

COLECCIONABLES

COLORES DEL SABLE DE LUZ

Gracias a las 5 piezas personalizables que conforman el sable de luz, contamos con una gran variedad de combinaciones para exhibir nuestra arma estrella como más nos guste. Hay un total de 8 disponibles, los cuales sólo se podrán conseguir conforme avancemos en la historia:



Azul: El color más clásico y popular de los Jedi, representa la habilidad.

Por defecto



Verde: Otra clásica elección para los seguidores del lado luminoso, elegido por las mentes más sabias.

Por defecto



Cian: Variante del azul hacia un tono más frío, puro y casi blanco, hermoso de ver en combate.

Se obtiene en el planeta Ilum.



Índigo: Una variante entre un color morado claro y el cian.

Se obtiene en el planeta Ilum.



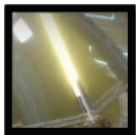
Magenta: También es una variante del sable morado, pero con un tono más rosa.

Se obtiene en el planeta Ilum.



Morado: Representa el poder, la habilidad y la furia, sólo en manos de los Jedi más poderosos en la fuerza.

Se obtiene en el planeta Ilum.



Amarillo: Uno de los sables más raros, usado por los centinelas Jedi, dignos representantes del equilibrio.

Se obtiene en el planeta Ilum.



Naranja: Junto con el amarillo, este es el sable más raro del juego.

Se obtiene con la versión Deluxe.

1.1.1 Cofres, ecos de la fuerza, viales de estimulantes y semillas

La exploración de cada mapa en los diferentes planetas accesibles es esencial para encontrar secretos, ecos, semillas o cofres, dentro de los cuales se encuentran artículos de personalización para el sable, como emisores, interruptores, empuñaduras o materiales para el sable de luz, aspectos para BD-1, pinturas para La Mantis y petos o atuendos para Cal. Aquí os mostraré la localización y contenido de todos los coleccionables mencionados repartidos en cada planeta.

BOGANO

- ➔ **Vial de estimulantes 1 (Secreto 1):** Se encuentra debajo de esta plataforma encontraremos un mini puzzle en el que debemos colocar la esfera correctamente usando el empujón. Al lado se encuentra el bogling amigo esencial para el logro “Aforo completo”.



➡ Cofre 1: Neuranio, material.



➡ Semilla 1: Helecho pluma.



➡ Eco 1: Colonia Zeffo.



➡ Eco 2: Bogling muerto.



➡ **Cofre 2: Paz y justicia II, empuñadura.**



➡ **Cofre 3: República, pintura.** Para acceder aquí situaos encima de las dolinas, visualizad un pequeño puente y usad tirón sobre él, cuando paséis al otro lado buscad la cuerda para balancearos en dirección a la plataforma con la hélice.

➡ **Diario encriptado 1: Una esfera antigua.** Se encuentra pegado al cofre 3.



- ➡ **Eco 3 (Secreto 2): Notas de investigación.** Incluye una esencia de la Fuerza. Hay que cruzar por las hélices del suelo.



- ➡ **Eco 4 (Secreto 3): Cadáver de bogling.** Incluye una esencia de vida.

- ➡ **Cofre 4: Sumi, poncho.** Está al lado del eco 4 y requiere pirateo.



➡ **Diario encriptado 2: Sabio, cámara y tumba.**



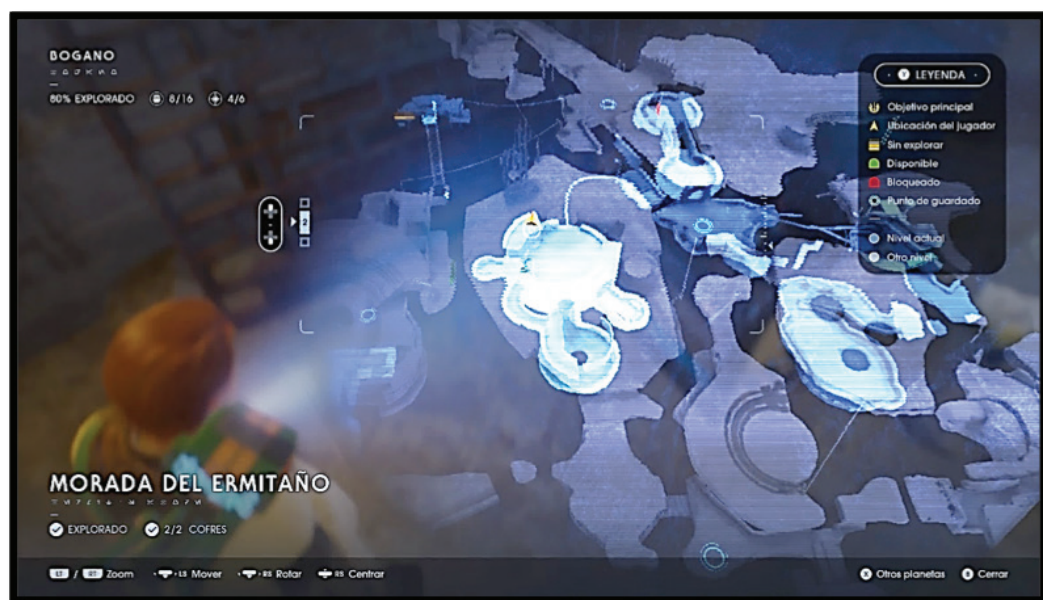
➡ **Cofre 5: Eno Cordova, interruptor. Sobrecargando el panel de la sala.**



➡ Eco 5: Despensa.



➡ Cofre 6: Eno Cordova, emisor.



➡ Diario encriptado 3: La premonición.



➡ Cofre 7: Amanecer en Bogano, poncho.



➡ **Eco 6: Viaje a la cámara.**



➡ **Cofre 8: Valor y sabiduría II, empuñadura.**

➡ **Cofre 9: Corundo, material.** Se encuentra junto al cofre 8.



➡ **Eco 7: Campamento de investigación.** En la zona inferior de los cofres 8 y 9.



➡ **Cofre 10: Valor y sabiduría II, interruptor.**



➡ **Cofre 11: Ola Z'gag, aspecto.** Tras echar abajo un pequeño puente.



➡ **Eco 8: Huesos antiguos.** Tras desbloquear el camino del cofre 11, id a la izquierda y deslizaos, saltad para coger la liana y llegar al otro lado.



