

Guía completa para grindear

Lo mires como lo mires, grindear es la manera más rápida de subir de nivel en el WoW. Tal vez no sea la más divertida, pero es mucho más rápida que questear.

Sí, a todos nos encanta hacer misiones e ir en grupo, pero a veces simplemente queremos encontrar lugares en los que grindear. Para eso es para lo que sirve esta guía. Aquí encontrarás lugares que cumplen la siguientes condiciones:

1. Están un poco apartados.
2. No suelen estar implicados en misiones, y por tanto no suele ir gente.
3. Tienen mobs que pueden ser pulleados de uno en uno o de dos en dos.
4. Suelen proporcionar un buen botín.

Estos lugares están tomados de nuestra experiencia y de sugerencias de los foros. No dudes en añadir tus propios comentarios y sugerencias, y los iremos añadiendo a la guía.

Ten en cuenta que hay varios buenos lugares en los que grindear, así que hay algo de solapamiento en los niveles.

Desgraciadamente, esta guía se aplica sobre todo a los personajes de cuerpo a cuerpo. Los magos y brujos

pueden utilizarla también, pero no tengo tanta experiencia en ellos como para poder garantizar que les vayan bien estas zonas. Los sacerdotes probablemente tendrán muchos más problemas para usarlas.

Los niveles pueden estar desfasados por 1 o 2 niveles, ya que tu capacidad para grindear puede ser algo diferente a la de las clases para las que se ha escrito esta guía. Pido disculpas si es así, pero estoy bastante seguro de que estos sitios son bastante exactos.

Las zonas de grindeo solo soportarán una única persona, a menos que se indique lo contrario. Si hay más gente, el ritmo de experiencia será mucho más lento. Si ya hay alguien en el sitio donde pretendías grindear, inténtalo en otra parte. He intentado proporcionar un buen abanico de posibilidades para cada rango de niveles, pero si no puedes encontrar ningún sitio libre es posible que simplemente hayas de intentarlo más tarde.

Aviso

Muchas de estas zonas están densamente pobladas de mobs, así que es probable que tengas *adds* cuando empieces a limpiarlas. Sin embargo, cuanto más densamente pobladas, más *spawns* habrán en la mínima distancia – exactamente lo que quieres cuando estás grindeando.

Introducción

La primera sección te guiará a través de los incómodos niveles que hay entre el nivel 10 y el nivel 30. Para esta parte deberías utilizar armas y armaduras compradas en las "tiendas". El equipo se te quedará pequeño demasiado rápidamente como para que te compense el tiempo y el dinero que invertirías en la casa de subastas.

Deberías básicamente saltarte prácticamente todas las misiones del principio. Tengo la sensación de que son un poco de relleno para la gente a la que básicamente le gusta hacer misiones. Puedes encontrar el mismo tipo de objetos que los que te dan, o mejores, en el mundo exterior. Las misiones van bien para conseguir un poco de experiencia extra, pero el tiempo que pierdes corriendo de un lado a otro es tiempo que no dedicas a *farmear* y conseguir experiencia. Confía en mí, hay muchísimas misiones, y las que salen al principio suelen estar superpobladas de gentes haciéndolas. Ya habrán muchas cosas geniales que conseguir más tarde, pasado el nivel 30. Así que

olvídate de esas misiones por ahora, ya que la mayoría de las cosas que conseguirás de los drops es en general mejor. Yo te diría que, si hay algún objeto concreto que quieras que se consiga de una misión, entonces haz esa misión. Si no, sáltatelas.

También quiero hacer notar que esta guía está escrita para la Horda. Si eres Alianza, en la tercera sección encontrarás una lista de lugares alternativos para grindear que incluyen bastantes sitios aptos para Alianza. De todas maneras, a partir del nivel 30 o así la mayoría de sitios son compartidos.

Para acabar, la mayoría de vosotros os rasgaréis las vestiduras porque me salte instancias, como por ejemplo la del Circo de las Sombras de Orgrimmar; a esa gente le diría que lo siento, pero que no recomiendo ninguna instancia antes del nivel 20, e incluso después no me parecen la mejor manera de grindear. La experiencia no es tanta, y pierdes mucho tiempo buscando un grupo y muriendo.

Sección 1 – Niveles 10 a 35

Prepararse

Si perteneces a una clase de cuerpo a cuerpo, no puedo poner énfasis suficiente al hecho de que los primeros auxilios y la comida son una bendición de los dioses que reducirán considerablemente el tiempo de descanso. Ámalos. Son muy útiles.

Existen muchas buenas guías de primeros auxilios por ahí, y realmente deberías invertir algo de tiempo en ir

subiendo la habilidad a medida que grindeas. Probablemente no sea una buena idea ir subiendo de forma normal, ya que eso reducirá tremendamente tu efectividad, pero desde luego vale la pena parar de tanto en tanto y subirla un trecho, tal vez cada diez niveles o así. Además, te servirá para aliviar un poco el aburrimiento que genera un grindeo puro.

