

Guía de misiones secundarias de Radiant Historia

<http://rh.tales-tra.com>

Prólogo

Evento: Alistar soldados

Nodo: El principio

Empieza al hablar con la recepcionista del castillo de Alistel, justo después de escoger a Rosch en la decisión que divide las dos líneas temporales. Es posible avanzar en esta misión yendo a la posada de Alistel, hablar con los mercenarios que hay justo al entrar y después con la chica otra vez.

Evento: Trasnuchando

Nodo: El principio

Empieza al hablar con el soldado apostado a la izquierda en la primera puerta de Alistel, justo después de escoger a Rosch en la decisión que divide las dos líneas temporales. No es posible hacer nada más, por ahora.

Nodo: Mina bloqueada

Los antisueños podemos obtenerlos acabando con los enemigos de la mina de los caídos en la HA.

Nodo: Mina bloqueada

Salimos de la mina de los caídos, volvemos a Alistel y le damos al guardia los dos antisueños.

Capítulo 1

Historia principal

Evento: La hija del rey

Nodo: El principio

Empieza al aceptar la misión de Anna en la segunda puerta de Alistel, subiendo por las escaleras de la izquierda, después de escoger a Heiss en la decisión que divide las dos líneas temporales.

Nodo: La oración de Aht

Tenemos que ir al bazar de Fipo, en el distrito comercial de Granorg, y hablar con el comerciante. Nos dirá que no le quedan más réplicas del anillo de Eruca.

Nodo: La Resistencia

Hablamos con la princesa Eruca en el centro de la ciudad y le decimos que debe cumplir con su deber. Nos dará su anillo.

Nodo: Hacia Granorg

Volvemos donde la niña y le damos el anillo.

Evento: Lo que se hereda

Nodo: El principio

Empieza al aceptar la misión de los dos niños pequeños a la derecha de la segunda puerta de Alistel, después de escoger a Heiss en la decisión que divide las dos líneas temporales. Entramos en la casa que está al subir las escaleras y hablamos con el botánico.

Nodo: La oración de Aht

Tenemos que ir al centro de la ciudad de Granorg y hablar con el mercader de la derecha. Nos recomendará ir al pueblo Corneta.

Nodo: La Resistencia

Hablamos con el hombre que hay en el huerto derecho de la entrada del pueblo Corneta. Nos dará la cocopedia.

Nodo: Hacia Granorg

Volvemos a la casa donde estaba el botánico y nos negamos a darle la cocopedia.

Nodo: El principio

Hablamos con Rosch, escogemos seguir con Heiss, continuamos con la historia y, cuando llegue el momento de reunirnos de nuevo con Raynie y Marco, iremos a ver al botánico y le hablaremos de la reforestación.

Evento: Lluvias peligrosas

Nodo: Una nueva misión

Empieza en las colinas de Lazvil, en la cueva que hay a la orilla izquierda del río. Reventamos las rocas con un barril explosivo e interactuamos con el cadáver del soldado.

Nodo: El principio

Escogemos seguir a Rosch y rescatamos al soldado en la misma cueva de las colinas de Lazvil. Nos recompensa con el rollo derecho (objeto para la **MS Marco el tranquilo / Raynie la enérgica**).

Evento: La receta final

Nodo: La oración de Aht

Empieza al aceptar la misión de Hilster, en el mercado del centro de la ciudad de Granorg.

Nodo: Colinas del eco

Derrotamos al jabalí enorme que hay en la misma zona donde aparecemos.

Nodo: La Resistencia

En el pueblo Corneta recogemos las verduras ricas del huerto izquierdo que hay justo al

entrar.

Nodo: Deber revelado

Hablamos de nuevo con Hilster en el mercado del centro de la ciudad de Granorg. Cuando termine la escena, recibiremos el pacto radiante (objeto para la **MS Prueba de espadas / Prueba de estrellas / Prueba de luz**).

Historia alternativa

Eventos: Marco el tranquilo / Raynie la enérgica

Nodo: Una nueva misión

Empieza al aceptar la misión del soldado en la sala de entrenamiento del castillo de Alistel.

La ubicación de los rollos de Marco es la siguiente:

Rollo derecho (MS Lluvias peligrosas)

Rollo izquierdo (MS Joven desesperado)

Rollo somnífero: en el nodo *La Resistencia*, vamos al pueblo Corneta. El rollo está en un cofre oculto en la parte superior del huerto derecho.

