

LOCALIZACION DE GARGOLAS

EXTERIORES

Lago de Bowerstone -- 5 Gárgolas

- Gárgola 1:** En una torre destruida cerca de la llave1.
Gárgola 2: En la torre de la gargola1.
Gárgola 3: Nos ponemos de espaldas a la tumba del lago y vamos recto, en las ruinas que nos encontramos esta la gárgola.
Gárgola 4: Hace falta la misión rescatar a Charles, en el pasillo que conecta una sala con la otra.
Gárgola 5: Después de ir a Bloodstone tendremos una salida nueva en el campamento gitano entramos por ella y vamos hacia la derecha para ver la gárgola.

Rookridge -- 5 Gárgolas

- Gárgola 1:** Antes de entrar en la cueva Hobbe, a la derecha.
Gárgola 2: Dentro de la cueva Hubbe, en la sala donde subimos unas rampas de madera, arriba del todo.
Gárgola 3: Cuando perseguimos a Dash, al terminar las vías, veremos una torre de alta tensión a punto de caer por la montaña, la gárgola esta en la punta.
Gárgola 4: En el templo de las sombras, en la parte de arriba, al fondo a la derecha, si vamos hasta el final donde están los cristales y giramos la veremos arriba de la pared.
Gárgola 5: Abajo del templo de las sombras, en la sala de la izquierda.

Westcliff -- 5 Gárgolas

- Gárgola 1:** Después del primer ataque de los balverine, a la izquierda del camino, en un arco de piedra.
Gárgola 2: Después de que la señora nos cuente lo de su familia subimos a la torre destruida que esta detrás.
Gárgola 3: Antes de entrar en el hall de la montaña, nos ponemos en las escaleras y arriba a la izquierda en el muro esta la gárgola.
Gárgola 4: En la gran habitación del hall en el lado derecho, después de tirar la columna para hacer un puente.
Gárgola 5: De camino al muelle antes de ir a la aguja quebrada.

Oakfield -- 3 Gárgolas

- Gárgola 1:** Detrás de la casa de la escultora.
Gárgola 2: En el mini puente que esta enfrente de la taberna.
Gárgola 3: Nos ponemos enfrente del templo de la luz, nos tiramos hacia la derecha, estaremos en un camino de arena que nos llevara a un lago, antes de llegar al lago hay una estructura de piedras derruida, en ella esta la gárgola.

Cueva de la hermandad -- 1 gárgola

- Gárgola 1:** Según vallamos avanzando por la cueva llegaremos a una sala que hay estalagmitas y estalactitas antes de tener que hacer un salto, justo donde esta ese salto esta encima la gárgola.

Costa de los bandidos -- 2 Gárgolas

- Gárgola 1:** Dentro de una cueva, después de conseguir la primera llave de la zona, nos pegamos al lado izquierdo del camino por donde nos viene un bandido, al final hay una cueva, dentro esta la gárgola.
Gárgola 2: En el campamento de bandidos donde Hammer rompe la puerta, en la derecha hay una torre en ella esta la gárgola.

CIUDADES

Mercado de Bowerstone -- 4 Gárgolas

Gárgola 1: En la muralla de la ciudad, en la parte de arriba.

Gárgola 2: Tenemos que pasar por debajo del puente en el lado izquierdo, la gárgola esta en la pared de lo que sería el muro de la calle, no del puente, entre 2 arcos de piedras.

Gárgola 3: En la 2ª planta de la tienda de Laura, la de los muebles.

Gárgola 4: En la tienda de alquiler de los carromatos, dentro de ella esta la gárgola, muy muy muy difícil de darle a la gárgola, dicen que hay un fallo de que si coges el carro a donde sea, pero lejos, y te tele transportas rápido el carro no estará y podrás entrar más fácil, sino, tendrás que apuntar desde fuera, suerte.

Ciudad vieja de Bowerstone -- 2 Gárgolas

Gárgola 1: Donde están los tíos de la misión del necronómico, miramos a la escalera que sube hacia la ciudad, y vamos mirando hacia arriba del muro de piedras y veremos una estructura de madera junto a lo que sería el almacén, en esas maderas esta la gárgola.

