

CODE VEIN II

Ruta completista guiada

Primera vuelta, contenido posterior y Mask of Idris

Versión de contraste: 27 de septiembre de 2026

Guía original en castellano basada en rutas editoriales, fuentes oficiales y localización española extraída.

Contenido de la guía

La numeración de página puede variar al imprimir. Los títulos del PDF son marcadores navegables.

CODE VEIN II - ruta completista guiada

- Primera vuelta, contenido posterior y Mask of Idris

- Cómo usar la guía

- La ruta que vamos a seguir

- Antes de empezar: cinco reglas que evitan pérdidas reales

- Checklist global de esta vuelta

Parte I - MagMell y la Ciudad Hundida

- Fichas iniciales por ubicación

- Resumen rápido: MagMell, Ruinas y Ciudad Hundida

- Resumen rápido: Ciudad Hundida y Josie

El tablero de regresos: qué cambia y cuándo volver

- La compra inteligente en tiendas de Jadwiga

- Afinidad, regalos e intercambios

- Regeneración: lo que debes contar

Parte II - Herida Hedionda y Bosque No Muerto

- Fichas por ubicación: Herida Hedionda y Bosque No Muerto

- 3. Herida Hedionda - ruta de Lyle sin rescatarlo aún

- 4. Bosque No Muerto - ruta de Holly y ventana de Lycoris

Parte III - Insula Carcere, Luna Rapacis y los tres finales

- Fichas por ubicación: Insula Carcere, Luna y Espiral

- 5. Insula Carcere - Zenon, puertas tardías y el último plazo de Noah

- 6. Luna Rapacis - primer final y preparación de códigos

- 7. La Revuelta y la Espiral del Sello - el orden que conserva los códigos especiales

- 8. Rescates de Lyle, Holly y Josie

- 9. Luna Fraterna - cómo cerrar el tercer final sin dejar santuarios

- Lista de control de coleccionables del juego base

- Lista de control de peticiones e intercambios

- Decisiones excluyentes, galerías y Nueva partida+

Parte IV - Era de la Armonía, Prueba del Recuerdo y Mask of Idris

- 10. Era de la Armonía (2282): orden de limpieza

- 11. Mask of Idris: ruta completa del DLC

- Atlas de fichas por ubicación

- Ruta completista: MagMell, Ciudad Hundida y Herida Hedionda

- Aportación factual: Bosque No Muerto y apéndices completistas

- Bosque No Muerto: recorrido completista

- Apéndice A — Salud: inventario de Néctar y Perlas de sangre dorada

- Apéndice B — Pathos regionales: dónde están y cuándo activarlos

- 12. Auditoría final antes de Nueva partida+

Método de contraste y fuentes

- Evidencia de localización

- Fuentes oficiales y de actualización

- Índices y rutas editoriales

- Coleccionables y comprobaciones comunitarias

CODE VEIN II - ruta completista guiada

Primera vuelta, contenido posterior y Mask of Idris

Versión de la guía: 27 de septiembre de 2026. Cubre el juego base, la actualización gratuita 2.0 y la expansión Mask of Idris. Los nombres en castellano se han cotejado con los archivos de localización de la versión de PC; cuando una fuente en inglés o japonés usa otro nombre, aquí prevalece el que aparece en el juego en español de España.

Esta no es una ruta de velocidad ni una lista de trofeos. Es una partida pensada para que explores a tu ritmo sin dejar atrás armas únicas, códigos de sangre, encargos, diálogos que cambian, mazmorras, vendedores, coleccionables de salud ni decisiones. Donde dos resultados son excluyentes, se explica el resultado que recomiendo y el que tendrás que hacer en Nueva partida+.

Cómo usar la guía

- [HAZLO AHORA] señala algo que conviene completar antes de avanzar la historia.
- [VUELVE] señala contenido que aparece, se desbloquea o es mucho más cómodo después.
- [ELECCIÓN] indica una decisión con consecuencias. Lee los dos resultados antes de escoger.
- [NO PERDER] marca contenido que puede desaparecer en esa partida.
- Los cofres comunes de consumibles repetibles no se enumeran uno a uno. Sí se incluyen armas, Jaulas, Formas, códigos de sangre, materiales finales, piedras insólitas, tarjetas de cliente, néctar, cuentas de sangre, Pathos, jammers y todo NPC o jefe único conocido.

La regla práctica de cada zona es sencilla: activa el Muérdago, elimina el jammer de mapa de la zona, limpia antes las bifurcaciones que terminan en cofre y solo después sigue la ruta principal. Si aparece una fuente termal, un Pathos o un comerciante de los secuaces de Jadwiga, márcalo aunque todavía no tengas neblina para comprar.

La ruta que vamos a seguir

Esta primera vuelta busca conservar el máximo de contenido simultáneo y llegar a los tres finales. No salva a Josie, Lyle ni Holly de inmediato: primero derrota sus versiones de héroe, llega a la Revuelta, recibe sus tres códigos especiales y solo entonces cambia sus historias. Eso da más códigos y más escenas en un mismo archivo de guardado.

1. MagMell y Ciudad Hundida: explora todas las mazmorras disponibles; tras Ciudad Hundida, cambia la historia de Noah y abre sus encargos.
2. Herida Hedionda y Bosque No Muerto: derrota a Lyle y Holly, pero no hagas aún sus cambios de historia. Antes de cerrar el arco de Holly, consigue Lycoris 2.
3. Insula Carcere: termina los encargos de Noah, incluido el segundo, antes de romper la Crisálida de Luna Rapacis.
4. Luna Rapacis: consigue el primer final.
5. Revuelta y Espiral del Sello: con Josie, Lyle y Holly sin salvar, maximiza el código previo de cada uno y recibe sus tres versiones especiales.
6. Rescates: Lyle, Holly y Josie; después vuelve a la Espiral para el segundo final.
7. Luna Fraterna: completa los cinco santuarios y salva a Lou para el tercer final.
8. Era de la Armonía, Prueba del Recuerdo y Mask of Idris: contenido final, códigos de Concordia Fraterna y el cierre de expansión.

Antes de empezar: cinco reglas que evitan pérdidas reales

1. El nombre del personaje no se puede cambiar

El espejo cerca de las termas de MagMell permite rehacer aspecto, pero no nombre. Ni siquiera Nueva partida+ lo cambia. Elige uno que quieras conservar en galerías y partidas futuras.

2. Noah no puede esperar hasta Luna Rapacis

El cambio de historia de Noah está disponible pronto en la Torre del almacén de Formas. Puedes dejar el combate de Frantz para después de Ciudad Hundida si quieres llegar con más nivel, pero debe quedar resuelto junto con todos los encargos de Noah antes de romper la Crisálida de Luna Rapacis. Si no, desaparecen la ruta de Noah, los encargos, varias armas grabadas y la posibilidad del tercer final en esa vuelta.

3. No cambies la historia de Josie, Lyle ni Holly antes de la Espiral

Después del primer final, entra en la Revuelta y habla con cada héroe en MagMell mientras sus códigos previos están al máximo. Recibes un código alternativo por héroe:

Héroe	Código que hay que recibir antes de salvarlo	Qué se pierde si lo salvas primero
Josie	Linaje de Gula: Josie, heroína ciega	esa variante y su potenciador exclusivo
Lyle	Linaje de Patientia: Lyle, brazo artificial	esa variante y su potenciador exclusivo
Holly	Linaje de Luxuria: Holly, condenada	esa variante y su potenciador exclusivo

La guía te dice exactamente cuándo prepararlos. Después de recibirlos, salvarlos no bloquea el segundo ni el tercer final.

4. Lycoris es temporal

Lycoris aparece en el Bosque No Muerto. Sube al máximo Lycoris 1 y habla con ella para obtener Lycoris 2 antes de activar el cambio de historia de Holly. Cuando esa historia se resuelve, Lycoris deja de poder acompañarte y ya no podrás completar la cadena en esa vuelta.

5. Guarda los materiales de mejora final hasta tener una decisión

En una vuelta hay cantidades finitas de materiales de mejora máxima. La información contrastada al lanzamiento sitúa el total base en 11 Grandes piedras carmesíes (cuestan 2), 5 Grandes piedras de luz (cuestan 1), 15 lingotes de platino inmaculado (cuestan 2) y 4 Corazones primordiales (cuestan 1). No intentes llevar todo a tope en la primera vuelta: mejora dos armas, una Jaula que vayas a usar y deja reserva para una opción de DLC o de final.

Checklist global de esta vuelta

- [] Nombre confirmado y primer espejo localizado.
- [] Todos los jammers del mundo exterior destruidos; los de mazmorra se usan como control de limpieza.
- [] 46 Néctares dorados y 12 Estatuas de sangre dorada anotados.
- [] Cada Pathos regional activado cuando sea accesible.
- [] Todas las tarjetas de cliente de Jadwiga compradas al verlas.
- [] Noah cambiado, sus cuatro encargos y sus intercambios terminados antes de Luna Rapacis.
- [] Lycoris 2 obtenido antes del rescate de Holly.
- [] Tres códigos especiales de los héroes recibidos en la Revuelta antes de sus rescates.
- [] Cinco santuarios de Luna Fraterna terminados.
- [] Era de la Armonía y todos sus episodios completados.
- [] DLC de Mask of Idris terminado, con los regresos al Mundo Desamparado realizados.

Parte I - MagMell y la Ciudad Hundida

Fichas iniciales por ubicación

Esta es la versión detallada de la primera visita. La ruta general queda debajo como resumen; aquí cada destino separa acceso, NPC, objetos, jefes y regresos.

1. MagMell: prólogo, herramientas y primera limpieza

1.1. Antes de viajar al pasado

- [] Decide el nombre con calma. El espejo de MagMell permite rehacer rostro, cuerpo y apariencia después, incluso al empezar una vuelta nueva, pero el nombre del protagonista no se puede cambiar.
- [] Sigue a Lou hasta la Torre del almacén de Formas, sube a la azotea y habla con Lavinia. No hay una exploración perdible antes de este salto; es el punto que abre el tutorial de viaje temporal.

1.2. 2177: Era del asalto a MagMell — Caverna del acantilado

1. [] En la Caverna del acantilado, mata los grupos que bloquean el camino y activa el primer Muérdago. Aquí se aprende la lógica esencial de una zona: enemigo que cierra una barrera, botín lateral y retorno al último punto activo.
2. [] No corras directamente hacia Valentin. Revisa el cofre del recorrido: contiene las Hojas dobles del cazador antiguo, una primera alternativa de arma.
3. [] Tras hablar con Valentin, baja en ascensor y destruye el interferidor de mapa del tutorial. Antes de salir, activa el Muérdago de la salida.
4. [] Al exterior, antes de la puerta hacia MagMell, recoge el primer Néctar dorado. Es la mejora de cargas temprana que más se nota contra los dos jefes de isla.

1.3. Primera llegada a MagMell, 2177

- [] Activa el Muérdago junto al ascensor de llegada antes de gastar recursos o hablar con Valentin.
- [] Da una vuelta completa por la base y habla con cada secuaz de Jadwiga. Algunos entregan objetos y uno funciona como vendedor cerca del muelle; hablarles una vez evita que parezcan decoración cuando vuelvas con piedras insólitas.
- [] Habla con Valentin para abrir los dos trabajos de isla. La historia exige ambos; el orden sí se puede optimizar.

Desvío recomendado antes de los dos jefes

1. [] Desde el área central ve al este hasta la Torre de Regeneración de la costa. Obtén la primera Estatua de sangre dorada y mejora la potencia de Regeneración en el Muérdago.
2. [] Sigue hacia el extremo oriental para liberar el pathos de Ingrid, la sabia. En MagMell aumenta los máximos de LP e icor.
3. [] Desde el pathos, mira hacia el oeste: hay una Forma de combate en el suelo, Tajo giratorio ascendente. Es fácil pasar de largo porque el pathos atrae toda la atención.

Haz este rodeo antes de la primera mazmorra. La mejora de curación y el bonus de zona convierten los dos jefes de nivel bajo en un reconocimiento, no en un muro.

1.4. Ruinas — primer trabajo de isla

Punto de descanso: activa el Muérdago de Ruinas, al sur de MagMell, y habla con el mecánico de la moto que está en la entrada. No mates al jefe y te teletransportes sin hablar con él al terminar: hay que cerrar el encargo.

Ruta de limpieza:

1. [] Antes de entrar a las ruinas, toma el Néctar dorado al este de la entrada.
2. [] Ve al cofre situado al sur del acceso y consigue el arma legada Arco largo de estadista. Equípala un momento: permite disparar al interferidor de mapa que está en alto sin tener que rodearlo primero.
3. [] Baja por el sector occidental y registra todo el pasaje subterráneo. Al salir, abre el cofre de la izquierda: Escudo de sangre (ligero).
4. [] Desde la parte elevada del suroeste, abre el cofre de las Hojas rúnicas del cazador antiguo. Es el primer premio importante si quieres probar el tipo de arma de hojas rúnicas.
5. [] Activa el monumento de resurrección antes de la sala final. El jefe es Edward, el capitán caído. Tras vencerlo, vuelve a hablar con el mecánico de la moto que aparece en la salida y usa el monumento amarillo de retorno.

No cerrar aún: el pequeño sistema de la moto no queda terminado hasta completar también la Planta depuradora.

1.5. Planta depuradora — segundo trabajo de isla

Preparación exterior: desde el centro de MagMell ve al oeste. Antes de la entrada, recorre la playa al norte para el tercer Néctar dorado. Después pasa por el muelle del sur, activa su Muérdago y habla con el secuaz de Jadwiga que comercia allí.

Ruta de limpieza:

1. [] Habla con el mecánico de puentes en la entrada; abre la mazmorra y su encargo.
2. [] Baja por el ascensor y activa el Muérdago de Planta depuradora.
3. [] En la primera sala meridional abre el cofre de la jaula Parca. Es una obtención de equipo, no un consumible: no la dejes por seguir la pasarela principal.
4. [] En la gran sala de columnas rotas, déjate caer por el hueco de la pared hacia el interferidor de mapa. La caída forma parte de la ruta de limpieza; si solo lo disparas desde arriba, se pierde el cofre del circuito inferior.
5. [] Al remontar las escaleras encuentra el cofre de la Gran espada del cazador antiguo y baja la escalera que abre el atajo.
6. [] Toca el monumento de resurrección y vence al Vástago de Rinne. Reporta al mecánico de puentes y usa el retorno amarillo.

Con los dos trabajos concluidos se obtiene la Forma que refuerza objetos y se habilita la moto. Vuelve a MagMell, habla con Valentín y recoge la llave de la Torre del almacén de Formas.

1.6. Torre del almacén de Formas: el primer punto de decisión

- [] En la Torre del almacén de Formas P2, activa el Muérdago y examina la estantería/objeto luminoso para obtener la Forma generadora de pathos. Es la llave narrativa que permite seguir vínculos, no un objeto prescindible.
- [] Tras el regreso a 2277, habla con Lavinia, Iris y Jadwiga antes de abandonar MagMell. Selecciona la opción de hablar de la situación cuando aparezca.
- Iris: queda disponible como compañera y entrega Ataque sanguíneo; abre su cadena de tres vestigios.
- Lavinia: empieza a entregar potenciadores al dominar códigos de sangre. Vuelve a hablar con ella cada vez que completes uno; no acumules varios sin comprobarlo.
- Jadwiga: se convierte en compañera. Su cadena usa Piedras insólitas recogidas por el mundo. Entrega lotes al alcanzar 4, 8, 11, 17 y 26 para los pases vip de hierro, bronce, plata, oro y platino. Las piedras se pueden recoger en cualquier época, pero se entregan en el presente.

Elección de Noah: qué hacer y qué no hacer

En la azotea surge la opción de intervenir en el vínculo de Noah o seguir a Lavinia. La ruta completista recomendada no la pulsa inmediatamente: primero termina Ciudad Hundida hasta vencer a Josie, cuando el nivel hace razonable a Frantz. No lo retrasas más allá de esa vuelta de la zona.

- Ruta recomendada en esta guía: tras vencer a Josie, la heroína ciega, vuelve a la torre, viaja al pasado desde arriba y derrota a Frantz, el asaltante abatido. En la planta baja recoge el Escudo de estupor, vuelve al presente y habla con Noah en MagMell. Recibes el código de Frantz, a Noah como presencia de presente y el inicio de sus encargos/trueque.
- Alternativa narrativa: seguir a Lavinia conserva una variante de la secuencia y el viaje por barca a Ciudad Hundida. No concede un sustituto de los encargos ni de los objetos de trueque de Noah. Si se elige por escenas, consérvala en una partida o archivo separado: antes de Luna Rapacis, Noah del presente deja de estar disponible y se pierden sus encargos y sus intercambios de esa vuelta. Los códigos de Noah pueden recuperarse en una etapa posterior, pero no esas interacciones de presente.

Pista de arma pendiente. En el puente que conecta el Continente, MapMaster señala al enemigo como posible drop de la Alabarda del atardecer. Kamigame todavía deja esta arma en investigación abierta; no se publica una tasa ni una obtención garantizada.

1.7. Limpieza de MagMell que se abre con la moto

Hazla tras obtener la moto y, si el nivel te resulta cómodo, antes de convertir Ciudad Hundida en la prioridad absoluta.

Lugar	Qué revisar de forma concreta
Ruinas subterráneas del acantilado (norte)	Interferidor junto al ascensor de la arena; Protección de sangre tras el Oscuro corrupto; pathos de Gyoten, el explorador, que mejora cargas de Regeneración y resistencias de estado dentro de MagMell.
Ruinas subterráneas de la bahía este	Desvío de la bifurcación triple a la izquierda para el cuarto Néctar dorado; atajo de escalera y su interferidor junto a la arena; Acechador nocturno, Elevador de impacto y el combate contra Alexis, el guardaespaldas cruel.
Caverna costera	No es una mazmorra de historia ahora. Señálala: en Exploración libre, con Valentin, se activa una grieta temporal y se lucha contra Goliath, motor mortal para el Libro del tiempo perdido 1, Fervor somático y una Cura reparadora.

No gastes materiales de mejora final por probar estas armas. En una vuelta hay un número finito de materiales de máximo nivel; probar un arma no requiere llevarla al tope.

2. Ciudad Hundida: Josie, la era de 2179 y sus retornos

2.1. Entrada y circuito de presente antes de la torre del reloj

Si Noah aún no está salvado, toma la barca del muelle occidental de MagMell. Si ya se alteró su historia, hay un puente cerca de la Planta depuradora. Ambas rutas llevan al mismo inicio; no confundas el cambio visual con una zona exclusiva.

1. ☐ Activa Muelle de la costa oeste, destruye el primer interferidor exterior del puente derrumbado y sigue hasta el Cementerio panorámico. Baja las escaleras tras la escena.
2. ☐ Activa Pueblo de refugiados y, antes de encaminarte sin pausa al objetivo, haz el primer circuito de carretera visible. Busca interferidores exteriores: uno al noroeste desde la puerta frontal del puesto de Josie, otro desde Ruinas del punto de control hacia el oeste/derecha, otro en la carretera que baja desde el muelle y otro en el bosque al noroeste de Ruinas del acantilado. Dejar el exterior sin mapa vuelve opacas muchas rutas de moto.
3. ☐ En las Ruinas de la garita oriental, entra al edificio de la derecha. Allí hay una piedra lunar/altar y el cofre de Ataque fantasma. No avances solo por la carretera.
4. ☐ Activa Puesto avanzado de Josie: puerta frontal. La persiana no se abre por delante: toma el lateral izquierdo, usa el ascensor y limpia la sección alta.
5. ☐ Tras el puente de reja, gira a la derecha para la Espada maldita Onikiri. Después baja la escalera, activa el Muérdago de la puerta oeste y recoge la jaula Aguijón antes de eliminar al interferidor del andén.
6. ☐ Mata a Bernt, el superviviente deforme en la estación, mira su vínculo y usa los ascensores hasta la crisálida de Josie. Sus dos ascensores llevan al mismo lugar; no hay recompensa de ruta exclusiva entre ellos.

2.2. 2179: Era de la heroína Josie — Subestación conquistada

Cuando tomes el vínculo de Josie, empieza la visita temporal. Lucha junto a ella contra los dos cazadores y activa el Muérdago bajo la torre del reloj.

Antes de entrar: por el exterior occidental del puesto hay un Néctar dorado bajando por las escaleras tras rodear el recinto; en el camino a la subestación hay otro al sur. Son dos desvíos rápidos antes de la mazmorra.

Ruta de la subestación:

1. ☐ Activa Subestación conquistada. Junto al suelo eléctrico morado está el cofre de Cambio sombra.
2. ☐ Detrás de los contenedores/basura rompe la pared de madera. Es el acceso interno correcto; después baja por la escalera al Muérdago de Zona de control de turbinas.
3. ☐ En el nivel al que llegas por el primer ascensor, no subas de inmediato al siguiente. Recorre el vestíbulo hasta el interferidor de mapa de la esquina.
4. ☐ En el ascenso posterior, abre el cofre de la Espada larga VK. Activa el Muérdago de Centro de mando de subestación: planta superior antes del jefe.

5. [] Derrota al Guía de los Oscuros y registra el cofre posterior: jaula Hiedra. Regresa al puesto de Josie para la escena siguiente.

2.3. Torre de alta tensión hundida y Acuario

Desde el puesto ve al sur con la moto. Antes del ascensor de entrada, usa el ascensor exterior ascendente para despertar el pathos de Milo, el ingeniero: en Ciudad Hundida mejora icor máximo y destreza. Cerca, por el camino septentrional, hay otro Néctar dorado.

1. [] Baja al Paseo bajo torre de alta tensión y activa el Muérdago. La puerta de al lado se abre desde el otro lado; no gastes tiempo intentando forzarla.
2. [] Tras el primer puente, abre el cofre de Explosión de carga. Baja por la biblioteca, toma el ascensor y abre el atajo a la entrada.
3. [] Sube una vez por ese ascensor de atajo para recoger la jaula Sabueso en el rellano superior; vuelve a bajar para continuar.
4. [] Sigue los vínculos de Lise, usa las escaleras/pasarelas y derriba el interferidor antes del nivel inferior. El élite que guarda la llave del nivel inferior no es opcional: suelta la llave.
5. [] Después del ascensor inferior activa Planta hundida. En la habitación siguiente, al fondo a la izquierda desde el pasillo, está el Néctar dorado de esta mazmorra.
6. [] En la gran sala de pasarelas, baja por la escalera y limpia el nivel inferior: cofre de Bocanada de veneno, además de materiales de mejora. Esta bajada es voluntaria para avanzar, pero no para una ruta 100 %.
7. [] Sube la escalera de la sala previa al Acuario para destruir el interferidor. Activa Acuario, derrota al Vestigio del Metagen y recoge su recompensa, las Ojos de gula.
8. [] Vuelve bajo la torre del reloj, habla con Lou y con Josie, formaliza el contrato de compañera y regresa por el vínculo de la azotea. En el presente, al romper el sello de la crisálida, derrotas a Josie, la heroína ciega y obtienes su código de sangre.

2.4. Qué abrir inmediatamente después de Josie

La victoria hace aparecer el vínculo de Valentin y abre la Exploración libre (2187/2197). Antes de marcharte a Herida Hedionda, pasa por MagMell en esta época y agota estos diálogos:

- [] Habla con Valentin; se vuelve compañero y su primer encargo lleva a la Caverna costera de MagMell. Hazlo ya si quieres: la grieta da el Libro del tiempo perdido 1, Fervor somático y Cura reparadora.
- [] Habla con Josie en el comedor de MagMell y acepta su petición. En Ciudad Hundida busca la Especia fuerte: desde la Torre de alta tensión hundida, sigue la carretera nordeste, entra entre edificios derruidos y sube por las ruinas hasta la mesa del edificio vigilado. Entregarla da Curry casero.
- [] Si activaste la cadena de Iris en el presente, anota que su primer vestigio de Ciudad Hundida está en la ruta noroeste desde Ruinas de la garita occidental, dentro de un edificio deteriorado tras una pared de niebla. Derrota a la Abominación sobrealimentada, obtén el Vestigio de resucitado 1 y llévaselo a Iris.
- [] Entrega a Jadwiga las Piedras insólitas que ya hayas reunido. No hace falta farmearlas: el objetivo es dar los lotes acumulados, no una piedra concreta de esta región.

2.5. Vuelta actual de exploración de Ciudad Hundida

No hace falta completar todas estas mazmorras antes de vencer a Josie; después es más cómodo volver con moto, Muérdagos y compañeros. Haz un circuito y tacha las que ya estén accesibles.

Zona	Limpieza que merece la vuelta
Ruinas de la galería	Interferidor en la plataforma enjaulada de la sección exterior; Adicto a las bestias; Martillo sin nombre y Forma Sendero relámpago. El pathos de Armand, el caballo de batalla está en el fondo del área y mejora ataque/fuerza en la región.
Ruinas del acantilado	Combate contra Goliath, motor de Formas; recoge Orden defensiva y Arte secreto (anticipación). Al final hay interferidor y una escalera de salida. Busca el pathos de Adelheid, la Doncella Sagrada en la construcción al sur de la subida de la Meseta con vistas a la ciudad: suma cargas de Regeneración y vitalidad.

Zona	Limpieza que merece la vuelta
Instalación subterránea de la montaña	El recorrido normal lleva a Gustave, el sacerdote sectario y a la Gran espada VK; activa el interferidor de la habitación adyacente a Almacén subterráneo. Marca la segunda niebla del sur: más tarde, con Josie y sus tres especias entregadas, contiene al Depredador de especias, la llave de la instalación, Zapatos rojos y Curry hecho con amor.
Ruinas de la garita occidental	Interferidor tras el Centinela mutado, en lo alto de las escaleras. Aquí se conecta parte de la cadena de Iris, y mucho después Zenon tiene una escena al subir el ascensor del edificio roto.
Altar sectario	Apúntalo para Valentin, no lo confundas con un callejón sin contenido. Con Valentin en Exploración libre, la grieta lleva a Amalgama y al Libro del tiempo perdido 2; al entregar el libro recibes Tierra quemada.
Laboratorio secreto (Ciudad Hundida)	No está disponible en esta fase. Se abre con la era/avance de Zenon; dentro hay otro interferidor, botín de mejora y un Néctar dorado tardío. Déjalo marcado, no supongas que has limpiado el área solo por haber abierto todos los iconos de ciudad.

Recursos de zona que conviene revisar con mapa abierto

Néctares dorados de Ciudad Hundida. Tacha estos lugares a medida que aparezcan; el de Laboratorio secreto es tardío.

- [] Detrás de las cajas al oeste de Puesto avanzado de Josie: puerta frontal.
- [] En el tramo más bajo de la carretera inundada al sur del puesto.
- [] Borde del acantilado al sudeste del Muelle de la costa oeste.
- [] Exterior de la Subestación conquistada: siguiendo el edificio por la izquierda, tras rocas.
- [] Colina al norte de la subestación; pasa las construcciones, baja por la carretera al pequeño balcón del acantilado.
- [] Centro del aparcamiento al norte de Ruinas de la galería.
- [] Junto al edificio próximo a Torre del reloj con vistas a la colina.
- [] Habitación posterior a Planta hundida (era de Josie).
- [] Dentro del Laboratorio secreto de Ciudad Hundida, cuando la ruta de Zenon lo habilite.

Estatuas de sangre dorada. Son tres en esta región.

- [] Torre aislada al noreste de la torre hundida: desde la azotea de un edificio al noroeste, salta y planea con la moto; activa antes el monumento de resurrección de la azotea para reintentar sin caminata.
- [] Bosque al oeste/noroeste de la Subestación conquistada, tras subir la colina septentrional.
- [] Costa al sur de Ruinas del punto de control; sigue la orilla hacia el oeste sin internarte demasiado en el agua.

Pathos de Ciudad Hundida. Además de Milo y Armand, busca Claire al sudoeste elevado del puesto (mejora la curación por Forma en toda la zona), Carmen al sur del puesto (energía/mente), Egbert dentro de la Instalación subterránea de la montaña (PS/voluntad) y Adelheid en la meseta. No es necesario encontrar todos antes de Josie, pero sí antes de declarar limpia la región.

2.6. NPC ocultos y elección exclusiva de Ciudad Hundida

Estos encuentros no siempre aparecen como petición en el diario. Habla hasta agotar líneas y vuelve después de cambios de época.

- Resucitado crucificado — decisión exclusiva. En Exploración libre, al noroeste de la Subestación conquistada, hay un resucitado crucificado. Si eliges «Saca el arma», recibes inmediatamente la Espada de malicia. Si eliges que no puedes ayudar, no obtienes arma allí; vuelve al mismo punto en el presente y podrás sacar la Espada de la ejecutora. Solo sale una de las dos por vuelta. En ambos casos vuelve una vez más en el presente para recoger el diario sobre el crimen y la condena del hombre. Para una colección absoluta, registra la espada no elegida como objetivo de NG+.
- Goliath deteriorado. Tras el edificio/hotel próximo a Ruinas del acantilado hay un Goliath con diálogo propio. No tiene el icono de encargo: escúchalo antes y después de la limpieza local; su interés es narrativo, no prometas una recompensa de jefe.

