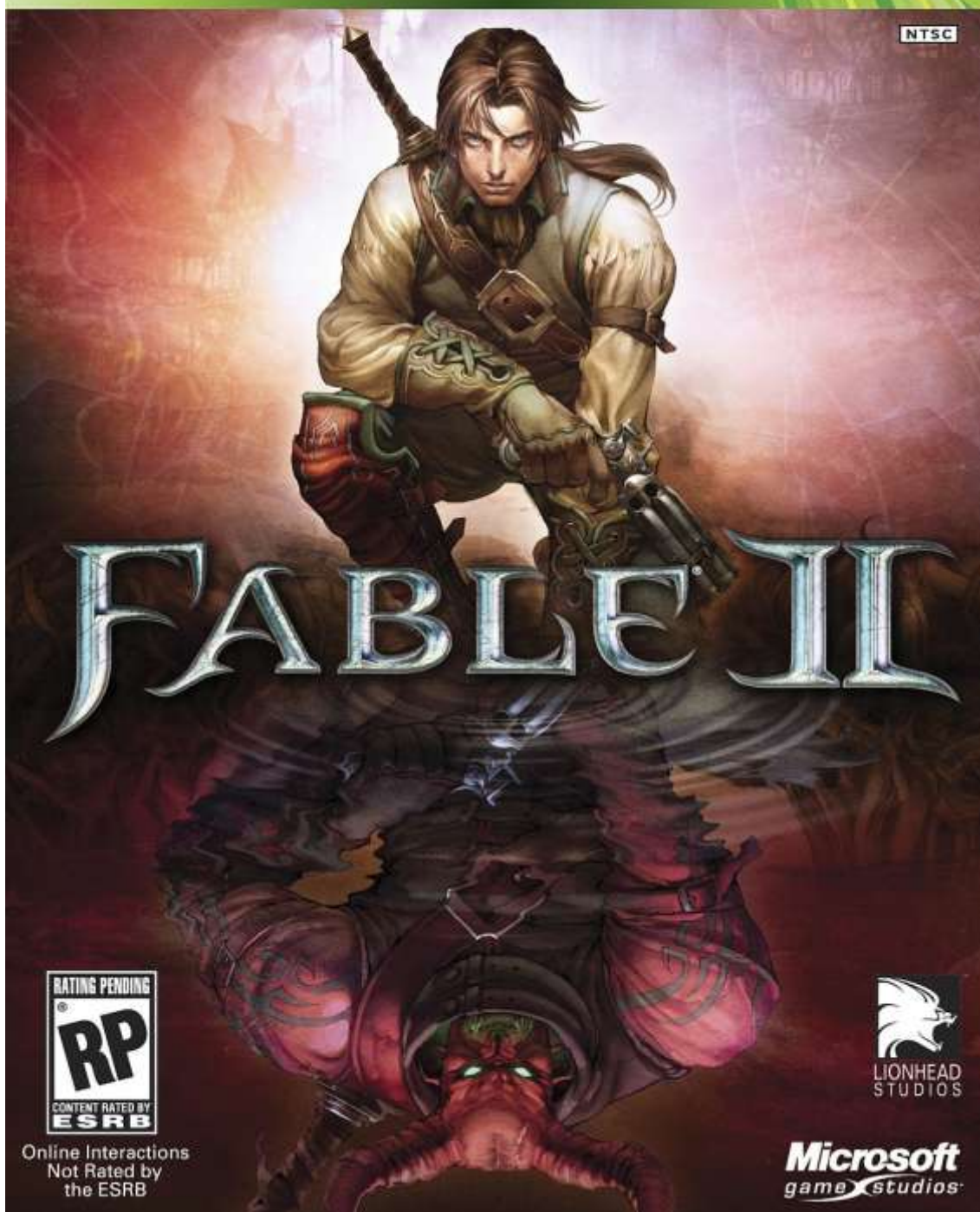


XBOX 360.

ONLY ON
XBOX 360

LIVE



GUÍA DE UBICACIONES DE FABLE II

Llaves de Plata, Gárgolas, Puertas Demoníacas, Cofres de Llaves de Plata y Reliquias para la Arqueóloga

Antonio Payán

Guía de Ubicaciones de Fable II

Llaves de plata, Cofres de llaves, Puertas Demoníacas, Gárgolas y Reliquias de la Arqueóloga

Antonio Payán

Dado que Fable II es mucho más extenso de lo que era **Fable The Lost Chapters** y de que las misiones están muy bien explicadas en el propio juego, no voy a desarrollarlas aquí. Pero, en vista de que la mayoría de las guías que he encontrado en "la red" cometen algunos errores o contienen explicaciones confusas, haré, sin embargo, una guía lo más detallada y precisa posible de las ubicaciones de **Llaves de Plata, Cofres de Llaves, Gárgolas, Puertas Demoníacas y Reliquias para la Arqueóloga** en cada una de las Regiones.

Las **Llaves de Plata** normalmente están a la vista y el perro te avisa, aunque hay algunas que tienes que desenterrar o buscar debajo del agua. Por cierto, aunque en el juego dice que hay 50, en realidad hay 51 (en Wraithmarsh hay 7 y no 6).

No puedes empezar a destruir gárgolas hasta que no tienes el nivel 2 de habilidad "**Estilos de Destreza**". En ese momento empezarán a insultarte.

El Tesoro de la Gárgola está en una cueva a la que se accede desde el río que pasa por el Mercado de Bowerstone. Tienes que bajar al muelle y nadar hacia el centro, allí encontrarás un punto de zambullida que te lleva a la **Cueva del Tesoro de la Gárgola**

Cada vez que destruyas 10 gárgolas puedes ir a la **Cueva del Tesoro de la Gárgola** y recoger los premios:

- ✓ 10 gárgolas: Trucos caninos
- ✓ 20 gárgolas: Poción de Vida
- ✓ 30 gárgolas: 3 esmeraldas
- ✓ 40 gárgolas: 10.000 oro
- ✓ 50 gárgolas: Aumento de Necrófago
- ✓ Premio final: **El Carnero** (Arma legendaria)

Hay que tener en cuenta que las regiones cambian en el transcurso del juego (algunas mucho) y, por otro lado, hay misiones que no se activan hasta que no has hecho las precedentes, por eso al principio no puedes encontrar algunas llaves o gárgolas.

