

INTRODUCCIÓN

Guia para el Black Souls 2, esta guía está hecha de forma que se consiga el 100% del juego y de que se puedan sacar todos los finales desde una misma partida, así como también la intención de mostrar todos los easter eggs posibles.

Por cierto, esta guía está basada en la versión traducida al español, por lo que todos los nombres de personajes y objetos estarán traducidos a ese idioma.

Guia para el primer Black Souls: [☰ Guia black souls español](#)

PRÓLOGO

Comenzamos eligiendo un nombre para nuestro personaje, al igual que con cualquier otro juego con esta opción el nombre elegido no es importante, sin embargo, si escribes: Grimm, Lewis, Carrol, Node, Leaf o Alice. Ocurrirá un diálogo especial.

Luego elegimos la clase para nuestro personaje, esto solo afectará la forma de jugar en los inicios del juego pues en los niveles finales todos se van casi por la misma build, en mi caso elegiré a Fluffy que es una hoja en blanco.

Nota: Fluffy es quien tiene el inicio más complicado de todas las clases por lo que no es precisamente muy recomendable.



Nos preguntaran si queremos tener activadas las escenas H, no debes preocuparte por esto pues podemos activar y desactivar esto cuando queramos

Para finalizar nos pedirán elegir el tipo de Alice que queremos, esta decisión no afecta en nada a la historia, solo hace que 2 escenas H sean diferentes y ya, además de que en cierto momento del juego podemos cambiar de Alice así que no es necesario cuestionar mucho la respuesta.

CÁMARA DE CHOQUE

Nos dirigimos a la puerta de enfrente y la examinamos 3 veces, con eso debería caer un cadáver que al examinarlo nos dará la llave para ingresar a la **madriguera de conejo**.

Sube por las escaleras teniendo cuidado con los bordes, pues la caída puede matarte

MADRIGUERA DEL CONEJO

Examina todos los cadáveres, pero no mates a todos los conejos todavía, al acercarte a una puerta roja aparece el Gato de Cheshire, habla con ella y cuando desaparezca camina unos cuantos pasos a la izquierda y luego reaparecerá en el mismo lugar, ella te ofrecerá un regalo, elige la “llave maestra” y úsala para abrir la puerta roja.

Ve por la derecha y encontrarás la primera hoguera, actívala y habla con Vernai hasta agotar todos sus diálogos.

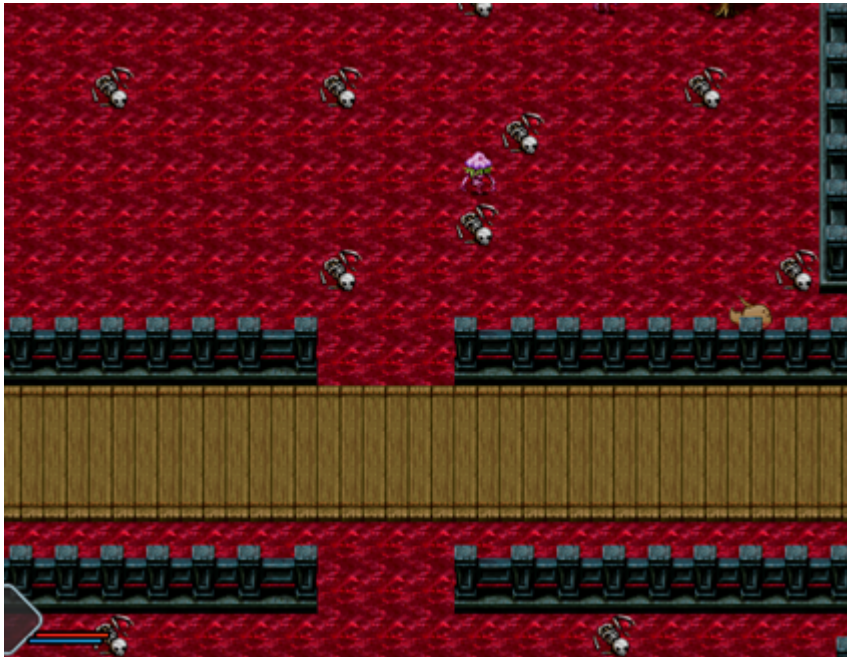


sal de ahí y regresa al pasillo, sube y luego ve a la derecha, esquiva ese caballero negro y pasa por la puerta.

Toma el ítem de la mesa, ve a la sección de “objetos clave” y usa el ítem “bébeme” ve a la esquina superior derecha y recoge la llave de conejo luego ve hacia el agujero en la pared y llegarás al **Estanque de lágrimas sangrientas**.

ESTANQUE DE LÁGRIMAS SANGRIENTAS: PRIMERA VISITA

En cuanto bajes de la cascada dirígete a la derecha, cuando llegues a la hoguera da unos cuantos pasos hacia abajo y luego sigue hacia la derecha. Si te ubicas como en la imagen y avanzas a la derecha llegarás a una zona con un cofre con [Rayo divino] y un Frasco de hierbas.



Ubícate de nuevo por el camino y sigue a la derecha para llegar al **bosque de esporas**.

Recoge todos los ítem y examina el cadáver a tu derecha, cerca de la hoguera encontrarás una “Alice”, al interactuar con ella conseguirás una escena H dependiendo del tipo de Alice que elegiste, pero no lo hagas o podrías bloquear la participación de un npc importante (se necesita confirmar esto), así que solo ignorala, toma la hoguera y regresa al **estanque de lágrimas sangrientas**, baja por la cascada que está hacia el sur desde la hoguera.

Habla con Dodo quien es el que está en el centro, agota todos sus diálogos, luego recoge todos los ítems del lugar camina entre unos árboles que se encuentran a la derecha para dirigirse al **Cementerio Lidell**.

Ve a la derecha, habla con el caballero calabaza hasta agotar sus diálogos, te debería de dar un frasco de hierbas, regresa con Dodo y consume cualquier alma que hayas conseguido y haz un compromiso con ella y luego dale 2000 almas para tener su compromiso en el nivel 1, háblale de nuevo y te dará la habilidad corre como Dodo, ve a la sección de habilidades y actívala para que tu personaje corra más rápido de lo normal.

Regresa al **Cementerio Lidell** y utiliza la hoguera para dirigirte a la **Madriguera de conejo**, ahora vamos a suicidarnos, recomendaría hacer en la **Cámara de choque**

BIBLIOTECA DE SUEÑOS

Recoge el “frasco de hierbas” que tienes al frente, este es un ítem curativo que se recarga cada vez que toques una hoguera.

Si examinas el libro que está en la esquina inferior derecha te llevará a “sala de historia”, en este lugar puedes activar/desactivar las escenas H además de ver todas las escenas H desbloqueadas hasta ahora.

Un poco más arriba hay un libro rojo, ponte frente a él y presiona Z varias veces, esto te dará 2 anillos.



A la izquierda verás un oso polar de peluche, este te venderá algunos ítems y fortalecerá las armas, si revisas la tienda y luego solo la cierras teniendo 0 almas, te regalará 500 almas por lastima.

A la derecha de la hoguera hay estatua blanca, examinala y te dará un anillo de la agonía, además de que te permitirá aumentar la dificultad del juego (a mayor dificultad mayor cantidad de almas consigues al matar enemigos)

Por ahora no hay más puntos de interés por ahora así que regresamos a la “cámara de choque”

Recoge las almas que perdiste por la muerte y luego suicídase de nuevo hasta que tengas por lo menos 10 Almas negras, no las consumas todavía.

Sube las escaleras de la **Cámara de choque**, cuando estés en la **Madriguera de conejo** ve todo a la izquierda mientras matas a todos los conejos blancos que

encuentres, sube y traspasa todas las puertas, ahora equípate lo mejor que hallas encontrado y consume todas tus almas de colores a excepción de las negras, atraviesa la niebla y nos enfrentaremos a nuestro primer jefe.

Bestia cazadora de talentos: la verdad es que para este jefe estamos sobrecalificados pues casi cualquier clase puede derrotarlo desde el principio con el equipo inicial. Así que debería ser una lucha bastante relajada, solo asegúrate de usar "rotura" cuando veas que el enemigo esté siendo rodeado por un aura. Es lo único importante a tener en cuenta.

Examina todos los cadáveres y pasa por la puerta del frente para llegar a la **Ciudad de Lutwidge**.

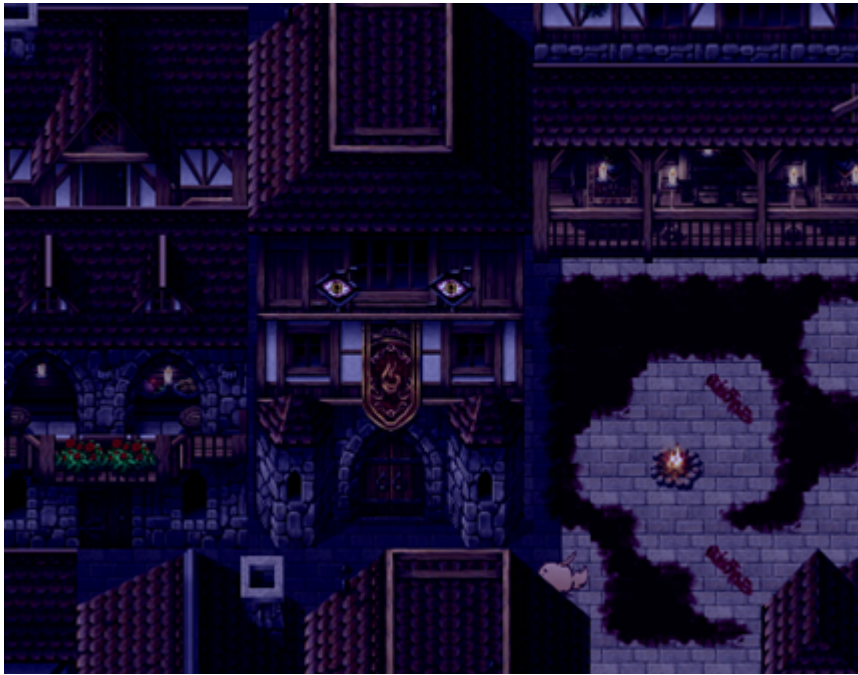
CIUDAD DE LUTWIDGE

Guarda partida y examina todos los cadáveres que encuentres, pero no vayas más allá del espejo frente a la escalera. Consume la cantidad necesaria de almas negras para que tu SEN sea inferior a 0, toma en cuenta que cada alma negra te reduce tu SEN en 10, intenta bajar las escaleras y entonces del espejo saldrá un npc, Caperucita roja.

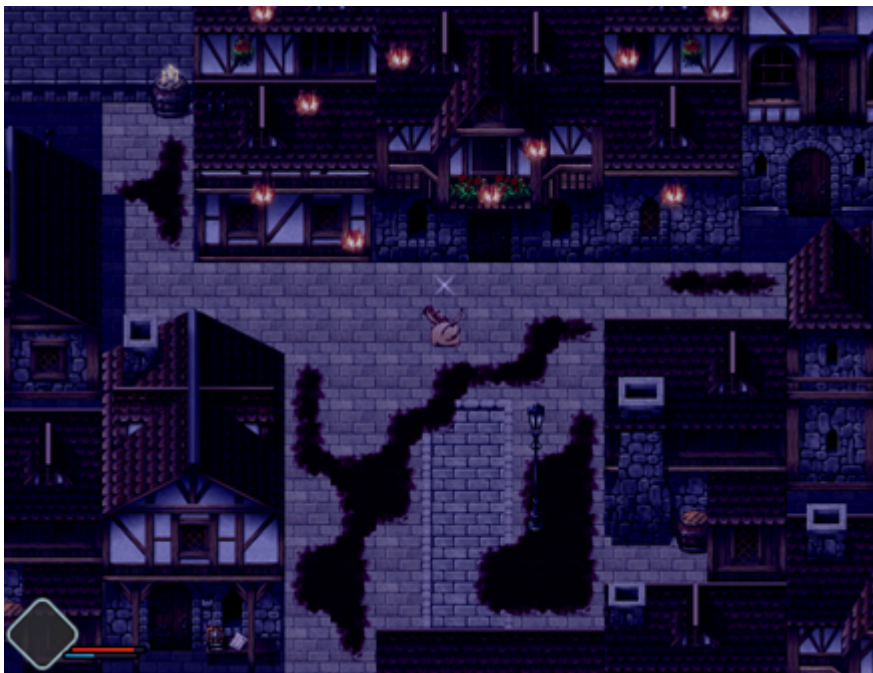


Es muy importante que te encuentres con ella aquí pues es necesario para sacar el final verdadero del juego, si no aparece entonces carga partida y baja tu SEN aún más, si sigue sin aparecer posiblemente sea porque interactuaste con la Alice del bosque de esporas.

Baja las escaleras, ignora el npc a la derecha pues no podemos hablar con él mientras nuestro SEN siga en 0, enciende la hoguera y recoge unos dulces escondidos cerca.



Aprovechando que nuestro SEN es inferior a 0, baja y luego gira la derecha hasta ver una fuente de agua con un secuestrador cerca, ve por el camino que está arriba y a la izquierda de la fuente esquivando a dicho secuestrador y sube recto, allí encontrarás el cuento [La niña de los fósforos].



Ahora regresa a la fogata para ir a la **Biblioteca de sueños**.

debería aparecer Node justo en el centro, este es un npc importante que te subirá de nivel a cambio de almas, además de venderte Almas de colores.

Más a la derecha hay una caja que al examinar saldrá un npc que te cambiará las almas de jefes que tengas por ítems, considera intercambiar el “alma de la bestia cazadora de talentos” que acabas de adquirir por la “Hoja vorpal” además de intentar fortalecerla al máximo pues es un requisito para desbloquear un combate con un jefe secreto.

Justo arriba de la puerta que se encuentra al fondo verás que hay 10 antorchas, ese es el progreso del juego, dejémoslo en que cuando se enciendan las 10 ocurrirá “algo”, ahora solo debería estar encendida la primera

Además, ahora debería de estar desbloqueada la **Mazmorra del caos**

MAZMORRA DEL CAOS

Recomendable venir a este lugar cuando quieras llevar un poco, siempre es bueno avanzar en la mazmorra del caos por distintas razones.

Para llegar solo baja por las escaleras y dirígete a la derecha, pasa por la puerta roja y estarás en la mazmorra del caos, enciende la fogata y “sumérgete en la mazmorra del caos”.

Lo más necesario a tener en cuenta es:

No puedes guardar excepto la sala de un jefe.

Cuanto más profundo mejores ítems encontrarás.

Si ves una ardilla intenta atraparla, esto te permitirá saltar el nivel actual.

Atrapa un libro volador si lo ves, te dará un hechizo aleatorio, pero cuidado porque algunos son trampas.

Habla con las hadas cuando las veas, te dan una gran cantidad de almas.

Hay demasiados mímicos.

Cuando quieras retirarte utiliza el ítem “polvos de hueso del viejo rey” que se encuentra en la sección de “objetos clave” esto te permite salir de la mazmorra del caos sin perder tu nivel de profundidad.

ahora regresando donde nos quedamos

Haz un compromiso con Node y maximiza lo (por mi parte este será el compromiso que tendré equipado siempre), viola a Node hasta tener tu SEN por encima de 100 (tal vez quieras desactivar las escenas H para acelerar un poco las cosas).

Regresa a la **Ciudad de Lutwidge** y habla con el npc de arriba hasta agotar sus diálogos.

Baja y luego izquierda, luego sigue bajando y gira a la izquierda, pasa por la puerta que está cerca a una mujer zombi y entrarás en “La taberna de Charles”.

Taberna de Charles: Habla con la mujer conejo, pregúntale por Alice y luego responde “sí”.

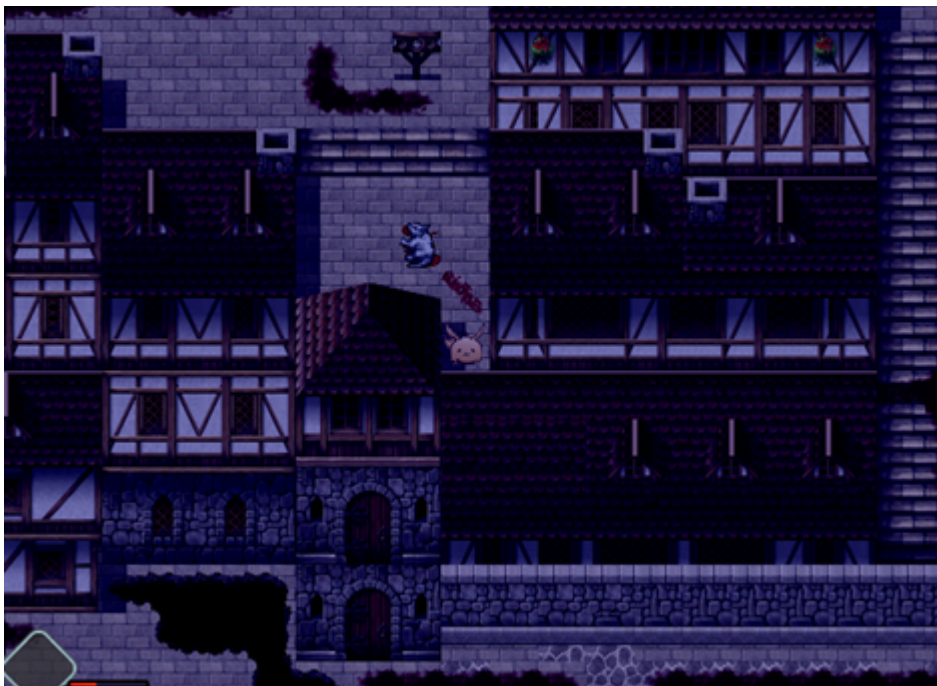
Habla con el pollo hasta agotar todos sus diálogos

Habla con el saltamontes y luego mátalos y conseguirás el primer [Fragmento de cuento de hadas]

Mata al “trabajo fallido” que se encuentra arriba

Recoge el queso asado.

Sal de la taberna sube un poco y gira a la izquierda donde se encuentra un perro baja un poco y a la derecha hay un camino que te lleva a unos enormes escalones, baja y llega a la **Alcantarilla**.



Alcantarilla: Mata a la rana para conseguir el segundo [Fragmento de cuento de hadas] ve a tu derecha y baja las escaleras, examina todo el lugar, baja hasta la cascada y ve hacia las escaleras de la derecha y súbelas

Calle burdel: Ve un poco a la derecha entra por un arco cerca del cadáver de un perro, habla con Griffy y camina por el lado izquierdo del puente, revisa el cadáver que contiene el hechizo [fuego]

Regresa de nuevo al puente, habla con Griffy y esta vez camina por el lado derecho del puente.

Sal de esa zona y ve un poco a la izquierda y para llegar al **Parque brumoso**, utiliza la llave maestra y enciende la fogata, ahora iremos al **Bosque de esporas**

BOSQUE DE ESPORAS

Sube para cambiar de zona, sube y luego derecha para tomar el anillo del Dios del viento, dirígete a la derecha, toma la llave maestra que está un poco hacia arriba, ve todo a la derecha, encontrarás un cofre con el hechizo [Drenar mana], sube completamente hasta llegar al **Pueblo de hongos**

PUEBLO DE HONGOS

Ve todo a la izquierda y cuidado con los cables que estén en el piso, son trampas que te matan al tocarlas, intenta recoger todo lo que veas, pero al final lo más importante es la pimienta invisible que está en la esquina superior izquierda.



Ve hacia a la derecha teniendo cuidado con el hongo grande al frente de la casa, este es más fuerte que el resto de enemigos de esta zona, baja ve a la izquierda y examina el hongo de la imagen, este te abrirá un atajo a la fogata.

Viaja a la **Madriguera de conejo**, ve a la izquierda, sube, izquierda, sube y toma el ascensor al **Bosque humeante**.

BOSQUE HUMEANTE

Examina toda la zona, baja y ve a la derecha, ve detrás de la cascada de lava y abre el cofre que contiene el cuento [Jeane d'Arc] y un escudo.



Pasa de largo de ese toro enorme y enciende la hoguera, baja y gira a la izquierda para abrir el cofre con la armadura del sol, sigue hacia la derecha y usa la pimienta invisible, atraviesa la niebla blanca y continúa recto hacia la derecha, toma el ascensor recoge todo y examina el cadáver en la silla que contiene el hechizo [Cuerpo oculto], muy útil, actívalo fuera de combate.

MERCADO DE PESCADO DE BILLING

Lucha contra el mono que te encuentras apenas llegues a la zona, en cuanto le hayas hecho suficiente daño huirá.



Aprovecha el [Cuerpo oculto] para recoger lo que veas mientras sigues estas direcciones: izquierda, arriba, izquierda, abajo, un poco a la derecha y verás un cadáver con el hechizo [Disipar].



Explora la zona buscando ítems si quieres, desde aquí sube y gira a la derecha siempre para cambiar de pantalla, encontrarás de nuevo al mismo simio que huyó, lucha de nuevo con él y volverá escapar.

Activa la hoguera y habla con Vernai hasta agotar sus diálogos, exploramos el resto de la zona más tarde, ahora deja tu SEN inferior a 0 y visitaremos a caperucita en las siguientes hogueras hasta agotar su diálogo: Madriguera del conejo, Cementerio Liddell, Pueblo de hongos, Mercado de pescado de Billing y Bosque humeante

Nota: si le das a violar en cada localización en cierto punto ella cede (excepto en el Bosque humeante), no hay penalización por hacerlo.

Después de eso, mientras sigamos teniendo nuestro SEN en 0 iremos a la **Madriguera del conejo** y abajo en el centro veremos una puerta que antes no estaba allí, entramos y estaremos en el **Pabellón mental**.



PABELLÓN MENTAL

Sal de la habitación, entra por la puerta a tu izquierda, toma todo, sal y ve a la izquierda, enciende la hoguera y sube tu SEN a 100 o más, ve a la derecha, baja e izquierda, ve al fondo de la habitación y enciende el interruptor, aparecerán unos enemigos que aunque caminan lento te intentarán seguir, son algo fuertes así que mejor evadirlos, sal de la habitación y ve arriba a la derecha, aparecerá una nueva puerta, entra en ella y sigue hacia la derecha.