Gárgola 2: En la casa de los Feilling, en la escalera de dentro de la casa.

Cementerio de Bowerstone -- 5 Gárgolas

Gárgola 1: En la tumba que esta a la derecha de la tumba en el que esta el necronómico.

Gárgola 2: Al subir la siguiente escalera después de destruir la gárgola de antes, veremos una tumba grande con un cofre de llaves de plata que pide 10, en el tejado de esa casa esta la gárgola.

Gárgola 3: Seguimos el camino después de la anterior gárgola, llegamos a un patio donde hay una estatua, nos ponemos a mirar hacia donde mira la estatua, a la derecha tenemos una tumba, en el tejado esta la gárgola.

Gárgola 4: Vamos donde cogimos la 1ª llave, pasamos de largo y vemos una verja que no podremos abrir, detrás hay un muro, a la izquierda del muro esta la gárgola, entre los barrotes no podemos disparar, pero si atravesar el árbol que nos tapa la gárgola, hay que disparar calculando donde esta más o menos.

Gárgola 5: Dentro de la tumba de Shelley, durante la misión de amores que duelen, en la sala donde tenemos que ir disparando y pulsando la bola de energía, al fondo a la derecha junto a una antorcha.

Brightwood -- 5 Gárgolas

Gárgola 1: En la isla del sureste del mapa, en el edificio.

Gárgola 2: Donde nos reunimos con Hammer para ir a la costa de los bandidos, vamos a la derecha y veremos la gárgola en un arco de piedra junto al agua.

Gárgola 3: Debemos de matar bandidos en la zona hasta conseguir los 4 trozos de un mapa, con ello conseguiremos la misión el golpe, la activamos, vamos a la base de los bandidos, una vez dentro vamos por el puente de la derecha y la gárgola estará un poco adelante, en el lado derecho el puente, donde el puente tiene un pequeño mirador.

Gárgola 4: En la zona secreta que esta a la izquierda del portal que nos lleva a la bahía fantasma.

Gárgola 5: Después de comprar la torre de Garth, en la parte de arriba del todo, donde esta su cama.

Bahía fantasma -- 6 Gárgolas

Gárgola 1: En la primera casa de la zona, enfrente de la celda nuestra.

Gárgola 2: A un lado de la casa de los carruajes, antes de llegar a la zona llamada granja.

Gárgola 3: Después de pasar por encima del puente de madera, en las ruinas de la derecha.

Gárgola 4: Después de pasar el cementerio, antes de pasar por debajo del puente, nos damos la vuelta y veremos la gárgola encima de una tumba.

Gárgola 5: En la sala final de la misión amores que duelen.

Gárgola 6: Durante la misión de llevar el sello al dueño para el tercer héroe. Cuando llegamos a la "base" después de que nos den el sello, en el pasillo de las lanzas, lo pasamos nos damos la vuelta y la veremos al principio del pasillo.

Bloodstone -- 4 Gárgolas

- Gárgola 1:** En el puerto, en la torre de madera que hay en el medio más o menos.
Gárgola 2: Durante la misión de la isla del tesoro, después de tener el barco, en la zona de las cascadas junto a la cascada que esta en la rampa que tenemos que subir.
Gárgola 3: En la segunda calle de la ciudad, junto a la casa de las ropas infernales, en el callejón.
Gárgola 4: Nada más entrar en la ciudad nos vamos hacia la derecha por el agua, llegaremos a la gárgola.

Jardines Fairfax -- 3 Gárgolas

- Gárgola 1:** En la tumba de Lady Grey, dentro antes de saltar por el primer agujero, la tenemos enfrente
Gárgola 2: En la fachada principal del castillo/casa de la zona.
Gárgola 3: En el castillo de Fairfax, al terminar el juego compramos el castillo, en la librería esta la gárgola.