Niveles 10 a 20

Nivel 10 – Ves a los Baldíos

Digo esto porque las misiones allí son bastante sencillas y, mejor aún, lineales (puedes ir las haciendo nivel a nivel sin perder mucho tiempo viajando). Mi impresión es que en la zona de los nomuertos las misiones estaban repartidas por todas partes, y perdía mucho tiempo cazando al único mob que todo el mundo intentaba matar para completar su misión.

Niveles 10 a 15 – Descubre el Cruce

Encuentra la posada y conviértelo en tu nuevo hogar. Pasarás mucho tiempo aquí. Coge todas las misiones que puedas porque a medida que grindees te irás encontrando a algunos de los mobs que necesitas. Yo empecé con los zancudos y las astacebras. Hasta que tengas un equipo decente, quédate con los bichos de tu nivel. Yo empecé a farmear en el puente que conecta Durotar con los Baldíos, y me desplazé hacia el suroeste hacia el Cruce. Los crocoliscos tienen aproximadamente nivel 10 y una buena probabilidad de dropear buenos objetos. Mantente lejos de los escorpiones y de cualquier cosa que tenga veneno o ataques de efectos duraderos, porque ralentizará tu ritmo de fardeo. Te recomendaría avanzar matando zancudos y astacebras.

CONSEJO

Si quieres trabajar en una zona donde no hayan mobs agresivos, las astacebras y los zancudos no son agresivos y ni sociales (es decir, no te atacan por sí mismos ni se llaman unos a otros). Matar dos de golpe es una sentencia de muerte cuando tienes poco nivel, así que quédate en la zona de nivel bajo. Esta zona es el pequeño campamento de la Horda que hay nada más cruzar el puente desde Durotar a los Baldíos. Grindea esos dos tipos de mobs hasta llegar más o menos a nivel 14 o 15.

Niveles 14/15 a 18 – Baldíos noroeste

A estas alturas ya podrás hacer algunas misiones de nivel 15. Está bien, pero ves matando mobs hasta llegar al de misión en vez de ir directamente hasta este. Querrán que mates leones hembra y macho y todo tipo de cosas como centauros. Si estás grindeando más que haciendo misiones, como recomiendo yo, ves por el camino que hay al noroeste de los Baldíos. Los zancudos y astacebras suben de nivel, que ya va bien, y además tienden a dropear equipo y paños de lino.

Niveles 17/18 a 20

Ok, no te acerques a los centauros y similares, porque tienden a pegarte en grupo. Mantente en la zona al norte del Cruce, casi entrando en Valle Fresno, pero al oeste del paso de montaña. Este es un lugar buenísimo. A mí me encantó, porque aquí hay un vendedor escondido. Si no lo puedes encontrar, está en el extremo noroeste de los Baldíos. Al norte de la zona de las arpías y al oeste del camino que lleva a Valle Fresno. Verás que hay girafas, leones y zancudos que ahora son aggro. Sí, se está volviendo un poco más duro, pero las buenas noticias son que los mobs están apiñados muy compactos en esta zona. Mobs compactos = matarlos a ritmo alto, es decir, más experiencia y más probabilidades de objetos. Además, como hay una tienda cerca, puedes farmear a 10 segundos de un punto de venta. Cógelo todo y véndelo. Esto es bueno, porque a estas alturas no tendrás muchas bolsas, y las que tengas serán probablemente de 6 casillas, así que no tendrás que parar para volver al pueblo a vender. Cualquier objeto verde que veas guárdalo para la casa de subastas. Cuando tengas demasiados, usa la piedra de hogar y vuela a Orgrimmar para subastarlos. Haz esto hasta que tengas nivel 21 o 22, o hasta que estés aburrido a morir.

Niveles 20 a 30

Niveles 21/22 a 24/25

Bueno, a estas alturas, si dejaste aparcadas las misiones de los Baldíos, tengo buenas noticias para ti: puedes completar una buena parte de ellas como una exhalación y sacarte mucha experiencia en el proceso. Completa esas misiones ahora, la mayoría de los mobs siguen estando en tu nivel y por tanto te darán

experiencia y objetos. Las misiones de los centauros te darán un buen anillo (probablemente tu primer anillo), y la de Echyake también es bastante buena. Hay jabaespines que tienen buenas misiones y drops. Como tienes un nivel alto para la zona, con un equipo cada vez mejor, son fáciles de hacer en solitario sin tener que depender de un grupo, o como mucho en compañía de un amigo.