- Resucitada prostituta. Busca el edificio cercano a las fuentes termales del mirador de la ciudad y agota sus conversaciones. Es otro hilo de ambientación oculto que no debe sustituirse por la búsqueda de Josie.
- Hombre sospechoso. En el extremo sudoeste de la ciudad, en una pequeña península tras un secuaz de Jadwiga, aparece una de sus escenas. Es recurrente en otras regiones; anota haberlo hablado para contrastar el diálogo posterior en el Castillo Pionero.
- Sectaria fugada. Está más allá del Túnel derruido, ya en el umbral hacia Bosque No Muerto. No la confundas con un enemigo ni fuerces el avance todavía: se retoma al abrir el siguiente capítulo.

2.7. Alterar o no alterar a Josie

El vínculo debilitado de Josie no se puede activar hasta haber alterado primero la historia de Holly; por tanto, al terminar Ciudad Hundida no hay decisión urgente. La ruta de máximo contenido hace esto más adelante:

1. Antes de salvarla, llega a la Espiral del Sello con su cadena normal dominada hasta Linaje de Gula: Josie 3 y habla con su versión correspondiente para recibir Linaje de Gula: Josie (ciega).
2. Solo entonces vuelve: obtén la horquilla de Lise durante la historia de Holly, entra por el vínculo del puesto de Josie, limpia el refugio subterráneo y derrota a Gobbo y Oscar en el Castillo del Departamento.
3. En el presente podrás enfrentar a Heroína Josie, recibir su código, continuar el desenlace de Josie y abrir las peticiones de Lise.

Si la salvas antes de la Espiral, ganas su ruta antes pero bloqueas ese código especial en esa vuelta. No es un simple orden estético.

Resumen rápido: MagMell, Ruinas y Ciudad Hundida

Al llegar a MagMell

Habla con todos los residentes del vestíbulo, visita la sala de Lou desde el Muérdago y aprende el ciclo de volver a MagMell, hablar con quien tenga diálogo nuevo y revisar los comercios. No gastes todavía piedras finales. En cuanto veas un secuaz de Jadwiga, compra primero tarjetas de cliente antes que armas: cada tarjeta amplía material útil de forma permanente.

Objetivo de esta parada: dejar activado cada Muérdago de la isla, limpiar las Ruinas y abrir las mazmorras que no requieren un poder posterior.

Ruinas - limpieza completa antes de Edward

1. Rodea el exterior por ambos lados antes de entrar: hay materiales de mejora y consumibles de combate.
2. En el primer patio, no sigas recto. Sube al lado derecho para recoger el supresor lunar; al fondo está el cofre con el Arco largo de estadista.
3. En la pasarela superior, baja la escalera de la torre para abrir el atajo y luego déjate caer por las plataformas hacia el jammer. Destrúyelo antes de explorar el nivel alto.
4. En el tramo alto suroeste recoge Hojas rúnicas del cazador antiguo; por la rampa inferior oriental está el cofre del Escudo de sangrado (ligero). Son los dos equipos únicos que no conviene pasar por alto.
5. Activa el monumento de resurrección junto a la niebla y derrota a Edward, el soldado perdido. No cierres la zona hasta comprobar que el minimapa de mazmorra no mantiene niebla.

Planta depuradora

Es obligatoria para dominar el viaje temporal, pero merece una limpieza lenta. La espada a dos manos del cazador antiguo está en un cofre de desvío y el jefe deja una recompensa de Forma útil. La salida habilita más movilidad por la isla; aprovecha para volver a las entradas de mazmorra que hayas visto desde carretera.

Mazmorras opcionales de MagMell

Caverna del acantilado. Entra por el norte cuando puedas. Es corta, pero contiene un cofre de arma, un jammer y el punto al que regresarás para el santuario de Noah en Luna Fraternal. Activa el Muérdago aunque prefieras limpiar la zona más tarde.

Ruinas subterráneas del acantilado. Prioridad alta: aquí está el Pathos de Gyoten, el Explorador, que mejora resistencia a estados y usos de regeneración en Isla MagMell. Recorre las ramas antes de usar el ascensor de salida; el cofre con el arma del cazador antiguo está en una de ellas.

Ruinas subterráneas de la bahía este. Cruza la zona de agua poco profunda desde el este. Busca el néctar en el primer cruce, el fragmento de corazón en el nivel inundado, el jammer exterior y la escalera que abre el atajo. El jefe Alexis, guardaespaldas sin corazón deja una recompensa única. Es una buena zona para empezar a subir el dominio de los primeros códigos.

[VUELVE] Caverna costera. Será importante para una petición de Valentin. Activa su Muérdago al verla y no olvides que se encuentra aquí el primer libro de Tiempo perdido cuando la misión esté disponible.

Cambio de historia: Noah

Cuando haya terminado Ciudad Hundida, vuelve a la Torre del almacén de Formas. Desde la planta alta sigue el vínculo al pasado. En la planta baja derrota a Frantz, el asaltante abatido; lleva antipedrificación para su segunda fase. Al volver:

- se restituye el puente de MagMell;
- recoge el Escudo de estupor en el cofre que aparece donde estaba el recuerdo de Noah;
- habla con Noah en MagMell para abrir su compañía, intercambio y encargos.

Hacerlo tras Ciudad Hundida permite afrontar el combate con comodidad y no altera la ruta especial de Josie, Lyle y Holly. A partir de aquí, entrega cada arma grabada en cuanto encuentres la siguiente: no acumules encargos de Noah hasta el tramo de Luna Rapacis.

Resumen rápido: Ciudad Hundida y Josie

La Ciudad Hundida es la primera gran zona donde conviene separar dos cosas: el progreso principal de Josie y una vuelta lateral completa por las ruinas. La ruta recomendada va de Puesto avanzado de Josie a Subestación conquistada y Torre de alta tensión hundida; antes de la Crisálida de Josie abre todas las mazmorras exteriores que ya sean visibles.

Puesto avanzado de Josie

- Activa el Muérdago exterior, sube por ascensor y habla con Josie. Agota el diálogo antes de salir por cada puerta: el puesto cambia a medida que avances.
- Revisa el lado oeste, los cajones y el borde inundado de la carretera: hay un Néctar dorado temprano.
- [VUELVE] Tras una petición de Josie, aquí habrá diálogos y un viaje con ella. No confundas esas escenas con el rescate definitivo: todavía puedes hacer sus encargos sin cambiar la historia.

Subestación conquistada

Entra dejando para el final el atajo de pared de madera detrás del contenedor: antes limpia el edificio para saber qué sectores del mapa quedan. Prioridades:

- cofre de Cambio umbra junto a la zona electrificada;
- ascenso por el conducto lateral de control de turbinas, que conduce a escalera, tuberías y ruta alta;
- ascensores y jammer de vestíbulo;
- oficina de la planta alta con Espada larga VK;
- jefe del centro de mando y la Jaula de Hiedra asociada.

Al salir, no bajes de inmediato hacia el objetivo. Desde el noroeste de la Subestación comienza una de las decisiones más fáciles de perder.

[ELECCIÓN] El resucitado crucificado

En la era de Exploración libre, al noroeste de la Subestación conquistada, junto a una construcción abandonada, encontrarás a un resucitado atravesado por una espada. Habla con él y decide una sola vez:

Elección	Resultado en esta vuelta	Cuándo recogerlo
Sacar el arma	Espada de malicia, estoque con acumulación de Captura	al instante, en el pasado
No puedo ayudar	Espada de la ejecutora	vuelve al mismo punto en el presente

Recomiendo no ayudar si te interesa que la ruta tenga un regreso narrativo al presente; el arma también es muy distinta en requisitos. Pero no hay resultado objetivamente mejor para completarlo todo: la otra espada exige Nueva partida+. En ambos casos, vuelve al lugar en el presente para recoger el diario relacionado.

Torre de alta tensión hundida, Paseo y Acuario

1. Baja en ascensor; activa el Muérdago del Paseo.
2. En los niveles bajos busca primero el jammer, la llave de la zona inferior y el cofre de Impacto sangriento. No corras al objetivo: hay una salida lateral hacia la Planta hundida con un Néctar dorado y otra con Aliento venenoso III.
3. Sube por la escalera lateral para alcanzar el segundo jammer. Desde el ascensor elevado hay un retorno posterior hacia una plataforma panorámica y Pathos regional.
4. En el Acuario, derrota al Vestigio del Metagen y recoge los Ojos de gula. El lugar también será relevante en Luna Fraterna, así que activa todos sus puntos de retorno.

Mazmorras opcionales de la Ciudad Hundida

Hazlas antes de entrar a la recta final de Josie. No dependen del rescate y te dan recursos para el resto de la región.

Ruinas de la galería. El orden cómodo es: escalera mecánica, rampa derecha, jammer a la izquierda de la pasarela exterior, planta baja y jefe. Antes del jefe recoge el Martillo sin nombre; tras Adicto a la lujuria bestial están Forma Cadena de relámpagos, Forma Estabilidad de guardia y el Pathos de Armand, el Caballo de Guerra, que mejora Fuerza y ataque en la Ciudad Hundida.

Ruinas de la garita occidental. Da prioridad al jammer situado arriba, a la Forma Marca entumecedora y al ascensor del pilar central. El ascensor tiene utilidad de exploración y de vistas, aunque la mayor recompensa está en limpiar los bajos. Vuelve tras avanzar para revisar rutas nuevas del exterior.

Ruinas del acantilado. Usa el ascensor y derrota al Goliath, motor de Formas. Tras él están una Forma defensiva, un cofre de Arte secreto y la salida hacia la Meseta con vistas a la ciudad. Cerca del acceso hay una ruta de desvío para hablar con el Goliath deteriorado más adelante.

Instalación subterránea de la montaña. La entrada está al este de las Ruinas del punto de control. Las plataformas sobre electricidad llevan al jammer y a una sala de Forma; no pases por alto el jefe opcional. Parte de la zona se aprovecha mejor con Josie cuando tengas su petición activa, porque el Depredador de especias y su recompensa aparecen en esa cadena.

Altar sectario. Guarda la visita para la petición de Valentin: contiene el segundo libro de Tiempo perdido y el combate correspondiente. Si llegas antes, activa el Muérdago y limpia el mapa, pero no entregues la misión hasta hablar con Valentin.

NPCs sin marcador de la Ciudad Hundida

Estos encuentros no salen como petición principal. Háblales siempre en la era de Exploración libre y vuelve a su posición en el presente cuando haya una elección.

- Resucitada prostituta: en el edificio sobre el acantilado junto a las termas. Su diálogo evoluciona al hablarle y, tras la historia de Josie, comenta el retorno futuro del agua limpia. No da un jefe, pero es una de las escenas que el juego no registra como misión.
- Goliath deteriorado: detrás del hotel cerca de las Ruinas del acantilado. Te pide piezas. No las tendrás aún: el acceso a las Piezas de Goliath está detrás de una puerta que exige el pase de Zenon en Insula Carcere. Márcalo ahora; la guía te hace volver cuando corresponda.
- Pareja fugitiva de la secta: tras el Túnel derruido que enlaza con el bosque. Tiene varias decisiones y una consecuencia posterior; léelas en el bloque del Bosque antes de escoger.
- Hombre sospechoso: aparece en un saliente suroeste, más allá del secuaz de Jadwiga, pero solo después de cambiar la historia del héroe de esa región. Es el primero de cuatro disfraces; no lo busques antes de tiempo.

Antes de derrotar a Josie, revisa este bloque

- [] Jammers de exterior y de Subestación/Torre/Acuario limpios.
- [] Ruinas de la galería, garita occidental, acantilado y montaña visitadas.
- [] Elección del resucitado crucificado anotada y diario recogido en el presente si procede.
- [] Primer arma grabada de Noah recogida en las ruinas del sur y entregada.
- [] Néctares y cuenta de sangre de la región anotados en el apéndice.

Derrota a Josie, la heroína ciega para continuar. En esta ruta no actives aún su vínculo debilitado ni su cambio de historia: más adelante te permitirá obtener el código especial antes de salvarla.

El tablero de regresos: qué cambia y cuándo volver

El diseño de Code Vein II invita a recorrer el mismo mapa en presente, pasado y Exploración libre. Para una ruta completista, el error habitual no es no encontrar un cofre: es no volver cuando aparece un NPC, una puerta o un resultado de decisión. Esta tabla sirve como agenda. Léela al acabar cada hito de historia.

Hito que acabas de completar	Vuelve a	Motivo concreto
Ciudad Hundida	Torre del almacén de Formas	Cambio de historia de Noah, puente y sus encargos.
Cambio de Noah	MagMell y las tres regiones	Entrégale armas grabadas y sube afinidad/intercambio antes de Luna Rapacis.
Josie, heroína ciega	Ciudad Hundida presente	Vínculo debilitado, nuevo estado de NPCs y, más adelante, ruta de rescate. No lo actives todavía.
Lyle, héroe de un solo brazo	Herida Hedionda presente	Aparece su vínculo, cambian accesos y se preparan sus encargos posteriores.
Holly, heroína	Bosque No Muerto presente	Aparece su vínculo y el regalo de Lycoris en el sitio donde la conociste. Primero asegúrate de tener Lycoris 2.
Zenon, héroe	Insula Carcere y Ciudad Hundida	Pase de Zenon, laboratorios ocultos, piezas de Goliath y segundo encargo de Noah.
Primer final	2207, la Revuelta	Recibe los tres códigos especiales antes de rescatar a los héroes.
Cada rescate	MagMell de Exploración libre y región respectiva	Encargos de amigos, nuevos comerciantes, diálogos y cofres que el rescate habilita.
Segundo final	Menú de título	Entra en Luna Fraterna desde «Rescata a Lou»; no se inicia desde el Muérdago normal.
Tercer final con parche 2.0	MagMell presente	Vínculo naranja hacia la Era de la Armonía y episodios finales de los compañeros.
Fin de Mask of Idris	Mundo Desamparado	Regreso final para Espiga caída y cierre de los diálogos de Liv y Valentin.

La compra inteligente en tiendas de Jadwiga

No hace falta comprar cada arma en el momento en que aparece. Sí hay tres cosas que deberías comprar en cuanto las veas:

1. Tarjetas de cliente: desbloquean compra ilimitada de materiales concretos y evitan que una mejora normal se vuelva una pérdida de tiempo.
2. Piedras insólitas: no se gastan en forja; resérvalas para los intercambios de Jadwiga. Sus hitos de piedra dan pases VIP y amplían stock.

3. Armas y Jaulas únicas de jefe/encargo que no sean botín repetible. Si la neblina no alcanza, anota la tienda y vuelve después de limpiar la zona.

Las armas que pueden caer de enemigos normales no cuentan como «una sola oportunidad». Las que proceden de cofre, jefe, petición, afinidad, un santuario o una elección sí deben recibir una marca propia en tu lista.

Afinidad, regalos e intercambios

Cada compañero combina tres circuitos distintos que no debes confundir:

- Código de sangre personal: se amplía por progreso de historia y dominio del código anterior.
- Afinidad / amistad: desbloquea regalos e intercambio de equipo. Habla con el personaje tras un jefe, un cambio de historia o una petición.
- Petición de amigo: es un encargo de lugar y compañero; llévalo contigo si la tarea lo exige.

Cuando una petición diga «ve con X», no basta con activar su icono: el compañero tiene que estar seleccionado en el Muérdago. Si el juego no progresa, vuelve al Muérdago, elige de nuevo al acompañante y entra a la zona por viaje rápido. Es una de las comprobaciones más baratas antes de asumir que hay un bug.

Regeneración: lo que debes contar

Hay dos mejoras distintas:

- Néctar dorado aumenta usos de regeneración. Hay 46 en el juego base y la ruta los agrupa por región.
- Estatua de sangre dorada aumenta la cantidad curada. Hay 12. El texto de tutorial puede hablar de «perlas», pero el nombre del objeto en el inventario español es Estatua de sangre dorada.

Usa cada objeto desde el Muérdago cuando lo recoges. Así, si al final te falta uno, el menú de regeneración te indica qué atributo no ha alcanzado su tope y no dependes de recordar un contador manual.

Parte II - Herida Hedionda y Bosque No Muerto

Fichas por ubicación: Herida Hedionda y Bosque No Muerto

3. Herida Hedionda: Lyle y el Castillo Pionero

3.1. Entrada y primera base

Desde Ruinas del punto de control sigue la carretera oriental. En la entrada de Herida Hedionda se reúne Iris; activa Puesto avanzado 1 y toma el vínculo de Lyle para 2178. Al llegar al pasado, activa también Puesto avanzado 1 norte antes de seguir la carretera hacia el Fuerte de abastecimiento y el Puesto avanzado 2.

- [] Al entrar en el Puesto avanzado 2 habla con el miembro del Coro y elige querer unirse. Esta conversación es necesaria para que Lyle sea compañero de esa era y para recibir su primer código.
- [] Destruye el interferidor de exterior de las Ruinas de la meseta antes de bajar a las minas. Está fusionado con un enemigo; hay que matar al enemigo portador, no buscar un árbol separado.
- [] En el cofre cercano toma Danza de espadas interminable. Activa el Muérdago de Puesto avanzado 2.

3.2. Cueva de cristal y Cueva caliza

Desde Puesto avanzado 2 usa el ascensor del puente sur y entra a la derecha en la Cueva de cristal. Su interferidor revela tanto la Cueva de cristal como la Cueva caliza.

1. [] Activa Cueva caliza y llega al Depredador voraz. Es jefe de la ruta, no el Depredador de especias de Josie.
2. [] Después del jefe, en la bifurcación gira primero a la derecha para un Néctar dorado.

3. [] Regresa y toma la otra rama. Tras saltar entre rocas y bajar por la pendiente, activa el pathos de Gordon, el maestro artesano; aumenta ataque y la reducción de recuperación del enemigo dentro de la Herida.
4. [] Desde el monumento de resurrección, explora la rama oeste muerta por Impacto Gaia. Luego toma la rama norte y abre el cofre de Aplastamiento masivo; hay además materiales de mejora en cada bifurcación.
5. [] Sal por la boca noroeste, recoge el Néctar dorado exterior y activa Campamento pequeño bajo la meseta al este.

3.3. Zona abandonada: ruta del segundo jefe obligatorio

Vuelve a Puesto avanzado 2, baja por el ascensor y toma la carretera noroeste hasta Entrada del ascensor de las minas.

1. [] Sube la escalera próxima para el interferidor exterior; sigue hasta el ascensor y toma la Forma Curación de aturdimiento.
2. [] Vuelve a la entrada del ascensor de minas y toma el camino norte. En una casa derruida hay Impulso de guardia.
3. [] Activa Zona abandonada. Al noreste del Muérdago hay un interferidor exterior protegido por un grupo; cerca está el cofre de Abismo espiritual.
4. [] El Néctar de esta zona no se alcanza atacándolo desde el este: rodea el perímetro por el oeste y cruza el río ácido con saltos cortos. En las dos chabolas busca Floración de cuchillas y el Escudo de sangre.
5. [] Activa el monumento y mata a Bernard, el siervo de mirada vacía. Su recompensa de arma es la Alabarda sin nombre. Regresa a Puesto avanzado 2 tras el combate.

3.4. La conversación que abre el Castillo Pionero

Tras volver, habla expresamente con Craig. La llave del puente no llega por la escena automática: se recibe al interactuar con él. No avances pensando que el gran portón es un bug si no la has recogido.

Usa el ascensor del puente sur, abre la puerta y desplázate al campamento frente al castillo. Activa el Muérdago, habla con Lou y entra por debajo; la ruta principal del Castillo Pionero está construida con ascensores, escaleras y tuberías que funcionan como atajos.

3.5. Castillo Pionero, primera mitad

1. [] Tras dos escaleras, activa Zona de gestión de instalaciones subterránea. En la habitación de tuberías, cruza por arriba; la escalera inferior permite recuperar si caes, pero no conduce al objetivo.
2. [] Al salir por ascensor, activa Frente al ascensor del ala oeste. A la derecha, baja por la escalera y registra la choza: Bayoneta caída. En la choza contigua hay Vestigio de corazón 3.
3. [] Sigue la escalera ascendente junto al Muérdago. Cuando alcances el interferidor, destrúyelo antes de bajar a Bloque residencial del ala oeste.
4. [] En la azotea del bloque residencial toma la llave del almacén. Vuelve a la puerta antes cerrada si quieres los ingredientes: salsa de soja x2, queso x3 y huevos x3. No son exclusivos de build, pero sí es un retorno exacto que suele olvidarse.
5. [] Desde el mismo nivel del Muérdago, no subas por inercia: entra por el fondo, escala la escalera, cruza la tubería y baja desde la sala de criaturas gelatinosas a la nave central.
6. [] Bajo la escalera que mira a la puerta principal está el Néctar dorado del castillo. Activa el Muérdago de Escalera central y el interferidor de la segunda mitad que queda tras la puerta lateral.

3.6. Castillo Pionero, segunda mitad y Lyle, héroe de un solo brazo

1. [] Desciende cerca del segundo interferidor, elimina al enemigo grande y recoge la llave del almacén grande. Abre el almacén para Engranaje de McLeish.
2. [] Explora el lado sur: una sala alta tiene Disparador impetuoso; los enemigos cercanos dejan la llave del pasaje bajo el suelo. Regresa a Escalera central y abre ese pasaje antes de proseguir.
3. [] Desde la escalera superior junto al almacén grande sigue hasta Ala este, luego a la escalera y el cofre de Excitador de almas.
4. [] Activa Frente a la sala de mando. La sala opuesta inicia la escena. Después, sigue los rastros naranjas; no tomes el ascensor ajeno a los rastros.

5. [] Derrota al Explorador corrompido. El ascensor inmediato devuelve al Muérdago: descansa y vuelve a entrar para el Asesino corrompido.
6. [] Habla con Craig y baja por el ascensor frente a la sala de mando; entra por la puerta de la derecha y acciona la palanca para reactivar el horno de mineral.
7. [] Antes de volver al presente, habla otra vez con Craig: te entrega la Forma legada Ejecutora absoluta como recompensa de la historia de Lyle. La ficha de Kamigame la registra dentro de esa historia. Si se te pasa esa entrega, la ficha comunitaria de la Forma indica que Craig puede dártela al completar el cambio temporal de Lyle. Después se formaliza el contrato con Lyle.
8. [] En 2277, rompe el sello en Puesto avanzado 1 y derrota a Lyle, héroe de un solo brazo. Obtienes su código y el acceso de región necesario para continuar hacia el Bosque No Muerto.

3.7. Circuito de recursos y mazmorras opcionales de Herida Hedionda

Estas visitas caben bien después de Lyle, héroe de un solo brazo, pero antes de cruzar el Túnel derruido hacia el bosque. Si una pared de niebla o una época no corresponde, se marca para la vuelta posterior, no se insiste.

Lugar	Acción / premio principal
Fuerte vigía norte	Interferidor en la sala anterior a la escalera de atajo. Derrota a Harrison, el soldado pionero para Segador despiadado; aquí está la Especia aromática de Josie, detrás de las escaleras de la sala del interferidor.
Fuerte vigía del puerto fluvial	Baja por la primera escalera, usa la puerta entre las dos escaleras y entra a la sala derecha para el interferidor. En la habitación a la izquierda del monumento hay Néctar dorado. El jefe Louvaine, capitán pionero deja Trozo de hierro y Carga de contraataque.
Refugio subterráneo de las afueras	Interferidor junto al ascensor. Logan, guardia pionero, guarda Truco de represalia y Aliento de muerte. El pathos de Clara, la sangrante, está ante la arena y aumenta la obtención de dominio de códigos en toda la región: priorízalo si estás subiendo códigos para la Espiral.
Instalación subterránea del centro de la ciudad	Philip, la bestia devota da las Hojas rúnicas al rojo vivo y Barrera de siete colores.
Campamento militar (meseta occidental)	Es el objetivo de Iris en presente: derrota a la Bestia dorada sobrealimentada para el Vestigio de resucitado 2.
Iglesia con vistas a las ruinas	Guárdala para cuando Iris tenga sus tres vestigios; allí se libra el combate contra Judy, la berserker sobrecargada que cierra su cadena y concede Falange J y Falange I.
Mina Hedionda	Contiene el pathos de Ella, la princesa del sol en una construcción abandonada y, más adelante, el avatar de máscara de Ira de la petición de Lyle.
Laboratorio secreto (Herida Hedionda)	Es contenido de Zenon/etapa avanzada. Tiene interferidor junto al Muérdago interior y una unidad de Zenon; márcalo en vez de interpretarlo como pasadizo inaccesible.

Néctares de Herida Hedionda. Este tramo tiene muchas mejoras fuera de la ruta de jefe. Comprueba: salida este de Puesto avanzado 2; casa a la izquierda de la carretera norte desde ese puesto; zona tras el jefe de Cueva caliza; borde occidental del Campamento militar; estanque ácido al este de Fuerte de abastecimiento bajo el puente; casas al sur del Fuerte vigía norte; sala izquierda del Fuerte vigía del puerto; edificio al sureste de la Torre de Regeneración próxima; subida de acantilado al sur de Parada de descanso de los mineros; norte de Zona abandonada; sala tras la escalera meridional de Escalera central; y, más tarde, la alcoba izquierda de la Gran mina sellada (2182).

Estatuas de sangre dorada. Una está al sudoeste de Parada de descanso de los mineros. La otra se alcanza por el camino secreto de la ribera: desde el borde del puente occidental planea con la moto hacia los salientes/cueva, o recorre la cueva desde el Muérdago de ese camino. Activa el monumento de resurrección antes de encadenar planeos.

Pathos de Herida Hedionda. Además de Gordon y Clara, señala: Theodore, el caballero amotinado dentro del Fuerte vigía norte (icor y menor coste de energía al bloquear); Karl, el religioso en el descenso al sudoeste de ese fuerte o tras la cueva de Riverport (cargas de Regeneración y duración de Formas); Shizuku, la asceta junto a las fuentes termales con vistas al valle (energía y ataque de compañero); y Ella, la princesa del sol en Mina Hedionda (PS/LP y resistencias). Son mejoras regionales, no adornos de lore.

3.8. NPC ocultos de la Herida

- Hombre sospechoso: vuelve a hablar con él en la Sala de mando del Castillo Pionero si ya lo viste en Ciudad Hundida; es una cadena de encuentros, no un objetivo que se resuelva al derrotar a Lyle.
- Resucitado perdido / hombres de la cueva: en el Camino secreto de la ribera y bifurcaciones de Mina Hedionda hay personajes aislados que no generan marcador de misión. Hazles una pasada de diálogo al abrir cada atajo; no se les atribuye una recompensa de arma sin que el juego la muestre.
- Miembro informado del Coro: habla con los miembros del Coro en Puesto avanzado 2 y después de reactivar el horno. Sus frases cambian con los dos jefes y con el regreso de Lyle, y dan contexto a Craig, no solo ambiente.

3.9. Alteración histórica de Lyle: por qué se aplaza y cómo volver

La alteración de Lyle no es contenido descartado; es una vuelta programada.

No la actives antes de Espiral del Sello en esta ruta. Antes de salvarlo, domina Linaje de Patientia: Lyle 2 y, en la Espiral del Sello de 2207, habla con la versión adecuada de Lyle para recibir Linaje de Patientia: Lyle (brazo artificial). Salvarlo antes bloquea ese código especial en la vuelta actual.

Cuando el código ya esté en el inventario, vuelve así:

1. En Exploración libre, habla con Lyle en Puesto avanzado 1.
2. En el presente, examina la espada oxidada de Lyle que aparece allí; reactiva el vínculo.
3. Viaja a 2182, entra por la Sala de mando del Castillo Pionero y baja por el ascensor norte hasta la Gran mina sellada.
4. Limpia su interferidor, toma el Néctar de la gran sala y derrota a Imogen, la Reina Pionera. Recibirás su código; hay también Jabalina centelleante y Alabarda de lobo blanco.
5. De vuelta al presente, habla con el miembro del Coro junto a la crisálida y baja al subsuelo para hablar con Craig; por último rompe el sello y derrota a Héroe Lyle.

Eso da el código de Héroe Lyle, avanza a Craig y conserva el contenido especial que justificaba esperar.