Esta nueva zona es algo confusa, así que intenta seguir las siguientes instrucciones si quieres recoger todos los ítems.



Entra en la primera puerta que veas y activa [Cuerpo oculto], abre el cofre con el arma Gobernante de tormentas, no sirve de nada salir por la puerta que entraste y luchar contra esa mujer es bastante riesgoso así que mejor evadela.



Pasa por la puerta de la imagen y entra siempre por la puerta por la que acabas de salir, recoge todo en cada habitación.



Ahora entra por esta puerta y luego entra por la puerta siguiente a esa, allí encontrarás el arma “ametralladora de Hans”.



Entra por la puerta de la imagen, entra por la misma puerta por la que saliste, y luego entra otra vez por la misma puerta por la que saliste, eso te llevara a una zona que debes conocer bien si jugaste el primer Black Souls, examina bien todo el lugar, aquí encontrarás un frasco de hierbas y un magistone, entra en la casa. Dentro

encontrarás a Dorothy, la cual te entregará el cuento del [Mago de Oz], cambiaras de zona automáticamente, recoge todo lo que encuentres como el hechizo [Tormenta ruinosa] y sal de ahí.

Entra de nuevo por la puerta por la que saliste y dirígete a la izquierda, ve a la derecha y entra por la puerta del centro, sube un poco y ve a la izquierda, pasa por la puerta para desbloquear un atajo.

Regresa donde estabas, esquivas a todos los enemigos y entra por la puerta que está arriba del centro, sube recto por todas las escaleras.

Invoca al espíritu de sueño “Juan de hierro”, si no ves el libro para invocarlo es porque estás en modo hueco, usa un aroma de chica para anularlo, es muy necesario que invoques este espíritu para conseguir un cuento de hadas, pasa por la niebla para enfrentarnos al jefe de la zona.



Anon		Equipo	Optimizar	Borrar
ATQ	222→	Arma	✂ Hoja vorpal +5	
DEF	102→	Proteger	🔫 Revólver de plata	
ATQ mágico	92→	Cabeza	👤 Hachigane	
DEF mágico	75→	Cuerpo	🛡 Armadura del Sol	
AGI	194→	Accesorio	💍 Anillo del Dios del Viento	
LUK	110→	Accesorio	💍 Anillo de agonía	
		Accesorio	💍 Anillo del Duradero	
		Accesorio	💍 Anillo de protección de acero	

Baja completamente hasta llegar a la zona repleta de enemigo, sigue bajando y pasa por la puerta del centro y luego gira a la derecha, examina la pared y descubrirás una puerta oculta.

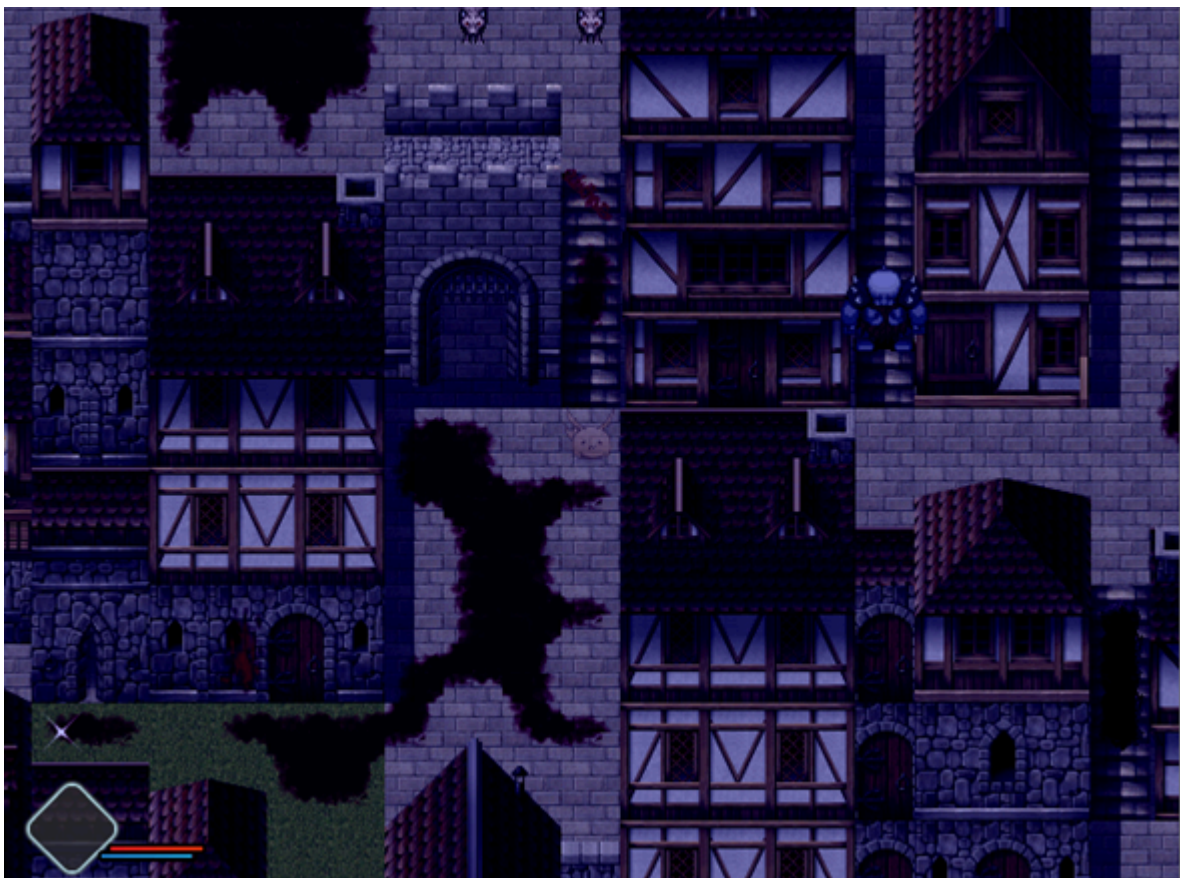


Te encontrarás con Dee y Dum, haz un compromiso con ellas y maximizarlo por completo.

Sal del Pabellón mental y cuando estés en la Ciudad de Lutwidge baja un poco y gira a la izquierda, en un callejón estará el Dr. Balckwell, cómprale algunas medicinas.

Aprovecharemos nuestro estado de humanidad e iremos a cazar algunos espíritus de pesadilla, pues estos no aparecen cuando somos huecos.

Desde donde se encuentra el Dr. Balckwell, baja hasta la misma calle donde está la taberna, ve a la derecha pasando el puente y cuando llegues a la zona donde hay 3 horcas, baja por unas escaleras hasta estar en el lugar que se ve en la imagen.



Cuando intentes tomar ese ítem serás invadido por el espíritu de pesadilla “Federico del miedo”, deberías de poder matarlo antes de que siquiera te haga daño.

Baja, verás a una zombi cerca de la entrada a Calle burdel, viola la si quieres y ve a Calle burdel.

Ve completamente a la derecha hasta cambiar de zona, arriba verás una puerta, si usas una llave maestra para abrirla te encontrarás con la mujer conejo de la taberna.

Ve a la derecha y sube para recoger los ítems entonces te invadirá el espíritu de pesadilla “Ángel fabricante de Amelia”.

Baja y ve a la derecha, verás una bola negra, mácala

Viaja a la hoguera de la Madriguera del conejo, y a la izquierda serás invadido por el espíritu de pesadilla “Ketch el verdugo”, como tal este debió ser nuestro primer espíritu de pesadilla, por ende, es el más débil.

Sube un poco y ve a la derecha, examina la penúltima estatua y te llevara a una lucha con un enemigo oculto, al matarlo suelta el hechizo [Falange].



Viaja al mercado de pescado y pasa por la puerta frente a la hoguera, serás invadido por el espíritu de pesadilla “Soldado hueco Christie”, no tiene mucho daño, pero algo que hace especialmente molesto a este enemigo es que tiene una evasión muy alta, pero casualmente el arma Gobernante de la tormenta es un arma que nunca falla sus ataques, así que esa arma seria la predilecta para este combate.

Regresa al mercado de pescado y viaja a la hoguera del **Parque brumoso**

PARQUE BRUMOSO

Esta zona es algo molesta, tienes que caminar siempre acercándote lo más que puedas a las farolas o te regresan a la hoguera, los ítem que veas es posible tomarlos pero ten cuidado en la forma en la que caminas hacia ellos.

Bien, ve primero a la derecha y examina el cadáver para recoger el arma Escudo bunker, luego regresa a la hoguera, ve a la izquierda, habla con el Gato de Cheshire y te dará el anillo del gato de Cheshire.

Continúa a la izquierda y cuando llegues a la farola que tiene un mensaje en diagonal, ve a la izquierda para recoger algunos ítems y luego regresa a dicha farola.



Párate sobre el mensaje rojo y verás la próxima farola a la que debes caminar. Sube pegado a unas cuantas farolas mas y veras la entrada a **Ciudad alta de Lutwidge**

CIUDAD ALTA DE LUTWIDGE

Ve siempre con el hechizo [Cuerpo oculto], teniendo cuidado con lo que examines pues este lugar está lleno de emboscadas.

Lo primero que harás al llegar es subir un poco y girar a la derecha, allí verás una pulga saltando (es muy pequeña, guíate por la imagen), mátala y obtendrás el tercer y último [Fragmento de cuento de hadas].



No subas por la escalera que hay ahí cerca, te invadirá un espíritu de pesadilla bastante fuerte, más tarde regresaremos por ese hijo de perra.

Ahora solo sube por la calle examina el cadáver que contiene el sombrero del cielo, sigue subiendo y entra por la puerta, necesitarás una llave maestra para abrirla, estarás en el Burdel abandonado, sube las escaleras e interactúa con la cortina, lucharás contra un enemigo ahí

El niño que lloró lobo: este enemigo tiene un daño decente pero no tiene mucha vida y es muy vulnerable a la rotura, por lo que tener equipado un revólver de plata para golpearlo con el cada vez que puedas ayuda bastante, si se intenta buffear lánzale disipar y cúrate cuando tu vida baje de la mitad para evitar algún ataque mortífero, al matarlo conseguirás el cuento [El niño que lloraba lobo].

Enciende la hoguera, y si bajas tu SEN a 0 aquí aparecerá caperucita con una escena H especial, pero yo por mi parte seguiré dejando mi SEN en alto por otras razones

Viaja a la Biblioteca de sueños, baja al calabozo y ve a la izquierda, llegarás a la **Biblioteca de cuentos de hadas**, habla con Node y entra en la niebla blanca, lucharás contra el primer espíritu de locura: Rascal, la bestia distante.

Rascal, la bestia distante: no necesitas consejos para él, tiene poca vida y es lento, deberías de poder matarlo antes de que siquiera te toque.

Al matarlo obtendrás el cuento [Bribón]

Introduce todos los cuentos que llevas hasta ahora en los estantes, por cada cuento colocado te darán un Alma de ensueño, el cual al consumirla te otorgarán 5 niveles, consumirlos todos, deberías tener 7 si has seguido la guía correctamente.

Hacer eso me dejó en el nivel 72, ya que estás en la Biblioteca cómprale al oso polar algunas llaves maestras y regresemos a la Ciudad alta de Lutwidge.

Sal del Burdel abandonado y explora la zona entera en busca de ítems, no hay ninguno muy especial al cual hacerle mención, pero es mejor recoger todo.

Después de haber hecho eso desde la salida del burdel abandonado dirígete todo a la izquierda y luego sube hasta cambiar de pantalla.

A la derecha hay un cofre con una espada de caballero +3 y un alma, sigue subiendo y a lado de la niebla blanca hay un cadáver con un anillo de prostituta.

Pasa la niebla y equípate bien, el siguiente jefe es algo complicado.

Jack el destripador: este tiene un poco más de mecánica que los otros enemigos a los que nos hemos enfrentado, primero que todo este enemigo puede lanzarte silencio, por lo que espero que hayas guardado las voces de sirena que hayas encontrado en el mercado de pescados, igual no es algo que use muy a menudo, con solo tener uno basta.

Lo otro es que este jefe se curará de vez en cuando por lo que será necesario lanzar algunos shroom asesino de no muertos, que se encuentran en el bosque de esporas, lanzalos durante la primera fase de la batalla. Además, este jefe tiene una evasión algo alta por lo que más de un golpe te esquivará, es vulnerable a los stuns así que el hechizo rayo divino es efectivo además de ser débil a la luz, aunque yo no tenía nada de ese elemento en ese momento, si se intenta bufear disípallo, sobre todo cuando le hayas bajado cierta cantidad de vida ahí se auto-buffea. Si se rodea por un aura lánzale rotura.

Mi build para este jefe fue.



Al derrotarlo te da un alma que puede cambiar por una escopeta muy buena.

Sube y llegarás a la **Academia Oxward**, pero entraremos allí más tarde, sólo activa la hoguera y viaja al mercado de pescados. Sube sigue el camino y llegarás al **Matadero**

MATADERO

Ve a la derecha, sigue a la derecha, baja examina el cadáver, sigue a la derecha, en la nueva pantalla baja, te invadirá un espíritu de pesadilla.

Practicante de ácido Haig: esta pega bastante fuerte y comienza el combate lanzándome un buen nerf, lo único que te puedo decir con ese enemigo es que te cures siempre que sea tu turno y lo ataques con lo más fuerte que tengas, al igual que todos los demás espíritus de pesadilla este se bufea cuando llega a la mitad de la vida, ahí lánzale dispar o te termina matando, si se rodea con un aura lánzale rotura.

Ahora sube, recoge el anillo, ve a la derecha, baja y a la derecha de nuevo, allí se aparecerá otro espíritu de pesadilla

Liebre cazadora de cadáveres: apenas empieza el combate este se duplicará, recomiendo centrarte primero portador de cadáveres Burke, ya que este aguanta menos y el otro tiende a usar evasión demasiado seguido cuando te centras en él, el espíritu de pesadillo anterior era más difícil, con este no deberías tener problemas. Matarlo te otorga el anillo de la resurreccioncita el cual es útil en ciertos enemigos.

Baja y gira a la izquierda, al subir por las escaleras entras a un pasillo donde te invadirá otro espíritu de pesadilla más.

Jim el caballero fugitivo: esta pega algo fuerte, pero nada comparado con el primero, lo único problemático con este es que te intentara stunear de vez en cuando, pero no es muy difícil.

Matarlo te da el anillo del caballero el cual necesitaremos más adelante

Sigue por la izquierda, baja e izquierda, ahora sube y estarás en la hoguera.

Ahora baja y ve completamente a la derecha, pasa por la puerta, invoca al espíritu de sueños y entra en la niebla para luchar contra el jefe de la zona.

Carnicero cubierto de bestias: es recomendable que tengas equipado el anillo de la resurreccioncita ya que es muy probable que te mate en sus primeros turnos, sin embargo, no es obligatorio pues es bastante lento y muy vulnerable a los stuns, por lo que es posible vencerlo sin dejarlo que te golpee.

Después del combate te dan el anillo del carnicero y el cuento [Músicos de Bremen].

RIO CARROLL

Ve a la derecha, baja y a la izquierda, en el cofre está el hechizo [Flecha de alma pesada], ve a la derecha, abajo hay un bote que te lleva a un lugar lleno de "Aroma de chica" y 2 frascos. Regresa al Rio Carrol, derecha y abajo, gira a la derecha, sube, enciende la hoguera y baja las escaleras que hay al frente, ponte frente a la grieta de la pared y presiona Z varias veces, eso te dará el abrigo abominable.



Sal del sótano, ve completamente a la derecha, habla con Vernai hasta agotar su diálogo, invoca al espíritu de sueño y atraviesa la niebla.

Bestia de vanidad: nada especial con este jefe, disipa cuando intente buffearse y rotura cuando sea rodeado con un aura, lo que llevamos viendo todo el juego.

Se te otorgará el cuento [El perro de Flandes], antes de cualquier otra cosa baja donde Vernai y dale el frasco de hierbas, agota su diálogo, regresa a la zona de la hoguera y ve a la izquierda, baja las escaleras y examina el agua, aparecerá un espíritu de locura

Perro codicioso: hay algo muy problemático con este enemigo y es que sus golpes tienen un probabilidad de stun muy grande además de que insiste mucho en lanzarse buffs de AGI, por lo que es necesario equiparse el anillo del caballero o el combate será él no dejándote jugar ningún turno, incluso con el anillo te comerás uno que otro stun, la ventaja que tienes ante ese enemigo es que al igual que todos los perros del juego este es vulnerable a la rotura, así que juega con pistola en mano y disípale siempre.

Vencerlo te da el cuento [El perro y la sombra]

A partir de aquí ponte acumular almas, necesitamos 863,446 para otro cuento de hadas.

Deja tu SEN inferior a 0.

Debajo de la hoguera del Rio Carrol encontrarás el primer recuerdo.



Le daremos una visita a caperucita en la hoguera de la Academia Oxford, viaja al bosque humeante para matar al espíritu de locura que eludimos la primera vez ósea el toro grande a la izquierda de la hoguera

El tanuki del monte: tiene bastante aguante y daño, tiende a provocar quemaduras y provocar stuns, además de que al inicio de lanza nerfs y ceguera, pero a esta altura deberías de poder matarlo con facilidad. Solo sigue la misma estrategia que con cualquier jefe.

Matarlo otorga el cuento [Mt. Kachi Kachi]

Ahora viaja al mercado de pescado de Billing para terminar el asunto con el mono,

Baja desde la hoguera, cambia de pantalla, baja gira a la izquierda del todo y sube, veras al mono de nuevo pero esta vez será asesinado por un cangrejo el cual es un espíritu de locura, mataremos a ese cangrejo

Cangrejo que mata monos: Este enemigo es muy resistente y le gusta dejarte en estado sueño, por eso recomendaría tener equipado el anillo de manzana, por suerte es muy lento así que solo golpéalo si se buffea lánzale dispar a menos que también allá usado evadir, en ese caso mejor haz guardia hasta que se le quite la evasión, si es rodeado por un aura no se le puede lanzar rotura, así que mejor usa guardia.

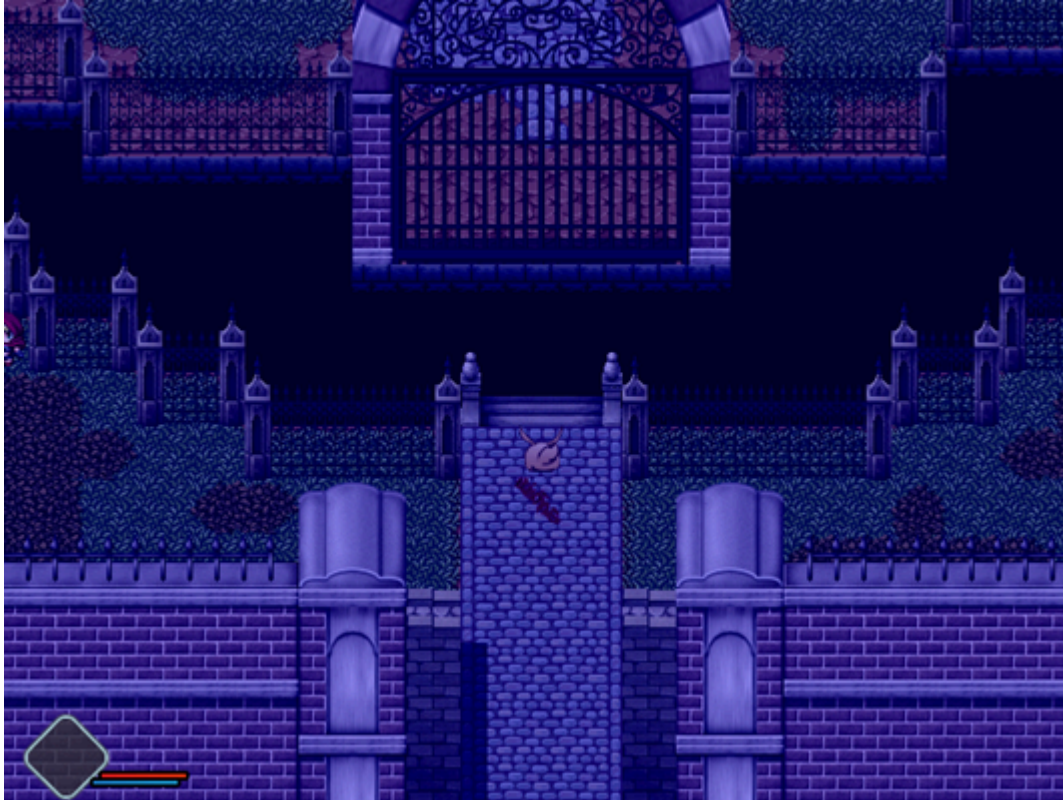
Matarlo te da el cuento [El cangrejo y el mono]

Viaja ahora a la **Academia Oxford**

ACADEMIA OXFORD

Ve a la derecha y recoge el anillo del cielo, más a la derecha hay un ascensor que te llevará al Rio Carrol pero no hay una verdadera razón para usarlo, sin embargo si lo usas pasará algo bastante curioso.

Ponte el anillo de Edith y podrás entrar a la academia.



Una vez dentro puede quitarte el anillo, explora los alrededores para recoger lo que veas, si entras al edificio de la derecha estarás en una habitación con una mujer y un cofre con el escudo de vanguardia, arriba en el centro del hay un telescopio para mirar a la luna, si te quedas mucho tiempo ocurrirá un easter egg, pero hacer eso deja tu SEN en las nubes así que mejor no lo hagas porque lo necesitamos por debajo de 0.

Entra en el edificio del centro y a la derecha por el pasillo hay un cuadro con una entrada secreta, allí dentro está el segundo recuerdo.