Niveles 24/25+ a 29/30

Al sur del Cruce está Campamento Taurajo. Esta es una de mis zonas favoritas. Deja correr las misiones por un tiempo. Los truenagartos y tormenteros (grandes bichos como dinosaurios) generan mucho dinero, algo así como 10g en una o dos horas. Un paquete de mollejas debería darte algo así como 1g. Campamento Taurajo está muy cerca para reparar el equipo y vender las cosas a medida que vas haciendo. Puedes empezar con los que son de nivel 21/22 e ir subiendo hasta los de 28. También puedes matar a los escorpiones de la zona para completar la famosa misión de los "huevos". Nuevamente yo pospondría las misiones en favor de grindear, pero si necesitas tomarte un descanso de tanto grindeo, no lo dudes.

Niveles 30 a 35

Nivel 30+

Haz las instancias que te dejaste antes. A estas alturas, estás por delante de la mayor parte de la gente de la zona, así que estarán encantados de que vayas con ellos a Sima Ígnea o las Cavernas de los Lamentos. También puede interesarte dar una vuelta por la Sala de los Héroes, porque allí hay una misión que te envía a Gnomeregan, y allí hay muy buenos objetos de cuero, malla y tela como recompensa. Horado Rajacieno también es un buen lugar para cuando tienes nivel 30 o así, y está situada al sur de todo de los Baldíos.

Otras cosas

Ruta alternativa – 25+

Si tienes un buen grupo o hermandad, puedes plantearte entrar en Mil Agujas. Hay misiones allí que tienen grandes recompensas y muy buena experiencia. Pero solo lo recomendaría si tienes un grupo. Además, te lleva a territorio en disputa, cosa que no te recomiendo hacer en un servidor PvP hasta mucho más tarde, si vas solo.

Cosas que te pierdes

Hay mucho que te perderás haciendo lo que he comentado, como Molino Tarren y muchas otras cosas.

Hay un mob especial aquí, un dinosaurio llamado Onwatanka, que te da 2800 de experiencia o más rápidamente, y además dropea el mejor equipo que he tenido hasta llegar a 30+. Puedes matarlo una y otra vez sin problemas. Además, en esta zona hay misiones de Campamento Taurajo, una de las cuales te da la opción de entregar fragmentos de sangre a cambio de algunos *buffs* bastante interesantes, por no hablar de experiencia. También hay otra misión de jabaespines en que tienes que ir a recolectar armas, que va bien para conseguir armas para ti y algunos anillos que están bien. Esta zona y la de los truenagartos fueron mis favoritas gracias a la alta calidad de los drops y a la experiencia facilona. Disfrútala.

45,000 puntos de experiencia rápida para nivel 30+

El Desierto de Sal tiene muchas misiones rápidas todas juntas. Si recoges todas las misiones que son en esa zona y matas a todos los mobs necesarios para completarlas, te sacarás al menos 45,000 puntos de experiencia. Además, te recomendaría viajar al sur a través del Desierto de Sal y descubrir Gadgetzan antes de empezar. De esta forma podrás convertirlo en tu hogas y volar rápida y fácilmente a Orgrimmar para hacer subastas.

Pero esto te dará una idea de lo que puedes hacer solo, sin depender de otros. Yo realmente empecé a disfrutar del juego y las misiones al llegar a nivel 30, en vez de morir mucho en algunas instancias y acabar odiándolas, total para intentar completar alguna misión que tampoco me dio nada que quisiera o necesitara. Después de llegar a nivel 30 empecé a ponerme al día con las misiones de cadena que estaban activas a ese nivel, y resultaron tan fáciles y rápidas que en un par de horas me puse a la altura a la que estaba el resto de la gente en las cadenas.

Sección 2 – Niveles 35 a 60

Prepararse

Deberías empezar a comprar pociones de salud en este punto. Además, recuerda que debes mantener tu habilidad de primeros auxilios al día y tus reservas de comida y bebida llenas. Te ahorrarán mucho tiempo de descanso o de caminar de vuelta del cementerio.

Puede que también quieras empezar a gastar algo de dinero en pociones que den bonos a estadísticas durante una hora, o las que den regeneración de salud. Vas a estar grindearo principalmente sobre mobs que dan buenos drops, así que deberías tener bastante dinero que gastar.

Niveles 35 a 40

Niveles 33 a 36

Los charcos de agua que hay al sur del Desierto de Sal, justo pasada la colina que hay al norte de

Gadgetzan. Hay unos 20 puntos de spawn de crocaliscos de niveles 32-35. El ritmo de respawn es lo bastante rápido para mantener a 2 o 3 personas

grindeando todo lo rápido que puedan sin que se les acaben.

Niveles 34 a 37

Los geólogos de Ventura y Cía en el Lago Nefertari, en Vega de Tuercespina. Me encantan estos tíos. Tienen buenos drops, dan bastante dinero y se mueren rápido. Los cazadores a veces pueden reventarlos de dos en dos, ya que les gusta quedarse a distancia y usar los ataques de relámpagos. Envía la mascota contra uno y mata al otro tú mismo. No siempre se mantienen a distancia, así que tendrás que juzgar por ti mismo.