LAGO BOWER

LLAVES DE PLATA (4)

1. **Entrada a la Cueva del Gremio**
En la pequeña isla del lago. En la parte de atrás de la puerta de entrada.
2. **En el segundo lago**
Camina en dirección a la plataforma de madera y verás árboles a tu derecha, sigue hasta la pared de roca y allí, detrás del árbol más cercano a la pared, está.
3. **Campamento Gitano**
Entra en el campamento y al llegar a la fogata gira y toma un camino a la derecha (No el de tu caravana). Sube la cuesta y verás una abertura en la valla. Pasa por ella y sigue el camino hasta una torre en ruinas. Sube a lo alto de la torre y verás la llave.
 - La valla no está abierta al principio del juego. Se abre a la mitad, más o menos.
4. **Tumba de los Héroes**
Entra en la Tumba para rescatar a Charlie, cuando llegues hasta él, antes de subir al altar, busca detrás de los pilares de la derecha. Allí está.

2

COFRES DE LLAVES DE PLATA (3)

Planeta coolghoz | coolghoz.ueuo.com

1. 1 Llave de Plata
Saliendo del Campamento Gitano, al pasar el puente de piedra, a la izquierda. Junto a unas columnas de piedra (menhires).
2. 1 Llave de Plata
En el camino de Brightwood, bajo un arco de piedra.
3. 10 Llaves de Plata
En el Campamento Gitano pasando por la misma abertura de la valla en el camino que sube.

GÁRGOLAS (5)

1. En la playa del lago
Ve por el camino de la playa hasta unos arcos de un puente en ruinas, justo enfrente de la entrada a la Cueva del Gremio. Detrás de ellos está. En el arco más cercano a un cofre.
2. Estructura de piedra
Desde el segundo lago (el pequeño al Este del Mapa), sigue por el camino que empalma con el que lleva a Brightwood y verás una estructura de piedra al lado de un cofre de Llaves de Plata. La gárgola está en la torre. Hay otra al lado.
3. Al lado de la anterior.
En el arco, por la parte de atrás.
4. Campamento Gitano
Al salir ve al puente de piedra, pásalo y gira a la izquierda hacia la cascada. Está en esas rocas.
5. Tumba de los Héroes
Cuando vas a rescatar de Charlie, la encuentras en la Tumba de los Héroes

PUERTAS DEMONÍACAS (1)

1. Entrando por el camino de Bowerstone
Al poco verás un camino a la derecha. Síguelo y la encontrarás.
 - Para abrirla tienes que hacer una expresión después de cada verso que recita: risa, baile, apuntar y reír, enseñar dedo corazón, gruñido, rugido de sed de sangre, empujón, pedo, tirar beso.
 - Recompensa: Aumento de Amuleto

RELIQUIAS PARA LA ARQUEÓLOGA (1)

1. La quinta
Es la quinta que tienes que encontrar (En el Campamento Gitano). El perro te guía

TUMBA ANTIGUA (CUEVA DEL GREMIO)

LLAVES DE PLATA (1)

1. Detrás de una roca
Desde la sala inundada en la que caes y te atacan escarabajos, sigue hasta la siguiente (tendrás que saltar). Al final de la sala, a la izquierda, detrás de una roca la encontrarás.

COFRES DE LLAVES DE PLATA (0)

GÁRGOLAS (1)



Guía de Ubicaciones de Fable II

Llaves de plata, Cofres de llaves, Puertas Demoníacas, Gárgolas y Reliquias de la Arqueóloga

Antonio Payán

1. *En el techo de la cueva*

Desde la sala en la que está la llave, sigue el camino, pasarás otra sala inundada, sigue hasta que llegues a un punto que tienes que saltar otra vez. Antes de saltar, párate y mira al techo, allí está.

PUERTAS DEMONÍACAS (0)

RELIQUIAS PARA LA ARQUEÓLOGA (1)

1. *La duodécima*

Es la nº 12 que tienes que encontrar. El perro te guía.

CIUDAD VIEJA DE BOWERSTONE

LLAVES DE PLATA (3)

1. *Casa "La Mano Invisible"*

Entrando por el camino de Rookridge, debajo de las escaleras la primera casa a la izquierda. Está en el balcón.

2. *Casa "La Mano que Ayuda"*

Enfrente de la casa. En un sótano al lado del puesto de comida.

3. *El Almacén*

En el mismo almacén en el que mataste a los escarabajos (o destruiste la mercancía) al principio del juego. Está debajo de la escalera.

COFRES DE LLAVES DE PLATA (1)

1. *10 Llaves de Plata*

Saliendo hacia Rookridge en el camino a la izquierda.

GÁRGOLAS (2)

1. *Entrada a la Ciudad*

Entrando por el camino de Rookridge, nada más pasar el arco, mira arriba a la izquierda. Está en la torre.

2. *Casa "Felling"*

En la calle principal del pueblo busca la "Casa Felling". Entra y sube por la escalera, está en la pared del primer rellano.

PUERTAS DEMONÍACAS (0)

RELIQUIAS PARA LA ARQUEÓLOGA (1)

1. *La primera*

Es la primera que tienes que encontrar. El perro te guía.

4

MERCADO DE BOWERSTONE

LLAVES DE PLATA (3)

1. Entrada al Mercado de Bowerstone

Nada más cruzar el Arco de entrada (por el camino del Lago Bower) verás una puerta a tu izquierda que está cerrada con llave. Tienes que bajar al río y nadar a la izquierda hasta un pequeño embarcadero de madera. Debajo hay un punto de zambullida, entra en él y cuando sales estás detrás de la puerta cerrada con llave. Allí verás la Llave de Plata.

2. Tienda de Muebles

Entra en la Tienda de Muebles de la Plaza Mayor y baja al sótano. Golpea el orbe flotante para abrir la puerta.

3. Callejón al lado de la Taberna

Entra en el callejón y el perro te guiará hasta el punto de excavación.