Sigue a la derecha, abre el cofre con el hechizo [Trueno de la bestia divina], ve a la izquierda, sube desde el centro y a la derecha, si vences a la estudiante entre los libreros tendrás la opción de violarla, sigue a la derecha y entra en la biblioteca te encontrarás con un mini jefe

Vagina dentada: el único problema con él es que te absorberá el mp y de la nada hace un daño ridículo, pero la mayor parte del tiempo te lanzará ataques débiles y no tiene mucha vida, debería ser sencillo matarlo.

Al matarlo se abrirá un camino oculto hacia el verdadero jefe de la zona.

Sal de la biblioteca y antes de entrar en la nueva zona desbloqueada, ve todo a la izquierda y ora a la estatua eso te dará los hechizos [Cura] y [Borrar], además detrás de la estatua hay un anillo.

Desde el borde puedes equiparte el anillo del gato de cheshire para encontrar un cofre con el arma Catalizador de demonio, pero luego tendrás que luchar contra un montón de enemigos, tu decide.

Ahora dirijamonos a camino que se acaba de abrir, invoca al espíritu de sueño y entra en la niebla blanca

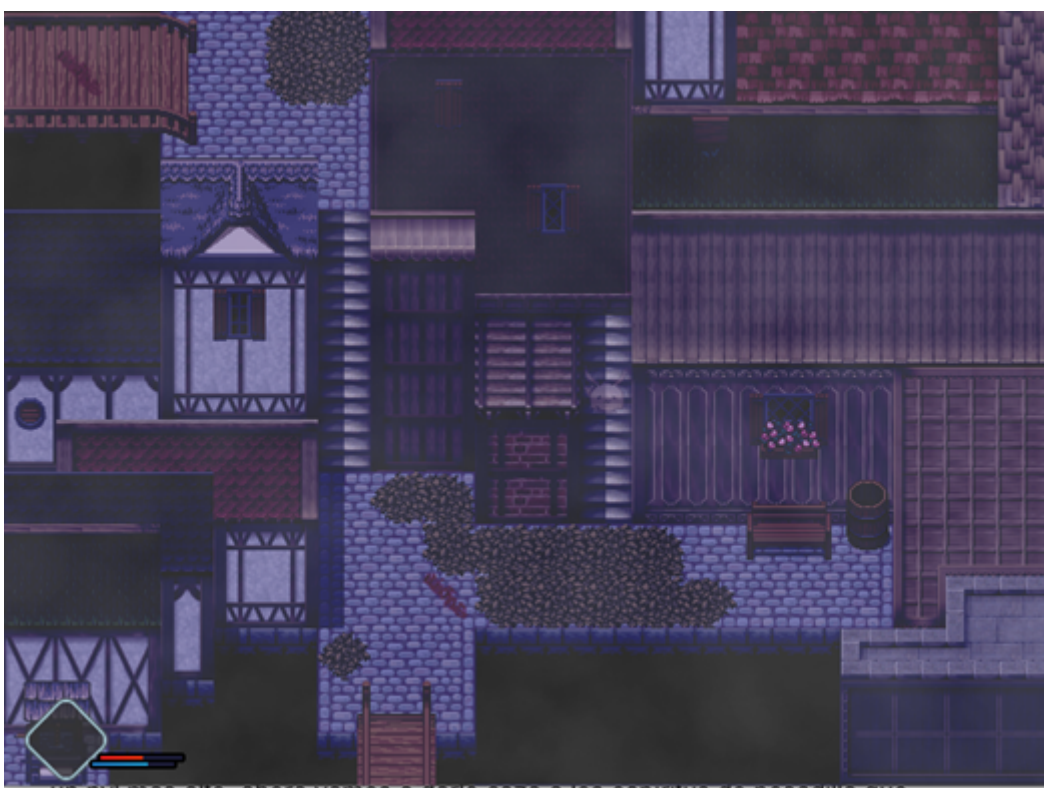
Jefe de dormitorio: es un enemigo bastante sencillo, lo único molesto es que te absorbe todo el mp de golpe, pero es muy débil.

Se te da el cuento [Santo de Alejandría]

FIESTA DE TÉ SIN FIN

Sube y en la mesa en una de la sillas encontrarás el segundo recuerdo, activa la hoguera y viaja a la Biblioteca ca sueños, cambia las almas de jefes por cosas, lo hechizos siempre pueden llegar ser útiles en ocasiones, fortalece tus armas y pon los nuevos cuentos en los estantes, deberías de conseguir 6 almas de ensueño, consume las, en ese momento me dejaron en el nvl 102, pero tu deberías estar en un nvl más alto, ahora vamos a darle caza a los espíritus de pesadilla que saltamos.

Ve a la Ciudad alta de Lutwidge y dirígete donde estaba la pulga, sube las escaleras y te invadirá un espíritu de pesadilla.



Todd el barbero: pelea muy básica, solo genera estados alterados y nerfs, no hay estrategia solo golpéalo.

Ahora ve al Pabellón mental y entra en la primera puerta a la derecha, te invadirán

Harold, el doctor del callejón: genera muchos estados alterados y te impide corarte, pero para estas alturas no provoca mucho daño y tiene poca resistencia, así que solo golpea con fuerza y ya.

El siguiente está en Rio Carrol, desde la hoguera baja, ve a la izquierda, izquierda, sube y allí te invadirán

Wainwright, el pecador: tiene un daño algo fuerte, pero sigue siendo sencillo, usar una pistola es útil pues se le puede causar rotura en ocasión, lanza algún nerfeo pero no son fuertes.



Si tu SEN sigue por debajo de 0 entonces ve al Matadero y entra por la puerta cerca de la hoguera, una vez en la habitación utiliza un medicamento con receta para subir tu SEN y hacer aparecer un cadáver que contiene el anillo de héroe imprudente.

Sube tu SEN 31 o más y regresa a la Fiesta de té sin fin, verás a 3 npc en cerca de la mesa, haz el compromiso con la Sombrerera y maximiza lo, sube y entra a la nueva zona

TORRE DE RELOJ REPUGNANTE

Sube las escaleras y ve a la izquierda, la forma en la que funciona esta zona es que debes presionar la palanca y las sierras se detendrán por un momento, si te chocan te provocan algo de daño, pero no mucho, aun así, guarda constantemente por si acaso, cuando la cierras estén a la izquierda acciona la palanca y ve a la derecha.

Acciona la palanca cuando las sierras estén a la derecha y ve a la izquierda, no te preocupes a la derecha no hay nada.

Esta es un poco más complicada, no puedes ver las sierras cuando acciones la palanca así que hazlo al azar, primero ve a la izquierda y recoge la loza de mineral, regresa a la palanca cúrate, acciona la y ve todo a la derecha.

Enciende la hoguera e invoca al espíritu de sueño, pasa por la niebla para el siguiente jefe

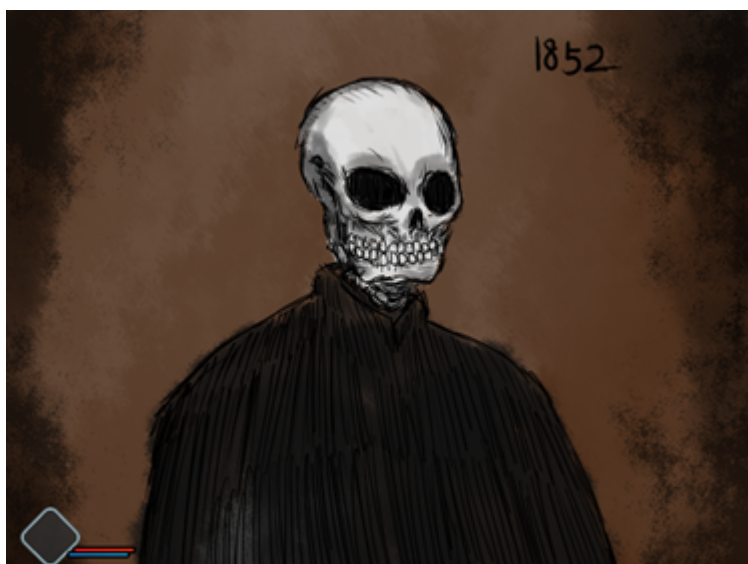
Bestia de la estrella brillante: tiene un ataque más o menos alto, pero con que te equipes el escudo de caballero sagrado y un anillo del cielo reduces su ataque a casi a nada, golpéalo con lo mejor que tengas y usa rotura cuando cargue un aura, una pelea sencilla.

Obtendrás el cuento [El principito]

Continúa tu camino, abre el cofre de la derecha y ve todo a la izquierda sin miedo a caerte, hay un puente invisible.



Recoge el anillo y regresa a la derecha, entra al cuarto y lo que sigue es un puzzle, la forma de resolverlo es solo esperando, cada vez que el sonido del reloj cambia examina la pintura y verás que cambia también, solo espera al sonido adecuado.

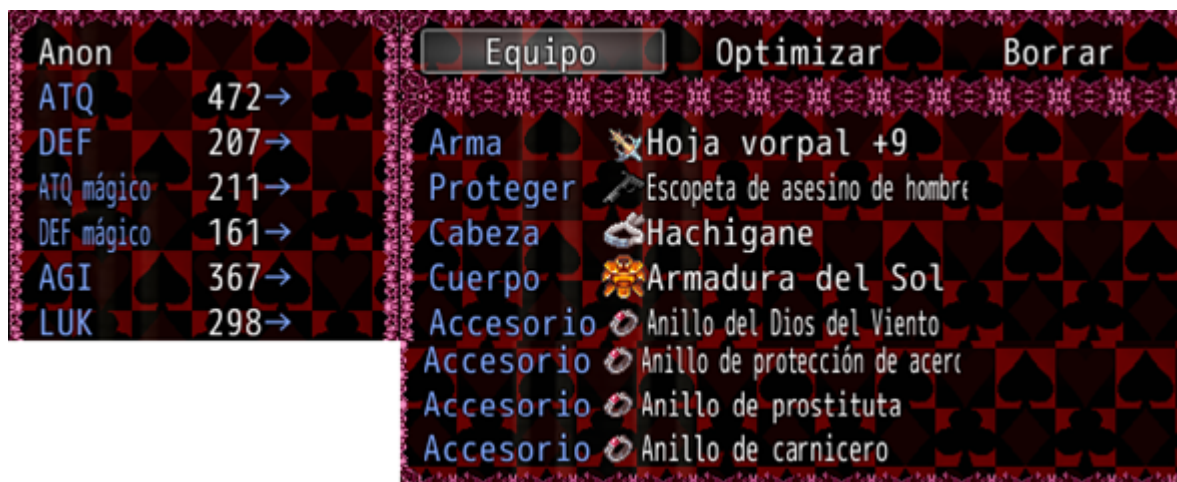


Introduce el número de la pintura y aparecerá una puerta secreta

Esta vez verás que hay 2 invocaciones de espíritu de sueño en lugar de uno, invoca ambos y sube para la luchar contra el jefe

El pájaro loco, Jubjub: en cuanto empieza el combate Peter Pan nos traicionara, pero no importa pues es muy débil vulnerable a la rotura, mátalos primero y luego céntrate en Jubjub, ella empieza con el estado locura lo cual aumenta su daño y no puedes disiparlo, intentará infligirte el estado locura y en ese caso puede o usar un sedante para tratarlo, tener equipado el anillo del carnicero que te hace inmune o puedes solo luchar en estado de locura pues aumenta tu daño con la contraparte que drena tu vida en grandes cantidades, hay quienes les gusta jugar enloquecidos pero si vas a hacer eso cúrate en cada turno. Ella no tiene mucho daño ni habilidades especiales más allá de eso y un aura el cual obviamente debes lanzarle rotura, omnibendición es bastante útil pues te buffea a ti a tus compañeros, intenta mantener a Vernai con vida, él es una ayuda enorme en combate por muchas razones.

Como siempre aquí está mi build.



Cuando termines el combate máatala para así obtener el engranaje de locura, un ítem que modifica tu SEN en 100 desde la sección de objetos clave, además de darte cuento de [Peter Pan] desde antes

Baja, ve a la derecha, empuja al orco, equípate el anillo de Cheshire y sigue bajando, abre el cofre y lánzate, es un atajo a la hoguera.

Viaja al Bosque humeante cono tu SEN en 100, ve a la derecha, invoca los dos espíritus de sueño y atraviesa la niebla estando visible para enfrentarnos a a otro jefeazo importante

Bandersnatch, la locura humeante: pega con mucha fuerza y tiene un aguante modesto, empieza la partida ya buffeada. Comienza lanzando disipar y omnibendicion, también lánzale un pastel de estiércol, esta batalla no debería ser difícil gracias a toda la ayuda que tienes.

Obtendrás el cuento de [Robin Hood]

Sigue a Bandersnatch y decide que quieres hacer con ella, si haces un pacto te enseñara una habilidad para curarte comiendo cadáveres además de que es un compromiso decente que incrementa el ATQ y el contraataque, o puedes matarla para tener su alma y cambiarla por un arma, también puedes violarla, pero no ganas nada con eso excepto divertirse supongo.

En mi caso la matare solo porque si, a estas alturas ya deberías tener más de las 863,446 almas que pedí que debías reunir, de no ser así vete a la mazmorra del caos o a la cámara de choque con SEN 0 en dificultad alta para farmear almas con los ojos.

Cuando las tengas ve al Rio Carroll, baja desde la hoguera y ve completamente hasta la izquierda, con SEN alto habla con Humpty Dumpty, dale las almas, dale las almas y nacerá un nuevo npc, máatalo y recuperarás todas las almas que le diste más un cuento [Ganso que puso huevos de oro].

Sigue otra pelea con otro jefe, para esta recomendaría tener la hoja vorpal mejorada al máximo, ósea la espada vorpal, debería sobrarte materiales para eso.

Desde la hoguera del Rio Carroll ve a la derecha y sube completamente, invoca a Vernai y atraviesa la niebla, elige matar

Jabberwock, el dragón malvado: recomiendo tener la espada de vorpal para este combate, no es obligatorio y bien puedes matarla sin ella, pero usarla te da un diálogo especial además de que esta espada ignora las defensas de Jabberwock, en cuestión de lore esta arma fue hecha para este combate, ella no es más difícil que las otras que acabamos de derrotar, la estrategia es la misma que con las otras.

Cuando la hallas matado baja y cerca del árbol donde estaba agonizando Vernai veras una nota, ahora ve a la madriguera del conejo y habla con Vernai en el banco, te dará el espadón luz de luna un arma bastante buena para magos y el cuento [Conejo negro de Inaba].

Ahora nos dirigimos al Bosque de esporas

BOSQUE DE ESPORAS

Sube y continúa arriba y a la izquierda, llegarás a una zona con 4 caminos posibles, toma el camino de la izquierda, abajo, derecha y arriba, te encontrarás con la oruga en la cima de un hongo, habla con ella y luego intenta irte, ella te llamará de regreso y podrás iniciar su compromiso, maximiza lo y pídele fumar 4 veces (si le pides más se morirá más adelante o se convertirá en un monstruo), ahora sal de la zona y regresa a hoguera, ve a la izquierda, recoge todo, habrá una materia oscura abajo y antes a la derecha hay un cadáver con el hechizo [Providencia], pero adonde queremos ir está al fondo a la izquierda.

Invoca el espíritu de sueño, habla con el npc y atraviesa la niebla.

William el viejo caballero: básicamente como 3 contra un enemigo débil, a veces contraataca, pero no tiene mucha vida ni mucha resistencia.

Recibirás el cuento [Caballero con armadura].

Entra a la cabaña, recoge todos los objetos, sal y ve a la siguiente zona

CASA DE LA DUQUESA

Habla con el pollo teniendo tu SEN en 100 y entra a la casa de la duquesa, una vez adentro te invadirán

Mayordomo monstruoso Archibald: sus primeras 3 versiones deberían de morir de un golpe o al menos morir antes de que le llegue el turno, la cuarta un poco más, pero no mucho, además de lanzar nerfs, usa el hechizo borrar para eso, la quinta ya es la definitiva empieza con un buff, quítaselo y aplica guardia muy seguido, pero se puede romper con rotura.

Sube pasas a la izquierda, el cofre es un mímico, en la sala de la derecha si tiene SEN 0 puede ofrecer tu brazo a la puerta por carne de cabra, y arriba a la izquierda si bajas verás una materia oscura, luego ve arriba a la izquierda y baja, necesitarás 3 llaves maestras para abrir todas las puertas, entra a **Comida infinita** (solo se puede si tu SEN es alto)

COMIDA INFINITA

Baja por la escalera del centro, ve a la derecha y sube en diagonal, ahí está la hoguera, baja y ve desde la derecha y luego arriba, a la izquierda hay una palanca para un atajo, desde la hoguera sube y te invadirán.



Envenenador de utensilios Graham: como su nombre lo indica se dedicará a envenenarte y vendrá acompañado, para primero a los débiles y céntrate en la pesadilla, te intentara reducir la AGI, usa borrar o de lo contrario te lanzara varios stuns sin dejarte oportunidad de recuperarte, la mayoría de su daño viene del veneno.

Cuando termines ve a la izquierda, hay un cofre con el arma espada negra, regresa y sube, llegarás a la base calabaza.

recoge todo lo que ves, arriba hay un fantasma que te venden frascos de hierbas, puede matar al caballero calabaza aquí, ya no vuelve aparecer y no es importante para la historia, al hacerlo obtienes su anillo, regresa a la hoguera, ve por la derecha en la nueva ve todo a la derecha y baja, llegarás a una zona llena de enemigos, baja desde el centro, invoca al espíritu de suelo y atraviesa la niebla

Pastel embarazado: casi ni parece un jefe, tiene poca vida y muere rápido, al morir invoca 5 monstruos más, tienen poca vida, aunque pueden generar stuns.

Obtendrás el cuento [Hansel y Gretel] y un pastel embarazado, no te lo comas.

Ve a la izquierda, baja y encontrarás un mímico, arriba abres un atajo, en lugar de volver a la hoguera sube todas las escaleras para continuar en la casa de la duquesa.

Sube completamente, ve a la derecha, más a la derecha hay un Fluffy, acarícialo, entra a la siguiente puerta a la izquierda y encontrarás la hoguera, deja tu SEN en 0, habla con caperucita y pon tu SEN en 100 otra vez, sal ve arriba, atraviesa la niebla y cuando este con la duquesa dale en "rendirte", luego dale pimienta y dale carne o el pastel embarazado.

Habla con ella y te dará un boleto de tren, has su compromiso, maximiza lo, ahora vamos al matadero para terminar la historia del pollo.

Nota: si hablas con la Duquesa mientras tienes equipado un anillo de cheshire la Duquesa te regalara una losa de mineral

Viaja a la hoguera del matadero, ya que estás ahí tal vez quieras matar al secuestrador que está abajo a la izquierda, hecho eso o no sube a la izquierda y ve la derecha, te encontrarás con el pollo, habla con él y dile que le mostraras la nieve, después de eso convénceme de vivir y te dará 30 dulces.



Seguiremos ahora en el Cementerio Liddell

CEMENTERIO LIDDELL

Examina el pozo, baja y lucha con la cabra que es un espíritu de locura

Las siete cabritas: son en realidad varios enemigos en uno, deberían morir de un golpe, solo mata hasta que no aparezcan más.

Obtendrás el cuento [Lobo y xxx cabras jóvenes]

Sal del pozo y ve la derecha hasta cambiar de zona, llegarás a un puente, invoca el espíritu de sueño y pasa la niebla

Bestia de diversión: este debía ser uno de los primeros jefes, pero debíamos resolver otros asuntos más urgentes por lo que debe de ser fácil.

Obtendrás el cuento [El patito feo]

Regresa al cementerio sube, examina todo el lugar si quieres, hay un fragmento misterioso en la esquina superior derecha, cuando hayas terminado de recoger todo entra en la catedral

GRAN CATEDRAL DE RIPON

ve a la derecha, sube y enciende la hoguera, pon tu SEN en 0 y habla con caperucita hasta agotar sus diálogos, ve a la izquierda y entra en la cripta, a la izquierda hay un mínimo, examina la zona y arriba en el centro hay un interruptor, acciona lo y sal de la cripta. Equípate el anillo de Cheshire y déjate caer por el borde, hay un cofre con un rifle largo de la iglesia, pasa por la puerta, luego ve a la derecha y salta al estante de libros (no te posiciones para caer sobre el objeto), recoge el frasco de hierbas, en el centro se habrá abierto un pasaje entra con su SEN en 100 y veras 2 npc, habla con Bill hasta agotar sus diálogos, te dará un pase de entrada, haz el compromiso y maximiza lo, nunca vallas a responderle con algo negativo.

Nota: si eliges todas sus opciones ósea beso, solicitar servicio y hacer el amor. Cuando salgas y vuelvas a entrar aparecerá el dios serpiente con el cual podrás desbloquear 2 escenas H, además de que te dará sangre de dios serpiente.

Vuelve a la hoguera y te invadirá un espíritu de pesadilla.

Cotton la hechicera: débil para nuestro nivel, deberías poder matarla antes de que sea capaz de hacer algo.

Sal de la catedral y ve directo a la izquierda, hay una niebla blanca, pásala y llegarás al **Jardín de corazones**.

JARDÍN DE CORAZONES

Entra con el SEN en 100 y dales el pase, te ahorrarás un combate, enciende la hoguera y baja tu SEN a 0, habla con caperucita y regresa tu SEN a 100.

