

coolghoz

Fable III Guía de Ubicaciones

Por regiones

Antonio Payán

tonypayan@gmail.com

Índice

Regiones

El Santuario

El Castillo

Campamento Moradores

Valle Mistpeak

Brightwall Village

Camp. Mercenarios

Mourningwood

Millfields

Sunset House

Bowerstone Industrial

Mercado de Bowerstone

Casco Histórico

Silver Pines

Driftwood

Ciudad de Aurora

Shifting Sands

Camino Velado

Encargos secundarios

Consejos y trucos

Regiones

El Santuario

Aunque no es una región propiamente dicha, He incluido El Refugio, porque es una pieza muy importante durante el desarrollo del juego y, además, porque en él encontraréis una llave de Oro que abre un Cofre Especial que contiene un Arma Legendaria

En esta pantalla, a la que puedes acceder en cualquier momento del juego, se encuentran las habitaciones en las que puedes cambiar de ropa, de armas, ver regalos, el mapa de Albión, opciones de juego, etc. Y en la que se encuentra Jasper que es tu ayuda de cámara y el personaje al que puedes recurrir siempre en busca de ayuda.

Encontrarás:

La sala del mapa en la que puedes ver el status del héroe, los regalos, el status del perro y las opciones; el Vestidor, la sala de Armas, la sala de Trofeos y la sala Live

1 Llave de Oro y 1 Cofre especial

La Llave de Oro

Una vez que eres Gobernante de Albión, entra en la sala del tesoro de El Santuario (el menú de pausa) si miras hacia arriba verás una Llave de Oro. Para llegar a ella, tendrás que tener, al menos, 5.000.000 de Oro y subir por la pila de oro para alcanzarla. La forma de conseguir el dinero ya es cosa tuya: comprando tiendas, haciendo negocios, etc. No olvides que al ser Rey/Reina de Albión, en la Puerta Demoníaca de Sunset House encontrarás 1.000.000 de Oro.

El Cofre especial

El cofre especial que abre esta llave de Oro se encuentra en el fondo, debajo de las monedas del tesoro. Para llegar a él, una vez que tienes la llave, transfiere al Tesoro de Albión todos los fondos que tengas. Tendrás que hacerlo en operaciones de 1.000.000 de oro (es lo máximo que puedes hacer de una vez). Ahora, cuando lo abras, encontrarás un Arma Legendaria.

El Castillo

Encontrarás:

2 Llaves de Plata, 1 Cofre de llaves (50), 3 Gnomos y 1 Libro Raro

Áreas incluidas:

Las Catacumbas

Llaves de plata

Detrás de una estatua

Frente a la entrada de las catacumbas, gira a la izquierda y entra en el jardín lateral. La llave de plata está detrás de la segunda estatua.

Las catacumbas

El camino que baja por Las Catacumbas te lleva a la entrada de una gran cueva. Cuando se bifurca, toma el camino de la izquierda y ve hasta el final (no cruces el puente de piedra) y te la encuentras de frente.

Cofres de llaves de plata

50 Llaves de Plata

Colócate frente a la entrada a las Catacumbas y al girar a la derecha ves un pequeño jardín. Al fondo del mismo está. Contiene un arma legendaria.

Gnomos

En el techo de la cocina

Encuentra la cocina del Castillo (puedes entrar en la misma desde el jardín). El Gnomo está en una esquina del techo.

En el Jardín

Busca en el jardín un bebedero para pájaros cerca de la entrada de las Catacumbas. El Gnomo está encima.

En la cueva grande de las Catacumbas

Entra en las Catacumbas y baja hasta la zona de la gran caverna. Pasa los sarcófagos, gírate hacia atrás y examina la entrada del túnel. El Gnomo está abajo a la izquierda.

Libros raros

La Alquimia y la Inmortalidad

Dentro del Castillo, sube por las escaleras y tuerce a la izquierda para dirigirte al dormitorio real. Está en la cama de la izquierda de la pequeña habitación de la derecha.

Campamento de los moradores

Encontrarás:

1 Llaves de Plata, 1 Cofre de 5 llaves, 1 Gnomo y 1 Libro Raro.

Tiendas de: Ropa y Tatuador

Llaves de plata

Al lado de la caravana de Sabine

Al lado de la caravana en la que está Sabine, en el círculo de viviendas, consigues una Llave de Plata. Sin embargo, antes tienes que firmar la promesa a Sabine. Dejas el Campamento y cuando vuelves encontrarás la puerta de Sabine abierta.

Cofres de llaves de plata

5 Llaves de Plata

Antes de llegar a la puerta de Sabine, a la altura de la penúltima caravana, tuerce a la derecha y sigue el camino. El cofre está al fondo.

Gnomos

En una valla

Desde la puerta de Sabine baja por la colina, gira a la izquierda pasada la segunda caravana y encuentras un pequeño camino que sube hasta un cofre de 5 llaves de Plata. Mira desde ahí a las colinas y lo ves en una valla.

Libros raros

Reyes famosos de la Historia: El rey Cedric

En la parte superior del camino de montaña, por encima del pueblo, hay una choza llamada Wimpet's Sniffle (el resfriado de Wimpet). En el interior, junto a la cama, encontrarás este libro raro.

Valle Mistpeak

Encontrarás:

6 Llaves de Plata, 2 cofres de llaves (5 y 15), 1 Llave de Oro, 7 Gnomos, 3 Libros Raros y 1 Puerta Demoníaca.

Áreas incluidas:

Cuevas Chillbreath, Estación del Monorraíl de Mistpeak, Campamento de Mercenarios.

Llaves de plata

Detrás de unas pilas de troncos

Sigue el valle que lleva a la parte de atrás de la Puerta Demoníaca. No entres en el camino del valle. Tuerce a la derecha a su entrada y busca tras los montones de troncos. Allí está.

En un mirador

Al final del lago que está en el extremo opuesto al Campamento de Mercenarios está la estación del Monorraíl de Mistpeak. Sigue hacia arriba a las montañas. Encontrarás un mirador con vistas a Brightwall. Allí está.

En una cueva cerca de la Puerta demoníaca

Encima de la Puerta Demoníaca de Mistpeak Valley hay dos cuevas (puedes verlo en el mapa). Una está directamente encima de la Puerta y la otra está a la derecha. Entra en ésta última y sigue hasta que encuentras un puente de piedra. Crúzalo y la encuentras flotando al final del mismo.

Detrás del monorraíl (El Hoyo)

Justo después de los restos del monorraíl hay un puente y una rampa que conduce a una sala llena de barriles. Ve detrás de los barriles y verás la Llave de Plata.

En el subterráneo de la Arena Hobbe (El Hoyo)

Más allá de la Arena en la que luchas con los Hobbes hay un puente. Crúzalo y gira a la izquierda. Ve por un camino que te lleva a la Llave del Técnico. Cuando vuelvas a entrar por la entrada de Mistpeak, al lado de los escombros encontrarás un montón de barriles. A tu izquierda verás una puerta de hierro, abre la puerta con la llave, sube por las escaleras y sigue el camino. Cruza un puente de piedra, gira a la derecha y llegas a un mirador desde el que ves el castillo/arena subterráneo de los Hobbes. Ahí está la Llave.

En la estación del Monorraíl

La Llave final en Mistpeak Valle sólo se puede adquirir después de que accedas a la zona Millfields. Una vez allí entra en el Monorraíl Millfields por la entrada de la estación. Sube por las escaleras y ve arriba (es igual que dónde encuentre a Walter), sigue hasta el borde y a tu izquierda ves la Llave de Plata.

Aunque la llave está en Millfields, se considera una Llave de Mistpeak.

Cofres de llaves de plata

5 Llaves de Plata

Cuando sales del Campamento de los Moradores, baja por el camino nevado y al poco verás otro camino que sale a la derecha. Síguelo y antes de llegar al segundo puente te lo encuentras a la derecha.

15 Llaves de Plata

Si miras el mapa del Valle Mistpeak, verás dos entradas de cueva por encima de la Puerta Demoníaca y otra en el otro extremo en la parte más alta de las colinas. Ve a esta última, se puede subir desde el lago y torcer a la izquierda justo antes del camino a Brightwall. Sigue por un camino de hierba más allá de un cofre del tesoro para encontrar la entrada a la Cueva de Chillbreath (se llaman todas igual). Ve a través de la cueva y toma el camino que lleva hacia arriba. Casi al final a la izquierda del camino lo verás.

Llaves de Oro

Entre unas ruinas

Si miras el mapa del Valle Mistpeak, verás dos entradas de cueva por encima de la Puerta Demoníaca y otra en el otro extremo en la parte más alta de las colinas. Ve a esta última, se puede subir desde el lago y torcer a la izquierda justo antes del camino a Brightwall. Sigue por un camino de hierba más allá de un cofre del tesoro para encontrar la entrada a la Cueva de Chillbreath (se llaman todas igual). Ve a través de la cueva y toma el camino que lleva hacia arriba. Pasa un cofre de 15 Llaves de Plata y varios puntos de excavación y cofres. Sigue cuesta arriba y, finalmente, llegas a una salida en la parte superior. Una vez fuera, baja por la pequeña colina y encontrarás la Llave de Oro flotando entre unas ruinas.

Gnomos

En un mirador

Sube la colina desde la Estación del Monorraíl y llegas a un mirador en el que hay una Llave de Plata. A la derecha de la Llave está.

En una catarata helada

El valle nevado que lleva a la Puerta Demoníaca, termina en la Puerta y en una catarata helada. Encima de ella está.

En una pared de roca

Cuando subes hacia el Campamento de los Moradores, antes de llegar al segundo puente, el camino se bifurca. El de la izquierda lleva a unas ruinas con un esqueleto en una fosa. El Gnomo está colgado en la pared de roca justo al otro lado de una valla corta.

Colgando de unas estalactitas

Entra en las cavernas cruzando el puente corto sobre el Valle (la entrada que te lleva a la Llave de Plata). Nada más entrar, mira hacia arriba. El Gnomo está colgando de las estalactitas del techo.

Encima de un monolito de piedra

Entra en la Caverna de la Llave de Oro justo encima de la estación del Monorraíl antes de llegar a la línea de nieve. Baja por la cueva hasta que llegas al lago helado con un muelle. En el medio del lago, encima de una columna de piedra lo encuentras.