Rollo espiral: en el nodo *Esperando en Skala*, continuamos con la historia hasta que lleguemos al bosque de Abyssia. En la primera zona nos dirigimos al norte hasta llegar a un lugar plagado de trampas. En la parte derecha habrá un cofre oculto con el rollo.

Y esta es la de Raynie:

Rollo defensivo: Stocke debe conocer la técnica Revelar; entonces vamos al nodo *La valquiria* y nos dirigimos a la segunda planta de la fortaleza de arena. El rollo está en un cofre oculto en la habitación donde está la salida hacia la Gran Llanura, a la derecha.

Rollo durmiente (MS Segunda opinión)

Rollo venenoso: en el nodo *Petición del adalid*, la zona anterior donde peleamos contra Palomides el Verdugo, encontraremos un tesoro oculto en la parte superior.

Rollo hiriente (MS El buen ladrón)

Nodo: Una nueva misión

Volvemos donde el soldado y nos enseñará todas las técnicas que le llevemos.

Evento: Día señalado

Nodo: Una nueva misión

Empieza al aceptar la misión de Meese en la habitación de la izquierda de la planta médica del castillo de Alistel. Después entramos en la habitación contigua y hablamos con Sonja.

Nodo: El principio

Hablamos con Rosch en la entrada y tratamos el tema de Sonja. Después de la conversación, le instamos a seguirla y hablar con ella.

Nodo: Una nueva misión

Volvemos donde se encuentra Meese y hablamos con él.

Evento: Flor prometida

Nodo: Una nueva misión

Empieza al aceptar la misión de la chica que está a la derecha de la entrada en el castillo de Alistel, después de superar la mina de los caídos con Rosch y Kiel.

Nodo: Bosque de bestias

Vamos a la plaza del pueblo y hablamos con la sátira que está rodeada de flores. Nos dará un capullo de iris de Celestia.

Nodo: El principio

Nos personamos en el castillo y le damos el capullo en flor a la chica que lo pedía.

Nodo: Una nueva misión

Vamos a ver a la chica otra vez y hablamos con ella.

Evento: Carta al mañana

Nodo: Una nueva misión

Empieza al aceptar la misión de Cedric en la segunda puerta de Alistel, subiendo las escaleras de la izquierda, después de superar la mina de los caídos con Rosch y Kiel.

Nodo: La valquiria

Hablamos con Viola dentro de la fortaleza de arena. Nos dirá que no tiene tiempo para eso.

Nodo: Ofensiva de Alistel

Hablamos con Viola y nos dará su diario.

Nodo: Una nueva misión

Volvemos donde Cedric y le damos el diario.

Evento: Alistar ingenieros

Nodo: Una nueva misión

Empieza al hablar con la recepcionista del castillo de Alistel y aceptar la misión de reclutar a Berman.

Nodo: La mina bloqueada

En la mina de los caídos, en la zona del depósito de materiales, entramos en la choza y hablamos con Berman.

Nodo: Una nueva misión

Volvemos al castillo de Alistel y hablamos con la recepcionista.

Capítulo 2

Historia principal

Evento: Humanos y bestias

Nodo: Deber revelado

Desde la entrada a Granorg, hablamos con el soldado de la izquierda y aceptamos la misión. Entonces vamos al centro de la ciudad y hablamos con Liese, que estará en la zona superior izquierda de la posada, subiendo las escaleras, y de nuevo con el soldado.

Nodo: Esperando en Skala

Cuando lleguemos al bosque de Abyssia tenemos que hablar con Liese, que estará siguiendo la ruta sur del bosque. Después vamos a la misma zona donde encontramos el rollo espiral e interactuamos con el cadáver del soldado. Volvemos a hablar con Liese y luego con Vanoss.

Nodo: Deber revelado

En Granorg, hablamos de nuevo con Liese y le pedimos que confíe en él. Después hablamos de nuevo con el soldado.

Evento: Solo una

Nodo: Deber revelado

Empieza al hablar con Kaizan en la posada del centro de Granorg.

Nodo: La mina bloqueada

Entramos en la choza de la mina de los caídos y hablamos con el hombre de atuendo marrón.

Nodo: Una nueva misión

Vamos a la posada de la primera puerta de Alistel y hablamos con Kaizan.

Nodo: Deber revelado

Hablamos de nuevo con Kaizan en la posada de Granorg y recibiremos el lienzo que pintaba.

Nodo: Una nueva misión

Regresamos a la posada de Alistel y hablamos Kaizan. Nos dará la pintura verde.