3.10. Encargos futuros que ya nacen en estas dos regiones

Cuando llegue la Exploración libre y/o la alteración de Lyle, estos son los retornos exactos que parten de los sitios ya conocidos:

- Noah, presente: recoge Arma grabada 1 detrás del edificio Silver Bullet, al sur de Ciudad Hundida, y entrégala para la Gran espada grabada antigua. En Herida, desde Parada de descanso de los mineros sigue la carretera norte: rodea por la izquierda el edificio con puerta cerrada y toma Arma grabada 2 de los escombros tras la valla; entrega para el Martillo antiguo grabado. Completa su tercer arma en Bosque No Muerto y su segunda petición antes de Luna Rapacis.
- Valentin, Exploración libre: con él como compañero, activa la grieta del Altar sectario (Ciudad) para Libro del tiempo perdido 2/Tierra quemada; y la de Cueva al norte de las minas (Herida) para la Reina de la brecha, Libro 3 y la Receta: Rejuvenecedor de icor. Devuelve los libros a MagMell entre cada tramo.
- Josie, Exploración libre: además de Especia fuerte de Ciudad, toma la Especia aromática del Fuerte vigía norte y entrégala. La tercera especia está en Bosque No Muerto. Con las tres y Josie de compañera, la Instalación subterránea de la montaña abre la pelea contra Depredador de especias.
- Iris, presente: tras el vestigio 1 de Ciudad y el 2 de Herida, queda el 3 en Bosque No Muerto. Luego se visita la Iglesia con vistas a las ruinas con Iris para Falange J/I.
- Lyle, Exploración libre, después de salvarlo: primero derrota al Traficante de sangrantes en Pueblo de mineros abandonado para el Tónico energizante del Coro. Su segunda petición reúne cinco máscaras: las de Gula y Acedia se encuentran desde el Muelle de la costa oeste en Ciudad; la de Ira sale desde Mina Hedionda, rodeando la colina a la izquierda de su monumento; las dos restantes están en Bosque No Muerto y la entrada de Espiral del Sello. Tras las cinco, vuelve con Lyle a la Sala de mando para Filo de contraataque y su tónico especial.
- Zenon y Craig: más tarde Zenon pide una visita a la Torre de Regeneración próxima a Parada de descanso de los mineros. Craig pide, cuando esté desbloqueado, las fuentes de MagMell, mirador de Ciudad, Fuentes termales (mirador del valle) y la tercera piscina del Sanatorio; su retorno final está en la Sala de mando del Castillo Pionero.

Con Lyle, héroe de un solo brazo, derrotado y este registro hecho, toma el Túnel derruido desde Ciudad Hundida para iniciar el siguiente bloque: Bosque No Muerto. No borres las marcas de Ciudad o Herida del mapa: varias se reactivan en las eras de

Exploración libre, de Zenon y de las alteraciones históricas.

"

En estas dos regiones se concentra el mayor número de regresos. Mantén la costumbre de terminar una mazmorra opcional entera antes de abrir una Crisálida y de volver a MagMell después de cada jefe principal.

3. Herida Hedionda - ruta de Lyle sin rescatarlo aún

Entrada, Puesto avanzado 1 y decisiones de exterior

Entra desde las Ruinas del punto de control de Ciudad Hundida. Activa Puesto avanzado 1 y Puesto avanzado 1: norte, habla con Iris y mira alrededor de la Crisálida antes de saltar al pasado. El puente occidental lleva a consumibles, material de mejora y una primera vista de rutas opcionales.

Antes de perseguir al Coro del Alba, abre tres puntos de referencia:

- Campamento militar de la meseta occidental, desde donde salen rutas a la Instalación subterránea central y al Refugio subterráneo de las afueras.
- Fuerte de abastecimiento, que cruzarás durante historia pero contiene atajos, un jammer y cofre de arma.
- Cueva caliza, que concentra Pathos, tesoro de arma y un jefe opcional.

Era de Lyle: orden recomendado

1. Sigue los rastros del Coro hasta la Cueva caliza. No ignores el desvío de Pathos; después del combate con el Depredador voraz, limpia todas las salas laterales antes de continuar.
2. Explora la Zona abandonada y derrota a Bernard, el secuaz de mirada vacía. Es el cierre correcto antes de entrar al Castillo Pionero.
3. Dentro del Castillo Pionero, activa cada Muérdago, abre los atajos de ascensor y recoge los objetos de las alas antes de correr al jefe. Más adelante regresarás con Craig y con Lyle, pero no todas las rutas están tan claras cuando cambie el estado del mapa.
4. Derrota a Lyle, héroe de un solo brazo. Elige continuar la historia, pero no actives su vínculo debilitado todavía. Esa espera es deliberada: el código de brazo artificial exige que Lyle siga sin rescatar.

Mazmorras de Herida Hedionda que conviene resolver ya

Fuerte de abastecimiento. Entra con mentalidad de bucle vertical. En la planta baja recoge la piedra insólita y abre el cofre de fragmento de corazón. Al subir, elimina el jammer de la azotea, saquea la torre para Aliento de titán x3 y usa el ascensor de regreso. Su salida forma parte de la ruta principal, pero mucha gente deja sin abrir el jammer.

Instalación subterránea central. Desde Puesto avanzado 2 baja por el ascensor. Recorre primero las habitaciones laterales, cruza el líquido electrificado solo por pasarelas y sube las escaleras que parecen secundarias: conducen al jammer y a un material primordial. El jefe Philip, la bestia devota deja Espadas flotantes carmesíes. Esta zona es buen lugar para comparar Jaulas, no para gastar el último material final.

Refugio subterráneo de las afueras. Sigue el orden de la escalera, la puerta con palanca y el segundo ascensor. Hay una piedra insólita, el jammer, una Forma en cofre y, sobre todo, el Pathos de Clara, la sangrante: mejora la eficiencia de dominio de códigos en todo el juego. Es una prioridad real incluso si el jefe te queda un poco alto de nivel. Tras Logan, guardia real pionero, obtienes otra Forma única.

Fuerte vigía del puerto fluvial. Su entrada resulta más natural una vez atraveses el puente norte del castillo. Hay Néctar dorado en la sala del sur, fragmento de corazón al final de la pasarela, jammer en una sala lateral y jefe Reuben, capitán pionero. La salida te deja cerca de Camino secreto de la ribera, así que úsala para no duplicar trayecto.

Fuerte vigía norte y Fuerte de suministros / cantera. Hazlos cuando tengas el nivel de la región. Son sitios habituales para una tarjeta de Jadwiga, un Pathos y materiales; no los confundas con simples puestos de enemigos porque ambos esconden rutas de azotea y habitaciones tras ascensor.

NPCs ocultos de Herida Hedionda

- Soldado Voda perdido: desde Camino secreto de la ribera, entra en la cueva y, tras el enemigo de la entrada, gira hacia el callejón sin salida. Puedes decirle que siga el camino o que excave. Ambas respuestas dan una continuación en el presente, pero recomendaría «excava»: abre la pared inmediata y facilita sacar la zona. Si eliges el otro consejo, reaparece cerca del Pathos; vuelve en el presente para agotar el diálogo.
- Resucitado impetuoso / investigador del ácido: en el camino entre Mina Hedionda y Gran mina sellada. Mata los monstruos viscosos que pide, entrégale los materiales y regresa al mismo lugar en el presente por su nota y objeto de neblina. No es una petición marcada.
- Hombre sospechoso: aparecerá en el centro de mando del Castillo Pionero solo cuando ya hayas cambiado el destino regional. Es el segundo disfraz de una pequeña cadena de cuatro; habla con él incluso si parece un soldado normal.

[VUELVE MÁS TARDE] Gran mina sellada

No la uses todavía para cambiar la historia de Lyle. Cuando ya hayas obtenido su código especial en la Revuelta, regresarás con el orden correcto: vínculo debilitado, conversación con Lyle en Exploración libre, espada oxidada en el presente, visita al centro de mando, mina completa y combate con Imogen. El bloque de rescates detalla el recorrido y los tesoros que son fáciles de olvidar.

4. Bosque No Muerto - ruta de Holly y ventana de Lycoris

Del Túnel derruido al Invernadero marchito

Desde Puesto avanzado de Josie sigue la vía hacia la Torre del reloj con vistas a la colina. Recoge el Néctar dorado junto a la cabaña antes de entrar al Túnel derruido. Mata el jammer nada más verlo y abre el Muérdago de salida.

En el Pueblo asolado, ve primero a la casa en ruinas cercana al Muérdago: planta alta para documentos y diálogo del pintor; después compra la tarjeta del secuaz de Jadwiga si está disponible. Cruza el puente colgante, gira a la izquierda y limpia el jammer; desde allí están el cofre de Colmillos del cazador y otro Néctar. Solo entonces avanza al Invernadero marchito.

La era de Holly: Sanatorio y Cueva de la quebrada

Al despertar, habla con Holly para obtener su primer código. Antes de seguir su objetivo:

- recoge el Néctar del patio frontal del Sanatorio y la Forma del desvío de la izquierda;
- completa ambos baños del sanatorio y toma el Néctar próximo al vínculo de retorno;
- usa el ascensor de la consulta, escucha la escena y entra en la Cueva de la quebrada;
- activa el Pathos, elimina el jammer, coge la Bayoneta sin nombre y vuelve a las dos ramas que contienen material de mejora antes del jefe.

Tras derrotar al Fanático del Resurgimiento, regresas al presente y aparece Lycoris.

[NO PERDER] Lycoris: deja de ser una compañera temporal

1. Habla con Lycoris en cuanto aparezca y selecciónala en el Muérdago.
2. Recoge Brazos mecánicos de Formas Tajikarao en el cofre cercano a su encuentro y el Néctar próximo a Colina de escombros.
3. Equipa Lycoris 1 y llévala mientras limpias las siguientes mazmorras y enemigos de élite. El objetivo es completar su dominio, no subir de nivel de personaje.
4. Vuelve a hablar con ella para recibir Lycoris 2 antes de activar el vínculo debilitado de Holly. Conserva este código aunque no encaje con tu build: desbloquea contenido de solicitud y evita el bloqueo.

Cuando termines el rescate de Holly, vuelve al lugar exacto de su primera aparición: habrá un regalo de Lycoris, las Hojas rúnicas de Lycoris. Esta vuelta final es fácil de pasar por alto.

Complejo forestal y la primera emoción de Holly

Entra con Lycoris ya seleccionada. En el Complejo forestal, no avances desde el Muérdago sin terminar los bajos: hay un jammer, el cofre de Empaladora y el monumento de resurrección antes del jefe. La emoción de Holly invoca apoyos; limpia primero a los enemigos pequeños para obligarla a bajar. Tras derrotarla, registra el desbloqueo y vuelve a MagMell si sale diálogo nuevo.

Iglesia abandonada de la colina

Los caminos verdes no son decoración: activa sus dos palancas antes de insistir con el puente. El primer trayecto no tiene premio crucial; el segundo lleva al cofre de Espada ceremonial del fanático. Tras materializar las escaleras, destruye el jammer, abre la escalera corta y derrota la segunda emoción. Esta mazmorra se cuenta entre las que conviene vaciar antes de cualquier rescate.

Parque de atracciones de las montañas nevadas

Es un punto de alta densidad de contenido: Muérdago, cofre, ruta de carpa y una petición de Holly posterior. Explora todos los edificios antes de entrar al combate de historia. Tras el jefe, se abre el tramo de ciudad en ruinas y el Sanatorio de presente; no actives el rescate de Holly aún, pero puedes adelantar sus jammers, Pathos y coleccionables sin problema.

Opcionales del Bosque que debes anotar

- Ruinas de la iglesia de la ribera: junto a su entrada está el Pathos de los Héroes sin nombre, que aumenta usos de regeneración y aporta fuego al arma dentro de la región. En su interior hay un jammer y el encuentro de la resucitada ciega.
- Aldea de montaña: guarda el desvío hacia el norte y el descenso de escalera del sur. Aquí está otra estatua de sangre dorada y una petición de Holly posterior.
- Puesto de observación fronterizo: contiene una estatua de sangre que solo es accesible en el presente y una ruta de altura. Hazlo al desbloquearlo, no lo confundas con una simple torre de carretera.
- Cueva escondida de la secta: resérvala para el cuarto libro de Valentin si vas siguiendo sus pedidos; es una pelea de oleadas, no un cofre normal.
- Granja abandonada, Ciudad en ruinas y Ribera de la presa: son tres nodos de néctar, Pathos y retornos. Abre sus Muérdagos aunque aún no tengas el encargo que los utiliza.

NPCs ocultos del Bosque

- Resucitada ciega, Ruinas de la iglesia de la ribera: insiste hablando hasta que se abra la opción de darle tu sangre. Acepta. En el presente evita que se convierta en el enemigo súcubo y deja la Forma Tenacidad salvaje. No es una decisión de combate marcada por misión.
- Pintor, Pueblo asolado: segunda planta de la primera casa al entrar desde el Invernadero. Habla con él para registrar su escena. La comunidad no ha confirmado una cadena posterior fiable; no inventes un requisito de compañero. Vuelve tras el rescate de Holly por si el diálogo cambia.
- Pareja de exsectarios, salida del Túnel derruido: puedes salvarlos, matar a ambos o matar a uno de ellos. Para una primera vuelta de máximo contenido, elige salvarlos y vuelve en el presente a buscar el resultado y su diario. Las otras opciones dan variaciones narrativas, no otro arma única conocida; resérvalas para una vuelta de galerías si quieres ver todos los desenlaces.
- Hombre sospechoso, planta 2 del Sanatorio: aparece como paciente sano cuando el cambio de destino de Holly ya se ha realizado. Es el tercer encuentro de la cadena; habla con él para su soborno y no lo confundas con un enfermo decorativo.

Antes de salir hacia Insula Carcere

- [] Lycoris 2 en el inventario.
- [] Cada emoción de Holly derrotada y todos los cofres temporales del Bosque recogidos.
- [] Ruinas de iglesia, Aldea, Cueva escondida y los jammers de exterior visitados.
- [] Resucitada ciega ayudada, pareja de exsectarios resuelta y pintor escuchado.
- [] Holly derrotada como heroína, pero sin activar todavía su cambio de historia.

Parte III - Insula Carcere, Luna Rapacis y los tres finales

Fichas por ubicación: Insula Carcere, Luna y Espiral

Fichas ampliadas de Insula Carcere, finales y contenido posterior

Estas fichas empiezan después de haber derrotado a Josie, Lyle y Holly en sus versiones de héroe. El momento exacto de activar sus cambios de historia sigue siendo el de la ruta principal: primero códigos especiales en la Espiral; después rescates.

Insula Carcere: exterior de la isla

- Acceso: muelle de la costa oeste, después de que Lavinia abra el viaje. La primera visita ocurre antes de Zenon y antes de Luna Rapacis.
- Qué contiene: Muérdago del muelle, jammer exterior, Pathos de Hyuga, artista del escapismo, vendedor de Jadwiga y dos Néctares dorados del perímetro.
- NPC: Lavinia acompaña la llegada; habla con ella en el muelle antes de entrar en la prisión. El hombre sospechoso puede aparecer en un falso puesto de vigilancia después de sus cambios de historia.
- Objetos importantes: tarjetas de cliente para Piedra carmesí 7 y Platino inmaculado 7; materiales de mejora del borde norte.
- Regreso: cuando consigas el Pase de Zenon, recorre de nuevo todas las puertas exteriores marcadas. Algunas abren cofres y no forman parte del objetivo de Zenon.

Escalera central y Zona inferior de la cárcel

- Acceso: puerta alta de la prisión desde el exterior. Activa el Muérdago de Escalera central en cuanto entres.
- Qué contiene: Ataque celestial, cofre de Hierro lobo argenta, llave de la sala de vigilancia, puerta de atajo a la entrada y ascensor que conecta los bloques.
- Ruta de limpieza: abre primero la puerta inferior izquierda; después sube por el lado de la vigilancia, derrota al enemigo de la llave y baja por el ascensor opuesto. No sigas al objetivo sin abrir el portón que devuelve a la escalera.
- NPC/escenas: emoción de Zenon y conversaciones de Lou. Ningún vendedor de la prisión sustituye a Jadwiga todavía.
- Regreso: la llave de vigilancia abre una sala de materiales finales al volver desde el Bloque superior.

Bloque inferior de celdas

- Acceso: desde Zona inferior, tras activar el Muérdago y abrir el portón de retorno.
- Qué contiene: cofre de Núcleo gravitacional, un Néctar dorado, sensores con palancas y rutas que bajan a celdas cerradas.
- NPC: la novelista convicta está en la celda de aislamiento del segundo nivel. Habla varias veces y vuelve con historias de MagMell, Ciudad, Herida y Bosque; su novela inacabada es una cadena propia, no un diálogo ambiental.
- Pase de Zenon: más adelante abre la puerta que conduce al Goliath deteriorado y una sala con materiales. No marques la celda como limpia hasta haber comprobado las dos alturas.
- Coleccionable: registra el Néctar antes de subir al Bloque superior; es el que más se confunde con el objeto de la zona exterior.

Bloque superior de celdas

- Acceso: ascensor desde el Bloque inferior. Activa el Muérdago antes de entrar en la zona de sensores.
- Qué contiene: jammer de la escalera, Néctar dorado del ramal sur, Láser prismático deslumbrante, Hojas de colmillos gemelos, tarjetas de materiales y un vendedor tardío.
- Llave: el enemigo de la parte de vigilancia deja la llave que permite entrar en la sala de máximo nivel.
- Regreso: el Pase de Zenon abre puertas secundarias que no se ven desde el objetivo. Recorre primero el ala noroeste y luego vuelve por la plataforma central; de ese modo no confundes una puerta lateral con la ruta de Zenon.

Celda de perfeccionamiento solitario y Zenon

- Acceso: desde Bloque superior, usando la llave de vigilancia y el atajo del sensor.

- Qué contiene: Secuaz de Zenon, el Pase de Zenon: autorización de máximo nivel, emoción de Zenon y la Crisálida que transporta a sus laboratorios.
- Jefe: el Secuaz no es Zenon, pero su pase es obligatorio para los tres laboratorios secretos.
- No perder: antes de derrotar a Zenon, completa los tres laboratorios y las tres entregas de Noah. Después de romper la Crisálida de Luna Rapacis ya no podrás cerrar la cadena de Noah de esa vuelta.

Laboratorio secreto de Ciudad Hundida

- Acceso: puerta elevada de Ruinas de la garita occidental; exige el Pase de Zenon y el estado de laboratorio activado.
- Qué contiene: Muérdago interior, Néctar dorado, jammer de pasarela, rutas alta y baja, materiales finales y equipo oculto tras el cruce.
- Jefe: Unidad duplicada de Zenon 1. El combate concede el duplicado y abre la siguiente parte de la investigación.
- Regreso: vuelve al exterior de la garita y al Goliath deteriorado. Las Piezas de Goliath están en una puerta de la zona de celdas, no en este laboratorio.

Laboratorio secreto de Herida Hedionda

- Acceso: puertas de alto nivel que antes parecían decorativas en la red de fuertes; se abren al completar la investigación de Zenon.
- Qué contiene: jammer junto al Muérdago, registros, cofres detrás de sensores y materiales de mejora.
- Jefe: segundo duplicado de Zenon. Limpia primero los sensores laterales para que el mapa no conserve niebla en las pasarelas.
- Regreso: el laboratorio habilita conversaciones nuevas de Craig y Zenon en el Castillo Pionero.

Laboratorio secreto del Bosque No Muerto

- Acceso: acceso de altura en el complejo forestal, después del laboratorio de Ciudad y del de Herida.
- Qué contiene: pasarelas, cofres de alto nivel, materiales finales y tercer duplicado de Zenon.
- Jefe: Unidad duplicada de Zenon 3. El santuario de Zenon de Luna Fraterna recrea este combate, pero no sustituye la recompensa del laboratorio real.
- No perder: derrota al duplicado y vuelve a MagMell antes de enfrentarte a Zenon, el héroe.

Herrero de la cárcel y recuerdo de Noah

- Acceso: exterior de Insula, tras conseguir el Pase de Zenon. Sal por el Bloque superior y rodea la muralla hasta el taller.
- NPC: el herrero conserva el recuerdo de Frantz y activa el segundo encargo de Noah.
- Recompensas: Bocanada del valiente y Hojarruna del valiente, además de la entrega de las tres armas antiguas grabadas.
- Plazo: debe completarse antes de romper la Crisálida de Luna Rapacis.

Luna Rapacis

- Acceso: se abre tras Zenon. Entra solo cuando Noah, laboratorios y entregas estén terminados.
- Qué contiene: Muérdago de entrada, jammer de la zona, cofre de bayoneta, materiales, un Néctar dorado y una Estatua de sangre dorada en el sector sureste.
- Función de la zona: es el mejor lugar para subir los códigos previos de Josie, Lyle y Holly a dominio máximo antes de la Revuelta.
- Jefe y final: Valentin, el héroe. Derrotarlo produce Un final heroico. Al cargar de nuevo, el mapa sigue disponible para completar retornos; no pulses Nueva partida+.

Revuelta y Espiral del Sello

- Acceso: después del primer final, desde el vínculo de 2207.
- Qué contiene la Revuelta: los tres héroes en su estado previo, los diálogos de dominio máximo y los códigos especiales de Josie ciega, Lyle del brazo artificial y Holly condenada.
- Espiral, planta baja: Muérdago, jammer del primer salón y ascensor-arena.

- Espiral, entreplanta: llaves de la gran escalera 1 y 2, materiales finales, atajo de escalera y puertas laterales.
- Espiral, planta alta: llave de la catedral, Forma en cofre, jammer, Estatua de sangre dorada y puerta noroeste.
- Final: ascensor final, Siervo de Idris y Valentin, salvador de almas. Este combate produce Luna Fraterna.
- No perder: los códigos especiales se reciben antes de salvar a los tres héroes. Si se activa un cambio de historia antes, esa variante desaparece de la vuelta actual.

Rescates de Lyle, Holly y Josie

Gran mina sellada / rescate de Lyle

- Acceso: vínculo debilitado de Lyle, después de la Espiral.
- Contiene: Muérdago, jammer, Néctar, Jabalina centelleante, Hacha larga lobo argenta y Alabarda de lobo blanco.
- Jefe: Imogen, la Reina Pionera en el pasado; después, Héroe Lyle en el presente.
- NPC: Craig abre el horno y el contrato; el vigilante de la crisálida debe hablarse antes del combate final.
- Regreso: tras el rescate, Lyle habilita la cadena de cinco máscaras y el Castillo Pionero vuelve a tener diálogos.

Sanatorio, Brechas temporales y rescate de Holly

- Acceso: vínculo de Holly, Invernadero marchito, después de haber obtenido Lycoris 2.
- Contiene: jammer del patio, factores de Camilo 1 y 2, cofres del Sanatorio y el acceso a la instalación subterránea.
- No perder: en la instalación subterránea del Sanatorio recoge Cuchilla lobo argenta y la Forma Guardia de honor antes de salir. Esos cofres no quedan disponibles con normalidad tras el rescate.
- Jefe: Siervo de Idris en Brechas temporales y Camilo Asturias en Reino de la memoria.
- Regreso: recoge el Adorno para el pelo de Lise en recepción antes de liberar el sello y combatir a Holly, la heroína.

Castillo del Departamento / rescate de Josie

- Acceso: vínculo de Josie después de rescatar a Lyle y Holly y de obtener el adorno de Lise.
- Contiene: llave del refugio subterráneo, Néctar de entrada, vendedor de Jadwiga, Pathos de Alessandro Gobbo y el laboratorio de la historia de Josie.
- Jefe: Gobbo y Oskar en el pasado y Josie, la heroína en el presente.
- Regreso: el Castillo queda abierto para Zenon, Alessandro Gobbo y las visitas de Josie/Lise.

Luna Fraterna: cinco santuarios

Cada santuario tiene un lugar recreado, un jefe y un vínculo. Completar solo el núcleo abre el final, pero la ruta 100 % completa los cinco:

- Josie / Acuario: Vestigio del Metagen; vínculo de Josie, Fuerza +10 y duración de Formas.
- Lyle / Gran mina: Imogen, Reina Pionera; vínculo de Lyle, Destreza +10 y recuperación de aguante.
- Holly / Reino de la memoria: Camilo Asturias; vínculo de Holly, Voluntad +10 y recuperación de icor.
- Zenon / Laboratorio del Bosque: Unidad duplicada 3; vínculo de Zenon, Mente +10 e icor máximo.
- Noah / Caverna del acantilado: Frantz, asaltante abatido; vínculo de Noah, Resistencia +10 e ignorar requisitos de rasgo.

Después de los cinco, el Núcleo del Resurgimiento permite rescatar a Lou y obtener Vínculos milagrosos.

5. Insula Carcere - Zenon, puertas tardías y el último plazo de Noah

Cuando caen Josie, Lyle y Holly, Lavinia te llama a MagMell. Habla con ella, selecciónala como acompañante si quieres ver sus reacciones y viaja desde el Muelle de la costa oeste a Insula Carcere. Esta zona es una prueba de orientación, pero la ruta completista se vuelve sencilla si abres siempre el atajo antes de subir en el ascensor siguiente.

Antes de entrar a la prisión

1. Destruye el jammer en la entrada de la isla.

2. Compra del comerciante cercano las tarjetas que desbloqueen Piedra carmesí 7 y Platino inmaculado 7; esta compra facilita las mejoras normales que aún te queden.
3. Ve al norte del muelle y activa el Pathos de Hyuga, artista del escapismo. Sus PS/PV y regeneraciones adicionales hacen mucho más cómoda la prisión.
4. Recorre el perímetro exterior por los dos lados para los dos Néctares. No te fíes de que el objetivo de historia te los señale.

De la Escalera central al Bloque inferior de celdas

- Entra por el acceso alto izquierdo. En la primera sala recoge Ataque celestial y el cofre de Hierro lobo argenta.
- Antes de subir por ascensor, abre la puerta inferior izquierda: es el atajo de vuelta a la entrada.
- Arriba, derrota al enemigo con la Llave de la sala de vigilancia. Es opcional para la ruta principal, pero no para el 100 %: abre más tarde una sala con materiales finales.
- Baja por el ascensor opuesto, activa Zona inferior de la cárcel y abre enseguida el portón de regreso a la Escalera central.
- Tras la emoción de Zenon, registra el cofre de Núcleo gravitacional, el Néctar y el Muérdago de Bloque inferior de celdas.

En la parte de sensores, desactiva los que puedas con palancas. Activar una jaula por accidente no borra una recompensa importante, pero añade enemigos y dificulta comprobar el mapa. Sube por la sala de vigilancia cuando tengas la llave: guarda Piedra carmesí 7, Corazón primordial 4 y Platino inmaculado 8.

Bloque superior, celda de perfeccionamiento y Zenon

1. Desde Zona superior de la cárcel elimina el jammer en la escalera y toma el desvío sur para el Néctar.
2. Activa el Muérdago de Bloque superior de celdas. Antes de seguir al noroeste, vuelve una sala atrás y limpia sus ramales: aquí están Láser prismático deslumbrante, materiales, Hojas de colmillos gemelos, una tarjeta y el vendedor que habilita más materiales.
3. Abre el atajo hacia Zona superior cuando atraveses la emoción. Activa Celda de «perfeccionamiento solitario» y derrota al Secuaz de Zenon para obtener el Pase de Zenon: autorización de máximo nivel.
4. Entra por la Crisálida para visitar el pasado; Lou pasa a ser la compañera del tramo de Zenon. No uses el pase solamente como llave de historia: abre contenido opcional en tres regiones.

Los tres laboratorios secretos de Zenon

Se pueden recorrer en el orden que marque la historia, pero antes de volver a afrontar al héroe comprueba que los tres estén limpios. Es la mejor forma de evitar que la recta final te esconda un cofre detrás de una puerta que ya no recuerdas.

Laboratorio secreto de Ciudad Hundida. Se accede desde la zona de Ruinas de la garita occidental. En el pasado habla con el vigilante; vuelve al presente y entra por el acceso abierto. Activa el Muérdago, toma el Néctar de la pasarela y dispara desde esa altura al jammer si el camino directo no está abierto. En el cruce, haz primero la rama sur de objetos y después la norte de progresión. El jefe es Unidad duplicada de Zenon 1. Cuando acabes, comprueba si el laboratorio te ha dejado el camino exterior que conduce a la pieza de equipo o al regreso de Zenon.

Laboratorio secreto de Herida Hedionda. Es el mejor momento para usar el Pase de Zenon en puertas que parecían decorativas. Sigue los registros, abre los atajos y mata al segundo duplicado. No ignores los cofres que quedan detrás de los sensores: el pase existe justamente para que vuelvas a estas áreas.

Laboratorio secreto del Bosque No Muerto. Hay tramos de disparos y pasarelas. Limpia el nivel inferior antes de avanzar, porque una caída de la ruta de altura no siempre te devuelve al mismo sitio. Antes del jefe revisa los cofres: el recorrido tiene equipo de alto valor y el tercer duplicado de Zenon; después recibes el pacto y el pase que culmina la ruta.

Regresos obligatorios con el Pase de Zenon

- Goliath deteriorado, Ciudad Hundida: desde la puerta noroeste del Bloque inferior de celdas, abre el acceso con el pase, derrota a la bestia de Formas y toma las Piezas de Goliath. Vuelve al Goliath tras el hotel junto a Ruinas del acantilado y entrégaselas. Recibes su recompensa y completas una pequeña historia que no figura en el registro de misiones.
- Puertas de Insula Carcere: vuelve a cualquier cerradura marcada que hubieras dejado. No asumas que «pase de Zenon» significa solo una llave de jefe; hay cofres de arma, tarjetas y materiales tras sus accesos.

- La novela inacabada: desde Bloque inferior de celdas entra en la celda de aislamiento de segunda planta llena de libros. Habla con la resucitada convicta varias veces y cuéntale una historia de MagMell, Ciudad Hundida, Herida o Bosque. La secuencia culmina con la novela y una preparación pionera; su epílogo cambia tras la conclusión de la historia.

