendamos, te tires por el agujero. Aquí habrá una iglesia con un tipo que vende cositas mágicas para añadir a las armas y dos salidas: una que lleva a un callejón sin salida y otra que lleva a otro caballero de los fuertes y a un hijo puta con antorcha. Tú mismo con tu mismidad, pero te recomendamos atacar por la espalda al caballero para quitarle media barra. Eso sí, no te hagas el listillo como hicimos nosotros, que

atrajimos al caballero al interior para que se jodiera (dentro de la iglesia no se puede desenvainar, es como un lugar de paz). Lo malo es que NOSOTROS no podemos desenvainar, pero él sí... Cosas de From Software.

Lo vengas o no, tu objetivo es seguir hacia la habitación que vigilaban y seguir por el único camino del lado izquierdo. En la siguiente habitación, a la izquierda hay un soldado que no te hace nada si no lo provocas y deberás ir por el otro lado. Pasando por este otro lado, verás a tu izquierda un trozo de carne repugnante: un trol que está allí puesto a secar y, en la parte de abajo, entre sus tripas, varios perros. Te recomendamos que te tires y acabes con los perros. Luego, ten cuidado al salir porque estará el enemigo del tutorial por allí dando vuelta (y es capaz, toma bug, de atravesar la pared). Allí hay un ascensor que te llevará a la Gracia que activaste antes. Ya tienes un atajo. ¡Bien!

Del atajo al tajo

Bueno, pues aquí estamos. Ni que decir tiene que puedes explorar a tu antojo (por ejemplo, si no te hubieras tirado donde los perros, más adelante hay una habitación muy bien custodiada porque tiene objetos interesantes). Como sea, para seguir nuestra aventura hay que hacer lo siguiente: usas el ascensor de nuevo, y descienes, y allí donde está ese bichejo que parecía del tutorial, ve al fondo, donde está el cuadro colgado y tira a la izquierda, no donde las escaleras, sino donde la puerta. Ahí la atraviesas y en un plis plas llegas a una habitación que da al exterior. Encárgate del tipejo de arriba subiendo por las escaleras antes de salir al campo abierto. Aquí está todo el puto ejército de la Guerra de los Treinta Años, el Imperio Romano al pleno, Bizancio en su apogeo, los almorávides todos: lanza ballestas, guerreros, un gigante, perros, lanzadores de arpones de fuego... ¿Qué hicimos nosotros? Pues invocamos los lobos que conseguimos, ¿te acuerdas? Si no te acuerdas, ve al apartado de esta guía **Es igual, pero no es lo mismo**. Aprovechando que ellos empiezan a morder y a liarla, tú también métete en la lucha. Mientras no te vayas al fondo y atraigas más lanzadores y al gigante, vas bien. Costará, pero podrás. Nosotros pudimos, te lo decimos no para vacilar, sino para que puedas calcular si estás bien preparado tú también, si estás yendo más o menos a nuestro par. Como sea (corriendo, saltando, con un petardo en el culo) tienes que ir para el gigante, atravesarlo, subir la escalinata y llegar a la puerta abierta de la izquierda, donde una tranquilizadora Gracia te espera. Respira. NOTA: si en vez de tirar aquí, donde está toda la turbamulta tiras a la derecha, llegas a la puerta del castillo, por eso te dijimos que era muy difícil de llegar.

Buscando a un aliado para luchar contra el jefe

Sí, como lees: vamos a buscar, ya, un aliado para poder invocar contra el jefe. En una guerrera fuerte, Nepheli, y te explicamos dónde conseguirla. Desde la Gracia, ahora sal, y verás al gigante de espaldas. Pasa de él y sigue de largo hasta el fondo sin molestarle (es decir, cuando subiste las escalinatas fuiste a la izquierda, ahora es la derecha). Allí hay unos PUÑETEROS pajarracos, que a nosotros nos cuestan siempre un huevo de vencer, pero que debes vencer, pues si no, te perseguirán todo el rato. Encárgate de los dos pajarracos, con cuidado con las explosiones, y un payaso que los acompaña. Ahora, a la derecha, hay una pequeña habitación donde se haya Nepheli, con lo que parece ser una armadura o lo que sea tirado en el suelo. Habla con ella varias veces y te dirá que, cuando luches contra Godrick, que la llames, que acudirá a nuestra llamada.

Perfecto. Ahora regresa a la Gracia (por cierto, al fondo hay más enemigos, no hace falta ir por ahí si no quieres. Tú mismo si quieres explorar).

Hasta el jefe

Desde la Gracia, ve ahora al ascensor y actívalo. Te llevará a una parte aún más alta del castillo. Lo mollar está al llegar a una explanada con el suelo resquebrajado. A la izquierda está la familia Potaje Feliz. Vale, no se llaman así, pero los bautizamos porque queremos. Hay mini ollitas y un ollón (o marmita) que intentan partirte la cara. Ahí no hay que tirar, no hay salida, hay que tirar por la grieta, pero hay objetos buenos. Pasa de ellos si quieres. Tira por la grieta, toca el símbolo de Márika y al frente entra y toca la Gracia. En el pasillo hay dos salidas: un gigante (no es por ahí) y una niebla verde... Sí, es el jefe. Fíjate que hay una niebla dorada al suelo, donde puedes invocar a nuestra aliada guerrera, bastante poderosa, por cierto.

Godrick, el jefe obsesionado con la cirugía estética

Esta especie de Borg de la Edad Media tiene muy mala leche. El video acojona, y es de los mejores de From Software.

¿Cómo íbamos preparados? ¿Qué hicimos? Pues invocamos a Nepheli y, al instante, nos metemos en la niebla (así, Nepheli tarda unos segundos en entrar y no empieza a recibir desde el inicio), para proceder a invocar a los lobos. Y luego enganchamos y vamos a por Godrick. Lo normal es que Godrick, nada más empezar, se vaya para ti, así que a esquivarlo. Luego, comienza a entretenerse con los lobos y Nepheli. No obstante, si golpeas mucho se fija en ti. Comenzará a hacer ataques con tormenta para quitarse los lobos de alrededor. En este ataque es simple lo que debes hacer: escudo en alto por nuestra parte y separarnos un poco, para que luego cuando salte solo debemos ir con el escudo en alto girando y no nos toca (e incluso sin el escudo en alto).

Cuando quedéis solos Nepheli y tú, ataque y ataque del mismo método. Es totalmente controlable (en la primera parte de la batalla, incluso sin lobos, deberías llegar fácilmente a la mitad del combate). Lo único jodido es cuando empieza a levantar su arma para clavarla en el suelo, ahí es donde debes rodar hacia atrás huyendo. En un momento dado, cuando se arrodille, intenta hacerle un clavado; no confundas el que se arrodille cansado con que se arrodille gritando. Ahí debes darle un par de toques aprovechando e irte hacia atrás, porque va a comenzar la segunda parte del combate y antes agrade.

En la segunda parte, tras el video en el que aparece Godrick cantando por fandangos de Huelva, está enfurecido. Ahora le acompaña el fuego, y no precisamente para fumarse un puro. Nada más empezar, comienza con el lanzallamas dragón. Espera a que esté el fuego llegando adonde estás y rueda en lateral, para que no te afecte. Luego vete a por él. Ahora está más enfurecido, y el ataque tormenta de antes es ahora de fuego, pero debes proceder igual. Es posible, eso sí, que ahora lance unas bolas de fuego, que debes esquivar. También hace unos espadazos muy fuertes y, ante todo, a veces te agarra el cabronazo y te revienta media barra por toda la puta cara. Así que lleva bien la barra llena.

En otro movimiento de ahora, típico, levantará su arma para hincarla hasta tres veces en el suelo. Nada más haga amago, vete rodando hacia atrás, pues tiene mucho rango. Por otro lado,

también puede dispersar fuego lanzándolo, que más o menos se esquiva fácil y, jodido, el lanzallamas loco. Cuando haga el lanzallamas loco, puede hacerlo de dos formas: en círculos a su alrededor, en cuyo caso gira tú también escudo en alto a su alrededor y le vas golpeando; si por el contrario empieza a lanzarlo por el suelo, es más jodido, ve andando hacia atrás, andando hacia atrás mientras él avanza hacia ti. Con esto habrás ganado enteros. Nosotros no nos los pasamos a la primera por culpa de esto, que intentábamos esquivar ese ataque de fuego rodando o moviéndonos lateralmente sin darnos cuenta de que era hacia atrás. Créenos, es jodido pero pasable.



[Elden Ring: Godrick, el Injertado - YouTube](#)

Ganaste, y conseguiste tus primeras cenizas importantes. Toca la Gracia si quieres y, al fondo, verás al tontaina del principio del castillo machacando los restos que quedaron en el suelo de Godrick. Es como esos que dicen ahora luchar contra el fascismo, que lo hacen a kilómetros/décadas de distancia. Pues este campeón es igual.

Sigue recto, sube las escaleras y abre la puerta. Vaya trono tenía el gilipollas, ¿eh? Por cierto: ¿un tipo tan gigante con un trono tan pequeño y en una habitación ridícula? En fin, cosas del diseño, suponemos...

El camino no tiene pérdida, saldrás y te encontrarás una Gracia. Bienvenidos a Liurna, con el subtítulo inquietante de "tierra encharcada".



Pero antes...

No podemos pasar el juego tan rápido o tendremos dificultades. De hecho, te estarás preguntando qué pasa con todo lo que no hemos visitado. Pues eso, ahora que tenemos ya el nivel, vamos a indagar y disfrutar de nuevos retos. Son cosas secundarias, así que no son obligadas, pero es interesante que te plantees hacerlas, pues conseguirás objetos para subir los viales, nuevos jefes y por tanto niveles, personajes secundarios, parajes inquietantes, piedras de afilar... En vez de farmear aburridos dando vueltas haciendo lo mismo, ¿no es mejor así, viendo mundo?

LO PRIMERO, EL MAPA DE LA ZONA

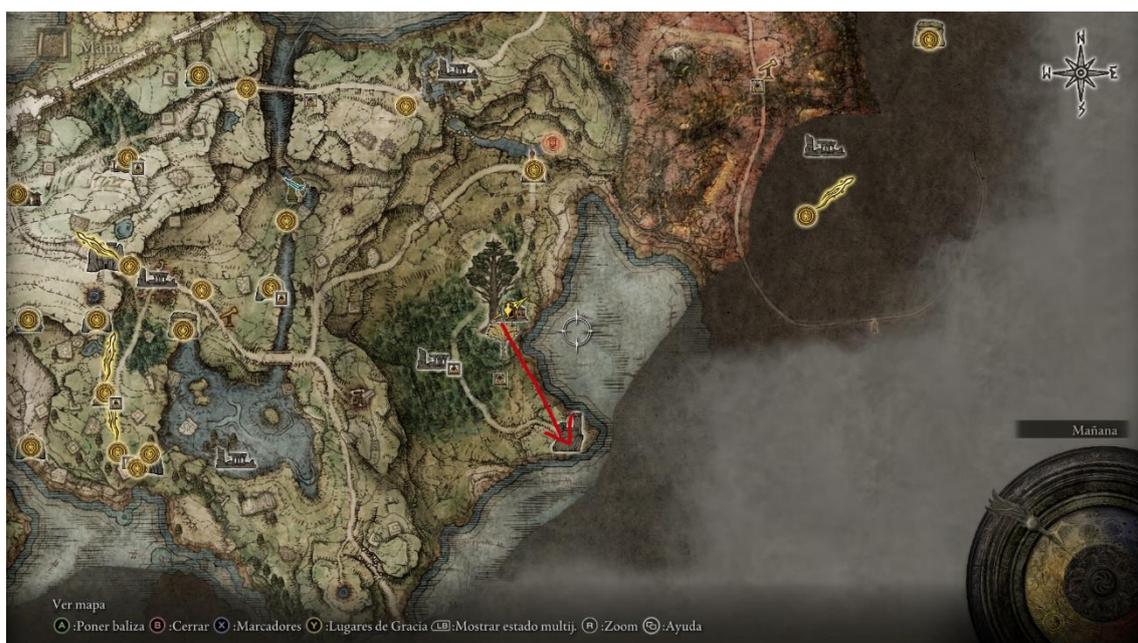
Ve adonde te hemos marcado (la parte de la derecha es lo que se desbloquea una vez cojas el mapa, la hemos puesto para no despistarte):



AL ARBOLITO, DESDE CHIQUITO

Si vas al árbol, aparte de encontrar muchas cosas (y otras que ya te habrás encontrado por el camino hasta el mapa), llegarás a sus alrededores, donde hay muchos escarabajos que sueltan cosas muy buenas. Ahí está también una mazmorra que, ahora mismo, no te aconsejamos, puede ser un poco pesada. Nosotros bajamos a la mazmorra, pero nos detuvimos en la segunda parte de esta inmensa fase, allí donde había un extraño ser muerto y una cascada. Ya regresaremos, no deseábamos perder ahora el tiempo habiendo tanto que ver. Además, creemos que en este punto del juego no se puede completar. Pero tú mismo.

DEL ÁRBOL AL CASTILLO

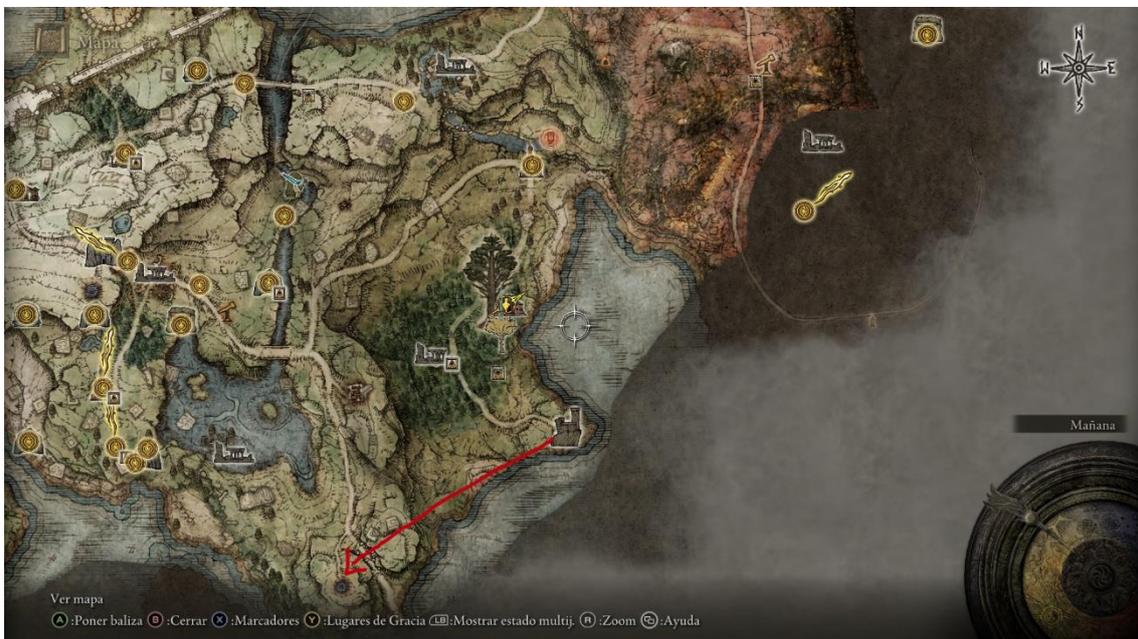


Aquí sí nos vamos a parar. En esta zona, excepto el gigante con el sombrerete, un Lunático cabezudo en versión normal, no jefe, el resto son vencibles. Por supuesto, uno a uno, utilizando los lobos, evitando los que arrojan proyectiles y/o bombas, etc. Uno por uno son enemigos fáciles; juntos, son difíciles. Revisa este castillo entero y trinca todo lo que puedas, incluyendo la mitad de un objeto que luego más adelante nos va a hacer falta.

Si te fijas, de camino aquí hay unas ruinas, ruinas que podrás visitar para conseguir más cosas. Cuidado con los osos de panza blanca, que te pueden dejar hecho un guiñapo en cuestión de segundos.

EL JEFE ENCARCELADO

Dirígete a esta zona del mapa, donde hay una especie de mojones-gusano y un pulsador en una especie de círculo de piedra luminiscente. Te lleva a una especie de cárcel, a un jefe. Por supuesto, por el camino, puedes desviarte y explorar. Sois libres, "muyayos".



Este jefe se llama Caballero sabueso Darriwil, y es una especie de ser extraño encerrado aquí abajo, en una especie de mundo paralelo. Es fácil a estas alturas, aunque es rápido, y no solo debes usar el escudo o girar, sino también rodar de vez en cuando o te va a faltar energía para atacarle. Nuestro consejo por tanto es el mismo que harías contra un perro u otro enemigo de los rápidos. Lo único que debemos decirte es que, nada más bajar, te vayas para la mancha azul que hay ahí, pues va a aparecer en esa mancha, y mientras lo hace puedes ir dándole palos, aprovechando.



[Elden Ring: Caballero sabueso Darriwil - YouTube](#)

Una vez vencido, ¿ves ese camino que va al sur? Pues vamos a explorar esa nueva e inmensa zona que con nuestro nivel actual es factible. Vamos a ello.

NOTA: por aquí creemos recordar nos encontramos una especie de peregrinación que riéte tú de la del Rocío: dos gigantes tirando de una carreta o sepulcro, más una manifestación detrás de gente con estandartes, espadas y mil cosas más. ¡Coño, qué susto!

A LA RICA PENÍNSULA

Según el DRAE una península es:

Tierra cercada por el agua, y que solo por una parte relativamente estrecha está unida y tiene comunicación con otra tierra de extensión mayor.

Y como nos van a intentar hostiar hasta en el cielo de la boca, pues han titulado esta zona: Península del llanto. Genialidad.

Lo primero es lo primero. Verás que hay un puente lleno de peña por todos lados, están todos, no falta ni uno, me cago en todo. Nosotros lo que hicimos fue montarnos en el caballo y atravesarlos como una exhalación o, si queréis ser más poéticos, “como alma que lleva al Diablo”. No tardarás en encontrarte a una viajera al lado de cadáveres que te pide ayuda para rescatar a su padre (en la zona más al sur de este mapa, el castillo-mazmorra principal de la zona). Nosotros en este punto nos salimos del juego y al retomarlos, estaba muerta. ¿Se puede evitar esta muerte? Ni puñetera idea.

Sigue recto. Ten cuidado porque aquí están descansando varios perros, un gigante y soldados-bestia. Si sigues en línea recta no tardarás en encontrarte, porque está marcado en el mapa, el mapa de la zona. Pero cuidado porque te van a llover las flechas de un gigante. Tu objetivo es ese castillo que custodia el gigante, pero antes vamos a dar unas vueltecitas para explorar.

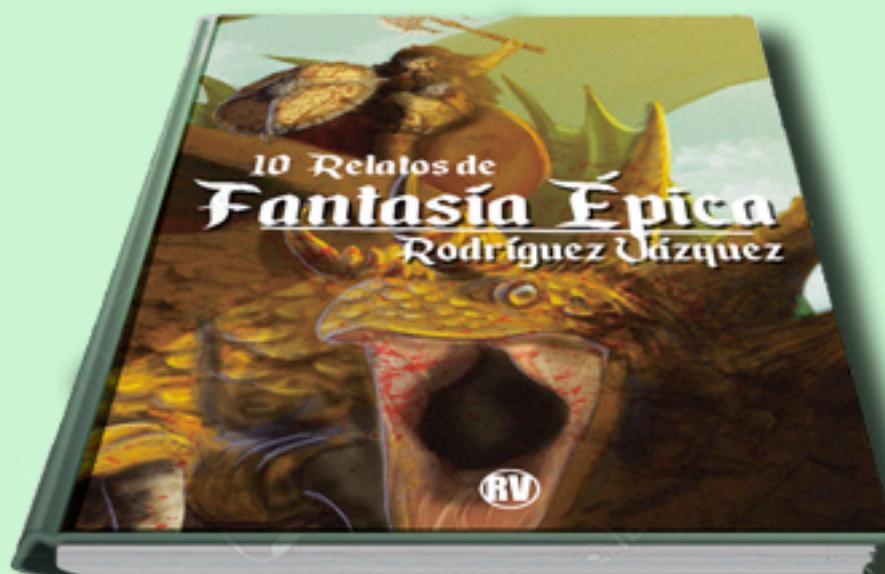
DIGITAL

0,99€

CLICK EN LA IMAGEN
PARA SABER MÁS

FÍSICO

4,95€



10 Relatos de Fantasía Épica Rodríguez Vázquez

Temibles, poderosos, míticos; algunos son nobles y otros villanos, algunos escupen fuego y otros simplemente adornan con su porte los cielos azules. Pero como sean, despiertan la imaginación de los héroes... y los lectores.