Nodo: Deber revelado

Y por fin, regresamos a la posada de Granorg, en el centro, y le damos el lienzo y la pintura a Kaizan. Nos recompensará con el pacto ígneo (objeto para la **MS Prueba de espadas / Prueba de estrellas / Prueba de luz**).

Historia alternativa

Evento: Alistar espadachines / Alistar mercenarios

Nodo: Un encuentro tardío

Empieza una vez Raúl nos pida rebuscar en el despacho de Hugo. Antes de hacer eso, bajaremos a la primera planta del castillo de Alistel y hablaremos con la recepcionista.

Nodo: Esperando en Skala

Vamos al edificio central de Skala y hablamos con Tarquin, detrás de la barra.

Nodo: Colinas del eco

Tenemos que salvar de nuevo a Tarquin de los Cuervos del desierto.

Nodo: Esperando en Skala

Volvemos a Skala y hablamos de nuevo con Tarquin.

Nodos: El guerrero del chi / Nuevo combate

En cuanto superemos las **MS El próximo rival** y **Hacia la victoria**, hablamos con Gadeff en Cygnus.

Nodo: Semidiós

Desandamos todo el laboratorio subterráneo y hablamos con la recepcionista del castillo.

Capítulo 3

Historia principal

Evento: Joven desesperado

Nodo: La Resistencia

Empieza al hablar con la mujer de la derecha en la plaza frente al palacio, en Granorg.

Nodo: La oración de Aht

Vamos a la plaza frente al palacio, en Granorg, y hablamos con el hombre encapuchado de la derecha.

Nodo: La Resistencia

Volvemos a la plaza frente al palacio y hablamos con el hombre de la derecha. Nos dará el rollo izquierdo (objeto para la **MS Marco el tranquilo / Raynie la enérgica**).

Evento: Asesinato de Dias

Nodo: La traición de Pierre

Empieza al hablar con el hombre que hay en las puertas del palacio, la entrada de Granorg.

Nodo: La oración de Aht

Vamos al centro de Granorg, a la habitación izquierda de la posada Astral, y hablamos con Dias. Rechazamos su proposición.

Nodo: La traición de Pierre

Volvemos donde espera el hombre y le devolvemos la espada.

Historia alternativa

Evento: Segunda opinión

Nodo: Bosque de bestias

Empieza al aceptar la misión de una mujer que está en la segunda puerta de Alistel, al subir por las escaleras de la izquierda.

Nodo: Una nueva misión

Hablamos con el hombre que estará donde la mujer y le damos el antídoto.

Nodo: Bosque de bestias

Donde estaba la mujer ahora está el hombre. Hablamos con él y nos dará el rollo durmiente (objeto para la **MS Marco el tranquilo / Raynie la enérgica**).

Evento: Carta en la batalla

Nodo: Bosque de bestias

Empieza al aceptar la misión del niño que está en la segunda puerta de Alistel, delante de la tienda de armas, a la derecha.

Nodo: La valquiria

En la planta baja de la fortaleza de arena vamos a la sala donde están Rosch y Viola. Hablamos con el soldado que está sentado en una mesa; nos dará una carta y el pacto de muerte (objeto para la **MS Prueba de espadas / Prueba de estrellas / Prueba de luz**).

Nodo: Bosque de bestias

Volvemos donde el crío y le damos la carta.

Evento: Alma errante

Nodo: Bosque de bestias

Empieza al hablar con Vanoss en Alistel, justo después de su actuación fallida. Aceptamos ayudarlo.

Nodo: Una nueva alianza

Vamos al pueblo Skala y entramos en una casa abandonada, al norte. Interactuamos con un destello verdoso oculto en el suelo. Tenemos que decirle a Aht que devuelva el alma a los cielos.

Nodo: Gafka y los tomos / Luchando por Skala

Una vez lleguemos a Skala, hablaremos con Vanoss al oeste del pueblo.

Capítulo 4

Historia principal

Eventos: El próximo rival / Hacia la victoria

Nodos: El guerrero del chi / Nuevo combate

Empieza al hablar con Gadeff en Cygnus después de vencerlo en la historia principal. Tendremos que derrotar a dos monstruos más para superar la prueba.

Historia alternativa

Evento: Conversión

Nodo: Guerra celestiana

Empieza al hablar con Sonja, que estará en el hogar del patriarca. La ubicación de los núcleos es la que sigue:

Núcleo empalador: en el nodo *La mina bloqueada*, entramos en la choza justo donde aparecemos y buscamos un cofre oculto en la parte izquierda. Ahí estará el núcleo empalador.

Núcleo presuroso (MS Credo de sabios).