- El perro tiene que estar, por lo menos, en nivel 4 de "buscatesoros"

COFRES DE LLAVES DE PLATA (1)

1. 5 Llaves de Plata

Justo antes de entrar a Los Jardines Fairfax, a la izquierda en un pequeño jardín.

GÁRGOLAS (4)

1. Muro exterior

Nada más cruzar el Arco de entrada (por el camino del Lago Bower), gira a la derecha y entra por la puerta al lado de la garita. Sube por las escaleras y sigue caminando (por la derecha) hasta una puerta de hierro. Allí encima está.

2. Camino al río

Baja por el camino que lleva al río, nada más pasar por debajo del puente la verás en la pared de piedra a tu derecha.

3. Puesto de Carruajes

Entra al garaje y la verás en la pared, detrás del cofre.

- Sólo está accesible después de hacer "El Héroe de la Voluntad"

4. Tienda de Muebles

Tienes que subir al segundo piso y allí la verás, en la segunda habitación, arriba en el rincón a la derecha de la puerta.

PUERTAS DEMONÍACAS (0)

RELIQUIAS PARA LA ARQUEÓLOGA (0)

CEMENTERIO DE BOWERSTONE

LLAVES DE PLATA (4)

1. En un cobertizo

Al acabar la cuesta, antes de entrar en el Cementerio ve por el camino que sale a la derecha. Te llevará a una zona en la que ves una barra de bar y un pequeño cobertizo. Aparta unos barriles y entra para cogerla.

2. Tumba al Sur

Atraviesa el cementerio hasta el segundo tramo de escaleras. Deja a tu espalda la Tumba con el cofre de 10 Llaves de Plata, sube una pequeña escalera y sigue el camino hasta el fondo. Está al lado de la última tumba.



Guía de Ubicaciones de Fable II

Llaves de plata, Cofres de llaves, Puertas Demoníacas, Gárgolas y Reliquias de la Arquéologa

Antonio Payán

3. Mansión del Cementerio

Cuando vayas a hacer la misión "El amor duele", sube a la segunda planta de la Mansión, al dormitorio. Está en la chimenea.

4. Cripta de Shelley

Cuando *hayas comprado* la Mansión del Cementerio podrás entrar en la Cripta de Shelley. Después de saltar vas a un lugar en el que hay un cofre con la piedra de Myr'Bregothil. Entonces se derrumba una sala a la que tienes que volver. Pasa entre los ataúdes y encontrarás una pared rajada. Golpéala para derribarla y verás la llave.

COFRES DE LLAVES DE PLATA (2)

1. 1 Llave de Plata

Dentro del Cementerio, a la izquierda de la estatua de metal.

2. 10 Llaves de Plata

En una tumba en el Sur (la que tiene una gárgola en el tejado).

GÁRGOLAS (5)

1. En el frente de una tumba

Atraviesa el cementerio y sube las primeras escaleras. Ve a la tumba del fondo (en la que coges el libro para Sam: El Normanomicon) y la encontrarás.

2. En el tejado de una tumba

Ve ahora al segundo tramo de escaleras y mira hacia una tumba a la derecha (la que tiene el cofre de 10 Llaves de Plata). Aléjate un poco y la verás en el tejado.

3. En el tejado de otra tumba

Ve al último tramo de escaleras y llega al final del todo. Verás una tumba grande (dentro hay un cofre), gírate 180º y detrás de la verja, a la izquierda, la verás en el tejado de otra tumba.

4. Cripta de Shelley

En la sala de los puentes de luz. Cuando llegues al final, párate y mira a la derecha. Está al lado de la 2ª antorcha.

5. A la salida de la Cripta de Shelley

Cuando sales (o entras) de la cripta la verás en una pared arriba a la derecha.

PUERTAS DEMONÍACAS (1)

1. Enfrente de la entrada a la Mansión del Cementerio.

- Para abrirla tienes que darle una patada a un pollo de los que andan por allí y mandarlo junto a ella.
- Recompensa: Pociones

RELIQUIAS PARA LA ARQUEÓLOGA (1)

1. La Tercera

Es la tercera que tienes que encontrar. El perro te guía.

LLAVES DE PLATA (2)

1. Pasadizo posterior

Al fondo, en los flancos del jardín encuentras unos pasadizos. Camina hasta el del centro que te lleva a la Puerta Demoníaca. Allí está.

2. *Tumba de Lady Grey*

Durante la misión "*El amor duele*" podrás entrar en la Tumba de Lady Grey. Allí la encontrarás.

COFRES DE LLAVES DE PLATA (1)

1. *50 Llaves de Plata*

En el Salón del Trono del Castillo Fairfax.

- Para acceder al mismo tienes que comprar el castillo.

GÁRGOLAS (3)

1. *En el frontispicio del Castillo Fairfax*

Sitúate al principio de las escaleras y mira hacia arriba. Está en la parte más alta.

2. *Tumba de Lady Grey*

Antes de saltar al agujero, mira en el hueco de enfrente. Allí está.

3. *Biblioteca del Castillo de Fairfax*

Una vez *hayas comprado* el Castillo, entra en la Biblioteca, está encima de la puerta de entrada.

PUERTAS DEMONÍACAS (1)

1. *Debajo del Castillo de Fairfax, se accede por el pasadizo central.*

- Para abrirla debes de haber abierto antes todas las demás.
- Recompensa: 50.000 oro y Poema

RELIQUIAS PARA LA ARQUEÓLOGA (1)

1. *La última*

Tienes que entrar en la cueva de las excavaciones. Es la reliquia final

- La cueva sólo se abre cuando has encontrado todas las reliquias

OAKFIELD

LLAVES DE PLATA (6)

1. *Granja Estiércol*

Dentro de la casa, al lado de la cama.

2. *Casa Porridge*

Es la casa que está al lado de la de la escultora. En el piso superior.

3. *Casa Luminosa*

Al final del camino (al Oeste del mapa) encuentras "La Casa Luminosa". Enfrente hay una entrada que va a donde está el Roble Dorado (donde entierran al Abad del Templo de la Luz), nada más pasar la cancela mira a la izquierda y la verás al lado de un carro.