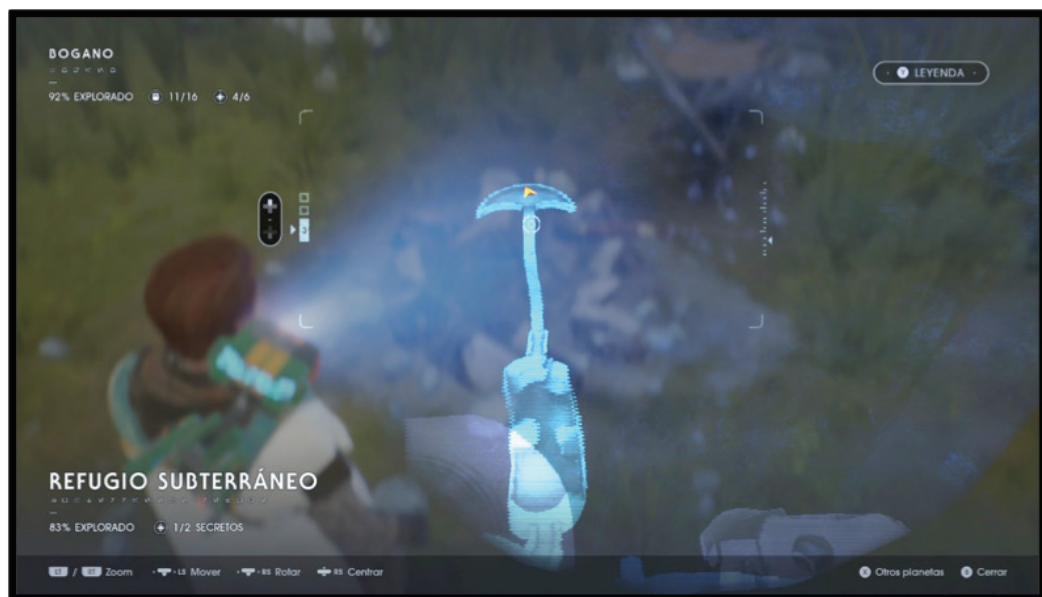
➔ **Eco 9: Cementerio.**



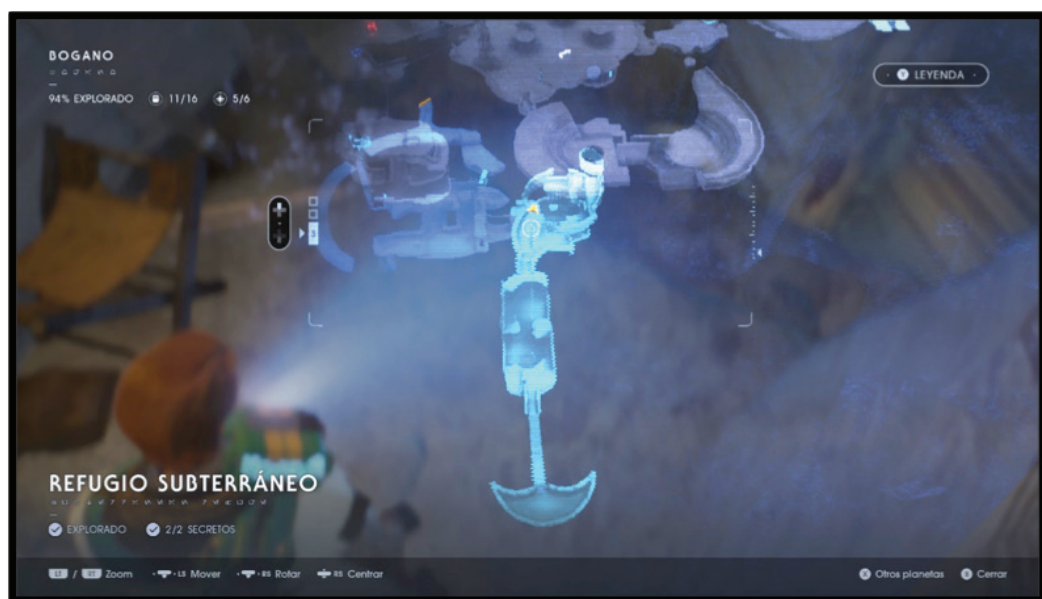
➔ **Semilla 2: Kalpi**



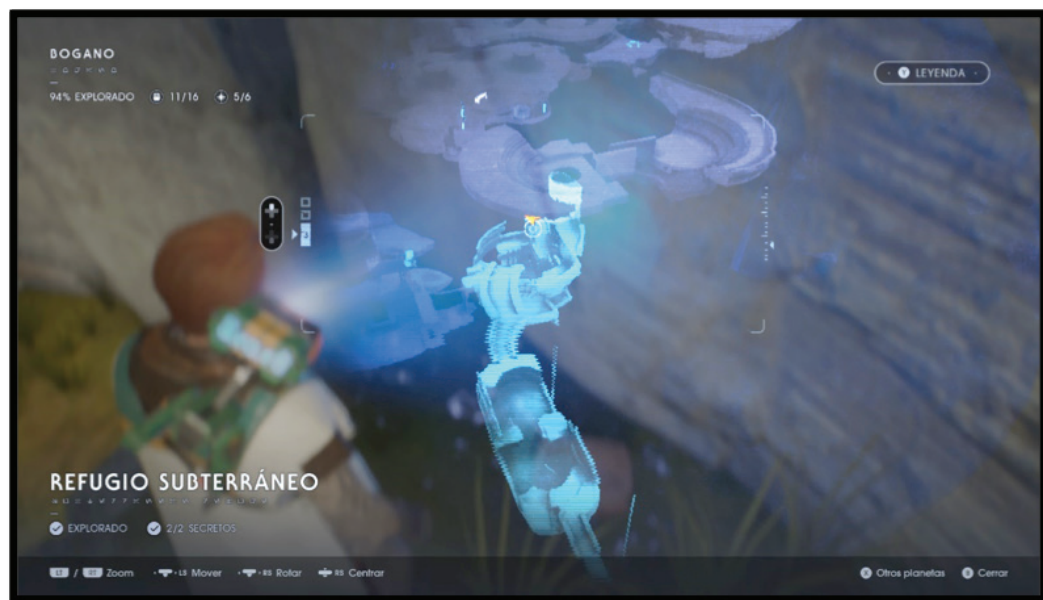
- ➡ **Eco 10: Santuario aislado.** Se accede a él corriendo de lado a lado de las paredes del pasillo donde aprendimos esta habilidad.



- ➡ **Eco 11 (Secreto 4): Padawan de Cordova.** Incluye una esencia de vida. Para acceder a él hay que partir de la zona del eco 10, corred por las paredes y balancearos hacia las lianas, cuando os cojáís la segunda tomad impulso e id a la pared de la izquierda para correr por ahí y llegar al eco.



- ➡ **Eco 12: Meditación.** Localizado en la plataforma de la planta baja de este lugar, se llega corriendo por la pared.



- ➡ **Eco 13: Frustración.** Está por encima del eco 12, corred por la pared al lado de la zona de meditación para llegar.



- ➡ **Vial de estimulantes 2 (Secreto 5):** Detrás del eco 12 hay que tirar de una roca rectangular para subir a la plataforma de arriba y conseguir este vial.



- ➡ **Eco 14: Splox muerto.** Subid por las enredaderas que hay al lado del secreto 5 y bajad a la zona de delante.



➡ Cofre 12: Explorador, atuendo.



➡ Diario encriptado 4: Se desbloquea al avanzar la historia.

➡ Cofre 13: Valor y sabiduría, emisor. Tras desbloquear el camino del cofre 11, id a la derecha y lo encontraréis sumergido.

➡ Cofre 14: Valor y sabiduría, interruptor. En la misma zona que el cofre 13.



- ➔ **Eco 15 (Secreto 6): Viejos recuerdos.** Incluye una esencia de la Fuerza. Subid las enredaderas de la zona y piratead la puerta que hay más adelante.
- ➔ **Diario encriptado 5: A por el holocrón.** Al lado del eco 15.



- ➔ **Cofre 15: Acero laminado, material.** Seguid el mismo camino del cofre 3, pero esta vez usad la liana para pasar a la plataforma de delante. Requiere pirateo.



➔ **Cofre 16: Lejos de la costa, poncho.** Requiere pirateo.



ZEFFO

➔ **Cofre 17: Jefe azul, aspecto.**



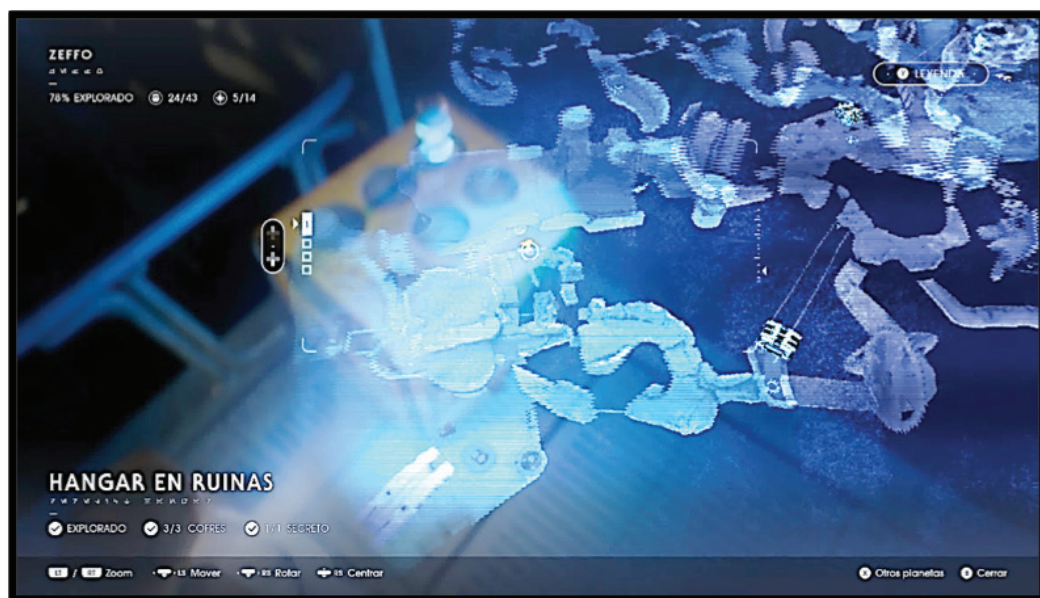
☛ Cofre 18: Bravo, poncho.



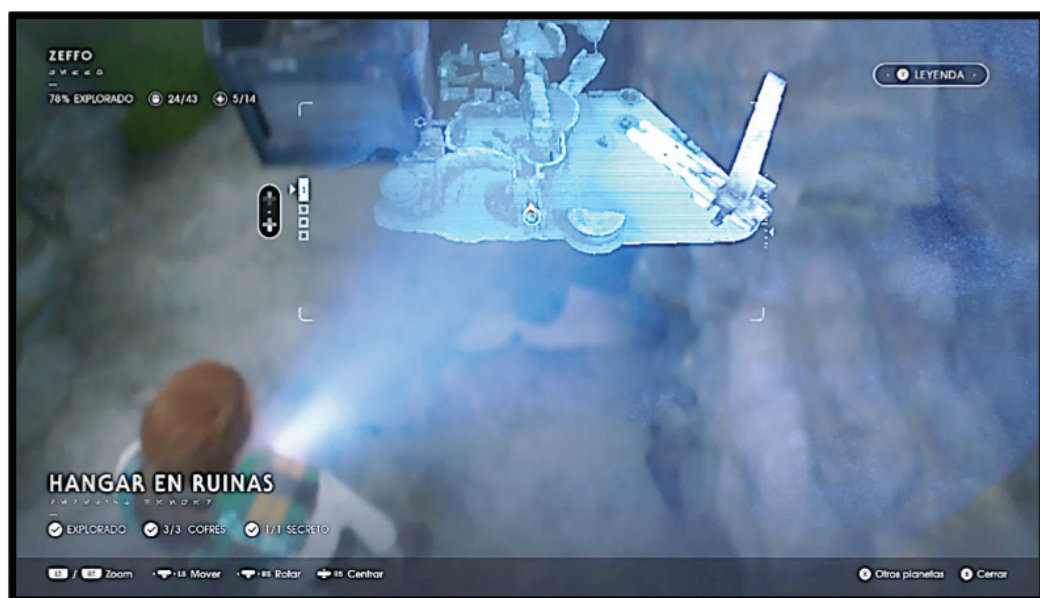
☛ Eco 16: A escondidas.



➡ Vial de estimulantes 3 (Secreto 7)



➡ Cofre 19: Deber y determinación, emisor.



➔ Eco 17: Separados.



➔ Eco 18: Desalojo.



➡ Cofre 20: Guardián, atuendo.



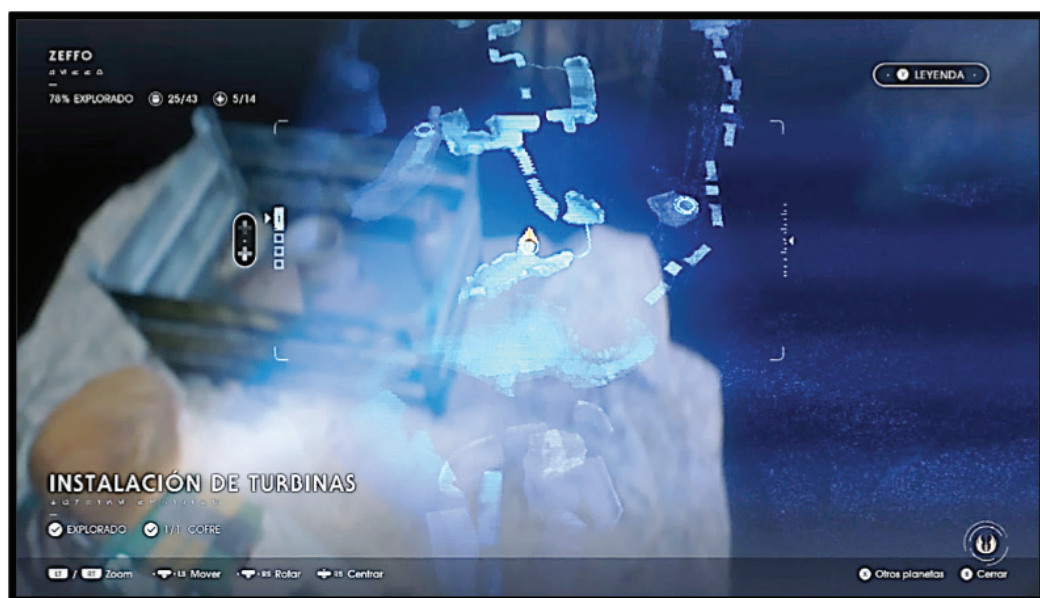
➡ Cofre 21: Deber y determinación, empuñadura.