Derrota a Zenon y no pases aún a Luna Rapacis

Tras el tercer duplicado habla con Lou en el Muérdago, vuelve a MagMell, prepara equipo y derrota a Zenon, el héroe. Ahora se abre la puerta a Luna Rapacis, pero no vayas todavía. Este es el último momento tranquilo para cerrar el plazo de Noah.

[NO PERDER] Cierre de Noah antes de Luna Rapacis

- Entrega las tres armas grabadas de Ciudad Hundida, Herida Hedionda y Bosque No Muerto; recibe a cambio la gran espada, martillo y bayoneta antiguos grabados.
- Habla con Noah para el segundo encargo. Sal desde Bloque superior de celdas al exterior, llega al Herrero de la cárcel y sigue el recuerdo de Frantz.
- Recibe Bocanada del valiente y Hojarruna del valiente.
- Haz todos los intercambios que te interesen con Noah ahora. Cuando rompas la Crisálida de Luna Rapacis, Noah y sus actividades desaparecen de esta vuelta.

NPC oculto: cuarto disfraz del hombre sospechoso

Después de cambiar el destino regional correspondiente, mira en la sala al oeste de Zona inferior de la cárcel: un falso carcelero está sentado en una cama. Habla con él para su último soborno. Tras encontrar sus cuatro disfraces, recibe el diálogo final; es una cadena de ambientación y recompensas menores, pero es exactamente el tipo de contenido que una ruta de trofeos no señala.

6. Luna Rapacis - primer final y preparación de códigos

Entra solo después de tachar el bloque anterior. Esta zona es segura para farmear dominio hasta rango A y te conviene usarla para los códigos que necesitarás en la Revuelta. Prioriza los códigos previos de Josie, Lyle y Holly; necesitas el anterior al último de cada cadena dominado antes de hablar con ellos en la Espiral.

Limpieza de la luna

- Activa todo Muérdago y destruye el jammer al verlo; el mapa de Luna Rapacis tiene rutas que parecen cinemáticas pero contienen desvíos de arma y materiales.
- En el sector sureste recoge la Estatua de sangre dorada usando la carretera rota y el planeo.
- Revisa los cofres del sector sellado; hay una bayoneta y materiales que es fácil saltarse si sigues la luz del objetivo.
- Si un código no está dominado, farnea aquí antes de destruir la Crisálida. Más adelante también podrás hacerlo en la Espiral, pero aquí controlas mejor la preparación y no arriesgas los diálogos especiales.

Derrota a Valentin, el héroe. Obtienes el final Un final heroico y se amplían la tienda de MagMell y las opciones posteriores. Al cargar de nuevo, no actives Nueva partida+: el archivo sigue teniendo una ruta de contenido entero por delante.

7. La Revuelta y la Espiral del Sello - el orden que conserva los códigos especiales

Antes de salir de MagMell en 2207

Al volver después del primer final, sigue el vínculo de Zenon a 2207. Recorre la ruta lineal de Insula Carcere y recoge, si la dejaste, la Estatua de sangre dorada próxima al Muérdago superior. Tras el evento, vuelve a MagMell.

Ahora viene la comprobación más importante de toda la ruta:

1. No has completado el cambio de historia de Josie, Lyle ni Holly.
2. Sus códigos de sangre previos al último están a dominio máximo.
3. Hablas con los tres en MagMell y escoges llevarlos como compañero cuando el juego lo requiere.

Si se cumplen esas condiciones, recibes sus códigos alternativos antes de entrar a la Espiral. Si un código no está listo, detente: la entrada de la Espiral tiene un grupo compacto de enemigos útil para dominarlo. Es mejor repetir ese grupo que perder un código exclusivo por correr al jefe.

Recorrido completo de la Espiral

Planta baja. Activa el Muérdago, destruye el jammer del primer salón y usa el ascensor. El ascensor es una arena: no cuentes con huir; elimina todos los enemigos para que se mueva.

Entreplanta. En las escaleras rotas toma primero la rama derecha para material final y objetos, luego la izquierda hacia la Llave de la gran escalera 1. Baja la escalera de atajo antes de abrir la primera gran puerta. Más adelante consigue la llave 2, dispara al jammer de la otra orilla si tienes un arma a distancia y vuelve al centro.

Planta alta. Ve por la izquierda del gran salón. Desde la plataforma superior acciona la palanca y baja la escalera: abre tanto el atajo como el trayecto correcto. En la sala del fondo mata al enemigo por la Llave de la catedral, elimina el jammer y recoge el tesoro de Forma. Regresa al salón, abre la puerta noroeste y recoge la última Estatua de sangre dorada.

Ascensor final. Cura y sube antes de activarlo. Es una sucesión de enemigos y termina con el Siervo de Idris. No malgastes regeneraciones en el primer grupo; el Siervo llega sin pausa larga. Una vez arriba activa el Muérdago de la planta superior y derrota a Valentin, salvador de almas para el segundo final, Luna Fraterna.

Pistas de armas aún por verificar

- Bayoneta negra: un vídeo de ubicación la sitúa como drop dentro de la Espiral del Sello. Neoseeker localiza varios enemigos que usan bayoneta en distintas plataformas de la Espiral, y un comentario comunitario en Nexus también la describe como botín exclusivo de enemigo de esa zona. Ninguna de estas fuentes identifica cuál la suelta ni publica una tasa: son pistas para probar, no una obtención cerrada.
- Alabarda del atardecer: la pista disponible es el posible drop del enemigo del puente del Continente indicado arriba. La lista de Kamigame conserva la obtención en investigación.

Una alternativa legítima para galerías

Si te interesan cada variación de escena, existe una posibilidad comunitaria de ver el estado sin rescate de los héroes en la ruta posterior y luego repetir el combate tras los rescates. No la presento como requisito de objetos, porque las condiciones de galería se han documentado de forma irregular. Para el 100 % de equipo y finales, basta con: códigos especiales primero, rescates después y segunda Espiral al final.

8. Rescates de Lyle, Holly y Josie

Después de conseguir los tres códigos especiales, vuelve al presente y resuelve los vínculos debilitados. El orden recomendado es Lyle -> Holly -> Josie. No es una regla de dificultad; reduce viajes duplicados, permite la petición de Craig antes y hace que el accesorio de Lise llegue exactamente cuando hace falta para Josie.

Rescate de Lyle

1. Toca su vínculo debilitado en el presente.
2. Viaja a Exploración libre y habla con Lyle en Puesto avanzado 1.
3. Regresa al presente; aparece una tumba. Recoge la Espada oxidada de Lyle y reactiva el vínculo.
4. En el pasado, ve al Castillo Pionero, entra en el centro de mando y acepta a Craig como compañero. Recibes su código y queda fijado hasta el siguiente tramo.
5. Baja por el ascensor noroeste, cruza el puente y entra a la Gran mina sellada. Activa Muérdago y toma el Néctar de la gran sala antes de subir las escaleras.
6. Limpia el jammer, el cofre de Jabalina centelleante, informes y el cofre de Hacha larga lobo argenta. El atajo de escalera es útil si el jefe se resiste.
7. Derrota a Imogen, la Reina Pionera. En el presente, habla con el vigilante tras la Escalera central, baja por ascensor, habla con Craig y abre la Crisálida para combatir a Lyle, el héroe.

Tras salvarlo, ve a MagMell de Exploración libre. Empiezan sus encargos de máscaras y cambia el diálogo con Craig. No olvides que el código especial de brazo artificial ya debe estar en tu inventario; ahora podrás obtener también el código normal

posterior.

Rescate de Holly

Antes de tocar el vínculo: confirma otra vez que tienes Lycoris 2. En el Invernadero marchito, tocar el vínculo cambia el estado de Monica y corta la ventana de Lycoris.

1. Toca el vínculo de Holly y habla con Monica en el Invernadero.
2. En el Sanatorio presente, ve al patio por el fondo de la planta baja, destruye el jammer y derrota al enemigo que entrega el primer factor de Camilo.
3. En Ciudad en ruinas, limpia el jammer central, recoge sus dos cofres y el Néctar, derrota al enemigo del norte para el segundo factor.
4. Vuelve al Invernadero, usa el vínculo de Camilo y activa el Muérdago de Brechas temporales antes de derrotar al Siervo de Idris.
5. En el Sanatorio del pasado, sigue a Holly y a Camilo. Al romperse el suelo, entra en la Instalación subterránea del sanatorio. [NO PERDER] antes de regresar al presente recoge la Cuchilla lobo argenta en el nivel bajo y la Forma Guardia de honor en la sala de cilindros. Esa zona no vuelve a abrirse después.
6. En el Reino de la memoria abre las palancas y atajos, derrota a Camilo Asturias, vuelve al presente y recoge en recepción el Adorno para el pelo de Lise.
7. Solo tras tomar el adorno abre la Crisálida y derrota a Holly, la heroína.

El adorno es clave para el rescate de Josie y el tercer final; no lo dejes en el mostrador del Sanatorio pensando que llegará al inventario solo.

Rescate de Josie

1. Toca el vínculo debilitado de Josie y viaja a su era desde el Puesto avanzado. Sigue el pasillo junto al trono y completa el combate forzoso de cazadores.
2. En el presente, desde Torre del reloj con vistas a la colina, busca al sureste el refugio subterráneo. Habla con el guardia caído para tomar la llave; está camuflada en hierba, por lo que merece encender luz o volver de día.
3. Sube a la habitación de Josie y luego viaja al Castillo del Departamento. Antes del jefe, recoge el Néctar de la entrada y revisa el comerciante de Jadwiga.
4. Derrota a Gobbo y Oskar, vuelve al presente y derrota a Josie, la heroína.

Después del rescate, el Castillo del Departamento queda abierto para el Pathos de Alessandro Gobbo y para los encargos de Zenon. Agota diálogos de Josie y Lise en MagMell antes de pasar otra vez a la Revuelta.

9. Luna Fraterna - cómo cerrar el tercer final sin dejar santuarios

Tras salvar a los cuatro compañeros de historia y vencer de nuevo a Valentin, el menú de título abre Rescata a Lou. No se inicia desde «Continuar». La instancia copia tu estado al comenzar y no recibe niveles, forja ni compras posteriores: prepara arma, Jaula, consumibles y potenciadores antes de entrar. Si te falta potencia, vuelve al archivo base, mejora y empieza Luna Fraterna desde cero para que copie el nuevo estado.

Los cinco santuarios

No es obligatorio vencer los cinco para abrir al núcleo, pero sí es lo correcto para una ruta completista y desbloquea todos los compañeros, mensajes y potenciadores internos.

Santuario / compañero	Lugar que recrea	Jefe principal	Recompensa interna
Heroína de unidad - Josie	Acuario de Ciudad Hundida	Vestigio del Metagen	Vínculo que une: Josie; Fuerza +10 y duración de Formas
Héroe de integridad - Lyle	Gran mina sellada	Imogen, Reina Pionera	Vínculo que une: Lyle; Destreza +10 y recuperación de aguante
Heroína de compasión - Holly	Reino de la memoria de Camilo	Camilo Asturias	Vínculo que une: Holly; Voluntad +10 y regeneración recupera icor

Santuario / compañero	Lugar que recrea	Jefe principal	Recompensa interna
Héroe de reforma - Zenon	Laboratorio secreto del Bosque	Unidad duplicada 3	Vínculo que une: Zenon; Mente +10 e icor máximo +19
Héroe de armonía - Noah	Caverna del acantilado	Frantz, asaltante abatido	Vínculo que une: Noah; Resistencia +10 e ignora requisitos de rasgo

Después de cada santuario, vuelve al núcleo de Luna Fraterna y selecciona qué compañero llevar. Para una build física, Lyle o Josie suelen dar una salida más estable; para una build de Formas, Holly o Zenon. No afecta el final ni pierde los otros premios.

Activa Profundidades lunares, derrota al Núcleo del Resurgimiento y escoge rescatar a Lou. El archivo base recibe su código de sangre y se completa Vínculos milagrosos, el tercer final.

Lista de control de coleccionables del juego base

Esta lista sirve para verificar la limpieza regional sin convertir la ruta principal en una sucesión de coordenadas. Tacha cada entrada al recogerla. Si no aparece, comprueba primero la era indicada, luego si ya la consumiste en el Muérdago y, por último, que no estés mirando una guía de versión anterior al parche.

Néctar dorado - 46 en el juego base

Isla MagMell - 4

- [] Sureste del Muérdago central, en el margen del recorrido principal.
- [] Playa al norte de la Planta depuradora.
- [] Lado oeste de las Ruinas, cerca de la maquinaria.
- [] Ruinas subterráneas de la bahía este: toma la rama izquierda del cruce inundado hasta el fondo.

Ciudad Hundida - 9

- [] Detrás del Puesto avanzado de Josie, por el lado oeste entre cajas.
- [] En la carretera inundada al sur del Puesto, en el punto bajo.
- [] Sureste del Muelle de la costa oeste, borde del acantilado junto a la mazmorra meridional.
- [] Exterior sur/izquierdo de la Subestación conquistada, entre rocas.
- [] Colina al norte de la Subestación: balcón de la ruina del este.
- [] Aparcamiento al norte de las Ruinas de la galería.
- [] Junto al edificio de Torre del reloj con vistas a la colina.
- [] Corredor lateral de la Planta hundida, ligado al recorrido de la Torre de alta tensión hundida.
- [] Laboratorio secreto de Ciudad Hundida, en la plataforma metálica final, cuando el arco de Zenon lo abra.

Herida Hedionda - 12

- [] Salida este de Puesto avanzado 2.
- [] Carretera norte desde la salida este de Puesto avanzado 2, junto a la casa de la izquierda.
- [] Cueva caliza: tras el jefe, a la derecha.
- [] Borde del Campamento militar de la meseta occidental.
- [] Colina oriental bajo el Fuerte de abastecimiento, en el estanque ácido.
- [] Sur del Fuerte vigía norte, entre casas derruidas.
- [] Sala izquierda del Fuerte vigía del puerto fluvial, junto al monumento de resurrección.

- [] Rincón sureste de la zona de Camino secreto de la ribera; revisa el nivel inferior antes de volver a la carretera.
- [] Carretera al sur de la Parada de descanso de los mineros, en el borde derecho del risco.
- [] Norte de Zona abandonada, junto al enemigo de patrulla.
- [] Castillo Pionero: bajo las escaleras del lado sur de la Escalera central.
- [] Gran mina sellada: en la gran sala, detrás de la pared de chapa del lado sur. Recógelo durante el rescate de Lyle, antes de subir las escaleras.

Bosque No Muerto - 16

- [] Pueblo asolado, por la colina derecha después del puente.
- [] Acantilado sureste del Invernadero marchito.
- [] Patio del Sanatorio, junto a la estatua.
- [] Sal de ese patio por la puerta derecha, sube hacia el lago y busca el margen izquierdo.
- [] Detrás de las Ruinas de la iglesia de la ribera.
- [] Exterior norte del Complejo forestal, entre árboles.
- [] Junto al Muérdago de Colina de escombros.
- [] Bajo la bajada noreste de Ciudad en ruinas, al borde del lago.
- [] Ciudad en ruinas: la ruina más alejada a la izquierda de las escaleras.
- [] Carretera suroeste hacia el Parque de atracciones, antes de la curva entre árboles.
- [] Parque: en la ruta principal, sube las escaleras y rodea el pilar izquierdo.
- [] Suroeste de Ciudad en ruinas: atraviesa el túnel, toma la primera bajada izquierda.
- [] Ribera de la presa: bajo la rampa rota, a mitad del paso elevado.
- [] Borde occidental alrededor del Castillo del Departamento, junto a un árbol.
- [] Patio del Castillo del Departamento, al subir la escalera izquierda.
- [] Aldea de montaña: continúa al norte hasta la esquina de la casa derruida.

Insula Carcere - 4

- [] En la ladera derecha desde el Muérdago de la entrada, antes de internarte en la prisión.
- [] Exterior sur: al final del camino de tierra.
- [] Bloque inferior de celdas: rama noreste y primera izquierda.
- [] Zona superior de la cárcel: puerta izquierda, sube hasta el extremo del recorrido.

Luna Rapacis - 1

- [] Sureste de la zona; ignora al principio el túnel de la izquierda, elimina al enemigo que protege la rampa rota y planea hacia la carretera.

Estatua de sangre dorada - 12

Isla MagMell - 1

- [] Costa este, cerca de la torre y de la ruta que mira a la bahía.

Ciudad Hundida - 3

- [] Isla alejada de la costa: alcanza el punto de despegue con la moto y planea desde el tejado/rampa del sector oriental.
- [] Noroeste de la Subestación conquistada, atravesando el bosque lateral.
- [] Al sur de Ruinas del punto de control, en la orilla poco profunda occidental.

Herida Hedionda - 2

- [] Cueva del Camino secreto de la ribera; atajo de planeo desde el puente o entrada baja de la sección.
- [] Suroeste de la Parada de descanso de los mineros.

Bosque No Muerto - 3

- [] Al noreste de la Granja abandonada: continúa al norte y rodea el acantilado.
- [] Monumento al norte del Puesto de observación fronterizo, solo presente.
- [] Aldea de montaña: baja por la escalera del lado sur.

Insula Carcere - 1

- [] Zona superior de la cárcel: abre la puerta del otro lado de la verja, baja y busca la torre semienterrada.

Luna Rapacis - 1

- [] Desde el Muérdago sureste, toma el túnel sin ir a la izquierda, elimina al guardia de la carretera y planea hacia el tramo roto.

Espiral del Sello - 1

- [] Planta alta: derrota al enemigo que protege el jammer y la escalera de atajo para obtener la Llave de la catedral; vuelve al gran salón, abre la puerta noroeste y baja por las escaleras.

Las seis termas y sus recetas

Entrar en una terma no es automático por pasar durante una cinemática. Interactúa con cada una; el Bosque es el caso más fácil de olvidar porque la historia te lleva allí, pero necesitas repetir la entrada para recibir receta.

Terma	Punto de llegada	Recetas que entrega
Termas de MagMell	segunda planta, al oeste del entrenamiento	Vacuna antiparálisis y vacuna antipetrificación
Termas: vistas a la ciudad	alto tras Ruinas del acantilado	vacuna antieclipse y resistencia a Captura
Termas: mirador de la isla	túnel oeste desde Puesto de Josie	vacuna antiplaga solar y vacuna antiaturdimiento
Termas: mirador del valle	planea desde el risco oeste de la Herida, cerca de Parada de descanso de los mineros	vacuna antiácida y vacuna antidisonancia
Termas: baños del sanatorio	sur del Sanatorio	vacuna antientidad y vacuna antitóxica
Termas: cueva	fondo de Cueva de la quebrada	vacuna antiinhibición y vacuna antipérdida letal

Visitar las seis desbloquea el logro/trofeo de baños. Es un buen momento de mapa para llevar a Craig cuando su petición lo solicite.

Lista rápida de Pathos del juego base

Los Pathos son ventajas que se pueden activar y desactivar desde el mapa. No los trates como coleccionables decorativos: algunos son regionales, pero Clara, la sangrante, mejora el dominio de códigos globalmente y acelera toda la partida. Los nombres y efectos de abajo usan la localización española.

Isla MagMell

- [] Ingrid, la sabia - borde oriental de la isla. Aumenta PS/PV máximos e icor máximo dentro de MagMell.
- [] Gyoten, el Explorador - Ruinas subterráneas del acantilado, ruta recta desde la entrada. Aumenta usos de regeneración y resistencia a estados en MagMell.

Ciudad Hundida

- [] Claire, mano derecha de Idris - colina suroeste accesible desde la costa oeste. Aumenta globalmente la curación por Ofrenda curativa.

- [] Carmen, la estrella - junto a edificio abandonado al sur del Puesto de Josie. Aumenta aguante y Mente regional.
- [] Milo, el ingeniero - tras el ascensor oculto detrás del ascensor de entrada de Torre de alta tensión hundida. Aumenta icor y Destreza regional.
- [] Armand, el Caballo de Guerra - tras el jefe de Ruinas de la galería. Aumenta Fuerza y poder de ataque regional.
- [] Adelheid, la Doncella Sagrada - alto del edificio al que se llega tras Ruinas del acantilado. Más usos de regeneración y Vitalidad.
- [] Egbert, el gobernante - dentro de Instalación subterránea de la montaña. Más PS e Inteligencia de voluntad regional.

Herida Hedionda

- [] Clara, la sangrante - Refugio subterráneo de las afueras, antes del jefe. Más eficiencia de dominio de códigos de sangre en todo el juego. Prioridad máxima.
- [] Theodore, Caballero Amotinado - Fuerte vigía norte. Más icor y menos aguante al bloquear.
- [] Gordon, el maestro artesano - Cueva caliza. Más daño y más desgaste de recuperación enemiga.
- [] Karl, el religioso - ruta inferior del risco, cómoda con planeo. Más regeneraciones y duración de Formas.
- [] Shizuku, la asceta - edificio de la carretera occidental. Más aguante y ataque del compañero.
- [] Ella, la princesa del sol - ruinas de Mina Hedionda bajo el risco. Más PS/PV y resistencia a estados.

Bosque No Muerto

- [] Alessandro Gobbo - dentro del Castillo del Departamento; requiere avanzar el rescate de Josie. Aumenta globalmente la probabilidad de botín de enemigos.
- [] Lucía, Madre de los Páramos - Aldea de montaña. Más aguante y más usos de comida por exploración.
- [] Ned, el malicioso - Almacén abandonado cerca del centro del bosque. Más ataque y acumulación de estados.
- [] Konrad, Padre de la secta - Cueva de la quebrada. Más icor e Voluntad.
- [] Los Héroes sin nombre - junto a la entrada de Ruinas de la iglesia de la ribera. Más regeneraciones y fuego añadido al arma.
- [] Cyrus, el músico - alto occidental de Pueblo bajo la presa. Más PV y defensa elemental.

Insula Carcere

- [] Hyuga, artista del escapismo - costa de Insula Carcere, antes de la prisión. Más PS/PV y usos de regeneración en la isla.

Lista de control de peticiones e intercambios

La historia principal abre las peticiones poco a poco y sus condiciones se cruzan. Esta es la secuencia que evita viajes inútiles. Todas las entregas se hacen hablando de nuevo con el personaje que la pidió; no supongas que se completa solo al recoger el objeto o matar el jefe.

Antes del primer final

Noah - prioridad absoluta por ser la única cadena con plazo

- [] Cambia la historia de Noah en la Torre del almacén de Formas.
- [] Habla con él en MagMell: recibes Espada antigua grabada.
- [] Ciudad Hundida: arma grabada en la segunda planta de la ruina meridional; entrégala para Gran espada grabada antigua.
- [] Herida Hedionda: arma grabada en el edificio occidental accesible tras avanzar el pasado; entrégala para Martillo antiguo grabado.
- [] Bosque No Muerto: arma grabada en un tejado de la Granja abandonada; escala por la escalera a la izquierda de la puerta cerrada. Entrégala para Bayoneta antigua grabada.
- [] Tras Zenon, realiza el segundo encargo en el Herrero de la cárcel para Bocanada del valiente y Hojarruna del valiente.

Todo este bloque debe estar tachado antes de la Crisálida de Luna Rapacis. El código personal de Noah se puede recuperar más tarde por otros medios, pero estas armas, intercambio y petición no.

Iris - factores de resucitado y jefes de campo

Iris aparece al volver al MagMell presente. Habla con ella y recoge Ataque sanguíneo. Luego resuelve sus combates en este orden para no perseguir un ícono en una era incorrecta:

1. Ciudad Hundida: entra por el edificio inundado del noroeste, sigue el interior y derrota a la Abominación sobrealimentada. Devuelve el Factor de resucitado 1 a Iris.
2. Herida Hedionda: desde la Zona abandonada sube al punto de niebla tras terminar el arco de Lyle; derrota a la bestia dorada de élite y entrega el Factor 2.
3. Bosque No Muerto: busca el cementerio del Pueblo asolado y derrota a la bestia sobrealimentada; entrega el Factor 3.
4. Completa el combate final que Iris indica y habla con ella en MagMell. Recibes su código y los potenciadores Falange I y Falange J.

No confundas esta cadena con los encargos de afinidad: el punto de retorno de cada Factor es siempre Iris, no el Muérdago donde cayó el jefe.

Valentin - cuatro libros de Tiempo perdido

Sus peticiones se abren tras vencer a Josie, la heroína ciega y volver al MagMell pasado. Hazlas a medida que la región se te abra; cada una termina al regresar al exterior y después hablar con Valentin.

Libro / zona	Cómo orientarte	Premio destacado
I - Caverna costera, MagMell	entra en la depresión de la costa que marca el ícono de vínculo; derrota el jefe de brecha	Fervor somático y Cura reparadora
II - Altar sectario, Ciudad Hundida	desde Ruinas del acantilado atraviesa las ruinas, vence al Goliath intermedio y llega al altar	Tierra quemada
III - Cueva al norte de las minas, Herida	desde Mina Hedionda avanza al norte, tras el arco de Lyle	Rejuvenecedor de icor
IV - Cueva escondida de la secta, Bosque	rodea desde el Castillo del Departamento y vence tres oleadas	Polvo de diamante y cierre con Elixir reparador

Valentin se puede usar como compañero tras su primera conversación. Llevarlo no siempre es obligatorio en la brecha, pero sí es una buena forma de no olvidar devolver cada libro y escuchar la siguiente pista.

Josie - especias, cocina y la instalación de la montaña

Sus primeras tres entregas se pueden avanzar sin rescatarla. Habla con ella en el MagMell de la era de Exploración libre y busca:

- [] Especia rica al noreste de la Torre de alta tensión hundida, detrás de las ruinas junto al pilón.
- [] Especia aromática en Fuerte vigía norte, detrás de las escaleras de la sala que también tiene jammer.
- [] Especia picante en el Invernadero marchito, en el cuarto pequeño de la derecha.

Entrega cada una y guarda los curris como objetos de historia. Cuando estén las tres, selecciona a Josie como compañera y entra en la Instalación subterránea de la montaña. La puerta de niebla del cuarto meridional lleva al Depredador de especias; el cofre posterior y la Forma Pies rojos son parte del encargo. Tras rescatar a Josie, vuelve a hablar con ella en el Puesto avanzado para abrir la cadena de Lise.

Lavinia - dominio de códigos y retornos de conversación

Lavinia no es una cadena de «ve a matar un jefe» tan evidente como las demás. El objetivo es dominar los códigos que te entrega y volver a hablarle cuando el progreso lo permita. Hazlo al cambiar de región, no todos al final: sus recompensas incluyen código y potenciador asociado. Si un diálogo no se mueve, comprueba que tienes el código correcto equipado y con el dominio solicitado, y que hablas con ella en la era correcta.

Además de esas entregas, algunos potenciadores se extraen en los talleres de los Secuaces de Jadwiga con materiales de enemigos. Kamigame detalla los materiales y puntos de obtención de los potenciadores que cubre; MapMaster resume las vías generales, incluidas las recompensas de Lavinia y los cofres fijos.

Jadwiga - piedras insólitas y pases VIP

Después de Zenon, habla con Jadwiga hasta que empiece a pedir Piedras insólitas. Sus hitos son acumulados, no cinco pagos que se suman entre sí: 4, 8, 11, 17 y 26 piedras para pase de hierro, bronce, plata, oro y platino. Entrega cada umbral en cuanto lo alcances; amplía tienda y reduce el riesgo de que olvides una compra de final.

Tras los rescates

Lyle - cinco máscaras de linaje

Después del rescate de Lyle, habla con él en MagMell de Exploración libre y llévalo equipado. Las cinco máscaras están en el mapa, no dentro de un menú:

- [] Gula: carretera oriental desde el muelle de costa oeste; rodea el risco hacia la garita occidental.
- [] Acedia: primer desvío a la izquierda de la carretera este desde el muelle.
- [] Ira: desde Mina Hedionda, sube por rutas derruidas alrededor de la colina del monumento.
- [] Luxuria: Granja abandonada del Bosque No Muerto.
- [] Invidia: oeste de Ruinas del punto de control; toma el primer giro a la derecha y sigue hacia la Espiral.

Tras las cinco, lleva a Lyle al centro de mando del Castillo Pionero. Es la conclusión de la petición, no basta con poseer las máscaras.

Craig - las termas y el centro de mando

Se abre después de rescatar a Lyle y Holly. Habla con Craig junto a las termas de MagMell y llévalo a:

1. Termas de vistas a la ciudad, Ciudad Hundida.
2. Termas de mirador del valle, Herida Hedionda.
3. Termas del Sanatorio, Bosque No Muerto.
4. Centro de mando del Castillo Pionero.

Al hacerlo de seguido, conviertes la búsqueda de termas en una sola cadena. Si ya habías entrado antes, vuelve a interactuar con Craig allí; no necesitas repetir la receta.

Holly - cuatro Novias del inmortal

Tras rescatarla, habla con Holly en la sala de MagMell de Exploración libre y llévala a cada niebla. Son combates separados; el orden siguiente minimiza viaje:

1. Parque de atracciones de las montañas nevadas - primer espacio adicional de potenciador y Fervor cognitivo.
2. Edificio abandonado al este del Complejo forestal - Sacrificio de sangre.
3. Iglesia abandonada de la colina - Extensión de Forma.
4. Aldea de montaña - segundo espacio adicional y Pinchos de hielo.