En un poste (El Hoyo)

En la entrada al Hoyo en el elevador de la estación del Monorraíl de Mistpeak, baja hacia los restos ardientes. En un poste en el otro lado de los restos está pegado el Gnomo .

En la pared del Castillo (El Hoyo)

Después de luchar con los Hobbes en el castillo/la arena subterráneos, lo verás en la pared del castillo, sobre la entrada en el lado interior.

Libros raros

Asesinos famosos: Xavier Smedley

En la cueva Chillbreath que conduce a la Llave de Oro de Mistpeak Valley, cerca de la parte inferior de la ruta que desciende al principio de la cueva hay una piscina de hielo con una cascada congelada. Busca un camino que conduce a una cama con un cofre del tesoro y este libro.

Cómo ser un magnífico tirador

Busca este libro en el pequeño quiosco a la entrada del monorraíl. Está en el alféizar de la ventana.

El Libro de los Misterios

Nota: Este libro NO APARECE a menos que hayas devuelto cinco libros a Samuely y hayas comenzado la misión secundaria para encontrar el Libro de los Misterios.

Entra en la caverna que lleva a la Llave de Oro, está justo encima de la estación de monorraíl. Baja por la cueva hasta llegar a la gran laguna congelada con un muelle. Cruza el lago hacia el otro lado y sigue el camino hacia arriba. Cruza un puente de piedra y acabarás viendo algunos libros y ropa de cama. En una mesa que está ahí se encuentra el Libro de los Misterios.

Puertas demoníacas

Localización

En Mistpeak Valley, sube la colina desde el lago hacia la parte nevada con puentes cruzando el valle helado. Sigue el camino por debajo del primer puente que te lleva al valle. Al final del camino está.

Cómo se abre

Para abrirla necesitas otro jugador, bien a través de Xbox Live o a pantalla dividida. Tienes que abrazar, besar y posiblemente proponer matrimonio. Por lo tanto ambos debéis tener el paquete de Expresiones Amorosas. Acciona A hasta que el mando vibre. Si no sucede nada, tienes que proponerle matrimonio. Sigue el procedimiento, cástate y la puerta se abrirá.

Brightwall Village

Encontrarás:

5 Llaves de Plata, 2 cofre de llaves (1 y 10), 5 Gnomos, 6 Libros Raros y 1 Puerta Demoníaca.

Tiendas de: Muebles, Estilista, Prestamista, Ropa, Pociones, Comida, Regalos.

Pub Ye Quill & Quandary

Áreas incluidas:

La Academia y el Relicario.

Llaves de plata

Debajo de un puente

Antes de entrar en el puente que lleva a Brightwall Village sigue por el camino de enfrente y encontrarás una casa en la que hay un pequeño puente de piedra. Baja por las escaleras y la encuentras debajo del arco del puente.

Detrás de unas piedras

Colócate frente a la Biblioteca en Brightwall. Gira a la izquierda y explora el camino de hierba y los árboles entre piedras. Detrás de la fila de piedras está la Llave de Plata.

Al lado de la muralla

Hay una Llave de Plata detrás de la Casa de Cluck, entre el edificio y la muralla de la ciudad.

En la Biblioteca de la Academia Brightwall

Nota: Esto requiere el conjuro Infierno.

En la Biblioteca de la Academia Brightwall, justo después de la habitación con los bloques, sigue el camino recto a través de la zona. Te sumergirás en una piscina y acabarás ante una puerta sellada mágicamente. Al otro lado te encontrarás con un esqueleto con un trozo de papel. Las pistas del papel es lo que tienes que hacer: encender todas las antorchas del pasillo de la izquierda. Hazlo con el conjuro Infierno y dispárale a cada una. Enciende las seis para abrir la Puerta. La Llave de Plata está al otro lado.

Al lado de un sarcófago

Una vez conseguida la cuarta Llave en La Biblioteca, ve hacia arriba a lo largo de un camino en el exterior de la estructura. Cuando llegas a la parte superior de la rampa, la senda se bifurca. Ve hacia la cornisa con un cofre, pásalo y sigue por una rampa que conduce a la habitación de los bloques. Realmente estás en una plataforma por encima de los bloques. En el centro de la plataforma hay un interruptor. Acciónalo y varios hombres huecos aparecerán. Cuando acabas con ellos una escalera aparece en el lado opuesto de la habitación. Cruza los bloques para llegar a ella: Un bloque aparecerá en la parte superior de la escalera que te permite acceder a una sala con un sarcófago. La Llave está ahí.

Cofres de llaves de plata

1 Llave de Plata

Nada más bajar las escaleras de entrada al Relicario, hay una sala que tiene, a izquierda y derecha, dos alas. En la de la izquierda lo encuentras. Contiene un libro de mejora para el perro.

10 Llaves de Plata

Al lado de los puestos de venta que están cerca de la tienda de muebles, hay unas escaleras que te llevan a otros puestos. Súbelas y gira a la izquierda. Al final de un pequeño camino lo encuentras. Contiene 50.000 de oro.

Gnomos

Cuando hayas acabado Gnomes are Great habla con Brian y te dirá que los Gnomos han escapado. Ya puedes ir a por el primero. Como hacían las Gárgolas en Fable II, los gnomos también te insultan, así que podrás oírlos.

En la casa de Brian

Nada más cruzar la puerta de entrada.

En la casa de Slats

En la chimenea de la Casa de Slats. Es una casa grande a la izquierda después de cruzar el pequeño puente de piedra cerca de la puerta principal.

Encima de una piedra

En el centro de la aldea hay un camino entre unas piedras. El Gnomo está de pie sobre una de estas piedras.

En El Relicario

Ve a la habitación en la que aparecen plataformas con flechas azules en el suelo. Baja por las escaleras de la parte más lejana. En vez de saltar, ve en sentido de las agujas del reloj (a la derecha) por el pasillo y busca el rincón más oscuro. Allí está.

En El Relicario

Vuelve a la habitación en la que aparecen plataformas con flechas azules en el suelo. Baja las escaleras en el lado opuesto de las plataformas. Salta hacia abajo y luego desde el puente roto al agua. Sube unas cuantas escaleras hasta llegar a la zona con las antorchas, el esqueleto con una nota y una gran columna circular. Justo antes del esqueleto, mira a la derecha y lo verás.

Libros raros

Reyes famosos de la Historia: Markus Ivy

Sube al piso de arriba de Ye Quill & Quandary Pub en Brightwall y recoge este libro de la mesilla de noche del dormitorio.

Como ser un maestro espadachín

Busca en la parte derecha de la entrada al Relicario hasta que encuentres un pedestal con este libro raro encima de él.

El ataque de los frailecillos asesinos (Attack of the Killer Puffins)

Detrás de Muebles Fabulosos hay una ventana con este libro sobre la misma.

Libro Muy Peligroso para niños. Vol. 2: Ovens

En la casa Two-Knock (Toc, toc) cerca de la Academia, sube al nivel superior (o compra de la casa para abrir las puertas) y coge el libro de la barandilla.

Asesinos famosos: Carl Tendency

Después de completar "Una antigua llave" (misión secundaria) tendrás acceso a una biblioteca secreta en El Relicario. Sobre un pedestal en la esquina encontrarás este libro.

Libro de la perdición

Tienes que devolver los otros 29 libros a Samuel en la Biblioteca para acceder a este encargo. No hay otra manera de obtenerlo y, además, necesitas la Llave que te da Samuel como parte del encargo. La última puerta cerrada de El Relicario está a tu derecha según bajas las escaleras hacia el lugar donde encontraste el primer hombre hueco y recibiste la primera pistola. Entra por la puerta y sigue los pasillos hasta llegar al libro.

Puertas demoníacas

Localización

La Puerta Demoníaca de Brightwall Village está a la derecha según entras en el pueblo.

Cómo se abre

Presentarse delante de ella con un niño.

Pero..., hay un problema: tiene que ser tu propio hijo. (Es el único al que puedes coger de la mano y llevarlo hasta la Puerta.

Para tener hijos, ya sabes lo que hay que hacer: Paquete de expresiones de amante y familia y buscar pareja, casarte, tener el hijo, esperar que crezca y llevarlo ante la Puerta.

Alternativamente, esperas a hacer Bowerstone Industrial, cumplir la promesa de construir el Orfanato y adoptar por 500 de Oro un niño. Llévalo a una casa que tengas en Brightwall y de allí a la Puerta.

Campamento de los mercenarios

Encontrarás:

1 Llaves de Plata y 1 Gnomo.

Tienda de: Objetos comunes

Llaves de plata

Al lado de una torre de vigilancia

Según caminas a través del Campamento acabas en unos senderos que conducen más allá de un par de torres de vigilancia. Justo antes del anillo en el que luchas con el jefe, hay una colina con una torre de vigilancia y un montón de jaulas para perros. Debajo de esa torre está la Llave de Plata.

Gnomos

En una torre de agua

Ve por el sendero a través de la primera puerta y busca la torre de vigilancia con un cofre del tesoro en su plataforma. Es en un zigzag de la carretera. Muy cerca se encuentra una torre de agua con un gnomo en lo alto de ella.

Moorningwood

Encontrarás:

4 Llaves de Plata, 3 Gnomos, 3 Libros Raros 1 Puerta de Oro y 1 Puerta Demoníaca.

Tiendas de: Comida y Pociones, Objetos comunes y Tatuador

Áreas incluidas:

Dark Sanctum, El Osario

Llaves de plata

Al lado de unas lápidas

A partir de la fortaleza, saliendo por la puerta en la que está el cañón de mortero, gira a la derecha. Encontrarás la Llave de Plata en un pequeño recinto antes de llegar a las lápidas. Si está bloqueado, utiliza un arma cuerpo a cuerpo o un hechizo para romper las tablas.

En unos arcos en ruinas

Al acercarte a Mourningwood desde el cementerio pasas a través de algunas trincheras. Nada más llegar, busca unos arcos en ruinas fuera del anillo de la aldea. La Llave de Plata flota en estos arcos. No se puede llegar desde el pueblo, tienes que ir por la parte de atrás.