☛ Cofre 22: Durita, material.



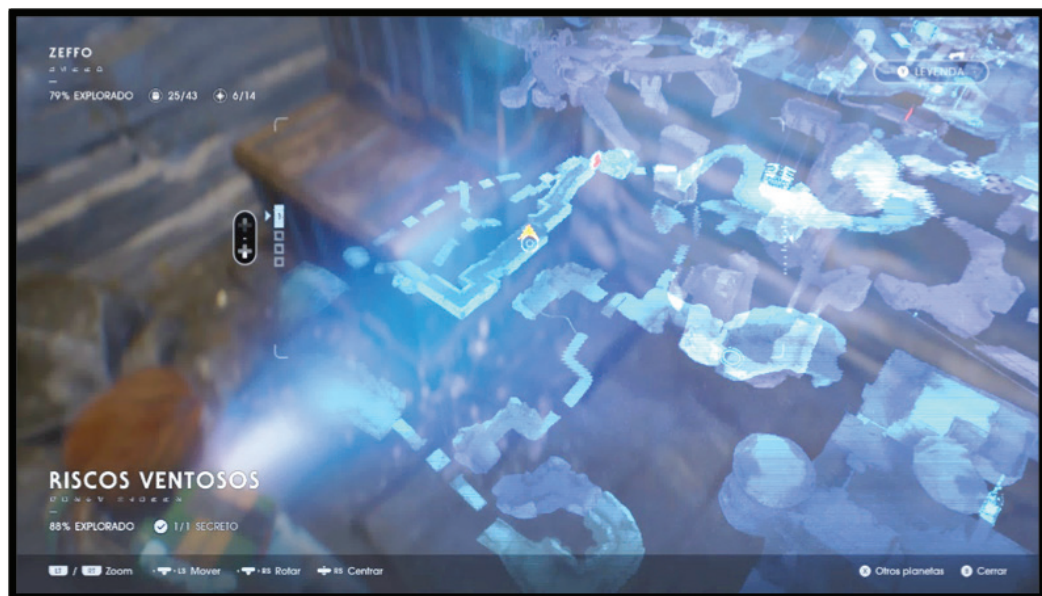
☛ Diario encriptado 6: Los sabios.



➡ **Cofre 23: Cobre, material.**



➡ **Eco 19 (Secreto 8): Presión por las reliquias.** Incluye una esencia de vida. Hay que seguir un camino alternativo por las aspas para llegar a la zona de meditación.



➡ Eco 20: Escondite.



➡ Eco 21: Aldeano muerto.



➡ **Cofre 24: Deber y determinación II, interruptor.** Tras una puerta que hay que piratear.



➡ **Cofre 25: Furtivo, pintura.** En lo más alto del monumento.



➡ **Cofre 26: Mercenario, pintura.** Requiere de pirateo.

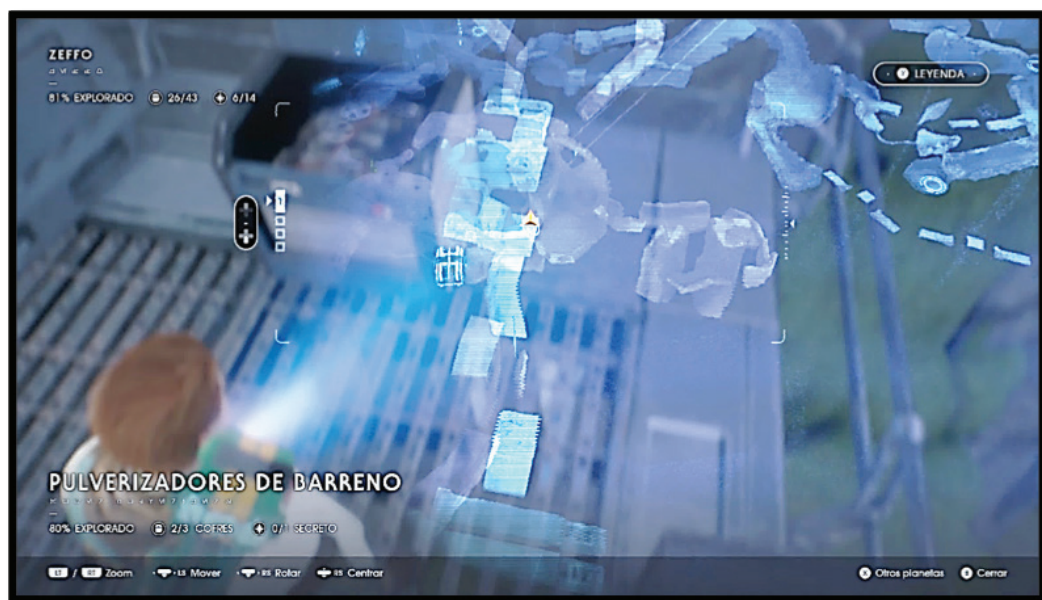
➡ **Semilla 3: Fluzz real.** Al lado del cofre 26.



➡ **Cofre 27: Naturaleza elemental II, empuñadura.**



➡ **Cofre 28: Deber y determinación, interruptor.**



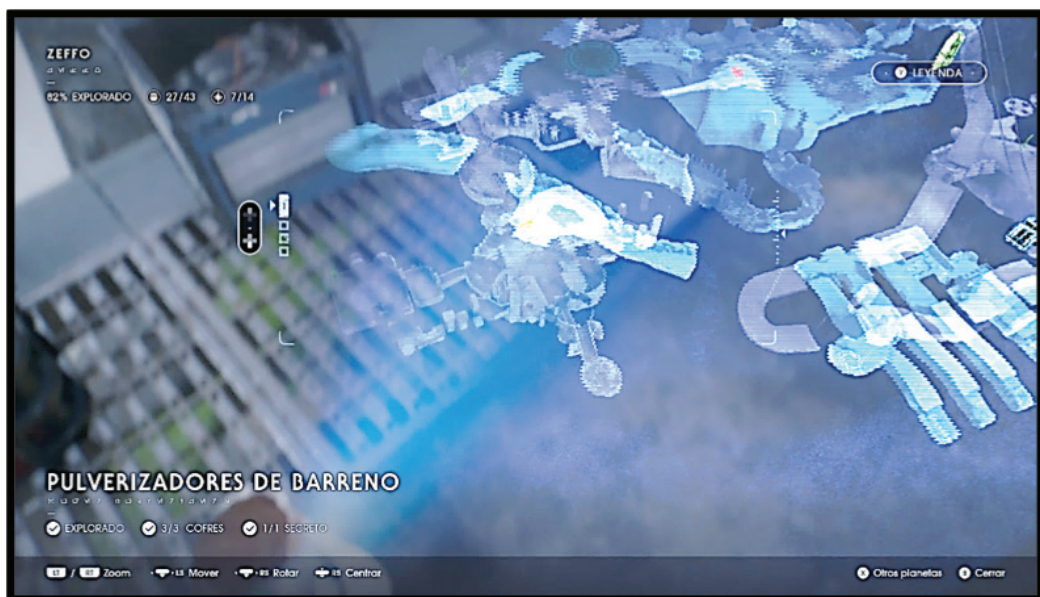
➡ **Cofre 29: Duracero, material.**



- ➔ **Eco 22 (Secreto 9): Una nueva oficial.** Incluye una esencia de vida. Una vez lleguéis a la zona donde tenéis que usar el pistón/pulverizador para subir a la otra plataforma, asomaos por donde hay varillas blancas y veréis que se puede saltar hacia uno de esos pistones, frenadlo con la Fuerza y plataformead hacia la izquierda, donde se encuentra el eco.



- ➔ **Cofre 30: Caza estelar, pintura.**



- ➡ **Eco 23: Utilidad cuestionable.** Antes de acceder a las catacumbas utilizad la pared que está encima de la primera que os encontraréis para alcanzar el eco.



- ➡ **Cofre 31: Carisma, pintura.** Una vez acabéis esta tumba se desbloquearán las corrientes de viento ascendentes, con ellas se puede llegar a este cofre.



➡ Eco 24: Excavaciones de la cueva de hielo.



➡ Cofre 32: Viajero, poncho.



➔ **Eco 25: Oficial Krane.**



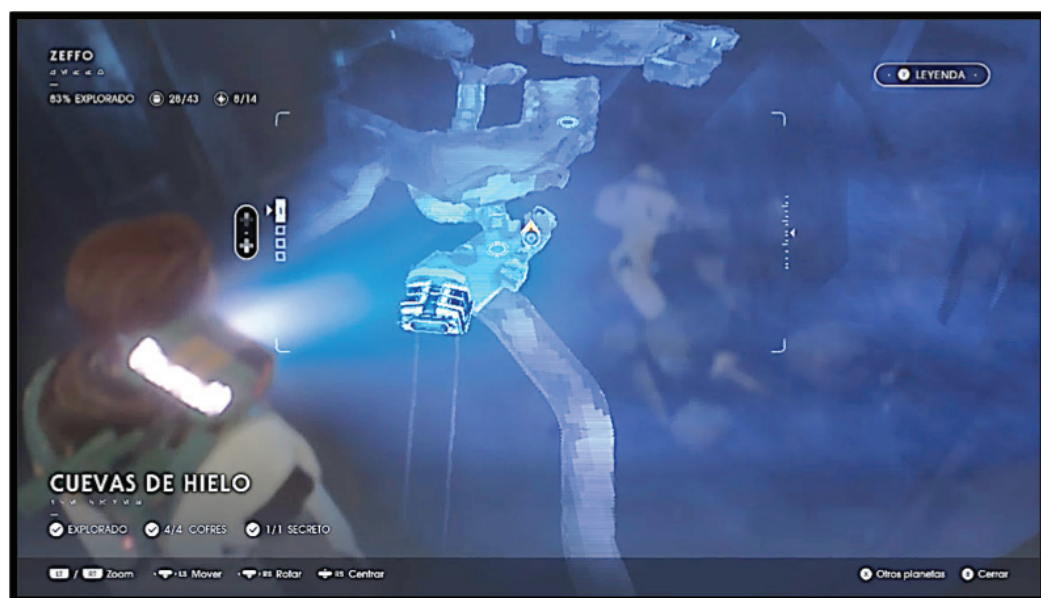
➔ **Vial de estimulantes 4 (Secreto 10).** Sólo se puede acceder usando el tirón frente a las lianas de la izquierda de la zona del jotaz.