La cuarta deja el máximo conocido de seis espacios de potenciador. Es una de las cadenas más valiosas incluso si no usas a Holly.

Josie y Lise - cierre de hermanas

Después del rescate de Josie, habla con ella y Lise en el comedor de MagMell. Lleva a Josie a la zona occidental de Ruinas del punto de control para el Depredador de la Herida Hedionda. Devuelve el resultado a Lise, selecciónala cuando ya sea posible como compañera y llévala al Acuario para derrotar al Espectro errante. Recibirás su código y Vacío evanescente.

Zenon - visitas de Exploración libre

Después del rescate de Josie y del avance de la Revuelta, Zenon aparece en MagMell de Exploración libre. Llévalo y visita, en este orden cómodo: Ruinas de MagMell, Ruinas de la garita occidental, Parada de descanso de los mineros y Parque de atracciones de las montañas nevadas. La conversación final habilita su recompensa y evita que parezca un acompañante sin petición.

Decisiones excluyentes, galerías y Nueva partida+

Una partida puede contener los tres finales y la mayoría de códigos, pero no absolutamente todos los resultados dramáticos o armas de elección. Planifica una Nueva partida+ limpia de resentimiento: no es un fallo de tu ruta si el catálogo exige una segunda elección.

Decisión	Elección de esta guía	Alternativa y cómo verla
Resucitado crucificado	no sacar la espada; recoger Espada de la ejecutora en presente	sacar la espada en el pasado para Espada de malicia
Pareja de exsectarios	salvar a los dos para el desenlace más completo	matar a ambos o solo a uno para variaciones de escena
Tres héroes	no salvar hasta recibir los códigos especiales	salvar antes para una ruta más corta, pero pierdes sus variantes de esa vuelta
Galerías	recorrer presente y Exploración libre tras cada decisión	repetir decisiones contrarias en Nueva partida+ si quieres todas las escenas

Antes de iniciar Nueva partida+, comprueba que la Era de la Armonía y el DLC estén terminados. El vínculo de Nueva partida+ reinicia el progreso narrativo, y no quieres iniciar ese reinicio con una conversación posjuego a medias.

Parte IV - Era de la Armonía, Prueba del Recuerdo y Mask of Idris

Esta parte empieza después de Vínculos milagrosos, el tercer final. No borres el archivo ni pulses Nueva partida+ cuando aparezca el crédito: todavía quedan códigos, jefes, encargos de compañeros y todo el contenido de la actualización 2.0. La Era de la Armonía usa un mapa de MagMell presente con un vínculo naranja; si no aparece, vuelve a cargar el archivo que ya tenga los tres finales y habla con Lavinia y Lou en el muelle.

10. Era de la Armonía (2282): orden de limpieza

Preparación y reglas de esta era

- [] Guarda en un Muérdago de MagMell antes de tocar el vínculo naranja. El viaje abre una línea posjuego y no borra el archivo base, pero conviene tener un punto de retorno.
- [] Lleva una Jaula con daño a distancia y otra con daño de área. Varias peticiones usan jefes de campo que reaparecen en espacios estrechos.
- [] En la Era de la Armonía cada compañero puede entregar un código Concordia Fraterna. Sus atributos están fijados al 80 % y sirven para la Prueba del Recuerdo; no los confundas con los códigos alternativos obtenidos en la Espiral.
- [] Después de cada encargo, regresa al MagMell de esta era, agota el diálogo del personaje y revisa el inventario del comerciante. Algunas recompensas no se conceden al recoger el objeto del jefe.

La ruta más eficiente es Noah -> Lise -> Craig -> Lyle -> Holly -> Josie -> Zenon -> Lavinia -> Iris -> Jadwiga -> Valentin. Liv y Lou se dejan para después de Mask of Idris, porque sus grietas posjuego aparecen al haber avanzado la expansión.

Noah: Arma de la prisión superior

- [] Entra en la Zona superior de la cárcel de Insula Carcere, abre la puerta de la torre que antes exigía el Pase de Zenon y recoge el arma de Noah.
- [] Regresa a MagMell de Armonía y habla con Noah. Entrega el arma, agota el diálogo y recibe su código de Concordia Fraterna.
- [] Si el arma no aparece, comprueba que hayas completado el segundo encargo de Noah antes de Luna Rapacis y que hayas derrotado a Zenon. No reinicies la historia por este síntoma: es una puerta de estado tardío.

Lise: Caverna del acantilado

- [] Lleva a Lise como compañera desde el Muérdago de MagMell.
- [] Viaja a Caverna del acantilado y entra en la arena marcada de la parte alta. Derrota al Secuaz de Parmenides.
- [] Recoge el objeto que deja el jefe, vuelve a MagMell y habla con Lise y Josie en el comedor. Recibirás el código de Concordia y la conversación que cierra el arco de las hermanas.

Craig: tres recuerdos de la Gran mina

Craig no pide una sola visita. Habla con él en el centro de mando del Castillo Pionero y después acompáñalo a las tres profundidades de la Gran mina sellada:

1. [] Primera profundidad: toma el recuerdo junto al ascensor oxidado.
2. [] Segunda profundidad: abre el desvío detrás del cofre de materiales y recoge el segundo recuerdo.
3. [] Tercera profundidad: elimina al guardia de Formas, recoge el tercer recuerdo y activa el Muérdago antes de volver.
4. [] Regresa a Craig en Armonía. Entrega los tres recuerdos; no se completa la petición con dos.

Lyle: anciano del pueblo y Benjamin

- [] Lleva a Lyle al Pueblo de mineros abandonado de Herida Hedionda. Habla con el anciano de la casa del extremo y escucha todo el diálogo.
- [] Vuelve al mismo mapa con Lyle y habla con Benjamin, el soldado pionero que está junto al camino de entrada.
- [] Entrega la recompensa en MagMell. El código de Concordia de Lyle aparece después de hablar dos veces con él; la primera conversación solo registra la petición.

Holly: tres Lycoris y el arma de la Colina de escombros

- [] En Bosque No Muerto lleva a Holly a Colina de escombros. Recoge las tres Lycoris del patio, del camino elevado y del rincón tras la pared rota.
- [] El arma está cerca de la segunda Lycoris, en el ramal que baja detrás de la estatua. Recógela antes de abandonar el mapa.
- [] Regresa a Armonía, habla con Holly y entrega las flores y el arma. Obtendrás su código de Concordia y la escena que explica la evolución de Lycoris.

Josie: la Granja abandonada

- [] Lleva a Josie a la Granja abandonada. Busca las tres verduras: una junto al cobertizo, otra detrás de la valla del pozo y la tercera en el sembrado de la ladera.
- [] Habla con Josie en la granja después de recoger la tercera; el contador no avanza si vuelves directamente a MagMell.
- [] Regresa con Josie al comedor de Armonía para recibir su Concordia Fraterna. El Depredador de especias y la cadena de Lise son contenido anterior y deben figurar ya como completados.

Zenon: tres visitas de Exploración libre

Con Zenon seleccionado, visita estos tres lugares y habla con él en cada uno:

- [] Laboratorio secreto del Bosque No Muerto.
- [] Torre de alta tensión hundida de Ciudad Hundida.

- [] Bloque superior de celdas de Insula Carcere.

Vuelve a MagMell tras la tercera conversación. Si se queda en una línea de diálogo repetida, cambia de compañero, descansa y vuelve a seleccionarlo: el disparador se comprueba al cargar la zona, no al matar de nuevo al duplicado.

Lavinia: torres de regeneración

Lavinia pide visitar tres Torres de Regeneración. Selecciónala y toca el pedestal de cada una:

1. [] Torre de MagMell, junto a la costa este.
2. [] Torre de Ciudad Hundida, al norte del camino del Acuario.
3. [] Torre de Herida Hedionda, cerca de la Parada de descanso de los mineros.

Tras la tercera, vuelve a MagMell y habla con Lavinia en dos posiciones: primero en las termas y después junto al muelle. Esa segunda conversación da por terminada su petición y habilita su Concordia.

Iris: lago occidental y el resucitado lupino

- [] Lleva a Iris al lago occidental de Ciudad Hundida. Activa la niebla del borde del agua y derrota al resucitado lupino que aparece tras el diálogo.
- [] La pelea tiene una primera fase de bestia y una segunda de resucitado. Guarda la Jaula para la segunda; el cambio de fase no es un jefe distinto.
- [] Regresa a Iris en Armonía con el objeto que deja el combate. La recompensa es el código de Concordia y el cierre de sus tres factores anteriores.

Jadwiga: tres jefes y el desbloqueo de invocación

Jadwiga no necesita una cantidad nueva de piedras insólitas si ya alcanzaste el pase de platino. Habla con ella en Armonía y visita las tres nieblas que marca:

- [] Ruinas de la galería, Ciudad Hundida: derrota al jefe de Formas de la arena.
- [] Fuerte vigía del puerto fluvial, Herida Hedionda: derrota al capitán reforzado.
- [] Parque de atracciones de las montañas nevadas, Bosque No Muerto: derrota al jefe de la noria.

Vuelve a Jadwiga después de cada victoria. Después de la tercera se convierte en compañera invocable del mundo base. Haz una prueba en MagMell antes de seguir; si no aparece, descansa y vuelve a hablar con ella junto al comerciante.

Valentin: objeto del Castillo del Departamento

Lleva a Valentin al Castillo del Departamento de Bosque No Muerto y recoge el objeto de la sala del archivo, detrás de la puerta que se abre con el atajo de Josie. Habla con Valentin en MagMell de Armonía para recibir su Concordia. Este encargo necesita el rescate de Josie; el castillo no se puede sustituir por una visita a la era antigua.

Cierre de Armonía y Prueba del Recuerdo

Cuando todos los compañeros hayan dado su código, vuelve a Lavinia y a Lou. Se abre la Prueba del Recuerdo, una serie de combates que permite usar los códigos de Concordia y comprobar sus restricciones de atributo. Limpia cada arena con el compañero que la petición indique, pero no consume objetos únicos: si pierdes, puedes volver a intentarlo desde el Muérdago.

- [] Completa una prueba con cada código de Concordia.
- [] Compra las tarjetas de Jadwiga que aparezcan tras cada rango de Armonía.
- [] Habla con todos los compañeros una última vez. Las escenas finales no aparecen si dejas un código en el inventario sin reclamar.

11. Mask of Idris: ruta completa del DLC

Cómo se abre y qué preparar

La expansión se abre desde MagMell después del segundo final y de la conversación posterior con Valentin. El tercer final no la sustituye: si ya lo tienes, la entrada sigue disponible. Elige Mundo Desamparado en el muelle y guarda antes de cruzar.

- [] Lleva al menos un arma física y una de Formas mejoradas, porque el DLC alterna resistencias.
- [] Compra materiales antes de iniciar cada retorno al Gran Altar; las tiendas y los bancos de mejora están separados del mundo base.
- [] La primera escena reduce temporalmente la vida máxima a la mitad. No es un bug ni una maldición permanente: se resuelve al avanzar la cadena del valle.

Mundo Desamparado y Valle Insaciable

1. [] En la isla inicial activa el Muérdago y recoge la nota junto al borde del embarcadero.
2. [] Sigue al atacante de pelo rojo. Tras la escena en la que tu vida máxima queda reducida, vuelve al Muérdago: el atajo permite reintentar sin rehacer la llegada.
3. [] En el Valle Insaciable, habla con el soldado de cera y crepúsculo, recoge la llave y abre las dos puertas laterales antes de avanzar hacia la Reina Insaciable.
4. [] Destruye el jammer de la garganta, recoge la Jaula que se ve desde la cornisa y derrota a la Reina. La recompensa es el código de Lou, desamparada y el acceso al compañero del DLC.
5. [] Regresa al Gran Altar. Habla con Lou, revisa las tiendas y mejora antes de entrar en la Ciudad Sin Luz.

Alternativa de ritmo: puedes ir directamente a la Reina por el camino principal. No bloquea el DLC, pero deja atrás una llave, un cofre de material y un diálogo del soldado; para esta guía siempre se limpia primero el valle lateral.

Ciudad Sin Luz

La oscuridad oculta caminos, no objetos imposibles. Activa los Muérdagos y usa las luces de los enemigos como puntos de orientación.

- [] Recoge la Jaula Hiedra contaminada y el Lanzagranadas de atadura en la primera mitad.
- [] En la plaza central consigue Cañón radiante, el código Dios de la guerra, Perforadora diamante y la emoción de Haru.
- [] En el desvío de las hojas dobles recoge Hojas dobles de Metagen. Vuelve al Muérdago antes de entrar en la niebla para no perder el atajo.
- [] Derrota a Desconsolada. Recoge Previsión, el adorno para el pelo roto y el Pathos de la sala posterior.
- [] En el camino del campanario recoge el Sabueso contaminado y activa el santuario de icor.
- [] Derrota a Matriarca de la Oscuridad para su código. Habla con el personaje del Gran Altar después del combate; la escena y la recompensa no se disparan desde el Muérdago de la arena.

Si quieres todas las variantes de Haru: habla con Haru antes de recoger la emoción, vuelve a hablar después de la emoción y repite una vez después de Matriarca. Cambia el diálogo y no cambia el inventario.

Bosque del Mal de Ojo

1. [] Sigue el camino principal hasta el primer Muérdago y limpia el jammer del cruce.
2. [] Toma la rama del parque de atracciones aunque el objetivo apunte al bosque. Contiene raros, una llave y un jammer que no reaparece en la ruta principal.
3. [] Regresa al cruce, activa el atajo y derrota al Guardián.
4. [] Habla con Lou en el Gran Altar después de la victoria. Si no lo haces, el siguiente mapa puede parecer bloqueado aunque el jefe esté derrotado.

Alternativa: saltarse el parque permite llegar antes al Guardián y no cierra el jefe, pero obliga a regresar en Exploración libre. La ruta de esta guía lo limpia en la primera visita para no mezclar sus cofres con los del postjuego.

Prisión Decadente

Es una zona vertical. Antes de subir cada salto, mira abajo: varios cofres están en plataformas inferiores y los atajos se abren desde el lado opuesto.

- [] Activa los dos Muérdagos de entrada y abre el atajo de la jaula.

- [] Recoge la Jaula Murciélago contaminado, el Martillo mecánico de Formas: oxidado Goliath, el Gran escudo de castigo, Cuchilla orbital (cerca) y Revólver vengador.
- [] En la sala de caída consigue la Gran piedra de luz, el Santuario de icor y la emoción Viaje peligroso.
- [] Antes de la arena comprueba el cofre tras la escalera; es el que más se queda sin recoger cuando se corre hacia el jefe.
- [] Derrota a Salvador corrupto y vuelve al Gran Altar. La tienda de Lou cambia después de la conversación, no después del combate por sí solo.

Espiral del Pathos: Idris

1. [] Toca cada crisálida de memoria que encuentres. Las escenas son cortas, pero varias activan el diálogo de compañeros del altar.
2. [] Abre los dos atajos de la espiral y conserva una carga de curación para la plataforma final.
3. [] Derrota a Idris. Sus tentáculos y la cara reciben el daño más constante; cambia de objetivo cuando cierre el ojo central.
4. [] Vuelve al Gran Altar y habla con todos los compañeros, en especial Valentin y Lou.
5. [] Entra en Ruinas Desamparadas, derrota a Lou de MagMell y recoge el Pathos fugaz.
6. [] En Exploración libre habla con Liv y Valentin. Recibirás Furia sobre ruedas.
7. [] Regresa al Mundo Desamparado y examina el portal temporal para obtener Espiga caída. Este último retorno es necesario para marcar el DLC como terminado.

Cierre del DLC y regresos que no debes olvidar

- [] Visita el Gran Altar después de cada jefe para comprar códigos, Jaulas y materiales nuevos.
- [] Comprueba que Lou desamparada aparece como compañera y que su código está reclamado.
- [] Lleva a Liv a las tres grietas temporales del postjuego: sus jefes solo aparecen después de Idris.
- [] Repite los mapas del valle y de la ciudad con los Muérdagos activos para recoger cualquier cofre que quedara detrás de una llave del jefe.
- [] Habla con Lou en cinco puntos de Exploración libre y equipa las piezas que te entregue; la cadena de Lou no se completa con tener el código.

Lou: las seis Equipaciones de la Armonía

La petición de Lou se completa en cinco lugares de Exploración libre y entrega seis armas. Kamigame describe las cinco visitas y la recogida de equipo (guía de la Era de la Armonía); el diario de la petición y las recompensas del juego permiten identificar cada pieza y separar las dos que se recogen en MagMell. Cuando el objetivo cambie, vuelve a Lou en la sala a la izquierda de la puerta del fondo del MagMell de la Era de la Armonía.

Lugar	Referencia para encontrar el objeto	Recompensa
Isla MagMell	Patio abierto de la primera planta de la Torre del almacén de Formas P2; usa el Muérdago cercano.	Equipación de la Armonía: guía y Equipación de la Armonía: instrucción
Ciudad Hundida	Dentro del Acuario, junto al Muérdago cercano.	Equipación de la Armonía: unidad
Herida Hedionda	Patio abierto de la primera planta del fuerte de abastecimiento del noreste, cerca del Puesto avanzado 1.	Equipación de la Armonía: integridad
Bosque No Muerto	Patio más profundo de la Iglesia abandonada de la colina, junto al Muérdago.	Equipación de la Armonía: compasión
Insula Carcere	Dentro de la celda de perfeccionamiento solitario, junto al Muérdago cercano.	Equipación de la Armonía: renovación

Tras recoger las seis, vuelve a Lou y agota su diálogo para recibir Linaje de Superbia: Lou (Concordia Fraterna).

Atlas de fichas por ubicación

Esta sección responde a la pregunta «¿qué contiene exactamente este lugar?». La ruta de arriba decide cuándo ir; aquí cada destino tiene su propia ficha. En cada ficha se separan acceso, NPC, objetos únicos, jefe, coleccionables, puertas y regresos. Un cofre común de consumibles no se repite, pero todo lo que cambia una colección o una misión sí.

Fichas de MagMell, Ciudad Hundida, Herida Hedionda y primeros retornos

Ruta completista: MagMell, Ciudad Hundida y Herida Hedionda

Ficha ampliada de campaña: abarca desde la creación de personaje hasta dejar abierta la entrada al Bosque No Muerto. Los nombres son los de `loc_es` de la instalación española. Cuando una alternativa cierra una recompensa o cambia una escena, se explica en el mismo punto en que aparece.

Cómo leer este tramo

- [Ahora] significa que conviene hacerlo durante la visita indicada, antes de avanzar el objetivo principal de esa zona.
- [Vuelta posterior] identifica algo que ya puedes señalar en el mapa, pero cuya condición llega después. No es contenido perdido por no hacerlo todavía.
- [Elección de vuelta] es una bifurcación real: anota la decisión antes de interactuar.
- Los néctares dorados aumentan usos de Regeneración; las estatuas de sangre dorada aumentan su potencia. Activa cada Muérdago y cada monumento de resurrección antes de probar un salto con la moto o entrar a una arena.
- Derribar un interferidor de mapa revela el plano de ese sector. Los de exterior cuentan para el trofeo de mapa; los interiores no hacen falta para él, pero sí ayudan a que no se quede una sala sin revisar.

La política de esta ruta es sencilla: se completa cada mazmorra cuando está al nivel adecuado, se recogen sus armas, Formas, jaulas y mejoras, y se aplazan las tres alteraciones históricas de Josie, Lyle y Holly hasta haber tomado, en la Espiral del Sello, sus códigos especiales de compañero. Eso no significa ignorar sus tramas: se derrota a sus versiones de la historia para abrir las eras y sus encargos, pero no se activa el vínculo debilitado que las altera hasta el regreso señalado. Noah es la excepción práctica: se le salva tras completar Ciudad Hundida, antes de que su contenido de presente pueda quedar bloqueado al final del juego.

1. MagMell: prólogo, herramientas y primera limpieza

1.1. Antes de viajar al pasado

- [] Decide el nombre con calma. El espejo de MagMell permite rehacer rostro, cuerpo y apariencia después, incluso al empezar una vuelta nueva, pero el nombre del protagonista no se puede cambiar.
- [] Sigue a Lou hasta la Torre del almacén de Formas, sube a la azotea y habla con Lavinia. No hay una exploración perdible antes de este salto; es el punto que abre el tutorial de viaje temporal.

1.2. 2177: Era del asalto a MagMell — Caverna del acantilado

1. [] En la Caverna del acantilado, mata los grupos que bloquean el camino y activa el primer Muérdago. Aquí se aprende la lógica esencial de una zona: enemigo que cierra una barrera, botín lateral y retorno al último punto activo.
2. [] No corras directamente hacia Valentin. Revisa el cofre del recorrido: contiene las Hojas dobles del cazador antiguo, una primera alternativa de arma.
3. [] Tras hablar con Valentin, baja en ascensor y destruye el interferidor de mapa del tutorial. Antes de salir, activa el Muérdago de la salida.
4. [] Al exterior, antes de la puerta hacia MagMell, recoge el primer Néctar dorado. Es la mejora de cargas temprana que más se nota contra los dos jefes de isla.

1.3. Primera llegada a MagMell, 2177

- [] Activa el Muérdago junto al ascensor de llegada antes de gastar recursos o hablar con Valentin.
- [] Da una vuelta completa por la base y habla con cada secuaz de Jadwiga. Algunos entregan objetos y uno funciona como vendedor cerca del muelle; hablarles una vez evita que parezcan decoración cuando vuelvas con piedras insólitas.

- [] Habla con Valentin para abrir los dos trabajos de isla. La historia exige ambos; el orden sí se puede optimizar.

Desvío recomendado antes de los dos jefes

1. [] Desde el área central ve al este hasta la Torre de Regeneración de la costa. Obtén la primera Estatua de sangre dorada y mejora la potencia de Regeneración en el Muérdago.
2. [] Sigue hacia el extremo oriental para liberar el pathos de Ingrid, la sabia. En MagMell aumenta los máximos de LP e icor.
3. [] Desde el pathos, mira hacia el oeste: hay una Forma de combate en el suelo, Tajo giratorio ascendente. Es fácil pasar de largo porque el pathos atrae toda la atención.

Haz este rodeo antes de la primera mazmorra. La mejora de curación y el bonus de zona convierten los dos jefes de nivel bajo en un reconocimiento, no en un muro.

1.4. Ruinas — primer trabajo de isla

Punto de descanso: activa el Muérdago de Ruinas, al sur de MagMell, y habla con el mecánico de la moto que está en la entrada. No mates al jefe y te teletransportes sin hablar con él al terminar: hay que cerrar el encargo.

Ruta de limpieza:

1. [] Antes de entrar a las ruinas, toma el Néctar dorado al este de la entrada.
2. [] Ve al cofre situado al sur del acceso y consigue el arma legada Arco largo de estadista. Equípala un momento: permite disparar al interferidor de mapa que está en alto sin tener que rodearlo primero.
3. [] Baja por el sector occidental y registra todo el pasaje subterráneo. Al salir, abre el cofre de la izquierda: Escudo de sangre (ligero).
4. [] Desde la parte elevada del suroeste, abre el cofre de las Hojas rúnicas del cazador antiguo. Es el primer premio importante si quieres probar el tipo de arma de hojas rúnicas.
5. [] Activa el monumento de resurrección antes de la sala final. El jefe es Edward, el capitán caído. Tras vencerlo, vuelve a hablar con el mecánico de la moto que aparece en la salida y usa el monumento amarillo de retorno.

No cerrar aún: el pequeño sistema de la moto no queda terminado hasta completar también la Planta depuradora.

1.5. Planta depuradora — segundo trabajo de isla

Preparación exterior: desde el centro de MagMell ve al oeste. Antes de la entrada, recorre la playa al norte para el tercer Néctar dorado. Después pasa por el muelle del sur, activa su Muérdago y habla con el secuaz de Jadwiga que comercia allí.

Ruta de limpieza:

1. [] Habla con el mecánico de puentes en la entrada; abre la mazmorra y su encargo.
2. [] Baja por el ascensor y activa el Muérdago de Planta depuradora.
3. [] En la primera sala meridional abre el cofre de la jaula Parca. Es una obtención de equipo, no un consumible: no la dejes por seguir la pasarela principal.
4. [] En la gran sala de columnas rotas, déjate caer por el hueco de la pared hacia el interferidor de mapa. La caída forma parte de la ruta de limpieza; si solo lo disparas desde arriba, se pierde el cofre del circuito inferior.
5. [] Al remontar las escaleras encuentra el cofre de la Gran espada del cazador antiguo y baja la escalera que abre el atajo.
6. [] Toca el monumento de resurrección y vence al Vástago de Rinne. Reporta al mecánico de puentes y usa el retorno amarillo.

Con los dos trabajos concluidos se obtiene la Forma que refuerza objetos y se habilita la moto. Vuelve a MagMell, habla con Valentin y recoge la llave de la Torre del almacén de Formas.

1.6. Torre del almacén de Formas: el primer punto de decisión

- [] En la Torre del almacén de Formas P2, activa el Muérdago y examina la estantería/objeto luminoso para obtener la Forma generadora de pathos. Es la llave narrativa que permite seguir vínculos, no un objeto prescindible.
- [] Tras el regreso a 2277, habla con Lavinia, Iris y Jadwiga antes de abandonar MagMell. Selecciona la opción de hablar de la situación cuando aparezca.
- Iris: queda disponible como compañera y entrega Ataque sanguíneo; abre su cadena de tres vestigios.

- Lavinia: empieza a entregar potenciadores al dominar códigos de sangre. Vuelve a hablar con ella cada vez que completes uno; no acumules varios sin comprobarlo.
- Jadwiga: se convierte en compañera. Su cadena usa Piedras insólitas recogidas por el mundo. Entrega lotes al alcanzar 4, 8, 11, 17 y 26 para los pases vip de hierro, bronce, plata, oro y platino. Las piedras se pueden recoger en cualquier época, pero se entregan en el presente.

Elección de Noah: qué hacer y qué no hacer

En la azotea surge la opción de intervenir en el vínculo de Noah o seguir a Lavinia. La ruta completista recomendada no la pulsa inmediatamente: primero termina Ciudad Hundida hasta vencer a Josie, cuando el nivel hace razonable a Frantz. No lo retrasas más allá de esa vuelta de la zona.

- Ruta recomendada en esta guía: tras vencer a Josie, la heroína ciega, vuelve a la torre, viaja al pasado desde arriba y derrota a Frantz, el asaltante abatido. En la planta baja recoge el Escudo de estupor, vuelve al presente y habla con Noah en MagMell. Recibes el código de Frantz, a Noah como presencia de presente y el inicio de sus encargos/trueque.
- Alternativa narrativa: seguir a Lavinia conserva una variante de la secuencia y el viaje por barca a Ciudad Hundida. No concede un sustituto de los encargos ni de los objetos de trueque de Noah. Si se elige por escenas, consérvala en una partida o archivo separado: antes de Luna Rapacis, Noah del presente deja de estar disponible y se pierden sus encargos y sus intercambios de esa vuelta. Los códigos de Noah pueden recuperarse en una etapa posterior, pero no esas interacciones de presente.

1.7. Limpieza de MagMell que se abre con la moto

Hazla tras obtener la moto y, si el nivel te resulta cómodo, antes de convertir Ciudad Hundida en la prioridad absoluta.

Lugar	Qué revisar de forma concreta
Ruinas subterráneas del acantilado (norte)	Interferidor junto al ascensor de la arena; Protección de sangre tras el Oscuro corrupto; pathos de Gyoten, el explorador, que mejora cargas de Regeneración y resistencias de estado dentro de MagMell.
Ruinas subterráneas de la bahía este	Desvío de la bifurcación triple a la izquierda para el cuarto Néctar dorado; atajo de escalera y su interferidor junto a la arena; Acechador nocturno, Elevador de impacto y el combate contra Alexis, el guardaespaldas cruel.
Caverna costera	No es una mazmorra de historia ahora. Señálala: en Exploración libre, con Valentin, se activa una grieta temporal y se lucha contra Goliath, motor mortal para el Libro del tiempo perdido 1, Fervor somático y una Cura reparadora.

No gastes materiales de mejora final por probar estas armas. En una vuelta hay un número finito de materiales de máximo nivel; probar un arma no requiere llevarla al tope.

2. Ciudad Hundida: Josie, la era de 2179 y sus retornos

2.1. Entrada y circuito de presente antes de la torre del reloj

Si Noah aún no está salvado, toma la barca del muelle occidental de MagMell. Si ya se alteró su historia, hay un puente cerca de la Planta depuradora. Ambas rutas llevan al mismo inicio; no confundas el cambio visual con una zona exclusiva.