En el Osario dentro de una Tumba

Nota:

Tienes que terminar el "Bored to Death" (Muertos de aburrimiento) con Sam y Max en Mourningwood para obtener el "Gone But Not Forgotten" (Muertos muy vivos ¿?¿?¿?, misión secundaria que le permite entrar en el Osario).

En el Osario, nada más entrar busca en las tumbas a tu derecha. La cuarta tiene dentro una Llave de Plata.

En el Osario

Como la anterior, tienes que terminar el "Bored to Death" y obtener el "Gone But Not Forgotten" para entrar en el Osario. Al entrar en el Osario, gira a la izquierda y sube por las escaleras. En la parte superior, tuerce a la izquierda y salta desde la plataforma. Caerás justo al lado de la Llave de Plata.

Cofres de llaves de plata

10 Llaves de Plata

AL llegar a Mourningwood desde El Hoyo sigue el camino hasta un puente de piedra. Nada más pasarlo, fíjate en un camino que sale a tu derecha, al lado de una antorcha. Sigue por él y ves que se bifurca, toma el de la izquierda que va por la cornisa del camino. Enseguida lo encuentras. Contiene un arma Legendaria.

Gnomos

En un arco

A partir de la fortaleza, ve por la colina que defendiste con el cañón de mortero y pégate a la derecha. Antes de llegar al patio de la tumba, explora las ruinas en la parte superior de la colina. Hay un arco, pasa bajo él, gírate y lo verás pegado al mismo.

En las alcantarillas

Antes de salir de Mourningwood a través de las alcantarillas de Bowerstone Industrial, mira a la derecha, entre los dos arcos del alcantarillado y lo verás en una piedra.

Entre unas tumbas (El Osario)

Nota:

Tienes que terminar el encargo secundario Bored to death con Sam y Max para poder hacer el encargo secundario Gone but not Forgotten que te permite entrar en El Osario.

Atraviesa El Osario hasta que llegas a un gran árbol en un foso circular. Pasado el árbol, unas escaleras te llevan a una zona grande con una gran puerta y tumbas a ambos lados. Encima y a la izquierda hay un balcón con un cofre y una fila de tumbas. Entre la tercera y la cuarta (tumbas) está el Gnomo.

Libros raros

La teoría Mibbs-Spagno sobre la gula

Busca en la parte posterior del edificio Organic Ink (tatuador) en el anillo de cabañas para encontrarlo. Está encima de un cajón.

Reyes Famosos de la Historia: El viejo rey Oswald

Tienes que terminar el "Bored to Death" (Misión secundaria) con Sam y Max en Mourningwood para obtener el "Gone But Not Forgotten" (Misión secundaria que le permite entrar en El Osario). Al entrar en la zona, gira a la izquierda y ve hasta el largo tramo de escaleras que lleva a la Puerta de Oro. Pasa la puerta y lo verás en la barandilla a la derecha.

The Pangs of Sunset (Destellos del Ocaso)

Para conseguir este libro devuelve 15 libros a Samuely comenzará el encargo para buscar el libro en Mourningwood. El perro te llevará a la tumba debajo de un árbol donde está enterrado. Te saldrán muchos, muchos Hombres Huecos.

Puertas demoníacas

Localización

Mournigwood

Cómo se abre

Tienes que tener en el máximo nivel (5) el arma de cuerpo a cuerpo o el de lucha a distancia y las tres (3) mejoras de un Arma Legendaria para poder acceder a ésta Puerta Demoníaca.

(Aunque, puede que sólo necesites el nivel 5. Inténtalo). Para saber cómo subir los tres niveles del Arma Legendaria, ve al Santuario selecciona el arma y pulsa Y.

Una vez hecho lo anterior, sitúate enfrente de la Puerta y saca el arma. La Puerta se abrirá. Dentro encontrarás un impresionante paisaje espacial llamado Planeta Uno en el que conseguirás el traje Militar y una poción para Convocar Criaturas.

Millfields

Encontrarás:

7 Llaves de Plata, 5 Gnomos, 1 cofre de llaves (20), 3 Libros Raros y 1 Puerta Demoníaca.

Áreas incluidas:

Caverna Dankwater, Minas Millfields, Cueva Pepperpot y Reaver's Manor.

Llaves de plata

Al lado de un pequeño Cementerio

Al entrar en Millfields desde el Mercado de Bowerstone, tienes que bajar por un camino poco antes de llegar a Lago Bower. Cuando llegas a la parte superior con vistas al lago, pasarás un pequeño cementerio donde encontraste el Normanomicon en el "Bored to Death". Un estrecho camino te lleva directamente a la Llave de Plata desde el cementerio.

En una fábrica encima del Monorraíl

Al entrar en Millfields desde el Mercado de Bowerstone, pasarás Pepperpot Cave. Un poco más adelante verás a tu izquierda unas vallas de madera. Sáltalas y busca un camino que conduce hasta un edificio de una fábrica en lo alto, por encima de la entrada del Monorraíl de Millfields. En un lado del edificio que está sobre la entrada del Monorraíl hay una especie de ascensor con la Llave de Plata dentro.

Debajo de una estatua con un telescopio

Busca la entrada de la Cueva Dankwater en las colinas de la derecha al llegar al Lago Bower desde el Mercado de Bowerstone, justo antes de una curva a la derecha, ves una de las varias estatuas de un hombre con un telescopio. Entra por ahí y en vez de entrar en la caverna, sigue hacia la izquierda y llegarás a un pequeño lago. Salta al lago y nada hacia la izquierda para encontrar la Llave de Plata. Está debajo de la estatua del hombre con el telescopio.

Al final de la Cueva Pepperpot

Al entrar en Millfields desde el Mercado de Bowerstone, encuentras la Cueva Pepperpot a tu derecha. Rompe las tablas de la puerta y entra en la cueva. Te encontrarás con muchos Hobbes. En el otro extremo de la cueva, atraviesa por el agua para encontrar la Llave de Plata.

En un dormitorio en Reaver's Manor

En Reaver's Manor, sube hasta el nivel superior y entra en el dormitorio a la derecha del área de comedor. En el dormitorio, acércate a la estantería y presiona A para activar una puerta secreta. En el dormitorio al final del pasillo secreto, está la Llave de Plata, detrás de la cama.

Al fondo de la Caverna Dankwater

Nota: Sólo puedes acceder a ella después de aceptar el encargo Alternando con Hobbes una vez que has acabado con La Oscuridad al final del juego. Incluso después de acabar el encargo no podrás acceder a la parte inferior de la cueva hasta que vuelvas de nuevo.

Puedes ver la Llave nada más entrar en la Cueva, pero necesitas entrar en el agua para llegar hasta ella. Entra por la parte inferior de la rampa, nada a la izquierda y sal del agua. Tuerce a la derecha cuando el camino se divide y llegarás a ella.

Caverna Dankwater

Nota: Sólo puedes acceder a ella después de aceptar el encargo Alternando con Hobbes una vez que has acabado con La Oscuridad al final del juego. Incluso después de acabar el encargo no podrás acceder a la parte inferior de la cueva hasta que vuelvas de nuevo.

Entra en el agua por la parte inferior de la rampa. Gira a la derecha y nada a través de las rocas. Sube por el camino sinuoso y la encontrarás.

Cofres de llaves de plata

20 Llaves de Plata

Ve hasta la puerta Demoníaca. Antes de llegar, a la izquierda, sale un camino que te lleva hasta el cofre. Contiene un arma Legendaria.

Gnomos

En la pared de un acantilado

Ve hacia el lago desde la entrada al mercado de Bowerstone, deja la entrada de la cueva Pepperpot a tu derecha. Un poco más allá, a la derecha, hay una pila de madera. Mira hacia la pared del acantilado, allí lo verás.

Debajo de un puente

Si el lago no se ha drenado, el Gnomo está en unos arcos en ruinas debajo del puente que lleva al centro del lago. Está debajo de una de las estatuas con un telescopio. El puente puede desaparecer si se ha drenado el lago, pero el Gnomo aún seguirá allí.

En la pared de Reaver's Manor

En el patio delantero de Reaver's Manor. Baja por las escaleras del patio de abajo y da la vuelta para encarar la casa. El Gnomo está en la pared a tu izquierda, detrás de un árbol.

Cueva Dankwater

Entra en la Cueva y sigue el camino hasta que veas unos saltos de agua. Está asomando a tu izquierda entre los saltos de agua y el camino.

Cueva Dankwater

Nada más pasar los saltos de agua pasas por debajo de un gran agujero y llegas a una sala con una gran columna natural en el centro detrás de la que hay un cofre. Ve a la otra parte de la habitación y lo verás en un rincón.

Libros raros

Adventure Quest: A Select Your own Endeavor Book

Está en el cementerio de Millfields en la cripta en la que aparece el hueco convocador cuando estás buscando El Normanomicon.

Cosas peligrosas: El Rayo

Entra en Reaver's Manor completando el juego como aliado de Reaver o como parte del encargo secundario Los Innombrables de Reaver. Gira a la izquierda al entrar y en la habitación con la estatua, busca debajo de las ventanas.

Liver of Darkness

Sólo puedes acceder a este libro después de aceptar Alternando con Hobbes (Hobnobbing with Hobbes) Misión secundaria que se hace después de luchar contra la Oscuridad al final del juego. Incluso después de completarla no podrás acceder a la parte inferior de la cueva hasta que regreses más adelante. Llega hasta el agua y nada hacia la izquierda hasta llegar a la orilla bajo la entrada de la Cueva y verás una mesa con el libro.

Puertas demoníacas

Localización

Se encuentra yendo hacia la izquierda del lago, al lado de una casa sale un camino que te lleva hasta ella.

Cómo se abre

Te pedirá que seas todo lo contrario de los que siguen la moda. Es decir, mal vestido, gordo y feo.

Sunset House

Encontrarás:

2 Llaves de Plata, 1 Gnomo, 1 Libro Raro y 1 Puerta Demoníaca.

Llaves de plata

Entre unas rocas

Gira a la izquierda tan pronto como llegues al área de Sunset House. Llega a la Puerta Demoníaca y una vez enfrente de la misma, gira hacia la izquierda otra vez para encontrar la Llave de Plata que está entre las rocas.