Niveles 36 a 38

Los naga de las islas de Desolace tienen poca armadura, y hay hechiceros entre ellos. Ves con cuidado con los gigantes marinos errantes, de todos modos. De vez en cuando alguno cruza la isla, y te matarán si te ven.

Niveles 37 a 39

Los murlocs que hay junto a Grom'Gol, en Tuercespina, son muy buenos para grindear. Tienen, como es habitual, una defensa baja pero aguantan mucho daño. Hay algunos hechiceros por en medio, también.

Niveles 37 a 40

Los manáfagos, súcubos y capitanes de los guardas malditos que hay al sur de todo de Desolace, en el Aquelarre Mannarroc. Ves al sur de todo de la zona, hasta las montañas, y empieza a cazar en las ruinas desde allí. Hay muchos enemigos, todos los cuales

Niveles 40 a 50

Niveles 40 a 43

Las crías hirvientes en la parte este de las Tierras Inhóspitas son divertidos de grindear. Son básicamente hechiceros, con defensa y salud bajas pero daño alto. Tienen una probabilidad de dropear un vástago oscuro, que puede venderse por 20 a 50 de oro en algunos servidores en la subasta, y en todo caso son unas mascotas chulísimas.

Niveles 40 a 43

Los murlocs en la costa este del Pantano de las Penas dropean dinero y botín apilable. Hay un par de cofres que spawnen bastante rápido, y las almejas que dropean los murlocs tienen una buena oportunidad de tener una perla de oro (debido a la toga de tela lunar, se venden por unos 15-25g). Encontré 4 perlas de oro en 2 niveles de grindear, y vendí la mitad por un total de 40g.

Niveles 40 a 46

Los deambuladores humanos de Tanaris son muy buenos para grindear durante un margen muy amplio de niveles. Empiezan a nivel 40-41, y suben hasta 44 o así. En ese punto puedes pasar a los piratas, que tienen 44-45 (¿o era 46?). Hay spawns de cofres por todas partes, así que puedes sacarte algo de pasta.

dropean seda o tejido mágico, plata y algunos objetos verdes... A mi me sirvió para acabar de conseguir el dinero para la montura.

Niveles 38 a 40

Al este de Sentencia, en las Tierras Altas de Arathi, hay un lugar llamado Drywhisker Gorge. Los kobolds van de nivel 34-36 fuera de la cueva, hasta 36-38 dentro de ella. Dropean grandes cantidades de seda y a veces tejido mágico. La característica principal de esta cueva, de todos modos, es que mientras grindeas puedes minar grandes cantidades de hierro y mithril, con algún trozo de veraplata apareciendo raramente. El lado malo (o bueno, para algunos) es que corren, y pueden traerse 1-3 más.

Niveles 39 a 41

Los elementales de agua al oeste de Sentencia, en las Tierras Altas de Arathi, dan muy buena experiencia. Están cerca de una ciudad y tienen una defensa y salud bajas. A nivel 39 recibirás muy buena experiencia y los elementales van de 38 a 39.

Niveles 36 a 46

En las Tierras Inhóspitas hay *muchos* elementales de roca. Van desde 37 hasta 42, o así, si recuerdo bien. Están bastante cerca de la base de la Horda, así que si eres Alianza puedes tener problemas aquí. Se mueren rápido y todos tienen buenos drops que vender. Algunos de nivel más alto spawnen junto al campamento ogro, y tienen la posibilidad de spawnear a Estruendor, un elemental de roca con nombre. Además hay algunas misiones junto a los de bajo nivel, así que puedes conseguir algo de experiencia extra.

Niveles 42 a 45

Los naga en Vega de Tuercespina son bastante fáciles de matar, aunque no hay hechiceros entre ellos. A mi personalmente no me gustan, pero son viables.

Niveles 43 a 47

Los osos y lobos de 43-35 de Feralas, al suroeste de Mojache, dan muy buena experiencia y mucho dinero. Como alquimista, es muy buena zona también porque encontrarás solea por todas partes. Casi nunca se ven Alianzas por allí.

Niveles 44 a 46

Hay algunos nagas más en una isla en Feralas, al sur de Feathermoon Stronghold. Personalmente nunca he estado allí, pero he oído muy buenas cosas de ese lugar. Hay un naga con nombre que spawna en lo alto de una de las cuevas cada 24 horas.

Niveles 45 a 48

También en Feralas, hay algunos yetis en Feral Scare Vale. Los normales tienen alrededor de nivel 45, y van subiendo hasta nivel 48 o así. Bastante buen grindeo, pero el margen de movimiento es un poco grande.

Niveles 46 a 48

Los fantasmas de Azshara son geniales. Me encantan. No puedo exagerar diciendo lo maravillosos que son. Dropean unas cantidades increíbles de tejido mágico y plata, y son absolutamente excelentes de matar. Los

exanimatos son hechiceros y mueren aún más rápido que los aprendices, los cuales caen *rápido*. Me encantan del todo. Sin embargo, en mi servidor hay varios farmeadores de oro de 57+ campeándolos bastante activamente.