1. [] Activa Muelle de la costa oeste, destruye el primer interferidor exterior del puente derrumbado y sigue hasta el Cementerio panorámico. Baja las escaleras tras la escena.
2. [] Activa Pueblo de refugiados y, antes de encaminarte sin pausa al objetivo, haz el primer circuito de carretera visible. Busca interferidores exteriores: uno al noroeste desde la puerta frontal del puesto de Josie, otro desde Ruinas del punto de control hacia el oeste/derecha, otro en la carretera que baja desde el muelle y otro en el bosque al noroeste de Ruinas del acantilado. Dejar el exterior sin mapa vuelve opacas muchas rutas de moto.
3. [] En las Ruinas de la garita oriental, entra al edificio de la derecha. Allí hay una piedra lunar/altar y el cofre de Ataque fantasma. No avances solo por la carretera.
4. [] Activa Puesto avanzado de Josie: puerta frontal. La persiana no se abre por delante: toma el lateral izquierdo, usa el ascensor y limpia la sección alta.

5. [] Tras el puente de reja, gira a la derecha para la Espada maldita Onikiri. Después baja la escalera, activa el Muérdago de la puerta oeste y recoge la jaula Aguijón antes de eliminar al interferidor del andén.
6. [] Mata a Bernt, el superviviente deforme en la estación, mira su vínculo y usa los ascensores hasta la crisálida de Josie. Sus dos ascensores llevan al mismo lugar; no hay recompensa de ruta exclusiva entre ellos.

2.2. 2179: Era de la heroína Josie — Subestación conquistada

Cuando tomes el vínculo de Josie, empieza la visita temporal. Lucha junto a ella contra los dos cazadores y activa el Muérdago bajo la torre del reloj.

Antes de entrar: por el exterior occidental del puesto hay un Néctar dorado bajando por las escaleras tras rodear el recinto; en el camino a la subestación hay otro al sur. Son dos desvíos rápidos antes de la mazmorra.

Ruta de la subestación:

1. [] Activa Subestación conquistada. Junto al suelo eléctrico morado está el cofre de Cambio umbra.
2. [] Detrás de los contenedores/basura rompe la pared de madera. Es el acceso interno correcto; después baja por la escalera al Muérdago de Zona de control de turbinas.
3. [] En el nivel al que llegas por el primer ascensor, no subas de inmediato al siguiente. Recorre el vestíbulo hasta el interferidor de mapa de la esquina.
4. [] En el ascenso posterior, abre el cofre de la Espada larga VK. Activa el Muérdago de Centro de mando de subestación: planta superior antes del jefe.
5. [] Derrota al Guía de los Oscuros y registra el cofre posterior: jaula Hiedra. Regresa al puesto de Josie para la escena siguiente.

2.3. Torre de alta tensión hundida y Acuario

Desde el puesto ve al sur con la moto. Antes del ascensor de entrada, usa el ascensor exterior ascendente para despertar el pathos de Milo, el ingeniero: en Ciudad Hundida mejora icor máximo y destreza. Cerca, por el camino septentrional, hay otro Néctar dorado.

1. [] Baja al Paseo bajo torre de alta tensión y activa el Muérdago. La puerta de al lado se abre desde el otro lado; no gastes tiempo intentando forzarla.
2. [] Tras el primer puente, abre el cofre de Explosión de carga. Baja por la biblioteca, toma el ascensor y abre el atajo a la entrada.
3. [] Sube una vez por ese ascensor de atajo para recoger la jaula Sabueso en el rellano superior; vuelve a bajar para continuar.
4. [] Sigue los vínculos de Lise, usa las escaleras/pasarelas y derriba el interferidor antes del nivel inferior. El élite que guarda la llave del nivel inferior no es opcional: suelta la llave.
5. [] Después del ascensor inferior activa Planta hundida. En la habitación siguiente, al fondo a la izquierda desde el pasillo, está el Néctar dorado de esta mazmorra.
6. [] En la gran sala de pasarelas, baja por la escalera y limpia el nivel inferior: cofre de Bocanada de veneno, además de materiales de mejora. Esta bajada es voluntaria para avanzar, pero no para una ruta 100 %.
7. [] Sube la escalera de la sala previa al Acuario para destruir el interferidor. Activa Acuario, derrota al Vestigio del Metagen y recoge su recompensa, las Ojos de gula.
8. [] Vuelve bajo la torre del reloj, habla con Lou y con Josie, formaliza el contrato de compañera y regresa por el vínculo de la azotea. En el presente, al romper el sello de la crisálida, derrotas a Josie, la heroína ciega y obtienes su código de sangre.

2.4. Qué abrir inmediatamente después de Josie

La victoria hace aparecer el vínculo de Valentin y abre la Exploración libre (2187/2197). Antes de marcharte a Herida Hedionda, pasa por MagMell en esta época y agota estos diálogos:

- [] Habla con Valentin; se vuelve compañero y su primer encargo lleva a la Caverna costera de MagMell. Hazlo ya si quieres: la grieta da el Libro del tiempo perdido 1, Fervor somático y Cura reparadora.
- [] Habla con Josie en el comedor de MagMell y acepta su petición. En Ciudad Hundida busca la Especia fuerte: desde la Torre de alta tensión hundida, sigue la carretera nordeste, entra entre edificios derruidos y sube por las ruinas hasta la mesa del edificio vigilado. Entregarla da Curry casero.

- [] Si activaste la cadena de Iris en el presente, anota que su primer vestigio de Ciudad Hundida está en la ruta noroeste desde Ruinas de la garita occidental, dentro de un edificio deteriorado tras una pared de niebla. Derrota a la Abominación sobrealimentada, obtén el Vestigio de resucitado 1 y llévaselo a Iris.
- [] Entrega a Jadwiga las Piedras insólitas que ya hayas reunido. No hace falta farmearlas: el objetivo es dar los lotes acumulados, no una piedra concreta de esta región.

2.5. Vuelta actual de exploración de Ciudad Hundida

No hace falta completar todas estas mazmorras antes de vencer a Josie; después es más cómodo volver con moto, Muérdagos y compañeros. Haz un circuito y tacha las que ya estén accesibles.

Zona	Limpieza que merece la vuelta
Ruinas de la galería	Interferidor en la plataforma enjaulada de la sección exterior; Adicto a las bestias; Martillo sin nombre y Forma Sendero relámpago. El pathos de Armand, el caballo de batalla está en el fondo del área y mejora ataque/fuerza en la región.
Ruinas del acantilado	Combate contra Goliath, motor de Formas; recoge Orden defensiva y Arte secreto (anticipación). Al final hay interferidor y una escalera de salida. Busca el pathos de Adelheid, la Doncella Sagrada en la construcción al sur de la subida de la Meseta con vistas a la ciudad: suma cargas de Regeneración y vitalidad.
Instalación subterránea de la montaña	El recorrido normal lleva a Gustave, el sacerdote sectario y a la Gran espada VK; activa el interferidor de la habitación adyacente a Almacén subterráneo. Marca la segunda niebla del sur: más tarde, con Josie y sus tres especias entregadas, contiene al Depredador de especias, la llave de la instalación, Zapatos rojos y Curry hecho con amor.
Ruinas de la garita occidental	Interferidor tras el Centinela mutado, en lo alto de las escaleras. Aquí se conecta parte de la cadena de Iris, y mucho después Zenon tiene una escena al subir el ascensor del edificio roto.
Altar sectario	Apúntalo para Valentin, no lo confundas con un callejón sin contenido. Con Valentin en Exploración libre, la grieta lleva a Amalgama y al Libro del tiempo perdido 2; al entregar el libro recibes Tierra quemada.
Laboratorio secreto (Ciudad Hundida)	No está disponible en esta fase. Se abre con la era/avance de Zenon; dentro hay otro interferidor, botín de mejora y un Néctar dorado tardío. Déjalo marcado, no supongas que has limpiado el área solo por haber abierto todos los iconos de ciudad.

Recursos de zona que conviene revisar con mapa abierto

Néctares dorados de Ciudad Hundida. Tacha estos lugares a medida que aparezcan; el de Laboratorio secreto es tardío.

- [] Detrás de las cajas al oeste de Puesto avanzado de Josie: puerta frontal.
- [] En el tramo más bajo de la carretera inundada al sur del puesto.
- [] Borde del acantilado al sudeste del Muelle de la costa oeste.
- [] Exterior de la Subestación conquistada: siguiendo el edificio por la izquierda, tras rocas.
- [] Colina al norte de la subestación; pasa las construcciones, baja por la carretera al pequeño balcón del acantilado.
- [] Centro del aparcamiento al norte de Ruinas de la galería.
- [] Junto al edificio próximo a Torre del reloj con vistas a la colina.
- [] Habitación posterior a Planta hundida (era de Josie).
- [] Dentro del Laboratorio secreto de Ciudad Hundida, cuando la ruta de Zenon lo habilite.

Estatuas de sangre dorada. Son tres en esta región.

- [] Torre aislada al noreste de la torre hundida: desde la azotea de un edificio al noroeste, salta y planea con la moto; activa antes el monumento de resurrección de la azotea para reintentar sin caminata.
- [] Bosque al oeste/noroeste de la Subestación conquistada, tras subir la colina septentrional.
- [] Costa al sur de Ruinas del punto de control; sigue la orilla hacia el oeste sin internarte demasiado en el agua.

Pathos de Ciudad Hundida. Además de Milo y Armand, busca Claire al sudoeste elevado del puesto (mejora la curación por Forma en toda la zona), Carmen al sur del puesto (energía/mente), Egbert dentro de la Instalación subterránea de la montaña (PS/voluntad) y Adelheid en la meseta. No es necesario encontrar todos antes de Josie, pero sí antes de declarar limpia la región.

2.6. NPC ocultos y elección exclusiva de Ciudad Hundida

Estos encuentros no siempre aparecen como petición en el diario. Habla hasta agotar líneas y vuelve después de cambios de época.

- Resucitado crucificado — decisión exclusiva. En Exploración libre, al noroeste de la Subestación conquistada, hay un resucitado crucificado. Si eliges «Saca el arma», recibes inmediatamente la Espada de malicia. Si eliges que no puedes ayudar, no obtienes arma allí; vuelve al mismo punto en el presente y podrás sacar la Espada de la ejecutora. Solo sale una de las dos por vuelta. En ambos casos vuelve una vez más en el presente para recoger el diario sobre el crimen y la condena del hombre. Para una colección absoluta, registra la espada no elegida como objetivo de NG+.
- Goliath deteriorado. Tras el edificio/hotel próximo a Ruinas del acantilado hay un Goliath con diálogo propio. No tiene el icono de encargo: escúchalo antes y después de la limpieza local; su interés es narrativo, no prometas una recompensa de jefe.
- Resucitada prostituta. Busca el edificio cercano a las fuentes termales del mirador de la ciudad y agota sus conversaciones. Es otro hilo de ambientación oculto que no debe sustituirse por la búsqueda de Josie.
- Hombre sospechoso. En el extremo sudoeste de la ciudad, en una pequeña península tras un secuaz de Jadwiga, aparece una de sus escenas. Es recurrente en otras regiones; anota haberlo hablado para contrastar el diálogo posterior en el Castillo Pionero.
- Sectaria fugada. Está más allá del Túnel derruido, ya en el umbral hacia Bosque No Muerto. No la confundas con un enemigo ni fuerces el avance todavía: se retoma al abrir el siguiente capítulo.

2.7. Alterar o no alterar a Josie

El vínculo debilitado de Josie no se puede activar hasta haber alterado primero la historia de Holly; por tanto, al terminar Ciudad Hundida no hay decisión urgente. La ruta de máximo contenido hace esto más adelante:

1. Antes de salvarla, llega a la Espiral del Sello con su cadena normal dominada hasta Linaje de Gula: Josie 3 y habla con su versión correspondiente para recibir Linaje de Gula: Josie (ciega).
2. Solo entonces vuelve: obtén la horquilla de Lise durante la historia de Holly, entra por el vínculo del puesto de Josie, limpia el refugio subterráneo y derrota a Gobbo y Oscar en el Castillo del Departamento.
3. En el presente podrás enfrentar a Heroína Josie, recibir su código, continuar el desenlace de Josie y abrir las peticiones de Lise.

Si la salvas antes de la Espiral, ganas su ruta antes pero bloqueas ese código especial en esa vuelta. No es un simple orden estético.

3. Herida Hedionda: Lyle y el Castillo Pionero

3.1. Entrada y primera base

Desde Ruinas del punto de control sigue la carretera oriental. En la entrada de Herida Hedionda se reúne Iris; activa Puesto avanzado 1 y toma el vínculo de Lyle para 2178. Al llegar al pasado, activa también Puesto avanzado 1 norte antes de seguir la carretera hacia el Fuerte de abastecimiento y el Puesto avanzado 2.

- [] Al entrar en el Puesto avanzado 2 habla con el miembro del Coro y elige querer unirse. Esta conversación es necesaria para que Lyle sea compañero de esa era y para recibir su primer código.
- [] Destruye el interferidor de exterior de las Ruinas de la meseta antes de bajar a las minas. Está fusionado con un enemigo; hay que matar al enemigo portador, no buscar un árbol separado.
- [] En el cofre cercano toma Danza de espadas interminable. Activa el Muérdago de Puesto avanzado 2.

3.2. Cueva de cristal y Cueva caliza

Desde Puesto avanzado 2 usa el ascensor del puente sur y entra a la derecha en la Cueva de cristal. Su interferidor revela tanto la Cueva de cristal como la Cueva caliza.

1. [] Activa Cueva caliza y llega al Depredador voraz. Es jefe de la ruta, no el Depredador de especies de Josie.

2. [] Después del jefe, en la bifurcación gira primero a la derecha para un Néctar dorado.
3. [] Regresa y toma la otra rama. Tras saltar entre rocas y bajar por la pendiente, activa el pathos de Gordon, el maestro artesano; aumenta ataque y la reducción de recuperación del enemigo dentro de la Herida.
4. [] Desde el monumento de resurrección, explora la rama oeste muerta por Impacto Gaia. Luego toma la rama norte y abre el cofre de Aplastamiento masivo; hay además materiales de mejora en cada bifurcación.
5. [] Sal por la boca noroeste, recoge el Néctar dorado exterior y activa Campamento pequeño bajo la meseta al este.

3.3. Zona abandonada: ruta del segundo jefe obligatorio

Vuelve a Puesto avanzado 2, baja por el ascensor y toma la carretera noroeste hasta Entrada del ascensor de las minas.

1. [] Sube la escalera próxima para el interferidor exterior; sigue hasta el ascensor y toma la Forma Curación de aturdimiento.
2. [] Vuelve a la entrada del ascensor de minas y toma el camino norte. En una casa derruida hay Impulso de guardia.
3. [] Activa Zona abandonada. Al noreste del Muérdago hay un interferidor exterior protegido por un grupo; cerca está el cofre de Abismo espiritual.
4. [] El Néctar de esta zona no se alcanza atacándolo desde el este: rodea el perímetro por el oeste y cruza el río ácido con saltos cortos. En las dos chabolas busca Floración de cuchillas y el Escudo de sangre.
5. [] Activa el monumento y mata a Bernard, el siervo de mirada vacía. Su recompensa de arma es la Alabarda sin nombre. Regresa a Puesto avanzado 2 tras el combate.

3.4. La conversación que abre el Castillo Pionero

Tras volver, habla expresamente con Craig. La llave del puente no llega por la escena automática: se recibe al interactuar con él. No avances pensando que el gran portón es un bug si no la has recogido.

Usa el ascensor del puente sur, abre la puerta y desplázate al campamento frente al castillo. Activa el Muérdago, habla con Lou y entra por debajo; la ruta principal del Castillo Pionero está construida con ascensores, escaleras y tuberías que funcionan como atajos.

3.5. Castillo Pionero, primera mitad

1. [] Tras dos escaleras, activa Zona de gestión de instalaciones subterránea. En la habitación de tuberías, cruza por arriba; la escalera inferior permite recuperar si caes, pero no conduce al objetivo.
2. [] Al salir por ascensor, activa Frente al ascensor del ala oeste. A la derecha, baja por la escalera y registra la choza: Bayoneta caída. En la choza contigua hay Vestigio de corazón 3.
3. [] Sigue la escalera ascendente junto al Muérdago. Cuando alcances el interferidor, destrúyelo antes de bajar a Bloque residencial del ala oeste.
4. [] En la azotea del bloque residencial toma la llave del almacén. Vuelve a la puerta antes cerrada si quieres los ingredientes: salsa de soja ×2, queso ×3 y huevos ×3. No son exclusivos de build, pero sí es un retorno exacto que suele olvidarse.
5. [] Desde el mismo nivel del Muérdago, no subas por inercia: entra por el fondo, escala la escalera, cruza la tubería y baja desde la sala de criaturas gelatinosas a la nave central.
6. [] Bajo la escalera que mira a la puerta principal está el Néctar dorado del castillo. Activa el Muérdago de Escalera central y el interferidor de la segunda mitad que queda tras la puerta lateral.

3.6. Castillo Pionero, segunda mitad y Lyle, héroe de un solo brazo

1. [] Desciende cerca del segundo interferidor, elimina al enemigo grande y recoge la llave del almacén grande. Abre el almacén para Engranaje de McLeish.
2. [] Explora el lado sur: una sala alta tiene Disparador impetuoso; los enemigos cercanos dejan la llave del pasaje bajo el suelo. Regresa a Escalera central y abre ese pasaje antes de proseguir.
3. [] Desde la escalera superior junto al almacén grande sigue hasta Ala este, luego a la escalera y el cofre de Excitador de almas.
4. [] Activa Frente a la sala de mando. La sala opuesta inicia la escena. Después, sigue los rastros naranjas; no tomes el ascensor ajeno a los rastros.

5. [] Derrota al Explorador corrompido. El ascensor inmediato devuelve al Muérdago: descansa y vuelve a entrar para el Asesino corrompido.
6. [] Habla con Craig y baja por el ascensor frente a la sala de mando; entra por la puerta de la derecha y acciona la palanca para reactivar el horno de mineral.
7. [] Antes de volver al presente, habla otra vez con Craig: te entrega la Forma legada Ejecutora absoluta como recompensa de la historia de Lyle. La ficha de Kamigame la registra dentro de esa historia. Si se te pasa esa entrega, la ficha comunitaria de la Forma indica que Craig puede dártela al completar el cambio temporal de Lyle. Después se formaliza el contrato con Lyle.
8. [] En 2277, rompe el sello en Puesto avanzado 1 y derrota a Lyle, héroe de un solo brazo. Obtienes su código y el acceso de región necesario para continuar hacia el Bosque No Muerto.

3.7. Circuito de recursos y mazmorras opcionales de Herida Hedionda

Estas visitas caben bien después de Lyle, héroe de un solo brazo, pero antes de cruzar el Túnel derruido hacia el bosque. Si una pared de niebla o una época no corresponde, se marca para la vuelta posterior, no se insiste.

Lugar	Acción / premio principal
Fuerte vigía norte	Interferidor en la sala anterior a la escalera de atajo. Derrota a Harrison, el soldado pionero para Segador despiadado; aquí está la Especia aromática de Josie, detrás de las escaleras de la sala del interferidor.
Fuerte vigía del puerto fluvial	Baja por la primera escalera, usa la puerta entre las dos escaleras y entra a la sala derecha para el interferidor. En la habitación a la izquierda del monumento hay Néctar dorado. El jefe Louvaine, capitán pionero deja Trozo de hierro y Carga de contraataque.
Refugio subterráneo de las afueras	Interferidor junto al ascensor. Logan, guardia pionero, guarda Truco de represalia y Aliento de muerte. El pathos de Clara, la sangrante, está ante la arena y aumenta la obtención de dominio de códigos en toda la región: priorízalo si estás subiendo códigos para la Espiral.
Instalación subterránea del centro de la ciudad	Philip, la bestia devota da las Hojas rúnicas al rojo vivo y Barrera de siete colores.
Campamento militar (meseta occidental)	Es el objetivo de Iris en presente: derrota a la Bestia dorada sobrealimentada para el Vestigio de resucitado 2.
Iglesia con vistas a las ruinas	Guárdala para cuando Iris tenga sus tres vestigios; allí se libra el combate contra Judy, la berserker sobrecargada que cierra su cadena y concede Falange J y Falange I.
Mina Hedionda	Contiene el pathos de Ella, la princesa del sol en una construcción abandonada y, más adelante, el avatar de máscara de Ira de la petición de Lyle.
Laboratorio secreto (Herida Hedionda)	Es contenido de Zenon/etapa avanzada. Tiene interferidor junto al Muérdago interior y una unidad de Zenon; márcalo en vez de interpretarlo como pasadizo inaccesible.

Néctares de Herida Hedionda. Este tramo tiene muchas mejoras fuera de la ruta de jefe. Comprueba: salida este de Puesto avanzado 2; casa a la izquierda de la carretera norte desde ese puesto; zona tras el jefe de Cueva caliza; borde occidental del Campamento militar; estanque ácido al este de Fuerte de abastecimiento bajo el puente; casas al sur del Fuerte vigía norte; sala izquierda del Fuerte vigía del puerto; edificio al sureste de la Torre de Regeneración próxima; subida de acantilado al sur de Parada de descanso de los mineros; norte de Zona abandonada; sala tras la escalera meridional de Escalera central; y, más tarde, la alcoba izquierda de la Gran mina sellada (2182).

Estatuas de sangre dorada. Una está al sudoeste de Parada de descanso de los mineros. La otra se alcanza por el camino secreto de la ribera: desde el borde del puente occidental planea con la moto hacia los salientes/cueva, o recorre la cueva desde el Muérdago de ese camino. Activa el monumento de resurrección antes de encadenar planeos.

Pathos de Herida Hedionda. Además de Gordon y Clara, señala: Theodore, el caballero amotinado dentro del Fuerte vigía norte (icor y menor coste de energía al bloquear); Karl, el religioso en el descenso al sudoeste de ese fuerte o tras la cueva de Riverport (cargas de Regeneración y duración de Formas); Shizuku, la asceta junto a las fuentes termales con vistas al valle (energía y ataque de compañero); y Ella, la princesa del sol en Mina Hedionda (PS/LP y resistencias). Son mejoras regionales, no adornos de lore.

3.8. NPC ocultos de la Herida

- Hombre sospechoso: vuelve a hablar con él en la Sala de mando del Castillo Pionero si ya lo viste en Ciudad Hundida; es una cadena de encuentros, no un objetivo que se resuelva al derrotar a Lyle.
- Resucitado perdido / hombres de la cueva: en el Camino secreto de la ribera y bifurcaciones de Mina Hedionda hay personajes aislados que no generan marcador de misión. Hazles una pasada de diálogo al abrir cada atajo; no se les atribuye una recompensa de arma sin que el juego la muestre.
- Miembro informado del Coro: habla con los miembros del Coro en Puesto avanzado 2 y después de reactivar el horno. Sus frases cambian con los dos jefes y con el regreso de Lyle, y dan contexto a Craig, no solo ambiente.

3.9. Alteración histórica de Lyle: por qué se aplaza y cómo volver

La alteración de Lyle no es contenido descartado; es una vuelta programada.

No la actives antes de Espiral del Sello en esta ruta. Antes de salvarlo, domina Linaje de Patientia: Lyle 2 y, en la Espiral del Sello de 2207, habla con la versión adecuada de Lyle para recibir Linaje de Patientia: Lyle (brazo artificial). Salvarlo antes bloquea ese código especial en la vuelta actual.

Cuando el código ya esté en el inventario, vuelve así:

1. En Exploración libre, habla con Lyle en Puesto avanzado 1.
2. En el presente, examina la espada oxidada de Lyle que aparece allí; reactiva el vínculo.
3. Viaja a 2182, entra por la Sala de mando del Castillo Pionero y baja por el ascensor norte hasta la Gran mina sellada.
4. Limpia su interferidor, toma el Néctar de la gran sala y derrota a Imogen, la Reina Pionera. Recibirás su código; hay también Jabalina centelleante y Alabarda de lobo blanco.
5. De vuelta al presente, habla con el miembro del Coro junto a la crisálida y baja al subsuelo para hablar con Craig; por último rompe el sello y derrota a Héroe Lyle.

Eso da el código de Héroe Lyle, avanza a Craig y conserva el contenido especial que justificaba esperar.

3.10. Encargos futuros que ya nacen en estas dos regiones

Cuando llegue la Exploración libre y/o la alteración de Lyle, estos son los retornos exactos que parten de los sitios ya conocidos:

- Noah, presente: recoge Arma grabada 1 detrás del edificio Silver Bullet, al sur de Ciudad Hundida, y entrégala para la Gran espada grabada antigua. En Herida, desde Parada de descanso de los mineros sigue la carretera norte: rodea por la izquierda el edificio con puerta cerrada y toma Arma grabada 2 de los escombros tras la valla; entrega para el Martillo antiguo grabado. Completa su tercer arma en Bosque No Muerto y su segunda petición antes de Luna Rapacis.
- Valentin, Exploración libre: con él como compañero, activa la grieta del Altar sectario (Ciudad) para Libro del tiempo perdido 2/Tierra quemada; y la de Cueva al norte de las minas (Herida) para la Reina de la brecha, Libro 3 y la Receta: Rejuvenecedor de icor. Devuelve los libros a MagMell entre cada tramo.
- Josie, Exploración libre: además de Especia fuerte de Ciudad, toma la Especia aromática del Fuerte vigía norte y entrégala. La tercera especia está en Bosque No Muerto. Con las tres y Josie de compañera, la Instalación subterránea de la montaña abre la pelea contra Depredador de especias.
- Iris, presente: tras el vestigio 1 de Ciudad y el 2 de Herida, queda el 3 en Bosque No Muerto. Luego se visita la Iglesia con vistas a las ruinas con Iris para Falange J/I.
- Lyle, Exploración libre, después de salvarlo: primero derrota al Traficante de sangrantes en Pueblo de mineros abandonado para el Tónico energizante del Coro. Su segunda petición reúne cinco máscaras: las de Gula y Acedia se encuentran desde el Muelle de la costa oeste en Ciudad; la de Ira sale desde Mina Hedionda, rodeando la colina a la izquierda de su monumento; las dos restantes están en Bosque No Muerto y la entrada de Espiral del Sello. Tras las cinco, vuelve con Lyle a la Sala de mando para Filo de contraataque y su tónico especial.
- Zenon y Craig: más tarde Zenon pide una visita a la Torre de Regeneración próxima a Parada de descanso de los mineros. Craig pide, cuando esté desbloqueado, las fuentes de MagMell, mirador de Ciudad, Fuentes termales (mirador del valle) y la tercera piscina del Sanatorio; su retorno final está en la Sala de mando del Castillo Pionero.

Con Lyle, héroe de un solo brazo, derrotado y este registro hecho, toma el Túnel derruido desde Ciudad Hundida para iniciar el siguiente bloque: Bosque No Muerto. No borres las marcas de Ciudad o Herida del mapa: varias se reactivan en las eras de

Exploración libre, de Zenon y de las alteraciones históricas.

Fuentes de contraste para este tramo

Estas rutas se han sintetizado y reescrito; los nombres españoles se contrastaron con la localización extraída del juego.

- https://appmedia.jp/code_vein2/79690157
- https://appmedia.jp/code_vein2/79692224
- https://appmedia.jp/code_vein2/79694519
- https://appmedia.jp/code_vein2/79702163
- https://appmedia.jp/code_vein2/79692596
- https://appmedia.jp/code_vein2/79692779
- <https://kamigame.jp/code-vein2/page/406736682625271304.html>
- <https://kamigame.jp/code-vein2/page/406934127422520507.html>
- <https://kamigame.jp/code-vein2/page/407030824752410608.html>
- <https://kamigame.jp/code-vein2/page/406193973057562214.html>
- <https://www.powerpyx.com/code-vein-2-all-golden-nectar-locations/>
- <https://www.powerpyx.com/code-vein-2-all-golden-blood-bead-locations/>
- <https://www.powerpyx.com/code-vein-2-all-map-jammer-locations/>
- <https://www.powerpyx.com/code-vein-2-all-requests-side-quests-guide/>

Fichas ampliadas del Bosque No Muerto y coleccionables regionales

Aportación factual: Bosque No Muerto y apéndices completistas

Ficha ampliada de campaña y coleccionables. Está redactada desde cero a partir de varias guías contrastadas, conversaciones de la comunidad cuando no existe guía editorial y los textos extraídos de la localización española del juego.

Versión de contraste: 2.0.2 / 27 de septiembre de 2026. Los nombres en cursiva entre comillas son los que figuran en los textos españoles extraídos del juego. Las decisiones de NPC que dependen de testimonios de jugadores van marcadas como [comunidad]: son útiles para no pasarlas por alto, pero conviene guardar antes de elegir si se busca registrar todas las variantes.

Claves de lectura

- [AHORA]: conviene hacerlo en la primera visita que describe el bloque.
- [VUELVE]: existe, pero una aptitud, una época o un personaje posterior permite completarlo mejor.
- [RAMA]: hay una elección o un estado alternativo. Se explica el resultado aunque la ruta completista recomendada no lo escoja.
- [BLOQUEO]: dejarlo para después puede cerrar algo hasta NG+.

Néctar dorado aumenta los usos de Regeneración; la Perla de sangre dorada aumenta la cantidad curada. Tras activar el inhibidor de mapa, ambos se señalan con el rombo azul. No dejes los rombos para una limpieza imprecisa al final: al descansar en un muérdago, invierte los materiales y anota el total de la zona.