Dependerá de ti explorar el lugar para rapiñar los ítems, pero las indicaciones para llegar a los puntos importantes son:

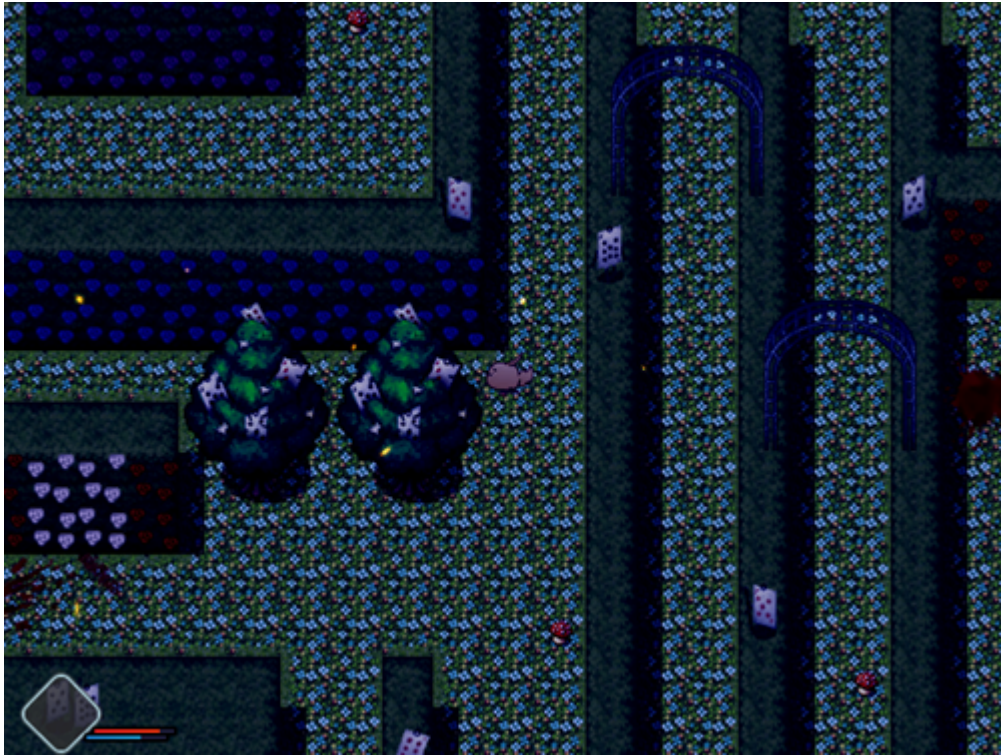
Desde la hoguera ve completamente a la derecha hasta chocar con la pared, sube y hasta que veas un árbol, ve a la derecha, baja, derecha y sube completamente, entra en la zona y te encontrarás con Griffy, te pedirá ayuda en una batalla.

Guardia de la vid: este jefe tiene tres formas, la primera es vulnerable a la rotura y tiene tan poca vida que muere de un golpe, la tercera es un poco más resistente, pero con un par de ataques muere y la tercera, en fin, todas son fáciles, esta batalla es sencilla.

Tu recompensa por matarlo es el cuento [El zorro y las uvas] y un besito de Griffy.

Con el SEN 0 aparecerá un trébol en la esquina superior derecha.

Sal de la zona y dirígete completamente a la izquierda hasta no poder más, baja, gira a la derecha hasta ver dos árboles pasa por detrás de ellos, pero antes acciona la palanca ahí cerca para desbloquear un atajo.



Desde ahí no más instrucciones, sigue el camino obvio hasta salir del jardín.

CASTILLO ROJO FRISSEL

Pon tu SEN en 0 y habla con caperucita, pon tu SEN en 100 y entra al castillo, ve a la izquierda, baja izquierda, entra en la habitación que solo tiene una silla para ser invadido por un espíritu de pesadilla.

Franklin Volvort I: provoca daño por quemaduras, es vulnerable al stun así que aprovecha eso.

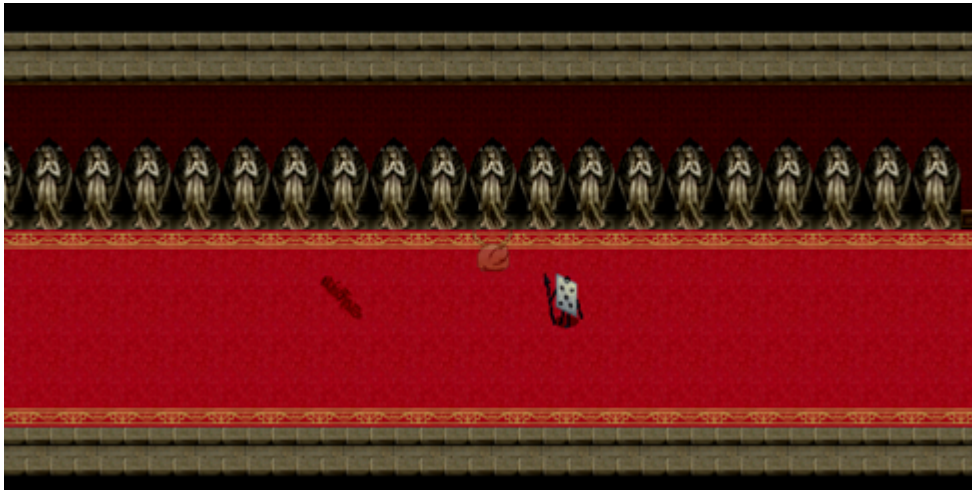
A la izquierda hay un cofre con el hechizo [aguante]

Si te posicionas como en la imagen puedes caminar en el techo, y visitar a ese conejo blanco inaccesible, no hay nada de valor al hacer eso, solo es una curiosidad del juego.



Ahora regresa y pasa por esas extrañas escaleras que atraviesan la pared, pasa por la puerta, sube y ve a la izquierda, llegarás una sala con un enemigo en un carro, puede enfrentarte a él o dejar que se mate solo, haremos lo segundo, para eso solo es seguir todo el pasillo desde abajo teniendo cuidado de no pisar las telarañas y de no dejarte arrollar, cuando hayas dado la vuelta acciona la palanca y el enemigo chocara contra una reja, sube y a la derecha hay un cofre que es un mímico y soltara el hechizo [Lado oscuro de la luna].

Regresa a la zona anterior, ve todo a la derecha, baja las escaleras y sigue a la derecha, llegarás a un pasillo lleno de estatuas, en una de ellas hay un camino oculto.



En el cofre de la derecha hay un mímico así que cuidado, sal de la habitación y ve a la derecha y abajo, en el cofre se encuentra el hechizo [Golpe crítico], y cuando abras el cofre la sala se llenará de enemigos, sube y te invadirá un espíritu de pesadilla.

El luchador de puños Byron: se buffea con frecuencia y tiene una probabilidad de contraataque, a veces se cura, pero en cantidades bajas, solo disípale todo y golpea.

Más a la derecha en la cocina hay un ítem que es en realidad un monstruo, al derrotarlo suelta la tarta de la reina, no te lo comas, regresa a la entrada del castillo y pon tu SEN en 0.

Ahora sube las escaleras y ve a la derecha, y llegarás al campo de croquet, ve a la esquina superior derecha y encontrarás el cuarto recuerdo en una de las sillas, pon tu SEN en 100 y ahora debes resolver un puzzle muy sencillo para revelar la entrada a la siguiente zona, sin embargo si vas al banco que está cerca de la entrada al campo de croquet podrás ver a la duquesa si tu SEN es alto, háblale hasta agotar sus diálogos y ella resolverá el puzzle por ti.

Ahora estarás en el atrio, otra zona bastante molesta, comienza corriendo hasta pararte sobre el mensaje rojo en medio del puente, ahora mientras las guillotinas estén bien abiertas usa la habilidad de correr como Dodo y pasa el resto del puente de golpe, ve a la izquierda invoca el espíritu de pesadilla y atraviesa la niebla.

Te enfrentarás a 3 jefes de golpe sin embargo son todos muy débiles, no daré consejos porque en mi caso murieron los 3 en el primer turno.

Al derrotarlos obtienes el cuento [El rey con orejas de burro].

Habla con Lorina, inicia un compromiso y si quieres maximízalo, pero con ella no es obligatorio hacerlo, pero para hacerlo debes darle el pastel de la reina que ya deberías tener en el inventario.

Nota: puedes comprarle naipes y al salir empezará un minijuego de cartas, si le ganas puedes tener una escena H extra, pero una vez ganado sigue ganando en lugar de ir a la cama solo para molestarla.

Sal de la zona, habla con Griffy y baja del todo, acciona la palanca que está completamente a la izquierda de ese balcón para abrir un atajo.

Viaja al Estanque de lágrimas sangrientas

ESTANQUE DE LÁGRIMAS SANGRIENTAS

Ve hasta donde Dodo, maximiza su compromiso y luego al hablar con ella podrás tener una interacción con ella y Shisha, es decisión tuya si ver ese evento o no, de todos modos, no afecta a la historia

Desde lugar de Dodo ve a la esquina superior izquierda y entra a la cámara de tortura.

A la derecha hay ítems y nada más, sube ve a la derecha, luego a la izquierda, mata la materia oscura y debajo de él te invadirá un espíritu de pesadilla.

Brown, el torturador: muere de un golpe

Ahora sube y entra por la puerta roja, necesitarás una llave maestra y adentro te encontrarás con un espíritu de locura.



Barba azul: nada que añadir, solo un poco más fuerte que los otros enemigos de la zona, pero igual debe ser débil para tu nivel.

Obtendrás el cuento [Barba Azul].

Sal de la zona y a la izquierda está la hoguera, volveremos a la Biblioteca de sueños para poner los cuentos que hemos encontrado implicando claro que no lo hayas hecho antes, en caso que no deberíamos ahora tener 12 almas de ensueño, al consumirlas me volví 166, aprovecha de paso para hacer todo lo que se debe hacer en la zona, subir algunos niveles con Node si quieres, fortalecer tus armas y a la derecha del calabozo hay un cuervo con el que puedes comprar cosas con los dulces que has estado encontrando.



Como tal el mejor ítem es el anillo de cabra negra que incrementa todos tus stats, pero de tu mp en 0, una estrategia para esto es tener equipado varita de la creación (se consigue fortaleciendo el bastón del hechicero al máximo) que anula el costo de todos los hechizos, de esta manera es como si no hubiera penalización.

Ahora viaja al Estanque de lágrimas sangrientas para dirigirnos a un jefe algo complicado.

desde la hoguera del Estanque de lágrimas sangrientas, ve a la izquierda y luego baja, ve completamente hacia abajo, examinando la zona si quieres, al fondo hay un cadáver con un anillo, ahora justo antes de atravesar la niebla blanca pon tu SEN en 0 y atraviesa la niebla, elige golpe sorpresa para empezar con ventaja el combate

Herramientas de la reina de tortura: la primera fase es sencilla, debería morir antes de poder hacer algo, es cuando muere que muestra su verdadera forma que

las cosas se complican un poco, hace un daño algo algo fuerte, absorbe vida, te reduce todo el mp, no te molestes en buffearte porque te los disipa, además de que tiende a lanzarte estados alterados como sueño, silencio y sangría. Una verdadera amenaza si no estás bien preparado, pero este no será el caso. Si usas la combinación de anillo de cabra negra con varita de la creación te deja con una vida tan alta que sus golpes no los sientes tan peligrosos, y una suerte que hace poco probable infligirte sus estados, además de que tienes hechizos gratis, mantén abastecida a caperucita de mp pues ella es muy útil con su constante spameo de hechizos, también puede ayudar que la envenenes (Bill vende dichos hechizos). Esta es mi build.

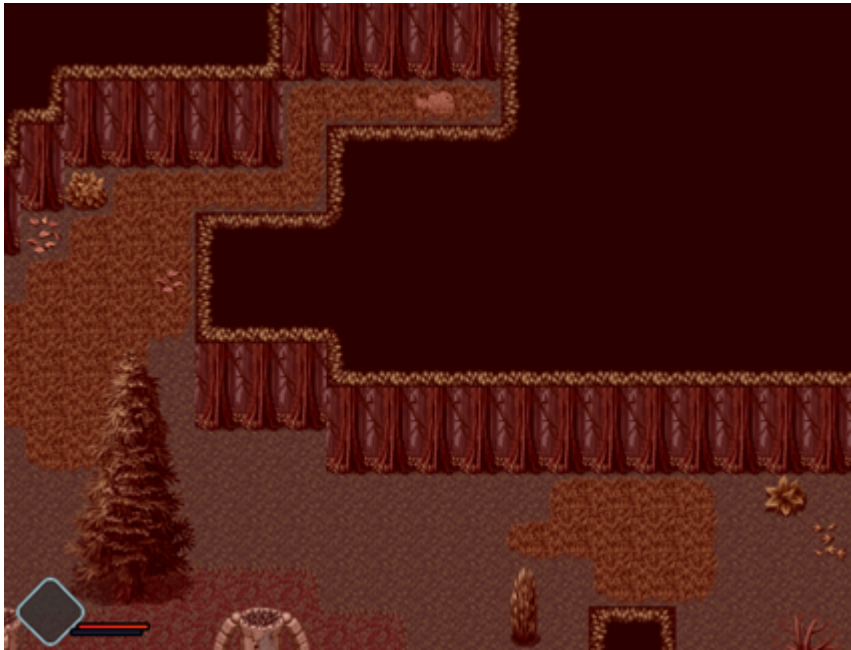


De esta manera el jefe bastante sencillo, al matarla obtienes el hechizo [Lluvia de meteoros] y dejará caer el cuento [Elizabeth Bathory].

Examina al espejo y llegarás a una nueva zona.

BOSQUE SIN NOMBRE

Recomiendo tener el SEN en 100 para ver todos los cadáveres, comienza bajando y girando a la izquierda, allí estará la hoguera, actívala, ve a la izquierda y baja, luego a la izquierda y sube, izquierda y sube y pasa por el camino para tener obtener vestidura de ángel.



Regresa baja completamente, gira a la izquierda para recoger un anillo, equípate el anillo de Cheshire y lánzate abajo a la izquierda hay una máscara de igor, regresa, sigue por la derecha completamente y sube cuando haya un camino para subir, empuja el tronco para crear un atajo.

Describirte el resto del lugar solo te confundiría más, por lo que te queda explorar todo el lugar para rapiñar los ítems que hay sueltos.

Pero el camino directo que necesitamos es: desde la hoguera baja completamente, gira a la izquierda y luego baja las escaleras, ve a la derecha y sigue bajando, a la derecha te encontrarás con un easter egg que referencia al primer Black Souls, ve a la izquierda hasta que veas un portal florido, sube por él y arriba te encontrarás con un espíritu de locura.

: tiene mucha vida y un gran daño, pero es muy lento y vulnerable a los stuns, por lo que es posible matarlo sin sufrir daño, aplicarle veneno ayuda pues esta causa daño con base al porcentaje de vida y stunear cuando puedas, de ahí solo golpéalo con lo más fuerte que tengas.

Matarlo te dará el cuento [El nabo gigantesco]

Regresa y ve a la izquierda.

ESTACIÓN ABANDONADA HANNOVER

Activa la hoguera y examina toda la zona, a la izquierda estará sentada en el banco Victoria, habla con ella y síguele toda la corriente romántica que te proponga, ahora si tienes las escenas H activas empezara algo así como un combate sexual bastante largo, solo se basa en hacer acciones hasta que la barra de Victoria baje por completo, es un sistema curioso pero tedioso debido a lo lento que es todo, pero si tienes las escenas H desactivadas te podrás saltar todo ese proceso.

Una vez termines de hacer eso ella te matara, recoge tus almas de vuelta y entrégale el boleto al conductor para acceder al tren, una vez dentro recoge todo y sal, ya deberías estar en la nueva zona, ahora párate en ese extraño portal y serás trasladado a la nueva zona.

QUEENSLAND

Arriba de la hoguera hay un gato que al accionarlo te dará 1 alma si tienes tu SEN en 100 y 10 almas si tu SEN es 0, a la derecha hay una cámara donde puedes conseguir fotos de chica, aunque no es que las necesitemos pues ya tenemos el engranaje de locura, por cierto, esa cámara también cambia tu Alice actual, y a la completamente a la derecha hay un npc que vende dulces. En esta zona si tenemos el SEN en 0 aparecerán varios enemigos con forma de pieza de ajedrez y los payasos npc desaparecen, con el SEN 0 ocurre lo contrario.

Ahora activa la hoguera y regresa a la Estación abandonada y vuelve a hablar con Victoria, haz su compromiso y maximiza lo.

Nota: hacer el amor con ella te quita 50,000 almas y tu nivel se reduce en 5.

Regresa a Quennsland, sube, arriba a la izquierda hay una losa mineral, entra donde están las tazas giratorias y abre la puerta secreta que está en la pared.

Entra y sigue al payaso el cual es un enemigo.



Gacy el payaso asesino: usa técnicas de muerte instantánea y tiene alta probabilidad de generar stuns, recomendaría usar un anillo resurreccionista pero la verdad él tiene poca vida y es lento, además de ser fácil de stunear por lo que es posible matarlo antes de que tenga la oportunidad de atacarte.

Examina las zonas de los lados si quieres, a la derecha hay un alma de ensueño.

Terminado de explorar sube completamente y entra al castillo de la reina.

Si pasas por la puerta del centro y te pones a corretear por el lugar por un rato podrás presenciar el espectáculo de Prickett.

Sube por las escaleras a la derecha y entra en la carpa, pon tu SEN en 0 y verás el quinto recuerdo, si abres el cofre con el SEN en 100 habrá un trébol de 4 hojas, pero si lo abres con el SEN 0 no encontrarás un Alice, vale la pena verlo.

Sigue a la derecha y pasa por la puerta de arriba, abrirás un atajo hasta la mazmorra del caos.

Regresa y ve la izquierda sube las escaleras y entra en la carpa, a la derecha hay un espíritu de pesadilla

Winnie the Pooh: causa ataques de muerte instantánea y tiene algo más de vida que el enemigo anterior, usa rotura si canaliza un aura y se stunea con facilidad, eso es todo lo importante que debes saber sobre él, es un enemigo sencillo.

Obtendrás el cuento del [Oso pooh]

Si pones tu SEN en 0 y si examinas el oso del centro empezaras una batalla con el

Oso café: esta era la verdadera advertencia del mensaje cerca de Winnie the Pooh, pues pega bastante sin embargo es solo eso, no es una amenaza solo mantente curado y golpea con normalidad.

Sal de la carpa y ve a la izquierda, estarás en un pasillo lleno de damas, ignoralas y continuo recto, entra en la primera puerta de arriba a la derecha, allí estará Prickett, si comienzas hablando con ella teniendo SEN 0 verás algo “sospechoso”. Examina el espejo de atrás para activar un atajo.

Regresa con Princkett inicia un compromiso con ella, maximiza lo e invitala a una cita.

A la derecha puedes ver una película con Prickett, si quieres explorar los distintos eventos, presionando la tecla A te saldrá un cuadro de opciones. Cuando quieras terminar la cita solo intenta salir de la zona.

Cuando acabes la cita vuelve con ella, puedes examinar la cama para una escena H, habla de nuevo con ella y te dará su anillo, equípate y pídele otra cita, ve hasta el laberinto, entra y cuando estés en el que es el pasillo más largo ve de un lado al otro y presenciaras un easter egg. Termina la cita porque solo vinimos a ver eso

Regresa de nuevo al cuarto de Prickett, sal del cuarto y entra en la puerta a la derecha, invoca el espíritu de sueño y atraviesa la niebla.

Emperador esclavo Shibimet y emperatriz esclava Tavicat: se generan buffs masivos y provocan ataques consecutivos con alta probabilidad de crítico, un daño terrible, por eso recomiendo usar el hechizo providencia para protegerte a ti y a tu compañero, disipa sus buffs y de ahí solo dedícate a la ofensiva, tu compañero ya se encargará de buffearte, tienen poca vida así que debería ser una batalla fácil.

Como siempre aquí está mi build.



Al final del combate obtendrás el cuento [Papá piernas largas].

Ve a la derecha y habla con Mary Sue, no la golpees ni la mates, primero ayúdala y luego vuelve a hablar con ella, toma todas las opciones sexuales si quieres y si tienes “bebe me” en tu inventario, tendrás la opción de una escena H especial.

habla con ella y selecciona “salir”, entonces te dará su anillo, después de eso ya puedes matarla si quieres.

Nota: si hablas con Victoria teniendo equipado el anillo de Leaf te dirá un diálogo adicional)

Viaja al mercado de pescado de Billing, ve a la derecha, baja y luego a la derecha. Sube y ve a la derecha, invoca al espíritu de sueño y entra en la niebla.

Rey del mar Simbad: a estas alturas ni siquiera parece un jefe, solo lanza un par de ataques y muere.

Al finalizar obtendrás el cuento [Aventuras de Simbad].

Sube y entra a la nueva zona.

PLAYA DE LOS LAMENTOS

Sube, pon tu SEN en 0 y cerca de un bote verás el sexto y último recuerdo, sube hasta la hoguera, enciéndela y habla con caperucita, cierra los ojos si te lo pide. Pon tu SEN de nuevo en 100 y sube. Usa una llave maestra para entrar al restaurante.

Habla con Madoki e intenta calmarla, inicia su compromiso y maximíza lo. Cómprale una sopa de tortuga y si vas al armario en la esquina inferior izquierda puede hacer que Madoki se ponga un traje de baño.



Ahora mismo hay un evento que no recomiendo hacer, pero si quieres verlo haz una partida aparte.

Viaja a Queensland y encontrarás a Griffy sentada en un banco cerca a la hoguera, haz el amor con ella, viaja al Castillo Ripon a donde esta Lorina, veras que Lorina fue asesinada por Griffy, habla con ella y dale la sopa de tortuga, no la mates y dile que tiene otro lugar al cual ir. Ahora ve al restaurante donde Madoki y allí verás que Griffy está con ella, habla con Madoki en la sección de compromiso y elige hacer el amor, tendrás la opción de hacer un trío con Griffy y Madoky.

Ignorando el evento anteriormente mencionado. Regresa cerca de la entrada a la Playa de los lamentos y camina por el camino oculto.

Sigue hacia la derecha, te invadirá un espíritu de pesadilla.



Canibal Sawney Bean: muere en un turno.

Entra a la cueva, explora la y serás atacado

Meryphilia, el demonio devorador de cadáveres: no es muy fuerte, por ahora, deberías de matar con facilidad antes de que te haga algo.

Al vencerla habla con ella, tienes la acción de volver a luchar, si la vences 9 veces ella te dará su arma, pero ten en cuenta que cada vez que la derrotes se hará más fuerte, inténtalo hasta donde puedas y ya volverás a ver el resto en otra ocasión.

Regresa a la hoguera y examina el agua a tu izquierda.