A la derecha de la Casa

Colócate enfrente de la puerta principal de Sunset House, gira a tu derecha y ve a través del bosque hasta la esquina del área. Está entre un árbol y la pared.

Gnomos

Entre unas rocas

Cerca de la casa, a la derecha. Entre unas rocas.

Libros raros

El Extraordinario Homúnculo del Barón von Orfen

Este libro se encuentra detrás de la glorieta del templete con las estatuas.

Puertas demoníacas

Localización

Se encuentra en la parte izquierda

Cómo se abre

Tienes que ser Rey/Reina de Albión

Recompensa: 1.000.000 Oro

Bowerstone Industrial

Encontrarás:

4 Llaves de Plata, 2 cofres de llaves (5 y 10), 5 Gnomos y 2 Libros Raros

Tienda de: Objetos comerciabes

Pub El descanso del Remachador

Áreas incluidas:

Los Pozos Negros, Las Alcantarillas.

Llaves de plata

En las Alcantarillas

Cruzando el puente desde The Riveter's Rest encuentras una grúa (donde Reaver ejecuta al manifestante). Baja las escaleras debajo de la grúa y cruza la puerta que te lleva a una sección de las alcantarillas separada del Cuartel general de la Resistencia. Nada más girar a la derecha la encuentras.

En una gran fábrica

En una gran fábrica que tiene siempre las puertas abiertas, sube a la planta superior por una escalera junto a la puerta y verás una llave de Plata bloqueada por el vapor.

Para llegar a ella tienes que accionar algunas palancas por orden. Hay una en el pasillo de la "izquierda" de la planta superior. Acciona ésta la primera. Ahora, acciona la más próxima a la Llave en el lado derecho. Ve al otro lado y acciona la que está más cerca de la Llave en el lado izquierdo. Ahora, ve a la más lejana en la parte derecha y acciónala. Por la parte derecha desaparece el vapor y puedes cogerla.

Detrás de una pared

Al sumergirse en las cloacas, baja por la primera rampa y busca una intersección en T. Una parte de las pared del túnel está tapiada, pero puedes derribarla con un arma cuerpo a cuerpo y recoger la Llave.

En un ascensor rojo

Cerca del muelle en un gran almacén militar en el que puedes entrar cruzando el canal desde la fábrica en la que encontraste la segunda Llave de Plata. El ascensor rojo al final de las escaleras del piso superior está abierto y la Llave flota en él. Es la misma zona en la que tienes que luchar para coger el barco para Aurora. Para recoger esta Llave tienes que volver como Rey/Reina de Albión, porque antes, la escalera de la derecha, por la que tienes que subir, está bloqueada con cajas.

Cofres de llaves de plata

5 Llaves de Plata

En la fábrica que después se convierte en escuela, sube la rampa hasta el final. Contiene 5 pociones de ralentizar

10 Llaves de Plata

Sales de la fábrica en la que encuentras la llave de Plata en el vapor y giras a la izquierda. Al llegar a un puente, enfrente de éste ves la entrada a un callejón. Allí está. Contiene 50.000 de oro

Gnomos

Debajo de un puente

Está debajo del puente de The Riveter's Rest Pub. Exactamente en el lado en el que Reaver dispara al manifestante.

En el techo de una alcantarilla

Cruzando el puente desde The Riveter's Rest encuentras una grúa (donde Reaver ejecuta al manifestante). Baja las escaleras debajo de la grúa y cruza la puerta que te lleva a una sección de las alcantarillas separada del Cuartel general de la Resistencia. Tuerce a la izquierda al entrar y lo verás enfrente de ti nada más pasar la intersección en T. Cruza el pequeño canal utilizando las escaleras y llegas a la habitación en cuyo techo está el Gnomo.

Encima de un poster con una calavera y tibias cruzadas

El Gnomo está en lo alto de un edificio cerca del puente más cercano al astillero. En la pared de la derecha del edificio al final del puente, encima de un cartel con una calavera y las tibias cruzadas sobre él.

Colgando al lado de una claraboya

En Los Pozos Negros (Cesspools) salta hacia el abismo y sigue el camino que sube. En un punto el camino vira a la derecha, pero el Gnomo está colgando enfrente de ti antes de que tuerzas, en la pared nada más pasar una claraboya.

En la fábrica de empanadas

Cuando aceptas el encargo secundario "Animal Liberation" obtienes la llave de la fábrica. Cuando estés en el interior busca una jaula con el Gnomo dentro. Está detrás de la puerta trasera del nivel superior.

Libros raros

Asesinos Famosos: Terrence Posture

Lo encontrarás dentro del Pub, encima de una mesa al lado del piano.

Cosas peligrosas: La Pólvora

Debes de hacer el encargo secundario Secuestrado para poder entrar en Los Pozos negros. En la entrada de los mismos (después de saltar por la escotilla), encontrarás unos matones alrededor de unas mesas. El libro está en una mesa a la izquierda.

Mercado de Bowerstone

Encontrarás:

3 Llaves de Plata, 1 cofre de llaves (15), 3 Gnomos y 2 Libros Raros.

Tiendas de: Armas, Estilista, Prestamista, Pociones, Ropa, Muebles, Objetos comunes, Comida, Bebida.

Pub El gallo de la corona

Llaves de plata

Detrás de los puestos de pescado

Al final del puente enfrente de la Torre del reloj, baja por las escaleras a las tiendas debajo del puente. Al final de los puestos de pescado la encuentras detrás de las gradas.

En Hauteville Heights

Cerca de la entrada del Castillo de Bowerstone hay una casa a la izquierda llamada Hauteville Heights. Entra en ella y sal por la puerta trasera al patio. Allí está.

En La Guarida

Solamente se obtiene cuando ya eres Rey de Albión. En el transcurso de El peso del Mundo te reúnes con Page para prevenir un robo. Según haces el camino a través de La Guarida, llegas a una sala con celdas. Atraviélas y encuentras una puerta que se puede abrir. Baja al sótano y abre la celda del rincón.

Cofres de llaves de plata

15 Llaves de Plata

Gnomos

En The Doghouse (La perrera)

Al lado de Cock and the Crown hay una casa llamada The Doghouse. Entra en ella y sal por la puerta de atrás. Gírate al entrar en el patio trasero y lo verás encima de la puerta.

En una torre redonda

Está en una de las torres redondas del muro del mercado. Entra desde Millfields y gira a la izquierda nada más pasar la puerta principal. Sube por las escaleras de We've Got Wood a la parte alta del muro. Baja por el muro hasta la segunda torre redonda. Está dentro.

En la base de unas escaleras

Viniendo de Bowerstone Industrial fíjate en las escaleras que llevan al muro del castillo y que quedan a tu izquierda. Busca un rincón oscuro en la pared en la base de las escaleras, allí está.

Libros raros

La Tiranía de los Tiranos

En el centro de la zona del Mercado, entra en el pub The Cock in the Crown y sube al segundo piso, sigue el balcón alrededor de la mesa y las sillas cerca de la ventana.

La enorme avaricia de los Reyes y sus lacayos

Cruza el puente y pasa la muralla en dirección a Millfields. Busca la Dollhouse (la tercera a la derecha). Entra al segundo piso y lo encontrarás en la cama del rincón.

Casco histórico

Encontrarás:

2 Llaves de Plata, 2 Libros raros y 2 Gnomos

Tiendas de: Pociones, Comida, Regalos, Libros de perros, Objetos comerciables, Objetos comunes.

Llaves de plata

Bajo un gran árbol

Sal por la puerta principal hacia el mar. En la segunda curva cruza la valla de piedra y ve hacia el rincón de la muralla. Está bajo un gran un árbol.

En la Casa Nocturna (Nightshade House)

Nota: No se puede obtener esta Llave de Plata si como Gobernante de Albión no restauras Bowerstone y la ciudad cae en ruinas.

Se puede, sin embargo, conseguir de otra manera: Ve cuesta arriba junto a la estatua del cerdo. Cerca de la cima de la colina hay un pequeño parque con una estatua en el mismo. En el borde del parque hay una casa llamada la Casa Nocturna (Nightshade House). Compra esta casa y sube al segundo piso. Allí la encontrarás.

Gnomos

En la Casa de las Manchas (House of Stains)

En la plaza con la estatua del cerdo, el Gnomo está en un lateral de La Casa de las Manchas (House of Stains). Si te pones enfrente del edificio está a la derecha.

En una ventana

Desde la estatua de cerdo, pasa bajo el arco de piedra y gira a la derecha. El Gnomo está en la ventana de una casa a tu derecha. Busca una puerta y un patio verde al lado de los escalones que conducen a la parte superior y lo encontrarás allí. Incluso después de destruir Bowerstone. Si te fijas bien te lo encuentras durante el asalto al Castillo.

Libros raros

Cosas Peligrosas: La Maquinaria Industrial

Este Libro está en la base de la estatua del parque.

La invocación de los Vigías

Para encontrar este Libro antes tienes que haber devuelto 10 libros a la Academia y aceptar el encargo de Samuel para encontrar éste. Una vez aceptas, te da la llave de una trampa de la casa de alguien (Throckbible Mansion) en el Casco Viejo (Histórico). Una vez llegas a la casa, ve a la esquina derecha de la segunda sala (una especie de museo) y dispara al interruptor Flit, síguelo mientras le golpeas, le disparas o usas magia. Cárgate a las tres estatuas Hobbes y sigue golpeando y usando magia con el interruptor hasta que abra la puerta de las estanterías detrás de las cuales está el Libro.

Silver Pines

Encontrarás:

2 Llaves de Plata, 2 Gnomos y 1 Libro Raro.

Tienda de: Licatienda

Llaves de plata

A la entrada del pueblo

Al entrar en Silver Pines desde Millfields, mira hacia el pueblo. En el límite de la aldea, antes de llegar a la pared, gira a la izquierda en el camino y te la encontrarás.

En la Mina

En el centro del pueblo hay una mina. Entra en ella y encontrarás la Llave al final de los raíles de vagonetas.

Gnomos

En la Mina

Está colgando a la derecha de la entrada a la mina que hay en el centro del pueblo.