Bosque No Muerto: recorrido completista

Antes de entrar: el plan que evita un bloqueo real

El Bosque No Muerto se abre al norte de la Ciudad Hundida, atravesando el Túnel derruido. La historia te permite matar pronto a Heroína Holly, la Mortífera, pero la ruta completista no debe pulsar todavía el cierre de su sello hasta cumplir una condición concreta:

1. Obtener Linaje de Luxuria: Lycoris 1 al conocer a Lycoris.
2. Llevarlo a dominio máximo mientras Lycoris sigue siendo compañera.
3. Descansar en un muérdago con Lycoris asignada para recibir Linaje de Luxuria: Lycoris 2.
4. Solo entonces derrotar a Heroína Holly, la Mortífera.

Lycoris desaparece de la rotación de compañeros al terminar ese tramo de historia. No basta con poseer su primer código; sin dominio máximo y el descanso posterior no aparece el segundo. Es el bloqueo más fácil de cometer en esta región.

También decide aquí qué variante de la heroína quieres conservar para esta vuelta:

Estado de Holly en esta vuelta	Qué haces	Qué obtienes / qué sacrificas
Ruta recomendada para colección de códigos	Derrota a Heroína Holly, la Mortífera, pero aplaza Decisión de cambio de historia: Holly hasta llegar a la Espiral del Sello.	Mantienes abierta la obtención de Linaje de Luxuria: Holly (condenada) en la Espiral. Dejas para después el código de Holly rescatada y sus encargos.
Rescatarla en cuanto sea posible	Sigue el vínculo apagado, reúne los dos factores de Camilo y completa su episodio.	Consigues Heroína Holly, habilitas la línea posterior de Holly y cambias sus escenas; esa vuelta ya no puede dar Linaje de Luxuria: Holly (condenada).

No hay una respuesta moralmente “correcta” para una partida al 100 %. La primera columna maximiza códigos distintos en la vuelta inicial; la segunda enseña el episodio completo de Holly en ese mismo momento. La guía principal puede enseñar ambas, pero debe marcar cuál usa la ruta recomendada.

1. Ciudad Hundida norte -> Túnel derruido -> Pueblo asolado (presente)

Salida de la Ciudad Hundida

1. Viaja al Puesto avanzado de Josie y sigue la carretera elevada hacia el norte. Activa Torre del reloj con vistas a la colina.
2. [AHORA] Recoge el Néctar dorado junto a la caseta al norte del muérdago. Es el primero que suele quedar fuera del campo de visión al tomar las vías.
3. Sigue las vías al norte hasta el Túnel derruido. Activa el muérdago de la entrada y elimina el inhibidor de mapa que se ve casi al entrar.
4. Antes de cruzar de verdad, registra la sala lateral con altar. Aquí está una pareja de exsectarios sin marcador.

[RAMA] Pareja de exsectarios del Túnel derruido

Habla con ambos y no cierras el diálogo deprisa. El juego ofrece cuatro desenlaces relacionados con matar a ninguno, a uno o a los dos. La evidencia comunitaria coincide en lo esencial:

- Perdonar al hombre / no matar a la pareja: deja el Diario de un sectario y conserva el desenlace narrativo de fuga.
- Matar a ambos: da Neblina brillante 10.
- Matar solo al hombre: no se ha confirmado una recompensa excepcional.
- Matar solo a la mujer: aparece un enemigo no hostil; al derrotarlo se obtiene el Diario de un cazarresucitados.

Para la ruta de primera vuelta, deja vivir a la pareja y recoge el diario. Es la opción que conserva más contexto y no gasta un combate de rama. Si quieres todas las entradas y variaciones, registra las otras elecciones en NG+; no presupongas que el contador de objetos del menú te exigirá las cuatro.

Pueblo solado y entrada al invernadero

- Al salir del túnel, activa el muérdago de la frontera del bosque y derrota el inhibidor de mapa de la carretera a la derecha. Sigue las antorchas hacia el oeste; antes del puente colgante activa Pueblo solado y elimina su inhibidor.
- En la casa en ruinas junto al muérdago, sube a la segunda planta: recoge la carta y las Notas sobre los síntomas de corrupción. Son lectura de contexto de Holly y no mero decorado.
- [VUELVE / compra permanente] El secuaz de Jadwiga de la entrada del pueblo vende el pase que habilita material de mejora en MagMell, además de Piedra de luz bondadosa 2, arma y Formas de arma. Compra el pase antes de gastar neblina en armas que quizá no vas a usar.
- Cruza el puente, gira a la izquierda y elimina el inhibidor del extremo. Sube por la escalera de la casa cercana para abrir el cofre con Colmillos del cazador; al sur de esa casa está otro Néctar dorado.
- Avanza al noreste y activa Invernadero marchito. No pulses el cierre final de Holly cuando regreses aquí hasta haber terminado el protocolo de Lycoris de la introducción.

Coleccionables inmediatos de este tramo

- Néctar dorado: junto a la caseta de Torre del reloj con vistas a la colina.
- Néctar dorado: exterior de una casa al sur del inhibidor tras el puente de Pueblo solado.
- Colmillos del cazador: cofre en el piso alto de la casa próxima al segundo inhibidor.
- Carta y Notas sobre los síntomas de corrupción: segundo piso de la casa pegada al muérdago Pueblo solado.

2. Salto a 2177: Sanatorio, fuentes termales y Cueva de la quebrada

Entra en el Invernadero marchito, sigue el vínculo y llega al pasado. Esta parte entrega el primer código de Holly y presenta la zona de forma más lineal de lo que parece.

- Baja las escaleras del Sanatorio, entra en la consulta frontal y habla con Holly. Recibes Linaje de Luxuria: Holly 1 y puedes llevarla como compañera.
- Antes de obedecer el objetivo, despeja el entorno del sanatorio:
 - Néctar dorado al cruzar la puerta, junto a la estatua del patio.
 - Cofre a la izquierda de la salida: Forma de arma Supresor de pérdida.
 - El Néctar dorado próximo al vínculo de retorno, al volver desde las fuentes, se ve desde el viaje rápido; cógelo antes de regresar en moto.
- Ve al sudoeste, a las Fuentes termales (baños del sanatorio), y usa las dos pozas en el orden que indica Holly. Es avance de historia, no una actividad opcional de descanso.
- Regresa a la consulta, usa el elevador y mira la escena de Camilo. Después sal por la puerta principal hacia la Cueva de la quebrada.
- Activa el muérdago de la cueva. El primer recinto con un grupo grande de enemigos es un buen lugar para subir códigos de rango bajo; aquí aún no tienes a Lycoris, así que prioriza Holly 1 si quieres aprovechar el recorrido.
- [AHORA] Activa el pathos regional de Konrad, padre de la secta dentro de la cueva. Su beneficio aumenta el icor máximo y la voluntad mientras estás en el Bosque No Muerto.
- Después del inhibidor de mapa, no vayas directo a la puerta: las dos bifurcaciones justo antes de ella contienen Piedra carmesí bondadosa 5 (izquierda, tras dejarse caer por el agujero) y Piedra carmesí bondadosa 6 (derecha). El cofre cercano contiene Bayoneta sin nombre.
- Activa Fuentes termales (cueva) y derrota al Fanático del Resurgimiento. La vuelta al presente es forzosa.

No malgastes aún materiales finales: las piedras normales pueden reponerse mediante pases de clientes, pero las de la mejora máxima no.

3. Aparición de Lycoris: parada obligatoria antes de seguir la historia

Al volver al presente aparecerá la chica misteriosa. Habla con ella hasta terminar la escena: se presenta como Lycoris, se vuelve compañera y entrega Linaje de Luxuria: Lycoris 1.

Haz esta pausa deliberada:

1. Abre el cofre al sudoeste para Barra de hierro: alabarda pesada.
2. Activa Colina de escombros, habla con Lou y recoge el Néctar dorado situado junto al muérdago.
3. Equipa Lycoris 1. En lugar de correr a los tres jefes de pathos, limpia rutas con enemigos de rango C/B y descansa cada vuelta. Pueblo asolado, la carretera hacia el complejo y el propio Complejo forestal son mejores que avanzar al cierre.
4. Cuando el dominio de Lycoris 1 esté al máximo, descansa con Lycoris aún equipada. Comprueba que aparece Linaje de Luxuria: Lycoris 2 en la lista antes de continuar.

No confundas este bloqueo con los códigos especiales de los héroes. Lycoris no tiene encargo de amistad, tienda ni arma de afinidad: su segundo código es precisamente su contenido exclusivo de acompañante.

4. Los tres fragmentos del pathos de Holly: orden de limpieza recomendado

Lycoris señala tres lugares: los apartamentos del Complejo forestal, la Iglesia abandonada de la colina y el Parque de atracciones de las montañas nevadas. Puedes hacerlos en cualquier orden. Para una exploración limpia propongo Complejo -> Iglesia -> Parque, porque evita atravesar dos veces la misma zona y deja el parque junto a varias tareas futuras.

A. Complejo forestal

1. Desde Colina de escombros, baja a la carretera norte y activa Complejo forestal.
2. Recorre los apartamentos en vez de limitarte a la línea de misión. Las estatuas reconstruyen el juicio y el traslado de Holly; escucha sus diálogos antes de cruzar el siguiente gatillo.
3. Activa el punto de reaparición, elimina el inhibidor de mapa y abre el cofre de la misma sala: Empaladora.
4. Continúa hasta la segunda estatua, activa el punto de reaparición cercano y derrota el primer Pathos de Holly. El jefe invoca dos enemigos: eliminar primero a los invocados le obliga a bajar de la altura y simplifica el combate.
5. [VUELVE] Al este, el Edificio abandonado guarda una de las cuatro Novias del inmortal del encargo posterior de Holly. No estará disponible como tarea útil hasta rescatarla; déjalo anotado y no confundas su puerta con el fragmento de pathos principal.

B. Iglesia abandonada de la colina

1. Vuelve a la entrada del Complejo y toma la carretera que lleva a la iglesia. Activa el muérdago de la entrada.
2. Sube por escaleras y escombros hasta el punto de reaparición. Los caminos de brillo verde son sólidos solo tras accionar sus palancas.
3. Acciona primero la palanca del norte y luego la del este. En la ruta este, antes del puente colgante, abre el cofre de Espada ceremonial del fanático.
4. Tras materializar las escaleras centrales, escucha las estatuas, elimina el inhibidor de mapa y revisa el cofre oculto tras la escalera descendente antes de bajar al segundo punto de reaparición.
5. Mata el segundo Pathos de Holly. Aquí es viable centrarse en el jefe, pero limpiar la invocación reduce mucho el caos si tu arma es lenta.
6. [AHORA / NPC sin marcador] En la parte exterior de las Ruinas de la iglesia de la ribera, dentro de la iglesia rota, está la Resucitada ciega. Su rama está detallada en el apéndice de NPC: no la pases de largo.
7. Activa también el pathos de Los héroes sin nombre, junto a la entrada de las Ruinas de la iglesia de la ribera: da más usos de Regeneración e imbuye las armas con fuego en el Bosque.

C. Parque de atracciones de las montañas nevadas

1. Desde el Complejo toma la carretera oeste, activa Granja abandonada, y sigue al norte hasta el inhibidor escondido detrás de coches y contenedores. Al norte de ese inhibidor hay un Néctar dorado junto a la pendiente de la carretera.
2. Activa el muérdago del Parque de atracciones de las montañas nevadas. En la primera escalera al entrar hay otro Néctar dorado.
3. En el recinto cerrado camino de la atracción, abre el cofre de Hojarruna antimaldiciones; más adelante, dentro del edificio que conduce a la noria, recoge Hojarruna antiheridas.

4. Activa el punto de reaparición de la montaña rusa, elimina el inhibidor junto a la noria, y derrota el tercer Pathos de Holly.
5. [VUELVE] Desde aquí podrás completar después dos cosas: el fragmento de Zenon junto al carrusel y la primera Novia del inmortal del encargo de Holly.

Tras los tres jefes, verifica otra vez que Lycoris 2 está en tu inventario. Esta es la última revisión sana antes de ir al invernadero.

5. Heroína Holly, la Mortífera y las dos rutas que nacen aquí

Vuelve al Invernadero marchito, prepara el equipo y libera el sello. La heroína tiene proyectiles a distancia y un ataque de área amplio: cuando cargue energía morada en los brazos, súbete a los parterres para evitar el golpe que sale del suelo.

La derrota entrega el código Heroína Holly, la Mortífera. No inicies automáticamente la resolución de su historia si estás siguiendo la ruta de códigos especiales: vuelve a MagMell y sigue la progresión hacia Insula Carcere y la Espiral del Sello como indique la guía principal.

Si eliges rescatar a Holly ahora

Esto es lo que hay que hacer, aunque la ruta recomendada lo difiera:

1. En el Invernadero toca el vínculo apagado y habla con Monica.
2. En el Sanatorio del presente llega al patio desde el fondo de la planta baja, elimina el inhibidor y derrota al paciente de hojas dobles: deja el factor de Camilo 1.
3. En la Ciudad en ruinas, elimina el inhibidor central y derrota al paciente del norte con martillo: deja el factor de Camilo 2.
4. Regresa al Invernadero, sigue el vínculo de Camilo y entra en las Brechas temporales. Activa el muérdago y derrota al Siervo de Idris; céntrate en cara y tentáculos, pues piernas y torso no reciben daño útil. Obtienes Garra de Idris.
5. En el pasado, sigue a Holly desde el Sanatorio hasta Sanatorio P3 y después a la instalación subterránea. Activa cada muérdago, elimina los dos inhibidores y acciona el atajo del laberinto antes de llegar a Reino de la memoria: profundidades.
6. Derrota a Camilo Asturias para obtener Camilo perdido.
7. De vuelta al presente, revisa el Sanatorio antes de liberar el último sello: aparece el Adorno para el pelo de Lise.
8. Libera el sello y derrota a Heroína Holly. Su código es Heroína Holly. Después se abren su presencia en MagMell y sus cuatro encargos de Novias del inmortal.

Consecuencia que no debe esconderse: completar estos pasos antes de la Espiral del Sello cierra para esta vuelta Linaje de Luxuria: Holly (condenada). La recompensa no se sustituye por el código de Heroína Holly; ambos son códigos distintos.

6. Limpieza del Bosque tras la historia de Holly

Hazla al terminar el arco, o después de la Espiral si vas a preservar los códigos alternativos. El orden siguiente deja visibles los desbloques temporales y las tareas futuras.

1. Ruinas de la iglesia de la ribera: habla con la Resucitada ciega; limpia el pathos de Los héroes sin nombre; anota la Novia del inmortal de este lugar.
2. Aldea de montaña: activa el pathos de Lucía, madre de los páramos; recoge su Perla de sangre dorada al sur; deja anotada la cuarta Novia del inmortal.
3. Ciudad en ruinas: activa el pathos de Ned, el malicioso; recoge las piezas de salud y revisa el vendedor del sudoeste.
4. Castillo del Departamento: solo es accesible cuando la modificación de historia de Josie lo habilite. Dentro están el pathos global de Alessandro Gobbo y su vendedor; no lo marques como omitido antes de tener ese estado.
5. Carretera y Pueblo bajo la presa: sube al acantilado occidental para Cyrus, el músico. El emplazamiento es del presente y sirve especialmente para prepararte antes de limpiar los rombos restantes.
6. Busca laboratorios ocultos y jefes opcionales solo con los accesos que ya tengas. El tercer sustituto de Zenon está en el Laboratorio secreto del Bosque y es de nivel muy superior a la historia inicial: anótalo, no intentes convertirlo artificialmente en un combate de nivel 50.

Apéndice A — Salud: inventario de Néctar y Perlas de sangre dorada

Recuento de campaña base

La campaña base contiene 46 Néctares dorados y 12 Perlas de sangre dorada. El primero aumenta usos de Regeneración y la segunda aumenta la curación. El logro de Regeneración al máximo no se demuestra solo con tener las piezas: gástalas en un muérdago y comprueba el nivel de Regeneración.

No se incluyen aquí objetos equivalentes de contenido descargable como si pertenecieran a ese total. La actualización 2.0 y Mask of Idris añaden contenido posterior, pero no deben usarse para falsear el contador de la campaña principal.

Checklist de salud por región

Región	Néctar dorado	Perlas de sangre dorada	Punto de control
Isla MagMell	4	1	Tras completar los cuatro néctares de exteriores/ruinas y la perla de la costa este, deja de buscar aquí hasta tener rutas nuevas.
Ciudad Hundida	9	3	Ocho están en la ciudad y uno queda en el Laboratorio secreto accesible más tarde.
Herida Hedionda	12	2	Hay rutas con planeo y accesos por debajo de puentes; revisa los dos con la moto antes de dar la zona por cerrada.
Bosque No Muerto	16	3	La zona más cargada; separa presente, pasado y las partes que abre el Castillo del Departamento.
Insula Carcere	4	1	No abandones los bloques de celdas por la ruta del jefe sin revisar los exteriores y los pisos altos.
Luna Rapacis	1	1	Ambos son de limpieza final de la Luna, no de la Ciudad Hundida.
Espiral del Sello	0	1	La perla está en el tramo alto y obliga a volver por una llave/atajo.
Total	46	12	

Bosque No Muerto — los 16 Néctares, uno a uno

Los textos de los muérganos y el mapa pueden variar ligeramente por época, así que usa el rombo azul tras eliminar cada inhibidor. Esta lista proporciona una referencia de terreno para el caso de que siga faltando uno:

1. Pueblo asolado: sube por la derecha junto al puente.
2. Al sudeste del Invernadero marchito, al borde del acantilado.
3. Patio del Sanatorio, junto a la estatua al entrar.
4. Desde el patio, cruza la puerta derecha y sigue el sendero elevado hacia el pequeño lago.
5. Detrás de las Ruinas de la iglesia de la ribera.
6. Exterior norte del Complejo forestal, entre los árboles.
7. Junto a Colina de escombros.
8. Bajando al noreste de la Ciudad en ruinas, junto al lago.
9. En la ruina del extremo de la Ciudad en ruinas, a la izquierda al subir las escaleras.
10. En la carretera al sudoeste, antes de la curva que lleva al Parque de atracciones de las montañas nevadas.
11. Dentro del parque, tras la primera subida de la ruta principal, junto al pilar.

12. Desde la Ciudad en ruinas, toma el túnel del sudoeste y baja por la primera pendiente a la izquierda.
13. Ribera de la presa: sigue bajo la rampa rota y revisa el lado derecho del paso elevado.
14. Acantilado occidental alrededor del Castillo del Departamento, junto al árbol aislado.
15. Patio del Castillo del Departamento, bajo/junto a la escalera izquierda. [VUELVE] exige el acceso de la línea de Josie.
16. Aldea de montaña: al norte, en la esquina de la casa derruida.

Hay tres adicionales que la ruta principal suele recoger de manera natural y sirven de comprobación visual: junto al muérdago de Torre del reloj con vistas a la colina, al sur del segundo inhibidor de Pueblo asolado, y junto a Colina de escombros. Si uno de esos tres no coincide con la numeración de tu mapa, no dupliques el conteo: la posición exacta depende de si la guía está agrupando la entrada de la Ciudad Hundida o la del Bosque. El contador fiable es 16 rombos recogidos en la región.

Bosque No Muerto — las 3 Perlas de sangre dorada

- Desde la Granja abandonada, sigue hacia el norte y rodea el acantilado.
- Junto al monumento de la zona norte del Puesto de observación fronterizo; aparece en el presente.
- Desde la Aldea de montaña, baja por la escalera del lado sur.

Resto de la campaña — referencias de limpieza compactas

Isla MagMell (4 + 1). Hay un néctar al sudeste del muérdago central, uno al norte de la Planta depuradora, uno al oeste de las Ruinas y uno en las Ruinas subterráneas de la bahía este después de la sala de estanterías. La perla queda en la costa oriental, cerca de la estructura/torre de la orilla.

Ciudad Hundida (9 + 3). Revisa el exterior oeste de Puesto avanzado de Josie, el punto bajo de la carretera inundada al sur, la vía del Muelle de la costa oeste, el exterior de la Subestación, la subida detrás de Ruinas del acantilado, el aparcamiento al norte de Ruinas de la galería, Torre del reloj con vistas a la colina, el lateral de la Planta hundida y el Laboratorio secreto de la Ciudad. Las perlas están en la isla a la que se llega planeando con la moto, el bosque del noroeste de la Subestación y la orilla poco profunda al oeste/sur de Ruinas del punto de control.

Herida Hedionda (12 + 2). Sigue los rombos desde Puesto avanzado 2, Parada de descanso de los mineros, Campamento militar de la meseta occidental, Fuerte vigía norte, Cueva caliza/Gruta de cristal, Mina Hedionda, Fuerte vigía del puerto fluvial, Zona abandonada, Castillo Pionero y Gran mina sellada. Las dos perlas están en la cueva de Camino secreto de la ribera y al sudoeste de la Parada de descanso de los mineros. Si falta una, revisa primero los puntos accesibles solo planeando desde el puente o acantilado.

Insula Carcere (4 + 1). Busca: altura inmediata a la derecha de Insula Carcere, final del camino exterior, noreste de Bloque inferior de celdas y el ramal sur de Zona superior de la cárcel. La perla está tras la puerta del recinto alto, descendiendo y cruzando la valla.

Luna Rapacis (1 + 1). El néctar queda junto a la fuente de la zona sur. Para la perla, desde el muérdago del sudeste ignora el túnel izquierdo, pasa al enemigo de la carretera y planea al tramo roto de vía elevada.

Espiral del Sello (1 perla). En 2207, planta superior: derrota el enemigo junto al inhibidor, abre el atajo de escalera y recoge la Llave de la catedral. Regresa al portón cerrado central, baja las escaleras y recoge la perla. Es un retorno, no un objeto del primer pasillo.

Apéndice B — Pathos regionales: dónde están y cuándo activarlos

Los pathos se reconocen en el mapa por un icono en U. Al rezar ante ellos, se activan y se pueden alternar desde el mapa; varios pueden estar activos a la vez. Los de ámbito de región se apagan al abandonarla. Los dos beneficios globales de farneo merecen prioridad aunque no den daño inmediato.

Región	Pathos y ubicación	Efecto útil
Isla MagMell	Ingrid, la sabia, acantilado este	Aumenta PS e icor máximos en MagMell.
Isla MagMell	Gyoten, el explorador, al fondo de las Ruinas subterráneas del acantilado	Más usos de Regeneración y resistencia a estados en MagMell.

Región	Pathos y ubicación	Efecto útil
Ciudad Hundida	Claire, mano derecha de Idris, colina suroeste	Global: mejora la curación de las Formas/ofrendas curativas.
Ciudad Hundida	Carmen, la estrella, edificio derruido al sur de Puesto avanzado de Josie	Más aguante y mente.
Ciudad Hundida	Milo, el ingeniero, elevador oculto de Torre de alta tensión hundida	Más icor y destreza.
Ciudad Hundida	Armand, el caballo de batalla, detrás de la sala del jefe de Ruinas de la galería	Más ataque y fuerza.
Ciudad Hundida	Adelheid, la Doncella Sagrada, azotea tras Ruinas del acantilado	Más usos de Regeneración y vitalidad.
Ciudad Hundida	Egbert, el gobernante, Instalación subterránea de la montaña	Más PS y voluntad.
Herida Hedionda	Clara, la sangrante, antes del jefe del Refugio subterráneo de las afueras	Global: acelera el dominio de códigos de sangre. Actívalo antes de cualquier farneo.
Herida Hedionda	Theodore, caballero amotinado, Fuerte vigía norte	Más icor y menos consumo de aguante al bloquear.
Herida Hedionda	Gordon, el maestro artesano, Cueva caliza	Más ataque y más presión sobre la vida recuperable del enemigo.
Herida Hedionda	Karl, el religioso, camino de acantilado inferior	Más usos de Regeneración y duración de Formas.
Herida Hedionda	Shizuku, la asceta, edificio de la carretera occidental	Más aguante y ataque del compañero.
Herida Hedionda	Ella, la princesa del sol, ruinas de Mina Hedionda	Más PS/PV y resistencia a todos los estados.
Bosque No Muerto	Alessandro Gobbo, Castillo del Departamento	Global: eleva la probabilidad de objetos al derrotar enemigos. Requiere el acceso de Josie.
Bosque No Muerto	Lucía, madre de los páramos, Aldea de montaña	Más aguante y más comidas utilizables por exploración.
Bosque No Muerto	Ned, el malicioso, Almacén/Edificio abandonado al oeste de Ciudad en ruinas	Más ataque y acumulación de estados alterados.
Bosque No Muerto	Konrad, padre de la secta, Cueva de la quebrada	Más icor y voluntad.
Bosque No Muerto	Los héroes sin nombre, entrada de Ruinas de la iglesia de la ribera	Más usos de Regeneración e imbuición de fuego de arma.
Bosque No Muerto	Cyrus, el músico, acantilado oeste de Pueblo bajo la presa	Más PV y defensa contra daño elemental.
Insula Carcere	Hyuga, artista del escapismo, playa de la isla	Más PS, PV y usos de Regeneración.

Mask of Idris: los ocho Pathos del DLC

Los cuatro mapas de Mask of Idris añaden dos Pathos cada uno. Las rutas siguen los recorridos de los cuatro capítulos DLC; los nombres y efectos se mantienen según la localización española del juego.

El Valle Insaciable

- Coro del Alba devorado — toma el desvío izquierdo en la subida con varios enemigos agrupados, antes del Muérdago de Restos de puesto avanzado defensivo. Efecto: recupera un 2 % de PS y PV máximos al esquivar con éxito.
- Imogen, la Reina Insaciable — desde la plataforma superior de la ruta derecha, sube hasta la azotea de la torre de vigilancia. Efecto: +4 Fuerza y mayor recuperación de Regeneración.

La Ciudad Sin Luz

- Haru, Matriarca de la Oscuridad — sigue la ruta principal hasta la pendiente que baja al jammer del mapa; tras destruirlo, continúa por la calle y entra en el edificio del fondo. Efecto: +20 % de icor máximo y +4 Destreza.

- Sirvienta de la casa Anjou — después del combate del gran cráter, recoge el objeto de la tumba cercana y, antes de subir en el ascensor, toma la escalera apartada hasta arriba. Efecto: recupera icor con los impactos de arma. Hay junto al altar un cofre con la Jaula Sabueso contaminado.

El Bosque del Mal de Ojo

- Enfermera superviviente — desde la entrada, toma el ramal izquierdo sin entrar en el sanatorio. Derrota al enemigo que reza junto al borde, baja por las plataformas seguras hasta la cueva y avanza hasta la habitación del Pathos. Efecto: recupera 4 puntos de icor al usar Regeneración.
- Monica, Guardiana del Mal de Ojo — recorre el ramal derecho hasta el Parque de atracciones decadente. En el edificio del final, toma el pasillo central, derrota al enemigo que custodia la llave y recoge la Llave del sanatorio decadente. Vuelve al sanatorio y abre la puerta cerrada. Efecto: +15 % al ataque de Forma, +2 Mente y +2 Voluntad.

Prisión Decadente

- Zenon, el Salvador Corrupto — después del primer ascensor, baja también en el siguiente y busca la pequeña sala lateral del pasillo, antes del siguiente Muérdago. Efecto: +20 % a PS y PV máximos, +2 Vitalidad y +2 Fortaleza.
- Secuaz retorcido de Zenon — en la ruta hacia el Salvador corrupto, baja de la zona elevada, derrota al enemigo del nivel inferior y toma el pasillo estrecho de la derecha hasta el fondo. Efecto: reduce un 20 % el daño recibido durante un tiempo tras una defensa perfecta; la duración depende de Mente.

Cotejo: Kamigame describe los ocho recorridos en sus capítulos DLC 1–4. En el caso de Sirvienta de la casa Anjou, el capítulo 2 identifica el altar por su efecto; la ruta comunitaria confirma el nombre y el cofre contiguo de Sabueso contaminado.

Uso práctico de la ruta: activa Clara, la sangrante antes de dominar Lycoris, antes de los códigos previos a la Espiral y antes de limpiar Formas. Activa Alessandro Gobbo cuando vayas a conseguir materiales por derrotas. En el DLC, Haru favorece las builds de icor; Enfermera y Sirvienta ayudan a recuperar icor con regeneración o ataques de arma.

Cómo leer las fichas ampliadas

- Si un lugar aparece en dos épocas, la ficha separa presente, pasado y Exploración libre.
- «Contenido de retorno» significa que no debes volver a entrar sin motivo: allí se abre una puerta, NPC o recompensa después de un hito concreto.
- Cuando una recompensa depende de una elección, la ficha conserva ambos resultados y remite al apartado de decisiones excluyentes.

Fichas separadas de las subzonas del Bosque No Muerto

Estas fichas no sustituyen la ruta de Lycoris; separan los destinos que en una explicación rápida suelen aparecer como «Bosque» y que en realidad tienen objetos y estados distintos.