Núcleo volátil (MS Fin taumatúrgico).

Capítulo 5

Historia principal

Evento: Reunión no deseada

Nodo: Batalla abrasadora

Empieza al hablar con Mimel (la chica del pelo verde) en la taberna de Cygnus. Después vamos justo antes de la salida de la ciudad y hablamos con Ricky. Volvemos a hablar con Mimel.

Nodo: Stocke encerrado

Cuando por fin podamos pasearnos libremente por Cygnus, vamos a la taberna y hablamos con el posadero.

Nodo: Batalla abrasadora

Volvemos a la posada y hablamos con Mimel. No la entregamos. Hablamos con Ricky cerca de la salida para dar por finalizada la misión.

Historia alternativa

Evento: La técnica definitiva

Nodo: Luchando por Skala / Gafka y los tomos

Después de liberar a los gutrales, hablamos con Bergas en la entrada de Forgia. Sería interesante activar cuanto antes el nodo *Gafka y los tomos*, así podremos aparecer directamente en Forgia sin tener que revivir todos los acontecimientos de *Luchando por*

Skala.

La ubicación de los tomos es esta:

Tomo de Rama: justo a la derecha de Bergas, en un cofre oculto.

Tomo de Ravana (**MS Día del dios bestia**)

Tomo de Hanuman: en el nodo *Guerra del Flujo*, en el laboratorio subterráneo de Alistel, en el cuarto sótano.

Registro akásico (**MS Un aviso oportuno**)

Evento: Día del dios bestia

Nodo: Gafka y los tomos

Después de liberar a los gutrales, hablamos con Galva en su choza de Forgia. Aceptamos traerle la zarpa del dios bestia.

Nodo: Guerra del Flujo

Cuando accedamos a la Gran Llanura, debemos ir al oeste y luego al sur hasta llegar a una tumba.

Nodo: Gafka y los tomos

Hablamos con Galva otra vez y aceptamos ir al rito. Una vez allí, detenemos la ceremonia. Recibiremos el tomo de Ravana (objeto para la **MS Gafka y los tomos**).

Evento: Al final del viaje

Nodo: Gafka y los tomos

La misión secundaria de Raynie se activa en la Skala del nodo *Gafka y los tomos* si antes hemos escogido una serie de respuestas concretas a lo largo del juego. Estas son:

Nodo: Colinas del eco

Avanzaremos hasta que Stocke tenga que decidir si salvar a Aht de unas bestias o no. Tenemos que escoger la opción **¡Salvémosla!**

Nodo: Un encuentro tardío

Avanzaremos hasta que Stocke tenga que decidir si dejar atrás a Raynie y Marco o no. Tenemos que escoger la opción **Os lo dejo a vosotros.**

Nodo: Gafka y los tomos

Avanzaremos hasta que Stocke tenga que decidir si perseguir a los soldados o no. Tenemos que escoger la opción **Traerlos de vuelta.** Esta opción se escoge *después* de pasar por la Skala donde está Raynie.

Nodo: Gafka y los tomos

Una vez hecho todo esto, hablaremos con Marco en Skala y luego con Raynie. Tenemos que responderle que no podemos hacerlo. Cuando termine, hablamos con Marco de nuevo.

Capítulo 6

Historia principal

Evento: La leyenda viva

Nodo: Esperando en Skala

Entramos en el yermo de Itolia desde Cygnus y nos dirigimos a la zona oeste hasta que lleguemos a un pozo. Entramos, hablamos con el soldado y aceptamos ver al maestro.

Nodo: Una nueva misión

Vamos a la tienda de armas de Alistel en la segunda puerta y hablamos con el chico. Le respondemos «Esperanza».

Nodo: Nuevas del enviado

En la misma zona donde aparecemos, nos acercamos a la parte superior derecha para que se nos revele un objeto oculto: el pacto de sombra.

Nodo: Bosque de bestias

Hablamos con la sátira de pelo rojo que hay en la zona inferior de Celestia. Le respondemos «Todo». Entonces vamos a la parte izquierda de la plaza y recogemos el pacto astrolítico.

Nodo: Deber revelado

Vamos a la taberna El Dorado, en la zona oeste del centro de Granorg, y hablamos con el hombre que está en la parte inferior izquierda. Respondemos «El pasado». Entonces, si queremos ahorrarnos la caminata en el canal subterráneo, basta con ir al nodo *Cómo desaparecer*, bajar por las escaleras y cruzar esa área para llegar a la siguiente. Encontraremos el pacto de aurora oculto en la parte superior izquierda.