Detrás de una cripta, en el Cementerio

A partir de la entrada Millfields, cruza el pueblo y después de salir gira a la derecha. Encontrarás un cementerio al final del camino. Hay un camino secreto detrás de la cripta que lleva a una torre de minería. En la torre está el gnomo.

Libros raros

Libro Muy Peligroso para niños vol. 3: Boxeo

Desde la entrada de Millfields atraviesa la zona y una vez en el pueblo rodea la primera casa a tu izquierda. En un costado de la casa hay una caja con el libro sobre ella.

Driftwood

Driftwood es un área a la que se puede acceder después de completar la misión secundaria "Restauración" en Millfields (has de pagar 750 de oro para reparar el puente que llevaba al campamento gitano).

Encontrarás:

2 Llaves de Plata, 1 Llave de Oro 2 Gnomos y 1 Libro Raro

Tiendas de: Objetos comerciables, Comida, Objetos comunes, Regalos.

Llaves de plata

En la parte alta de la Isla de la Izquierda

Cruza por el campamento gitano, sumérgete en el agua y nada hacia la isla más a la izquierda. Sube a la cima de la isla y busca una tetera en el pequeño campamento que hay allí. Pasa la tetera y camina por el borde del acantilado hacia la aguja y tropezarás con la Llave.

En una Cueva en la Isla más grande

Lo mismo que la anterior, pero ahora nada hacia la isla más grande que está en el centro. Una vez en ella verás una Cueva. Entra en la cueva y al fondo de la misma la verás.

Llaves de Oro

Entre unas columnas

En Driftwood tienes que hacer algunas misiones secundarias para poder llegar a las islas costeras: Control de Plagas y Giftwood for Driftwood. Después de esto tienes que dejar pasar unos días del juego para regresar. Tienes que ESPERAR hasta que el barco aparezca en la isla principal y la mina esté construida alrededor de los muelles en la misma isla. Llegarás a un interruptor Flit en una isla cruzando el nuevo puente y yendo a la parte más a la derecha, cerca del nuevo pueblo gitano. Ahora sigue el interruptor Flit golpeándolo con armas cuerpo a cuerpo

y a distancia. Persíguelo hasta la parte alta de la montaña, te llevará a la isla más a la izquierda. Sigue el camino a través de un nuevo puente hasta la isla central y sube a la parte alta. Desde allí llegarás a la Llave de Oro.

Gnomos

En una pequeña casa

Atraviesa el pueblo en dirección a la costa. Tuerce a la izquierda al llegar a la orilla y sigue el sendero verde que te lleva al Gnomo que está sentado en una pequeña casa.

En la pequeña isla de arena

Nada hasta una pequeña isla de arena detrás de la isla grande. El Gnomo está allí sentado en una piedra.

Libros raros

Cosas peligrosas: Observación de estrellas en zonas remotas

Tienes que matar a todos los Hobbes en Driftwood para una Misión secundaria y luego completar Giftwood de Driftwood para convertir la zona en un centro minero.

Una vez en Driftwood, pasa a través del campamento gitano y sumérgete en el agua. En la isla a la izquierda, entra en la mina que tiene la entrada que da al campo. Está en un cajón a la izquierda.

Ciudad de Aurora

Encontrarás:

2 Llaves de Plata, 1 cofre de llaves (20), 2 Gnomos, 2 Libros Raros, 5 Flores de Aurora y 1 Puerta Demoníaca

Tiendas de: Ropa, Comida, Tatuador, Pociones, Regalos, Estilista, Objetos comunes, Prestamista, Armería.

Repartidas por el continente de Aurora: Ciudad de Aurora, Camino Velado y El Shifting Sands (Shifting Sands), podrás encontrar treinta (30) Flores de Aurora (Aurolinas) de diferentes colores. El perro te avisa cuando las ve. No es difícil conseguirlas, así que simplemente indicaré el número de ellas.

Llaves de plata

Al lado de dos banderas

Sube la rampa hasta que pasas la Puerta Demoníaca. Encontrarás dos banderas. Pasa entre ellas y antes de entrar en Shifting Sands busca en un rincón a la derecha.

En unas terrazas

Saliendo del templo, coge el camino de la derecha que te lleva a la entrada bloqueada de un Santuario con muchas velas (sería la entrada de la mina si decides destruir Aurora). Ponte frente a él y mira a la derecha. Verás un camino que parte de allí. Síguelo hasta que llegues a una terraza larga que al fondo tiene un cofre. Salta para abrir el cofre. Ahora no puedes regresar hacia atrás, así que vuelve al principio de la terraza y salta a la inferior, sigue saltando terrazas hasta que llegas a una que tiene la llave.

Cofres de llaves de plata

20 Llaves de Plata

Sube las escaleras que llevan al Templo, cuando llegas al rellano, antes de entrar, mira a tu izquierda y verás una cabeza gigante en el suelo. El cofre está detrás de ella. Contiene un arma Legendaria.

Gnomos

En la casa en el muelle

En la casa ubicada en el muelle. Está en el lado izquierdo de la misma, colgando en la parte superior, a la izquierda de una ventana.

Pasando la colina

Lo encontrarás subiendo la colina, más allá de la zona comercial a la que se llega por el puente. Al final de la calle, antes de llegar al Santuario de las velas verás a tu izquierda un pequeño altar en la pared de una casa con un libro raro en el borde. El Gnomo está encima.

Libros raros

Las asombrosas hazañas del Barón Barnaby Beadle

Cuando subes las escaleras al Templo en Aurora y te acercas al Altar, lo verás cerca de las velas de la derecha.

Libro Muy Peligroso para Niños, Vol. 1: Glider

Está en un pequeño altar que tiene un gnomo encima. Es por la ruta que se aleja del templo hacia el Santuario de las velas.

Flores de Aurora

Encontrarás 5

Puertas demoníacas

Localización

Nota: Sólo puedes acceder a ella después de la Revolución, debido a que los escombros la bloquean.

No puedes perderte si vas directo a Shifting Sands.

Cómo se abre

Tienes que tener al máximo tu moralidad y ser totalmente bueno o totalmente malo.

Shifting Sands

Encontrarás:

5 Llaves de Plata, 1 cofre de llaves (10), 1 Llave de oro, 4 Gnomos, 2 Libros Raros y 12 Flores de Aurora

Repartidas por el continente de Aurora: Ciudad de Aurora, Camino Velado y Shifting Sands, podrás encontrar treinta (30) Flores de Aurora (Aurolinas) de diferentes colores. El perro te avisa cuando las ve. No es difícil conseguirlas, así que simplemente indicaré el número de ellas.

Áreas incluidas:

Sandfall Palace

Llaves de plata

En la división de las Dunas y La Piedra

Entrando desde la Ciudad de Aurora, ve hacia el arco de piedra maciza que une la zona de piedra a la zona de dunas. Antes de llegar sale una camino a la derecha que se bifurca en dos. Sigue recto y al final está. El de la izquierda lleva a un mirador con un cofre de llaves.

En una pequeña depresión

Pasando el mismo arco de piedra maciza, ve a la izquierda y te encontrarás en un pequeña depresión. Allí la verás.

Debajo de una columna derribada

Una vez pasado el arco de piedra maciza (donde está el fuerte) ve a la zona de las dunas. En el centro de las mismas encontrarás una columna en forma de T, derribada. Está debajo de ella.

En Sandfall Palace

Nota: Puedes acceder al Palacio Sandfall una vez eres Rey/Reina de Albión y estás haciendo el encargo de buscar El Diamante Gigante.

Antes de llegar a la primera zona de agua busca a tu izquierda una puerta cerrada. Sobre la puerta, un poco a la izquierda, hay un interruptor más pequeño de lo normal al que tienes que disparar cuatro (4) veces para poder entrar dentro. Allí la encontrarás.

En Sandfall Palace

En la última sala, donde se encuentra el diamante, la verás en el rincón de la izquierda.

Cofres de llaves de plata

10 Llaves de Plata

Sal de la ciudad de Aurora y sigue el camino que te lleva al gran arco de piedra (al fuerte). Un poco antes de llegar, a tu derecha sale un camino que sube y que enseguida se divide en dos. El de la derecha te lleva a una llave de Plata. El de la izquierda te lleva a un mirador en el que está el cofre. Contiene oro

Llaves de Oro

Una llave para otra mayor

*Una vez en la ciudad de Aurora, haz el encargo **Una llave para una llave mayor** (A Key to a Greater Key). Está disponible después de completar el juego principal. Habla con el tipo que te ofrece la búsqueda cerca del tatuador y que vende una llave por 4.000 de oro. Cuando tengas la llave, no habrá ninguna pista que te indique dónde utilizarla. Ve a Shifting Sands y crúzalo a través de las grandes dunas. En el otro extremo, busca unas ruinas con una mano gigante entre ellas. El pulgar te indica el camino de entrada. Utiliza la llave para abrir la puerta y acceder a una sala en la que tienes que ir pisando interruptores triangulares para que sigan saliendo plataformas. Cuando pisas uno que no acciona ninguna, salen pajarracos metálicos. La cuestión es entrar en las salas laterales y pisar los interruptores cuadrados que hay allí. Cuando pisas el segundo se abre la puerta del fondo y lo que tienes que hacer es seguir sacando plataformas para llegar a la llave de Oro.*

Gnomos

En una columna

Según sales de la Ciudad de Aurora y entras en Shifting Sands, mira a la izquierda y lo encontrarás en una columna en los grandes escalones.

En la pared de rocas

Baja por el camino que lleva a la entrada del Palacio Sandfall. Ponte enfrente de la entrada de la cueva, gírate a la izquierda y verás al Gnomo en la pared de rocas.

Encima de una antorcha

Nota: Puedes acceder al Palacio Sandfall una vez eres Rey/Reina de Albión y estás haciendo el encargo de buscar El Diamante Gigante.

Justo antes de la habitación con el diamante hay una gran pasarela, verás el Gnomo fuera de la puerta de la habitación del diamante encima de una de las antorchas

En una pared

Ve a la derecha después de salir por las escaleras de la Ciudad de Aurora y camina hacia el arco de piedra. Pasarás a través de un cañón de altas paredes. El Gnomo está en una pared a tu izquierda según te acercas al arco de piedra. Es un poco difícil verlo, pues está en la sombra. Pero si te fijas bien lo ves casi donde acaba la roca en la que está, en la parte más cercana al Arco (al Fuerte).