Esperemos, lector, que te guste este primer recopilatorio de relatos de fantasía épica que hemos querido dedicar a los dragones.

amazon.com

★★★★★ 5 de 5



DANDO VUELTAS COMO UN TROMPO

Una vez encuentres un lugar de Gracia que por los alrededores hay podemos, como hemos titulado, dar vueltas como un trompo. Te ponemos el mapa para que te guíes:



Desde esa Gracia, mirando el mapa, a la derecha (1) hay una torre, a la cual no puedes entrar si no matas a tres criaturas o bestias. Ni puta idea de qué significa eso, la verdad es que nos acercamos a la torre porque nos llamó la atención y ya. Tú mismo.

Entre el árbol y esta torre (2) verás un símbolo como de unas ruinas. Ese es un buen lugar para matar a todo lo que se mueva, especialmente ratas y catetos. Hay una lágrima, ojo, para mejorar los viales.

Desde allí, si sigues a la izquierda, una cueva (3). Ojo porque en esta cueva hay tipos bastante fuertes, incluso unos que vuelan que cuesta mucho, si eres caballero, acertar. Así que llévate un lanza cuchillos o flechas.

Tu objetivo es, como en todas las cuevas, ir bajando. Hay, como te decimos, varios momentos peliagudos, pero tampoco es ningún laberinto. No queremos enrollarnos explicando esto porque no tiene pérdida. Lo que sí es que al final te espera otro jefe. Este jefe, a estas alturas, no es muy duro, pero si invocas ayuda, como los lobos, te comerá los huevos a base de bien.



[Elden Ring: Bastardo escamoso - YouTube](#)

Una vez vencido, sal. Si desde aquí vas al norte verás una torre (4), torre que es molesta porque te disparan desde arriba y a la que puedes acceder desde un roto. Arriba del todo hay un tipo con ballesta y distintos objetos, con un cofre del tesoro con una balista bastante buena.

Si desde la torre vas hacia la izquierda (5), te encontrarás con unas ruinas que tienen un jefe que no aparece como jefe, pero que actúa como tal (una especie de mago o maga con un bastón tirando rayos).

Por último, al lado de estas ruinas, arriba de una colina cercana, hay una iglesia (6). Fíjate bien para llegar a ella a través de impulsos o lo que sea, que es un poco lío llegar, no te creas. Allí te encargas de unos peregrinos y consigues al lado de una Gracia otra lágrima. Cuidado porque hay esqueletos por allí paseándose.

CONTINUAMOS PARA BINGO

Desde la iglesia, ve a la izquierda (7), hacia ese círculo gris que se ve en el mapa. De camino encontrarás una ruina y, al llegar a tu objetivo, efectivamente, otra vez: los gusiluz y un ascensor-cárcel. Deberás activarlo con una Llave de piedra para enfrentarte al jefe (si no las has encontrado, las vendes las gemelas extrañas de la Mesa Redonda). Este jefe tiene "truco": ve corriendo a la mancha azul y líate a hostias mientras es invocado. Pégate a él y dale duro. Llegado un momento, se echará hielo a la espada. Cuidado, guarda las distancias y espera a que la clave en el suelo. Cuando lo haga, vete a por él y dale hostias como si no hubiera un mañana. Esa es la clave: golpear, golpear y golpear.



[Elden Ring: Viejo héroe de Zamor - YouTube](#)

A partir de esta zona, si sigues hacia la izquierda (8), lo último que encontrarás es otra iglesia con otra lágrima. Bueno, eso y una PUTA TORTUGA GIGANTE. Si estás aburrido, puedes probar a tocarle los cojones... Pero mejor que no.

¿Te acuerdas de la iglesia? Pues vamos, ya desde de ahí (6) o desde el punto 8, al punto 9 del mapa. Te espera un jefe, Avatar del Árbol Áureo. Es un jefe sencillo en cuanto a maniobras, pero se te puede torcer. Si quieres, invoca a alguien a tu lado (lo lobos son casi siempre la mejor opción), y vete a por él. Es un jefe abierto, sin niebla, y es controlable, pero debe tenerse en cuenta cuando va a hincar su arma en el suelo; ahí hay que separarse. Por otro lado, suele a mitad del combate lanzar rayos sagrados. Eso es muy, muy peligroso, porque él también ataca. Para esquivarlos lo mejor es o levantar el escudo y rezar para aguantar (con la barra de vida bien llenita), o irte hasta él jugándotela y rodeándole, lo que lo hace débil a tus ataques, porque está entretenido lanzando los rayos, que no te llegan a dar.



[Elden Ring: Avatar del Árbol Áureo \(Península del Llanto\) - YouTube](#)

AHORA SÍ, A POR EL CASTILLO DE LA PENÍNSULA (10)

Cuando vayas llegando, un gigante te irá lanzando flechas como si no hubiera un mañana. Incluso pasando a su lado el tío te va apuntando como si fuera una metralleta. Si vas a caballo debería ser fácil esquivarlo (o si te lo quieres cargar...). Dentro, te espera una Gracia. En el patio hay ciento y la madre. Nosotros invocamos a los lobos, pero no es necesario. Lo que debes hacer es ir todo el rato pegado a la pared de la izquierda, para no molestar más de la cuenta. Ve eliminando los perros poco a poco y llega hasta el fondo. Cárgate (o esquiva, aunque deberías de poder vencerle ya bien) al del sombrerete en forma de champiñón y ve a la derecha, sube las mini escalinatas y las escaleras de mano hasta arriba. Allí, cárgate a todo, incluyendo unas gárgolas y ve hasta la almena del fondo. Luego, desde esa altura debes ir ya pudiendo visualizar una Gracia en el acantilado. Llega hasta ahí tirándote y tócala. Descansa.

Desde esta Gracia ve lanzándote por las piedras por el único camino posible y verás un hueco. Te lanzas y ahí te espera un soldado monstruo fácil de vencer y un moquete, que como te despistes te trinca. Pégale fuego o vete. En la salida, a la derecha del todo hay una torre con objetos, pero el camino es la izquierda, donde vuelve a haber un agujero (déjate caer viga a viga, no del tirón). Abajo hay un momento peliagudo: hay más ratas que garbanzos en un saco de 5 kilos, incluyendo una con los ojos dorados (¡qué guapetona!).

Sal, y a tu izquierda hay una Gracia. Luego cruza el puente y a la derecha hay una escalera de mano, si bien es cierto que debes esquivar un guerrero monstruo y un tirador. Pero puedes hacerlo corriendo. Abajo, y esquivando las medusas fantasmales, ya verás la niebla dorada vercosa del jefe (este incluye Trofeo/Logro al vencerlo).

El jefe, Leoncio el cabroncio (es mentira, se llama Bastardo leonino, que es casi peor). Este auténtico bastardo (eh, que nosotros no lo estamos insultando, que es su nombre, don Bastardo), es una metralleta con su espada, es un jodido ventilador de aspas. Invocamos, nada

más entrar, a la jauría de lobos, y nos fuimos para él, escudo en alto, dejando las distancias cuando se vuelve loco, y rodando cuando podamos. Tiene un rango que no veas. A estas alturas, ya deberías haber subido las cenizas de invocación en la Mesa Redonda, así que los lobos deberían de ser un poquitín más fuertes y resistentes. Y tú, porque a estas alturas si eres guerrero, o aguantas los golpetazos o estás jodido. Si no sabes subir la ceniza, ahora te lo explicamos. Como sea, conseguimos pasárnoslo a la primera, pero eso no quiere decir que sea un jefe fácil, ni mucho menos.



[Elden Ring: Bastardo leonino - YouTube](#)

Y ya, casi, casi, hemos mirado la península entera. Lo vamos a dejar aquí. No está entera, pero le hemos sacado bastante el jugo, ¿verdad? ¡Leñe, que el juego te costó 60 pavos, habrá que sacarle rendimiento!

EXTRA: para subir las cenizas y aumentar el poder de invocaciones, ¿recuerdas la muchacha asustadiza de la cabaña de la zona de las tormentas? Encuentras esta información al final de nuestro epígrafe **Hombre Bestia de Farum Azula**. Al hablar con ella, te contaba no sé qué de compañeros y que había perdido su valentía o algo así. Pues bien, a estas alturas, ella debe estar en la Mesa Redonda. Habla con ella y agota la conversación, ve al herrero y agota la conversación, regresa y convéncelos a ambos de que él sea tutor de ella y ella su aprendiz. Una vez hecho esto, te sales de la Mesa Redonda y vuelves a entrar. Ella ya no debería estar en el recibidor, sino frente a su maestro. Habla y sube las cenizas que consideres oportunas. Por cierto, aprovecha e investiga, que hay nuevas cosas por aquí en la Mesa Redonda.



Continuando la epopeya

Regresemos a la Gracia tras el trono del Injertado para continuar la historia principal, que cada vez nos damos cuenta es mejor y más grandiosa.

Desde aquí, a la derecha, verás a una mujer ciega. Si le das una uva (¿?), avanzará en su historia, te dice. Te la irás encontrando por esta zona.

Por el lado contrario, siguiendo el camino, verás unas ruinas, otra iglesia que, además de una lágrima, tiene a un tipo sentado. A cambio de runas, te enseña magia y, lo que es más importante: te dice que nuestro objetivo, la Academia de Raya Lucaria, está cerrada. Debemos conseguir la Llave refulgente de la Academia. En fin...

Antes de nada, y desde esta iglesia, dirígete a conseguir el mapa. Una vez que lo hagas, te explicamos lo que nosotros hicimos buscando la llave y, que, de paso, nos dio, obviamente, buenos objetos y experiencia.

Buscando la puñetera llave

Como ya ha quedado dicho, aquí en esta guía no se miente ni se vacila a nadie. Escribimos lo que hemos hecho y, en numerosas ocasiones, te daremos consejos para ir de la manera más fácil y directa o, cuando llega el caso, si hacemos cosas secundarias, te especificamos que son secundarias, por si no quieres hacerlas. No obstante, ahora no es que sean cosas secundarias, sino que nos dedicamos a indagar dónde puñetas estaba la llave que abre la Academia, nuestro objetivo. Así que vamos a ponerte todo lo que hicimos, pues puede darte ideas de qué hacer a continuación, qué jefes encontrar. En este proceso subirás varios niveles, conseguirás equipo, mejorarás el que ya tienes, etcétera. La llave, como tal, está en los restos al oeste de la Academia (más adelante lo marcamos en un mapa. De hecho, el propio juego te lo dice, pero nosotros no nos dimos cuenta), pero esto que te vamos a poner a continuación te lo ponemos por si es de tu interés pues, ya que nosotros lo hicimos por desconocimiento, quizá a ti también te valga para disfrutar más del juego.

Te lo marcamos en orden en el mapa, incluyendo cosas que merezcan la pena:



NOTA: Al lado de la hoguera que te conduce al punto 1 verás otro círculo, que sirve para encontrar otra cárcel subterránea de malhechors, es decir, un enfrentamiento directo uno contra uno, ya sabes. Vamos, que estamos al lado.

EL GORDINFLÓN ENCARCELADO (CÁRCEL ETERNA DEL MALHECHOR)

Como siempre que encaramos un enemigo de la cárcel, en este caso Adan el ladrón del fuego, se materializa en una neblina azul. Así que lo primero es ponerte al lado y, mientras aparece, zurrarle de lo lindo. Fíjate lo que te vamos a decir: si esquivas cuando Adan empieza a girar como un loco su arma, para su ataque y le respondes cuando puedas y mantienes la distancia con la bola de fuego que, pasados unos segundos, estalla (o aprovechas mientras carga y le atizas y sales inmediatamente corriendo), es relativamente fácil a estas alturas. El problema es que te agarre, algo que hace muy raramente, pero que te mata del tirón.

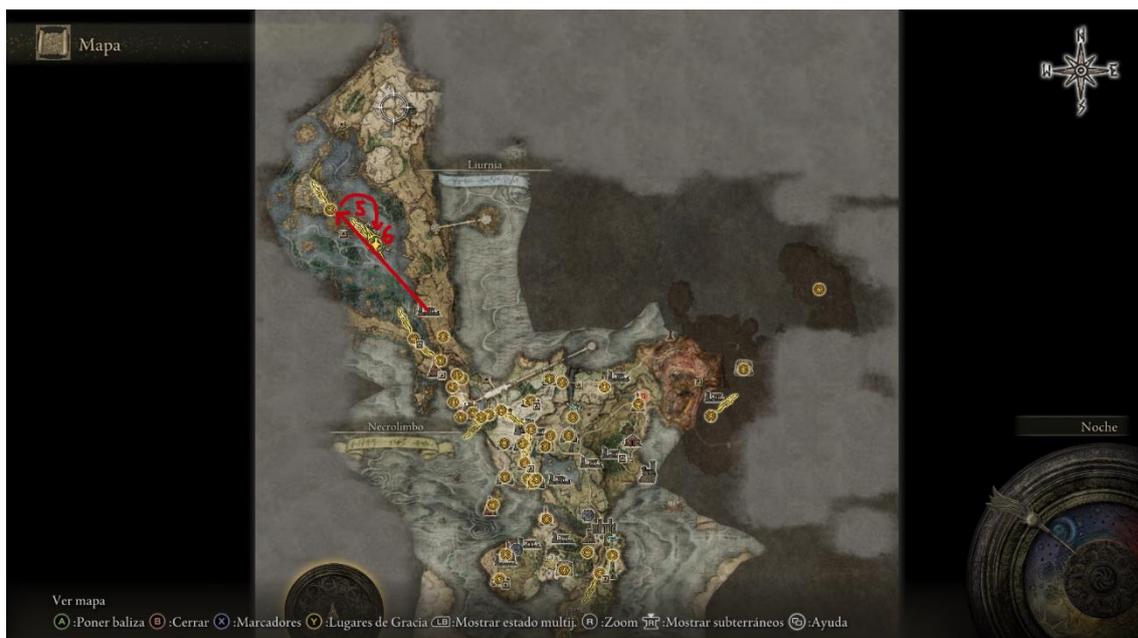


[Elden Ring: Adan, el Ladrón del Fuego - YouTube](#)

Pues bien, desde el lugar en donde conseguiste el mapa (1), dirígete hacia el sur por el agua, pegándote cuando puedas a la pared que queda a tu mano izquierda (el este). Allí no tardarás en ver una corriente de aire que te llevará hacia arriba (2). Salva en la Gracia (3). Aquí hay un camino hacia el norte y otro hacia el sur. El del sur lleva a un callejón sin salida con un ogro que custodia una lanza. Tú verás si te conviene.

El camino hacia el norte desde la Gracia te llevará, en un momento dado, a las llamadas ruinas purificadas (4). Allí hay enemigos y objetos. Al lado del mar hay otra ruina y te encontrarás otra vez a la tipa del principio, que está, una vez más, ahíta de uvitas. Ten cuidado con la langosta que hay por allí que es ella la que te quiere a ti a la plancha con limón y no al revés.

En estas ruinas, en otro de los edificios, verás una especie de ventilador azul: es un teletransporte. Úsalo.



Te llevará a las mismas puertas de tu objetivo final, pero, se siente, no puedes entrar porque, recuerda, no tenemos la llave (5). No obstante, viene muy bien para evitar el recibimiento que te tenían preparado si venías por la calzada principal. De hecho, te recomendamos que te montes en el caballo y avances por la calzada, esquivando a todo el mundo hasta llegar, sin pérdida, a otra Gracia que está al final (6). Ya tenemos dos puntos de referencia. Nada mal, ¿eh?



Vuélvete a las ruinas purificadas y pásalas. Te encontrarás otra Gracia (7) e incluso, una vez superada una especie de batalla campal macarra (entre espíritus de cristal y soldados tipo hooligans ingleses o ingleses a secas de veraneo en Benidorm), te toparás con el puente que lleva a la academia, pero por el otro lado (8).

SEGUIMOS Y SEGUIMOS. EL CUENTO DE NUNCA ACABAR

Nosotros nos pusimos como objetivo entrar en ese edificio que se ve al este y que, a su vez, está enlazado con otro más. No se puede entrar a este nivel de altura, por lo que nos dirigimos al norte, en donde encontramos una cabaña de... ¿un pintor? (9) Aclaremos: si bajas al nivel del suelo podrás entrar, finalmente, en el edificio (10). Allí hay objetos, una maga que lanza rayos como si no hubiera un mañana y, si eres mago, un gran talismán. Pero por ahora no se puede hacer más, pues falta un objeto para continuar. De ti depende perder el tiempo aquí o no.



Más interesante es ir a esa especie de circulito al norte (11), y ya sabes que los circulitos suelen llevarte a algún mundo subterráneo. Sabrás que lo has encontrado porque verás el mausoleo desde lejos y porque hay un guardián de fuego con malas pulgas. Coge el ascensor que vamos a ver cosas guapas.

EL HORMIGUERO ES UN LUGAR...

Nada más llegar, a la izquierda, hay una asquerosa imagen de unas hormigas gigantes. Pasas por ahí y deberás enfrentarte con varias. Ojo, que suelen caer del techo. Impresionan, pero se las puede vencer, solo que a veces escupen una especie de gas que puede mermar mucho. A nosotros, que nos dan asco los insectos, se nos hace más difícil aguantarlas que vencerlas, aunque no son fáciles. Sales a una especie de laguito y unas ruinas. Atraviesas el puente hecho polvo y tocas la Gracia. Luego, te marchas por el ascensor.

Abajo hay un ejército de gente que no veas. Les debe costar más mantenerse que dinero nos cuestan las Cortes Generales. Nosotros invocamos los lobos y empezamos a dar hostias, pero eran tantos que, en un momento dado, tuvimos que irnos al objetivo, que es al fondo. Atraviesa esa zona y llegas a un lago con unas escalinatas y un impresionante templo al fondo. Corre, porque te lanzan cosas desde lo alto, y llega al fondo, donde puedes respirar y negociar con un comprador.

Sal, bajas las escalinatas y vete siempre pegadito al lado derecho, para poder bajar al río e ir remontando dicho río hasta encontrar a tu derecha una Gracia. Ahora sigue recto porque vamos a ir por las galerías de hormigas. Es un poco confuso, pero si no te paras a vencer a ninguna y rápidamente miras el mapa cuando no estés en batalla, no tiene pérdida, en treinta segundos llegas a una cueva larga con una estatua de Máríka y una apertura que da a una espectacular gruta abierta... sí, es un jefe.

EL CAMPEÓN NOCILLA (SOLDADO DRACONIANO DE NOKSTELLA)

Siguen los jefes animales en este juego. Es un escenario impresionante, con el cadáver de la gigante sentada, y un jefe igual de impresionante. Es una pena que esté este jefe aquí escondido, porque aparte del logro/trofeo y las 12.000 almas que te va a dar, el escenario, como te decimos, es una genialidad artística. Un hito de los juegos de From Software.

Invocamos a los lobos, más por tener un apoyo que porque sean verdaderamente decisivos. El gigantón viene hacia ti. Nuestro consejo es el siguiente: ponerse bajo sus piernas. Es cierto que a veces se retuerce y puede darte, pero, como ya te hemos dicho en esta guía, nosotros estamos jugando con la táctica del escudo en alto y golpear cuando podamos, por lo que aguantamos gran parte de sus ataques. Jodido es cuando hace una serie de manotazos, unos cuatro, cuyo consejo es rodar para esquivarlos. Por otro lado, si te pones bajo él y lo enganchas por el talón, intenta quitarte de en medio con un manotazo de su mano derecha, pero si tú vas girando y golpeando, girando y golpeando, se dedica a cazar moscas y no te da.



[Elden Ring: Soldado draconiano de Nokstella - YouTube](#)

Al terminar, como te decimos, trofeo/logro, muchas almas y un hechizo, amén de la sensación del trabajo bien hecho.

¡MÁS MADERA! ¡MÁS MADERA!