MAR MUERTO DE OYISTER

ve completamente a la izquierda hasta que veas un gran calamar, sube y entra en el templo submarino, sube y examina la estatua, es un enemigo. Al matarlo obtendrás el hechizo [Requiem]. Sal del templo y ve a la izquierda, te invadirá un espíritu de pesadilla.

Capitán Kidd: tiene poca es bastante débil, y en cierto momento invoca dos compañeros que son más fuertes que él, pero si eso ocurre sigue centrando tus ataques en Capitán Kidd, pues cuando su vida baja sus compañeros huyen.

Regresa, baja, gira a la izquierda, hay una materia oscura, regresa baja, a la izquierda de nuevo, enciende la hoguera, abajo a la derecha hay un cofre con la espada de andor.

Ve a la izquierda, sube y arriba en el centro hay una ostra, habla con ella, te pedirá entregar un montón de pescados contaminados entre todos los residentes, para cumplir esto basta con solo venderse los a cualquier mercader, regresa con ella y te dará un escudo, luego te pedirá matar a la morsa, al hacerlo desbloqueas una escena H, pero es mejor no hacerlo pues necesitamos a ese npc, pero siempre puedes hacerlo para ver la escena y luego cargar partida. En todo caso sal de esa zona y baja.

a la derecha hay una loza mineral, ve a la izquierda y sube, te encontrarás con la morsa, habla con ella hasta agotar todos sus diálogos y te dará su anillo. Ahora dirígete a la izquierda y toma el ascensor, te llevará al **Cementerio de barcos**.

Usa la hoguera y viaja al Pueblo de hongos, sube hasta llegar a un edificio con una campana encima (tal vez sea una iglesia) pon tu SEN en 0 y se descubrirá un camino oculto.



Allí se encuentra un jefe.

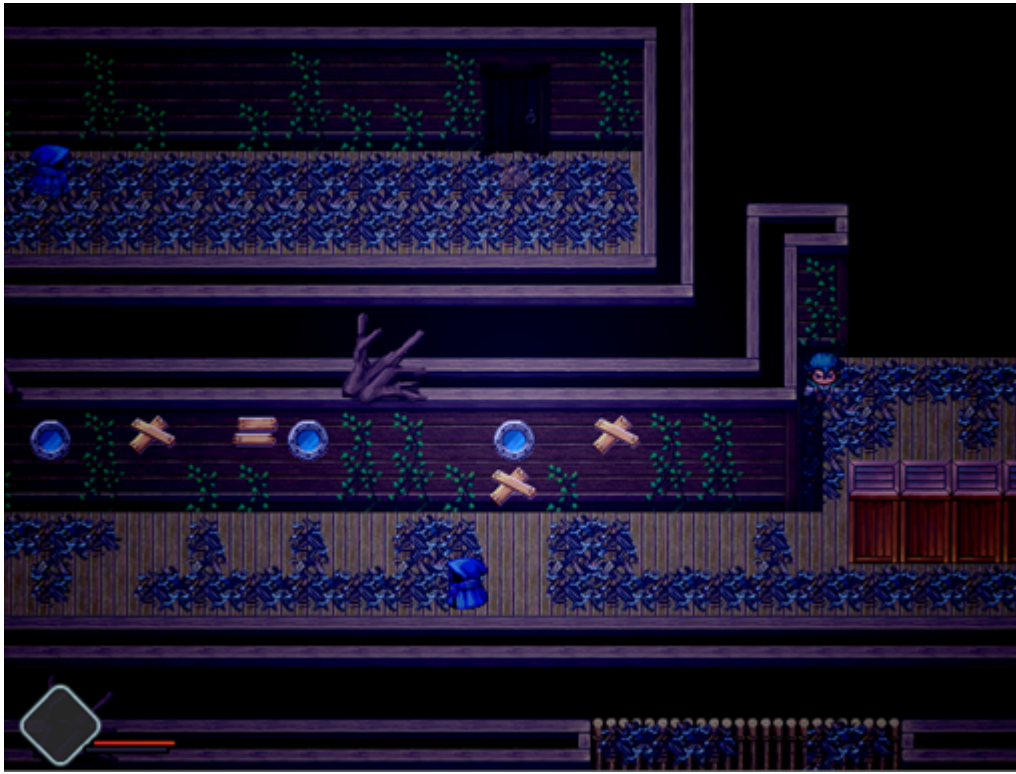
La casa del gigante: tiene bastante aguante y golpea con mucha fuerza, pero es lento, el veneno es efectivo en él, además debes estar atento para lanzar rotura cuando cargue su aura amarilla, y cuando use su otra aura usa guardia, cúrate cuando haga falta y no tendrás problemas, mi build no a cambiado desde la última vez que la mostré, con la diferencia de que me equípe el anillo de Leaf. Regresa al cementerio de barcos.

CEMENTERIO DE BARCOS

Para pasar de esta zona necesitas la habilidad de correr como Dodo activa, apenas cargue esta zona corre de inmediato por el puente antes de que el dios pez te bloquee el paso, proceso que deberás repetir un tres veces por toda la zona, no recomiendo luchar contra él, es de los enemigos más fuertes del juego y el que más vida posee, así que a menos que seas de un nivel muy alto lo mejor es evitarlo por ahora.

Una vez lo hayas pasado a la derecha hay cofre con un casco, entra al barco sube y ve a la izquierda pasa por el camino de abajo pues por el de arriba pasa el dios pez,

justo arriba hay un cadáver con la uchigatana. Ve a la izquierda y sube, ve a la derecha y examina la pared, habrá una puerta oculta, entra con el SEN en 100 y ocurrirá un evento trágico.



Después de esa escena sal de la zona y baja, baja por el puente y a lado hay unas escaleras que desbloquean un atajo. Aprovechalo para viajar a la Biblioteca de sueños.

Haremos lo habitual, fortalecer armas, intercambiar las lamas de jefes y poner los cuentos correspondientes, deberías de tener 6 almas de ensueño después de eso, sube todos los niveles que puedas, lo que se viene va ser difícil, al fin y al cabo ya vamos por la recta final del juego.

Regresa al cementerio de barcos y toma el atajo, sigue a la izquierda en esta zona hay que hacer lo mismo de correr antes de que llegue el dios pez, pero esta vez es más complicado, trata de hacerlo pegándote a la parte izquierda.

Cuando la hayas pasado entra al nuevo barco, en esta zona solo hay un camino, pero los enemigos son muy fuertes, ten cuidado. Al salir del barco estarás en el Mar profundo.

MAR PROFUNDO

Esta tiene que ser la zona más molesta de todo el juego, los enemigos aquí son muy complicados con habilidades muy molestas, la iluminación sube y baja constantemente y lo que parecen ser ítems son en realidad monstruos y hay enemigos invisibles.

Comencemos yendo a la izquierda, si bajas hay un espíritu de pesadilla.

Edwar, barbanegra: un combate muy complicado, empecemos por lo malo.

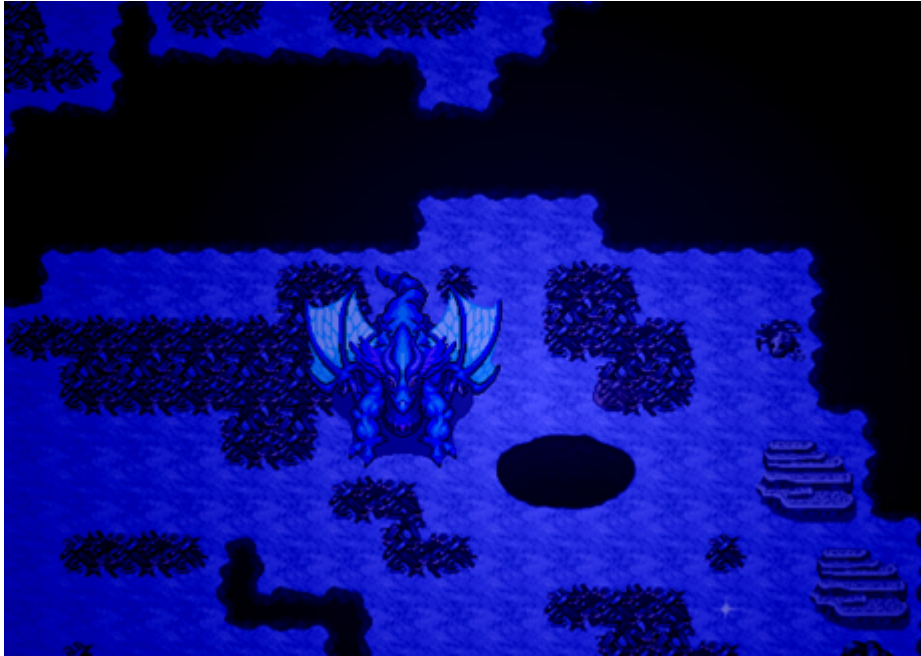
Principalmente este espíritu invoca un barco que produce un gran daño además de que barbanegra es inmune a los estados alterados y los nerfs, además de que estará lanzando buffs a diestra y siniestra y te estará lanzando venenos y sangrías, además del estado sueño, por si fuera poco, es inmune a una enorme cantidad de elementos, por lo que vi solo pude herirlo con ataques físicos y de hielo (con elemento fuego no probé)



Aquí mis consejos: ten el anillo de tinkerbell o de manzana, el hechizo Fuego fantasma es super útil al igual que cualquier hechizo que cause daño en porcentaje, si eres de los que no juega con el anillo de cabra negra entonces bien puedes usar la guadaña de jabberwock, es en este tipo de combates donde más reluce, mantente buffeado con omnibendición, disípalo siempre que se buffeen (no sería raro si pasas 4 turnos seguidos disipando) y céntrate en Barba negra, el barco es más resistente y además si Barbanegra muere el barco también.

Aquí está mi build, mi nivel es 500

Sube y sigue por la izquierda, baja y verás el hechizo [Poder interior], baja, ve a la izquierda, baja completamente, ve a la derecha completamente. Verás un enemigo con forma de dragón, necesariamente tiene que morir para que puedas invocar al espíritu de sueño de esta zona.



Bestia ballena: tiene bastante vida y un daño moderado, pero eso es todo, es muy lenta y es vulnerable a los stuns, los venenos funcionan bien al igual que fuego fantasma, intenta buffearte y golpea con lo más pesado que tengas.

Al matarlo ve a la izquierda y baja, enciende la hoguera, sube invoca al espíritu de sueño y atraviesa la niebla.

Caballero del mar profundo: otra batalla de las complicadas, ves ese mensaje advirtiéndote de la muerte instantánea, no es que este jefe tenga una habilidad de instakill, lo que ocurre es que golpea con una fuerza tan exagerada que te baja toda la vida de un golpe por lo que la providencia y el anillo resurrecciónisita no sirve aquí, tiene una enorme cantidad de vida y es inmune al veneno que por lo general suele ser la estrategia contra este tipo de tanques. Esta pelea sería increíblemente difícil si no fuera por Pinocho La principal ventaja y en la que se suele basar la estrategia es que sus golpes no tienen mucha precisión, se evaden con facilidad, tener una build que suba eso es muy beneficioso, fuego fantasma y omnicurse son bastante útiles aquí, a veces lanza un hechizo con el que si te puede acertar el cual no baja mucha vida pero provoca miedo (el miedo no te permite evadir ataques) así que ponerse un anillo de resistencia al miedo puede salvarte la vida. Cuando lo mates llega la decepción de que tiene una segunda forma que tiene menos vida que la primera, pero es mucho más agresiva, a veces intenta aumentar su AGI, eso hay que disiparlo o puedes considerarte muerto el resto de buffs que se aplica no se

pueden disipar ni tampoco se le puede aplicar rotura, otra gran ventaja es que no resiste mucho los stuns, así que aplícale eso cada vez que puedas.



Al terminar obtienes lo que deberá ser nuestro último cuento [Pinocho].

Sube y habla con Kuti, no es obligatorio hacer un compromiso ella, aunque no es un mal compromiso pues aumenta la probabilidad de duplicar tu turno y aumenta el número de ataques básicos, eso si es el compromiso mas caro de todo el juego. También puedes matarla en esta partida no es importante y da un buen anillo, pero es una batalla algo complicada.

Decidido el destino de Kuti viaja al cementerio de barcos y retrocede hasta el ascensor y regresa a hablar con Shivuvhi (la morsa) ahora que conseguimos el yelmo de caballero del mar profundo, podemos hacer su compromiso, maximiza lo y volver a la Biblioteca de sueños.

Pon el último cuento en su estante correspondiente, aparecerá Node y te ofrecerá una recompensa, la mejor decisión es el anillo, su anillo es a mi parecer el mejor del juego. A partir de aquí guarda aparte pues vamos a sacar los finales.

CAMINO AL FINAL G

Antes de ir por el final G se debe sacar un final cualquiera, estamos a disposición de verlos todos, pero tendrás que cargar partida apenas hayas visto el anterior pues unos bloquean otros. Los requisitos para ver los finales son los siguientes.

Final A: pasa por la puerta arriba de la biblioteca, sube las escaleras, traspasa la niebla, mata al jefe y elige hacer el amor con Alice.

Nota: si quieres ver cómo es esta escena con cada Alice siempre puedes ir a Queensland y desde la cámara de fotos cambiar de Alice, en su debida sección indico la ubicación, pero es fácil de ver.

Final B: teniendo todos compromisos al máximo (se excluyen Jubjub, Jaberwock, Bandersnatch y Kuti). Y todos los cuentos puestos en sus libreros, habla con Node y en la sección de compromiso elige hacer el amor, ocurrirá una conversación extra y se te revelará este final.

Final C: haz lo mismo que el final A con la diferencia de que debes morir en la batalla contra Dyna.

Final D: haz lo mismo que el final A pero cuando llegues a Alice elige matar, tu SEN debe ser superior a 0

Final E: Has lo mismo que el final D pero teniendo tu SEN inferior a 0, en este final lucharás contra un jefe.

Nota: al igual que con el final A, el jefe contra el que luches será diferente dependiendo de tu tipo de Alice, si quieres enfrentarte a los 3 usa el truco de la cámara en Queensland.

Final G: se necesitan muchos requisitos para este final.

Se necesita tener el anillo de Leaf.

Haber conseguido todos los recuerdos, sus ubicaciones son:

Frissel castillo rojo.

Playa de los lamentos.

Academia Oxward.

Río Carroll.

Fiesta del té sin fin.

Queensland.

Haber hablado con Caperucita Roja en 10 ubicaciones distintas de las 16 posibles:

Madriguera del conejo.

Cementerio de Liddell.

Gran Catedral de Ripon.

Jardín de corazones.

Frissel castillo rojo.

Ciudad alta de Lutwidge.

Pueblo de hongos.

Casa de la Duquesa.

Mercado de pescado de Billingsgate.

Bosque humeante.

Matadero.

Playa de los lamentos.

Río Carroll.

Academia Oxward.

Si seguiste bien la guía deberías cumplir con todo, ahora elige un final entre el A, B, C, D o E. Equípate el anillo de Prickett para comprender mejor lo que ocurrirá a continuación ve al cristal a la izquierda de la hoguera de la biblioteca que debió aparecer después de haber conseguido un final. Prepárate bien porque ya no hay vuelta atrás.



Inicia un nuevo ciclo, no te saltes la apertura cuando te lo pregunten, y cuando llegue la hora de decidir tu Alice presiona la tecla X.

PESADILLA DE LA CHICA

A partir de aquí el juego es lineal, ignora a los enemigos solo sigue tu camino hasta llegar donde Node, te dará el hechizo [Lázaro]. Activa la hoguera y ahora recomendaría bajar para cazar a todos los enemigos, son versiones demoníacas de los npc que ya hemos conocido.

Regresa a la hoguera, da todas las almas para subir de nivel y sube. Ocurría una escena y tienes la opción de participar en una batalla contra Jubjub, Jaberwock y Bandersnatch o puedes saltarla simplemente diciéndole a Miranda que confías en ella. Recomendando hacer la lucha pues a este punto estamos muy nivelados y ellas no deben ser una amenaza.

Después ocurre otra escena y ahora luchamos solo contra Jaberwock pero una versión más fuerte, es muy simple solo golpeala con lo más fuerte que tengas y usa,

cuando le bajas la mitad de la vida se complica un poco pues utiliza una habilidad para reflejar los hechizos. Pero no debería ser difícil.

Ahora sigue subiendo y te encontrarás con Caperucita, aparecerá Mary Sue y debes elegir alguna, obviamente el camino correcto a seguir es Caperucita, pero seguir a Mary Sue da un final distinto, elige ese si quieres pues apenas mates a caperucita ocurre una escena final y es todo, después puedes cargar partida y seguir con el final de Caperucita que es el verdadero camino a seguir.

Mary Sue: bastante débil, poco daño, poca vida, lo único molesto es que tiene una evasión muy alta. Cuando los mates entran en su forma verdadera, curiosamente es más fácil pues ya no evade con tanta facilidad, pero es inmune a los críticos, aquí es más útil el ancla del caballero del mar pues tiene un ataque altísimo y nunca da críticos de todas formas.

Habla con caperucita y te encontraras a Alice, si tienes las escenas H activadas entonces empezar empezara una escena de sexo y luego un cuadro de opciones dale a la X cuando aparezca para continuar. Si están desactivadas las escenas H entonces todo continúa normal y empezarás la pelea.

Las niñas gateando: la primera fase es sencilla, a veces carga un aura, pero nada que rotura no arregle, buffea a tu equipo y golpea hasta que caiga empezará entonces otra fase del combate que sí es más difícil.

Tiene una cantidad inmensa de vida y una defensa alta y lanza una serie de golpes devastadores con alta probabilidad de provocar críticos, además de posibilidad de aturdimiento y tiende a absorber mp. Sin embargo, es lento y puedes prever cuando atacara por lo que debes estar al tanto para usar providencia y guardia, tal vez réquiem si quieres garantizar tu supervivencia, cuando ataque lo más probable es que alguno de tus compañeros muera, si eso ocurre usa lázaro para revivirlo y mantén buffeado a tu equipo, aquí la guadaña de Jaberwock es de gran ayuda para su enorme cantidad de vida, solo spamea las habilidades de esa arma. Mi nivel era 750

Nota: si mueres y tienes las escenas H activas desbloqueas una escena extra, asquerosa y excitante.

Una vez muerta ya no se necesitan más indicaciones solo sigue el único camino que tienes y aunque más adelante se te dará a elegir alguna opción esta no altera en nada al final.

DESPUÉS DEL FINAL G

Con esto ya podemos ir directo a la zona nueva y conseguir el final definitivo del juego.

Estarás de vuelta en la biblioteca, entra en la sala de Historia y a la derecha verás un Fluffy grande, con el puedes desbloquear todas las escenas faltantes, y si vas al calabozo, arriba en el centro estará el gato de Cheshire, te dirá una horrible verdad sobre el final que acabas de sacar y te da permiso de violarla o matarla, aprovecha porque después ya no tendrás esta oportunidad. Como tal ya estás en el nuevo ciclo pero antes de dirigirnos a la nueva zona hay algunas cosas que probablemente quieras probar en este ciclo nuevo, puedes hacer lo que quieras pues lo que hagas aquí no importará cuando hayamos empezado el tercer DLC, lo único importante es conseguir la carta de Blackwellt lo cual lo explicaré más adelante.

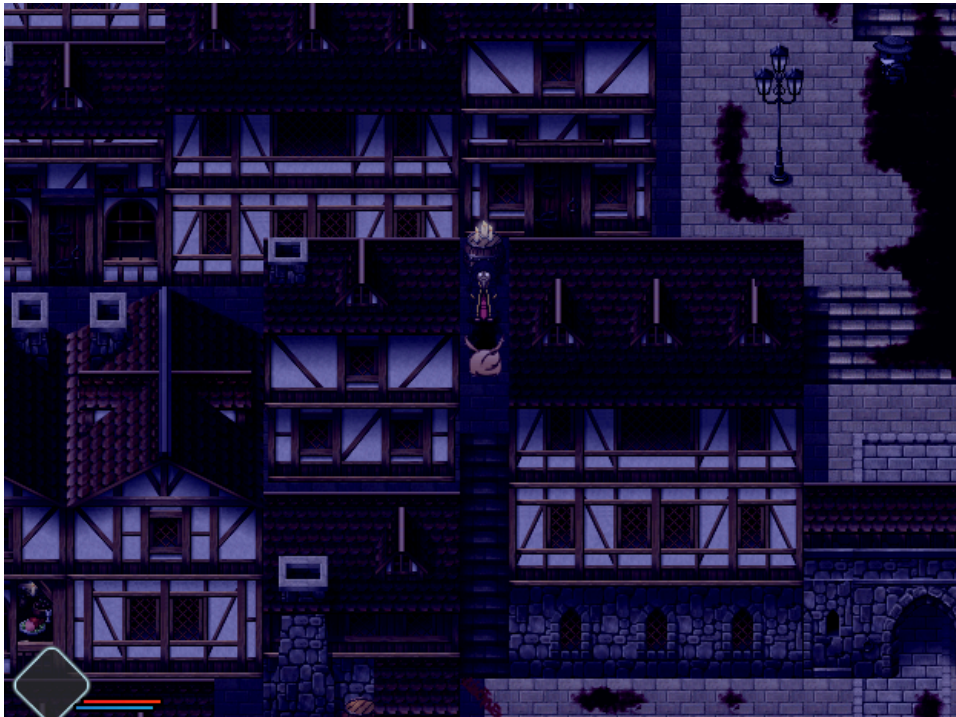
Vropal, cazador de dragón malvado: durante el segundo ciclo si tienes la espada vropal equipada, cuando te enfrentes a la bestia cazadora de talentos esta se convertirá en este jefe.

Este jefe golpea con bastante fuerza con una probabilidad alta de críticos y una probabilidad no tan alta de muerte instantánea, utiliza la misma habilidad de reforzar de la espada vropal, es inmune a los críticos y a los nerfs, aunque si es posible afectar con estados alterados, pero no sirve mucho que digamos porque se purifica. Mi estrategia en este combate fue buffear al máximo y disipar sus buffs, equiparme el arco loco de Jubjub para usar su habilidad de grito de pájaro loco, luego cambiarse al ancla de caballero del mar y golpearlo con los ataques básicos, por último tener providencia siempre activa y mantenerse curado al máximo, de la nada golpea con cada vez más fuerza.