Libros raros

Cosas peligrosas: Las Escaleras

En Sandfall Palace cruza el puente sobre la primera gran piscina que encuentras. En la parte opuesta no entres por la puerta. Gira a la derecha y baja por la pequeña escalera. Encontrarás el libro bajo el puente.

Reaver on Reaver

Tienes que devolver 20 libros a Samuel para recibir el encargo de buscar éste. No hay otra manera de que aparezca.

La mejor manera de encontrarlo es dejar que tu perro lo rastree cuando hagas este encargo secundario. Está en el centro de Shifting Sands, cerca de unas cajas y una pala.

Flores de Aurora

Encontrarás 12

Camino Velado

Encontrarás:

2 Llaves de Plata, 1 Llave de Oro, 4 Gnomos y 13 Flores de Aurora

Repartidas por el continente de Aurora: Ciudad de Aurora, Camino Velado y El Shifting Sands (Shifting Sands), podrás encontrar treinta (30) Flores de Aurora (Auroulinas) de diferentes colores. El perro te avisa cuando las ve. No es difícil conseguirlas, así que simplemente indicaré el número de ellas.

Áreas incluidas:

El Enigma

Llaves de plata

Al final de la escalinata

Casi al final de la escalinata del Sendero Velado se encuentra el ermitaño, sigue hasta el final y a la derecha. Allí hay una Llave de Plata que está flotando en el rincón más a la derecha.

En El Enigma

*A la mitad, más o menos, de la escalinata del Sendero Velado (Veiled Path) está la entrada a una zona denominada **El Enigma**. Busca un interruptor Flit encima de la puerta y dispárale para que se abra la entrada. En la siguiente habitación utiliza el guantelete Infierno (solo) para encender la luz de las antorchas y que se abra la puerta que te lleva a la Llave de Plata. Está en un pedestal circular, al lado de otros tres de colores.*

Llaves de Oro

En el Enigma

En la habitación con los pedestales de colores, examina las llamas en la pared. Esas llamas te revelan el orden en el cual debes pisarlos para abrir la última puerta: AMARILLO, AZUL, AMARILLO, ROJO, AZUL, ROJO, AZUL, ROJO. La llave de Oro está al final de la sala.

Gnomos

En la pared de roca

Sube las escaleras del Camino Velado y un poco antes de llegar a la puerta del Enigma, gira a la derecha y deberías verlo en la pared de roca. En realidad es un poco difícil de detectar, pero está ahí.

Sobre unos escombros

Sigue por la gran escalinata y nada más pasar la puerta de entrada del Enigma lo ves sobre unos escombros a tu derecha.

Encima de una columna

Casi al final del Camino Velado, lo ves encima de una columna a tu derecha.

En El Enigma

Hacia la mitad de la subida del Sendero Velado (Veiled Path) está la entrada a una zona denominada El Enigma. Busca un interruptor flotante encima de la puerta. Utiliza el guantelete Infierno (solo) para encender la luz de las antorchas en la siguiente zona. Busca una de las puertas que no llevan a ningún sitio (están llenas de ruinas). Está en una plataforma nada más cruzar la puerta a tu izquierda.

Flores de Aurora

Encontrarás 13

Encargos secundarios

Encontrarás:

Todos los encargos secundarios *en la región en la que se desarrollan*.

Aparte de las que aquí se describen, tienes las misiones de relación, de llevar presos a la cárcel y voluntarios al trabajo. Pero, esas ya son discrecionales.

Campamento de los moradores

Entrega especial

Recompensa: 5 Sellos del Gremio

Habla con una chica en el campamento y te da un libro para entregar a Saul en la Academia de Brightwall Village.

Valle de Mistpeak

Comerciante

Recompensa: 5 Sellos del Gremio

Protege a un comerciante que quiere ir a Brightwall Village.

Aldea de Brightwall

La pluma es más poderosa

Recompensa: 10 Sellos del Gremio cada encargo

Tienes que encontrar y devolver a la Academia 30 libros raros que encontrarás repartidos por Albión. Cuando vas devolviendo libros, Samuel te va haciendo algunos encargos más. Hasta 5:

- *El libro de los misterios*

Samuel te encarga encontrar El libro de los Misterios que se encuentra en una cueva de Mistpeak. (Ver explicación en el menú Regiones -> Valle de Mistpeak).

- *El libro de los Vigilantes*

Samuel te encarga buscar El libro de los Vigilantes que se encuentra en el Casco Antiguo. (Ver explicación en el menú Regiones -> Casco Histórico)

- *Destellos del Ocaso (The pang of Sunset)*

Este libro que te encarga desenterrar Brian, se encuentra en el cementerio de Mourningwood. Una vez allí, el perro te lleva hasta la tumba en la que está enterrado. (Ver explicación en el menú Regiones -> Mourningwood)

- *Reaver on Reaver.*

Samuel te pide que encuentres este libro que está enterrado en el desierto de Shifting Sands. (Ver explicación en el menú Regiones -> Shifting Sands)

- *El libro de la perdición*

Samuel te encarga buscar este libro cuando ya le hayas entregado 29. Se encuentra en El Relicario y Brian te da la llave que abre la puerta. (Ver explicación en el menú Regiones -> Brightwall)

Una antigua llave

Recompensa: 10 Sellos del Gremio

Habla con Saúl y encuentra una biblioteca secreta en El Relicario. Una vez allí busca un libro raro en un pequeño atril. También debes buscar un interruptor flotante en una de las paredes. Dispárale y se abre una puerta que te lleva a otra zona en la que luchas con huecos y abres la escalera que te lleva a la puerta de Oro.

Los gnomos son maravillosos

Recompensa: 10 Sellos del Gremio

Habla con Brian y te encarga que le recojas un paquete que tarda en llegar. Vas hasta la diligencia accidentada, te cargas a unos cuantos bandidos y le devuelves el paquete a Brian. El paquete en cuestión es una gárgola y debes colocarla en el pedestal. Brian dice unas palabras mágicas y la gárgola vuelve majaras a los gnomos, con lo que empieza el desaguisado de los gnomos.

Los gnomos son malvados

Recompensa: 40 Sellos del Gremio

Vuelve otra vez a ver a Brian y te dice que se le han escapado los gnomos del jardín. A partir de ahí empieza la búsqueda de gnomos por todo Albión (el primero está en la casa de Brian). Cuando hayas matado a los 50, habrás acabado el encargo.

Rescata a la niña perdida

Recompensa: 10 Sellos del Gremio

Habla con la madre y te dirá que su hija se ha perdido. Ve a la cueva, mata unos cuantos lobos, rescátala y devuélvela sana y salva a su madre.

Obra perdida

Recompensa: 20 Sellos del Gremio

*Encuentra a la puerta de la Academia a Lambert y Pinch que te piden que encuentres a un detective al que mandaron a buscar la obra perdida de Morley. Cuando aceptas, entras en una dependencia de la Academia en la que usas un libro que hay allí y que te absorbe. Te despiertas dentro del libro junto al viejo detective que te comenta que para salir de allí tendrás que interpretar algunos papeles de las obras del difunto Morley. Lo haces así y después de dos ridículas escenificaciones y una lucha a muerte, Morley no sólo te deja salir, sino que te regala el libro *Un bocata de Jamón*. Una vez fuera le entregas el libro a Lambert y Pinch que representan ante todo el pueblo la peor obra de la historia del teatro. Patético.*

Matrimonio de inconveniencia

Recompensa: 10 Sellos del Gremio

Habla con un matrimonio que discute (con el hombre si tu personaje es mujer y con la mujer si tu personaje es hombre). El agraviado/a te pedirá que seduzcas al otro/a, para que pueda divorciarse. Utiliza tus mejores armas de seductor/a y consigue que se enamore de ti. Una vez hecho esto él/ella se divorciará de la otra parte y tu podrás elegir entre dejarlo así o matar al agraviado/a.

Acaba con los monstruos

Recompensa: 10 Sellos del Gremio

Habla con Saul en la Academia de Brightwall y te dirá que limpies de monstruos una parte nueva de El Relicario. Lo haces y recoges los Sellos correspondientes.

Cazapollos (Chicken Chaser)

Recompensa: 10 Sellos del Gremio

Hablas con un hombre que te pide que devuelvas al corral los pollos que se le han escapado. Te da un traje de pollo que debes ponerte y te indica lo que debes hacer para que los pollos te sigan. Hay tres grupos. Al primero te lleva el perro, el segundo está por la zona de la tienda del estilista y el tercero está a la entrada del pueblo, al lado de la estatua.

Un día en las carreras

Realmente esto no es un encargo, pero una vez que has liberado a los pollos, cuando vuelves por Brightwall, encuentras al matrimonio dueño de los mismos que te explican la solución que han encontrado: convertir a los pollos en atletas. Así pues, de ahora en adelante puedes hacer apuestas en las carreras, como no, de pollos. ¡Qué trauma, por dios!

Mourningwood

Paz, amor, asesinato

Nota: Este encargo es llave. Es decir, tienes que hacerlo para que aparezcan otros tres encargos y poder desbloquear totalmente la zona del Santuario Oscuro (Dark Santum).

Habla con una especie de monje del mal a la puerta del Santuario Oscuro. Te pedirá que asesines a un hombre en Mourningwood. Aunque juegues a bueno puedes hacerlo tranquilamente, pues apenas te va a quitar puntos de moralidad. Además en uno de los siguientes encargos matas suficientes huecos como para restablecer tu moral.

Una vez acabado te saldrán, por este orden, los siguientes encargos:

- *Excavación*

Vuelve con el monje y te pedirá que le des un poco de oro para contratar obreros y seguir las excavaciones en el lugar.

- *Despertar*

Para seguir avanzando en las excavaciones te pide (el monje) que mates a un montón de huecos que infestan el lugar.

- *Apalancamiento*

Ahora te pedirá que encuentres la palanca para poder accionar la trampilla de los sacrificios humanos. La encuentras y se la das.