Niveles 47 a 49

He oído buenas cosas de los ogros machacados de Tanaris, pero no tengo mucha experiencia en el área.

Niveles 47 a 49

Me gustan los elementales, y aquí hay algunos más. En el Cauldron de la Garganta de Fuego, y un poco al norte de allí, hay muchos que grindear.

Niveles 49 a 52

Deadwood Village en Frondavil es un lugar que no está mal para grindear, y también lo puedes usar para subir

Niveles 50 a 60

Niveles 50 a 53

Los hipogrifos (niveles 49-52) de Azshara son muy buenos. Mueren extremadamente rápido, otorgan unos 300 puntos de experiencia cada uno sin estar descansado, y dejan caer un botín apilable bastante bueno (junto con algunos trastos verdes o superiores, claro).

Niveles 52 a 54

Los ogros de la estepa ardiente son razonablemente buenos. Lo mismo que con cualquier otro ogro.

Niveles 53 a 58

¡Más fantasmas! Esta vez en cuna del invierno, en el lago helado. Me encantan estos tipos.

Niveles 53 a 58

Dar vueltas por las tierras de la plaga matando no muertos. Subir la reputación con la facción de Argent

Notas finales

Lo siento por la escasa información pasado el nivel 50, pero a esas alturas ya deberías tener una idea de que es lo que buscas en un mob para grindear.

En general lo que andas buscando son los mobs que lanzan conjuros y los mobs con poca salud o defensa. Si ves algunos que sean más o menos de tu nivel,

tu reputación con la facción Timbermaw. No hay mucho que se pueda decir al respecto.

Niveles 49 a 53

Sorrow Hill, no solo el pequeño pueblo con los despellejadores y los necrófagos, si no que tienes que ir a la zona cercana a la cripta (al norte de la tumba de Ugthotachatucu). Dejan caer toneladas de paño rúnico, dinero, armas que vender, todos tienen nivel 52, y lanzan conjuros (mueren muy fácilmente - un lugar genial para un sacerdote de las sombras). Hay exactamente 6 mobs cuando todos están vivos, y es muy fácil luchar contra dos a la vez si estás a tope de salud y maná. Mantente alejado de la cripta sin embargo, hay toneladas y toneladas de ellos allí, uno junto a otro.

Dawn es un coñazo, así que puedes querer hacer un grindeo un poco más lento a cambio de poder subir la reputación al mismo tiempo. También es posible llegar hasta 60 haciendo esto, pero es tan aburrido que te puede derretir el cerebro... Pero para alguna gente, la reputación con la facción hace que valga la pena. No puedes ganar reputación matando monstruos cuando tienes nivel 60, así que si planeas grindearlos para conseguir reputación, puede que realmente quieras hacer esto hasta el 60.

Niveles 57 a 60

Si eres un pícaro, Blackrock Stronghold es el lugar para estar. Morirás algunas veces mientras coges el ritmo, pero una vez lo hayas pillado, dominarás la zona. La mitad de los mobs lanzan conjuros, e incluso la otra mitad tiene una armadura baja comparados con la mayoría de mobs de este nivel.

adelante. No tienes nada que perder, excepto tal vez un poco de durabilidad.

A alguna gente le gusta grindear bestias porque se les puede desollar. Yo no tengo desollar como profesión, así que no sigo esta política, pero no dudes en enviarme una lista de los que encuentres, si son buenos.

Sección 3 - Lugares de caza secretos

Esta lista te proporcionará algunos lugares de caza alternativos para grindear, y algo de información adicional sobre los que ya hemos mencionado. También hay sitios para grindear para la Alianza, ya que la guía hasta este punto está enfocada principalmente para jugadores de la Horda. Esta lista no es tan lineal como la anterior, y debería usarse principalmente como información adicional para tu grindeo, o como una fuente de lugares alternativos para grindear si los que has elegido ya están en uso.

La lista está ordenada por nivel y, cuando ha sido posible, he incluido el nombre de un mob específico de la zona para que puedas hacer una búsqueda en la web y conseguir un mapa. Por este motivo, los nombres de estos mobs se han dejado en inglés, ya que la mayoría de páginas que proporcionan mapas de donde están los mobs tienen los datos en inglés. No hay ninguna garantía de que estas áreas estén libres en tu servidor. Son zonas que a otra gente le han ido bien.

Niveles 10 a 20

Niveles 10 a 20 (A)

Auberdine Shore. Ves a Auberdine. Al norte y al sur a lo largo de las playas hay cangrejos. Muchos de ellos, para conseguir buena experiencia. También hay algunos cofres con comida y otras cosas. En algunos sitios puedes encontrar threshers que matar justo mar adentro respecto a la costa. No me encontré a nadie mientras hacía esta zona, está prácticamente desierta. Básicamente cualquier zona al norte de Auberdine está bastante vacía de jugadores. Hay algunos buenos campamentos, también, como una zona de ruinas donde matas hombres-serpiente en los primeros 20s.