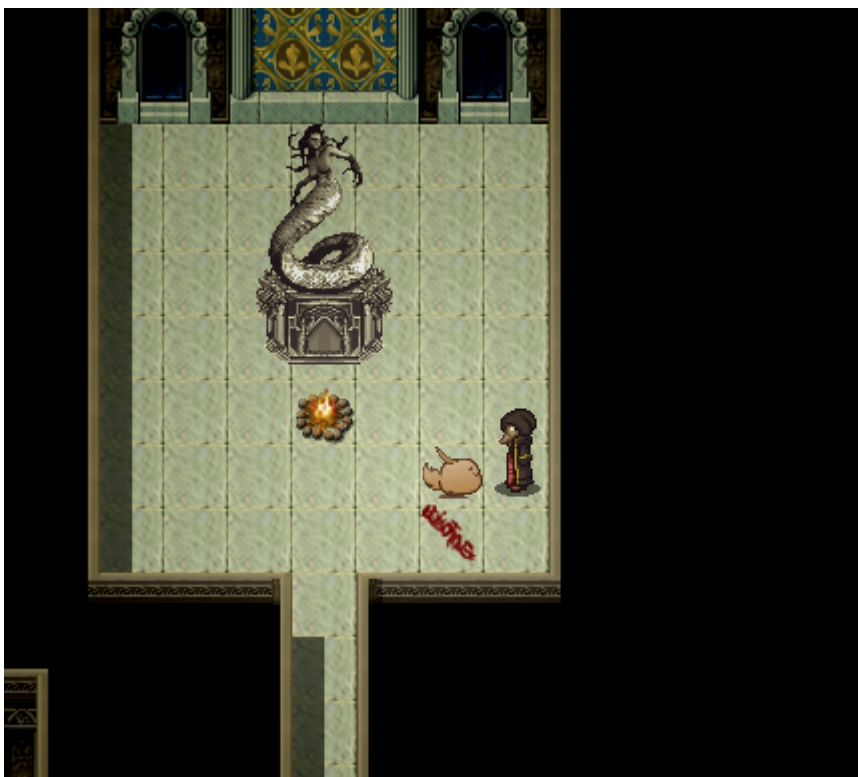
Al matarlo te da el alma del dragón malvado que puedes intercambiar por un arma muy buena, la cual es básicamente la versión perfecta de la espada vropal, no se puede mejorar.

Carta de la Dra Blackwellt: no es obligatorio para acceder al tercer DLC pero sí será importante, ya sabrás porque.

Para conseguir la carta primero debes hablar con la Dr Blackwellt en la Ciudad de Lutwidge.



Baja y ve a la izquierda, pasa por el puente, vence al jefe Bestia de distracción, llega al cementerio Lidell y sube y entra en la catedral, ve hasta la fogata y allí estará tu segundo encuentro con ella, hablale hasta agotar diálogos.



Apartir de aqui juega hasta que tu progreso este en 10, y regresa a verla en ese mismo lugar ella se habrá ido pero dejará una carta, recogela y si quieres terminar

de ver la historia de este personajes entonces baja a la cripta allí te la encontrarás de nuevo pero esta vez como un enemigo. en todo caso ya tenemos la carta que necesitamos

Llenar el calabozo: si violas a todas las heroínas y las encierras en sus respectivas celdas de forma que logras completar el primer piso se activará un evento bastante espeluznante.

Nota: toma en cuenta que al activar este evento se te bloqueara la posibilidad de obtener el cuento del ganso que ponía huevos de oro, así que consideralo porque si activas esta escena no podrás completar la biblioteca, cosa que probablemente sí quieras hacer porque te vendría bien otro anillo de conejo blanco para lo que viene.

Muñeca de Alice: en la academia Oxford después de haber derrotado a Vagina Dentada en esa misma habitación más arriba aparecerá una muñeca con la que podrás interactuar, no es ninguna interacción importante, básicamente es solo desbloquear una escena H nueva.



Interacción especial con Jubjub: Al haberle dado almas a Humpty Dumpty para que tenga una hija y al dejar vivir a Jubjub, cuando el progreso este en 10 ve al Rio Carroll a la zona donde está la hija de Humpty Dumpty y verás una interacción especial entre estos dos personajes.

Nuevas skins: una vez sacado el final G en Queensland habrá un personaje oculto que te venderá una serie de espejos a precios sobre inflados, estos espejos se

guardaran en en la sección de objetos clave y su función es la de desbloquear en la sala de la reminiscencia nuevas skins para el personaje principal, (la skin de Alice estará en la esquina superior derecha separada del resto).

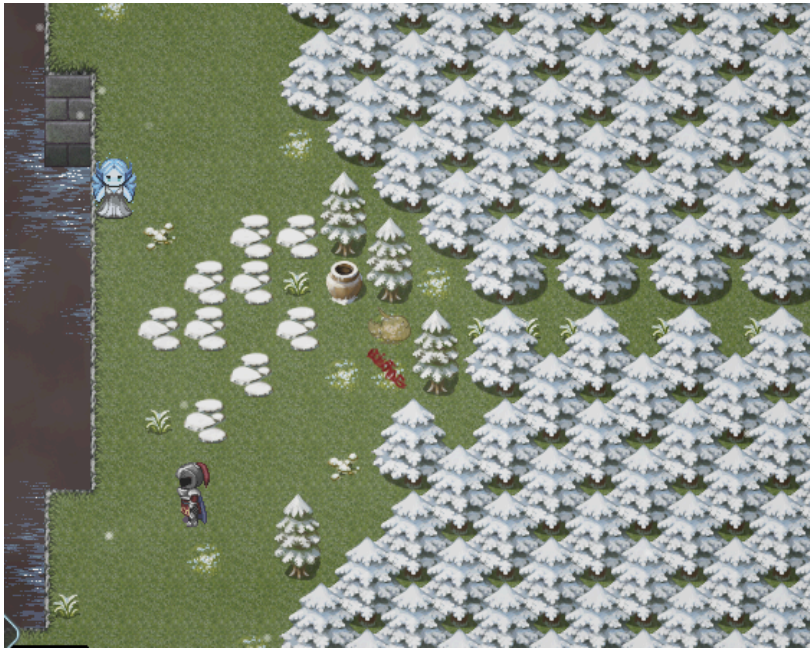


CAMINO AL FINAL DEFINITIVO

Hay una serie de requisitos para poder ingresar a la nueva zona: debes de haber derrotado al jefe Viejo Rey que se encuentra en la mazmorra del caos, aparece en la profundidad nueve, suele encontrarse entre el piso 170 y 200 (no son estos de manera exacta, puede que sean unos más arriba o más abajo pero este es un valor aproximado), el piso en el que aparece es aleatorio pero siempre saldrá, haber conseguido el final G, cosa que acabamos de hacer, por último haber hablado con Mabel.

Nota: una vez hecho esto no es necesario que lo hagas en todos los ciclos con que lo hayas hecho una vez en la misma partida guarda basta, sin embargo hablar con Mabel si es necesario hacerlo en el ciclo actual o de lo contrario la puerta no abrirá, basta con solo interactuar con la puerta de la mazmorra del caos para que Mabel aparezca, esa sola interacción cuenta.

Habiendo hecho esto dirígete al Rio Carroll, justo al cruzar el puente de la salida del matadero, un poco arriba aparecerán dos enemigos nuevos, no es necesario luchar con ellos, y vencerlos no dan nada interesante pues pese a lo fuertes que pueden ser no son jefes, son enemigos normales que encontrarás en la nueva zona, ya te estarás haciendo una idea de lo que se viene va a ser difícil, cerca hay un camino entre los árboles, ve hacia allí.



Verás un barco, usalo y llegarás a una zona nevada, si tienes el SEN en 31 o más deberías ver una puerta (con el SEN bajo la puerta será invisible), pasa por ella y estarás en la nueva zona.

Nota: si tenías un pacto con Jabberwock en el momento en que entres en esta zona se mostrará una escena especial

CEMENTERIO DE ENFERMERÍA DE CRIMEA

Recoge todos los objetos que encuentres y enciende la hoguera del centro, hecho esto sal por la esquina inferior izquierda.

verás un montón de npc y varios objetos dispersos, toma todos los objetos y mata a todos los npc de este piso, el motivo de esto es que más adelante se volverán hostiles y cuando eso ocurra tan bien se volverán más fuertes.

ve a la derecha y sube las escaleras, lo que sigue puede ser un poco molesto. Lo que debes hacer es salir de la habitación mientras las luces se apagan y encienden constantemente además de ser acosado por la figura de una mujer la cual drenará tu vida cuando esté en contacto con ella, mientras estés en este piso no podrás curarte así que asegurate de entrar con la barra de vida llena. Hay tres maneras de superar este pasillo.

la primera es llegar al segundo piso tal cual, las direcciones a tomar son: derecha, abajo, derecha arriba, derecha, arriba y a la derecha, a partir de ahí solo hay un

camino pero muy angosto, mi consejo es que durante todo el recorrido cuando se apaguen las luces solo da un par de pasos y luego das dos pasos a los lados antes de seguir por tu camino, así no chocaras con la dama en la oscuridad.

Para el segundo método sigue las instrucciones de arriba pero en cierto momento verás una puerta roja, atraviesala y luego no te muevas, todo se pondrá frenético y la pantalla se pondrá en negro pero sin importar que, no vallas a moverte, después de un rato la mujer abandonará el piso y cuando salgas podrás recorrer el lugar con las luces encendidas y sin peligro alguno.



El tercer método es una variante del anterior la única diferencia es que cuando entres al cuarto, muévete y ocurrirá una escena donde la mujer te encuentra y te llevará al primer cuarto donde empezamos.

Sea cual sea el método usado, ese pasillo no volverá a aparecer. sube todas las escaleras cuando estés en el último piso acciona la palanca en la pared, a la derecha estará Lingereina, habla con ella y ella te ofrecerá “salvación”, si le pides que te salve ella acto seguido te matará, de no hacerlo ella simplemente se irá pero te jugará una pequeña broma en la que te subió la dificultad del juego en 9 de manera silenciosa, así que si elegiste no ser salvado asegúrate de regresar a la biblioteca de sueños y regresar la dificultad a como estaba.

Ahora regresamos al salón principal de la enfermería y tomaremos el ascensor, si no mataste a los npc cuando te lo pedí al inicio aquí es cuando se pondrán agresivos.

a partir de aquí serás atacado por los no muertos, si los matas ellos regresaran, pueden verte aunque tengas activado el cuerpo oculto. intenta esquivarlos y se entran en batalla mejor escapa, en caso de que quieras luchar con ellos toma en cuenta que comenzarán con el efecto requiem lo que significa que serán inmortales a menos que uses dispar en ellos, también ellos causan daño equivalente al 50% de la vida maxima asi que te mataran de dos golpes sin importar tus stats.

en el ascensor dirígete al segundo piso: ve a la primera puerta a la derecha, recoge todos los objetos de la sala y habla con el Dr. Jekyll, y selecciona “comprar medicina” veras que lo único que vende son vísceras y además son gratis, tómalas todas, son un buen consumible y no hay penalización por aprovecharse de su generosidad, además esta es la única oportunidad para hacer esto, habla con él de nuevo y se convertirá en un espíritu de pesadilla.

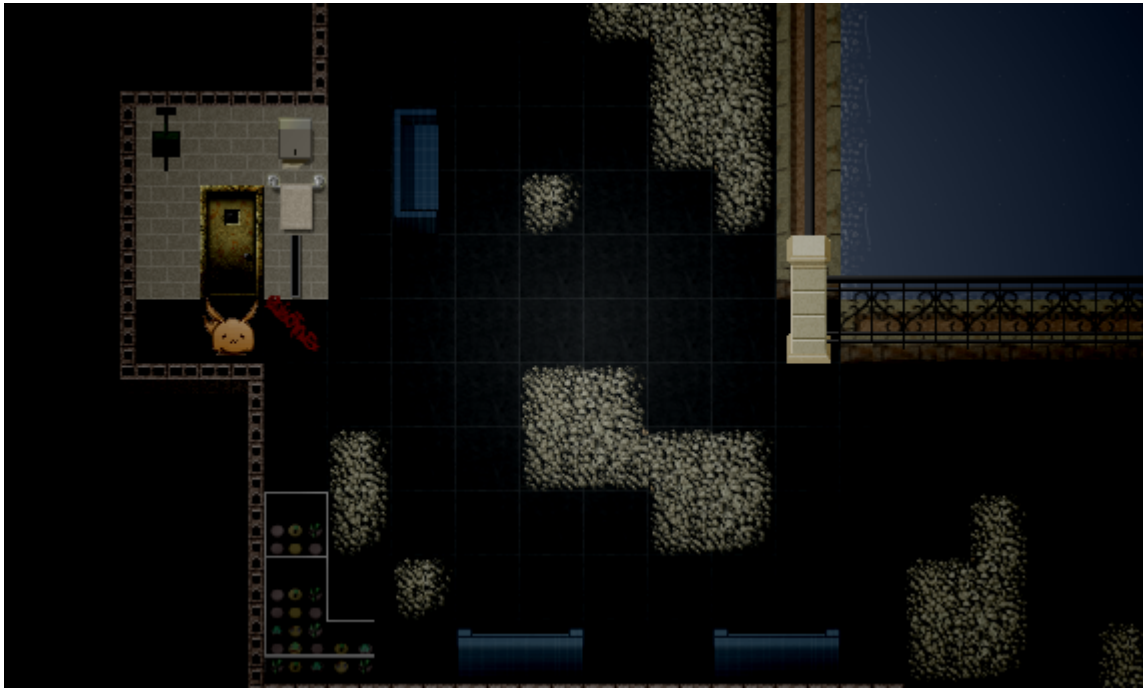
Demonio loco Hyde: su evasión es muy alta hacia los ataques fisicos asi que mejor centrate en los mágicos o utiliza el hechizo precisión absoluta, cuando muera revivira bajo una personalidad distinta

Dr. Jekyll: siempre se estará buffeando, te lanzará debuffs y usa ataques mágicos, no te molestes en buffearte pues él utilizara disipar y a diferencia del anterior este tiene mayor evasión para los ataques mágicos así que céntrate en los fisicos o usa hechizos con efecto de siempre dar en el blanco.

cuando hayas terminado toma la chispa de la lámpara que está en la mesa.



Sal de la habitación y entra por la puerta que está a la derecha, toma todos los objetos de allí, sal ve a la derecha y toma los objetos esquivando al zombie que allí se encuentra y regresa al ascensor, ahora que tenemos las viseras iremos al primer piso y nos dirigiremos a la puerta que está en la esquina inferior izquierda, usa la llave maestra para abrirla.



Una vez en la habitación recoge los objetos en ella, examina el regalo blanco de la derecha el cual es un mimic, y habla con la chica del saco y ella te pedirá una visera, dase la y te premiará con un anillo.

Nota: también puedes conseguir ese anillo matándola, ella no es un personaje importante así que puedes hacerlo tranquilamente, tan bien al violarla no ocurrirá ninguna penalización y si al hacerlo tienes el objeto “foto de la chica”, desbloquearán una opción extra para esa escena.

hecho esto iremos ahora al piso 3

tercer piso: recoge los objetos de la izquierda y luego ve a la derecha, detrás del árbol hay un cofre semi-escondido.



entra a la habitación de la derecha, toma todas las almas que hay allí, sal y ve a la derecha para entrar por la puerta que se encuentra allí, en la habitación te encontrarás de nuevo con Lingeriena, habla con ella hasta agotar diálogos, dejará caer la segunda chispa de lámpara y te dará un objeto para la cabeza.



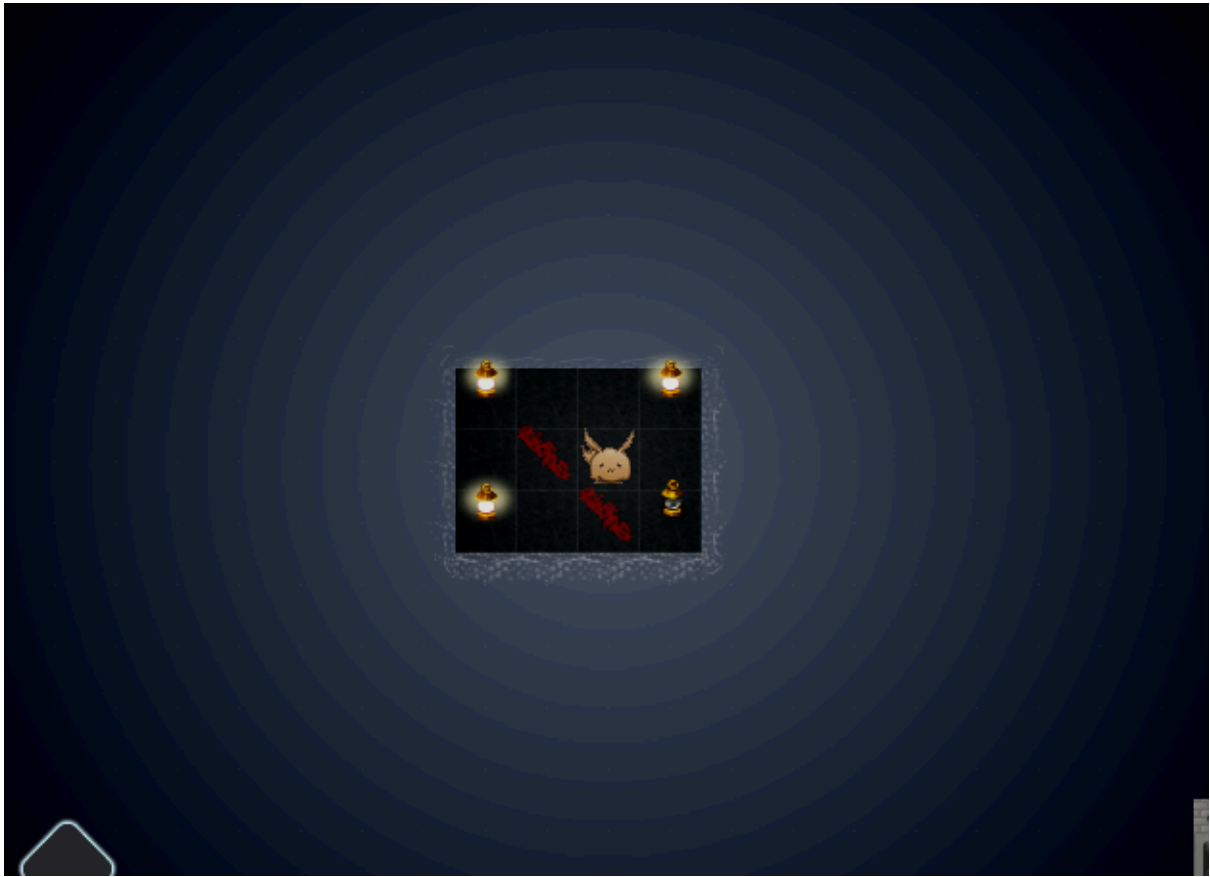
sube las escaleras y recorre toda la habitación, cuando termines de recoger los objetos, sal y ve al ascensor.

cuarto piso: entra en la primera puerta en la derecha y examina el cadáver en silla de ruedas, allí estará uno de los hechizos que más te ayudaran en lo que va el juego “muro de carne”, sal de la habitación, ve a la derecha ignorando las cinco puertas siguientes pues son falsas, entra en la sexta, allí en un cadaver estara el

arma “angeles de dios”, sal de la habitación y ve todo a la derecha ignorando todas las puertas excepto la última, allí recoge todos los objetos tomando principalmente el objeto del escritorio que es “cuento de hadas [ruiseñor]” y la tercera chispa de lámpara que se encuentra más arriba.



Ahora regresa al ascensor y ve al primer piso, pon las tres chispas de lámpara que tenemos en las lámparas del centro de la zona.



ahora regresa al ascensor y estará desbloqueado la opción de ir al piso 5

quinto piso: la mujer regresara pero al menos ya no aparece enfrente tuyo ni habrá obstáculos sin embargo esta zona puede ser más molesta pues se basa en encontrar una puerta, para encontrarla solo sube dos veces y luego ve todo a la izquierda hasta que la veas.



En la zona siguiente habrá varios zombies en una zona estrecha pero estos no te perseguirán sólo pásalos de largo, llegarás a un cementerio en donde se encuentra la última chispa de lámpara, tómalala y aparecerá la mujer que te regresará a la zona inicial.



Con la última chispa y esto desbloqueará unas escaleras en la parte de arriba, sube las y te enfrentarás al primer jefe de esta expansión.

Llamada de enfermera: la batalla ocurrirá con un aura que te drena 10% de salud en cada turno y para colmo los objetos están desactivados así que aquí el pacto de Node no es tan útil, para curarte debes depender meramente de las habilidades lastimosamente la única útil es “poder verde” el arma “deviledge” también es útil gracias a su drenado de vida, este jefe también se buffea y no es disipable, además de eso cuando haya perdido la mitad de su vida invocará 4 zombies con requiem y esquivar activos, cuando eso ocurra usa “precisión absoluta” y “disipar”, acto seguido ataca con ataques en área pues en el próximo turno podrían terminar matandote, como último problema este jefe tiende a revivir, tengo entendido que no es que reviva cierto número de veces si no que es cuestión de probabilidad, así que solo matalo las veces que sea necesario, en mi primera vez revivió como 3 veces y en otra revivió hasta 6.

Una vez terminada esa batalla recoge todos los objetos que veas y sube las escaleras que ahora sigue el verdadero jefe de esta zona.