Torre del reloj con vistas a la colina

- Acceso: carretera norte desde el Puesto avanzado de Josie, en el presente.
- Contiene: Muérdago, jammer del sector y Néctar dorado junto a la caseta.
- Uso narrativo: es el punto de orientación antes del Túnel derruido y el lugar desde el que se alcanza el refugio subterráneo de Josie en su rescate.
- Regreso: vuelve con la llave del guardia durante la historia de Josie; el acceso no se completa en la primera visita.

Túnel derruido

- Acceso: salida norte de Ciudad Hundida; activa el Muérdago de la entrada antes de cruzar al bosque.
- Contiene: jammer, altar lateral y pareja de exsectarios sin marcador.
- Elección: salvar a ambos conserva el diario y la escena de fuga; matar a ambos o a uno produce variantes y recompensas menores. Anota la decisión antes de hablar por segunda vez.
- Regreso: vuelve después de abrir el presente del Bosque para comprobar el diario y el diálogo del hombre sospechoso.

Pueblo aislado

- Acceso: carretera inmediatamente posterior al túnel.

- Contiene: Muérdago, jammer del extremo del puente, carta y Notas sobre los síntomas de corrupción en la segunda planta de la casa junto al punto, cofre de Colmillos del cazador y Néctar dorado al sur.
- NPC/comercio: secuaz de Jadwiga; compra el pase de materiales y las mejoras de cliente cuando aparezcan.
- Regreso: el pueblo cambia con el arco de Holly y sirve como ruta de dominio para Lycoris 1.

Invernadero marchito

- Acceso: extremo noreste del Pueblo solado.
- Contiene: vínculo de Holly, Lou y la entrada a la era de 2177; después, vínculo de Camilo.
- No perder: no actives el vínculo debilitado de Holly hasta tener Lycoris 2 y los códigos especiales de la Espiral.
- Regreso: tras los dos factores de Camilo se abre la entrada a Brechas temporales y al rescate de Holly.

Sanatorio

- Acceso: pasado de Holly desde el Invernadero; el patio presente también se usa durante el rescate.
- Contiene: código de Holly 1, Muérdago, Néctar del patio, Forma Supresor de pérdida, fuente termal de baños y ascensor hacia las consultas.
- NPC: Holly, Camilo y Monica según la fase de historia.
- Regreso: el patio presente da el factor de Camilo 1; la recepción del Sanatorio entrega el Adorno para el pelo de Lise.

Cueva de la quebrada

- Acceso: salida del Sanatorio en la era de Holly.
- Contiene: Muérdago, Pathos de Konrad, dos Piedras carmesí bondadosas, Bayoneta sin nombre, fuente termal de cueva y jammer.
- Jefe: Fanático del Resurgimiento.
- Regreso: el camino de la cueva se usa para una de las termas de Craig y para la ruta de dominio de códigos.

Colina de escombros

- Acceso: presente, después de conocer a Lycoris.
- Contiene: Muérdago, Néctar dorado, cofre de Barra de hierro: alabarda pesada y punto de conversación de Lou.
- NPC: Lycoris aparece en el entorno cercano; habla con ella antes de seguir los Pathos.
- Armonía: Holly pide aquí tres Lycoris y el arma del ramal próximo a la segunda flor.

Complejo forestal

- Acceso: carretera al norte de Colina de escombros.
- Contiene: Muérdago, jammer, cofre de Empaladora, primera emoción/fragmento de Holly y Edificio abandonado del encargo de las Novias del inmortal.
- Jefe: primer Pathos de Holly, acompañado por dos invocados.
- Regreso: laboratorio secreto de Zenon por la pasarela alta y visita de Zenon de Armonía.

Iglesia abandonada de la colina

- Acceso: carretera oeste desde el Complejo.
- Contiene: Muérdago, palancas de plataformas, cofre de Espada ceremonial del fanático, segundo fragmento de Holly, jammer y camino a las Ruinas de la iglesia de la ribera.
- Jefe: segundo Pathos de Holly.
- NPC/Pathos: Resucitada ciega dentro de la iglesia rota; Pathos de Los héroes sin nombre junto a la entrada de las ruinas.

Parque de atracciones de las montañas nevadas

- Acceso: carretera oeste desde el Complejo; activa antes la Granja abandonada.

- Contiene: dos Néctares dorados, jammers de la noria y de la carretera, cofres de Hojarruna antimaldiciones y Hojarruna antiheridas, tercer fragmento de Holly y futura Novia del inmortal.
- Jefe: tercer Pathos de Holly.
- Regreso: emoción y visita de Armonía; la ruta del carrusel también es uno de los recorridos de Zenon.

Granja abandonada

- Acceso: carretera de entrada al parque.
- Contiene: Muérdago, Néctar de la carretera y verduras de la petición de Josie en Armonía.
- Regreso: Lyle recoge aquí la máscara de Luxuria; Holly vuelve para una de sus Novias del inmortal.

Ciudad en ruinas

- Acceso: carretera inferior después del Complejo y del Sanatorio.
- Contiene: jammer central, dos cofres, Néctar dorado y enemigo que deja el factor de Camilo 2.
- Pathos: Ned, el malicioso, en el almacén abandonado.
- Regreso: el enemigo del norte solo aparece en el estado del rescate de Holly; vuelve antes de cerrar su sello.

Pueblo bajo la presa y ribera de la presa

- Acceso: desvío occidental de la carretera del Complejo.
- Contiene: Muérdago, plataforma bajo la presa, Néctar y acceso al acantilado occidental.
- Pathos: Cyrus, el músico, en el alto occidental.
- Regreso: revisa esta zona al limpiar los 16 Néctares del Bosque; no forma parte del combate de Holly.

Aldea de montaña

- Acceso: carretera norte después de Ciudad en ruinas.
- Contiene: Muérdago, Perla de sangre dorada al sur de la aldea, Pathos de Lucía y una Novia del inmortal.
- Regreso: cuarta Novia de Holly, máscara de Lyle y conversación de Armonía de Josie.

Castillo del Departamento

- Acceso: solo con el cambio de historia de Josie y la llave del refugio.
- Contiene: Néctar de entrada, vendedor de Jadwiga, archivo de Valentin, Pathos global de Alessandro Gobbo y sala de jefe.
- Jefe: Gobbo y Oskar en el pasado; luego Josie, la heroína, en el presente.
- Regreso: encargo de Valentin en Armonía y visitas de Zenon; completa sus cofres después de rescatar a Josie.

Instalación secreta del Bosque

- Acceso: pasarela alta del Complejo con Pase de Zenon.
- Contiene: jammer, cofres de alto nivel, materiales finales y tercer duplicado de Zenon.
- Jefe: Unidad duplicada de Zenon 3.
- Regreso: santuario de Zenon en Luna Fraterna recrea la sala, pero no reemplaza este botín.

Fichas separadas de los lugares agrupados de Ciudad y Herida

Torre de alta tensión hundida

- Acceso: sur del Puesto avanzado de Josie, por el ascensor exterior.
- Contiene: Muérdago, dos jammers, llave de la zona inferior, Impacto sangriento, ruta hacia Planta hundida y Pathos de Milo.
- Regreso: Zenon de Armonía visita esta torre; la plataforma panorámica se aprovecha mejor desde el ascensor elevado.

Planta hundida

- Acceso: salida lateral de Torre de alta tensión hundida, en la era de Josie.

- Contiene: Néctar dorado en la habitación posterior, pasarela baja y ruta de retorno al Acuario.
- NPC/jefe: no tiene jefe independiente; es una subzona de conexión y coleccionable.
- Regreso: vuelve con el mapa de Ciudad abierto si falta el noveno Néctar.

Acuario

- Acceso: final de Torre de alta tensión hundida.
- Contiene: Muérdago, jammer, Ojos de gula y sala que reaparece en Luna Fraterna.
- Jefe: Vestigio del Metagen.
- Regreso: santuario de Josie en Luna Fraterna y cadena posterior de Lise; activa el punto aunque el objetivo marque salir.

Cueva de cristal

- Acceso: puente sur desde Puesto avanzado 2 de Herida.
- Contiene: jammer de conexión, rutas a Cueva caliza, materiales de mejora y salida a Campamento pequeño bajo la meseta.
- NPC: no tiene encargo propio; el miembro del Coro de Puesto avanzado 2 entrega el contexto de Craig.
- Regreso: comprueba el Néctar exterior después del jefe de Cueva caliza.

Cueva caliza

- Acceso: bifurcación derecha de Cueva de cristal.
- Contiene: Néctar tras el jefe, Pathos de Gordon, Impacto Gaia, Aplastamiento masivo y materiales de cada bifurcación.
- Jefe: Depredador voraz, distinto del Depredador de especias de Josie.
- Regreso: termas del mirador del valle y petición de Craig; no entregues el objeto de Josie aquí.

Iglesia con vistas a las ruinas

- Acceso: carretera alta de Herida, después de obtener los vestigios de Iris.
- Contiene: Muérdago, arena de Iris y objetos de la ruta de combate.
- Jefe: Judy, la berserker sobrecargada.
- Recompensa: cierra los factores de Iris y entrega Falange I/Falange J; entra con Iris seleccionada.

Gran mina sellada

- Acceso: Castillo Pionero y vínculo debilitado de Lyle; no está abierta en la primera visita.
- Contiene: jammer, Néctar de la gran sala, Jabalina centelleante, Hacha larga lobo argenta y Alabarda de lobo blanco.
- Jefe: Imogen, la Reina Pionera.
- Regreso: santuario de Lyle de Luna Fraterna y tres recuerdos de Craig de Armonía.

Fichas ampliadas de Insula Carcere, finales y contenido posterior

Estas fichas empiezan después de haber derrotado a Josie, Lyle y Holly en sus versiones de héroe. El momento exacto de activar sus cambios de historia sigue siendo el de la ruta principal: primero códigos especiales en la Espiral; después rescates.

Insula Carcere: exterior de la isla

- Acceso: muelle de la costa oeste, después de que Lavinia abra el viaje. La primera visita ocurre antes de Zenon y antes de Luna Rapacis.
- Qué contiene: Muérdago del muelle, jammer exterior, Pathos de Hyuga, artista del escapismo, vendedor de Jadwiga y dos Néctares dorados del perímetro.
- NPC: Lavinia acompaña la llegada; habla con ella en el muelle antes de entrar en la prisión. El hombre sospechoso puede aparecer en un falso puesto de vigilancia después de sus cambios de historia.
- Objetos importantes: tarjetas de cliente para Piedra carmesí 7 y Platino inmaculado 7; materiales de mejora del borde norte.

- **Regreso:** cuando consigas el Pase de Zenon, recorre de nuevo todas las puertas exteriores marcadas. Algunas abren cofres y no forman parte del objetivo de Zenon.

Escalera central y Zona inferior de la cárcel

- **Acceso:** puerta alta de la prisión desde el exterior. Activa el Muérdago de Escalera central en cuanto entres.
- **Qué contiene:** Ataque celestial, cofre de Hierro lobo argenta, llave de la sala de vigilancia, puerta de atajo a la entrada y ascensor que conecta los bloques.
- **Ruta de limpieza:** abre primero la puerta inferior izquierda; después sube por el lado de la vigilancia, derrota al enemigo de la llave y baja por el ascensor opuesto. No sigas al objetivo sin abrir el portón que devuelve a la escalera.
- **NPC/escenas:** emoción de Zenon y conversaciones de Lou. Ningún vendedor de la prisión sustituye a Jadwiga todavía.
- **Regreso:** la llave de vigilancia abre una sala de materiales finales al volver desde el Bloque superior.

Bloque inferior de celdas

- **Acceso:** desde Zona inferior, tras activar el Muérdago y abrir el portón de retorno.
- **Qué contiene:** cofre de Núcleo gravitacional, un Néctar dorado, sensores con palancas y rutas que bajan a celdas cerradas.
- **NPC:** la novelista convicta está en la celda de aislamiento del segundo nivel. Habla varias veces y vuelve con historias de MagMell, Ciudad, Herida y Bosque; su novela inacabada es una cadena propia, no un diálogo ambiental.
- **Pase de Zenon:** más adelante abre la puerta que conduce al Goliath deteriorado y una sala con materiales. No marques la celda como limpia hasta haber comprobado las dos alturas.
- **Coleccionable:** registra el Néctar antes de subir al Bloque superior; es el que más se confunde con el objeto de la zona exterior.

Bloque superior de celdas

- **Acceso:** ascensor desde el Bloque inferior. Activa el Muérdago antes de entrar en la zona de sensores.
- **Qué contiene:** jammer de la escalera, Néctar dorado del ramal sur, Láser prismático deslumbrante, Hojas de colmillos gemelos, tarjetas de materiales y un vendedor tardío.
- **Llave:** el enemigo de la parte de vigilancia deja la llave que permite entrar en la sala de máximo nivel.
- **Regreso:** el Pase de Zenon abre puertas secundarias que no se ven desde el objetivo. Recorre primero el ala noroeste y luego vuelve por la plataforma central; de ese modo no confundes una puerta lateral con la ruta de Zenon.

Celda de perfeccionamiento solitario y Zenon

- **Acceso:** desde Bloque superior, usando la llave de vigilancia y el atajo del sensor.
- **Qué contiene:** Secuaz de Zenon, el Pase de Zenon: autorización de máximo nivel, emoción de Zenon y la Crisálida que transporta a sus laboratorios.
- **Jefe:** el Secuaz no es Zenon, pero su pase es obligatorio para los tres laboratorios secretos.
- **No perder:** antes de derrotar a Zenon, completa los tres laboratorios y las tres entregas de Noah. Después de romper la Crisálida de Luna Rapacis ya no podrás cerrar la cadena de Noah de esa vuelta.

Laboratorio secreto de Ciudad Hundida

- **Acceso:** puerta elevada de Ruinas de la garita occidental; exige el Pase de Zenon y el estado de laboratorio activado.
- **Qué contiene:** Muérdago interior, Néctar dorado, jammer de pasarela, rutas alta y baja, materiales finales y equipo oculto tras el cruce.
- **Jefe:** Unidad duplicada de Zenon 1. El combate concede el duplicado y abre la siguiente parte de la investigación.
- **Regreso:** vuelve al exterior de la garita y al Goliath deteriorado. Las Piezas de Goliath están en una puerta de la zona de celdas, no en este laboratorio.

Laboratorio secreto de Herida Hedionda

- **Acceso:** puertas de alto nivel que antes parecían decorativas en la red de fuertes; se abren al completar la investigación de Zenon.

- Qué contiene: jammer junto al Muérdago, registros, cofres detrás de sensores y materiales de mejora.
- Jefe: segundo duplicado de Zenon. Limpia primero los sensores laterales para que el mapa no conserve niebla en las pasarelas.
- Regreso: el laboratorio habilita conversaciones nuevas de Craig y Zenon en el Castillo Pionero.

Laboratorio secreto del Bosque No Muerto

- Acceso: acceso de altura en el complejo forestal, después del laboratorio de Ciudad y del de Herida.
- Qué contiene: pasarelas, cofres de alto nivel, materiales finales y tercer duplicado de Zenon.
- Jefe: Unidad duplicada de Zenon 3. El santuario de Zenon de Luna Fraterna recrea este combate, pero no sustituye la recompensa del laboratorio real.
- No perder: derrota al duplicado y vuelve a MagMell antes de enfrentarte a Zenon, el héroe.

Herrero de la cárcel y recuerdo de Noah

- Acceso: exterior de Insula, tras conseguir el Pase de Zenon. Sal por el Bloque superior y rodea la muralla hasta el taller.
- NPC: el herrero conserva el recuerdo de Frantz y activa el segundo encargo de Noah.
- Recompensas: Bocanada del valiente y Hojarruna del valiente, además de la entrega de las tres armas antiguas grabadas.
- Plazo: debe completarse antes de romper la Crisálida de Luna Rapacis.

Luna Rapacis

- Acceso: se abre tras Zenon. Entra solo cuando Noah, laboratorios y entregas estén terminados.
- Qué contiene: Muérdago de entrada, jammer de la zona, cofre de bayoneta, materiales, un Néctar dorado y una Estatua de sangre dorada en el sector sureste.
- Función de la zona: es el mejor lugar para subir los códigos previos de Josie, Lyle y Holly a dominio máximo antes de la Revuelta.
- Jefe y final: Valentin, el héroe. Derrotarlo produce Un final heroico. Al cargar de nuevo, el mapa sigue disponible para completar retornos; no pulses Nueva partida+.

Revuelta y Espiral del Sello

- Acceso: después del primer final, desde el vínculo de 2207.
- Qué contiene la Revuelta: los tres héroes en su estado previo, los diálogos de dominio máximo y los códigos especiales de Josie ciega, Lyle del brazo artificial y Holly condenada.
- Espiral, planta baja: Muérdago, jammer del primer salón y ascensor-arena.
- Espiral, entreplanta: llaves de la gran escalera 1 y 2, materiales finales, atajo de escalera y puertas laterales.
- Espiral, planta alta: llave de la catedral, Forma en cofre, jammer, Estatua de sangre dorada y puerta noroeste.
- Final: ascensor final, Siervo de Idris y Valentin, salvador de almas. Este combate produce Luna Fraterna.
- No perder: los códigos especiales se reciben antes de salvar a los tres héroes. Si se activa un cambio de historia antes, esa variante desaparece de la vuelta actual.

Rescates de Lyle, Holly y Josie

Gran mina sellada / rescate de Lyle

- Acceso: vínculo debilitado de Lyle, después de la Espiral.
- Contiene: Muérdago, jammer, Néctar, Jabalina centelleante, Hacha larga lobo argenta y Alabarda de lobo blanco.
- Jefe: Imogen, la Reina Pionera en el pasado; después, Héroe Lyle en el presente.
- NPC: Craig abre el horno y el contrato; el vigilante de la crisálida debe hablarse antes del combate final.
- Regreso: tras el rescate, Lyle habilita la cadena de cinco máscaras y el Castillo Pionero vuelve a tener diálogos.

Sanatorio, Brechas temporales y rescate de Holly

- Acceso: vínculo de Holly, Invernadero marchito, después de haber obtenido Lycoris 2.
- Contiene: jammer del patio, factores de Camilo 1 y 2, cofres del Sanatorio y el acceso a la instalación subterránea.
- No perder: en la instalación subterránea del Sanatorio recoge Cuchilla lobo argenta y la Forma Guardia de honor antes de salir. Esos cofres no quedan disponibles con normalidad tras el rescate.
- Jefe: Siervo de Idris en Brechas temporales y Camilo Asturias en Reino de la memoria.
- Regreso: recoge el Adorno para el pelo de Lise en recepción antes de liberar el sello y combatir a Holly, la heroína.

Castillo del Departamento / rescate de Josie

- Acceso: vínculo de Josie después de rescatar a Lyle y Holly y de obtener el adorno de Lise.
- Contiene: llave del refugio subterráneo, Néctar de entrada, vendedor de Jadwiga, Pathos de Alessandro Gobbo y el laboratorio de la historia de Josie.
- Jefe: Gobbo y Oskar en el pasado y Josie, la heroína en el presente.
- Regreso: el Castillo queda abierto para Zenon, Alessandro Gobbo y las visitas de Josie/Lise.

Luna Fraterna: cinco santuarios

Cada santuario tiene un lugar recreado, un jefe y un vínculo. Completar solo el núcleo abre el final, pero la ruta 100 % completa los cinco:

- Josie / Acuario: Vestigio del Metagen; vínculo de Josie, Fuerza +10 y duración de Formas.
- Lyle / Gran mina: Imogen, Reina Pionera; vínculo de Lyle, Destreza +10 y recuperación de aguante.
- Holly / Reino de la memoria: Camilo Asturias; vínculo de Holly, Voluntad +10 y recuperación de icor.
- Zenon / Laboratorio del Bosque: Unidad duplicada 3; vínculo de Zenon, Mente +10 e icor máximo.
- Noah / Caverna del acantilado: Frantz, asaltante abatido; vínculo de Noah, Resistencia +10 e ignorar requisitos de rasgo.

Después de los cinco, el Núcleo del Resurgimiento permite rescatar a Lou y obtener Vínculos milagrosos.

Fichas ampliadas de la Era de la Armonía

MagMell de Armonía

- Acceso: vínculo naranja después de los tres finales.
- Contiene: todos los compañeros posjuego, tiendas ampliadas, Prueba del Recuerdo y diálogos de cierre.
- Regla: entrega cada recompensa en la ficha del compañero y vuelve a hablarle después; el objeto del jefe no completa automáticamente la petición.

Puntos de compañero de Armonía

- Noah: arma de la Zona superior de la cárcel; entrega en MagMell.
- Lise: Caverna del acantilado, jefe Secuaz de Parmenides; entrega la recompensa en el comedor.
- Craig: tres recuerdos de las profundidades de la Gran mina sellada; deben ser los tres.
- Lyle: anciano del Pueblo de mineros abandonado y Benjamin, soldado pionero.
- Holly: tres Lycoris y arma junto a la segunda en Colina de escombros.
- Josie: tres verduras de la Granja abandonada.
- Zenon: Laboratorio secreto del Bosque, Torre de alta tensión hundida y Bloque superior de Insula.
- Lavinia: tres Torres de Regeneración: MagMell, Ciudad y Herida.
- Iris: lago occidental de Ciudad Hundida; resucitado lupino en dos fases.
- Jadwiga: Ruinas de la galería, Fuerte vigía del puerto fluvial y Parque de atracciones; después se convierte en invocable.
- Valentin: objeto del archivo del Castillo del Departamento.
- Liv: tres grietas temporales después del DLC.

- Lou: cinco puntos de Exploración libre y piezas del DLC.

Fichas de Mask of Idris

Mundo Desamparado

- Acceso: muelle de MagMell después del segundo final y de la conversación posterior con Valentin.
- Contiene: Muérdago inicial, escena del atacante pelirrojo, reducción temporal de vida máxima y acceso al Gran Altar.
- Regreso: la Espiga caída se recoge en este mapa después de Idris y de los diálogos de Liv/Valentin. No lo declares terminado al derrotar al primer jefe del DLC.

Valle Insaciable

- Contiene: soldado de cera y crepúsculo, llave del valle, jammer de la garganta, cofres laterales y tienda del Gran Altar.
- Jefe: Reina Insaciable.
- Recompensas: código de Lou desamparada y acceso al compañero. La rama lateral da materiales y una llave; saltarla no bloquea el jefe, pero obliga a volver.

Ciudad Sin Luz

- Contiene: Jaula Hiedra contaminada, Lanzagranadas de atadura, Cañón radiante, código Dios de la guerra, Perforadora diamante, emoción de Haru, Hojas dobles de Metagen, Pathos, Sabueso contaminado y santuario de icor.
- Jefes: Desconsolada, que deja Previsión y el adorno roto; Matriarca de la Oscuridad, que deja su código.
- Regreso: habla en el Gran Altar después de ambos jefes; las tiendas cambian entonces.

Bosque del Mal de Ojo

- Contiene: Muérdago de cruce, jammer, rama opcional del parque de atracciones, llave y cofres raros.
- Jefe: Guardián.
- Alternativa: ir directo no bloquea el jefe, pero deja el jammer y los raros para Exploración libre. La ruta completista limpia el parque en la primera visita.

Prisión Decadente

- Contiene: Jaula Murciélago contaminado, Martillo mecánico de Formas: oxidado Goliath, Gran escudo de castigo, Cuchilla orbital (cerca), Revólver vengador, Gran piedra de luz, Santuario de icor y emoción Viaje peligroso.
- Regla de exploración: mirar debajo de cada salto y abrir el atajo desde el lado opuesto; los cofres inferiores no aparecen en el camino principal.
- Jefe: Salvador corrupto. Después, vuelve al Gran Altar para actualizar la tienda.

Espiral del Pathos y Ruinas Desamparadas

- Espiral: crisálidas de memoria, dos atajos y jefe Idris.
- Ruinas Desamparadas: jefe Lou de MagMell y Pathos fugaz.
- Regresos: habla con Valentin y Liv en Exploración libre para Furia sobre ruedas; vuelve al Mundo Desamparado para Espiga caída.
- Cierre: Liv, Lou y las tiendas del Gran Altar deben tener diálogo posterior antes de Nueva partida+.

12. Auditoría final antes de Nueva partida+

Usa esta lista como cierre del archivo. Si un apartado no puede marcarse, no avances a Nueva partida+ todavía:

- [] Tres finales: Un final heroico, Luna Fraterna y Vínculos milagrosos.
- [] Códigos especiales de Josie ciega, Lyle del brazo artificial y Holly condenada.
- [] Lycoris 2, los cinco santuarios de Luna Fraterna y los códigos Concordia de Armonía.
- [] 46 Néctares, 12 Estatuas de sangre dorada, seis termas y todos los Pathos del Apéndice B.

- [] Peticiones de Noah, Iris, Valentin, Josie, Lavinia, Jadwiga, Lyle, Craig, Holly, Lise y Zenon.
- [] Goliath deteriorado, novelista convicta, resucitada ciega, exsectarios, investigador del ácido, hombre sospechoso y soldado perdido.
- [] Todo el contenido de Mask of Idris, incluidos los retornos al Mundo Desamparado, Liv y Lou.
- [] Decisión del crucificado anotada: Espada de la ejecutora en esta vuelta o Espada de malicia si vas a repetirla.

La guía llama «100 %» a completar todo el contenido registrable en un archivo: equipo, códigos, jaulas, Formas, misiones, jefes, coleccionables, finales y escenas conocidas. No puede convertir en simultáneos dos resultados mutuamente excluyentes de una elección. Para la última arma del crucificado y las variantes de exsectarios, usa Nueva partida+ con la tabla de decisiones excluyentes como hoja de control.

Método de contraste y fuentes

La redacción es una síntesis original: no se ha copiado la organización ni las frases de una guía concreta. Se cotejaron rutas editoriales en japonés e inglés, índices de mapas y misiones, notas oficiales de Bandai Namco/PlayStation y los textos de localización española extraídos de la instalación. Las fuentes comunitarias se usan solo para NPC ocultos o condiciones que todavía no tienen una página editorial estable, y esas entradas quedan señaladas en el texto como comprobación de partida.

Evidencia de localización

Los nombres españoles de personajes, zonas, códigos y objetos se contrastaron con las tablas STBL_CharacterName, STBL_MapFeature, STBL_ImportantArticle, STBL_SmallScenario, STBL_Quest_UI_AfterEnding, STBL_TimeSeries y STBL_TimeSeries_AfterEnding. La localización confirma, entre otros, Ciudad Hundida, Herida Hedionda, Bosque No Muerto, Espiral del Sello, Era de la Revuelta, Era de la Armonía, Néctar dorado, Estatua de sangre dorada, Pathos, Jaulas y los códigos alternativos de héroe. Cuando una wiki conserva el nombre inglés o japonés, la guía mantiene el nombre oficial castellano y añade el original solo cuando evita una búsqueda ambigua.

Fuentes oficiales y de actualización

- Bandai Namco - actualización gratuita 2.0
- Bandai Namco - notas del parche 2.0.2
- Bandai Namco - anuncio de Mask of Idris
- PlayStation Blog - lanzamiento de Mask of Idris

Índices y rutas editoriales

- AppMedia - índice de Code Vein II
- AppMedia - objetos perdibles
- AppMedia - finales
- AppMedia - termas
- AppMedia - Pathos
- AppMedia - peticiones de Noah
- AppMedia - peticiones de Josie
- AppMedia - peticiones de Iris
- AppMedia - peticiones de Valentin
- AppMedia - peticiones de Jadwiga
- AppMedia - DLC Mask of Idris
- Kamigame - índice regional

- Kamigame - MagMell
- Kamigame - Ciudad Hundida
- Kamigame - Herida Hedionda
- Kamigame - Bosque No Muerto
- Kamigame - Insula Carcere
- Kamigame - Luna Rapacis
- Kamigame - Espiral del Sello
- Kamigame - rescate de Josie
- Kamigame - rescate de Lyle
- Kamigame - rescate de Holly
- Kamigame - Era de la Armonía y encargos de compañeros
- Kamigame - DLC completo
- Kamigame - Mask of Idris, capítulo 1: Ruinas desamparadas
- Kamigame - Mask of Idris, capítulo 2: Ciudad Sin Luz
- Kamigame - Mask of Idris, capítulo 3: Bosque del Mal de Ojo
- Kamigame - Mask of Idris, capítulo 4: Prisión Decadente
- Neoseeker - walkthrough
- Neoseeker - jammers de mazmorra
- Neoseeker - altares de Pathos
- Neoseeker - Espiral del Sello
- MapMaster - ubicaciones de alabardas
- Vídeo comunitario - posible drop de Bayoneta negra
- Nexus Mods - comentario comunitario sobre la Bayoneta negra
- Reddit - Sirvienta de la casa Anjou y Jaula Sabueso contaminado

Coleccionables y comprobaciones comunitarias

- PowerPyx - Néctar dorado
- PowerPyx - Estatuas de sangre dorada
- PowerPyx - jammers
- PowerPyx - peticiones y misiones secundarias
- Reddit - recursos comunitarios
- Reddit - capturas de armas y objetos de Armonía y Mask of Idris
- Reddit - NPC y misiones ocultas