➡ **Cofre 33: Arcetron, material.** Requiere pirateo.



➡ **Eco 26: Derrumbamiento.**



- ➡ **Cofre 34: Cerakote, material.**
- ➡ **Cofre 35: Bestine, aspecto.**
- ➡ **Eco 27: Encontrando artefactos.** Junto a los cofres 34 y 35.



- ➡ **Cofre 36: Deber y determinación II, empuñadura.** Ruinas barridas por el viento



➔ Eco 28: Rituales Zeffo.



➔ Semilla 4: Vanúfar.



➡ **Cofre 37: Osmiridio, material.**



➡ **Diario encriptado 7:** Se desbloquea al avanzar la historia.

➡ **Eco 29: Susurros.**

➡ **Eco 30 (Secreto 11): Reliquias de meditación.** Incluye una esencia de la Fuerza, se desbloquea tras completar el primer puzzle, en la misma zona que el eco 30.



- ➔ **Diario encriptado 8:** Se desbloquea al avanzar la historia.
- ➔ **Eco 31: Artefactos rotos.** Siguiendo un camino alternativo detrás de la zona de meditación del segundo puzzle.



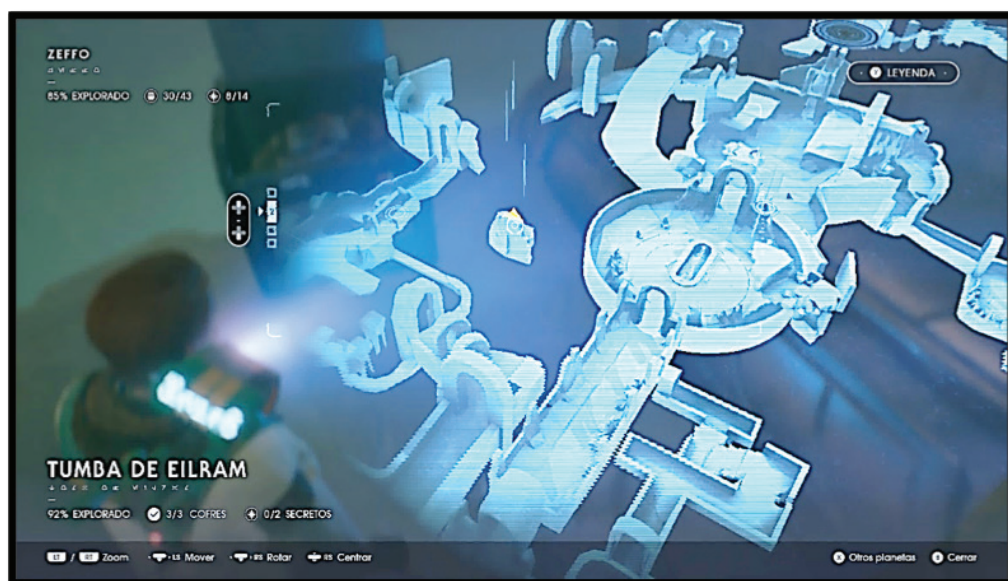
- ➔ **Diario encriptado 9: Sabio Eilram.** Tras avanzar en el puzzle se desbloqueará una puerta por donde correrá la tercera esfera.



- ➡ **Cofre 38: Bálsamo, aspecto.** Si os dais fijáis al colocar la esfera en el hueco que hay al lado de donde está el guardián, hay una columna que sube, calculad bien el timing y colocaros encima de la columna para subir hasta el lugar del cofre.
- ➡ **Eco 32: Enseñanza para sabios.** Al lado del cofre 38.



- ➡ **Cofre 39: Forastero, poncho.** En la primera plataforma a la que podemos acceder en esta zona del puzzle, tras deslizarnos por la pendiente hay que balancearse a la izquierda siguiendo el camino de las lianas hasta el cofre.



- ➡ **Eco 33 (Secreto 12): Ofrendas.** Incluye una esencia de la Fuerza. Usad el skungus para abriros paso.



- ➡ **Eco 34: Guardián de la tumba.** Tras llegar a la entrada de la tumba en sí y desbloquear el empujón, buscad en el pasillo un desvío en los lados del pasillo donde hay una columna que hay que mover para poder subir hasta este eco.

- ➡ **Cofre 40: Hierro sliviano, material.** Al lado del eco 34.



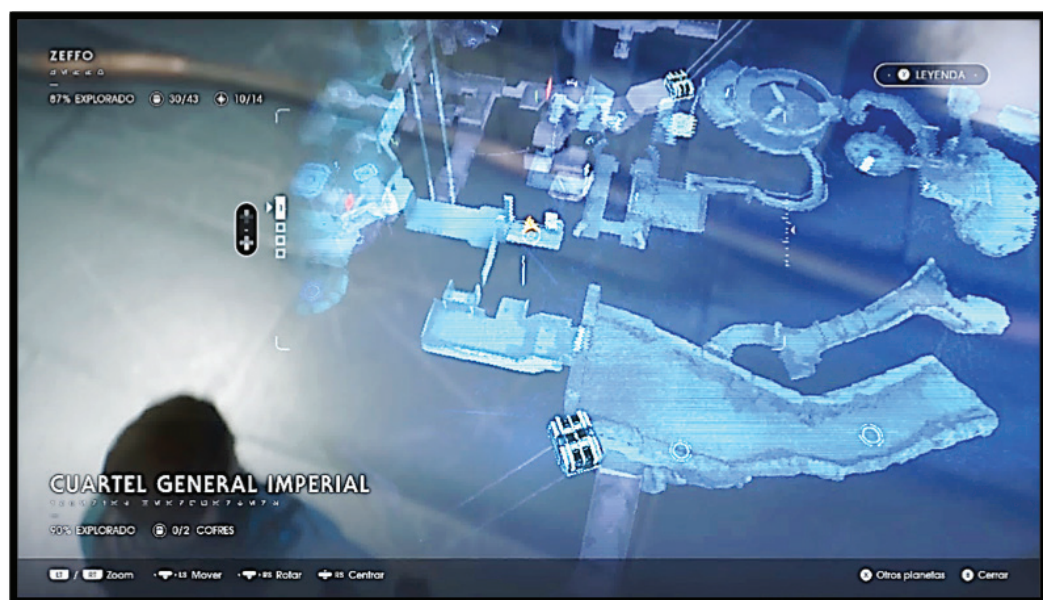
➡ Eco 35: Signos de lucha.



➡ Eco 36: Artefacto desaparecido.



➡ Eco 37: Secreto.



- ➡ **Cofre 41: Aurodio, material.** Nada más entrar a la base Imperial hay que ir a por el ascensor que nos lleva al piso inferior, una vez allí libráos de los dos soldados e id a la izquierda, veréis un puente en el que hay que usar tirón, subid y continuad hasta frenar unas hélices, al otro lado estará el cofre.



- ➡ **Cofre 42: Sarape, poncho.** Al terminar la tumba de Mirktrull saldremos a la superficie, de ahí hay que ir a la izquierda.



- ➡ **Eco 38: Monumento.**

- ➡ **Cofre 43: Naturaleza elemental, empuñadura.** Sumergido a la derecha de donde encontramos el eco 38.



➡ Eco 39: Ahogados.



➡ **Cofre 44: Fiordo, poncho.** Sumergido en los bordes de las aguas cercanas a la zona circular donde hay un jotaz.

➡ **Cofre 45: Grungio, aspecto.** Sumergido en la misma zona que el cofre 44.

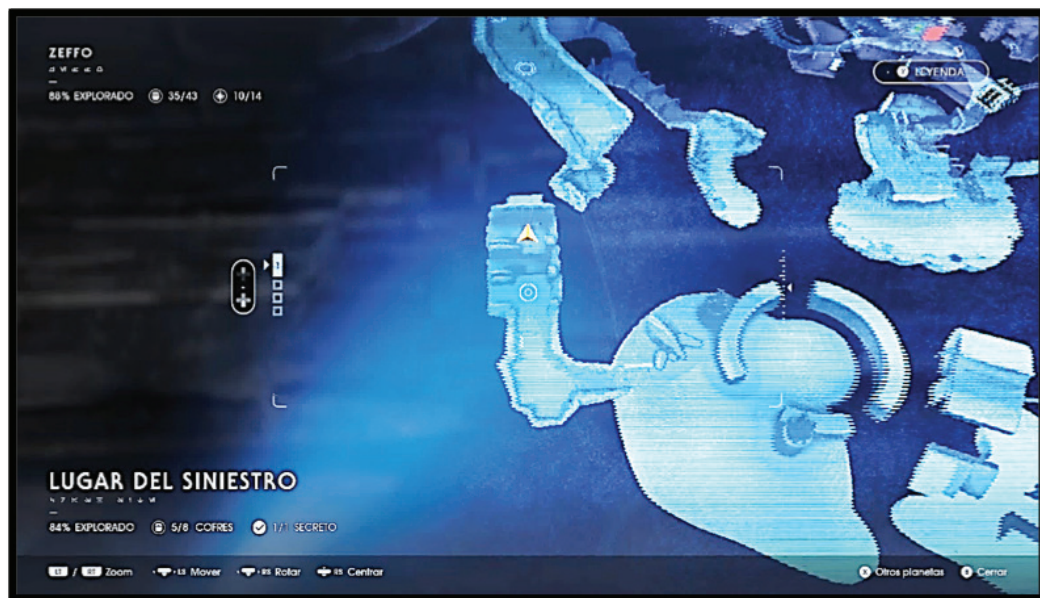


➡ **Semilla 5: Sueñera.**

- ➡ **Cofre 46: Bronzio pulido, material.** Sumergiéndose en las aguas que hay delante de la localización de la semilla 5.