Una vez fuera de este sitio, ve recto por el oeste justo al lado contrario. Es un sitio curioso el que vas a conocer.



Es una iglesia (12), cuyo sacerdote es... una tortuga gigante. Lo interesante, aparte de la información que te da y las cosas que vende, es que puedes, a cambio de runas, ser perdonado por tus pecados: básicamente haberle tocado los huevos (o matado) a algún NPC.

Desde aquí, nosotros decidimos ir al árbol, porque nos llamaba la atención. Por el camino habrá gigantes, minotauros y mausoleos andantes por un tubo. Es un paraje increíble toda esta zona. A estas alturas, ya sabes guiarte y usar el caballo, así que no vamos a decirte exactamente por donde tirar. No es tampoco muy intrincado. Lo único es que tengas cuidado con los mausoleos y con los osos y los arqueros de flechas especiales.

AL RICO ÁRBOL (BIS)

En este lugar (13), verás al fondo al jefe... pero rodeado de minotauros. Situación peliaguda.



[Elden Ring: Avatar del Árbol Áureo \(Liurnia 1\) - YouTube](#)

Vamos a dirigirnos ahora al oeste, que vamos a buscar otro punto de referencia y otra Gracia.



Llegaremos, tras algunos rodeos y saltos de fantasía, a una puerta gigante cerrada (14). Allí hay una tipa sentada en una silla en mitad de ningún sitio (¿?) que te dirá, básicamente, que no tienes lo que hay que tener para cruzar.

Como sea, vamos en dirección contraria desde aquí por el caminito. Tras pasar unas ruinas, verás a lo lejos unas catapultas... con muy mala pinta. Te explicamos: si sigues recto, recto, esquivando las dos catapultas, llegarás a un impresionante edificio. Mira la foto que te ponemos. Es un edificio que, más adelante, quizá tenga algo, pero ahora está vacío (15).



Lo mejor que puedes hacer es, cuando veas las dos catapultas, irte para la de la izquierda. Allí habrá unos escalones que van bajando por la montaña. Así que, caballo en ristre, ve saltando hasta el fondo y, luego, ve hacia el norte esquivando un caballero con espada y unos zurullos escupe veneno. Allí hay una Gracia en una cabaña (16).

SUBIENDO, SUBIENDO

El paraje es espectacular. Sube, desde esta cabaña, las escalerillas de mano (un coñazo) hasta arriba del todo, matando a un mini pulpo por el camino. Entra en la mina y encárgate de ese tipo si quieres. Aquí hay piedras buenas, también, en toda la fase. Si no te lo quieres cargar, sube de nuevo por las escalerillas y entra. Ten cuidado porque hay soldaditos pequeños, de esos con sombrero y de negro entero, como los de la zona de farneo Montedrago que te indicamos al principio de esta guía. Por si fuera poco, en el suelo hay explosiones de veneno. Bueno, nada más entrar ve a por el de la izquierda, que está en cuclillas. Luego entra a la derecha, donde hay un ascensor y vence a uno que está agazapado a la izquierda y gira inmediatamente. Espera, que vienen dos más y lanzando como gas. Por fin, sube al ascensor (o haber subido rápidamente) y llegarás a otra zona.

Como sea, a la zona en que llegamos hay un tipo con una linterna que escupe fuego. No ataques a los currelas, céntrate en él. Cuando escupe el fuego, bien hacia adelante o bien hacia atrás, pues tú te mueves o adelante o atrás dependiendo. Sigue y hay como una especie de altar, con un objeto. A su derecha otro mini soldado camuflado y, adelante, en un hueco a la izquierda del altar, otro. Sigue el único camino posible (te encontrarás un pelotero que, al vencerle, explota, cuidado) y móntate en otro ascensor, con cuidado de las trampas del suelo que envenenan, que te deja arriba, en el exterior, al lado de una Gracia.

Desde ahí súbete a otro ascensor. Arriba te espera un tipo disimulando, mirando por el barranco, que tiene al lado a un murciélago rojo, los cuales son más duros que los normales (y que te agarran y te hacen de todo). Luego sigue subiendo y te esperan otros murciélagos, dos normales y otro de los rojos. Cuando los venzas, o no, ve por el único camino posible y sube unas escaleras

de mano. En este punto comenzarás a escuchar una extraña melodía que gusta y pone los pelos de punta a partes iguales. Son una especie de viejas-murciélagos (o arpías en su nombre clásico), que te envenenan y te pueden dejar el culo hecho peta zeta. Si le sumamos que van con otros murciélagos... Peligrosas no, lo siguiente. Son unas escenas inquietantes que hacen de esta serie de juegos algo especial, al mezclar sin complejos el terror y la fantasía heroica.

Sube las escaleras de mano que custodiaba, avanza y vuelve a subir. Arriba tienes dos caminos: uno con un pulpo gigante, con objetos como piedras de afilar y un arma, y el otro lado. Ve por el otro lado. Efectivamente: otra vieja cantando y un ascensor por el que debes subir. Consejo: atráelos y cuando se abalancen sobre ti, sube al ascensor. De otro modo, estarán tirándote magia y te dejarán hecho trizas. Arriba tienes una Gracia.

DRAGONEANDO

Desde aquí, niebla de jefe. Te recomendamos que vayas bien preparado contra fuego. Nosotros fuimos con el arma a dos manos y una poción milagrosa que nos hicimos que sube resistencia y salud poco a poco. Además, pegadito a la niebla del jefe tienes para invocar a un guerrero bastante bueno. Las cenizas de espíritu te recomendamos que te la guardes por el si el combate se tuerce o necesitas ayuda más adelante. Obvia que debes de tener buen nivel y el arma mejorada (la nuestra estaba a +8). Ármate de paciencia.

Entra y verás una bestia infame abalanzándose sobre ti. Otro combate espectacular. Por todo esto te dijimos que no te lo perdieses. Por cierto, que la primera vez el personaje se nos quedó bloqueado, sin moverse, y ahí estuvimos recibiendo porrazos de manera impasible mientras no podíamos hacer nada. Obviamente, la cagamos y morimos.

Anda tranquilamente bajo su vientre y comienza a golpear. Ten cuidado porque intenta echarte lava, pero su mejor punto para golpear es la cola: larga y toda ella blanco fácil de tus ataques, no te dará con el vómito. Ten cuidado porque puede revolverse o intentar saltar. Cuando comience a moverse, esquiva la lava y espera tranquilamente a que pare. Vete para él y sigue golpeando, a ser posible la cola. No guardes las distancias porque te lanzará bolas de fuego o intentará darte con su espada (sí, es un dragón con espada, qué pasa). Si le golpeas bien en la cola o en una pata, caerá al suelo, momento para darle una somanta de hostias.

Cabreado, se pondrá sobre sus dos patas. Sus ataques así son más poderosos, pero paradójicamente más predecibles. Ponte debajo, pero dándole por la cola. Si se pone a saltar, huye. Cuando intente golpearte, rueda. Si le golpeas lo suficiente, caerá por segunda vez, momento para golpear o invocar cenizas de espíritu para el embate final.



[Elden Ring: Dragón de magma Makar - YouTube](#)

Una vez vencido, graba en la Gracia y sube al ascensor, donde habrá otra Gracia. Esta es otra zona que nosotros no vamos a ver. Al menos, por ahora.

UNA MAZMORRA PENDIENTE

Vuelve al punto 14, donde estaba la vieja sentada en la silla. Ahora ve al punto que te marcamos (17) y, desde allí, ve saltando poquito a poco con tu caballo por las plataformas hasta el fondo. Te lo hemos marcado con un punto rojo. Esta mazmorra la hicimos antes de lo anterior, pero queríamos ponerte la guía de manera más coherente y lógica.



Así es como debe verse por donde puedes descender (imagen a ras del suelo, hemos bajado desde arriba, apoyándonos en esa especie de lápidas):



Vete a la cueva. Sí, efectivamente, OTRA PUTA CUEVA. Y van...

MINA DE CRISTAL DE RAYA LUCARIA

El jefe de esta zona es una mierda pinchada en un palo. Hasta el clásico Molinete es más complejo. Pero estamos aquí no solo para lucirnos diciendo “hemos vencido a un jefe”, que por supuesto, sino porque hay piedras de forja, etc., buenísimas. Nada más entrar en esta mina, te encuentras con un par de enemigos. A tu izquierda un caminito que lleva, a su vez, a otro lugar donde hay currantes y jefes con muy mala leche; en ese aspecto, *Elden Ring* es un juego realista. Hay un ascensor que no funciona. Ten cuidado al desplazarte, que las escaleras son más estrechas de lo que parecen y te la pegas. Continúa para el fondo y te montas en el ascensor.

En esta nueva zona, atraviesas el travesaño con cuidado, agachado, para que el mago no te fulmine y entras al fondo. Luego, has de dirigirte adonde haya luz azulada, al fondo del todo, a la izquierda. Esquiva si quieres enemigos, que llegan de todos lados: de las habitaciones, del techo... Ahí hay otro ascensor que nos lleva al destino que queremos.

Y ya la niebla que indica nuestro próximo enfrentamiento con el jefe Cristalino. Nosotros invocamos a los lobos y otras precauciones, creyendo que era un megasúperjefe y resulta que era Molinete II. ¿Qué te decimos? Pues que te pongas al lado y zúrrale. Parece que no le hacemos daño, hasta que comienza a romperse, incluyendo si le haces un “piquete”. El único ataque digno de mencionar es cuando hace, precisamente, un molinillo con sus armas. Por decirte algo. Pero por lo demás... Ganas 3.000 almas y una piedra para darle a las hermanas en la Mesa Redonda, que te posibilita conseguir nuevos y mejores objetos en su tienda.



[Elden Ring: Cristalino - YouTube](#)

Por fin, la puta llave refulgente

En nuestra búsqueda del tesoro, perdón, de la llave, dimos con esta islita y, ¡oh, sorpresa!, un puñetero dragón. Naturalmente, puedes pararte antes o seguir de largo para seguir indagando o conseguir objetos, NPCs...



El dragón estaba ahí dormidito y nos fuimos para él. La magia de tipo azul, para que nos entiendas, nos es muy perjudicial por la construcción de nuestro personaje, pero como el jefe (porque es un jefe con barra de jefe), se llamaba Dragón Refulgente, nos dijimos: este debe ser el que tenga la llave refulgente. Luego, tras un par o tres de derrotas flagrantes, nos dimos cuenta de que detrás del dragón había un cadáver con un brillo de objeto importante... ¡sí, es la

puta llave de la academia! Así que nos lanzamos a por ella y huimos como ratas. No hemos vencido a este dragón, ya volveremos. La cuestión es que tenemos la llave. ¡Oh, yeah!



A la academia de las maravillas (que parece la de Harry Potter)

Ya sea por la Gracia que te situaba en la puerta sur o ya sea por donde estaba la vieja, la puerta oeste, atraviesa la barrera de protección azul. En esa zona, ve al fondo y móntate en el ascensor. Te recibirá una espectacular estampa, otra maravilla no tanto gráfica, que por supuesto también, sino sobre todo artística. Llega hasta la plazoleta y verás unas escaleras con dos mierdas con máscaras arriba. Tanto si te los cargas como si no quieres, la cuestión es que debes abrir la puerta. Toda esta zona, lo reconocemos, la hicimos corriendo, porque aquí hay una turbamulta de marionetas, magos, muertos vivos, etc., que no da uno abasto. Por la construcción de nuestro personaje, la magia nos quita mucha vida, y como ya te hemos dicho muchas veces, en esta guía no se miente, y si algo se hace corriendo se dice. El ambiente, por cierto, recuerda mucho a *Bloodborne*.

Bueno, desde esta pequeña capilla ve a la izquierda, atraviesa el pasillo y sal. Ahí, entre esa especie de tumbas-restos, muévete hacia tu derecha, buscando un puente de tablones. Atraviésalo y sigue subiendo un montículo repleto de muertos vivos y enemigos, pero siempre subiendo y/o atravesando zonas hasta que veas a una especie de molino a tu derecha. Ese es nuestro objetivo: tírate a una de las palas del molino y deja que te suba. Arriba salta o rueda y ya has salido de esta zona de pesadilla.

Desde la Gracia sales, y allí hay un guerrero con máscara de espaldas. Atácale escondido por detrás para hacerle un ataque fuerte y caerá al suelo. No lo remates, porque si lo haces llamas la atención de los magos del fondo. En su lugar, una vez caiga al suelo, sal pitando para el fondo y sube las escaleras de la derecha e inmediatamente por las escaleras de la izquierda. Rueda para esquivar al mago que te espera arriba y ya, recto, hacia la niebla del jefe. Este es el recorrido que tiene que aprender en caso de caer y tener que repetir. Por lo menos, es lo que hicimos nosotros.

El perrete encendido: Lobo Rojo de Radagon

Pues sí, lo de perro rojo no es porque sea socialista, sino porque usa una espada de fuego en su boca mediante un hechizo. Pero no es su única arma, también su velocidad y un ataque con magia azul que jode mucho. Entra de la mejor manera posible (que si lobos, que si pócima personalizada, etc.) y luego trátalo como cualquier otro jefe parecido: escudo en alto, rodar hacia un lado para poder esquivar en lo posible sus barridos con el arma y mantener, en ocasiones, las distancias, aunque si eres como nosotros débil con la magia es mejor estar pegadito a él, pues así su magia azul hace menos daño y es preferible parar con el escudo y rodar a comerse sus ataques mágicos. No obstante, claro, a veces será necesario separarse para beber. Si los lobos están en pie te dará un respiro, pues se entretiene con ellos, aunque es posible que en tal caso te ataque con sus proyectiles mágicos.



[Elden Ring: Lobo Rojo de Radagon - YouTube](#)

Tras el trofeo y unas 14.000 almas, que no vienen nada mal, y un amuleto, podrás continuar.

Aparecemos en un pórtico abierto, muy espectacular, con muchos trabajadores dándolo todo y una especie de payaso veneciano mecánico con dos hachas que te cagas. Lo que nosotros hicimos es lo siguiente: ¿has visto los contrafuertes de tu derecha que comunican con el puente roto? Pues lánzate a uno, salta y llega a dicho puente. Eso sí, cuidado porque desde arriba caen unos piedrollos como los que lanzan los cañones de *Super Mario*. Ve pegadito a la derecha y atraviesa la puerta. Prueba superada (qué gracioso Miyazaki, ¿eh?). Espera, no cantes victoria todavía...

En la siguiente zona, a la derecha, hay un teletransporte que te lleva fuera, a la iglesia esa de la tortuga. No lo uses, es inútil.

En su lugar, recto, verás un caballero. Es un caballero difícilísimo, que pega duro con la espada, invoca una espada mágica y, para colmo, como le des muchos tortazos seguidos, te hace parry y te revienta el culo. Al fondo hay un ascensor, pero salir corriendo hacia él no sirve de nada,

pues te persigue. Nosotros hicimos una guarrería que, dicho sea de paso, no hemos visto por internet que lo hayan hecho otros: nos subimos al ascensor y el caballero se subió también, como te decimos. Dándole hostias pegado al borde, logramos que cayera y se matara. Como sea, tanto si lo vences haciendo el guarro como en combate honorable, no volverá a aparecer más en el juego. ¿Por qué? Pues porque aquí arriba ya está el jefe y él era el guardián.

La loca de la luna

Tras un video que te deja con el culo torcido y que te deja a las claras que esta tipa está zumbada (y tras acojonarte con las chicas del suelo en un video genial), empezará el combate. Nosotros nos dimos cuenta en este combate que necesitábamos resistencia más que salud, por lo que nos hicimos una poción/pócima milagrosa que potenciaba esto.

Como sea, te recomendamos que invoques a los lobos, para tener gente ayudando. Tu objetivo no es atacar a tontas y locas, sino a las chicas rodeadas de un halo dorado, que están rezando. A la tercera que venzas, pues todas son débiles, la reina caerá al suelo. Date un festín de palos, pero ojo que cuando se recupera, hay una explosión. No tardará, dependiendo del daño que hagas con tu arma, en iniciarse la segunda parte del combate. No creerías que era tan fácil, ¿no?

Tras otro espectacular video (y escenario; ahora parece esto *Bayonetta*), lo primero que debes hacer es girar a un lado para esquivar el kamehameha que te lanza nada más empezar. En ese momento lanzará de vez en cuando unos rayitos azules (gira hacia delante para esquivarlos) y enemigos-espíritu (puedes disolverlos golpeándolos o esquivándolos, aunque esto no es recomendable porque ella sigue lanzando dale que te pego). Nuestra recomendación, y lo verás en el video, es, como te dijimos, llevar bastante resistencia y dedicarte a golpear, golpear y golpear, a ser posible con los lobos de compañero o algo similar, ignorando en lo posible sus invocaciones. Aunque te quedes sin energía, aunque invoque, tú dale que te pego. De vez en cuando se protege haciendo un molinillo con el bastón, pero no quita demasiado. Sigue, sigue y sigue, pues así la interrumpes en sus ataques.



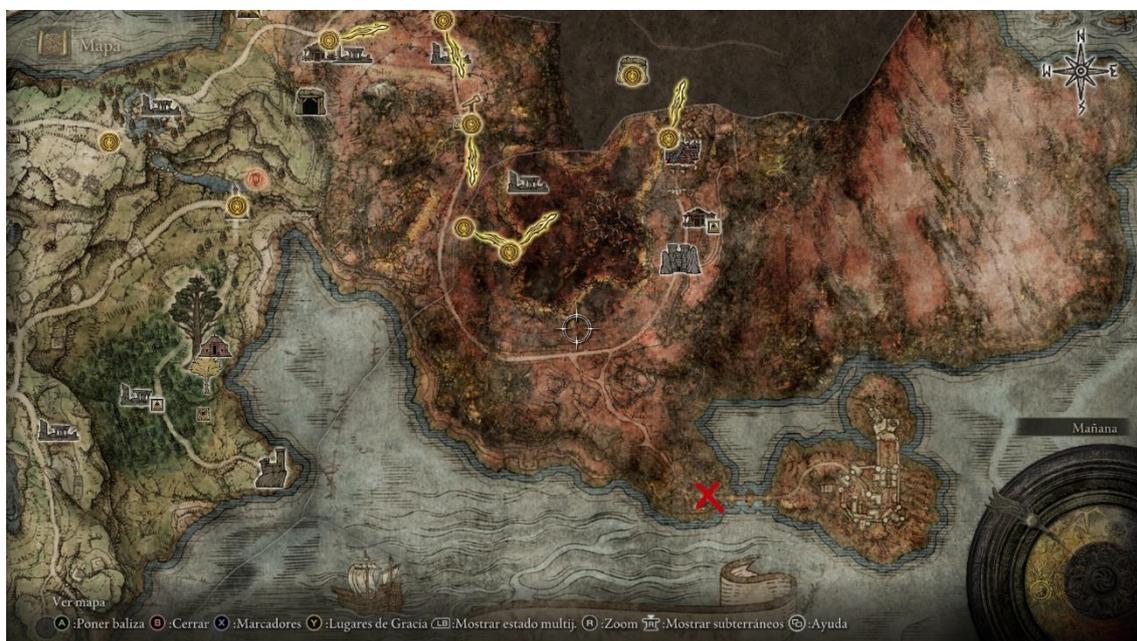
[Elden Ring: Rennala, Reina de la Luna Llena - YouTube](#)

Una vez vencida, te da una cantidad infame de almas (más de 40.000) y ya tienes disponibles el reiniciar tus estadísticas.