LOCALIZACION DE LLAVES

EXTERIOR

Lago de Bowerstone -- 4 Llaves

- Llave 1:** A la derecha del mapa hay un lago pequeño, un poco al sur de esta pegada a la pared estará la llave.
Llave 2: Es la de la tumba
Llave 3: En la tumba de los héroes, hace falta tener la misión de rescatar a Charlie.
Llave 4: Después de ir a Bloodstone tendremos un nuevo camino a seguir desde el campamento gitano, si vamos hacia la izquierda llegaremos a una torre, encima de ella esta la llave.

Rookridge -- 6 Llaves

- Llave 1:** En el islote donde esta el fantasma de la misión "Hasta que la muerte nos separe".
Llave 2: En la gruta de las gemas, después de saltar por el puente roto, hay que ir hasta el final antes de entrar en la cueva hobbe para encontrar la gruta.
Llave 3: Enterrada antes de la zona final de la cueva hobbe, hace falta tener el nv4 de encontrar tesoros con el perro.
Llave 4: Detrás de la casa al salir de la cueva hobbe.
Llave 5: En las vías del tren, cuando perseguimos a Dash (más adelante del juego) cuando estemos en las primeras vías iremos hacia la derecha.
Llave 6: Dentro del templo de las sombras, abajo, en la habitación de la izquierda.

Westcliff -- 4 Llaves

- Llave 1:** En el primer campamento después del primer puente, en una choza en el lado izquierdo.
Llave 2: Nos tiraremos al agua y la encontraremos en un trocito de arena pegado por la pared.
Llave 3: En las escaleras finales del hall de la montaña.
Llave 4: En el muelle de Westcliff antes de subir al barco que nos lleva a la aguja.

Oakfield -- 6 Llaves

- Llave 1:** En la primera casa que vemos en la ciudad, la que tiene el corral de gallinas.
- Llave 2:** Cerca del gran molino, junto a unos fajos de heno.
- Llave 3:** En la casa de al lado de la escultora, en el 2º piso.
- Llave 4:** De camino al templo de la luz, junto a unas ruinas que están junto a un lago.
- Llave 5:** Durante la misión del ritual, detrás del primer pedestal donde tiene que coger agua Hammer.
- Llave 6:** En la cueva eco, durante la misión de matar a los hobbess.

Cueva de la hermandad -- 1 Llave

- Llave 1:** Después de matar a los primeros escarabajos, detrás de una roca a la izquierda.

Costa de los bandidos -- 1 Llave

- Llave 1:** Según seguimos el camino dorado la encontramos, es imposible no verla.

CIUDADES

Mercado de Bowerstone -- 3 Llaves

- Llave 1:** En el sótano de la casa de muebles de Laura, mejor si compramos la casa para entrar.
- Llave 2:** Nos tenemos que zambullir en las pompas que hay en el río para llegar a la zona donde esta la llave.
- Llave 3:** **ATENCIÓN esta es la única llave que debemos de conseguir antes de acabar el juego,** esta detrás del pub, debemos tener al perro en nv4 de excavación, lo llevamos detrás del pub y encontrara la llave enterrada.

Ciudad vieja de Bowerstone -- 3 Llaves

- Llave 1:** A la derecha de donde al principio del juego un niño pego al perro, hay una trampilla en el suelo, entramos y dentro estará la llave.
- Llave 2:** En el balcón de la casa junto a los hombres que nos dan la misión del necronomicon.
- Llave 3:** Dentro del almacén de la ciudad (donde al principio del juego rompemos las cajas o matamos escarabajos), debajo de la escalera.

Cementerio de Bowerstone -- 4 Llaves

- Llave 1:** Al llegar al primer cruce del cementerio después de pasar debajo de un puente, vamos hacia la derecha para llegar a una zona donde matamos esqueletos, en una choza esta la llave.
- Llave 2:** Al final del camino izquierdo del cementerio, cerca de la tumba donde esta el necronomicon.
- Llave 3:** En la tumba de Shelley.
- Llave 4:** En la mansión del cementerio.