- ➡ **Eco 40 (Secreto 13): Cráneo Zeffo.** Incluye una esencia de vida.



➡ **Cofre 47: Moto swoop, aspecto.** Requiere de pirateo.

➡ **Cofre 48: Naturaleza elemental, emisor.** Sumergido a la izquierda del cofre 47.



➡ **Cofre 49: Carbono, poncho.**

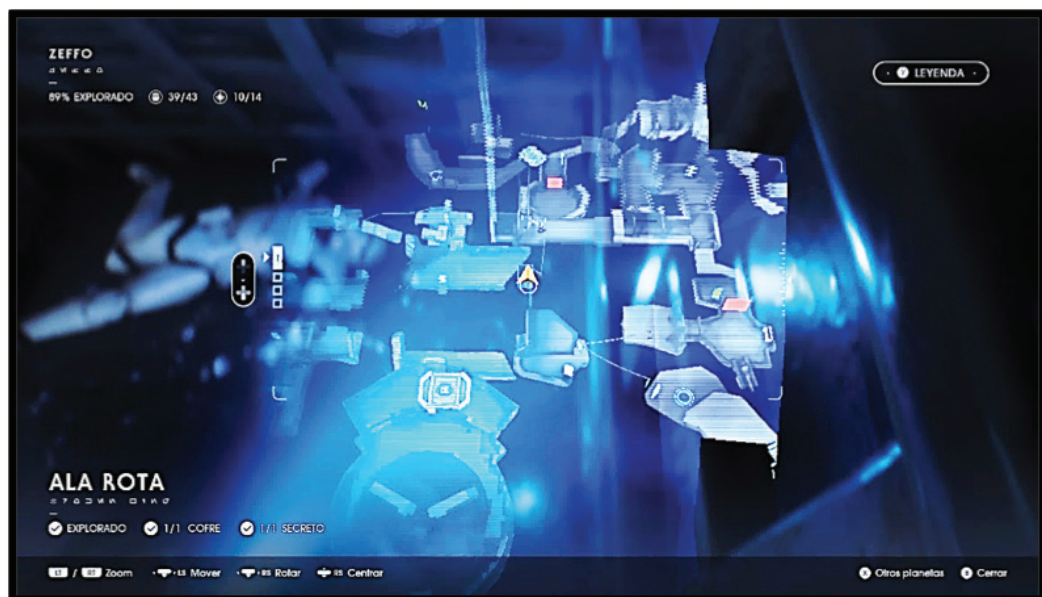
➡ **Cofre 50: Naturaleza elemental, interruptor.** Sumergido a la derecha del cofre 49.



- ➡ **Cofre 51: Oricalko, material.** Seguid el camino de la izquierda en la zona del ala rota, el cofre está sumergido delante de la zona marcada.



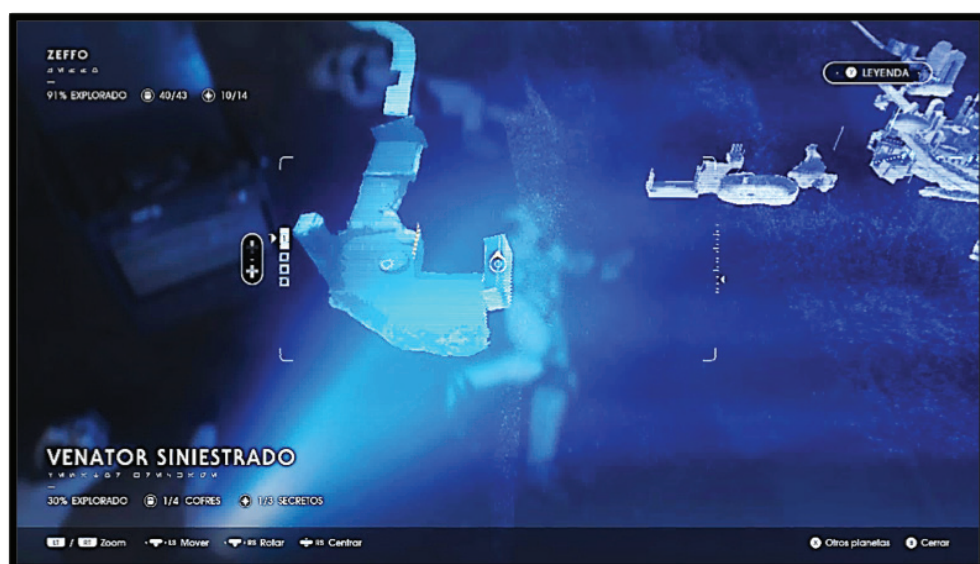
- ➡ **Eco 41: El ataque.** Tras llegar a la zona del mini puzzle del agua electrifica, no activéis nada e id a la izquierda para aprovechar la posición de la hélice, subid con el doble salto a esta y al lado veréis una pequeña plataforma oculta.



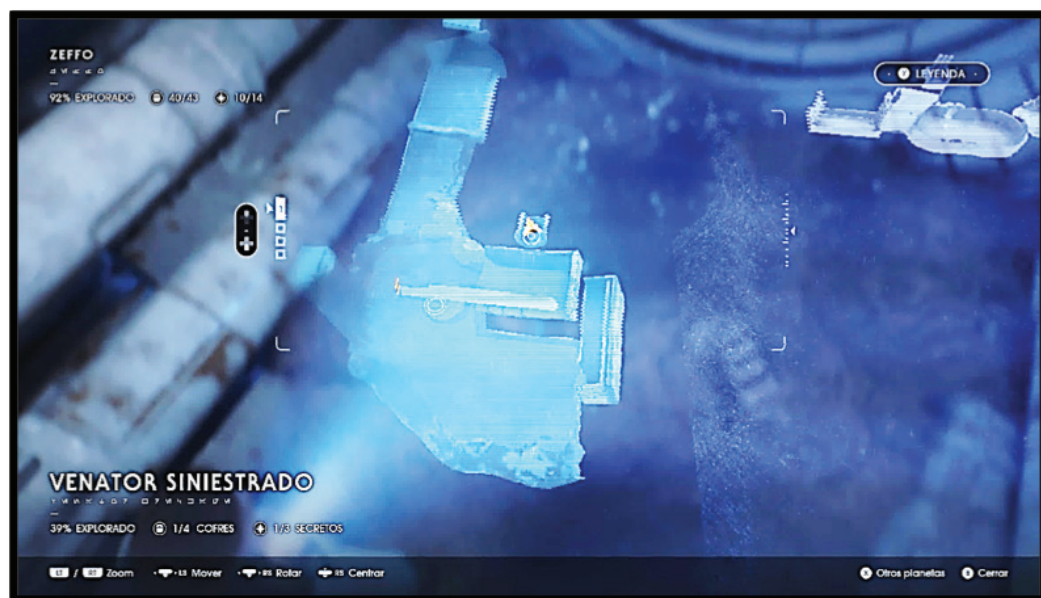
- ➡ **Eco 42 (Secreto 14): Transmisión.** Incluye una esencia de la Fuerza. Para llegar a este eco hay que resolver el mini puzzle, para ello basta con cortar el cable que veréis al otro lado, enfrente del panel, una vez lo hagáis, sobrecargadlo y se abrirá la puerta para salir de ahí.



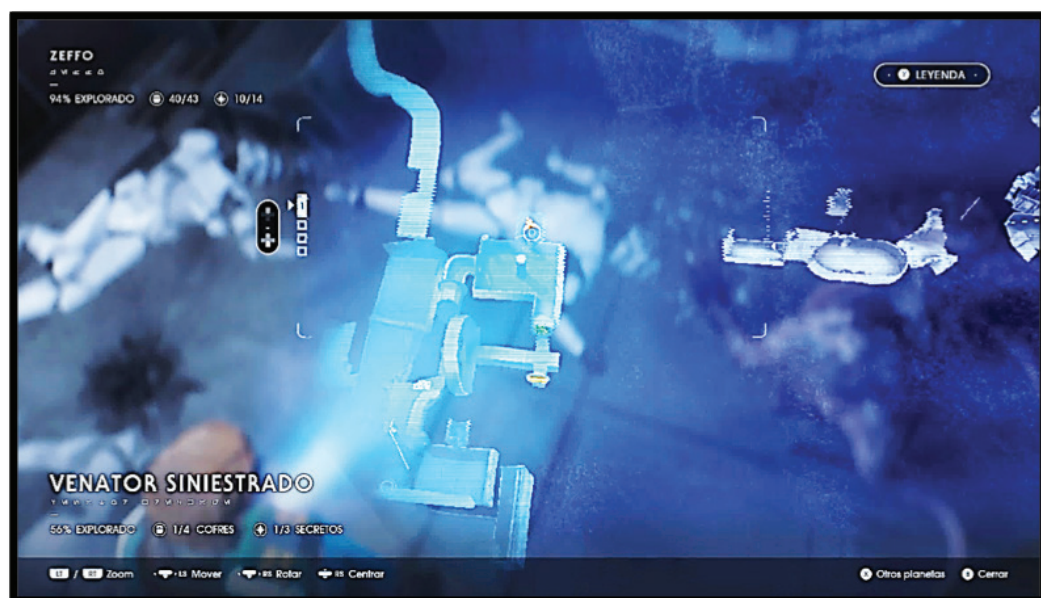
- ➡ **Cofre 52. Naturaleza elemental II, interruptor.** Sólo se puede acceder al interior de este Venator una vez tengáis el doble salto. Una vez lleguéis a la zona circular con el jotaz situada en el lugar del siniestro, escalad la rejilla, pasad la tubería donde ronda el droide sonda, haced el doble salto hacia delante, continuad y tras deslizaros habréis entrado en la zona del Venator siniestrado.



➡ Eco 43: El padawan.