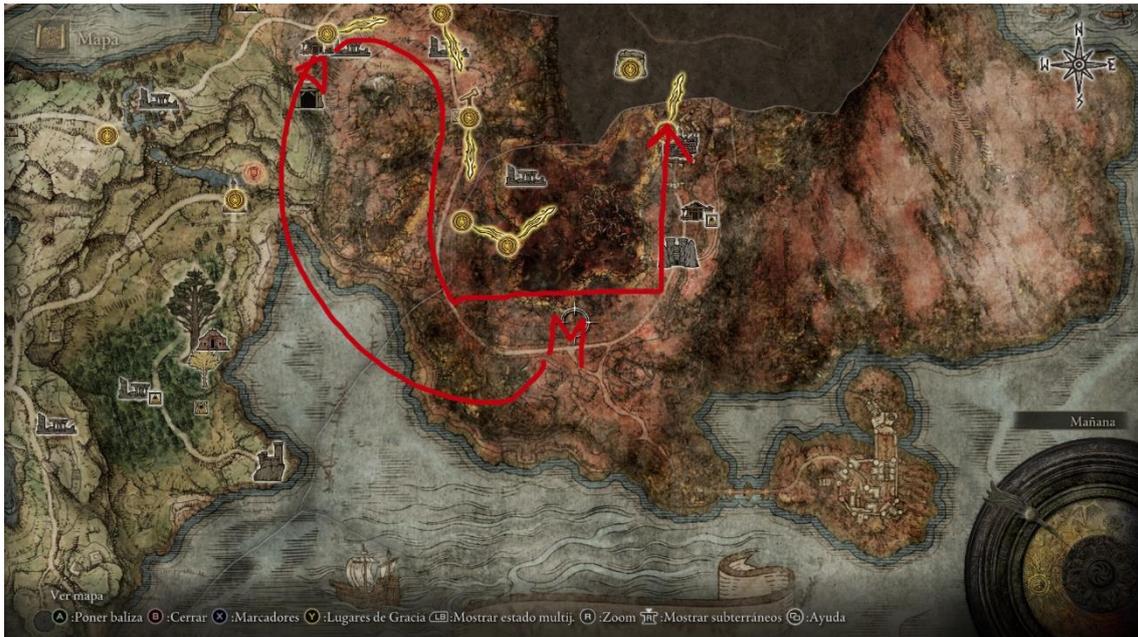
Continuando que es gerundio. Más perdidos que un trompo

Hay dos caminos posibles: la Meseta de Altus, al norte, y Caelid al este. Nosotros elegimos Caelid porque sí, pero por lo visto da igual uno que otro sitio (de todas formas, vamos a explorarlos, qué más da). Recuerda que las Gracias te marcan el camino.

Una vez más, lo primero que tienes que hacer cuando llegues a la zona (por donde tú quieras, eres libre), es conseguir el mapa. Una vez conseguido, como siempre, podemos dedicarnos a explorar libremente esta laberíntica zona, pero te ya te decimos que tu destino es este que te marcamos en el mapa:



Nosotros, antes de ir allí, nos dedicamos a explorar, por eso vamos a poner aquí cosas interesantes de la zona que puedes hacer, pero eres libre de hacer más, de hacer menos o de no hacerlo en absoluto e ir directamente a la X del mapa (la hemos marcado con una M). Eso sí, te va a faltar nivel, luego no digas que no te avisamos... Te lo vamos a poner muy resumido, pues a estas alturas es absurdo repetir todo, ya que son jefes parecidos y ya sabes cómo funciona el juego y su exploración: mapa abierto y mazmorras, con semidios al final, en ubicación especial.



—En el principio, abajo, una cueva. Entra y cárgate los dos soldados, uno con antorcha. Lo peliagudo es ir tirándote poco a poco por los balcones de piedra. Luego, la mazmorra como siempre, muy tonta, solo tiene una salida y es corta. Los que llevan picos son más complejos que los soldados. En un momento dado llegas a una gruta con portón y puertecilla. El portón de madera conduce al jefe, Dragón de magma, mientras que la puertecilla del fondo conduce a una Gracia que, a su vez, conduce al exterior. Pasa por el portón y te encuentras con el jefe, que es como el Dragón de magma Makar, pero no se pone de pie... pero el sitio es muy estrecho. Por lo menos, eso, lo de levantarse, lo han perdonado. Para vencerlo, sigue las mismas indicaciones: a dos manos, a ser posible, y reforzado, si lo deseas, con alguna pócima personalizada. Ten cuidado cuando se gira a lo bruto desde el frente a la espalda (rueda, páralo o retírate). Cuando empieza a lanzar fuego es fácil, lo rodeas y lo golpeas, pero cuando empieza a cubrir todo con magma y moverse, es más complejo. Retírate o, acaso, rueda siempre hacia un lateral sin parar, esquivando su forma de moverse ligeramente en semicírculo. Cuando lo hace una vez suele repetir, así que haz lo mismo, pero rodando hacia donde no haya lava, pues la que deja en el suelo dura unos minutos.



[Elden Ring: Dragón de magma - YouTube](#)

—Siguiendo el camino hasta el final de nuestra flecha te encuentras varias ruinas y objetos, así como numerosos y fuertes nuevos enemigos. Por el camino hay una iglesia, con buenísimos objetos, pero te van a invadir.

—En la zona de la derecha, en el ángulo recto de la flecha que te marcamos, antes de la cabaña, hay una puerta con un gigante lanzando cosas. En dicha cabaña, un mago que solicita tu ayuda (debes vencer antes a un perro, que es un enemigo normal, no jefe, pero es más grande de lo normal y puede molestarte para hablar con el mago). Te indica que una aguja especial está en el centro de una especie de lago putrefacto. Por esta zona pulula su amiga, que está poseída, y que te puede tocar (es como un espíritu de invocación, de esos de color rojizo). Es una misión secundaria.

—En el destino final de la flecha que marcamos hay una ciudadela en ruinas, con guerreros-espíritus invisibles. El truco es invocar con nuestras cenizas a espíritus, pues ellos los detectan.

—En esta zona, si te fijas bien, también aparece el dibujo, al norte, de un árbol (en el mapa que te ponemos no se ve, pero en el de tu juego se verá claramente). Como ya sabrás, eso significa jefe árbol. Si quieres, puedes enfrentarte a él. Nosotros lo hicimos más adelante, como verás más adelante en esta guía.

Cuando te hartes de explorar, dirígete al punto que te hemos puesto en el mapa anterior con una X. Dirigiéndote al castillo, en el puente, antes, hay una torre. Allí, si escalas, con cuidado de hacerlo por la escalera de mano de la derecha porque en la izquierda hay dos soldados, conseguirás objetos. Lo interesante no es cruzar el puente, sino el teletransporte que por allí anda al lado de la Gracia. Efectivamente, úsalo y te saltarás todo ese tramo. Atajo al canto.

El festival del humor de Radahn

Estamos transportados pues a un castillo... vacío. Avanza por el único lugar posible y verás, además de otra Gracia ahí mismo, a muchos NPCs físicos y en espíritu en la plaza. Serán tus compañeros de desventuras. Habla con ellos. Arriba está el *master of ceremonies*, gritando que si bienvenidos al festival y bla, bla, bla. Cuando estés preparado, habla con él. A partir de ese momento verás un video alucinante y sí, contra esa bestia parda habrá que luchar.

Como no puedes salir, sigue por el único lugar posible y baja al ascensor. En la playa no se te ocurra cruzar (sí, lo intentamos, y nos ahogamos). Usa el teletransportador. Aquí comienza la batalla, una de las más épicas, impresionante y paranoicas, por qué no, de la serie de juegos de Miyazaki y From Software.

El desembarco de Normandía de la fantasía heroica

Pues sí. Como si del desembarco de Normandía se tratase, verás repartido por el escenario lanzas y estandartes varios. Y es que Radahn es él solo todo el ejército nazi apostado en las costas francesas...

Lo primero es que desde la distancia a la que está, te ametrallará sin piedad con sus flechas. Rueda hacia delante todo lo que puedas y ve, parapeto a parapeto, escondiéndote detrás, invocando a todo Dios. No te preocupes porque puedes invocar a todos los que te encuentres y, para colmo, si mueren, volverán a aparecer sus marcas y otra vez a repetir. Esta es la táctica cobarde, pero efectiva, que vas a ver en el video que te ponemos a continuación: tú como capitán de los ejércitos guardando las distancias a caballo y procurando resucitar a tus aliados y, cuando puedas, liarte tú mismo a hostias.

El tal Radahn tiene varios ataques, además de las flechas mágicas y físicas: salto con rayo (salta tú también) y lanza bolas (intenta esquivarlas saltando con el caballo) y, sobre todo, cuando salte al cielo y todo se oscurezca corre sin parar y si ves que se va iluminando tu zona sigue corriendo, no pares. Cae del cielo como una bola de fuego y, como te toque, muerte al instante. Por lo demás, como te decimos, procura guardar las distancias y sigue invocando hasta que le quede poco y te animes a golpearle (o no). NOTA: en el video no usamos flechas para darle por culo desde lejos porque... se nos olvidó. Que no te pase a ti lo mismo.



[Elden Ring: Radahn, Azote de las Estrellas - YouTube](#)

Cuando lo venzas sea como sea, una luz marcará tu próximo destino, así como trincarás trofeo/logro, su Gran Runa y 70.000 runas.



Vamos a mejorarnos

Si has hecho todo lo que te hemos dicho por ahora, o más o menos, lo normal es que tengas, al menos, y gracias a estas últimas 70.000 runas, más de 10 nuevos niveles. Pero te falta mejorar tu vestimenta y tus armas. Por tanto, como vestimenta, te recomendamos que vayas a la Mesa Redonda, en donde hay ahora nuevos personajes, entre ellos, una vieja al lado de dos repugnantes dedos gigantes. Ella te transforma las almas de los jefes en hechizos o equipamiento y, además, vende el equipamiento de los jefes. Compra lo que necesites.

Otra cosa que necesitamos es piedras para mejorar nuestras armas. Si venciste al jefe Cristalino, te dio una esfera. Esa esfera, dándosela a las gemelas, como te dijimos, te da piedras de nivel 1-2, pero a estas alturas las que necesitas son de nivel 3-4. Vamos a decirte cómo conseguir que estas gemelas vendan piedras de estas. Es una epopeya, avisamos, pero podremos subir nuestra arma a +12 casi sin despeinarnos.

CONSIGUIENDO NUESTRO BILLETE DE TRANSPORTE

¿Te acuerdas de aquel sitio que te nombramos en la sección **Buscando la puñetera llave** (la localización marcada con el número 15 en nuestro mapa de esa sección) que no podíamos hacer nada en su interior? Pues vamos a buscar un medallón que nos permite usar ese sitio, básicamente un transporte a una zona nueva. Ojo, se puede hacer vía Meseta Altus (de hecho, es aquí a donde lleva el ascensor), pero este es un camino más directo y sin vueltas ni saltos ni mierdas de esas).

DIGITAL

1,99€

CLICK EN LA IMAGEN
PARA SABER MÁS

FÍSICO

9,95€



UNA NOVELA DE FANTASÍA JUVENIL, LLENA DE AVENTURAS Y MAGIA, IDEAL PARA CUALQUIER EDAD Y PARA TODOS LOS AMANTES DE ESTE GÉNERO.

EL ELEGIDO DEL CORO AZUL

MORGANA TAYLOR

Alfick, un joven huérfano que se dedica a vagar por el mundo, es víctima de un accidente al ser arrollado por un carro de caballos. En él viaja un poderoso señor y terrateniente, de nombre Sir Gabathiel, que, conmovido por el accidente, decide ayudarlo. Por la impresión, nuestro héroe no pronuncia ni una palabra y es tomado por mudo por este poderoso personaje. Alfick decide seguir con el engaño puesto que esto le permite conseguir un inesperado trabajo de criado en la hacienda de Sir Gabathiel, así como convertirse en aprendiz del excéntrico mago Sir Taolin, amigo personal del terrateniente. Sin embargo, desde el primer instante, un misterio va a mostrarse ante él. En el mismo centro de las tierras de Sir Gabathiel, existe una extraña casita.

En ella, encerrada, está la hija adolescente del caballero, Janhilia, cautiva por su propio padre a no poder salir ni entrar, ni mostrarse jamás ante nadie. Alfick será el encargado de llevar los alimentos a la cautiva por el hecho de ser él mudo, constatando así que el poderoso terrateniente no desea tener trato alguno con su pobre hija ni que ella lo tenga con nadie. Solo un intrigante y mágico gato parlante de nombre Bagto parece saber el secreto. ¿Cuál es el motivo porque el que la joven está encerrada? ¿Por qué la crueldad del padre? ¿Quiénes son los extraños seres que se presentan por las noches en la hacienda exigiendo que Sir Gabathiel "cumpla su palabra"? ¿Cuál es el secreto que envuelve las falsamente apacibles tierras de este misterioso y poderoso caballero?

amazon.com

★★★★★ 5 de 5

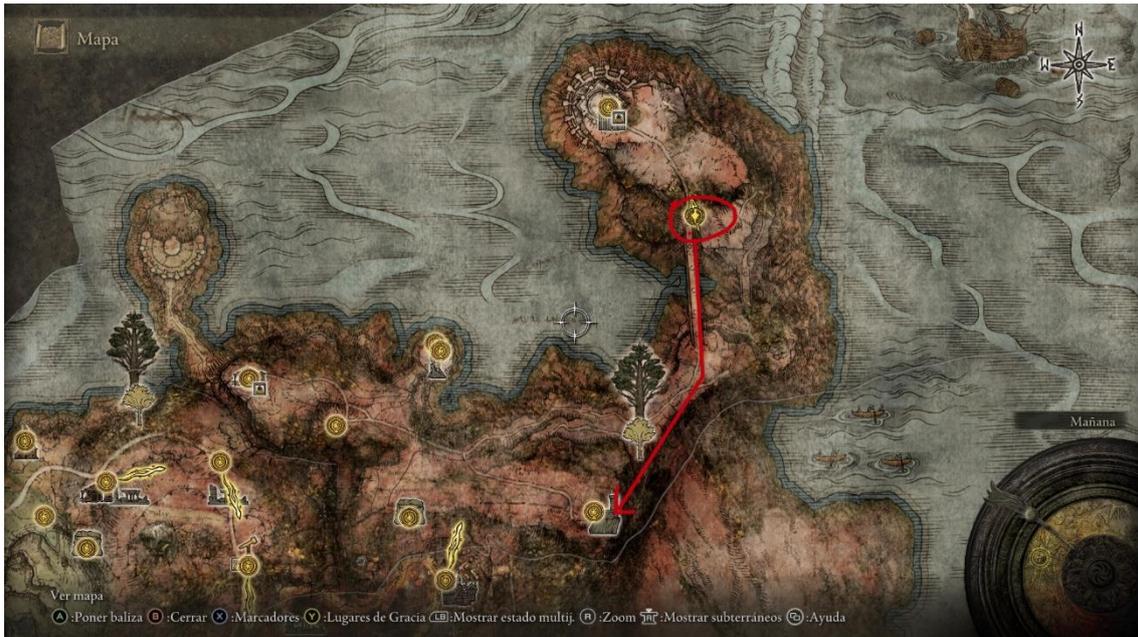


Transpórtate al Necrolimbo y dirígete a donde te marcamos:



¿Te acuerdas de nuestra sección, arriba de esta guía, donde te dijimos que habíamos conseguido la mitad de un objeto que ahora nos iba a servir? La parte era DEL ÁRBOL AL CASTILLO. Pues eso, si no lo hiciste, hazla ahora y consigue el trozo, que es en este lugar que te marcamos.

Ahora transpórtate. Dirígete a este otro sitio donde te marcamos. Es el puente de Farum, el lugar de farmeo que te dijimos que podías usar para farmear, en Montedrago:



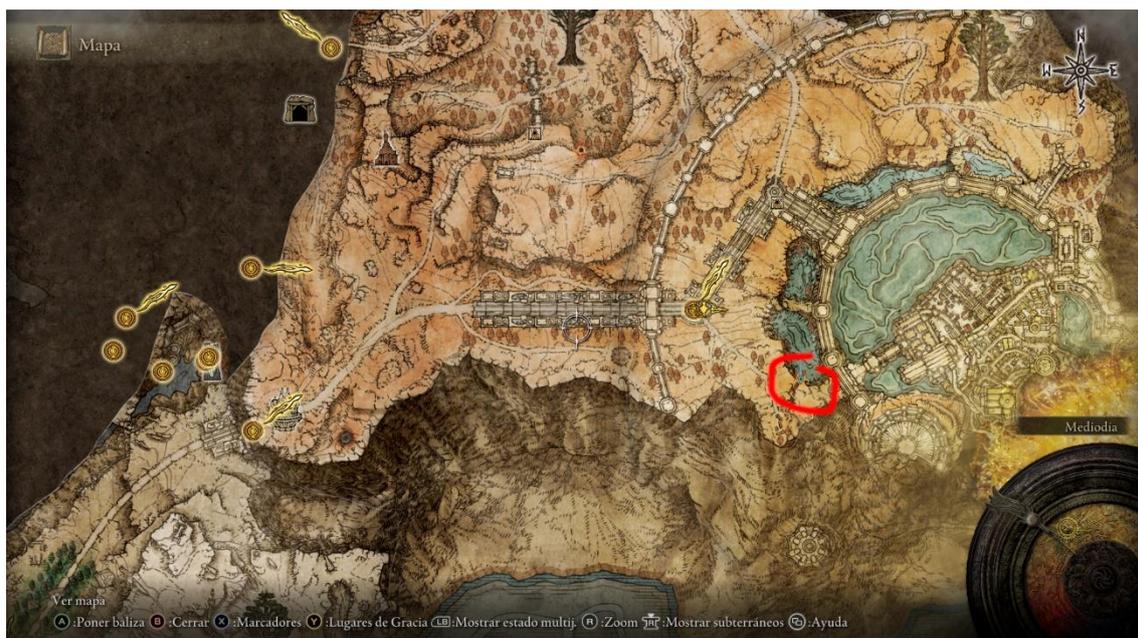
Móntate en el caballo, esquiva al dragón, sigue por el camino, esquiva al Avatar (otro jefe-árbol) y llega finalmente, para salvar, a una Gracia. Es un lugar llamado fuerte Faroth. Dentro, ten cuidado con las arpías y los murciélagos, sube por las escaleras de mano del fondo y abre el cofre. Ya tienes el trozo derecho del medallón.

Vuelve entonces ya al sitio que no podíamos activar, el Gran elevador de Dectus, y alza el medallón allí mismo. Te transportará a la Gran Meseta Altus.

HACIA NUESTRO OBJETIVO, POR FIN

En esta zona impresionante, que tiene por allí el acceso a la inmensa capital del reino, lo primero que debemos hacer es ir raudos a por el mapa. Una vez conseguido, vete al símbolo ese grande que aparece en el mapa que no son otra cosa que una impresionante escalinata. Tu misión es entrar por las puertas del final de la escalinata. ¿Cómo? Subiendo como un bendito con tu caballo corriendo sin parar. Ojo que te follan: caballeros, arqueros, magos y, al final, DOS PUTOS CENTINELAS AGRESTES A LA VEZ. Traspasa la puerta y corre a tocar la Gracia. ¡Uffff!

Desde aquí, dirígete a este punto que te marcamos en el mapa y entra en la cueva:



Una vez dentro, golpea esta pared que te mostramos, que es una pared oculta:



Ahora entra y, cuando veas un bidón, ve por la derecha, llena de objetos que la taponan. Cuidado aquí que un enano te va a intentar hacer una emboscada. Véncelo y abre el cofre. Ya tienes la perla de nivel 2. Dásela a las gemelas en la Mesa Redonda y ¡voilà! Ya puedes comprar las piedras que te salgan del nabo. Aprovecha y sube al arma a +12. Nosotros lo que hicimos fue eso, subirla, y luego nos vengamos de dos viejos “amigos” que nos habían jodido vivos la última vez que intentamos vencerlos: Smarag, dragón de piedra refulgente y Avatar putrefacto (de Caelid). Si has seguido esta guía sabrás quiénes son. Son dos enemigos que se vencen como siempre, no ponemos explicación, te ponemos directamente los dos videos. Queríamos dejar constancia que, como hemos dicho arriba, con la subida de niveles y equipamiento, ya son vencibles.



[Elden Ring: Smarag, dragón de piedra refulgente - YouTube](#)



[Elden Ring: Avatar putrefacto \(Caelid\) - YouTube](#)

NOTA: Obviamente, en la cueva donde conseguiste esta perla, hay un jefe optativo. ¿Quieres encargarte de él? Lo único que tienes que hacer es seguir, pero por el otro lado. No hay pérdida porque solo hay un camino, básicamente bajar y bajar. Cada vez que te atasques y parezca que no hay salida, golpea la pared de enfrente, que son falsas (así al menos un par de veces). Este recorrido incluye pasar por raíces y tal, pero no tiene pérdida. A estas alturas estos laberintos te los pasas por el forro.