Doctora fundadora, Florence: hay demasiadas cosas a tomar en cuenta con este jefe, en casi todos sus turnos se pondrá buffs masivos a la vez que activa la esquiva así que lo mejor es que actives precisión absoluta y disipes sus efectos siempre, en cada uno de sus turnos ella se curara un porcentaje de su vida por lo que para evitar esto lo mejor es usar treponema, es aconsejable que invoques también al muro de carne aunque probablemente no dure mucho pues el muro de carne es muy susceptible a la ruptura y Florence causa daño descomunal a los objetivos con rotura, de igual manera su cantidad de ataques van aumentando con base se alarga el combate. una vez que la hayas derrotado entrara en su segunda fase

Bestia celestial Florence: En cuanto empieza el combate tu ataque y magia se establecen en 1 por lo que la única forma de herirlo es a través de ataques de daño fijo como por ejemplo: fuego fantasma, las habilidades de la guadaña de Jabberwock, explosion del caos (esta es especialmente útil), entre otros, además también es posible afectar con veneno y hemorragia. tus curaciones están deshabilitadas, pero esto no cuenta los efectos pasivos así que usar las viseras aquí sería una buena idea.

una vez que la hayas vencido si tienes la carta de Blackwellt al entregárselo ella se desvanece siendo este el final correcto y el más importante para ella pues tendrá un significado al final.

si no tienes la carta o no se la quieres dar tus otras opciones son matarla y así obtener su alma la cual puede cambiarse por un arma única que siendo sincero no es muy buena o violarla, si elegiste lo segundo y regresas por las escaleras encontrarás con Lingeriena a la cual debes de matar allí mismo o de lo contrario cuando salgas de la zona ella matara a Florence, solo tienes una oportunidad para matarla así que si quieres hacerlo hazlo ya, no se te presentará otra oportunidad sin embargo ella es demasiado complicada.

Angel brutalizador Lingerinea: el principal problema es que se le debe matar antes de que sea su turno pues recupera toda su vida y afectar con “debilidad” no deshabilita esto, además empezará infligiendo un estado alterado que te matara en 4 turnos aunque por suerte requiem niega esto, básicamente para poder matarla se debe de tener los stat muy en alto, la única estrategia viable que encontré para vencerla sin tener stats ridículos es usar el “arma angeles de dios” como arma causa muy poco daño al inicio pero cuanto más la usas más daño causa, solo asegurate de que al menos uno de tus turnos ataques con esa arma mientras te mantienes curado para alargar la batalla lo mas que se pueda, cuando la maldición (el icono de la pluma) esté a dos turnos de activarse, utiliza requiem, en cierto punto el daño de esa arma será tan fuerte como para poder bajar su barra de salud completa, claro que al matarla empezará su segunda fase pero para entonces tu daño ya debiera ser lo suficiente para matarla al instante.

al vencerla puedes violarla o matarla, a matarla no se te dará nada y al violarla ocurrirá una escena especial.

Nota: al vencerla si vas y hablas con Victoria se devela un poco más de su historia a la vez que si tenias un pacto con Victoria antes de enfrentarte a ella Lingerinea le mencionara.

regresa a donde Florence y pasa por la puerta, sube al elevador y estarás en una nueva zona, caerás a una celdas recoge lo que encuentre y habla con el npc de la celda de la derecha, el te dará una pluma estilográfica.

DESIERTO NEVADO

Solo ve por la derecha recogiendo todos los objetos hasta que te encuentres con Gerda, no la mates ni la violes, ella es importante solo habla con esta hasta agotar diálogos, una vez que ella se haya ido continua tu camino.

Nota alta en spoiler: Este npc será un espíritu de pesadilla que te invade constantemente, puedes intentar matarlo y evitar futuros encuentros pero aqui esta en su estado más fuerte, para hacer sentir la guia de la manera más pura posible lo dejaremos en paz y enfrentaremos sus futuras invasiones.



esquiva a todos los enemigos hasta llegar una zona incendiada llena de cadáveres, recoge todos los objetos, busca en todos los cadáveres y habla con el npc del centro "Carnacki" otro npc importante, habla con él hasta agotar diálogos, ahora ve a la derecha y donde muestra la imagen hay un cofre oculto.

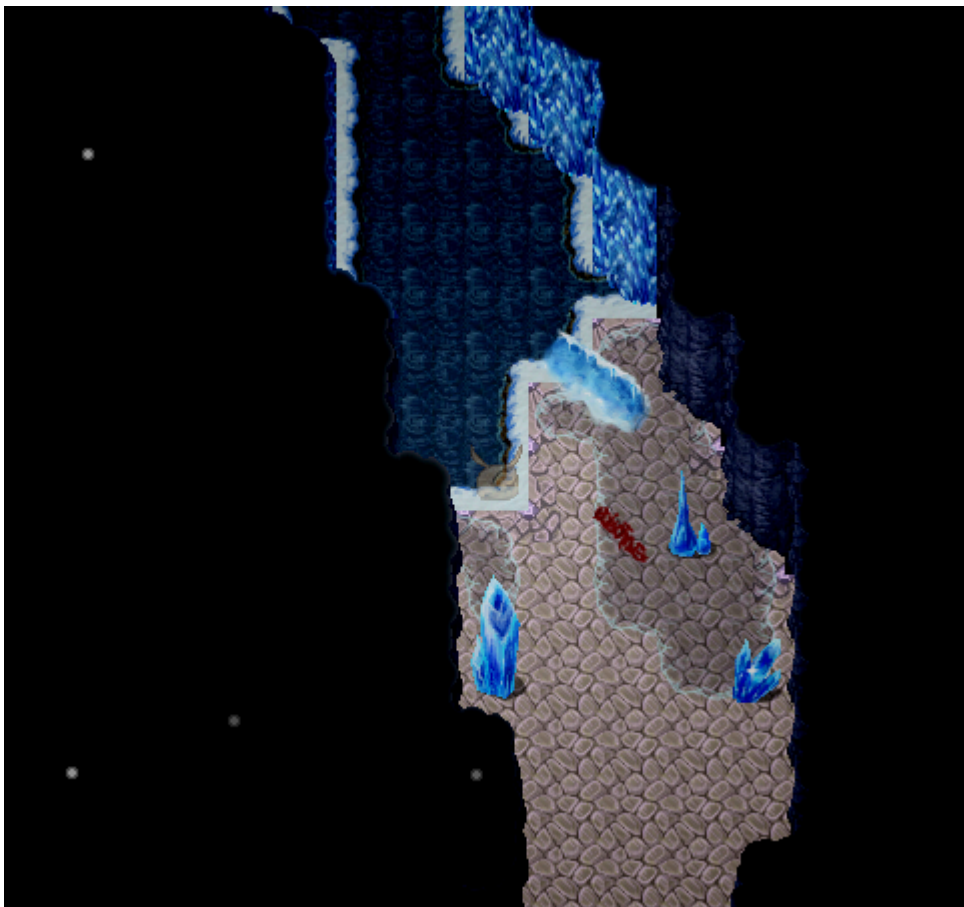


A partir de aquí hay dos caminos distintos el cual solo es posible elegir uno por ciclo, por supuesto en esta guía enseñaré ambos.

RUTA DEL UNICORNIO

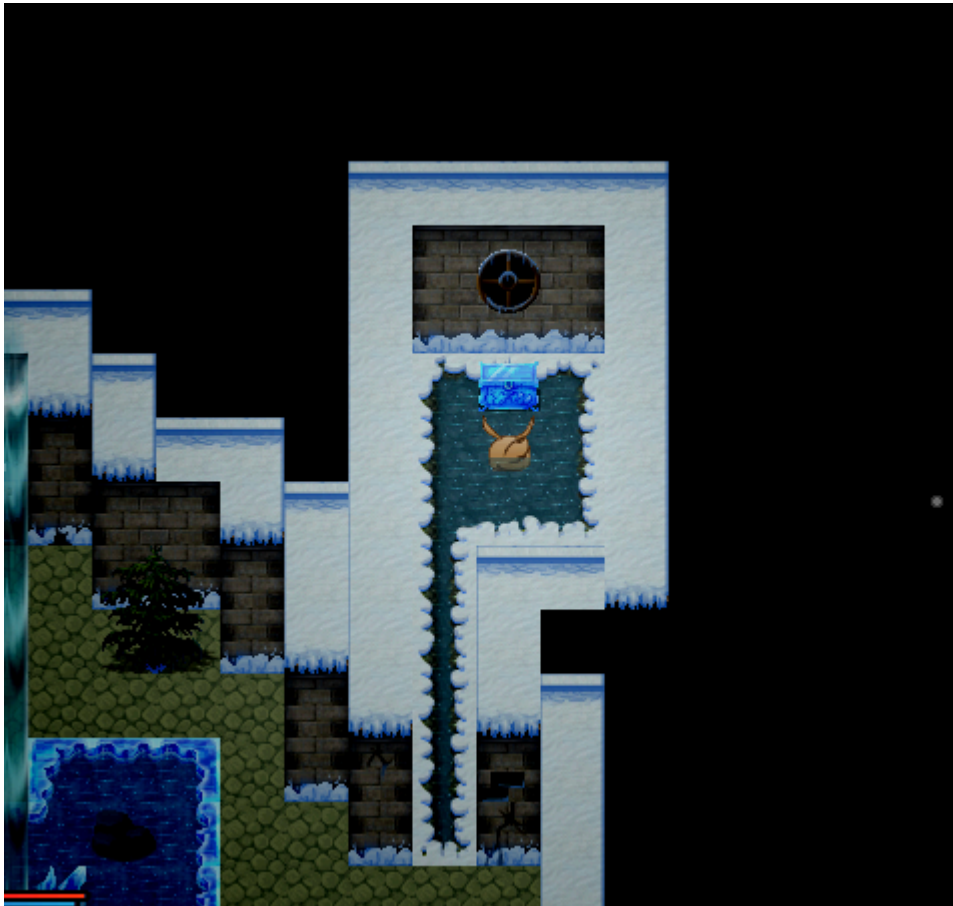
baja toma todos los objetos y habla con Unis que se encuentra en la esquina inferior derecha, únete a ella y te abrirá el paso, sigue el camino y llegarás a las montañas de locura.

sigue el único camino que veas y cuidado cuando llegues a lo que es un camino de agua.



Aquí empezaran a caer slimes del techo, si empiezas una lucha con ellos no será posible huir por lo que la pelea es obligatoria, toma en cuenta que estos slimes son inmunes a los ataques físicos por lo que depende meramente de la magia.

al salir de ese camino recoge todos los objetos, en la esquina superior derecha hay un cofre congelado con el anillo de contra.



continuemos por nuestro camino que es arriba a la izquierda, verás que hay dos caminos posibles y el desvío hacia arriba hay algunos mensajes de advertencia, hazles caso pues ese camino te llevará a un callejón sin salida donde te acorralaron unos slimes, así que continua por la izquierda, verás un oso bloqueando el camino, activa cuerpo oculto y atácalo eso empezará el combate con una buena ventaja, a partir de ahí el oso seguirá dormido así que mátalos rápido antes de que despierte.

Siguiendo por el camino te encontrarás con Gerda, si quieres completar su historia de la manera correcta entonces no debes interactuar con ella, pasa la de largo y ve por la izquierda, llegarás a una zona llena de slimes. en el centro estará Sho, el único npc de esta expansión con la que puedes hacer un pacto, sin embargo si quieres obtener el final bueno con Gerda (cosa que recomiendo) deberás matarla.

Reina de la disolución Sho: al igual que todos los slimes ella es inmune a los ataques físicos, en su primera fase es bastante simple pues lo único que hará será multiplicarse después de que le inflige cierta cantidad de daño, cuando la hayas acabado con ella invocará una buena tanda de slimes a la vez que se transformará en su segunda fase.

Demonio de disolución “fusión”: para comenzar tendrás la penalización de -90% de vida máxima, tiene más vida y daño pero sigue siendo más de lo mismo, ataca preferiblemente con magia de fuego y hielo pues es más vulnerable a esto.

habiendo hecho esto sube a donde estaba Gerda pero no hables con ella, es importante que sigas sin interactuar con ella y sal de la cueva por la parte de arriba.

Nota: si no quieres matar a Sho pero no quieres que Gerda muera entonces solo interactúa con Gerda y dale una bofetada, pero de esta manera el final que sacaras con ella será el malo.

Una vez afuera de la cueva el camino a seguir sin importar la ruta elegida será el mismo pero con algunas diferencias las cuales eventualmente señalaré, así que ve ahora a la sección de la guía del “Valle sin viento”

RUTA DEL LEÓN

Sube y habla con Leiden, únete a ella y te abrirá el paso, síguelo y llegarás al campo de nieve.

Esta zona es un poco molesta pues se estará nublando la vista constantemente y hay enemigos que son invisibles hasta que te acercas demasiado, pero encontrar la salida de este es fácil pues es solo subir del todo y si te topas con una pared muy ancha solo rodeala, eso sí procura guardar seguido pues hay unicornios por esta zona con una velocidad altísima y provocan insta-kill, y tal vez quieres intentar explorar el lugar hay algunos items interesantes siendo el que más destaca el hechizo abrazo de serpiente, la última cosa importante a tener en cuenta en esta zona es que si te encuentras con un iglú no entres allí, dentro está Gerda y aunque desbloqueas una escena con ella al interactuar, hacer esto impide sacar el final bueno con ella, así que si ves el iglú solo pasa de largo. Cuando salgas de la zona sin importar la ruta elegida será el mismo pero con algunas diferencias las cuales eventualmente señalaré, así que ve ahora a la sección de la guía del “Valle sin viento”

VALLE SIN VIENTO

si saliste de la montaña de locura entonces baja y veras la hoguera, si vienes del campo de nieve entonces tendrás la hoguera al frente, enciendela y habla con Carnacki hasta agotar diálogos, ahora sube y ve por la cadena que hace de puente, allí te atacará un espíritu de pesadilla.

Príncipe del infierno: el combate empezará con el ya esquivando por lo que conviene que tu primer ataque hacia el sea “pantano sombrío” que le elimina ese efecto, también acostumbra a usar efectos curativos a veces así que lo mejor es

lanzarle “treponema”, al bajarle la mitad de vida se buffeara e invocará un oso, tres orcos y una bestia aullido del hielo, cuando eso ocurra lanza dispar y usa ataques en área, pero ten un réquiem listo o usa la sangre del dios serpiente pues aquí el principal problema será la bestia aullido de hilo que se auto destruirá llevándote contigo en el proceso, a partir de ahí debería ser fácil aunque el príncipe del infierno a veces lanza una rafaga de golpes increíblemente poderosos así que mantén tu vida al máximo en todo momento.

Cruza la cadena y pasa por la niebla, seguirá la lucha contra el próximo jefe.

Viento de Winterbell: en el combate tienes la desventaja de no poder usar ataques normales, tu defensa también será reducida en su primer turno te nublará toda la pantalla, para este jefe es preferible centrarse la defensa así que usa habilidades que te aumente tu defensa pues usará ataques de viento bastante potentes si sobrevives a esto la siguiente que te haga si que será una exageración, te elevará por los aires para luego estamparte contra el piso, esto será muerte instantánea y el réquiem o cualquier habilidad parecida incluso los objetos que equipados que te reviven no se activan cuando esto ocurra, sin embargo si tienes equipado el anillo del gato de cheshire la caída no te inflige ningún daño, después de esto será visible y sus ataques no serán un poco más débiles, a partir de aquí la batalla ya será muy sencilla.

acabado el combate aparecerá Carnacki y si le dices “yo lo vencí” te dará un sedante, si luego seleccionas “Alice” te dará otro sedante más. al salir de allí si estás con la ruta el león te encontrarás con Leiden y puedes seleccionar la opción de calentarse para ver una escena CG de un abrazo.

Continúa por el camino y si estás en la ruta del unicornio estará Unis cerca del puente, habla con ella y pasa el puente, a la derecha habrá tres almas blancas, pasa a la siguiente zona.

CASTILLO BLANCO

Verás un encuentro entre Unis y Leiden, si estás en la ruta del León Leiden se abrirá paso matando a los unicornio pero si estas en la ruta del unicornio entonces Leiden bloqueará el camino principal dejando como único camino la puerta oculta de la derecha, sin importar qué ruta se la elegida, iremos por el camino de la derecha, ve e interactúa con la parte más lejana de la pared, allí estará la puerta oculta.



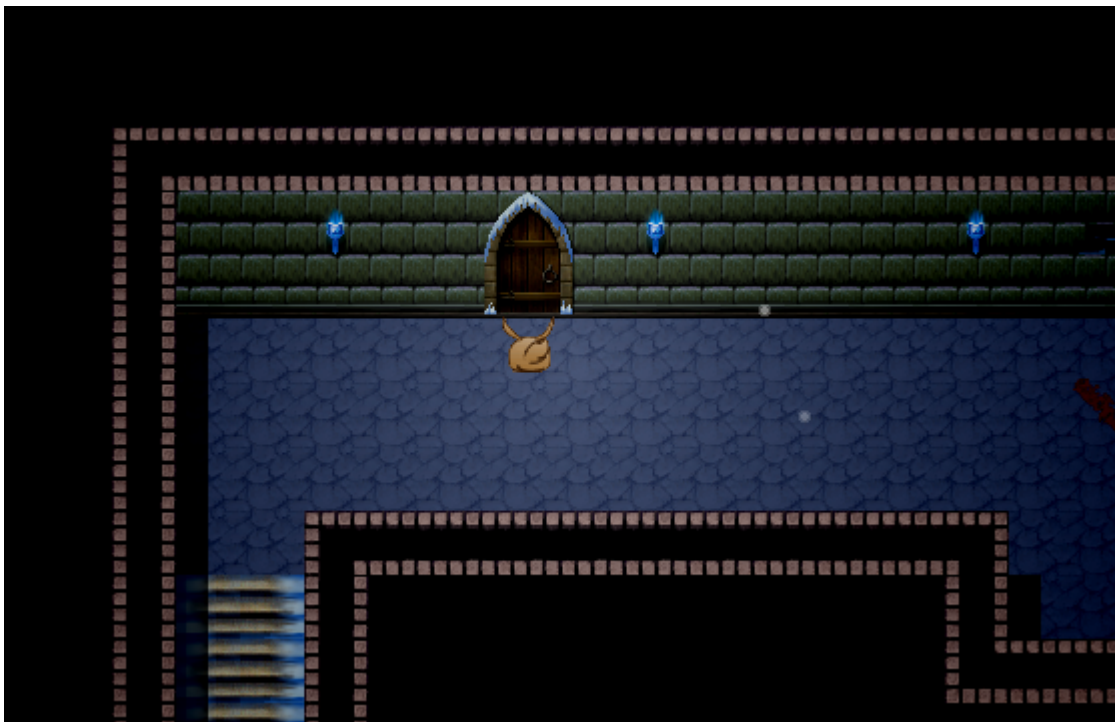
apenas entres te saldrá la advertencia de ser invadido por un espíritu de pesadilla, pero a diferencia de otros este no vendrá a buscarte, recoge todo lo que veas y sube, en el segundo piso estará aquel espíritu en un intento por esconderse, debemos de matarlo aquí o de lo contrario más adelante no atacará por la espalda matandote de manera instantánea.



Príncipe del infierno: la partida comenzará con el estando en guardia, cosa que la verdad es algo positivo pues permite aplicarle rotura para así tenerlo stuneado en

próximo turno, ataque con normalidad hasta que le bajes la mitad de la vida es ahí cuando la cosa se pondrá más peligrosa pues en su turno lanza una rafaga de de ataque que fácilmente podrían terminar matando, en esta situación lo mejor es usar habilidades que suban tu defensa a la vez de usar guardia, si sobrevives bien puedes matarlo en el próximo turno.

sube, acciona la palanca, y sal por la izquierda, estando en el techo ten cuidado porque hay enemigos que son invisibles desde la distancia, sube y ve todo a la izquierda, cuando estés en un pasillo con escaleras ponte como en la imagen para revelar una puerta oculta.



Allí dentro estaba Carnacki, el te preguntara si debería de entrar en la habitación, selecciona “vuelve”, si lo convences de cruzar el puente morirá y su historia quedará inconclusa. sal de la habitación y baja todas las escaleras, sal de esa zona y sigue bajando, habrá un camino estrecho con una niebla, nos enfrentaremos a otro jefe.

Caballero negro Lindamea: Lindamea vendra acompañado de un caballo el cual debes de atacar primero pues lo curara de manera pasiba, ademas de que Lindamea es inmortal mientras este sobre su caballo, los ataques de Lindamea tienen alta probabilidad de critico junto con una probabilidad de muerte instantanea ademas de reducir tu defensa, usa el anillo resurreccionisata desde el inicio (al parecer providenica aqui no da el efecto deseado) y carne de piedra para evitar los stuns, en ocasiones si la batalla dura demasiado ambos se meteran una cantidad de buffs y un aura, usa disipar y rotura en ambos de lo contrario te mataran en su turno.

cuando el caballo muera se invocaran 4 ojos guardianes los cuales son inmortales, ignoralos, lo mejor es no golpearlos centrándome solo en Lindamea así que nada de

ataques en área. una vez que lo hayas matado empezará la última etapa del combate el cual será una lucha de literales inmortales, ambos recibirán un aumento enorme en ataque y magia además de que Lindamea contraatacara todos tus ataques, también ambos serán inmortales por lo que incluso con la vida en 0 no morirán, lo que hay que hacer aquí es que no pierdas de vista el efecto de inmortalidad que está en tu personaje el cual debería de comenzar con 20 turnos, con Lindamea sera el mismo casi para ganar basta con que solo lo estés golpeando continuamente y mantener su vida en 0 pues se cura en cada turno y ni siquiera el estado debilidad impedirá eso, cuando el efecto de inmortalidad este en al menos 4 turnos (me gustaría decir que dos pero en más de una ocasión se me redujo de 4 a 0, no se el porque) activa requiem, si tu requiem está a dos turnos de desvanecerse, usa el efecto de la varita R'lyeh "unidad espiritual" o un reloj de Node para renovar réquiem y activarlo de nuevo, de ahí sólo sigue atacando hasta Lindamea caiga, lo único que puede arruinarte eso es que Lindamea te termina silenciando y no tengas voz de sirena, en ese caso solo recurre a ítems como la sangre del dios serpiente o fluido de estrellas.