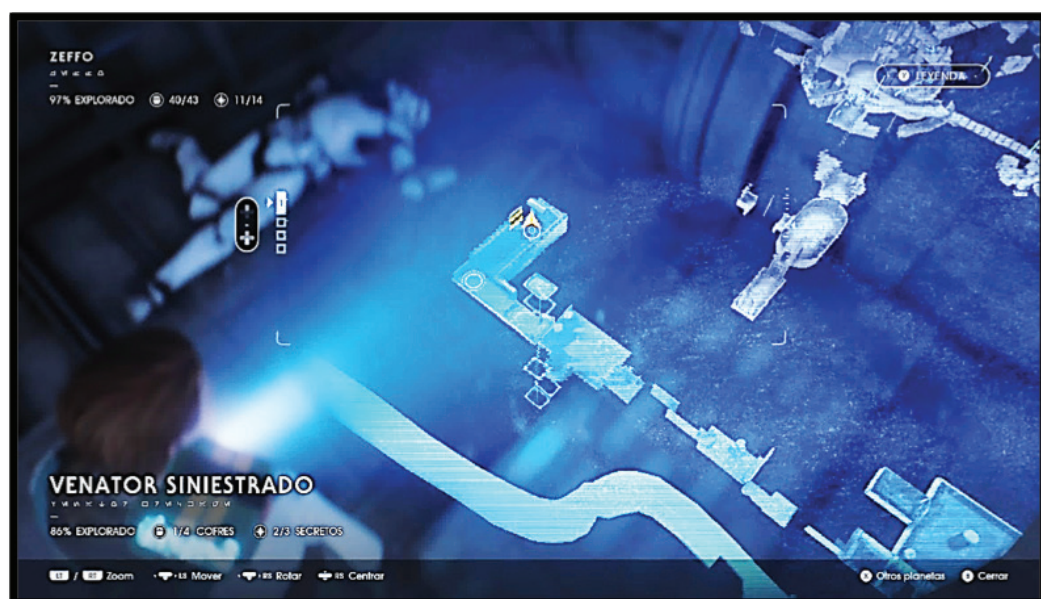
➡ Eco 44: A escondidas.



- ➔ **Eco 45 (Secreto 15): Orden 66 ejecutada.** Incluye una esencia de la Fuerza. Encima de la hélice que podemos sobrecargar, hay lianas a las que llegaréis según avancéis por el Venator. Una vez llegáis a ese punto, balancearos a la izquierda en la segunda.



- ➔ **Eco 46: Reunidos.**



- ➔ **Eco 47: Tumba Jedi.** En esta misma zona están los cofres 53, 54 y 55. Para resolver el mini puzzle que os lleva a aquí tenéis que sobrecargar el panel de forma que las plataformas de la derecha caigan, colocad la base metálica de modo que podáis subir por ahí y cortad el cable de delante. Ahora todas las plataformas caerán, situad la base metálica hacia la izquierda y frenadla en el momento justo para poder correr por la pared y pasar al otro lado.
- ➔ **Cofre 53: Caza estelar, poncho.** Requiere de pirateo.
- ➔ **Cofre 54: Cantonica, aspecto.** Requiere de pirateo.
- ➔ **Cofre 55: Cromo, material.** Requiere de pirateo.
- ➔ **Vial de estimulantes 5 (Secreto 16).** Nada más salir de esta zona a la izquierda.



➡ **Eco 48 (Secreto 17): Superviviente.** Incluye una esencia de vida.



➡ **Eco 49: Reconociendo el terreno.** Para llegar aquí tenéis que enganchar la tirolina de la plataforma con soldados y exploradores, soltaos un poco antes de llegar al final sino saldréis volando.

➡ **Vial de estimulantes 6 (Secreto 18).** Al lado del eco 49.



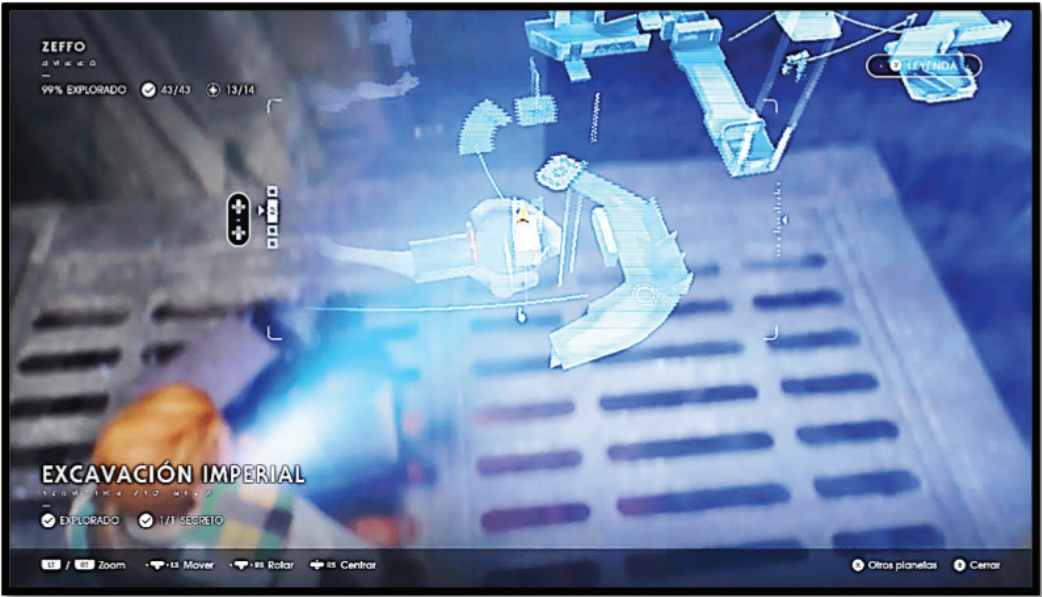
➡ Eco 50: Guardianes de la tumba.



➡ Eco 51: Poco tacto.



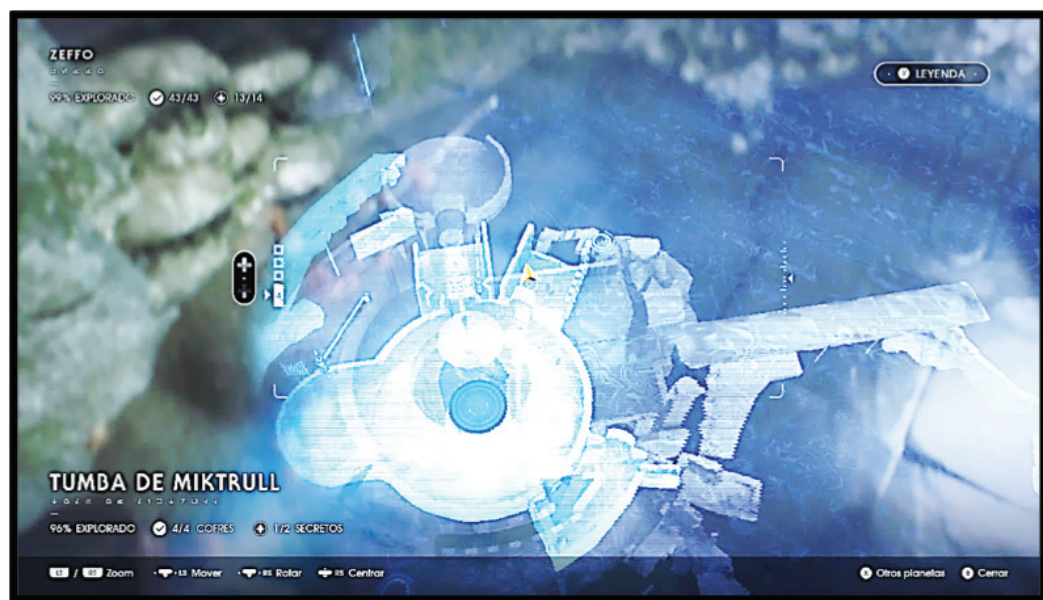
➔ Eco 52: Descubrimiento de reliquias.



➔ Eco 53: Ofrendas a Mirktrull.



➔ **Diario encriptado 10: Imanes.**

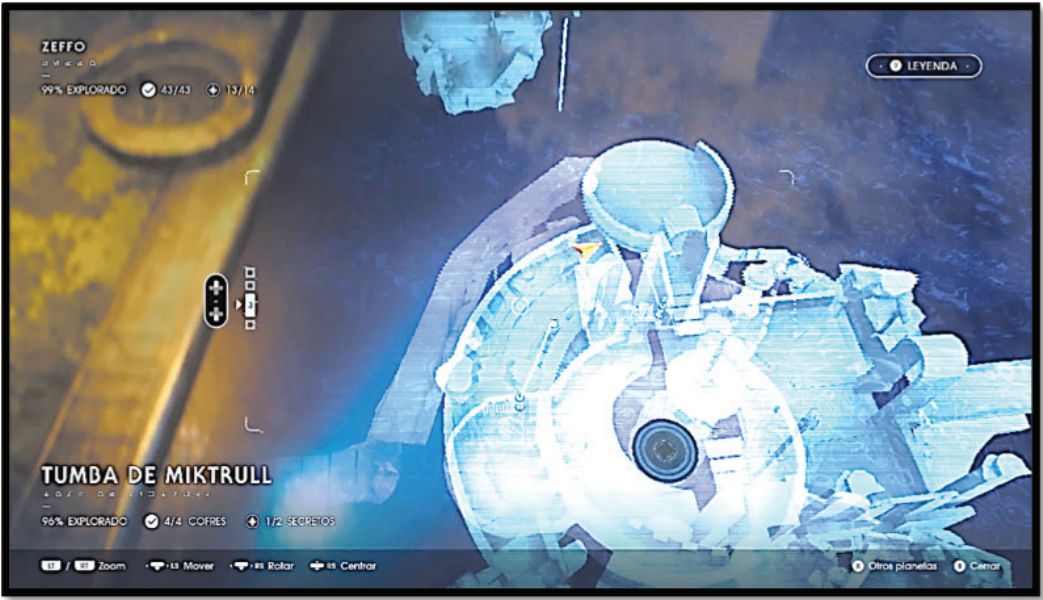


➔ **Cofre 56: Greez-y naranja, pintura. Requiere de pirateo.**

➔ **Eco 54: Era de la extravagancia. Junto al cofre 56.**



➔ **Eco 55: Símbolo respetado.** Usando el tirón en un imán para quemar las hiedras.