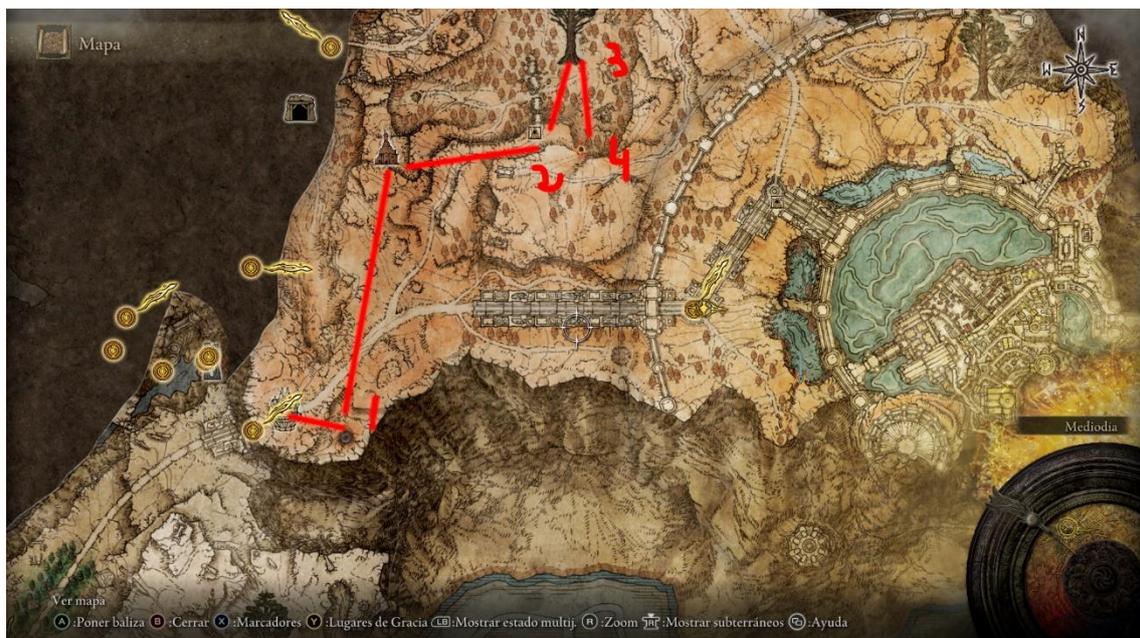
El jefe es una versión ónice, no de cristal, parecida a esos que ya te has enfrentado, solo que este está súper vitaminado con rayos. Cuidado con su rango y poco más. Dale de palos hasta que se arranque a llorar:



[Elden Ring: Señor de ónice - YouTube](#)

Vamos a explorar, por qué no, ¿qué prisa tenemos?

Ya que hemos subido aquí para hacer la fullería de conseguir las piedras, vamos a explorar un poco. Recuerda lo que te dijimos al principio de la guía: solo ponemos lo que hemos hecho, no todos los objetos, jefes, etc. Eso corresponde a tu partida; la nuestra es como te la contamos.



Nada más empezar, baja (1). En ese círculo, efectivamente, hay otra cárcel con otro jefe. En esta ocasión es de esas cárceles donde deberás introducir una llave de piedra.

EL PRIMO DEL INJERTADO

A ver, no sabemos si es su primo o no, pero tiene un aspecto físico parecido y sus ataques, también, aunque no usa el fuego (por suerte). El lore seguramente tiene que decir algo sobre esto. El jefe se llama Godefroy el injertado y, como te acabamos de decir, es muy parecido al primer injertado. Por tanto, cuando salta debes girar escudo en alto y esperar a que caiga para golpearle bien (sin pasarte, que luego has de huir cuando conteste, no te canses); si te ataca de frente rodar hacia él y así esquivar y poder golpearle; guardar las distancias cuando empieza a dar mandobles (sobre todo ojo con los dos golpes finales, de gran rango, y que son rectos); cuidado cuando hinca su arma en el suelo, etc., etc.



[Elden Ring: Godefroy, el Injertado - YouTube](#)

Si te das cuenta, camino del punto 2 hay una iglesia de Máríka. Es recomendable parar pues tiene una lágrima. Una vez llegado al 2 te encontrarás una vieja obsesionada con los deditos (!!). Al lado hay un teletransporte. Úsalo y te llevará a la zona de los molinos, que no es Castilla La Mancha, sino un sitio bien jodido. A lo que nos dedicamos por aquí es a dar vueltas para ver nuevos enemigos, objetos, etc. Pero tampoco mucho más en profundidad, lo que no quiere decir que tú no lo hagas.

En el punto 3 hay más cosas que ver. Baja por el puente roto y te encontrarás en ese punto 3 un árbol. Como ya sabes, alrededor del árbol siempre hay objetos interesantes para viales, etc., pero también un enemigo. En este caso no es un árbol al uso, sino una especie de gusano gigante con capucha. Si tienes buena protección contra la corrupción esa negra (que al llegar al 100% te transforma en árbol y te quita la barra del tirón), ve a por él. Si no, huye.

El punto 4 es un lugar muy interesante, la galería de Altus. Para empezar, es un lugar donde conseguir buenas piedras de nivel y materiales, como en general todos los subterráneos del juego. Fíjate siempre en los laterales oscuros de las cabañitas del interior. Aunque creas que no hay nada, muchas veces a sus lados encontrarás grandes yacimientos de piedra. Vete a por ellas,

aunque te acorralen o maten. Es un lugar que solo tiene un camino de continuar. ¿Tiene desvíos? Sí, para conseguir objetos, pero lo que queremos decirte es que no es un intrincado laberinto, sino que desemboca de manera natural en un jefe... Perdón, jefes.

LOS GEMELOS MOLINETE

Ahora no será tan fácil como cuando era uno solo, pero no mucho más difícil. Si tienes invocación (para que se entretengan) o pócimas o lo que sea para hacerte aún más fuerte, pues perfecto. Con armas de perforación, o golpeándolos sin parar, llegará un momento en que se rompen. A partir de ahí es coser y cantar. Poco más podemos decirte, lo único que no te confíes. Si estás centrado caerá a la primera.



[Elden Ring: Lancero cristalino - Danzarín cristalino - YouTube](#)

Bueno, pues ya hemos hecho el recorrido de los cuatro puntos. Al norte de la iglesia, en los alrededores del árbol, etc., etc., hay varios símbolos que puedes explorar. Eres libre. En este mapa te hemos puesto direcciones donde mirar y probar.



Solo te marcamos uno como número 5 que se puede llegar al norte por un camino del árbol o teletransportándose al lado de la vieja. Ahí hay unas ruinas, donde conseguir objetos, y unas escaleras que llevan directamente a un jefe: Noble sanguino. La única precaución contra él es tener cuidado porque, como su nombre indica, desangra. Por lo demás es lo mismo que contra un humano; poderoso, pero humano.



[Elden Ring: Noble sanguino \(Meseta Altus\) - YouTube](#)

Camino al mapa del monte Gelmir

Dirígete al punto marcado en el mapa, mapa que ya hemos estado explorando y tal.



Desde ahí, desde la iglesia, dirígete al norte, sube por un chorro de aire y, arriba, cruza el puente. Salva en la Gracia (marcado con una X en el mapa). Empezamos el lío.

Ve recto entre los cadáveres y, a la izquierda, en el muro, sube por las escaleras de mano (te la marcan dos antorchas iluminadas). Arriba, a la izquierda, otra Gracia.

Móntate en tu caballo, sigue al norte y, cuando veas una piedra larga que hace de puente, tira por ahí. En el nuevo sitio, a la izquierda, otra vez, al lado de antorchas, una escalera de mano. Corre porque te atacará un bicho fuerte y jodido.

Aquí arriba te espera un comerciante. Sube por las escaleras de mano y cuidado arriba que te están esperando. Ve al sur, cruza el puente y salva en la Gracia.

Aquí móntate a caballo e impúlsate con el chorro de aire. No te entretengas porque te atacará un jefe. Busca la piedra que hace de puente y salta para salir de la encerrona. Desde ahí, dirígete a la marca del mapa, pero cuidado porque te atacará una mano-araña.

EXPLORANDO

Nosotros nos dedicamos a dar vueltas, a ver qué se cocía. Vimos una tumba de héroe super friki, dragones pululando por ahí, objetos, enemigos chungos... Eres libre de explorar. No nos centramos demasiado en esta zona, la verdad. Y por el camino, además, mientras buscábamos dónde demonios estaba el mapa y cómo conseguirlo, vimos otros sitios. Te ponemos el que más nos llamó la atención a continuación.



CUEVA DEL VOLCÁN

Es una cueva muy oscura, así que ten cuidado. Al entrar, y gracias a un haz de luz que viene desde la parte superior de la cueva, vemos a un grupo de catetos cavernícolas discutiendo, quizá sobre si el feudalismo es o no reproducible fuera de Europa y de unas coordenadas espaciotemporales e institucionales concretas. Quién sabe. La cuestión es que debes eliminarlos. Es jodido, porque está oscuro (ponte si acaso la lámpara cinturón, si la has comprado) y encárgate de ellos. Con cuidado porque algunos te rodean, los cabrones, y se van a tu espalda. Tu objetivo es, de las aperturas que hay allí, la que desciende. Sabrás que vas bien porque vienen otros cavernícolas, uno con una cachiporra y otro que parece ser una versión simplificada y pequeña del jefe semihumano. Limpiado esto, vete para la niebla, porque hay un jefe.

MARGOT, LA COQUETA

Pues sí, Margot, la reina semihumana, es la jefa, como puedes apreciar en su cuidado tocado y maquillaje fashion. Es fácil, por lo menos para nosotros, pues al ser maga y nosotros guerreros le quitamos mucho. Al invocar a los lobos, se distrae, no le da tiempo a estar atenta a ti y, a estas alturas, cae como mantequilla y a la primera. Así fue, al menos, en nuestro caso. Poco te podemos decir más que estar pegado, alrededor de sus piernas, y cuidado por si hace algún movimiento raro.



[Elden Ring: Margot, la reina semihumana - YouTube](#)

ANTES DE METERNOS EN LA MANSIÓN

Ya hemos conseguido el mapa de la zona, que fue toda una epopeya. No hemos visto todo lo que hay aquí, pero en nuestro recorrido a por el mapa y luego, como te hemos dicho, te has hinchado a ver zonas nuevas. Con el mapa desbloqueado, eres libre, insistimos una vez más, de hacer lo que te plazca. Nosotros, antes de continuar con la historia principal, vamos a ir a visitar algunos sitios para conseguir mejoras. La primera será desde la Gracia en las que estás ahora mismo, sigue recto por el único camino posible y ahí ya tienes un jefe. Lo puedes hacer ahora o después de reforzarte.



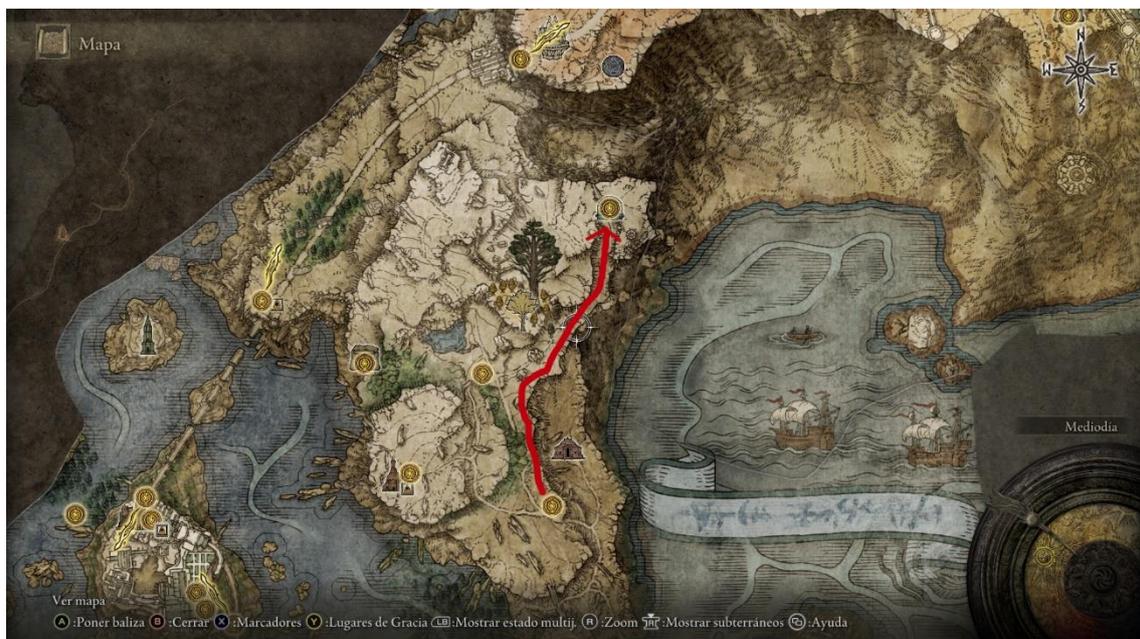
[Elden Ring: Espíritu del árbol ulcerado - YouTube](#)

Al sur del puente de la iniquidad, tras el puente, antes de entrar en Monte Gelmir, hay una cueva. Ahí también puedes explorar y terminar luchando contra un Trol para conseguir runas y objetos:



[Elden Ring: Trol excavapietra \(Antigua Galería de Altus\) - YouTube](#)

Tras estos dos jefes, ahora vamos a conseguir piedras de más nivel (niveles 5 y 6) para mejorar las armas y flores para mejorar las cenizas de espíritu. Te marcamos en el mapa adonde tienes que ir a por las flores. Ve por donde te marcamos la flecha, no te tires por el roto que, si no, no llegas. Está en Liurnia:



La fase es una fase con esqueletos, que siempre es jodido. Hay ciento y la madre. Ve por la mazmorra. En un momento dado, a tu izquierda, a una niebla que se quita con una llave de

piedra (hay un arma) y, cuando llegues a una sala con cuchillas gigantes llena de putos enemigos, sigue, usa la escalera de mano y llegas a una zona que es un sótano encharcado, lleno de cangrejos y cangrejos, y ahí hay varias de estas flores que te servirán para subir las cenizas con la alumna del herrero en la Mesa Redonda. Naturalmente, si por el camino has visto otras, cógelas. Coge todas las que puedas, limpia la fase.

Esto ya es optativo, y no te dará más flores: regresa ahora a la sala con las cuchillas gigantes. Cuando la última toque el suelo, da un paso y ponte sobre donde pasó. Ahora hace la cuchilla el camino inverso (no te corta), lo que hará que te eleves por el cielo como si fuera un ascensor (¿qué cojones?). Rápidamente salta al balconcillo de tu derecha, sigue y llegarás a una niebla con el jefe. Nosotros no hicimos el enlace, y por suerte nos pasamos el jefe a la primera. Ten en cuenta esto, por si decides hacer el enlace antes de meterte en la batalla. El jefe es duro, rápido y el sitio pequeño.

Sobre este jefe podríamos ahora escribir que si no sé qué, que si no sé cuántos... Mira, no tenemos ni idea de qué hicimos. A ver, sí que tenemos: nos reforzamos con una pócima, y no paramos de rodar y atacar cuando podíamos, protegernos, de nuevo rodar hacia atrás para intentar beber salud, etc. Pero que poco más. Fue más intuición, libre albedrío y experiencia con combatientes similares que otra cosa. No obstante, cayó a la primera, pues íbamos bien preparados de nivel y fuerza. No es, desde luego, esta fase ni este jefe para jugarlo al inicio, sino avanzado el juego.



[Elden Ring: Asesina de los cuchillos negros \(Catacumbas de los cuchillos negros\) - YouTube](#)

PD: los esqueletos, para que no se levanten, debes, una vez que caen, y mientras estén iluminados, seguir golpeando para romper esa luz y que ya no puedan resucitar.

Ahora sí, para la mansión

Carga en la Gracia más cercana, baja la cuestecilla y encara la puerta de entrada. Verás que hay un borrico esperándote en la puerta. Tú mismo. El objetivo está detrás de él. Sube las escaleras y salva en la Gracia.



La mansión del terror

Ahí al lado de la Gracia verás a una parejita bien avenida. Ella te dirá que si quieres unirse a esta especie de secta rara que hay aquí (básicamente estos son los enemigos de los de la luz. Cada loco con su tema). Hay muchas maneras de colarse en la mansión: o dejas, como te dijimos, que te atrapen los bichos esos con cuchillas que has visto por esta zona del monte (o en la Academia) o das un rodeo (no sabemos exactamente por dónde, no lo hemos probado). Lo mejor es aceptar su propuesta y te da una llave. Arriba de las escaleras no hay nada a excepción de una invasión y en el pasillo de entrada aparecerá Parches. Por el otro lado, abriendo puertas, verás a un grupito de frikis allí tomando el té a oscuras y, en una habitación con un cuadro, que parece que no hay anda, golpea la pared y desaparecerá.

Tira por este camino matando caracoles en salsa y sabrás que vas bien porque entrarás en una habitación a oscuras con una luz de objeto al fondo. Cuidado aquí de no tocarle los huevos a ese monstruo que está como comiendo porque te parte la boca en este estrecho espacio. Sal y Gracia al canto.

Activando el atajo-puente

Sal y verás a tu izquierda un acantilado, que es evidente que tiene el puente echado, y por el otro lado una cuestecita que baja. Ve por ahí y verás a una especie de pene-lagarto que se empalma vaya usted a saber por qué. O vas por los tejados cogiendo cosas o vas por las escaleritas hacia abajo esquivando perros y mierdas varias.

Como sea, llegarás a una plazoletita con un tipo con muy malas pulgas. Sal por el fondo y sube las escaleras (de camino verás una puerta-niebla que se puede desbloquear con una llave de piedra. Hay una turbamulta de enemigos y un medallón bueno que te sube la salud).

Ve por el camino posible, allí al fondo donde hay un pene-lagarto esperándote. A la izquierda de la puerta, cerrada, hay un balcón. Salta allí, entra por la puerta y sigue recto abriendo la siguiente para encontrar una Gracia. Si te equivocas de puerta da igual: una es un atajo en donde estaba el guardián y otra es por donde hay que continuar.

Una vez activada, ahora sí, ve al balconcito y baja por las escaleras de mano. Allí abajo hay caracoles de fuego y un tipo disparando magia o flechas o algo así. No obstante, no sufras porque no ha pérdida: tu objetivo es llegar a una celda-ascensor. Móntate en ella y sube.

Una vez arriba, te espera un caballero-mago débil a los ataques, pero da duro. Quieras enfrentarte a él o no, ve por su culo y no te metas en esa iglesia, ve a la izquierda y pulsa la palanca para tener por fin el puente levantado. Desde allí puedes regresar a la Gracia que usaste al principio de esta sección.

Ahora sí, para la iglesia... y para un jefe con el que vas a sudar la gota gorda (chistaco).

El señor fanegas

Este jefe se llama Noble sacrodermo. ¿Es un tipo embutido en el pellejo de los salchichones? Lo desconocemos. Lo que sí sabemos es que es un hijo de la gran puta. Prepárate para un combate complejo. Si vas a lo *speedrunner*, con tus trampitas para esquivarlo o lanzándole cosas para dormirlo, pues muy bien (es débil a todo lo que provoque sueño. También a sangrado y sagrado, pero sobre todo sueño). Si, por el contrario, prefieres recibir a este morlaco a puerta gayola, esta es tu guía.

Lo primero es tener un buen nivel. Esto es obvio. Lo segundo es tener tu espada más fuerte y, si es posible, añadirle alguna ventaja (en nuestro caso, magia sagrada; recuerda: se activaría con L2/LT). Lo tercero es ir bien ligerito, para recuperar fácil la resistencia y tener cierta velocidad (incluso fuimos a dos manos; ¿para qué escudo aquí?).

Nada más empezar, el jefe te lanza una magia blanca-gris. Esquívala rodando hacia él. A partir de aquí, que siempre te pillarás más cerca, nuestro consejo es que, cuando dé un pasito a un lado porque te la va a lanzar, corrás hacia él. No hace falta girar, excepto si te pilla muy retirado. Si haces lo de correr, mientras lanza la magia no te dará y, en cambio, tú podrás darle hasta tres toques; si en vez de correr ruedas hacia él para esquivar su magia, porque te ha pillado retiradito, solo te dará tiempo a darle dos toques. Hecho esto, rueda hacia atrás para esquivar su contra respuesta, que muchas veces es machacar el suelo y, con ello, tu cabeza también.