Niveles 13 a 16 (A)

Loch Modan Troggs. En Loch Moden, hay una misión para encontrar las Bingles' Tools. Una de las herramientas está en una pequeña isleta al suroeste de la isla principal donde están el resto de las herramientas. Los troggs de esta isleta resucitan a un ritmo loco - el tiempo de resucción es algo así como 1 minuto. Es posible luchar constantemente sin tener que toamr un descanso en ningún momento, y un personaje en los diecimuchos o ventipocos puede hacerse probablemente con una buena cantidad de dinero y botín en bastante poco tiempo, aquí. Además, ayudarás a la gente que está intentando hacer la misión de las Bingles' Tools.

Niveles 20 a 30

Niveles 22 a 25 (B)

Wetlands Whelps. En los Humedales. Dejan caer dinero, objetos verdes, **mu**y raramente uno azul, y los buscados Tiny Crimson Whelping, que se venden por *mucho* en la casa de subastas. No se de ninguna misión que pida cazar a estos, pero de vez en cuando te cruzas con el nivel 50+ ocasional que los está matando para conseguir el whelping. Por suerte resucitan rápidamente y sobre una zona bastante amplia, así que puedes grindear constantemente con ellos.

Niveles 22 a 28 (A)

Duskwood Spiders. En Bosque Oscuro, al noreste de la hermita hay un pequeño vallecito entre dos montañas. En ese valle aparecen Black Widow Hatchlings de niveles 24-26. También hay dos cofres que aparecen en los extremos opuestos del vallecito (uno justo al suroeste de la entrada y el otro contra la pared del fondo al sur de la entrada). El botín aquí es todo de la variedad vendible (principalmente trozos de bichos), más el botín verde o azul ocasional. Su veneno es fácilmente eliminable con anti-veneno (de primeros auxilios), y encima dejan caer el único componente necesario para el anti-veneno de segundo nivel (glándula de veneno grande), que raramente necesitarás ya que el primer nivel funciona hasta nivel 25. Los de nivel 26 son bastante poco comunes, pero su ritmo de resurrección es bueno. También puedes aprovechar para cazar cualquier Rabid Dire Wolve o Starving Dire Wolve que merodee cerca de la zona.

Niveles 25 a 29 (A)

Ogre Mound. También en Bosque Oscuro, hay un montículo ogro en el que aparecen un par de cofres, y

Niveles 14 a 19 (A)

Sureste de Crestagrana. La mayoría de la gente no llega a esta parte de la zona, ya que es más fácil cazar más cerca de la ciudad y de la carretera. Aquí hay gnolls, ogros y murlocs que matar, y hay un vendedor en las colinas para que no tengas que correr de vuelta al pueblo para vender. También hay varios cofres que aparecen en la zona.

Niveles 16 a 20 (H)

Noroeste de los Baldíos. Un pequeño lugar genial para hordas de 16-20 es la parte norte de los Baldíos, justo al oeste de la carretera a Vallefresno. Hay un bonito valle en las montañas con una tienda estilo herrero que tiene equipo de herrería (forja y yunque) y una pequeña cabaña a la que parece que los bichos de la zona no les gusta acercarse. Los enemigos van desde leones de nivel 15 hasta cebras de nivel 18-19. Tienden a estar agrupados bastante densamente, así que siempre hay que tener en cuenta la posibilidad de añadidos, pero con un poco de habilidad en el pulleo puedes apañarte bastante bien. El botín tiende a ser del tipo "pedazos de bicho", pero se venden bastante bien para su nivel y el comprador está justo ahí, así que no tienes que preocuparte porque se te llene el inventario. La zona soportará 2-3 personas cazando a la vez sin problemas.

los cofres son objetivos bastante blanditos para mi cazador de nivel 30. Hay una cueva en la zona que tiene un punto de aparición de cofre y en la que el ritmo de resurrección de los mobs es bastante decente. Si te vas moviendo y matando a los ogros metódicamente a medida que resucitan, no deberías tener problemas de añadidos. La única misión en la zona es una de matar a un ogro con nombre, así que si evitas matarlo no serás un estorbo para nadie. Incluso si te apetece matarlo (deja caer objetos verdes con un poco más de frecuencia que los otros), su tiempo de resurrección es bastante bueno, del orden de 15 minutos o menos. El botín es el típico de los ogros: lana, seda, dinero y de vez en cuando algún objeto interesante.