➔ **Eco 56 (Secreto 19): Restos de soldado Zeffo.** Incluye una esencia de la Fuerza. Hay que encajar un imán por el agujero que hay encima de la puerta para quemar las hiedras del otro lado, una vez hecho esto, usad tirón y enganchad la cuerda a la columna para pasar.



➡ **Cofre 57: Fundición haysiana, material.**

➡ **Diario encriptado 11: Sabio Mirktrull. Junto al cofre 57.**



➡ **Eco 57 (Secreto 20): Trabajador Zeffo.** Incluye una esencia de vida. Hay que empujar al skungus para abrirnos paso.



- ➡ **Cofre 58: Sumi, aspecto.** Este cofre está bloqueado por hiedras gruesas, desde la flecha amarilla del mapa hay que coger imanes y lanzarlos hacia las hiedras situadas a la izquierda (señalado por el círculo indicador azul).



- ➡ **Eco 58: Opresión.** Hay que seguir el camino de la izquierda del cofre 58.



- ➡ **Cofre 59: Nómada galáctica, pintura.** Tenéis que partir desde la plataforma circular donde hay scazzs y el soldado de la purga con electrobastones, cruzad al otro lado por las lianas. Vais a tener que ir quemando las hiedras que podáis con los imanes, luego activad el panel desbloqueado y por último encajad un imán por el hueco que hay enciman de la gran puerta.



- ➡ **Diario encriptado 12.** Se desbloquea avanzando en la historia.

KASHYYYK

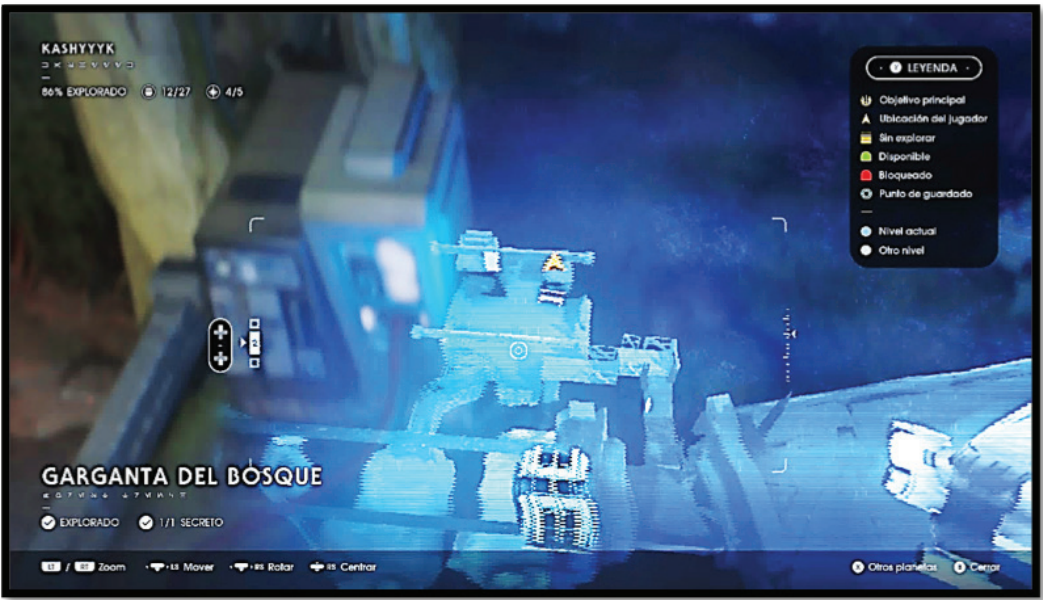
- ➡ **Cofre 60: Amanecer en Sundari, aspecto.** Requiere pirateo.



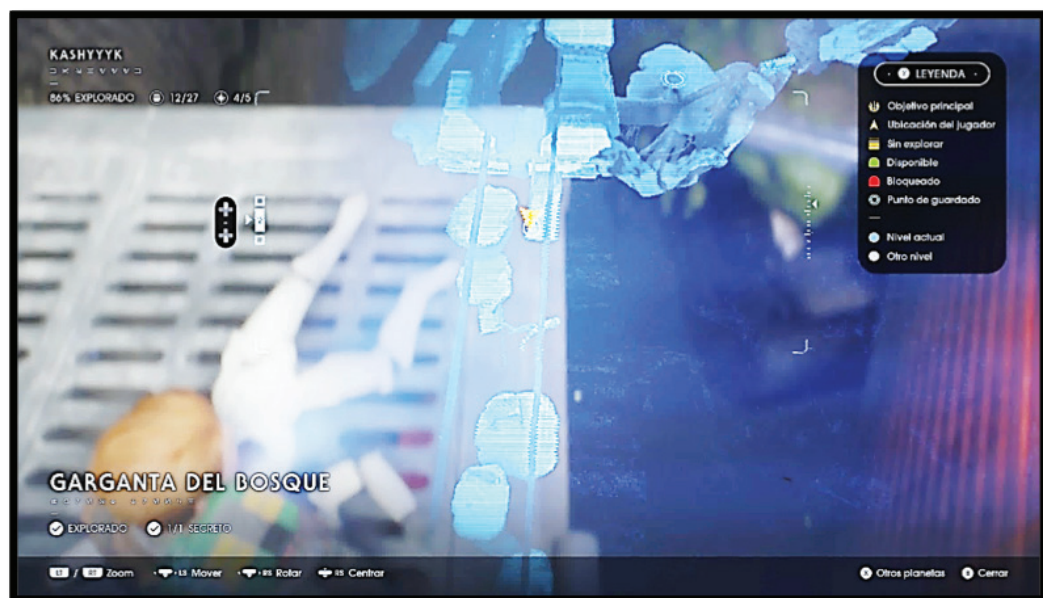
➡ **Cofre 61: Selva, poncho.**



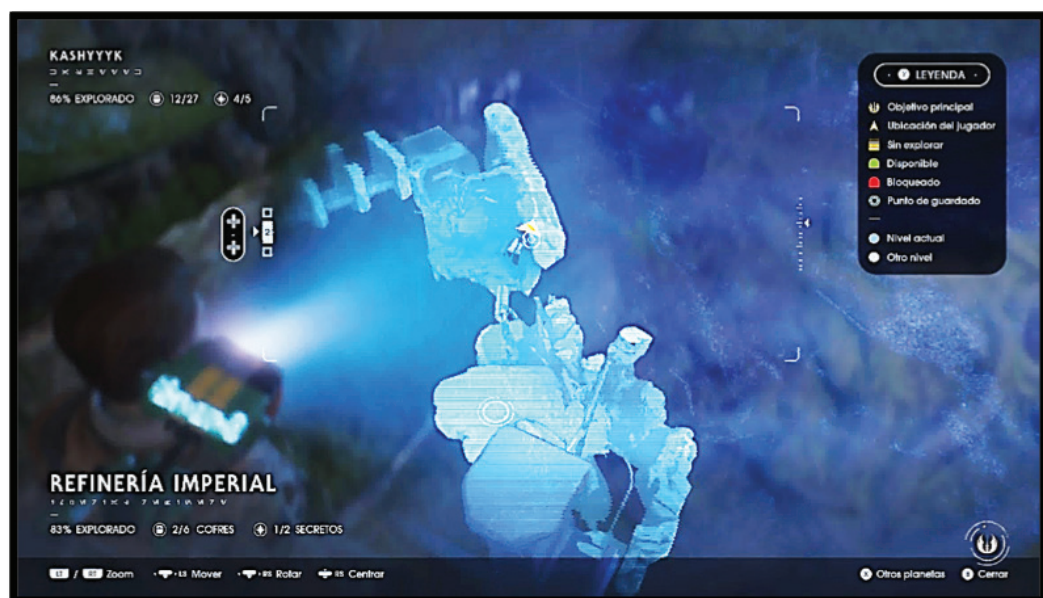
➡ **Eco 59 (Secreto 21): Estación de patrulla.** Incluye una esencia de la Fuerza.



➡ Eco 60: La emboscada de Saw.



➡ Eco 61: Escondite wookiee.



➡ **Cofre 62: Pasión y fuerza, emisor.** Requiere de pirateo.



➡ **Cofre 63: Mate, material.**

➡ **Cofre 64: Stygeon prime, aspecto.** Al lado del cofre 63, se necesita piratear la puerta. Se llega a este sitio tras derrotar al soldado de la purga con electrobastón.



➡ **Semilla 6: Bonshyyyr.**

➡ **Cofre 65: Boonio, material.** Al lado de la semilla 6.

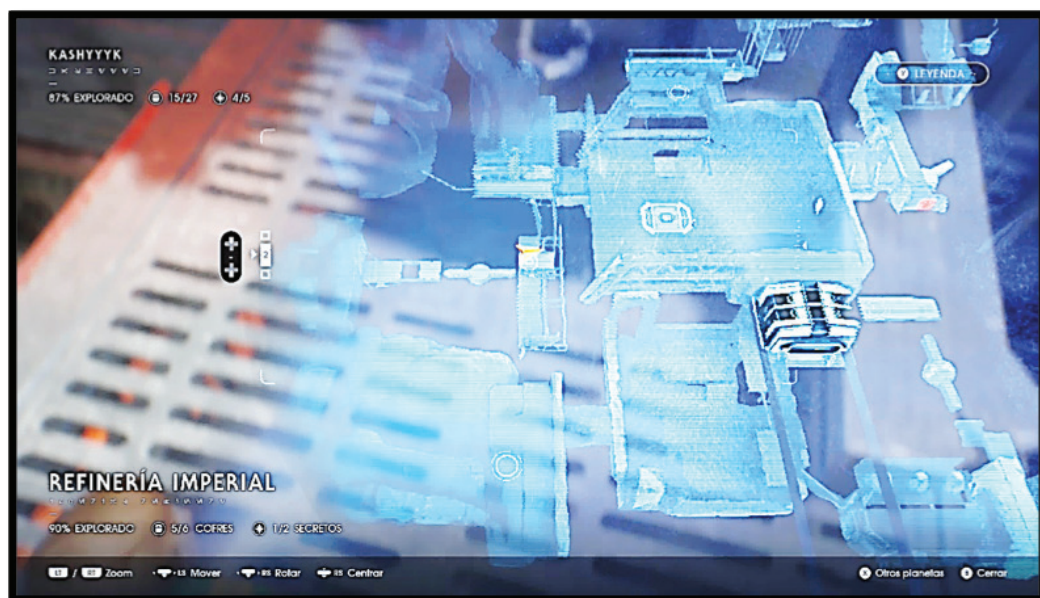


➡ **Eco 62 (Secreto 22): Ataque de Whyyyschokk.** Incluye una esencia de la Fuerza.