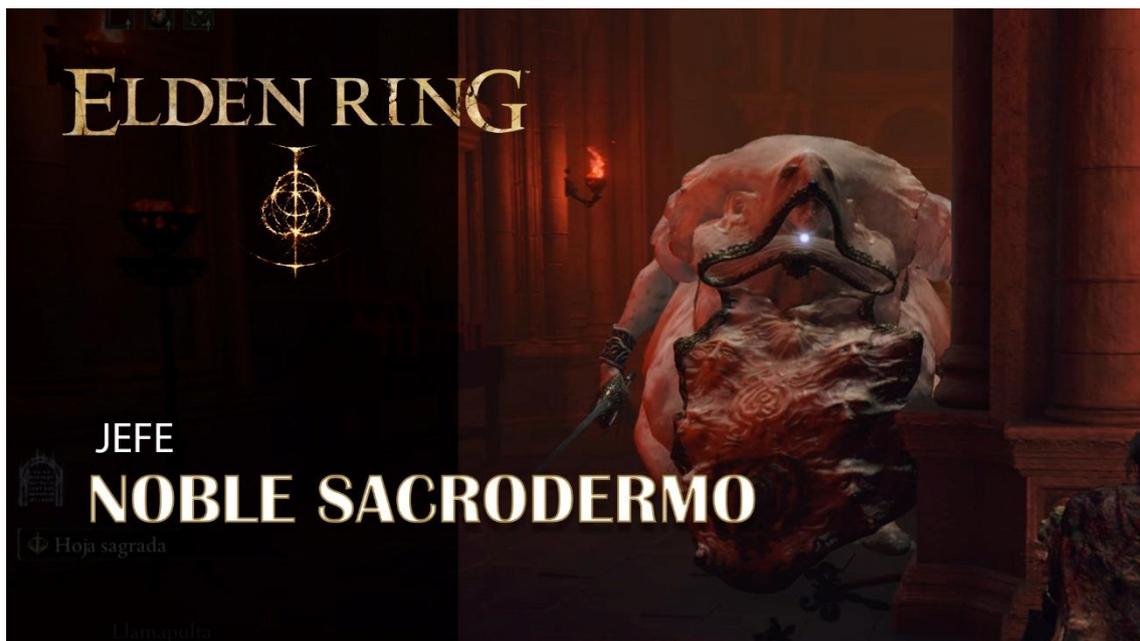
Puede ocurrir que haga un círculo de magia a su alrededor. Retírate y esquiva su lanzamiento de magia. Luego, repite. Naturalmente, cuando haga sus ataques físicos, si no quieres ser tan conservador, también puedes hacerle daño. Eso sí, es más probable que te hiera. Sus ataques físicos son una especie de barridos que culminan en un apuñalamiento recto (de gran alcance, que puedes esquivar retirándote o lanzándote, rodando hacia él, y aprovechar en este último

caso para atacar), y en una serie de puñaladas rectas rápidas. Estas más al final, pero que como te den te joderá bastante. En los ataques, digamos, “normales”, rueda lateralmente y golpea.

En mitad de la batalla le da de vez en cuando por convertirse en una especie de neumático que rueda por la pantalla. En tal caso, o bien puedes ponerte detrás de un pilar y esperar a que se atasque (no siempre puede funcionar) o, para intentar esquivarlo, lanzarte hacia él cuando esté a punto de darte. Sí, sí, como lees: lanzarte hacia él cuando lo tengas casi encima. Otro ataque suyo es saltar hasta el techo y caer a plomo. Cuando haga eso, retírate todo lo que puedas y gira hacia atrás, porque, como te toque, te machaca.

Después de rodar el jefe por primera vez (tras rodar, queda un pelín quieto, aprovecha y golpea), añade algo nuevo a su repertorio: cuando esquives su lanzamiento de magia y le golpees, te aconsejamos que ahora solo lo hagas uno o dos veces, pues estalla y te tira. Eso durará un poco, luego ya puedes proceder normal, que no lo hará. ¿Cuándo? Ni idea, posiblemente a la segunda o tercera vez, aunque hace lo que le da la gana.

Jefe difícil porque el escenario es más pequeño de lo que parece, porque sus ataques cubren mucho y quita mucho, porque te atascarás con casi todo lo del escenario y, por qué no decirlo, los errores típicos del control de From Software (desaparición del fijado, que tus armas no puedan atravesar las columnas, pero él sí, etc.) se te van a hacer presentes.



[Elden Ring: Noble sacrodermo - YouTube](#)

Por fin cayó. Respira, siéntate, reflexiona. Y, sobre todo, sube de nivel como el comer. Ahora un tramo-fase, digamos, “normal”, y, luego... otro jefe que te va a hacer gritar.

Hacia el final de esta mazmorra de pesadilla sin fin

Hay dos maneras de proceder: o te vas a la puerta de la izquierda y subes por el ascensor o usas el ascensor al lado del altar y te dedicas a explorar un poco. Da igual, porque lo que ocurrirá es que llegarás a una sala grande, con lava, con varios trabajadores y lagartos-cara pene. Vence al

primero y, luego, ten mucho cuidado, o esquivo, al segundo, un tipo con un látigo que lo deja todo perdido.

Abre la puerta tras el tipo del látigo y verás ahora unas grandes escaleras. En un lado hay una niebla que se desbloquea con una llave de piedra. Como habrás adivinado, ahí no es, sino al lado contrario. En un balcón habrá un teletransporte. Úsalo.

Serpientes, Rykard, blasfemias y mierdas varias

Estás en una cueva y un jefe al lado. Pasa la niebla y **NO OLVIDES COGER EL OBJETO QUE ESTÁ EN TUS NARICES**, a tu izquierda en un cadáver. Es una espada mata serpientes, imprescindible para este combate. Si usas el ataque normal o el cargado, saldrá una ventolera que hace mucho daño al jefe. ¿Y quién es el jefe? Efectivamente: ese pedazo de serpiente. Si eres un crack, lucha ahora. Lo único es que sepas que tras la serpiente viene otro jefe seguido...

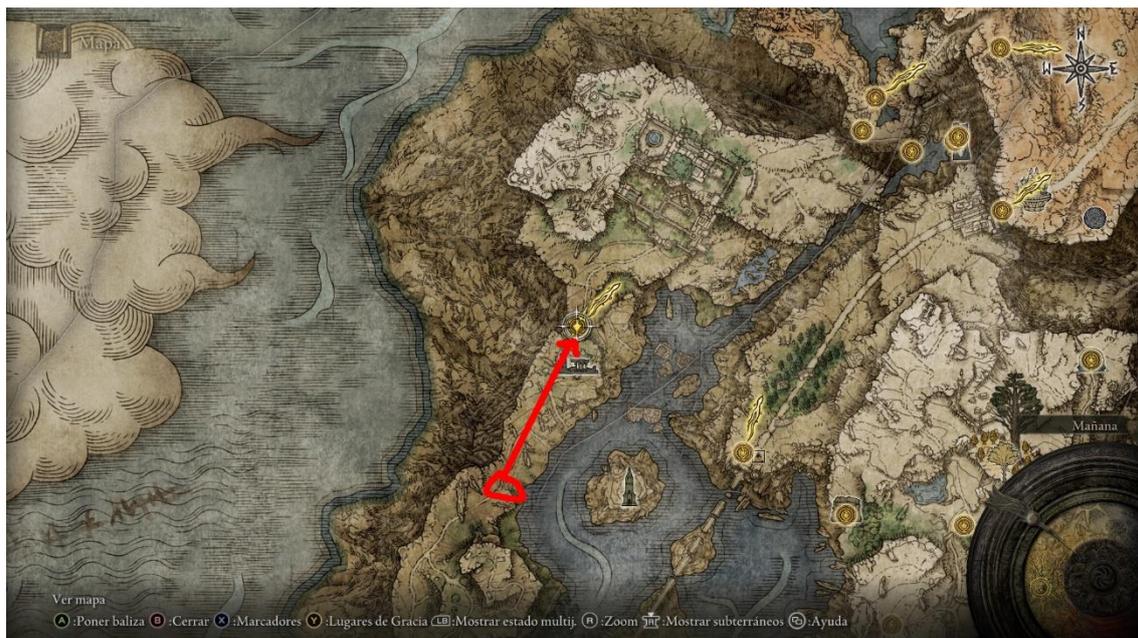
Lo mejor es que te dejes vencer o no luches y te teletransportes porque vamos a mejorar la espada para hacer pupita.

Preparándonos

Transpórtate a Liurnia, en donde estaba el puente roto de la Academia. Desde allí dirígete al punto que te marcamos y métete en ese teletransporte:



Luego aparecerás en Liurnia, en la zona oeste que no podías llegar. Coge el mapa y ve recto hacia esas ruinas que te marcamos. Luego, salta el mini agujero y estarás al lado de un herrero gigante:



Ahora sí, cómprale cuantas piedras necesitas para subir todo lo que puedas el arma mata serpientes que has conseguido.

Matando a la serpiente

Vuelve a donde el jefe. Equípate el arma subida de nivel a dos manos. Ve ligero, no hace falta escudo. También te recomendamos que prepares pociones que suban tu resistencia, ataque, defensa, etcétera. También contra el fuego si tienes. O, si tienes cenizas de guerra que suban algo de eso, llévalo. También es interesante que memorices los patrones y que seas rápido para echarte protecciones o lo que sea. Y también, si es posible, si te ves con poco nivel, farmear algo, aunque no es un combate de farreo como de ritmo y de saber lo que se está haciendo.

Nosotros fuimos con una poción para subir los ataques cargados y la protección. También teníamos el juramento para subirnos el ataque y la defensa. Íbamos ligeros, sin escudo, con la espada a dos manos, pero equipada la nuestra de siempre para poder hacer el juramento.

Bueno, entra por fin y verás al fondo una boñiga gigante que lo que son es serpientes enroscadas. Cuando se dé la vuelta, te recomendamos que ataques con el especial del arma para dejarla turuleta: gatillo inferior izquierdo. Luego, mientras te vas echando hacia atrás, salto y gatillo inferior derecho, salto y gatillo inferior derecho + gatillo superior derecho (si te falta energía). Si ves que abre la boca, rueda, y luego, ya sabes: salto + ataque gatillo inferior derecho. Si escupe veneno, échate hacia atrás y, efectivamente: salto + ataque gatillo inferior derecho. De esta forma, sin parar, la dejarás mareada y no morderá el suelo, que provoca una explosión difícil de esquivar (moviéndote a la derecha y saltando) o que intenta abalanzarse sobre ti.

Una vez muerta, échate protecciones sin esperar a que cargue el video de transición, para no perder tiempo (luego te va a costar) y saldrá tras un video el verdadero jefe... un friki de calibre mil.

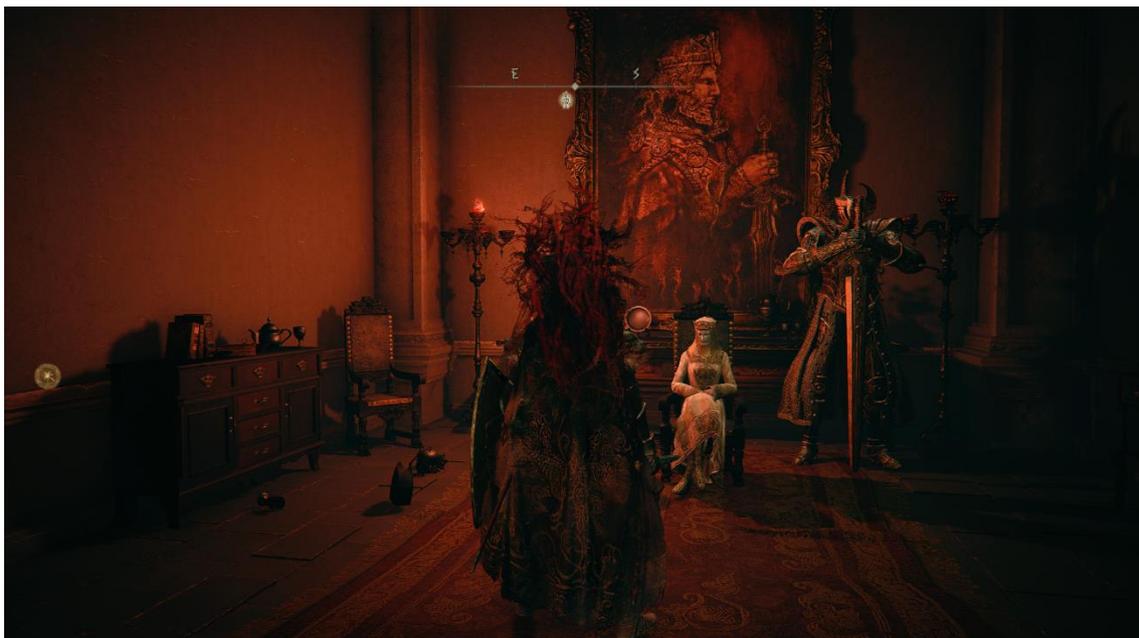
Cuando aparezca con su espada, otra vez: salto + gatillo inferior derecho. Y sigue así, da igual que se adelante, que baje la cabeza, lo que sea. Si intenta darte con su espada, verás que es muy

lento y predecible, pero lo importante es darle sin parar para que se maree. Y ya en el suelo, sigue saltando y golpeando. Lo peliagudo es cuando comience a expulsar calaveras que explotan (*Doom*, ¿eres tú?) y cuando empieza a cagar lenguas de fuego. Pero tú, a lo tuyo: golpea, golpea y golpea sin parar. Bebe siempre que lo necesites (la animación de beber, muchas veces, evita que te coja con la boca).

Una vez caído (si lo haces bien no pasa de 3 minutos), disfruta de tu JODIDA victoria y de haber sobrevivido a esta JODIDA mazmorra del demonio. Aprovecha las 130.000 almas para subir 5-6 niveles de golpe.



[Elden Ring: Serpiente devoradioses - Rykard, señor de la Blasfemia - YouTube](#)



Vamos a explorar

Volvamos a donde el herrero en la parte oeste de Liurnia que nos vendía las umbrapiedras y vamos a ver qué hay por allí, antes de meternos en el lío morrocotudo de la capital. Así conseguiremos subir de nivel y conseguir cosas buenas.

Desde este herrero, ve al norte. En el camino a tu objetivo, esa especie de castillo o palacio, comienzan a aparecer flechas azules que custodian el camino principal. No vayas por el camino, sino esquivándolas, y llegarás a una Gracia justo en la puerta.

LA MANSIÓN DE LOS CARI-CARIÑOSOS CARIAS

Al entrar por la puerta nos van a atacar manos gigantes y manitas pequeñas. No sabemos si son las de *La familia Addams*, pero da igual, porque dan el mismo asquete. No es la primera vez, seguramente, que ves a este tipo de enemigo. Trata de llegar al fondo y atraviesa un arco (la puerta de la derecha en la torre está cerrada). Allí te espera de nuevo un camino con manos, debes ir a la izquierda, por la cuesta, hasta llegar una escalinata que lleva al interior. Hay una Gracia.

Ahora sal y continua por el único camino posible, por esas especies de plataformas puentes en donde irán apareciendo caballeros espectrales. No tiene pérdida. Esquívalos si quieres. Tu destino estará, llegado un momento, a mano izquierda. Entra, sube el ascensor y toca la Gracia.

Aquí hay lobos. Si sigues avanzando verás a tu izquierda una larga escalinata con un troll sentado con cara de pocos amigos y muchos enemigos a su alrededor, en plan guardia pretoriana. No hace falta entrar por ahí. A la izquierda hay un pequeño roto con una escalera de mano. Sube por ahí y rodea por el balcón-roto. Así lo habrás esquivado. Sigue subiendo las escalinatas, con cuidado porque hay enemigos, y llegarás a un lago con sillas.

Este escenario es sospechoso, ¿verdad?, y muy inquietante, con todas esas sillas en círculo (hablarían a gritos). Efectivamente, un jefe: Guardia real Loretta (sí, es su nombre).

Este jefe va a caballo, por lo que se puede complicar por eso. Al ir a caballo corre mucho, se acerca rápidamente a ti y, además, lanza magia. A pesar de que íbamos sobrados de nivel, nos venció en primera instancia. A la segunda cayó. ¿Y eso? Pues porque lo que decidimos fue pegarnos a él, girar y/o rodar a su lado, utilizar escudo en alto (bajándolo para recuperar rápido la resistencia) y no parar de darle hostias. Así, incluso se aturulla y se queda sin saber qué hacer (la magia no te afecta tanto) y cae rápidamente.



[Elden Ring: Guardia Real Loretta - YouTube](#)

Ya está, se acabó. Pero esta fase todavía no está finiquitada. Sigue y entrarás en una zona nueva.

En el lado oeste nada más entras en esta zona hay un jefe dragón. Este jefe se vence en dos partes: cuando quede a la mitad desaparece y se traslada a otra zona del mundo de *Elden Ring*. Quédate con la copla y más adelante te ponemos el jefe completo. Lo único que has de tener en cuenta no es que sea muy fuerte en cuanto a resistencia (a estas alturas pierde mucha energía con tus ataques), sino que hace ataques con magia que quitan bastante, si es que tienes nuestras características más basadas en el combate que en la magia.

Continua tu periplo con tranquilidad hasta la torre que tienes enfrente. Allí te espera Renni, la bruja que nos dio en su momento cenizas, ¿recuerdas?, que te dirá si quieres pactar con ella. Si le dices que sí, como nosotros hicimos, aparecen dos “compañeros” espectrales (uno de ellos el herrero gigante) que te seguirán en una futura misión. Habla con ellos y salte de esta zona. Todo esto es, como comprenderás desde el jefe, estrictamente opcional.

Ahora, regresa al herrero, y ve hacia el sur. Aparte de una Gracia, sabrás que vas bien porque en esa zona del mapa verás de nuevo la marca de una cárcel. En esta ocasión, aunque también hay mojones de esos brillantes a su alrededor, no hará falta ninguna llave piedra para activarla, está activa. Entra.

EL JEFE BOLO SOLO

Bols, caballero cariano, es el enemigo de esta cárcel. Se comporta como un troll, no tanto en sus ataques, que son parecidos, sino en sus debilidades: ponte bajo sus piernas y no pares de atizarle. Incluso cuando se pone un tanto violento, apenas te da. A estas alturas, con la acumulación de golpes, debería caer como las hojas en otoño (¡toma ya, poesía!).



[Elden Ring: Bols, caballero cariano - YouTube](#)

Sigue hacia el árbol que se ve en el mapa. Allí, efectivamente, otra vez un puto jefe-árbol. Usa magia, pero no es muy difícil a estas alturas y, a caballo, caerás sin problemas y, además, da buenas cosas.



[Elden Ring: Avatar del Árbol Áureo \(Liurnia 2\) - YouTube](#)

Sigue recto y, llegado un momento, no puedes avanzar más. Gira a la izquierda y te meterás en un lago putrefacto, una ciénaga rara. Allí, entre cangrejos y otros seres, busca una cueva que suba, que te llevará a una aldea.

Esta zona estaba un poco oscura cuando llegamos, aunque suele estar bastante opaca a cualquier hora del día. Aquí, aparte de muchos objetos, hay algún personaje que estaría bien

que exploraras. Estamos aquí para investigar y subir niveles, una vez más esto no es obligatorio. Descendiendo del montecillo, hacia la hoguera, encontrarás algo de interés: ahí te espera Asesino del augurio. Ese tipo, con dos perretes, es un jefe, con su barra grande y todo, pero debes tratarlo como a un enemigo normal. Así que primero céntrate en los perros y luego en él, que de vez en cuando escupe fuego, poniéndose la cosa más complicada. No debes tener problemas con él. Nosotros no lo vencimos a la primera, no, caímos, puesto que creímos que solo él era el objetivo de nuestros ataques (los perros caen en un toque), pero precisamente por eso, por centrarnos solo en él y saber que los perros eran débiles, los dejamos sin matar, y al cogernos los perros por detrás y él delante, no nos dio tiempo a escapar y caímos. A la segunda cayó fácilmente, pues no cometimos ese error de chulos.