4. *Camino del Templo de la Luz*

En el camino que va al Templo de la Luz al llegar al lago la verás.

5. *Cueva del Manantial*

Cuando vas con Hammer en la misión "El Héroe de la Fuerza" mira detrás del pedestal de la primera fuente de la que recoge agua.

6. *Mina del Eco*



Guía de Ubicaciones de Fable II

Llaves de plata, Cofres de llaves, Puertas Demoníacas, Gárgolas y Reliquias de la Arqueóloga

Antonio Payán

En la caverna más grande, a la derecha.

COFRES DE LLAVES DE PLATA (1)

1. 10 Llaves de Plata

Sigue el camino del cementerio (Noreste del mapa) hasta el final, hasta que llegas a la parte de atrás del Templo. Está al final del camino.

GÁRGOLAS (3)

1. Puente de piedra

En el puente enfrente de la Taberna en un lateral.

2. Casa de la Escultora

En la parte posterior de la casa.

3. Templo de la Luz

Métete en el lago que hay antes de llegar al Templo y nada hacia un camino que sale enfrente. Verás unas ruinas. Mira a la izquierda, en el arco más alto la verás.

PUERTAS DEMONÍACAS (1)

1. En la playa al Noreste del mapa.

- Para abrirla tienes que llevar a una persona enamorada de ti y hacer la expresión "Lanzar beso". Si aun no estás casado tienes que entregarle (a la persona que te acompaña) el anillo de compromiso.
- Recompensa: La Casa y el Martillo Amatista (Arma legendaria)

RELIQUIAS PARA LA ARQUEÓLOGA (1)

1. La cuarta

Es la cuarta que tienes que encontrar (en el Templo). El perro te guía.

ROOKRIDGE

LLAVES DE PLATA (6)

1. Estatua del fantasma

Después de que te ataquen unos bandidos, encontrarás, a la izquierda, un pequeño puente de madera que te lleva a una estatua. Allí está.

2. Zona de minería

Saliendo por la parte de atrás de la Posada cuando llegues a la vía de las vagonetas, gira a la derecha y sigue la vía hasta que se acabe.

3. Casa de Carruajes

Saliendo de la Posada, al acabar de bajar las escaleras (o al entrar desde Oakfield) verás la Casa de Carruajes abandonada (en la que sales de la Cueva Hobbe). Está en la parte de atrás.

4. Templo de las Sombras

En la Sala principal, detrás de la mesa.

5. Cueva Hobbe

Enterrada. Si tu perro está preparado él te guiará.

6. Gruta de las Gemas

Al salir (o antes de entrar) de la Cueva Hobbe, métete en el agua y nada hasta el final a la derecha. Verás un camino que te lleva a la *Gruta de las Gemas*. La encontrarás a la izquierda, al lado de una estatua, cuando entres en una sala pequeña que tiene columnas.

COFRES DE LLAVES DE PLATA (2)

1. 5 Llaves de Plata

Entrando por el camino de Ciudad Vieja de Bowerstone, al poco sale un pequeño sendero a tu derecha. Allí está.

2. 15 Llaves de Plata

Saliendo por la parte de atrás de la Posada, sigue la vía de las vagonetas. Lo verás a tu izquierda.

GÁRGOLAS (5)

1. Zona de minería

Si vas desde la posada está al final. Si entras por el lado contrario, al principio. Cuando llegues a una zona con nieve verás una estructura alta de madera (una polea). Allí arriba está.

2. Entrada Cueva Hobbe

Antes de entrar a la cueva por el lago, mira a la derecha. Está en la pared.

3. Cueva Hobbe

Dentro de la cueva llegas a un punto que tienes que subir por una rampa. Está arriba en una viga de madera.

4. Templo de las Sombras

Antes de bajar al Templo, ve al fondo a la derecha. La verás detrás de los arcos, en el muro exterior.

5. Templo de las Sombras

En la Sala Principal, encima del arco de entrada.

PUERTAS DEMONÍACAS (1)

1. Entrando por el camino de Bowerstone

Llegarás a una curva en la que te atacan unos bandidos. Sal del camino por tu derecha y te la encontrará de frente.

- Para abrirla tienes que hacer que el perro haga trucos.
- Recompensa: Poción de Vida

RELIQUIAS PARA LA ARQUEÓLOGA (2)

2. La segunda

Es la segunda que tienes que encontrar. El perro te guía.

3. La novena

Es la novena que tienes que encontrar (La Gruta de las Gemas). El perro te guía.

WESTCLIFF

LLAVES DE PLATA (4)

1. Campamento en ruinas



Guía de Ubicaciones de Fable II

Llaves de plata, Cofres de llaves, Puertas Demoníacas, Gárgolas y Reliquias de la Arqueóloga

Antonio Payán

En el sur, en la zona de los balverinos, deja a la derecha la torre en ruinas y sigue el camino. Pasas un puentecillo de madera y encuentras un campamento destartalado. En la caseta de la izquierda está la llave. Enfrente del cofre de 20 Llaves de Plata.

2. Salas Aullantes

Al pasar un puente de piedra que hay antes de entrar a Las Salas Aullantes busca a tu derecha un sitio desde el que puedes saltar al agua. Una vez en el agua, nada por la derecha (es el mismo lago por el que puedes entrar a la Antigua Mina de Estaño). La verás en un pequeño entrante de arena.

3. Salas Aullantes

Al salir tienes que subir por una escalera en espiral. Al llegar arriba te la encuentras casi de frente.

4. En el muelle

Baja al muelle y la encontrarás detrás de una cajas.

COFRES DE LLAVES DE PLATA (2)

1. 20 Llaves de Plata

En el sur, en la zona de los balverinos, deja a la derecha la torre en ruinas y sigue el camino. Pasas un puentecillo de madera y encuentras un campamento destartalado. Está a la vista.

2. 5 Llaves de Plata

En el camino al Campo de Tiro de Westcliff.

GÁRGOLAS (5)

1. Camino de Brightwood

Llegando desde Brightwood, cuando te atacan por primera vez los balverinos estás en una zona en la que hay unos arcos de piedra en ruinas (dólmenes). En la parte trasera del que está fuera del camino a la izquierda la verás.