Brightwood -- 5 Llaves

- Llave 1:** En el primer cruce de la zona, vamos hacia la izquierda, arriba de este camino esta la llave.
- Llave 2:** El campamento de bandidos, en un camino que esta más al sur del campamento.
- Llave 3:** Pasando por encima de donde esta la gárgola de antes del camino de Westcliff, en un puente roto.
- Llave 4:** En el sótano secreto de la granja, después de que la hayamos podido comprar.
- Llave 5:** Debemos ir a donde nos abre Garth el portal para ir a la bahía, a la izquierda vemos un trozo de terraza roto, saltamos por hay y llegamos a una zona secreta, esta al final de la zona.

Bahía fantasma -- 6 Llaves

- Llave 1:** En la casa de la izquierda antes de entrar en la primera zona pantanosa.
- Llave 2:** A la izquierda en el suelo cuando entramos en el cementerio y bajamos las escaleras.
- Llave 3:** Durante la misión, el amor duele dentro de la cueva que tenemos que visitar para hacer la misión, en la sala final.
- Llave 4:** Dentro del sarcófago en la sala final de la misma cueva.
- Llave 5:** Al salir de esa cueva la veremos.
- Llave 6:** Durante la misión del tercer héroe, cuando hay que entrar en la corte oscura, destruimos el muro de más a la izquierda para encontrarla.

Bloodstone -- 5 Llaves

- Llave 1:** Tenemos que hacer la pose a la estatua de las primeras tumbas que vemos para que se abra la tumba que esta un poco mas adelante.
- Llave 2:** En el sótano de la casa de muebles.
- Llave 3:** Al final del muelle en una zona de zambullida.
- Llave 4:** Durante la misión de la isla, donde están las cascadas, antes de saltar a la zona de las cascadas veremos la llave a la derecha.
- Llave 5:** Después de completar la misión del tesoro de la isla, entramos en la cueva donde conseguimos el barco y ahora podremos cogerla nada mas entrar.

Jardines Fairfax -- 2 Llaves

- Llave 1:** En la tumba de Lady Grey, durante la misión del hombre de la mansión del cementerio.
- Llave 2:** Debajo de la casa/castillo principal del jardín.

LOCALIZACION DE PUERTAS DEMONIAICAS

Bower Lake

Lugar: A la izquierda de la entrada de Bowerstone.

La puerta no ira relatando una historia debemos de ir haciendo lo que nos valla indicando con gestos de expresion.

Recompensa: Amuleto de la suerte.

Brightwood

Lugar: Cerca de la base de los bandidos, en un lago, hacia la derecha del mapa.

Le tenemos que dar queso de 5 estrellas (con 4 creo que vale), despues nos ira pidiendo que nos vallamos distintas ropas que se pueden comprar en las tiendas de Bowerstone y Bloodstone.

Recompensa: Un par de prendas de vestir.

Rookridge

Lugar: Por el camino que nos lleva a Bowerstone.

Que nuestro perro haga unos trucos.

Recompensa: Poción de esas que te aumentan la barra de vida.

Cementerio de Bowerstone

Lugar: A la izquierda del primer cruce que encontramos.

Que le metamos en la boca a base de patadas un pollo de los que estan cerca.

Recompensa: Un par de pociones de habilidades.

Oakfield

Lugar: Por el camino que nos lleva al templo de la luz.

Debemos estar casados y lanzrle un beso.

Recompensa: Una maza de 78 de daño.

Westcliff

Lugar: No recuerdo.

Ser malos, creo que de 80% a 100% vale.

Recompensa: Una maza de 67 de daño.

Jardines de Fairfax

Lugar: Debajo del castillo.

Tenemos que haber abierto todas las otras puertas antes.

Recompensa: Un poema y 50.000 de oro.

La bahia fantasma

Lugar: En la bahia fantasma

Que traigamos a gente para que lo miren, hay que traer 10 personas.

Recompensa: Un rifle de 81 de daño.

Bloodstone

Lugar: Antes de llegar a Bloodstone, donde estan las tumbas esas.

Hacer gesto.