Una vez acabados los encargos anteriores, cuando vuelvas ya estará desbloqueada toda la zona y podrás ver cómo se divierte la gente pija, además de conseguir un arma legendaria y unas cuantas cosas más (Ver sección de trucos).

Muertos de aburrimiento

Nota: Este encargo también es llave. Tienes que hacerlo para que aparezca Muertos muy vivos.

Ve al cementerio de Mourningwood y habla con los espectros de Sam y Max que te pedirán que encuentres El Normanomicon. Viaja hasta un pequeño cementerio en Millfields y desentiérralo. Después de matar unos cuantos huecos y una charla con el fantasma de la madre, devuélveselo a los hermanos Spade. Asistirás a un guateque fantasmal.

Muertos muy vivos

Te llama Max para decirte que Sam se ha ido con el libro maldito y se ha convertido en un borracho, así que tienes que encontrarlo. Max te abrirá la puerta del Osario (Ciudad Fantasma) y allí tienes que perseguir a Sam y luchar con huecos y fantasmas, hasta que recuperas el libro.

En El Osario encontrarás 2 llaves de Plata, 2 gnomos, un libro raro y una puerta de Oro que contiene un arma legendaria. (Ver en el menú Regiones)

De luto

En Mournigwood una mujer te pedirá que la protejas mientras va al cementerio a llevar flores a la tumba de su marido. La acompañas, te cargas a un buen montón de huecos y quedas como un señor/a.

El Mortero del Fuerte Mourningwood

Esto, en realidad, no es un encargo. Pero, una vez que has defendido el fuerte, éste queda de tu propiedad, por lo que puedes ir cuando quieras a practicar con el mortero ayudado/a por el fantasma del soldado potrero. Si haces 2.000 puntos consigues el grado de oficial, además de un logro. También te sirve para mejorar algunas armas legendarias

Sunset House

El Ajedrez de Cofry

*Sunset House no es un encargo, pero es una región que se activa cuando entras en ella (se va desde el fuerte o desde el pueblo de Mourningwood) y contiene cosas de interés. Entre ellas, una Puerta Demoníaca, una Puerta de Oro (con un **arma legendaria**) y, dentro de la casa, otra **arma legendaria**. Así que merece la pena visitarla pronto, aunque para abrir la Puerta Demoníaca tienes que ser Rey/Reina de Albión. (Ver sección de trucos)*

Millfields

El último insulto

Habla con un hombre que te encarga llevar una carta a Brightwall Village. La llevas y se la entregas a Saul en la Academia.

Liberación animal

Al lado de la Puerta Demoníaca de Millfields, te encuentras con una chica que te pide que vayas a la fábrica de empanadas de Bowerstone Industrial y liberes a los animales. Viajas hasta allí y después de unos combates abres las jaulas de los pollos.

Alguien en Lion Head tiene verdadera obsesión con los pollos, si no, no se explica tanto pollo en el juego.

Puente para Driftwood

Habla con un personaje en Millfields que te pide oro para construir el puente que llevaba al campamento de gitanos en Fable II. Lógicamente se lo das, pues es recuperar de alguna forma el pasado de tu padre/madre. Digo yo.

Alternando con Hobbes

Tienes que llevar a un escritor a la cueva Dankwater, porque quiere estudiar las costumbres de estos. Ya sabes, cueva = hobbes en cantidad. Así que después de masacrar unos cuantos hobbes, dejas al hombre en la cueva y te vas. Fácil.

En esta cueva hay 2 Llaves de plata, 2 gnomos y un libro raro, pero tienes que acabar la misión, salir y volver otra vez para que una parte de la misma esté desbloqueada.

La estatua robada

Esta misión sólo está disponible una vez eres Rey/Reina de Albión

Hobson (tu repelente consejero real), te recomienda hablar con una rica noble en Millfields que quiere hacer una donación al Tesoro Real. Hablas con ella y te dice que un ladrón ha robado una valiosa estatua que iba a regalar a la nación, así que tienes que ir a Silver Pines a recuperarla. Vas siguiendo a un balverino blanco hasta que llegas a un lugar en el que te espera el ladrón que te propone ayudarlo a matar a la gente del pueblo para devolverte la estatua, o, por el contrario, luchar contra él y la caterva de balverinos que hay por allí. Hagas lo que hagas, recuperas la estatua y con ello ayudas a que el Tesoro Real no se hunda y la gente no se muera.

Bowerstone Industrial

El anillo perdido

Hay un tipo que ha perdido el anillo de compromiso y te pide si puedes bajar a las cloacas a buscarlo. Lo haces, te cargas a unos cuantos bandidos, encuentras un gnomo, desenterras el anillo, se lo devuelves y a otra cosa.

El rescate

El dueño/a del Albergue necesita ayuda para rescatar a su novio/a de unos bandidos que lo/la han secuestrado/a. Vas con él/ella a la casa de los bandidos, te enfrentas a ellos (después de recoger un libro raro de una mesa) y llegas hasta el jefe, un tal Ferret. Este te dice que el/la rehén está en las alcantarillas. Te zambulles, lo/la encuentras y agarraditos de la mano recorréis las cloacas matando hobbos para no aburrirte y recogiendo, de paso, una llave de Plata (Ver en el menú Regiones). Vuelves con él/ella y le devuelves a su amado/a.

Reunión con Page

Esta misión sólo está disponible una vez eres Rey/Reina de Albión.

Te reúnes con Page y te dice que el tal Ferret (que escapó mientras recorrías las cloacas con el/la rehén) se ha convertido en el jefe del hampa de Bowerstone y que hay que pararle los pies por la seguridad de la zona. Te cuenta que ha conseguido averiguar que van a asaltar la taberna del Mercado de Bowerstone (que para más INRI, a estas alturas ya debe ser tuya). Así que vas allí, te cargas a los asaltantes y al chulito de su jefe y averiguas donde está la Guarida de Ferret. Te acercas por allí y tras varias trifulcas con los bandidos de rigor, acabas con ellos. Bajas al sótano y encuentras a Ferret en una celda en la que se ha metido él solito, porque en caso de que venzas a los dos grandullones que lanzan cócteles Molotov, la celda tiene una salida secreta. Te cargas a los dos grandullones y resulta que el listo de Ferret se ha equivocado de celda (en la que está no hay salida secreta), así que te propone un soborno: 100.000 de oro

(que a estas alturas del juego es como una broma). Lógicamente, no lo coges y lo mandas a pudrirse en la cárcel, que es donde deben estar esos tipos, ¿no?

Mercado de Bowerstone

La deuda

En el muelle encuentras a tipo que te propone asesinar a alguien al que debe dinero que ha perdido en una partida. Lo encuentras en la taberna de Bowerstone Industrial, te lo cargas y cobras la recompensa.

El Hombre que sabía...

Cerca del puente hay un hombre que te dice que su socio está en la cárcel y tienes que matarlo.

El Juego

Este encargo te lleva a una casa en Mercado de Bowerstone, en la que hay tres magos muy cachondos. Hablan contigo y te proponen que cojas un orbe mágico. Al cogerlo empiezas a menguar de tamaño y apareces en la mesa de juego. Allí tendrás que rescatar a una princesa que ha sido secuestrada por el malvado barón. Después de unas cuantas luchas contra hobbes, pollos (otra vez los dichosos pollos. Además, estos son asesinos y lanzan fuego), huecos, etc., la rescatas. Vuelves a tu tamaño natural, te regalan el orbe mágico y te largan con viento fresco y 40 sellos del gremio.

Una isla en el paraíso

Esta misión sólo aparece cuando hayas hechos las dos de Driftwood.

Ve a la taberna del Mercado de Bowerstone y habla con un hombre al que persiguen unos bandidos a los que les debe dinero por apuestas de juego. La misión consiste en llevarlo hasta Driftwood y dejarlo allí. Obviamente, por el camino tienes que luchar contra varios grupos de bandidos.

Los innumerables de Reaver

A la salida del Mercado de Bowerstone en dirección Millfields, encuentras a una fan de Reaver un poco guarra que quiere que le consigas la ropa interior de éste. Ve a la mansión de Reaver en Millfields y sube al dormitorio. Ponte frente a la estantería de la derecha de la pared del fondo y se abrirá una puerta que te lleva al dormitorio secreto de Reaver. Allí encontrarás en una mesilla los calzoncillos de Reaver y detrás de la cama una llave de Plata. (Ver en el menú Regiones -> Millfields)

Casco Histórico

Incrimination por asesinato

En un puesto del Casco Antiguo el vendedor de cuadros quiere que mates a un pintor para que sus cuadros adquieran más valor en el mercado. La víctima en cuestión es un pintor al que

localizas en la plaza de Brightwall. Te lo cargas y cuando vuelves con el vendedor ves que se está forrando con la venta de los cuadros pintados por la víctima.

Driftwood

Control de Plagas

Una vez se ha construido el puente con el dinero que graciosamente donaste, ya puedes acceder a Driftwood. Allí te encontrarás con un hombre que te dice que a él y a su grupo de ecologistas les gustaría poblar las islas cercanas, pero que no pueden porque están ocupadas por hobbes. Así que nadando te trasladas a las diferentes islas en las que vas masacrando hobbes. Una vez acabado, verás que la felicidad embarga a los ecologistas.

Madera para Driftwood

Vuelve otra vez por Driftwood y ahora te pedirán que le lleves una carta a un carpintero, ya que necesitan uno para acabar de colonizar las islas. El susodicho carpintero se encuentra en Silver Pines, por lo que tendrás que ir allí y por el camino enfrentarte a varios grupos de asquerosos balverinos. Por fin llegas a la casa del carpintero, le entregas la carta, se pone muy contento por alejarse de los balverinos (no me extraña) y cuando vuelvas a Driftwood verás que hasta han excavado una mina (¡medianos ecologistas!).

Aurora

Todas estas misiones sólo puedes hacerlas cuando eres Rey/Reina de Albión

El diamante gigante

En realidad, esta misión correspondería al Castillo, pero la he puesto aquí para que todas las misiones en el continente de Aurora estén juntas.