2. Torre de piedra en ruinas

Sigue por el camino y encuentras un sendero a una torre en ruinas. Sube la escalera en espiral. En un punto de la escalera si miras hacia abajo verás un montículo con un cofre. Salta, está encima del cofre.

3. Entrada Salas Aullantes

Nada más pasar por debajo del gran arco de entrada, gírate y mira arriba a la izquierda. La verás allí.

4. Salas Aullantes

El la gran sala en la que Hammer derriba una columna, al fondo en la esquina de la derecha.

5. En el puerto de Westcliff

Baja por las escaleras que van al muelle, más o menos a la mitad, en la pared de la derecha.

PUERTAS DEMONÍACAS (1)

1. En el Sur en una zona de árboles al salir del Campamento de los bandidos

- Para abrirla tienes que tener más corrupción que pureza. Come, bebe y duerme mucho. Aumenta los precios del alquiler y cosas así.
- Recompensa: La Calavera (Arma legendaria)

10

RELIQUIAS PARA LA ARQUEÓLOGA (1)

1. La octava

Es la octava que tienes que encontrar. El perro te guía.

WRAITHMARSH

LLAVES DE PLATA (7)

1. Granja inundada
Cuando llegas por primera vez, antes de seguir por el agua entra en la primera casa que hay a la izquierda. Está en el piso superior.
2. Cementerio
Cuando entras en un cementerio redondo cubierto con niebla y con los ataúdes por el suelo. Mira en el primer nicho que hay a tu izquierda, allí está.
3. Casa con los sarcófagos y un cofre
Cuando llegas hasta esta casa que está aislada, la estela te marca el camino pasando por su porche. No entres (o sal si ya has entrado), párate y mira a tu derecha, verás un camino. Síguelo, te lleva a un semicírculo de tumbas en el que está la Llave de Plata.
4. Corte Sombría
En la sala en la que luchas con las sombras, a la izquierda hay una pared rajada. La rompes y entras, allí la verás.
5. Tumba de Twinblade
Cuando llegas al final, dentro del ataúd.
6. Tumba de Twinblade
Cuando llegas al final, al lado del ataúd.
7. Tumba de Twinblade
Al salir de la tumba te tropiezas con ella.

COFRES DE LLAVES DE PLATA (1)

1. 20 Llaves de Plata
En la especie de plaza, justo antes de abrir la puerta que te lleva al nicho que marca la entrada a Bloodstone hay una puerta de hierro a tu derecha. Pásala y te lleva a un puente de piedra. Al final del puente está.
 - Cuando llegas por primera vez no se abre. Se abre al activarse la Misión de la Corte Sombría, ya que tienes que ir por allí.

GÁRGOLAS (6)

1. Casa al lado del camino
Cuando sales de la jaula, la primera casa que ves enfrente. Dentro está.
2. Casa de Carruajes abandonada
Siguiendo el camino ves la Casa de Carruajes abandonada, está en la parte de atrás.
3. Arco de piedra
Sigue el camino a Bloodstone hasta que encuentras unos arcos de piedra. Está en la parte posterior del primero a la derecha.
4. Ruinas de piedra
Más adelante, a la salida del cementerio, verás unas ruinas de piedra que hacen una curva antes de pasar por debajo de un puente de piedra. En la última de la izquierda está. Te giras y le disparas.
5. Tumba Twinblade
En el arco de entrada a la sala en la que está el ataúd.



Guía de Ubicaciones de Fable II

Llaves de plata, Cofres de llaves, Puertas Demoníacas, Gárgolas y Reliquias de la Arqueóloga

Antonio Payán

6. Corte Sombría

Al final de un pasillo con pinchos.

PUERTAS DEMONÍACAS (1)

7. En el Noroeste del mapa, tienes que ir desde la Granja Inundada.

- Para abrirla tienes que hacer que te acompañen al menos 10 personas.
- Recompensa: El Perforador (Arma legendaria)

RELIQUIAS PARA LA ARQUEÓLOGA (1)

8. La décima

Es la décima que tienes que encontrar. El perro te guía.

BRIGHTWOOD

LLAVES DE PLATA (5)

1. Camino Lago Bower

Nada más entrar en Brightwood desde el Lago Bower hay un camino a la izquierda que te lleva a un lugar con dos estatuas de caballos. Entre las dos está.

2. Puente de piedra roto

En el sur de la región encuentras una ruinas de piedra en las que te suelen atacar bandidos. Entra en ellas y sube por una escalera que te lleva al puente roto. Allí la verás.

3. Granja Giles

Después de comprar la granja ya puedes abrir el sótano (se encuentra en el edificio que está al lado) y abrir la tumba. Allí la encontrarás.

4. Torre de Brightwood

Después de comprar la Torre sube al sitio en el que está el portal Cullis. En un lateral verás una de las vallas de piedra rota. Salta por ahí. Caerás en el "Nudo del Arconte". Sigue el camino hasta que llegues a la segunda habitación con pinchos en el suelo. La verás a tu izquierda.

5. Campamento de bandidos

Cuando sales de la Torre por la parte de atrás, baja por el camino que lleva al puente de piedra (por el que entraste con Garth y Hammer), pásalo y llegarás a una puerta de hierro enfrente de una estatua. Nada más pasar esa puerta de hierro gira a la izquierda. Al fondo la verás.

Si haces antes la misión "El Ganjero desconsolado", después de derrotar a Reeper atraviesa el campamento hasta llegar a la puerta de hierro y la verás al fondo a la derecha.

COFRES DE LLAVES DE PLATA (2)

1. 5 Llaves de Plata

En el norte del mapa. Entrando desde el Lago Bower, sigue el camino y antes de cruzar un puente de piedra sube por el camino que sale a la derecha (siempre hay hobbes que te atacan) y que te lleva a una torre. Sube las escaleras en espiral de la torre y lo verás.

2. 15 Llaves de Plata

Saliendo por la parte de atrás de la Torre, baja por el camino que sale a tu derecha. Pasarás unas escaleras, gira a la izquierda y lo verás tras pasar por debajo de esas mismas escaleras.