Niveles 26 a 30 (A)

Raven Hill Cemetery. En Bosque Oscuro hay unas catacumbas situadas en el Raven Hill Cemetery. Hay toneladas de mobs nomuertos entre 27-29. Yo grindee allí hasta nivel 33 más o menos, y conseguí un buen dinerito y un fluir constante de experiencia. Hay un boss no elite que aparece en la zona, también, y que siempre deja caer un objeto verde, sea una capa podrida o un objeto que invoca un manáfago de nivel 30 que hará tu voluntad durante una hora. También hay un comandante nomuerto elite plateado que aparece en el extremo opuesto de las catacumbas. Se de por lo menos dos localizaciones donde aparecen cofres en este sitio. Los mobs en uno de los lados de las catacumbas son Skeletal Healers, Skeletal Raiders y Skeletal Warders, mientras que en el otro lado son lague Spreaders y Brain Eaters. Si no recuerdo mal, los esqueletos son de más nivel que los necrófagos, pero no estoy seguro. Todos dejan caer seda y plata, así que está bien. Si los pulleas correctamente puedes

ir de una punta a la otra y para cuando te dirijas de vuelta al otro lado, todo habrá resucitado, así que nunca tendrás que preocuparte de tener que para a esperar.

Niveles 27 a 30 (B)

Dragonmaw Orcs. Están fuera del camino, en los Humedales. La mayoría de ellos están distribuidos a suficiente distancia para no tener añadidos, y tienen un buen botín para su nivel.

Niveles 30 a 40

Niveles 30 a 33 (H)

Dor'danil Barrow Den. Hay un mini dungeon en la colina en la parte sur de Vallefresno que está lleno de nomuertos. La mitad de ellos son de la facción de Entrañas, y por tanto verdes, y la otra mitad son rojos. Esto hace que sea muy fácil para un personaje de la Horda hacer el dungeon solo. Hay un cofre que aparece cada 10 a 15 minutos en uno de 4 puntos para dar botín extra. Los personajes de la Alianza aparecen de vez en cuando para hacer una misión, cosa que está bien en un servidor que no sea PvP, porque con el paso del tiempo todo el dungeon se te volverá rojo.

Niveles 35 a 38 (B)

Lost Ones. Nadie caza en el Pantano de las Penas, especialmente a este nivel, así que el campamento de los perdidos, en la parte norte de la zona, habitualmente está libre. Los mobs son fáciles de pillar uno a uno y hay un cofre que aparece cada 10 a 15 minutos con un poco de botín extra. Es un lugar particularmente bueno si eres un herborista, ya que puedes conseguir un montón de liferoot, goldthron y blindweed en la zona.

Niveles 40 a 50

Niveles 40 a 45 (B)

Hinterland Trolls. Cualquier campamento trol en la zona suroeste o sur central de la Tierras del Interior. Si eres Horda puedes tener que preocuparte por 1 o 2 tios de la Alianza haciendo misiones, pero en general es una zona con muy poca población durante todo el día. Yo, personalmente, me he sentado en un punto quieto durante las horas punta y ne he visto pasar a nadie. Todos los trols dejan caer tejido mágico, mojo, gran mojo y una buena cantidad de plata, y algún objeto verde que otro. A medio camino en las Tierras del Interior encontrarás un pueblo de elfos PNJ, justo al sur de él hay un campamento trol donde aparece de vez en cuando (no he contado cada cuanto) un trol elite plateado. Los herboristas pueden conseguir sungrass en esta zona. En este campamento tendrás que luchar ocasionalmente contra un lobo u owlbeast añadidos. Los owlbeasts son considerados humanoides, y dejan caer plata. Los trols y owlbeasts, junto con los grifos que se encuentran en la zona, dejan caer Long Elegant Feathers y Wildvine.

Nivel 40+ (B)

Scarlet Monastery. Entra en el Monasterio Escarlata y ves a la instancia de la izquierda. Después de luchar contra una docena de elites de nivel 30-32 entrarás en un cementerio. En este cementerio está el paraíso. La

Niveles 28 a 32 (B)

Terrowulves en Vallefresno. Hay un pequeño bolsillo situado justo antes de la salida a Frondavil, y solo es visitado por la Alianza para una misión que requiere que te dejes caer, pilles una cosa y te vayas, así que normalmente no está frecuentado. Puedes ir trabajando aquí matando Terrowulves una y otra vez, y de vez en cuando aparecerá el jefe de manada elite plateado, del que puedes conseguir un poco de botín extra.