[Elden Ring: Asesino de augurios - YouTube](#)

Luego de aquí ya no hay más que hacer. Todo esto, como te dijimos, nos ha servido para conseguir objetos y subir niveles. Una vez hecho esto, vamos a reforzarnos consiguiendo unas muy buenas cenizas espirituales, de las mejores del juego: lágrima mimética, que invoca una copia tuya para ayudarte en batalla. Vamos a por ella.

EL CRÁTER DE RADAHN

Cuando te enfrentaste a esta bestia, te darías cuenta de que se veía en el video cómo un meteorito caía al suelo. Pues busca en el mapa en Necrolimbo y dirígete allí. Verás cómo se ha abierto un agujero impresionante. Ve rodeándolo y bajando poco a poco. No hagas saltos de fantasía, ve poco a poco buscando el caminito.

Una vez entres, estarás en la ciudad de Nokron. Ve poco a poco por los tejados y los edificios medio derruidos. Por aquí habrás unos enemigos que parecen los limos de *Dragon Quest*, pero sin cara simpática y otros tipos mal encarados. Solo hay un camino, no hay pérdida. Cuando por fin toques suelo, descendiendo por los rotos de este, podrás por fin usar una Gracia.

Desde aquí, sal al patio y, una vez más, solo hay un camino que te llevará a un lugar en cuyo fondo hay una niebla dorada. El jefe no está ahí, está antes, esa niebla es para que no puedas salir. Este jefe es una lágrima mimética, por lo que te copiará en todo: ataques, defensas, magias, etcétera. Si no puedes con él, no vayas tan bien equipado, pero se supone que conoces cuáles son tus fortalezas y debilidades.



[Elden Ring: Lágrima mimética - YouTube](#)

VAMOS A POR LAS CENIZAS MIMÉTICAS

Este jefe es un ejemplo de la ceniza que vamos a conseguir, es decir, una invocación-copia de ti. Para muchos, es una de las 3-4 mejores cenizas del juego, sobre todo si la mejoras. De hecho, en esta zona, hay muchos materiales que no dejes de cogerlos para mejorar estas cenizas.

Sal por la puerta bloqueada y avanza por el puente. En cuanto veas un roto, baja. Allí, dirígete por el camino hasta que veas a un tipo lanzando magia. A su izquierda hay una Gracia.

Te vamos a poner ahora a continuación un video en donde puedes ver el camino que hay que hacer para conseguirlo. Antes de iniciar este camino, asegúrate de llevar una llave de piedra.



[Elden Ring: Ruta para conseguir Cenizas de Lágrima mimética \(Where to Find Mimic Tears Ashes\) - YouTube](#)

Vámonos a la capital

Transpórtate a la capital, lugar que, siguiendo esta guía, ya has visitado. Desde esta Gracia ve por las escaleras de la izquierda y te encontrarás con una gárgola que, al vencerla, te da su hacha. Luego sigue subiendo y, atención, en ese lugar lleno de cadáveres verás un tipo andando que, tras amenazarte, se transforma en... efectivamente, Magrit, el que te amenazó. Véncelo, ya no es difícil y no es ni jefe, y te dará una gran cantidad de runas. Salva en la Gracia.

Todavía no estás a salvo. Ve hacia el interior de la capital y, vigilando la entrada, un caballero, jefe obligatorio. Ya a estas alturas del juego sabes qué hacer con este tipo de combates y, de hecho, ya te has enfrentado a gente muy parecida.



[Elden Ring: Centinela agreste draconiano - YouTube](#)

Una vez vencido, ahora sí, entra y guarda en la Gracia. Dicho caballero te habrá dado una cantidad ingente de runas para que subas de nivel.



Dentro de la capital

¿Creías que México D. F., Madrid, Bogotá, Buenos Aires, etc., son grandes? Pues ya verás ahora lo grande que es esta capital.

Antes de nada y antes de continuar. Como sabéis, en esta guía, cuando se escribe sobre tareas optativas y/o secundarias, se dice. En las fases principales, como es este caso, siempre vamos directos y al grano. Pues bien, esto mismo os vamos a relatar: cómo llegar a los sitios de la manera más recta posible. Pero eso no quiere decir que nosotros lo hiciéramos así, pues esta

fase es laberíntica, y nos perdíamos, caíamos, regresábamos de nuevo, otra vez para arriba, para abajo, enemigos por aquí, objetos por allá... Por tanto, y aunque te vamos a poner la línea recta, por así decirlo, te recomendamos que hagas "turismo", que investigues, que luches, que mires por los rincones, que recojas cosas (aquí hay armas, armaduras, runas que dan miles de runas, enemigos poderosos...). ¿Se entiende esto que queremos decir? Mejor farmear por aquí, divirtiéndonos, que haciendo repeticiones monótonas.

Bien, vamos.

Vamos recto y usamos el ascensor. Por aquí encontrarás, aparte de una Gracia, una especie de enemigos molletitos y/o merengues tocando una flauta (sí, qué le vamos a hacer), así como una especie de gigante/gárgola tapando una puerta que, en realidad, no se mueve un ápice el cabrón. Ve a por él y, si puedes, véncelo por la espalda. Entra en esa especie de biblioteca-lugar de estudio, muy chulo, y baja, avanza luego hasta el lado contrario a un ascensor que hay por ahí. Sigue, bajas y gira a la izquierda. Ni que decir tiene que por aquí hay enemigos por un tubo y que debes tener cuidado, entre ellos caballeros que es mejor pillar por la espalda. Cruza la puerta y sal por fin al exterior.

En tu mapa aparecerá una gran avenida. Es ahí donde debes tirar. Sabrás que vas bien porque verás, cuando vayas llegando al fondo, una gran puerta cerrada y, a tu izquierda, una plaza con una fuente seca. Por el lado contrario a esta gran puerta hay un puto avatar de árbol áureo que vaya usted a saber de dónde cojones sale.

Como sea, abre la puerta, por tenerla abierta. Una vez abierta esta puerta, que parece conducir a un terreno como ceniciento o arenoso, no seguimos, sino que damos media vuelta, pues antes necesitamos vencer a un jefe obligatorio.

En la plaza con la fuente seca, métete no en la puerta con el ascensor, sino en la puerta con un caballero que está como rezando. Si vas de forma discreta lo podrás esquivar (ojo que es un enemigo temible y por detrás no es débil). Sube al ascensor y arriba ya tienes un atajo.

Vuelve a la plaza con la fuente seca y vete por la avenida. En un momento dado, como te hemos dicho, si no lo venciste, saltará hacia ti el Avatar del Árbol Áureo. Da igual, ignóralo y métete en la primera salida a la derecha, por donde un arquito. Allí habrá una Gracia.

Desde esta Gracia, bajas las escaleras, esquivando (o no) a los soldados, auténticos cabronazos, huesos duros de roer. Dirígete al ala del dragón muerto o petrificado o lo que sea. El ala es gigantesca, y tiene como protuberancias a modo de escalones. Sube del todo y tírate al roto. Desde ahí continúa y acabarás viendo como un camino que lleva a una montaña con unas construcciones que parece que se salen de la fase. Fíjate que, a tu izquierda, hay por el lugar como unas raíces gigantes. Sube y escala por ellas. Con cuidado porque hay por ahí como unos personajes-árboles que están ensimismados mirando al Árbol Áureo y te atacan, aunque no son muy difíciles (sí numerosos, y el sitio es estrecho). Al poco verás un templete que tiene, al fondo, un balcón con una niebla de jefe. Efectivamente, nada más entrar, se confirma: jefe.

Godfrey, el fantasmón

Esta especie de espectro dorado (Godfrey, primer Señor del Círculo) nos venció la primera vez, pues nos pilló agotados de salud y sin preparar, pero luego cayó a la segunda. Eso no quiere decir que sea fácil, pero en nuestro caso, al ser un enemigo centrado muy en lo físico, fue así (eso nos viene bien). La mayor dificultad que presenta es acabar luchando en la esquina por donde entras, pues entonces no hay mucho espacio para esquivar sus mandobles. Por lo demás no hay mucho que decir, nada más que mantener las distancias para sus ataques de rango y escudo en alto para parar sus mandobles más brutos.



[Elden Ring: Godfrey, primer Señor del Círculo - YouTube](#)

Tras esto conseguirás unas jugosas 50.000 runas. Ahora por aquí, ya sea en los laterales del balcón o por arriba, puedes investigar, aunque nuestro objetivo es la parte superior, subiendo a través de más raíces. Sigue por el único camino posible, y te encontrarás con muchos cadáveres y una asesina de los cuchillos negros (no en modo jefe, sino normal). La habitación en su espalda esconde una Gracia. Desde esta Gracia, ve por la larga escalinata hasta ver una niebla dorada de jefe. ¡No entres sin tocar la invocación a la derecha de la niebla!

El rey de los Augurios: alguien le debe algo y lo va a hacer pagar

Lo primero, pues, es eso, invocar a Melina, para que te ayude. Luego, como siempre, es cuestión tuya echarte encima protecciones, habilidades, invocar cenizas de espíritu, etc.

Una vez dentro, tras el video de rigor, te darás cuenta de que sus ataques son ya por ti conocidos de otros jefes clónicos: lanza una lanza (valga la redundancia) y cuchillos mágicos. Salta con un martillo mágico y, cuando carga rayos a su alrededor, explota. Novedad son una serie de rayos que caen a su alrededor, que se pueden esquivar, y, a la mitad de la barra, saca una especie de látigo rojo que produce sangrado. Por lo demás, todos sus movimientos, insistimos, son conocidos, por lo que, desde ese punto de vista, no es demasiado duro.



[Elden Ring: Morgott, rey de los Augurios - YouTube](#)

Luego de vencerlo podrás hablar con lo que queda de él hasta que muere. No puedes salir, así que ve detrás del trono a esas espinas del Árbol Áureo y no podrás pasar. Al retroceder usa la Gracia y te hablará Melina: debes dirigirte al Pico de los Gigantes, a la puta nieve. Para ello te da un medallón que activa un transporte.

Yendo a la nieve perpetua

Ahora ya sí podrás salir del escenario del combate. Vete delante de esa puerta al lado de la plaza con la fuente seca, esa puerta que abrimos, pero por la que no pasamos. Ahí dentro hay hombres-bestia, alguno de los grandes también, así como magos. Tu objetivo es subir las escaleras y meterte por la única puerta abierta. Pulsa la palanca y ese ascensor subirá. Arriba te esperan tres soldados facilitos y a lo largo de la gran avenida... un tipo a caballo con muy mala leche. Y tú no puedes usar tu caballo...

Lucha contra él o corre como un bendito hasta que te puedas meter en el edificio del fondo y subirte al ascensor. El ascensor te llevará abajo, a una hoguera. NOTA: Antes de bajar, por otro camino, hay una torre para activar la Gran Runa. Pero cuidado que es una trampa. En cuanto avances un poco todo se volverá negro y te atacarán los gemelos, unos jefes muy gordos y feos.

Hacia el ascensor

Desde la Gracia tras bajar por el ascensor, súbete a tu caballo y ve todo recto. No te olvides de recoger por el camino la semilla dorada, pues, por lo demás, el camino es recto, no tiene pérdida. En el edificio que tiene el transporte, tu objetivo, habrá delante un jefe, pero lo puedes esquivar. Dentro del edificio, además del vejstorio de siempre y su obsesión con los deditos, está el transporte. Actívalo y ya estarás en el Pico de los Gigantes.



Picoteando por las cumbres nevadas

Ve por el único camino, coge el mapa y activa la Gracia. El camino es este que te marcamos en el mapa.



Ponemos dos X porque son dos sitios para explorar: las ruinas de Zamor (donde hay en un cofre una esfera de minero nivel 3) y Catacumbas de Pico de los gigantes al lado del puente (hay muchas convalarias y, si vences al jefe final, conseguirás una esfera de convalaria para las gemelas). Aquí te ponemos el video del combate contra el jefe:



[Elden Ring: Espíritu del árbol ulcerado \(Pico de los gigantes\) - YouTube](#)

Ten cuidado mientras cruzas el puente que hay allí un gigante tirando flechas el hijo de puta. Salva en la Gracia.

Seguimos por la nieve

Te ponemos por aquí el resto del mapa:



Tu camino es el que te marcamos con la flecha. Hemos puesto, sin embargo, algunos hitos. Con una X te hemos marcado un lugar que tiene objetos y un castillo bastante duro para explorar. Allí ten cuidado porque te atacarán los enormes esqueletos de los gigantes caídos y, además, un jefe. Todo es voluntario.

Este pájaro, nunca mejor dicho, que se asemeja a un diseño del gran Ray Harryhausen, es un jefe con fuerza, pero vencible a la segunda o tercera si no eres muy fuerte contra la magia. La clave está en, aparte de ir con tu pócima bebida, tus magias y cenizas de rigor, de ir a caballo mientras apuntas a su parte baja/pecho e imaginarte que intentas atravesar a caballo su pecho. Siempre dándole hacia adelante, como puedes ver en el video, y atacando y atacando sin parar. A veces puede moverse en el aire, y retrasarse, en cuyo caso acelera para volver a posicionarte bajo él. Si lanza flechas que se clavan en el suelo muévete sin parar. Y como decimos: atacando, atacando, atacando...



[Elden Ring: Ave del ritual fúnebre - YouTube](#)

Marcado con 1, no te lo esperabas, sorpresa, otro Avatar (qué coñazo).



[Elden Ring: Avatar del Árbol Áureo \(Pico de los gigantes\) - YouTube](#)

Marcado con un 2 tenemos varias cosas: el círculo significa jefe encarcelado y el símbolo de un castillo... pues un castillo. Sobrepasando el castillo por un puente llegarás a una zona con una especie de osos o yetis. El número 3 es una iglesia de Márika, que viene bien para conseguir una lágrima sagrada y, por último, el número 4, que es la Gracia final de la zona.

Desde esta Gracia ve recto, cuando pases un murete de piedra, mira a tu izquierda, y verás una cadena gigante. Una antorcha marca su inicio. Ve por dicha cadena y verás una sospechosa entrada. Un jefe. No, un jefazo.

El borrigo de fuego

Pues sí, debes enfrentarte a esa montaña humana. Y, ya lo imaginarás, se vienen grandes problemas... Efectivamente, este jefe es un jefe desesperante, tapón puesto ahí para poder continuar. Es un jefe con una resistencia, tamaño y fuerza descomunales. Da igual cómo vengas de nivel que vas a sufrir tela. Para muchos, sin duda, rompe la experiencia, porque te vas a enfrentar al gigante, a sus atascos por el escenario, a tus atascos por los objetos del escenario, al targeting volviéndose loco, glitches y un largo etcétera de situaciones dantescas.

Primer consejo: tómatelo con calma, intenta memorizar sus patrones. Y respira, respira mucho. Mentalízate de que te vas a tirar varios días aquí intentando superarlo.

Segundo consejo: no lo retes si no tienes, al menos, nivel 110. ¿Puedes vencerlo con menos? Pues claro: hay speedrunners que lo hacen con nivel 1. Pero no creemos que seas tan pro, ¿no?

Otro consejo: tu arma debe estar bien subida, así como tus cenizas, objetos, buenos trajes, etc.

Te recomendamos que vayas enfrentándote a jefes pendientes o investiga por ahí para ir subiendo de nivel. Mientras lo haces, pues vas recopilando materiales. Nosotros, por ejemplo, nos dedicamos a farmear en el lecho de Greyoll y nos enfrentamos al dragón que nos bloqueaba el puente:



[Elden Ring: Dragón volador Greyll - YouTube](#)

NOTA: Si no tienes paciencia para farmear tanto tiempo, consulta este video para llegar a la mejor zona de farreo del juego por la vía rápida.



[Elden Ring: Mejor Zona Farreo - Cómo llegar a Palacio de Moghwyn sin Varre o medallón - YouTube](#)

En nuestro caso íbamos a nivel 120, con dos armas: Cazador de serpientes y Ríos de sangre al máximo que la historia permite a este punto. También con la lágrima mimética a +4. Nos preparamos, además, una médika milagrosa que consistía en negación de daños + no consumo de PC. Y en cuanto a ropa, la máscara que nos sube el Arcano, necesario para la catana, y la armadura de Radahn sin grebas ni guantes, ligeritos.

Estrategia:

Entra e invoca al caballo. Cuando haga amago con el escudo para lanzarte nieve, bájate del caballo y así no te toca. Luego ve hacia su pie izquierdo y golpéale con lo más duro que tengas. Cuando levante el pie, ponte debajo para que no te dé con el escudo. Y siempre que se separe de ti, rueda sin parar hacia él para que no te toque. No tardará, dándole con los ataques cargados, en hincar la rodilla al suelo. No pares de golpear.

Luego de lo anterior, se separará de ti para invocar fuego. Móntate a caballo para no perder tiempo para acercarte, bájate y ponte debajo rápidamente para golpearle. Con suerte, la bola de fuego choca con el gigante, pero no te toca. Si toca suelo o invoca fuego, pégate al pie. Si el fuego te da, no pierdas la cabeza y rueda porque te machaca.

Cuando le hayas quitado la mitad de la vida, saldrá un video. Está como un cencerro el hijo de la gran puta.

Tómate la poción médika que te dijimos para reforzar tus ataques y negar daño, cambia a un arma ligera y dirígete a su mano. Ataca como un poseso, si puede ser, como en nuestro caso,

con la habilidad especial, sin miedo que no te da con el fuego. Si golpeas muy rápido, se queda grogui. Aprovecha para golpear el ojo del pecho. Si no, en cuanto veas que hace amago de reincorporarse, mótate a caballo y sepárate.

El gigante hace varios ataques: dos bolas de fuego. Acércate a ellas para que exploten y te alejas. Este es el peor ataque en nuestra opinión, puesto que explotan justo en el peor momento

Te tira dos rayos de fuego: a caballo se pueden esquivar fácilmente.

Se pone a gritar y a tirar meteoritos de lava. Si te dan, date por jodido. Pon distancia. Si te pilla cerca, ponte bajo sus piernas. Estarás protegido y tú dale que te pego.

Como consejo general, puedes invocar a la lágrima mimética para que se centre en ella. Tú golpea por detrás sus dos piernas. Si gira, ten cuidado porque te aplasta. Si intenta darte con el codo, se quedará tumbado. Golpea.

En cuanto al resto de ataques, no tengas miedo. Si vas a caballo y te lanzas contra él, no te da. Imagínate que tu objetivo es atravesarle por los huevos. Aprovecha para soltar mandobles a diestro y siniestro mientras pasas por debajo. Con suerte, apuñalarás el ojo y le quitarás barra por un tubo.



[Elden Ring: Gigante de fuego - YouTube](#)

Y ya está. Nada más y nada menos. Sudarás sangre de la buena.



Hacia el final

Dirígete hacia la marmita gigante de Obélix. Deberás cruzar una cadena y pegar un par de saltos para llegar. Ten cuidado. Ahí, al lado izquierdo, te espera una Gracia. Siéntate y habla con Melina, la cual te propondrá un “arboricidio”. Si le dices que sí el juego dará un salto hacia adelante (y conseguirás otro Trofeo/Logro, igual que al vencer al gigante de fuego). Creemos que algunas secundarias se pueden perder llegado a este punto. Pero no te preocupes en cuanto al resto, que el juego sigue, no te llevan a ningún lado aislado.

Apareces en la Farum Azula toda hecho polvo. Avanza por el único camino posible, bajando a tu izquierda por unos trozos rotos de camino. Ahí te esperan hombres bestias. Véncelos o esquívalos. Si sigues tu caminito, a mano izquierda verás una Gracia.