GÁRGOLAS (5)

1. *Puente de piedra roto*
En el sur de la región encuentras una ruinas de piedra en las que te suelen atacar bandidos. Entra en ellas y en el arco debajo de las escaleras que suben al puente la verás.
2. *Fortaleza Abandonada*
Nada más entrar coge el primer camino a la derecha y sube las escaleras, la verás en un pilar a la derecha.
3. *El Nudo del Arconte*
Al salir del agua date la vuelta, está detrás de ti.
4. *Torre de Brightwood*
Saliendo por la parte de atrás de la Torre sigue el camino que te lleva al lago. En el medio hay una isla con un edificio de piedra. Está en la parte de atrás.
5. *Torre de Brightwood*
Cuando compras la Torre tienes que subir a la habitación de la cama. Una vez allí mira por las ventanas y la verás en una pared exterior. Rompe la ventana y dispárale.

PUERTAS DEMONÍACAS (1)

1. *Yendo desde la Granja de Giles*
Verás un pequeño lago con árboles en el que siempre te atacan bandidos. Crúzalo y la verás a tu derecha.
 - Para abrirla tienes que darle queso y vestirte de la manera que ella te va indicando, ya que varía si eres chico o chica.
 - Recompensa: Traje de chico nocturno

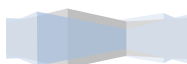
RELIQUIAS PARA LA ARQUEÓLOGA (1)

1. *La sexta*
Es la sexta que tienes que encontrar (En la Torre). El perro te guía.

BLOODSTONE

LLAVES DE PLATA (5)

1. *En una tumba*
Nada más entrar en Bloodstone estás en un camino que sube, abre la primera puerta que está a la derecha. Hay una estatua de metal, haz la expresión correspondiente y abrirá la puerta de una tumba que está junto a la Puerta Demoníaca. Está dentro del ataúd de piedra.
2. *En el Muelle*
Ve hasta el final del muelle (izquierda) y tírate al agua, encontrarás enseguida un punto de zambullida. Allí está la Llave de Plata.
3. *Tienda de muebles*
Ve a la parte de atrás de la tienda de muebles y entra en el sótano. Allí está.
4. *Isla Cabeza del León (Isla del Tesoro Maldito)*
Cuando sales del lago tienes que subir por un camino que lleva a una cueva. Antes de entrar busca un sitio a la derecha para saltar. Está abajo.
5. *El Sumidero*



Guía de Ubicaciones de Fable II

Llaves de plata, Cofres de llaves, Puertas Demoníacas, Gárgolas y Reliquias de la Arqueóloga

Antonio Payán

Una vez que has completado la misión "Isla Maldita del Tesoro", vuelve a entrar en El Sumidero, ahora está lleno de agua y puedes ver una pared de madera enfrente. Rómpela y detrás la encontrarás.

COFRES DE LLAVES DE PLATA (1)

6. 20 Llaves de Plata

A la entrada de Bloodstone antes de llegar a las escaleras a la derecha del camino.

GÁRGOLAS (4)

1. En las rocas del muelle

Llega hasta el muelle, entra en el agua y nada por la derecha, al final la ves encima de una roca. Antes hay un rellano desde el que puedes dispararle.

2. Grúa del muelle

Ve hasta casi el final del muelle y encontrarás una grúa, en uno de sus lados la verás.

3. Trasera de la casa con la rampa

Al volver al centro del puerto verás una casa con una rampa que llega al agua (tienes que pasar por debajo). Sube por la primera calle y tuerce a la derecha. Desde allí puedes dispararle.

4. Isla Cabeza del León (Isla Maldita del Tesoro)

Cuando sales del lago, subes por un camino en el que a la izquierda hay una cascada. Está justo al lado de la cascada (a la izquierda según miras).

PUERTAS DEMONÍACAS (1)

1. En el camino de entrada a Bloodstone.

- Para abrirla tienes que tocar el laúd.
- Recompensa: Espada Larga Maestra

RELIQUIAS PARA LA ARQUEÓLOGA (2)

1. La undécima

Es la nº 11 que tienes que encontrar. El perro te guía.

2. La decimotercera

Es la nº 13 que tienes que encontrar. (Pasadizo secreto de Reaver). El perro te guía.

LA COSTA DE LOS BANDIDOS

LLAVES DE PLATA (1)

1. Camino de Brightwood

Justo antes de llegar a un recodo muy cerrado, salta a la izquierda te la encuentras de frente.

COFRES DE LLAVES DE PLATA (1)

1. 10 Llaves de Plata

Viniendo de Brightwood sigue el camino hacia el Oeste, lo verás a la derecha del camino.

GÁRGOLAS (2)

1. Camino de Brightwood

Sigue el camino hasta donde te atacan unos bandidos. Toma el sendero de la izquierda que va por el acantilado. Verás una cueva. Entra y en la pared de la izquierda la encontrarás.

2. Campamento bandido

Cuando vas a Westcliff con Hammer, ésta derriba la puerta de un campamento de bandidos. Allí hay una torre de piedra. Sube y arriba la verás.

PUERTAS DEMONÍACAS (0)

RELIQUIAS PARA LA ARQUEÓLOGA (1)

1. La séptima

Es la séptima que tienes que encontrar. El perro te guía.

EXTENSIONES

ISLA KNOTHOLE

GELIDEZ EN ISLA KNOTHOLE

- Esta es la primera misión: Devolver el Sol a la Isla.

SOFOCO EN ISLA KNOTHOLE

- Esta es la segunda misión: Devolver la lluvia a la Isla.

INUNDACIÓN EN ISLA KNOTHOLE

- Esta es la tercera misión: Acabar con la Inundación.

LOS LIBROS DE ISLA KNOTHOLE

- Tienes que coleccionar los 10 que hay. Uno te lo da el submarinista la primera vez que lo visitas en el muelle de Mercado de Bowerstone. Los otros nueve los encontrarás en el transcurso de las tres misiones. Están todos flotando, como las llaves de plata. Y no tienes por qué recogerlos en el orden en que están aquí.