El repelente Hobson te cuenta que puedes hacer una expedición a Shifting Sands y encontrar un diamante muy valioso que aliviaría las Arcas reales. Vas a Shifting Sands y llegas hasta una cueva que es la entrada a Sandfall Palace. Fuera de la cueva hay un gnomo y dentro dos llaves de Plata, además de varias flores aurolinas (Ver en el menú Regiones -> Shifting Sands). Una vez dentro te atacarán continuamente furias del desierto, así que tendrás que ir deshaciéndote de ellas. Al final entras en una habitación en la que está el diamante, así como una de las llaves de Plata. Recoges todo, vuelves con el ignominioso Hobson y consigues una buena cantidad de dinero para el Tesoro real, con lo que ayudas a que no muera gente.

Una llave para otra mayor

En Ciudad de Aurora te encuentras con un hombre que te vende una llave que, según él, abre la puerta de un tesoro. El problema aquí es que no hay senda brillante que te indique el camino, por lo que debes de encontrar la puerta por ti mismo (Ver explicación en el menú Regiones -> Shifting Sands). Una vez abierta la puerta, al final accedes a una llave de Plata y a otra de Oro.

El ermitaño profético

En Ciudad de Aurora una descerebrada mujer te pide que le lleves un cerebro a un anacoreta adivino que se encuentra en El Camino Velado. Ve allí, asciende por una escalinata y lucha contra furias del desierto y todo tipo de artefactos metálicos, los que parecen pollos gigantes con pico de águila y los que llevan el cetro con el que golpean el suelo para hacerte daño y que salgan sombras. Al final encuentras al adivino y le entregas el cerebro. Oírás como el adivino mantiene una conversación con el cerebro, después de lo cual te suelta una inmensa sarta de chorradas. Mientras vas y vienes, busca bien por todo el camino y recogerás muchas flores aurolinas, te cargarás gnomos, abrirás cofres y recogerás una llave de Plata. También, de paso, puedes entrar en El Enigma y recoger una llave de Oro, otra de Plata, el resto de las flores y matar un gnomo. (Ver en el menú Regiones -> Camino Velado).

El tesoro de Aurora

Tienes que hablar con una sacerdotisa en el Templo de Aurora. Te pedirá que encuentres las flores aurolinas para así poder volver a hacer los tintes que necesitan para sus rituales. Cuando vayas completando cada color (hay seis colores y cinco flores de cada uno), ve a ver a la sacerdotisa. Una vez colocado cada color en su recipiente, puedes teñir tus tatuajes con los colores aurolinos. Brillante, ¿no?

El Nuevo Mundo

Tienes que financiarle la expedición a esta émula de Colón que quiere descubrir un Nuevo Mundo allende los mares.

Una reliquia de edades pasadas

Un hombre te pide que busques la estatua de Tanar para devolverla al Templo y que se halla en el desierto. La encuentras, la devuelves y la gente de Aurora te querrá un poco más.

Consejos y trucos

Consejos

La verdad es que en Fable III, como lo fue en Fable II, el desarrollo del juego está muy bien explicado, por lo que es un poco ridículo dar consejos.

Estrategia

Ahora bien, hay una cosa que se debe de hacer, porque si no se hace, al final te encuentras un Albión liberado de la sombra, pero sin habitantes con los que interactuar. Por lo tanto, es muy, muy importante que antes del asalto final consigas mucho dinero, sobre todo si juegas a bueno y quieres cumplir todas las promesas hechas. La manera de hacerlo es un poco lenta, pero necesaria.

Para ganar dinero desde el principio tienes que coger alguno de los trabajos que se ofrecen en los pueblos. Una vez tengas suficiente oro, ve comprando casas y alquilándolas hasta que

consigas el paquete empresarial y puedas invertir en comprar negocios (tiendas). Las casas te seguirán dando dinero, pero tienes que repararlas cada poco y, además, rentan menos (excepto las de Millfield que al ser muy caras, dan más beneficios). Así pues, compra todos los negocios que puedas, de manera que antes de ir a Aurora tengas al menos 5.000.000 de oro. Con eso, más lo que sacas en algunos encargos y el oro de la Puerta Demoníaca de Sunset House, podrás mantener el tesoro público en 6.500.000 sin tener que vender nada. Todo lo que baje de esa cifra, serán habitantes muertos.

Así que ya sabes, conviértete en un buen negociante, y tómate el juego con calma - las misiones principales no se van a escapar y nadie te meterá prisa - si no quieres que por cumplir las promesas te quedes sin gente que disfrute de ellas.

Llaves y Puertas de Oro

Hay 4 Llaves de Oro que abren 4 Puertas Doradas. Dos de las Puertas, la de Brightwall (El Relicario) y la del Castillo, contienen ropa una y sellos del Gremio la otra. Sin embargo, las otras dos (Sunset House y el Osario o Ciudad Fantasma) contienen armas legendarias. Por lo tanto, una buena estrategia sería abrir primero estas dos con las llaves que puedes conseguir en El Valle de Mistpeak y en Driftwood. Además, las otras dos llaves las consigues en el continente de Aurora, por lo que si lo haces al contrario, tardarás más en tener esas dos armas legendarias.

Trucos

En cuanto a los trucos, tampoco hay mucho que decir, simplemente resolver algunos puzzles y acertijos

Sunset House

Aquí tienes que resolver varios acertijos:

Para poder entrar en la casa tienes que ir de día, dirigirte al templete de las estatuas y fijarte en la posición en la que están. Luego vuelve cuando sea de noche y verás que las estatuas han cambiado de posición. Interactúa con ellas y colócalas en la posición en la que estaban de día. Ahora ya puedes entrar en la casa.

Una vez has acabado la partida de ajedrez con Cofry, al volver al piso de abajo, ves que hay una puerta abierta. Crúzala y después del pasillo, llegas a una sala más grande al final de la cual hay una especie de cortina mágica en la que te reflejas. Bien, tienes que atravesarla y no puedes, pero si te fijas bien, verás en la pared del otro lado, junto a los sofás del fondo y al lado del mapamundi, unos pequeños nichos. Lo que tienes que hacer es situarte en la habitación que estás frente a la pared en el sitio que se corresponde con los nichos del otro lado. Es decir, al lado de los sofás y del mapamundi. Cada una de las tres veces que lo haces verás una rapidísima escena en la que en la otra parte del espejo una luz se encaja en los nichos. Cuando ha llegado al lugar correcto, aparece un cofre en el otro lado. Presiona A y saltas a la otra habitación que es un reflejo exacto de la anterior, pero con los muebles y todo lo demás intacto.

Al llegar al hall verás que aun hay otra puerta cerrada. Mira a la derecha y dispárale a la bola verde que está en una mesa. La puerta se abrirá y dentro encontrarás un cofre con un Arma Legendaria

Si vuelves atrás y vas a la parte en llamas, dispárale a la bola verde de esa parte y se abrirá la puerta correspondiente.

El Enigma

Después de atravesar varias salas, llegas a una que tiene la llave de plata en un pedestal. Alrededor hay otros tres pedestales de colores que debes pisar en un orden determinado para que la puerta con la llave de oro dentro se abra. Si te fijas en las antorchas de la pared, estas te dan la pista del mismo. Amarillo, azul, amarillo, rojo, azul, rojo, azul, rojo.

La puerta cerrada de la Biblioteca del castillo

Hay cuatro estatuas en los rincones: dos en la pared de esa puerta y otras dos en la opuesta. Léelas en éste orden: 1º la de la izquierda (si te sitúas mirando hacia la puerta) y 2º la de la derecha. Gírate, encara las otras dos y lee 1º la de tu derecha y 2º la de tu izquierda. La puerta se abrirá.

El Santuario Oscuro (Dark Santum)

Para poder desbloquear toda la zona del Santuario Oscuro (Dark Santum), primero tienes que completar estos cuatro encargos: Paz, amor, homicidio; Excavación, Despertar y Apalancamiento.

Una vez hecho esto, cuando vuelves ya está toda la zona desbloqueada y puedes llegar hasta el final. Cuando llegas a la sala de la estatua gigante, ves que a la izquierda hay una gran puerta cerrada y a la derecha una abierta, pero dentro de esta hay otra cerrada. Para abrir la de dentro de la derecha acércate al borde enfrente de la estatua y verás debajo de la misma un interruptor amarillo. Le disparas y te abre la puerta.

Abrir la de la izquierda es más complicado. Tienes que subir por las escaleras y llegar al final matando huecos, hasta la última plataforma y la última sala (en la que está el sarcófago que contenía la palanca). Ahora ya puedes llegar hasta el interruptor flotante que antes estaba bloqueado por piedras. Lo golpeas y verás (en una pequeña escena) que suben cuatro grandes columnas con una antorcha apagada en lo alto, cada una de ellas. Enciéndelas con el conjuro infierno y verás que aparecen unos interruptores flotantes. Les disparas, les lanzas fuego o los golpeas y los sigues hasta que se colocan en los sarcófagos que hay tras la estatua gigante. Tendrás que volver atrás varias veces si no lanzas el fuego suficientemente rápido una vez están en los sarcófagos. Una vez hecho esto, ves como se van colocando cada uno de ellos en su lugar en el rellano de la puerta que está cerrada. Cuando se coloca el último, te acercas y ves como cada interruptor se acopla en su sitio y la puerta se abre.

Ahora ya puedes entrar y llegar al cofre con el arma legendaria. Una vez en la última gran sala tienes que pisar los interruptores triangulares para que salgan las plataformas que te llevan a las antorchas apagadas. Según las vas encendiendo ves que también se encienden las que

están en el frente del cofre. Cuando has encendido las cuatro y matado un montón de huecos, sale el tramo de escaleras que te lleva al cofre con el arma legendaria.

El libro de los Vigilantes

Samuel te encarga encontrar este libro en el Casco Antiguo de Bowerstone. Está detrás de unas estanterías, a la izquierda en la primera sala que entras, pero no se pueden abrir. Para que se abran tienes que pasar a la sala siguiente, que es una especie de Museo y dispararle a un interruptor flotante que está en la esquina del fondo, a tu derecha según entras. Lo sigues, te cargas las estatuas de hobbes, le lanzas un conjuro y se coloca en la pared, encima de las estanterías y estas se abren para que puedas cogerlo.

fable3.eu5.org

tonypayan@gmail.com

Espero que la guía te sirva de algo.