Bien. Ahora vamos a por objetos. Antes, haz de pasar por el tejado, donde un dragón más grande que mil demonios aparece. Puedes intentar vencerlo, pues tiene una serie de patrones predefinidos, pero si no quieres no hace falta, pues no es ni jefe ni nada. Es buena idea intentarlo, aunque sea después, porque así te soltará una piedra que te servirá para poner el arma especial al máximo (consiguiendo, de paso, un Trofeo/Logro). Métete arriba al final, atraviesa y toca la Gracia. Ahora vamos a ir por un sitio que nos va a llevar a objetos muy interesantes que deberías hacer, aunque no sea obligatorio. Para empezar, nada más entrar a esa habitación que parece que hay unas especies de tumbas, cárgate dos hombres bestias (uno está agachado, escondiéndose el mamón). Si penetras por la puerta, a tu derecha hay otro enemigo. Avanza por ahí, por el único camino posible, e incluso atraviesas un puentecillo desde donde se ve abajo más gente, que es adonde tenemos que llegar. Tienes que ir donde tu brújula señala N-E. Cuando llegues ahí abajo, atraviesa esa sala hasta el fondo, donde hay un ascensor que debes activar y tomar. Ni que decir tiene que en todo este camino has de ir recogiendo los objetos que ves, pues son todos buenísimos.

Bien. Cuando llegues abajo con el ascensor, sal. No vayas a la derecha donde hay una especie de roca redonda sospechosa (aparece un dragón), sino por el otro lado, donde están esa especie

de árboles-gusanos podridos. Debes ir al lago que se ve al fondo. Puedes tirar por abajo para coger objetos, pero no lleva a ningún lado, lo que tienes que hacer es subir el sendero, ir por lo alto. En un momento dado puedes lanzarte abajo y remontar el riachuelo hasta el lago. Coge lo que está en el centro y lo que está en el templo del fondo. Perfecto: ya puedes darle eso a las gemelas vendedoras de la Mesa Redonda y te venden piedras y demás objetos perfectos para subir armas y cenizas.

Vuelve a la Gracia Mirador de la tempestad y ve por la izquierda y baja. Allí hay trozos de edificios con esqueletos tocando los huevos. Tu objetivo es bien sencillo: línea recta hasta que llegues, saltando trozos, a un edificio con una Gracia. Sin más.

Desde esta Gracia, ¿cuál es nuestro objetivo? Este lugar está lleno de guerreros muy fuertes, y puedes llegar a perderte explorando o frustrarte por los golpes que te meten. Pero no hay pérdida: desde la Gracia entra, baja las escaleras mientras esquivas al que ahí te espera, al salir, gira a tu derecha y baja toda la larga escalera de caracol hasta pasar por la puerta. Sí, jefe, jefazos. Apréndete esta ruta para si la tienes que repetir, con la diferencia de que a partir de caer ya hay una niebla aquí.

Dos hijos de puta juntos

Bien, estamos aquí y lo que viene no parece agradable: el gordinflas y clérigo sacrodermo juntos, ambos dos en esta batalla conocidos como Dúo sacrodermo (me cago en la madre que parió al de los nombres). Es una batalla que suele ser típica de From Software cuando vienen en parejita: si te cargas uno, al rato reaparece el otro.

Nosotros teníamos una poción médika que nos daba resistencia y PS. Luego, invocamos a la lágrima (en esta guía ya te dijimos dónde conseguirla y dónde farmear objetos para hacerla poderosa). También teníamos el arma Ríos de sangre. Cuando se invoque a la lágrima, fíjate para quién se va ella. Para quien se vaya, vas tú también, e incluso te diríamos que ignores al segundo contrincante. ¿Por qué? Porque hay que atizar fuerte para conseguir acumulación de golpes y así quitarse “fácilmente” a uno de los dos, lo que haciéndolo los dos juntos es más exitoso. Luego, al centrarse solo en uno, prueba como hiciste cuando te lo enfrentaste individualmente (a ser posible que sea el gordinflas). Cuando convoque otra vez a su pareja, llega la hora un tanto de locura; es decir: que te vayas para el que tú creas que dominas más. Sí, ya sabemos que es más fácil de decir que de hacer, pero no hay otra en esta batalla que jugar con los tiempos. No te preocupes si ves que ellos tienen mucha barra todavía, pues la única barra que importa es la de abajo, la común que comparten.



[Elden Ring: Dúo sacrodermo - YouTube](#)

Luego de vencerlos, salva en la Gracia y sal (el lugar con otra Gracia al lado no, el contrario). Aquí fuera verás un roto y abajo dos hombres-bestia. Métete en la ventana y habrá otro hombre-bestia y varios perros. Tras esos perros hay una escalinata. Baja. Sigue recto y no subas por las escaleras. Tu objetivo es ir por los rotos. En el nuevo edificio sigue recto y llegarás a un lugar abierto con un caballero al fondo. A tu derecha está la salida con una Gracia, así que tírate por el roto.

Sigue recto, pasa por los tejados y llegarás a un sitio con águilas, así que ten cuidado. Verás también al fondo un dragón que va a ir tirándote rayos. Cuando llegues a donde el dragón, dirígete a la derecha, sube la cuesta y pasa por ese templete roto. Cuidado porque las columnillas son muy finas y te puedes caer (y está lleno de hombres-bestia). Salva en la Gracia. NOTA: Obviamente, durante este camino, hay desvíos, objetos, etc. Investiga y busca por tu cuenta.

Desde la Gracia, sube y arriba verás un centinela agreste. Esquívalo porque tu objetivo es pasar por ese arco... que tiene jefe final de la zona.

Berserk, perdón, Maliketh

Nada más entrar, invoca a la lágrima mimética o lo que tú uses y rápidamente muévete porque el clérigo bestia va a por ti a piñón. No es difícil, pero sí que debes saber que cuando le ataques, te responde inmediatamente. Ataca sin miedo para quitarle rápidamente la mitad de la barra. Luego de eso, se transforma.

En esta segunda fase, nada más empezar, no tomes pociones ni nada porque va a lanzarse a por ti. Mantén las distancias y es ahora el momento de tomarte médikas o lo que sea. Vete a por él, con cuidado, pero sin miedo. Hay dos movimientos peligrosos: cuando se sube a las columnas termina con un piquete hacia a ti que te revienta. Rueda. Y el segundo movimiento es una

especie de infección que, durante un rato, te recorta la vida y la vas perdiendo. Bebe pociones de recuperación.



[Elden Ring: Maliketh, la Hoja Negra - YouTube](#)

Tras vencerlo, verás un video y estaremos de nuevo en la capital, solo que es una capital que se ha ido a hacer puñetas por nuestra culpa.

De camino al final de todo el juego

Desde la Gracia nuestro objetivo será ir al fondo del todo y luego a la derecha, subiendo unas escaleras. Acabará llegando adonde nos enfrentamos al espíritu de Godfrey. Te suena este lugar, ¿no?

El traidor de la Mesa Redonda

Este personaje, el estudioso de la Mesa Redonda, se revela como un enemigo a vencer: Sir Gideon Ofnir. Mientras comienza a dar su discurso, invoca la Lágrima mimética u otra y vete a por él, para comenzar a atizarle. Sus rayos son peligrosos si te pilla a media barra, algo que nos pasó, y nos venció, cuando en realidad somos a estas alturas más peligrosos que él. Por tanto, es la típica batalla contra cualquier invocación: velocidad para esquivar, no confiarse e intentar acumular golpes para hacerle el máximo daño posible.



[Elden Ring: Sir Gideon Ofnir el Omnisciente - YouTube](#)

Tras vencerlo, una vez más, como ya hiciéramos la otra vez que estuvimos en esta sala, subimos a la raíz de la izquierda del balcón, nos lleva al piso de arriba y lo atravesamos hasta llegar al gran sillón con una Gracia. Ahora nos dirigimos a la larga escalera donde en su momento nos esperaba Morgott... pero en donde ahora nos espera otro enemigo de los gordos.

Esa pareja feliz

Pues sí, es el Primer Señor del Círculo, Godfrey, pero ahora en carne y hueso. Le acompaña un león que parece estar, como el propio Godfrey, muy feliz en su, ejem, "posición" trasera. Esta pareja de hecho no tardará en mostrar su poderío, pero tú estás preparado.

Perdimos en el primer combate porque no nos sabíamos sus patrones, que resultaron ser muy parecidos al Godfrey original, pero a la segunda cayó. Acaso la dificultad vendrá en la segunda parte de la batalla, puesto que se transforma en Hoarah Loux y se vuelve aún más bruto e intentará engancharte y lanzarte por los aires (cosa que hizo con nuestra Lágrima mimética, por cierto). Pero como es un combate físico y nosotros estábamos preparados para lo físico, fue fácil, dentro de lo que cabe, de vencer.



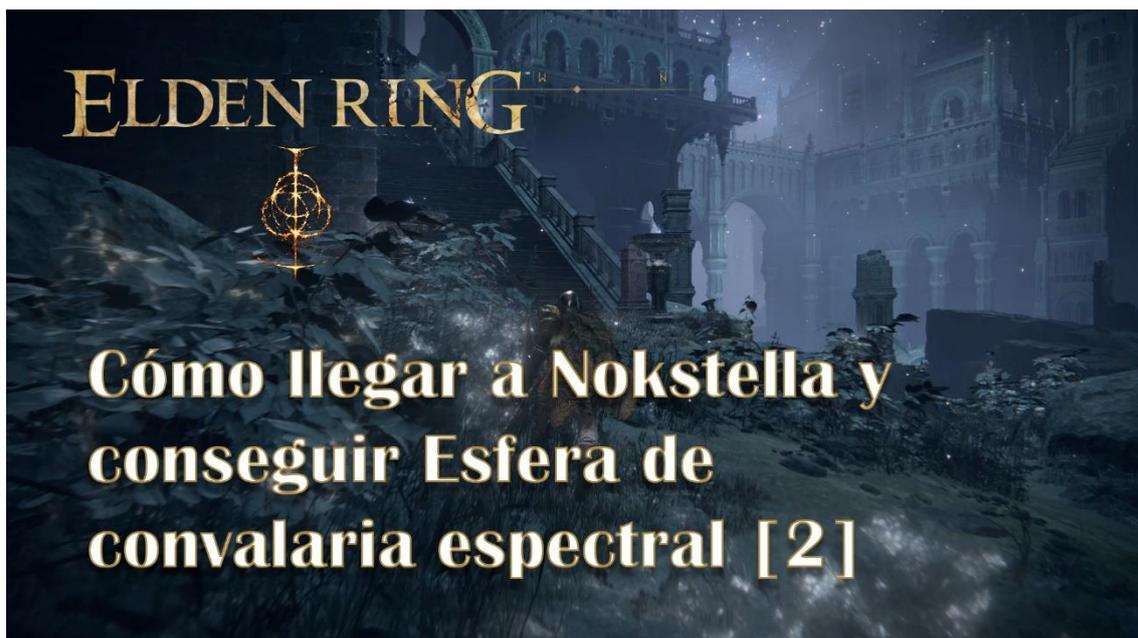
[Elden Ring: Godfrey, primer Señor del Círculo \(Hoarah Loux\) - YouTube](#)

¿Ha sido esta la batalla final? Pues no. ¿Por qué? Pues ni puta idea, pero ni tú ni nosotros hemos venido a este juego por su coherente argumento, ¿no? Como sea, si subes las altas escaleras ahora sí que podrás atravesar lo que antes no se podía y, allí arriba, jefazo con doble transformación y barra, claro, en cada una de sus formas. Toca sudar una vez más al nivel del Gigante de fuego.

Pero antes de la lucha (o en caso de que pruebes y te parta la boca), vamos a ganar unas cuantas runas visitando unos cuantos jefes que nos quedaron pendientes y algunos objetos de interés, así como consejos para el equipo.

Preparándonos (aún más, y nunca es suficiente)

Lo primero que te aconsejamos es que compres piedras para subir el arma y convalarias a las gemelas, que venzas al dragón del techo de Farum Azula que te dijimos antes en la guía te daba piedras para subir el arma al máximo, y que intentes poner la Lágrima mimética a tope. ¿Cómo? Mira este video que te decimos dónde encontrar la esfera para dársela a las gemelas, un lugar secreto que se consigue mediante una misión, pero que podemos llegar sin necesidad de hacerla:



[Cómo llegar a Nokstella y conseguir Esfera de convalaria espectral \[2\] - YouTube](#)

Aquí te ponemos nuestra batalla contra las gárgolas que debes vencer y que en el video no están:

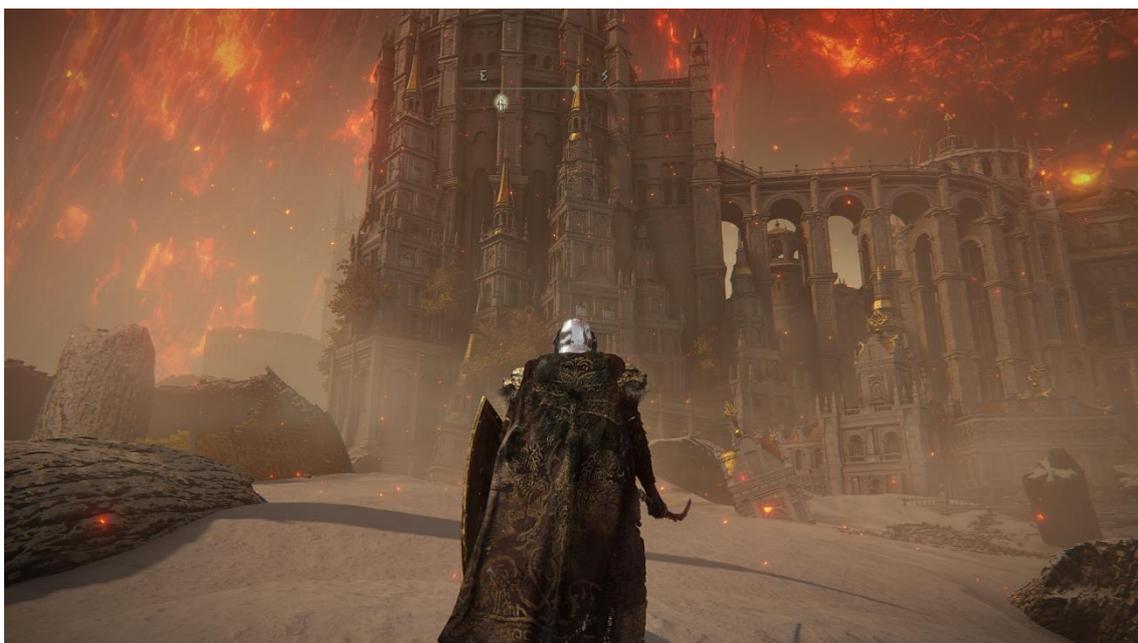


[Elden Ring: Gárgola denodada - Gárgola denodada con hoja doble - YouTube](#)

Te recomendamos farmear varios niveles o, no lo olvides, si tienes larvas, se las puedes dar a Rennala de la Academia para que te reinicie las estadísticas. Si quieres farmear de manera más amena, busca jefes que den buenas runas, cualquier pendiente. Por ejemplo, el jefe Mohg, que tiene enfrente de su niebla, antes de entrar, en un templete con varios personajes orando, objetos muy buenos también de paso y que debes coger sí o sí. Este jefe está en la zona del Palacio de Moghwyn, y que puedes ver cómo se llega con el video que titulamos “Elden Ring Mejor Zona Farmeo Cómo llegar a Palacio de Moghwyn (sin Varre o medallón)”.



[Elden Ring: Mohg, Señor de la Sangre - YouTube](#)



Jefe final. Mejor dicho: jefes finales

Para enfrentarte a él, hay varias tácticas:

—Se puede ir con Ríos de sangre, Lágrima mimética y protección sagrada. En la primera parte ser muy preciso y aprovechar cuando se centre en la Lágrima mimética. Y en la segunda parte, contra la bestia, esquivar mucho y aprovechar las pocas oportunidades que la bestia te da.

—Otra táctica es ir con Ríos de sangre en el primer combate y luego contra la bestia el arco del león de Radahn (se consigue tras entregar el alma del jefe a la vieja de la Mesa Redonda de al lado de los dedos) y usar el ataque especial cargado que tiene que llega bastante lejos y hace buen daño. Se puede sustituir arco por espadón mataserpientes e intentar atontar a la bestia.

—Pedir ayuda en la puerta a otros jugadores para que te apoyen en el combate (en cuyo caso no se pueden invocar cenizas).

—Y, por último, en nuestro caso, usar el arma colosal Quijada de Bestia de la Estrella Fugaz, arma que suelta el toro. ¿Te acuerdas del jefe llamado Bestia adulta de la Estrella Fugaz? Pues si lo venciste, nada, pero si no lo venciste es el momento de ir a por él, pues como te decimos necesitamos su arma:



[Elden Ring: Bestia adulta de la Estrella fugaz - YouTube](#)

Como sea, deberás subir las estadísticas para que el arma que elijas funcione bien y, sobre todo, obvia decirlo, subirlas, al menos, a +8 (estamos hablando de armas especiales cuyo tope es +10).

Pues bien, vamos allá. Nada más entrar invoca a la Lágrima mimética y prepárate porque lo normal es que se lance a por ti. Rueda y lo esquivas, pero con cuidado si se pone a lanzar rayos nada más empezar (se clavan y explotan). De hecho, esos suelen ser sus movimientos en toda la batalla: lanzarse a golpearte; lanzar rayos; lanzar rayos dispersos; dar un gran salto para clavar el martillo (no ruedas hacia atrás, sino hacia él o salta justo cuando golpea, mejor aún); lanzar ráfagas, tres, que quedan marcadas en el suelo; rodearse de magia; rodarse de magia que a veces hace explotar; más adelante, aparece y desaparece; da pisotones. Estas son, a grandes rasgos, sus mecánicas. Lo suyo, con el arma Quijada, siempre que empiece a distraerse con la Lágrima mimética, es que encadenes varios ataques de magia. Ni que decir tiene que debes meter viales de magia, no solo de recuperación. Intenta un equilibrio 60-40 a favor de la salud.

En la segunda parte, transformado en bestia, comienza un combate más peliagudo, pero no más difícil... que sin embargo llega a serlo. ¿Y eso? Porque el escenario es grandísimo y la mayor parte del tiempo te la pasas corriendo. Sería bueno ahora recargar tu magia, beber una médica y que tu Lágrima mimética estuviera todavía en pie. El uso del arma Quijada no es usarla como un loco, sino con coherencia, cabeza y táctica. Es un arma que le hiere especialmente, lo que no

quiere decir que sea la clave por sí misma del combate si tú no pones de tu parte, lo mismo que con el anterior.

¿Y cómo puedes poner de tu parte? Pues estando atento a sus ataques: nada más empezar vete a por él, golpéale y échate a su parte trasera y comienza a atacar otra vez. Lo normal es que lance como una especie de fuego, pero ahí no debería darte. Una vez hecho esto comenzará, posiblemente, a desplazarse, comenzando tu persecución. Cuando veas que se recarga e ilumina, ten cuidado, porque lanzará rayos que te persiguen. Lo mejor en tal caso es ponerte a correr más que a rodar. También puede lanzarte, desde lo lejos, espadazos con ráfagas que debes esquivar rodando (unos cuatro, que suelen ser consecutivos). También puede intentar darte, sin magia, con su espadón, por lo que rueda, aproxímate y golpea. Cuando lanza, ya sea a su alrededor o en línea recta, una especie de humillo violáceo huye porque suele luego estallar. Puede lanzar también un ataque parecido, pero con rayos que se mueven por toda la pantalla. Ahí rueda o huye. Huye también si ves que comienza a elevarse por los aires cargándose hasta el tope de la pantalla porque en el suelo aparecen como los símbolos de *Elden Ring*, de manera doble, que debes esquivar rodando o saltando, pero escapando de sus márgenes, porque si no te hace polvo.

Esto es lo que debes tener en cuenta, aprenderte estos patrones, que muchas veces se mezclan de manera confusa. Lo más peligroso son los rayos si te pillan débil de salud, el círculo a lo *Elden Ring* y, ante todo, que te agarre, algo que hace muy pocas veces, pero que te fulmina casi al instante.



[Elden Ring: Radagon y Bestia del Círculo - YouTube](#)

Y punto. Ganaste y, de paso, te pasaste el juego, ¿cómo te quedas? Ya solo es tocar lo que está enfrente y llegará el final. O, si todavía quieres darte un garbeo por ahí, tocar la Gracia.



FIN

Por cierto, cualquiera es libre de copiar esta guía, pero por favor, di de dónde la has sacado si lo haces. Solo eso pedimos.

Las imágenes pertenecen a sus respectivos propietarios y/o son capturas propias. Esta guía está hecha sin ánimo de lucro y no se puede vender. De aficionados para aficionados.

Nos vemos en frikadasmil.wordpress.com