1. Gordon (el submarinista)

Volumen I

2. Santuario del Hielo

Volumen II

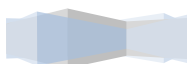
- Este es el único que está escondido. Cuando llegues a la sala con los 4 orbes, rompe unos picos de hielo que hay a la derecha. Salta y usa una palanca que te encuentras a la izquierda. Sigue hasta una pequeña gruta y sube por una escalera de madera. Cuando estés arriba sal por el agujero y a la izquierda lo verás.

3. Santuario del Sol

Volumen III

- En la cueva en la que hay Hobbes y que tienes que abrir una puerta por la que pasas a una sala redonda. En esa sala, a la izquierda, hay una pared resquebrajada. Rómpela y lo verás.

4. Santuario de la Tormenta



Guía de Ubicaciones de Fable II

Llaves de plata, Cofres de llaves, Puertas Demoníacas, Gárgolas y Reliquias de la Arqueóloga

Antonio Payán

Volumen IV

- Nada más entrar, a la derecha detrás de las estalagmitas.

5. En la estación de Sol

Volumen V

- Cuando no haya hielo, vuelve por el camino que va al Santuario. Ahora no hay puente de hielo. Salta y gira a la izquierda. Según vas por el camino busca en unos árboles a la derecha.

6. *Volumen VI*

- Debajo de las casas, en la empalizada. Zona de las tiendas.

7. *Volumen VII*

- Cuando acabas con el hielo, al volver al pueblo pasas por una torre que antes estaba helada (El Santuario de la Tormenta). Lo encontrarás en una de las puertas.

8. En cualquier estación

Volumen VIII

- En el Cementerio, entre los árboles.

9. En la estación de lluvia

Volumen IX

- Al salir del Santuario del Sol, seguimos el camino hasta la tercera curva. Allí está, a la izquierda, detrás de una columna caída. Hay un charco un poco más a la izquierda.

10. En la estación de hielo

Volumen X

- Nada más salir del Santuario de la Tormenta a la derecha del camino, detrás de una roca.

RESUCITAR AL PERRO

- Si te has quedado sin perro, por altruista o egoísta, nada más entrar en Isla Knothole, ve al bosquecillo (Cementerio) que hay a la izquierda de la plaza (a la derecha de la casa del Cacique). Verás una Tumba con una estatua de un perro encima. Lleva allí a alguien y entonces la puerta se abre. Haz que entre contigo y déjalo dentro. Cuando sales usa una palanca que hay al lado, en ese momento se cierra la puerta e inmediatamente se abre de nuevo para que salga tu perro vivito y coleando (nunca mejor dicho).
- Si no has perdido el perro la tumba no aparece. No intentes buscarla.

COMPRAR ARMAS

- Puedes conseguir armas únicas con hasta cuatro (4) aumentos, y aumentos muy raros para ponérselos. También puedes conseguir un eliminador de aumentos, lo que viene muy bien si te equivocas al ponerlos, o simplemente te has hartado de los que le has puesto a un arma.

SEE THE FUTURE

16

ACLARACIÓN

Al ser las misiones aquí casi como acertijos, no voy a explicarlas. Pienso que lo interesante es descubrirlo por uno mismo.

Explicaré, sin embargo, como conseguir los osos del Coliseo, porque no hay ninguna referencia en el juego y aunque las pistas del tercer oso te las dan los dos primeros, lógicamente, tienes que encontrarlos antes.

GLOBO DE NIEVE MALDITO

Esta es la primera misión: Devolver el color al mundo del Globo de Nieve.

CALAVERA MALDITA (LA FIESTA DE LOS DISFRACES)

Esta es la segunda misión: Devolverle la vida al Nigromante.

LA VISIÓN

Te encontrarás con Theresa y te desvelará el futuro.

EL COLISEO

Lucharás contra todo tipo de criaturas y dependiendo de la puntuación que hagas, conseguirás diferentes premios. El mejor premio te lo dan al hacer 20.000 o más puntos.

LAS ESTATUILLAS DE MURGO

Tienes que coleccionar las 10 que hay. La primera (modelo Págame) te la da Murgo la primera vez que lo visitas. Las otras nueve las encontrarás en el Globo de Nieve y La Calavera Maldita. Están todas a la vista, como las llaves de plata.

LOS TINTES DE MURGO

Esto es más complicado. Los vas desenterrando y encontrando en cofres en el **Globo de Nieve** (5) y **La Calavera Maldita** (4), excepto uno (*Tinte Capilar Rubio Fresa*) que tienes que conseguir en el Coliseo. Y éste es el complicado. Para obtenerlo tienes que conseguir antes los tres osos del Coliseo. Dos son fáciles, pero otro es, cuando menos, trabajoso. Para conseguirlos tienes que:

1. *Encender las velas de los candelabros que están al otro lado del círculo de lucha* (enfrente de la entrada).
Antes de empezar la lucha y de pasar al centro, ve por fuera del círculo que marca la estela y lánzales el conjuro fuego. Se abrirá la puerta y encuentras un Oso.
2. *Disparar a la estatua que está encima de la puerta*
Una vez que has encendido las velas, sigue por fuera del círculo que marca la estela, ponte al lado del telescopio y lee la inscripción. Una vez allí, apunta a la estatua que está encima de la puerta que acabas de abrir (a la que enfoca el telescopio) y dispárale a la cabeza. Recogerás el segundo Oso.
3. *Conseguir 1985 puntos*
Tienes que llegar exactamente a esa puntuación y parar ahí, lo que es realmente complicado. En ese momento el Oso aparece en la base que está enfrente del telescopio.
Aquí cada uno tendrá que inventarse su estrategia. Aunque lo que sí puedes hacer es guardar la partida cuando llegues, por ejemplo, a 1700. Así, si te pasas, no tendrás que repetir toda la lucha.

CURIOSIDADES

Hay un par de casas en el pueblo del Globo de Nieve Maldito, cuya puerta no se abre.