Recompensa: Una espada de 79 de daño.

LOCALIZACION DE ARMAS LEGENDARIAS

Algunas de ellas las dan las puertas, ya estan dichas arriba, asi que me las ahorrare.

1. En el sotano de la granja encontraremos una, debemos comprarla despues de completar un par de misiones por 100.000 de oro, cuando la compremos nos dan una carta, subimos a por una llave arriba que esta en la mesita de la cama y vamos a la granja.
2. Hay que donar 10.000 de oro entre las 12 y la 1 del mediodia en el templo de la luz para conseguir otro arma.
3. Consiguiendo 8 rondas perfectas en el crisol ganaremos un hacha.
4. Un arma a distancia consiguiendo 175+ puntos en la galeria de tiro.
5. Sacrificando gente en el templo de la oscuridad hasta que consigamos 20.000 puntos.

Estas se conocen en el juego ahora mismo:

6. Al salir de la cueva secreta del nudo de "X" que esta en la torre de Garth, al salir a la izquierda en un cofre.
7. El mejor arma a distancia cuando tengamos destruidas las 50 gargolas.

LOGROS QUE PUEDEN QUEDAR PENDIENTES

Lo primero que haremos cuando se terminen las escenas sera ir al jardin fairfax y comprar el castillo.

Entramos y vamos a la sala del trono, entramos en la segunda puerta de la izquierda y llegaremos a la biblioteca, aqui esta la gargola50 (no griteis que el logro no salta aqui, tranquilos), ahora volvemos a la sala del trono y abrimos el cofre que esta a la izquierda del trono, dentro hay ?.

Ahora iremos a la cama a dormir, durante la noche el castillo sera invadido por bandidos, nos ponemos corriendo en el lado izquierdo de la cama (nosotros nos despertamos por el derecho) si todo sale bien los bandidos que vendran se quedaran atrancados en la cama y no podran pasar (menudo fallo de IA), ahora nos ponemos a hacerles gestos de todo tipo hasta que nos salte el logro de **Bromista**.

Cuando esten todos muertos entramos por el pasadizo secreto de la biblioteca, seguimos por este camino siguiendo el camino dorado hasta llegar al final a un cofre en el que hay una pocion que nos permite cambiar de sexo, la podemos coger tranquilamente que solo surgira efecto si nos la tomamos.

Por ultimo vamos a la cueva de las gargolas debajo del puente de Bowerstone, entramos y completamos la zona esta y abrimos el cofre del final...una manzana podrida ya te puedes ir...que no !!! Rompe la pared de detras del cofre, te llevara a la ultima zona, en ella hay otro cofre con la mejor arma a distancia del juego conocida por ahora.

Y esto es todo, que gran final eh? Te queda explorar lo que quieras o irte a la ultima seccion de la guia y conseguir los logros que te falten, ir a las puertas demoniacas para conseguir cosas que no valen de nada y hacer las gamberradas que quieras.

Recogemuñecas

Hay que conseguir 6 muñecas en el juego, cada persona solo podra conseguir 2 que vienen en cada juego, una es la de heroe y otra es aleatoria en cada juego.

Podeis apuntaros y mirar quien tiene las muñecas que os hacen falta en el post de las muñecas.

Gobernante de Albi3n

Para avanzar rapido con el logro compraremos: El castillo de Fairfax,.La mansion del cementerio, La casa de Reaven, La torre de Garth Y las posadas/pubs.

Cuando lo tengamos tendremos que ir comprando todas las casas en todos los pueblos.Si las llegamos a tener todas todas llegaremos a tener unos 6/7 millones de ganancias, asi que tampoco hace falta comprarlas todas.

Magnate

Lo primero para este logro es tener el trofeo del crisol.

Cuando lo tengamos compramos (pero no alquilamos) la casa que esta a la izquierda del pub de la plaza de bowerstone, se llama no se que de la luna.

Ahora la tenemos que llenar de objetos de 5 estrellas, las tiendas de muebles estan en la plaza de bowerstone y en bloodstone cerca de la casa de Reaven.