Nodo: Esperando en Skala

Volvemos a hablar con Espada, en el pozo del yermo de Itolia.

Eventos: Prueba de espadas / Prueba de estrellas / Prueba de luz

Nodo: Los tres pactos

Esta misión es la continuación de la anterior. Hablamos con Vainqueur y tenemos que llevarle más pactos (además de los tres que conseguimos en la **MS La leyenda viva**).

La ubicación de los pactos de Stocke es esta:

Pacto del alma: en el nodo *Después de Heiss*, en la sala grande donde derrotamos a bloques flotantes que después usamos para abrirnos camino. Cuando lleguemos al final veremos dos barriles ocultos. Tenemos que arrastrar uno de ellos hasta la entrada y reventarlo en la parte superior de las rocas de la derecha. En el interior habrá un cofre oculto con el pacto.

Pacto de fuego: en el nodo *El principio*, y después de haber obtenido la técnica Revelar, encontraremos un cofre oculto en la parte trasera izquierda de la tienda de objetos, en la primera puerta.

Pacto de muerte (MS Carta en la batalla)

Eruca:

Pacto divino: entramos en las ruinas de Holff, cruzamos el primer pasillo, vamos por el túnel de la izquierda hasta llegar a una sala bastante grande. El pacto está en un cofre oculto en el centro de una especie de rosa de los vientos grabada en el suelo.

Pacto custodio: en Cygnus, en el nodo *El guerrero del chi*. Está oculto justo delante de la taberna, en la parte inferior izquierda. Es difícil verlo.

Pacto radiante (MS La receta final)

Y Aht:

Pacto helado: en el nodo *La corona negra*, en la zona anterior al enemigo final, en las ruinas abismales, si nos desviamos a la parte superior derecha accederemos a una zona secreta donde estará el pacto en un cofre oculto.

Pacto eléctrico: en Skala, a través del nodo *Esperando en Skala*, lo encontraremos como objeto oculto cerca de la tienda de armas, en la parte inferior derecha del pueblo.

Pacto ígneo (MS Solo una)

Evento: Prueba final

Nodo: Los tres pactos

Cuando hayamos aprendido todos los pactos, podremos luchar con el maestro Vainqueur. Una vez lo derrotamos, tendremos la posibilidad de obtener la Histórica final.

Evento: Brazal lunar

Nodo: Esperando en Skala

Empieza hablando con Garland en Cygnus. El brazal que pide está en la zona norte de la cueva donde está el punto de guardado, en el yermo de Itolia. Está en la parte izquierda de una formación de rocas. Cuando lo tengamos en nuestro poder, regresamos a Cygnus y se lo devolvemos a Garland.

Evento: El buen ladrón

Nodo: Esperando en Skala

Empieza al hablar con Hertz en el paseo lunar de Cygnus, cerca de los mercaderes.

Nodo: El principio

Hablamos con el crío que está en la segunda puerta de Alistel, subiendo las escaleras a la izquierda.

Nodo: Cloacas del castillo

Hablamos con el chaval que está en el centro de Granorg.

Nodo: Esperando en Skala

Hablamos con Bram y recibimos el rollo hiriente (objeto para la **MS Marco el tranquilo / Raynie la energética**).

Historia alternativa

Evento: Fin taumatúrgico

Nodo: Guerra del Flujo

Justo antes de entrar en el laboratorio subterráneo, al lado de la habitación donde solía estar Fennel, hablaremos con un anciano. Aceptamos ayudarlo. Ahora debemos ir al S5 del laboratorio y enfrentarnos a una taumáquina de color rojo; al derrotarla nos dará el núcleo volátil (objeto para la **MS Conversión**). Por último, damos media vuelta y volvemos a hablar con el anciano.

Evento: Credo de sabios

Nodo: Guerra del Flujo

Empieza al hablar con un científico en el S7 del laboratorio subterráneo.

Nodo: Una nueva misión

Tenemos que ir a la enfermería del castillo de Alistel y hablar con Fennel. Nos dará el núcleo presuroso (objeto para la **MS Conversión**).

Capítulo final

Evento: Un aviso oportuno

Nodo: La corona negra

Empieza al hablar con el hombre vestido de verde en el distrito comercial de Granorg.

Nodo: Guerra del Flujo

Hablamos de nuevo con el hombre en el mismo sitio.

Nodo: La corona negra

Hablamos por última vez con el hombre. Nos dará el registro akásico (objeto para la **MS Gafka y los tomos**).