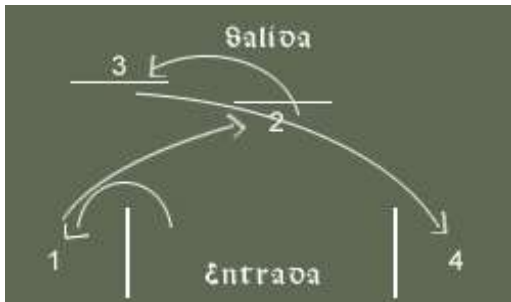
Guía de Ubicaciones de Fable II

Llaves de plata, Cofres de llaves, Puertas Demoníacas, Gárgolas y Reliquias de la Arqueología

Antonio Payán

Para abrir la que tiene un letrero que pide una invitación, tienes que liberar un orbe y seguirlo. Éste, a su vez, libera otro que te lleva a la playa para que encuentres un cofre en el que está la invitación.

Pero hay otra un poco más allá que sólo puedes abrir si en La Calavera Maldita haces el recorrido de la zona de los balverinos venenosos de una forma determinada.



- 1.- Dolmen izquierda
- 2.- Dolmen con hiedra
- 3.- Dolmen (al lado de un tocón)
- 4.- Dolmen derecha

Haciéndolo así cuando ves el esqueleto sentado en la zona 4, tiene un huevo en la mano. Lo coges y vuelves atrás y entras en la zona de la estatua del hobbe. Bajas por el camino y antes de llegar a la cueva, ves a tu derecha una madriguera y conejos. Ahora ya puedes entrar. En la esquina hay una canasta, interactúa con ella (deja el huevo) y entra en la madriguera de los conejos. Sigue las zanahorias y llegas al dormitorio. En una de las mesillas está la llave de la casa de Ashfield. Regresa al "Globo de Nieve Maldito" y ya puedes abrir la puerta de la casa. El regalo es "La taza conmemorativa".

Las pistas las da un libro que encuentras en "El Globo de Nieve Maldito". Cuando entras en la Corte Sombría, a la derecha hay una pared rajada. La rompes, entras y encuentras el libro que cuenta la historia de un conejo.

ARMAS, CURIOSIDADES Y/O COINCIDENCIAS

ARMAS LEGENDARIAS

Hay 10 armas Legendarias en el juego

- **El Carnero**
Se consigue en *La Cueva del Tesoro de la Gárgola*
- **Maelstrom**
Se consigue en *el Templo de las Sombras*
- **El Martillo Amatista**
Se consigue en *La Casa (Granja Serenity)*, puerta Demoníaca de Oakfield
- **El Sol Naciente**
Se consigue en *el Templo de la Luz* haciendo donaciones
- **El Ejecutor**
Se consigue en *La Granja Giles* en el sótano
- **La Daichi**
Se consigue en *El Nudo del Arconte*
- **La Calavera**
Se consigue en *La Cámara*, puerta Demoníaca de Westcliff
- **La Tajadera**
Se consigue en *El Crisol*
- **El Perforador**
Se consigue en *El Ejército de Terry Cotter*, puerta Demoníaca de Wraithmarsh

- **La Dragón Roja**
Se consigue en *El Campo de Tiro de Westcliff* con 175 o más puntos

CURIOSIDADES Y/O COINCIDENCIAS

- **Normanomicon**
Clara referencia al libro "**Necronomicon**" (su nombre original fue Al Azif), salido de la calenturienta imaginación de H. P. Lovecraft y que es referencia en sus novelas. Según su autor fue escrito por el sabio loco Abdul Alhazred y en sus páginas se encuentra, para quien sepa descifrarlo, el conocimiento de los más impíos y abyectos secretos sobre oscuros rituales y claves para comunicarse y convocar a los "Primigenios" dioses del Mal: Yog-Sothoth y Cthulhu.
- **Sam Spade**
Posiblemente esto sea una simple coincidencia, pero el nombre de quien encuentra y usa el "libro de los muy muertos", se corresponde con el del detective creado por el maestro de la novela negra "Dashiell Hammett" y que **Humphrey Bogart** inmortalizó en el **Halcón Maltés**.
- **La Torre**
Si haces la misión (dormir en la cama del 2º piso) antes de matar a Lucien, cuando regresas de La Aguja la misión vuelve a salir en el menú y puedes hacerla de nuevo.
- **El Sol Naciente**
Si consigues el arma, haciendo las donaciones correspondientes, antes de terminar "El Héroe de la Voluntad", la misión vuelve a salir en el menú y puedes volver a hacer las donaciones, con lo que consigues por segunda vez el arma. Y si lo haces, por segunda vez, antes de matar a Lucien, cuando acabas la misión vuelve a salir en el menú y puedes hacer otra vez las donaciones. Así que, si quieres, tendrás el arma por triplicado.
- **El huevo, la madriguera y la llave**
En «La Calavera Maldita» (La fiesta de los disfraces) tienes que encontrar un huevo y una madriguera de conejos para conseguir la llave que abre la casa de Ashfield en «El Globo de Nieve Maldito». Ver explicación en [See the Future](#).

TRUEQUES

La Caja de los Secretos

1. **Falda Knothole**
Cambiar por: Como sobrevivir al matrimonio
2. **Peluca Greaser**
Cambiar por: Anillo amor eterno
3. **Traje de asesino**
Cambiar por: Zanahoria enclenque (2)
4. **Melenón**
Cambiar por: Vino de mesa (2)
5. **Acero del Juez**
Cambiar por: Túnica de monje
6. **Traje de Reina Brodicana**
Cambiar por: Libro comercial de Murgo (2)
7. **Bastón de la Ira**
Cambiar por: Diamante
8. **Rifle de Hal**
Cambiar por: Extracto de experiencia pura



Guía de Ubicaciones de Fable II

Llaves de plata, Cofres de llaves, Puertas Demoníacas, Gárgolas y Reliquias de la Arqueóloga

Antonio Payán

9. Hoja de Wretchter

Cambiar por: Pollo crujiente (3)

10. Hacha discordante

Cambiar por: Laúd (2)

11. Traje de la Sima

Cambiar por: Cacahuetes Crisol (2)

12. Maza Brodicana

Cambiar por: Tinte púrpura real

13. Uniforme de la Rueda Negra

Cambiar por: Collar bonito

Coolghoz © by Tony Payán 2009 - 2010

Coolghoz <http://coolgoz.ueuo.com>