Tambien ponemos el trofeo del crisol en un posatrofeos que esta en la escalera, cuando este todo puesto GUARDAMOS LA PARTIDA vendemos la casa y el logro deberia saltarnos, sino nos salta cargamos la partida y compramos todas las casas de la plaza (y las del puente y el otro lado) les bajamos el alquiler a lo minimo posible poniendolo en negativo, ahora si que deberia de saltar el logro al venderlo.

Alma Romantica

Lo mas facil para este logro es buscar a alguna chica (que no por ser puta vamos a hacerlo mejor eh) pulsamos LT para ver la barra de amistad/amor y le damos al boton Y

Aparecera una ficha sobre los gustos de la persona, lo importante es que ponga lugar y expresion o regalo, pero lo mas importante es lugar sino no saltara el logro.

Cuando encontremos a alguna chica que sepamos donde es el lugar la llevamos y hacemos la expresion o le damos el regalo que nos pida, el logro sera nuestro.

Vivalavida

Nos vamos a Bloodstone que alli hay muchas putas.

Buscamos varias putas y les damos a la opcion seguir, cuando tengamos 3 putas con nosotros, vamos a una casa, nos vamos a la cama y hacemos el amor con ellas sin proteccion.

Cuando nos despertemos de la orgia se desbloqueara el logro.

Amante del azar

Lo primero hay que hacer es jugar a los 3 tipos de juegos en:El pub de Bowerstone, El pub de Oakfield. Y El pub de Westcliff.Cuando los hayamos jugado los 3 deberemos de jugar al que mas nos guste y conseguir 500 de oro.

Duelista

Hay que conseguir conectar 5 ataques seguidos, para ello hay que tener todas las habilidades subidas.. Para ello deberemos de pulsar el boton X justo en el momento de antes de terminar el ataque, si lo hacemos bien saldra una luz azul, asi hasta que llegemos a 5 y nos salte el logro.

No hace falta hacerlo atacando a enemigos, lo podemos hacer "golpeando" al aire en cualquier sitio.

El caballero negro

Hace falta una pistola/arco... que tenga muy muy poco daño de ataque.

Lo primero, tendremos que tener las habilidades de disparo subidas al máximo, después nos vamos a cualquier sitio donde haya hombre muy muertos y lo que haremos es quitarle las manos, luego la cabeza y finalmente le matamos.

Para ello sacamos el arma, pulsamos LT y movemos la mirilla manualmente para apuntar a las partes.

El tirador infalible

Hace falta una pistola/arco... que tenga mucho daño de ataque.

Después nos vamos a por muy muertos, juntamos un buen grupo y nos liamos a tiros, de suerte en algún disparo llegaremos a matar a 3, puede que cueste bastante pero a mí me salió así, no sé si hay otra manera.

As de la magia

Con la magia del círculo de fuego subida al máximo, buscamos un grupo de bandidos y hacemos el nivel más alto, si mueren 5 a la vez el logro será nuestro.

La amenaza a la sociedad

Nos ponemos en pelotas, nos vamos a la plaza de Bowerstone y hacemos gestos oscenos a la gente, cuando venga algún guardia a arrestarnos el logro será nuestro.

El animal de fiesta

Nos ponemos a bailar en la plaza de Bowerstone, cuando tengamos a mucha gente con nosotros vamos al bar, compramos mucha cerveza y nos ponemos a repartirla haciendo regalos como locos hasta que salga el logro, hay que darle a mucha gente porque hay gente que con una no se pone borracha.

La doble amenaza

Hay que realizar un combo con otro personaje en el modo coop al mismo enemigo y a la vez.

Los compañeros

Hay que hacer una expresión perfecta a la vez en el modo coop.

Coleccionista

Reúne todos los trucos de mascota, expresiones y aptitudes o mira cómo lo hace otro héroe.

Vas a necesitar subir al máximo tus aptitudes, para ello nada como la arena, en ella conseguirás mucha experiencia solo pasándotela, si además usas las pociones de experiencia aprovechando los multiplicadores puedes conseguirlo en tres o cuatro pasadas.