Niveles 39 a 42 (B)

Badlands Elementals. Hay algunos elementales de roca en las Tierras Inhóspitas, justo junto a la ruta de vuelo de Kargath, en lo alto de un pequeño saliente sobre unos elementales de roca menores. Lo que hace que este lugar sea tan bueno es que los elementales son fáciles de matar, tienen bastante buen botín... y lo mejor, para un minero, es que hay **toneladas** de puntos de minería por la zona. Los elementales dejan caer buen botín de casa de subastas, como por ejemplo las solid stones, que salen por 1g más o menos y se venden rápidamente. También dejan caer tierra elemental, que está bien porque pueden vender por unos 50s cada 5. ¿El lado malo? El tiempo de resurrección es lento, tal vez 5 minutos. Además hay una misión que requiere recolectar unos objetos de ellos. Tampoco hay muchos en la zona, tal vez 10. Eso sí, estan bien distanciados, permitiendo luchar contra ellos limpiamente uno a uno. Además, **nadie** se queda una vez tienen sus objetos. Así que, aunque es aburrido en ocasiones, es un buen lugar para hacer dinero. Me atrevería a decir que tal vez podrían llegar a haber dos personas a la vez, pero desde luego una es lo ideal.

mayoría de los bichos son fantasmas de nivel 30 que no son elites, y a los que les pegarás en grupos de 3 (hacerlo en solitario a nivel 40 es como quitarle un caramelo a un niño). Los otros únicos monstruos que hay son sombras de nivel 30-32 elites y zombies de 30-32 elites, que puedes cargarte de uno en uno. El botín promedio es de entre 2-6 de plata para los fantasmas, zombies y sombras. Añádele dos elites con nombre que casi siempre dejan caer objetos azules, una tonelada de seda, el rarísimo gravemoss para los alquimistas y un montón de botín verde de nivel 25-30, y tienes una mina de oro. De promedio me saco 10 de oro por hora con este método. Las instancias es donde está lo bueno.

Niveles 44 a 47 (B)

Whyrmbolg. El Marjal Revolcafango es una zona muy poco utilizada, y en este área raramente hay nadie. Es un lugar con muchos dragonantes elites que dejan caer botín muy decente, rugged leather y dragonscale. Mantente alejado de la cueva que hay al oeste, porque allí vive un dragón muy desagradable.

Niveles 45 a 50 (B)

Dunemaul Ogres. Los ogros machacadunas en la parte suroeste central de Tanaris tienen un campamento **enorme**. En mi servidor esta es una zona muy

discutida, y cualquier que esté yendo a Un'Goro pasará a través del campamento. Puede no ser muy buen lugar en un servidor PvP a menos que puedas vencer a los 50s que pasen hacia Un'Goro. Los ogros dejan caer tejido mágico (hasta 3 de golpe), 2-7 de plata cada uno, buenos objetos verdes y azules al azar, y bastante basura para los vendedores. También hay otros grupos de ogros que puedes grindear por todo Tanaris.

Niveles 50 a 60

Niveles 50 a 55 (B)

Felwood Elementals. En la parte norte de Frondavil hay una cueva llena de elementales. Hay una misión que requiere recolectar objetos que dejan caer casi el 100% de las veces, y que requieren 12-15 de ellos. La mayoría de la gente se mantiene fuera de la cueva y mata a los mobs del exterior para conseguirlo; cuando hice la misión yo mismo, ni si quiera me metí un tercio

Niveles 47 a 50 (B)

Scalebanes en el pantano. Dragones elite de alrededor de nivel 42 merodean por al parte oriental de la zona. Son fáciles de pullear y matar de uno en uno, y dejan caer bastante buen botín. La zona es muy buena también para conseguir hierbas.

del camino en la cueva. Los elementales son, en mi opinión, fáciles de matar y muy fáciles de hacer en cadena. Resucitan a un ritmo ridículamente rápido. De hecho, ese es el mayor peligro de la zona. Es difícil matar un cuarto elemental sin que el primero haya resucitado ya, así que ves con cuidado. Yo me hacía la cueva a nivel 52. Los mobs son 52-54.

Sección 4 – Glosario

Adds – Monstruos adicionales que se suman al combate sin que tu quisieras. Normalmente es el resultado de un mal *pulleo*, una patrulla imprevista o un monstruo que huye y vuelve con amigos.

Campear – Matar a algo o a alguien y esperar a que resucite para volverlo a matar.

Drop – Botín que dan los monstruos cuando saqueas sus cadáveres.

Farmear – Matar monstruos cíclicamente en un lugar concreto para conseguir algún objeto que dropeen. También se aplica al acto de peinar continuamente una zona para recolectar algún objeto, como por ejemplo hierbas.

Grindear – Matar monstruos, normalmente en solitario, de la forma más continuada posible, sin hacer misiones y procurando perder el menos tiempo posible en descansar, caminar o ir a vender.

Mob – Abreviatura de *mobile object*. Cualquier personaje controlado por el ordenador, generalmente los monstruos y enemigos que pueblan el mundo.

Pull, pullear – Atraer mobs para alejarlos del grupo y así poder despacharlos de uno en uno o al menos en grupos reducidos.

Questear – Ir haciendo las misiones que te ofrecen los personajes y volviendo a ellos a entregarlas de tanto en tanto.

Spawn – Reaparición de un mob que se ha matado anteriormente. La mayoría de mobs aparecen a un ritmo determinado en el mismo lugar, y no se alejan de ese punto.

Tiempo de descanso – Tiempo que se pierde de vez en cuando entre mobs para curarse y regenerar maná.