Recoge todas las flores del lugar y regresa al pasillo con escaleras, esta vez sal por la izquierda, una vez afuera explora un poco el lugar, al fondo a la izquierda hay un mimic y abajo hay un cofre con 10 plumas estilográficas, arriba hay un cadáver, pero lo importante, ve a la izquierda y sube caminando por sobre el muro y de ahí sigue el único camino posible y llegarás a lo que parece una capilla.

Si seguiste la guía correctamente en la capilla habrá un muñeco de nieve, habla con él y te pedirá que lo mates, hazlo y sal de ahí.

si hablaste con Gerda antes cuando se te pidió que no lo hicieras entonces aquí estará ella la cual luego se convertirá en un monstruo y por supuesto deberás matarla, pero vamos a actuar como si este no fuese el caso.

ahora regresa todo desde donde saliste después de derrotar al espíritu de pesadilla, estando todavía en los techos ve arriba a la derecha.



sigue por ese camino hasta que veas una puerta, pasa por ella y ahora está abajo, baja, pasa por el portón y cruza el puente, a la derecha estará la sombrerera y la liebre de marzo, a la izquierda habrá una hoguera, usala.

Si fuiste por el camino del unicornio Gerda debería estar todavía en la montaña de locura, regresa con ella y dale una bofetada para que reaccione y continúe su camino.

Si fuiste por el camino del León entonces ve al iglú, para encontrar el iglú ve a la hoguera del valle sin viento y baja para ir al campo de nieve, ve a la izquierda hasta encontrar las letras rojas y desde allí baja completamente hasta encontrar el iglú.



entra al iglú y habla con ella, cuando se haya ido.

Ahora ve a la capilla en donde estaba el muñeco de nieve y esta vez Gerda estará allí, habla con ella y no la mates, luego ella se desvanecerá y dejara caer su cuento de hadas [La chica de las nieves], ahora si quieres rapiñar te lo dejo a tu cargo, hay buenos objetos pero nada indispensable, el camino importante es desde la hoguera y subir del todo, luego ir a la izquierda, sube, ve a la izquierda y luego sube para girar a la derecha hasta llegar a un cementerio, allí en la esquina inferior derecha hay una palanca que desbloquee un atajo, ahora sube todas las escaleras y llegarás a la niebla para enfrentarte a tu respectivo jefe, lo siguiente que ocurrirá dependerá de tu ruta elegida.

Ruta del unicornio.

Leon Balanco Leidin: este será el jefe más simple, pero no por eso el más fácil, en la batalla no podrás usar ningún hechizo a demás de que tu defensa se reducirá de manera progresiva por lo que básicamente todo el combate será solo un intercambio de ataques básicos, si el arma tiene un daño demasiado leve entonces el Leidin no sufrirá daño en absoluto por lo que el arma “angeles de dios” no funcionara, la mejor opcion aqui seria el ancla del caballero del mar, tener equipado el anillo celestial sería una buena opción, los pactos más útiles para este enfrentamiento serían los de Node o Bandersnatch, lo que debes hacer desde el inicio es obviamente buffearte al máximo con los objetos, utilizar las diferentes resinas de pino y dos “tornillos de carpintero”, Leidin es bastante vulnerable al veneno y el sangrado por lo

que es útil arrojarle bisturíes y pasteles de estiércol, la flor de maldición también puede ayudar a acabar todo más rápido al igual que usar las plumas estilográficas si te falta mas aguante, sus ataques tienen alta probabilidad de stun y un daño bastante decente, mi recomendación es que siempre en todos tus turnos actives la guardia de esa manera no podrá stunear y su daño se reduce bastante ella no tiene rotura ni nada por el estilo, después de un rato ella se disipara esos efectos pero aun así conviene usarlos, cuando le hayas bajado la mitad de la vida será entonces cuando la cosa se complique un poco más pues ahora ella se curara por cada golpe, aqui solo dependes de que tu daño sea mayor que la cantidad que se cura, o tener un anillo de contra para causarle daño de regreso.

Cuando acabes con ella Unis la matara y dejara caer su alma a un lado, tendrás una conversación con ella en la que puedes pedir una recompensa como almas o una escena H, las almas no te las dará por lo que la única recompensa real es la escena H. entra al castillo y ocurrirá una escena en donde Mabel te salva, alli podras decidir que hacer con Unis, lo mejor seria matarla para obtener su alma, con esto su ruta está terminada sube habla con Mabel y entra a la siguiente zona.

Ruta del León.

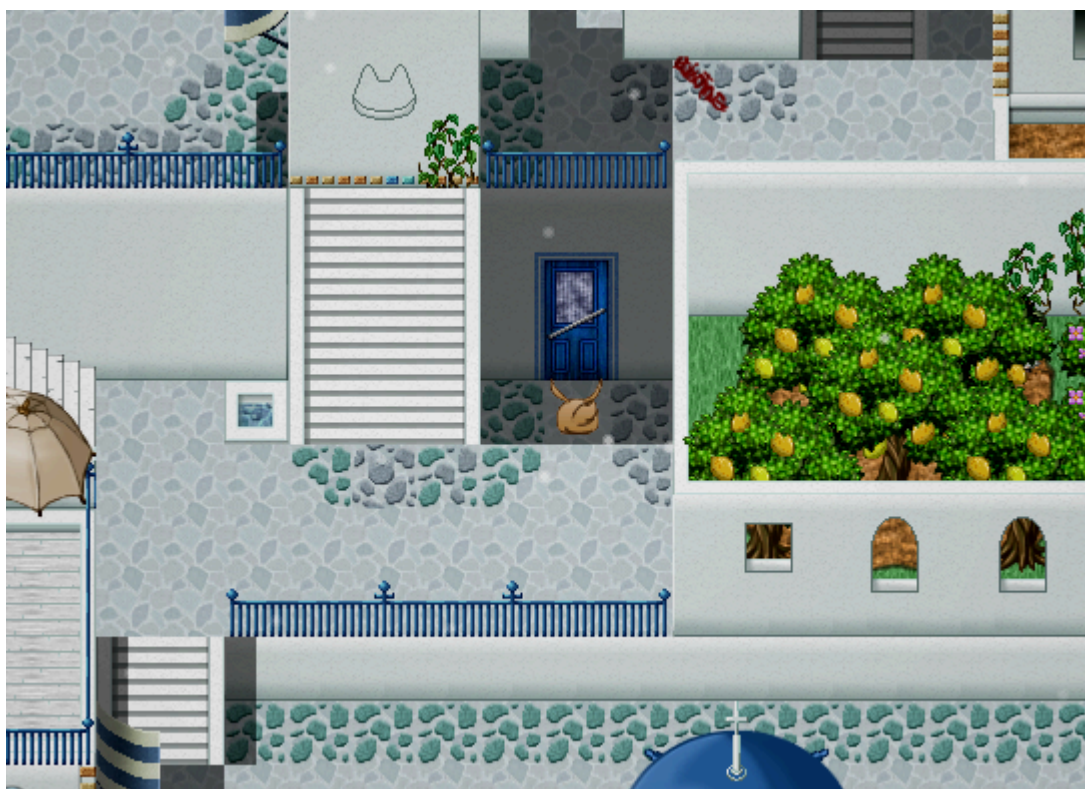
Unicornio Blanco Unis: La batalla más frustrante de todo el juego y potencialmente una de las más largas, el principal problema de este jefe es que tiene una evasión demasiado alta, exageradamente alta y como penalización tus hechizos que contengan la característica de “inevitables” quedan completamente obsoletos, además de eso no se te permite buffearte de ninguna manera al menos con hechizos, pero con lo objetos aun tienes esa opción, la primera recomendación que puedo dar es que equipar la armadura de caballero de invierno que aumenta la defensa y la resistencia al hielo, lo cual es básicamente el daño de Unis, el anillo de miedo es casi que obligatorio pues reduce de manera muy drástica su evasión, en la primera fase de la batalla solo equípate un arma con la que atacar de manera básica para aplicar miedo en Unis, a partir de ahí centrate en dañarla de cualquier forma, por ejemplo los hechizos de fuego son especialmente dañinos en ella, si se buffea solo usa guardia pues no tienes modo de disipar la, recomendaría usar dos plumas estilográficas de golpe y un aguamiel dorado para entrar en estado de locura, por supuesto debes curarte en todos los turnos pero cuando llegue la segunda fase del combate eso lo tendrás que hacer de todas formas, al bajarle la mitad de la vida es cuando todo se pone especialmente tedioso, invocará tres versiones de ella y su verdadera forma estará oculta entre ellas, tu trabajo aquí es adivinar cual es y matarla, si matas a la equivocada está simplemente revivirá, en este punto recomendaría tener la guardia siempre en alto pues todas ellas acostumbran a buffearse al máximo y aplicar un estado de puntos frágiles que luego detonan para infligir una cantidad de vida ridícula, la única pista que existe para hallar a la real es que la verdadera Unis tiene menor vida que sus copias, aplicale miedo a una y luego usa ataques en área que con suerte también pueden dañar a

las otras y seguir así hasta que des con la indicada, pero solo usa ataque mono-objetivo si algunas de ellas activan el efecto de contraataque (tendrán el icono de un estoque en sus estados). Esto es todo lo que puedo recomendar.

al acabar con Unis Leiden la matara y luego entrara al castillo, siguela y te encontraras con Mabel, allí Leiden intentará enfrentarse a ella y allí puedes decidir si salvarla o no interferir, si no interfieres simplemente Leiden morirá, si la salvas ella se marchara y luego podras buscarla, estara en la zona donde la viste por primera vez, si hablas con ella allí podras desbloquear algunas escenas H con ella, incluso matarla para obtener su alma o violarla, no opondrá resistencia a nada de esto. pero como sea aquí la ruta está terminada he iremos donde Mabel.

WINTERBELL

Yo recomendaría iniciar un nuevo ciclo para probar una ruta distinta pero antes de eso tomaremos la que es uno de los mejores consumibles del juego. sube las escaleras de la izquierda y sube todo hasta llegar a esta puerta.



allí se encontrara Mabel que te entregará una botella de “vino de Hlaint”, usar esto durante un combate te dará un turno extra hasta el final de este, al usarlo no se gastara así que no temas al usarlo aunque claro no es acumulable, usar más de uno en el mismo combate no te otorgará más turnos, si hablas con Mabel de nuevo hasta agotar diálogos tendrás la opción de violarla, esto desbloqueara una escena H

y pesar de que diga violacion en realidad se ve bastante consensuada y no habrá ninguna penalización por elegir esto.

Ahora explora la zona entera, no hay objetos importantes pero sí pueden llegar a ser útiles, además dentro de las casas si interactúas con los osos de peluche podrás descubrir más de la historia del juego.

como mera curiosidad hay un cofre oculto a plena vista en donde hay un “traje de conejita” no es muy buen traje pero si se lo llevas a Node o a la liebre de marzo desbloquearán una escena con ellas.



En la derecha y en centro estará la hoguera de la zona (si hablas con Node ahora deberías de tener un diálogo especial referente a esta zona), y la salida está arriba y a la derecha, apenas salgas de la zona verás una Alice, siguela encontrarás una casa, a partir de aquí recomiendo hacer un guardado aparte pues lo que sigue es básicamente una emulación de una visual novel y como todas esta también tiene diferentes finales.

Existen 3 finales posibles algunos de ellos con algunas variantes, los finales no son importantes en lo absoluto y no alteran de ninguna manera el final del juego, pero es algo bastante interesante y por supuesto describiré todos los pasos necesarios para conseguir todos los finales. pero antes es necesario comprender que la mecánica

que sigue esta VN es la de que por cada acción que tomas el tiempo pasa y hay un tiempo limitado.

Final normal: para este final tal vez quieras ponerte el anillo de Prickett, este es el final más fácil de sacar y probablemente el que conseguirás la primera vez si lo juegas a ciegas, y la razón de eso es que lo que se hace en los primeros 3 días importa, la única condición para sacar este final es.

Noche 3: pasillo 2do del piso > habitación de la segunda hija.

Día 4: en este punto el tiempo ya no corre y puede ejecutar las acciones que quieras pero para terminar este final debes de > pasillo del 2do piso > pasillo del primer piso > sala de estar > inspeccionar > tomarla > pasillo del 2do piso > habitación de la segunda hija > mirar debajo de la cama > cortarlos > pasillo del 2do piso > pasillo del 1er piso > vestíbulo > abrir puerta > salir. repite esta acción al menos una 11 veces y finalmente habrás acabado.

Final hikikomori: para sacar este final haz lo que quieras pero nunca debes interactuar con ninguna de las chicas, la manera más fácil es simplemente hacer lo del título y dirigirte a tu habitación, a partir de ahí solo gasta acciones hasta que sea el día 3.

Día 3 > pasillo del 2do piso > pasillo del 1er piso > vestíbulo > abrir puerta > salir > salir. si al final seleccionas “dar media vuelta” te quedarás atrapado para solo sacar el final normal.

Final feliz: para este final debes de relacionarte con las tres chicas y sacar sus respectivas escenas H.

Día 1: haz lo que quieras

Noche 1: pasillo del 2do piso > pasillo del 1er piso > entre “seguir” y “esperar aquí” se puede seleccionar cualquiera > pasillo del 1er piso > pasillo del 2do piso > habitación de la segunda hija.

Día 2: haz lo que quieras.

Noche 2: pasillo del 2do piso > habitación de la tercera hija > pasillo del 1er piso > sala de estar > inspeccionar > inspeccionar > inspeccionar > inspeccionar > tomala > pasillo del 1er piso > pasillo del 2do piso > habitación de la tercera hija > dormir junto a ella.

Día 3: pasillo del 1er piso > sala de estar > hija mayor > gasta el resto del día como quieras.

Noche 3: pasillo del 2do piso > habitación de la hija mayor > dormir junto a ella. la decisión final no importa porque ya acabaste este final, sin embargo si lo quieres mantener feliz selecciona “no voltearte”.

sacado el final deseado ahora camina a la derecha y baja las escaleras, sigue por el único camino posible y entra al lugar, a la derecha del trono si seguiste la guía correctamente estará Carnacki, habla con él y selecciona “agarrale el hombro” y te dará “cuaderno de Carnacki, después de eso se desvanece finalizando así correctamente con su historia. Ve a la derecha y recoge la “sangre de la diosa” y ve a la izquierda donde está Mabel.

Nota: esto ya es la recta final del juego, usa todas tus almas y haz todo lo que necesites hacer y por supuesto haz un guardado aparte, pues no podrás regresar.

cuando hayas terminado habla con Mabel y baja las escaleras, mientras bajan ocurra una conversación irrelevante, esta conversación tiende a variar, si cargas partidas muy probablemente ocurra una conversación distinta, estarás en una habitación con un oso de peluche en el fondo, baja más y entonces se te bloqueara el camino de regreso, puedes decidir si irte para no ver a Mabel morir aplastada o quedarse e intentar salvarla, es imposible salvarla pero si lo intentas podrás ver una conversación donde Mabel revela sus verdaderas intenciones. Las decisiones tomadas aquí no afectan en nada al final del juego.

Sal de la habitación y cuando estés bajando las escaleras serás invadido por última vez por el príncipe del infierno en donde esta vez se pondrá especialmente bélico.

Príncipe del infierno: sus intenciones asesinas serán especialmente claras aquí, comenzará con una rafaga de varios ataques débiles para después cambiar una serie de ataques muy potentes mientras te inflige ciertos estados alterados, no importa que tanta vida o defensa tengas te aseguro que su daño será tan grande que puede matarte antes de que sea tu turno, no importa que tanta velocidad tengas te aseguro que siempre el empezara antes que tu, ¿como evitar que me mate entonces?, existe un anillo que te permite empezar con la evasión activa y pensarás que eso podría ayudarte a evadir varios de sus ataques permitiendote quedarte con algo de vida, pero no porque entre ataques está uno que te infligira miedo lo cual te impedirá esquivar, existe otro anillo que te permite empezar guardia ¿eso mitigara el daño?, no sus primeros ataques causan rotura así que usar guardia es regalarse en bandeja ante él, existen varios equipamientos de resurrección, ¿sirven?, tan poco, re vivirás y luego te matara de manera inmediata. En serio que en su momento creí que era un enemigo imposible incorporado para frustrar al jugador pero de hecho si es posible vencerlo y es de hecho bastante fácil, el príncipe del infierno es muy susceptible a ser aturdido así que comienza equipandote un arma con alta probabilidad de stun como el ancla del caballero del mar, ahora solo equípate el anillo de contra, sus primeros ataques son varios y débiles a los cuales podrás contraatacar a todos ellos, en cierto momento será stuneado y será entonces

cuando por fin podras jugar pero dedícate solo a usar esos ataques normales, es tan débil a los stuns que si solo te centras en hacer esto serás tú quien no lo deje jugar a él, asegurate tambien de tener una buena cantidad de vida, no vaya a ser que te termine matando antes de que tu contraataque logre aturdir.

.Nota: como mencione en la nota en la sección del desierto nevado, este enemigo lo encontrarás como npc y si lo enfrentas allí será exactamente cómo enfrentarlo aquí sin embargo la recompensa que entregará será distinta pues matarlo cuando está en el desierto nevado dejara caer un equipamiento único para la cabeza “capucha del dramaturgo” el cual es un objeto que aumenta enormemente tu daño pero solo durante tu primer turno, mientras que si lo vences aquí no te dará ese equipamiento solo te dará lo mismo que te da cuando lo matas durante las otras invasiones junto a un diálogo especial.

habiendolo matado continúa hasta llegar a la próxima zona donde estará nuestra última hoguera y si estuviste siguiendo la guía de manera correcta deberías ver al lado de la hoguera tres libros de invocación.



Activalos todos sube a la siguiente zona, aparecerás en el calabozo de la biblioteca de sueños, sube camino hacia la biblioteca e interactúa con Node, todo se pondrá tétrico y el escenario para la batalla final está listo.

GRAND GUIGNOL

Habr  una marioneta al frente, interact a con ella, si seleccionas “ofrece tu alma” sacar  un final malo, as  que selecciona “resistirte” y empez  la batalla final del juego la cual ser  especialmente larga pues son varias batallas consecutivas, si tienes confianza con tu nivel de poder deber s considerar equiparte el anillo de Prickett pues aqu  al igual que en el final G nos ayudar  a entender algunos di logos pero esta batalla puede tornarse tan complicada que tal vez prefieras tener la mayor ventaja posible, toma tu decisi n de acuerdo al estado de tu personaje.

Figura de Cera: nada especial con este inicio, se buffear  y activar  evadir, pero si estas bien acompa ado deber s de poder vencerla de inmediato, como tal  nico peligro con ella es que tiende a aplicar estados lo cual hace la batalla algo molesta.

Teatro vicioso “Femme fatale”: lucharemos contra tres Alice, Alice en el pa s de las maravillas es practicamente el enemigo anterior pero con mayor da o y vida, Alice de la tierra del espejo refleja todos los ataques m gicos y Alice del subterr neo aplica efectos varios, sobre todo usa  cido sulf rico as  que usar evadir ser  inutil aqu , centrate solo en atacar a Alice del pa s de las maravillas, cuando ella muere las otras dos desaparecen y podras continuar con el siguiente jefe.

Teatro vicioso “el le n y el unicornio”: son una otra Versi n de lo que ser  Unis y Leidin pero m s f cil gracias a que no est n esas penalizaciones tan exageradas y la ayuda extra de las invocaciones, es recomendable centrarse en la bestia de la pureza que posee menos vida, es la versi n de Unis y como ella tiene mucha esquiva sin embargo la penalizaci n por hechizos inevitables no existe y por ende es m s f cil de derribar, por supuesto la bestia de la depredaci n es el verdadero peligro aqu , su da o es m s grande y tiene una probabilidad de stun bastante alta por lo que est s forzado a usar guardia en cada turno o ella te tomara ventaja.

Teatro vicioso “para so perdido EX Machina”: este jefe tiene poca vida y eso es bueno pues si alargas mucho la batalla con el ya no lo podr s vencer, de hecho derrotarlo sin ayuda de tus compa eros es bastante dif cil, usa los ataques m s fuertes cuando ataque baja una cantidad inmensa de da o que bien podr a matarte si tu vida no es lo suficientemente grande, toma en cuenta que este jefe es resistente a la luz por si lo quieres atacar con magia.

Teatro vicioso “caos”: jefe bastante resistente y que encima cuando mas dura el combate mayores turnos ganar , con  l es preferible los ataques que causan da o con base a la vida m xima si no tienes suficiente da o, tambi n hay que ser cuidadoso pues en ocasiones lanza alguna insta-kill o ataques de da o exagerado que f cilmente te borran toda la vida.

Teatro vicioso “Alice en el matrimonio”: el jefe vendr  acompa ado de dos engranajes, ignoralos ellos no pueden recibir da o, este jefe puede llegar a ser

complicado por la inmensa cantidad de habilidad y efectos que posee, a veces sus ataques disipan a si que ni te molestes en buffeate, en ocasiones genera insta-kill y otra veces imita la habilidad del viento de Winterbell en donde provoca muerte por caída la cual sólo es evitable si se trae el anillo del gato de Cheshire, no hay estrategia aquí que se me ocurra, solo lo basico de todos los jefes.

Teatro de la oscuridad Grand Guignol: un saco de boxeo, su único objetivo es morir para dar inicio al verdadero jefe.

Teatro xx “llamada a la cortina del amor”: puede ser la última parte pero es de hecho las más fácil, son varios enemigos y debes matarlos a todos ellos, tienen muy poca vida y no tienen ninguna resistencia especial que yo sepa y las penalizaciones del escenario son poca cosa, solo equípate un arma mágica y ataca con los mejores hechizos de área que tengas, al matarlos a todos se formará un único jefe con sus restos pero este increíblemente frágil.

al terminar el combate solo disfruta de las escenas siguientes, en cierto momento se te dará a tomar una elección pero la verdad no importa cual elijas al final todas te llevan a hacer la misma acción. Al terminar el juego cuando este la escena de la escena de la cama ya no podrás hacer nada, aunque si esperas unos momentos se oscurecerá un poco pero como tal ya no puedes hacer más nada a menos que reinicies el juego.

Con esto concluye el juego y concluimos la guía.