Muchas de las expresiones se adquieren de los libros comprados en la librería de Bowerstone, pásate a menudo para comprobar si ya tienen el ejemplar que te falta.

Si eres 100% puro no necesitas tener las expresiones que te dan por ser 100% malo. Sube todas las aptitudes y consigue todas las expresiones que puedas sin cambiar tu moralidad, solo con eso ya debería saltar el logro.

Social

Seguir	Gana 1000 de renombre
Parar	Gana 1000 de renombre
Laud	Comprala en el mercado general de Bowerston
Trofeo	Ganado en las quest
Disculpas	Ganado al 25% de buena moralidad (no necesaria si tienes mala moralidad)
Regalo	Aprendido durante la adolescencia
Pulgar arriba	Aprendido durante la infancia
Pulgar abajo	Aprendido durante la infancia

Diversion

Baile	Empiezas el juego con esto
Risa	Ganado al 50% de buena moralidad (no necesario si tienes mala moralidad)
Marioneta	Se aprende de uno de los libros del mercado de Bowerstone
Pedo	Empiezas el juego con esto
Victoria	Empiezas el juego con esto
Eructo	Se aprende de uno de los libros del mercado de Bowerstone
Risa, bigote	Se gana en el arcade "Fable II pub games" (si no lo tienes deberas encontrar a alguien que quiera regalartelo, como el logro de las muñecas)

Coqueteria

Adoración	Cuando compres la libreria de Bowerstone podras cojerlo de la segunda planta
Ven a mi casa	Se aprende de uno de los libros del mercado de Bowerstone
Pose heroica	Empiezas el juego con esto
Silbido	Empiezas el juego con esto
Romper hielo	Empiezas el juego con esto
Seducir	Se aprende de uno de los libros del mercado de Bowerstone
Lanzar beso	Ganado a los 2500 de renombre

Espeluznante

Bofetada	Empiezas el juego con esto
Gruñido	Empiezas el juego con esto
Ansia d sangre	Empiezas el juego con esto
Risa pavorosa	Ganado a los 10000 de renombre
Amenazar	Ganado al 50% de mala moralidad (no necesaria si tienes buena moralidad)
Extorsionar	Ganado al 100% de mala moralidad (no necesaria si tienes buena moralidad)
Ataque fingido	Se consigue en el minijuego flash de http://www.fable2.com (no necesaria para el logro)

Groseria

El muerto	Se aprende de uno de los libros del mercado de Bowerstone
Besame el culo	Ganado a los 20000 de renombre
Gallina	Empiezas el juego con esto
Gesto vulgar	Se aprende de uno de los libros del mercado de Bowerstone
Enseñar el dedo corazon	Se aprende de uno de los libros del mercado de Bowerstone
Señalar y reir	Empiezas el juego con esto
Mendigar	Se aprende durante la adolescencia

Perro

Combate	Todos los libros para mejorar esto se pueden encontrar tarde o temprano en la libreria del mercado de Bowerstone.
Cazador de tesoros	Todos los libros para mejorar esto se pueden encontrar tarde o temprano en la libreria del mercado de Bowerstone.
Revolcon	Se aprende de uno de los libros del mercado de Bowerstone
Persiguecolas	Se aprende de uno de los libros del mercado de Bowerstone
El muerto	Un cofre en el cementerio de Bowerstone
Mendigar	Se aprende de uno de los libros del mercado de Bowerstone
Salto	Ganado en el arcade "Fable II pub games" (si no lo tienes deberas encontrar a alguien que quiera regalartelo, como el logro de las muñecas)
Salto conejil	En un coje de 1 llave de plata cercano a la puerta demoniaca del lago Bower
La patita	Se aprende de uno de los libros del mercado de Bowerstone
Morro oculto	Se aprende de uno de los libros del mercado de Bowerstone
Gruñido	En el primero de los cofres del tesoro de la gargola
Orina voluntaria	Se aprende de uno de los libros del mercado de Bowerstone