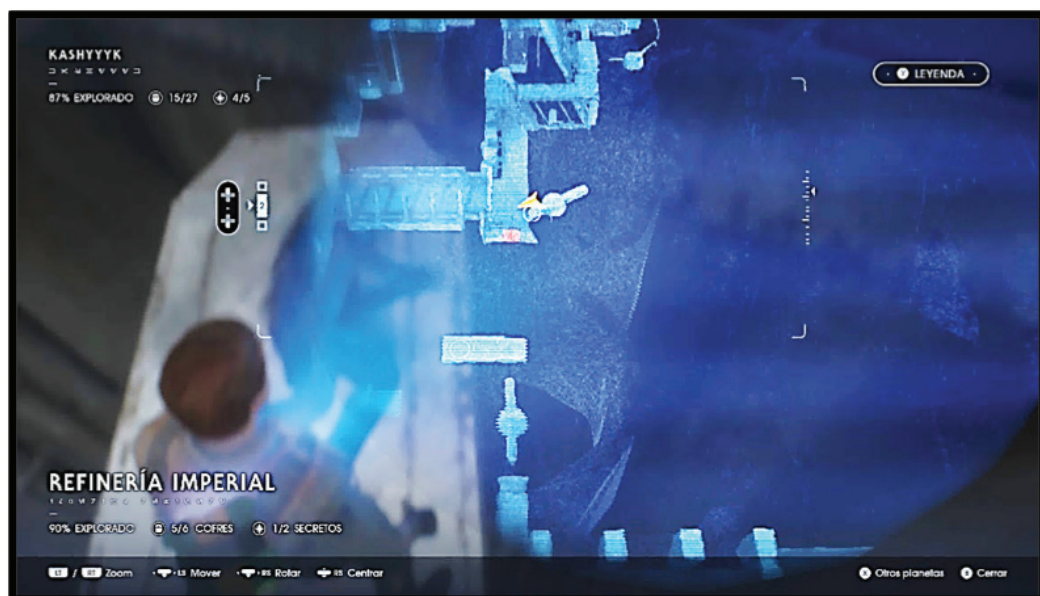
➡ **Cofre 66: Comando, poncho.** Junto al eco 62.



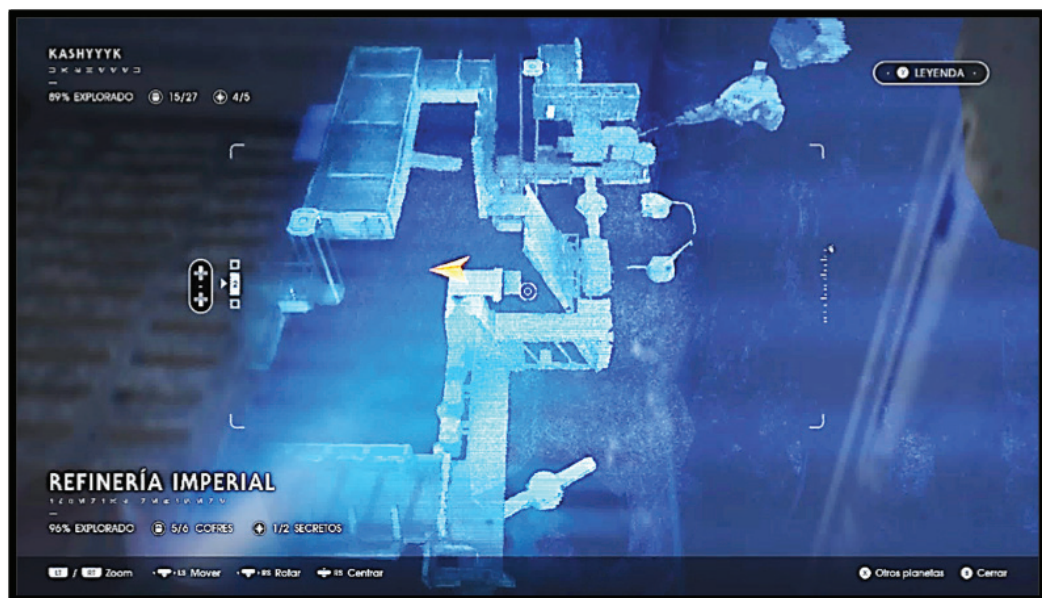
➡ **Eco 63: Collar de esclavo.**



➡ **Eco 64: Wookiee intoxicado.** En una hélice parada tras salir de las celdas donde nos sorprendió el droide de seguridad imperial.



➡ **Eco 65: Opresión wookiee.** Se accede a esta zona sólo con el doble salto.

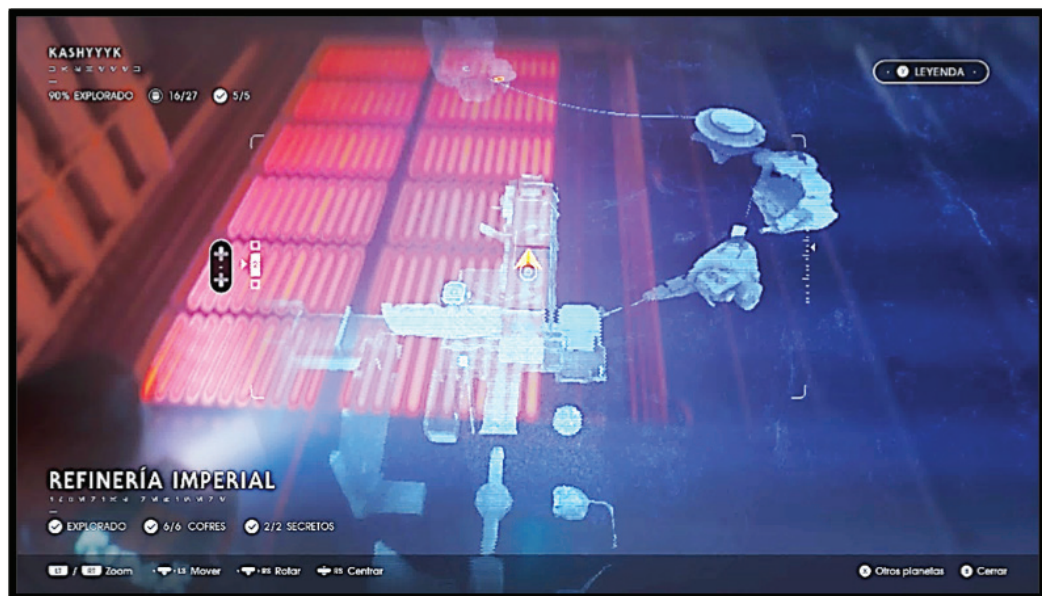


➡ **Cofre 67: Cazarrecompensas, pintura.** Sólo con el doble salto.

➡ **Eco 66: Celdas de la refinería.** Mientras escalas por las celdas, interactuad con la primera de ellas.



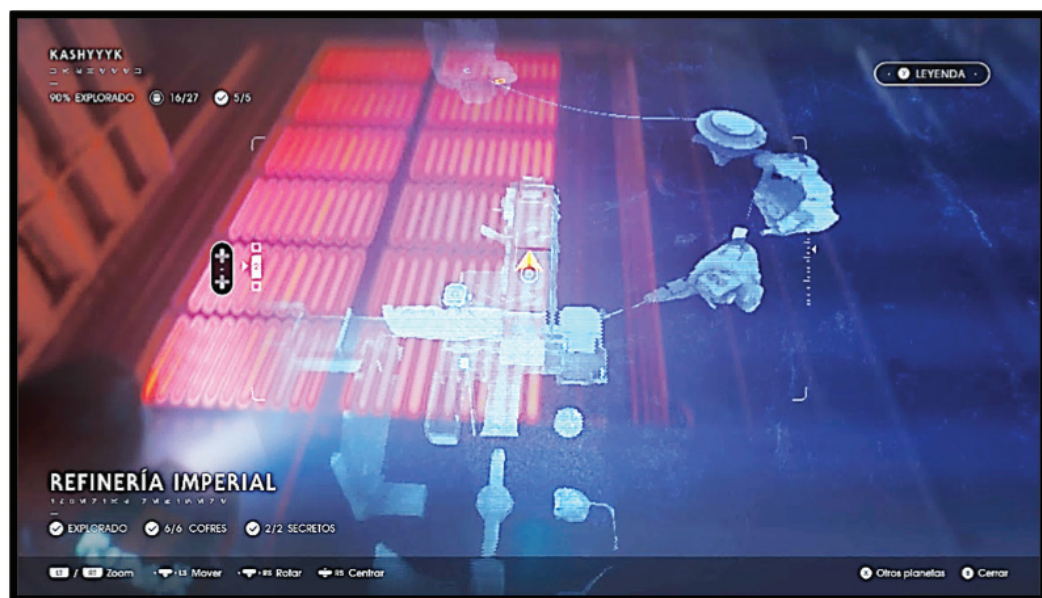
- ➔ **Eco 67 (Secreto 23): Venganza wookiee.** Incluye una esencia de la Fuerza. Cuando hayáis escalado las celdas de esta zona, en la última habrá una tubería que os llevará a una zona nueva donde está el eco.



- ➔ **Eco 68 (Secreto 68): Extensión de la refinería.**



➡ **Cofre 68: Pasión y fuerza, interruptor.** Requiere pirateo.



➡ **Eco 69: Testigo wookiee.** Antes de bajar la tubería que nos da acceso a las Tierras Sombrias, subid a lo alto de la rejilla, allí buscad una cuerda alrededor y veréis a donde tenéis que balancearos para alcanzar el eco.



➔ Pasión y fuerza II, empuñadura.



➔ Pasión y fuerza II, interruptor.



➡ Eco 70: Retirada partisana.



➡ Cofre 71: El guardián, poncho. Requiere pirateo.



➡ **Cofre 72: Pasión y fuerza, empuñadura.**

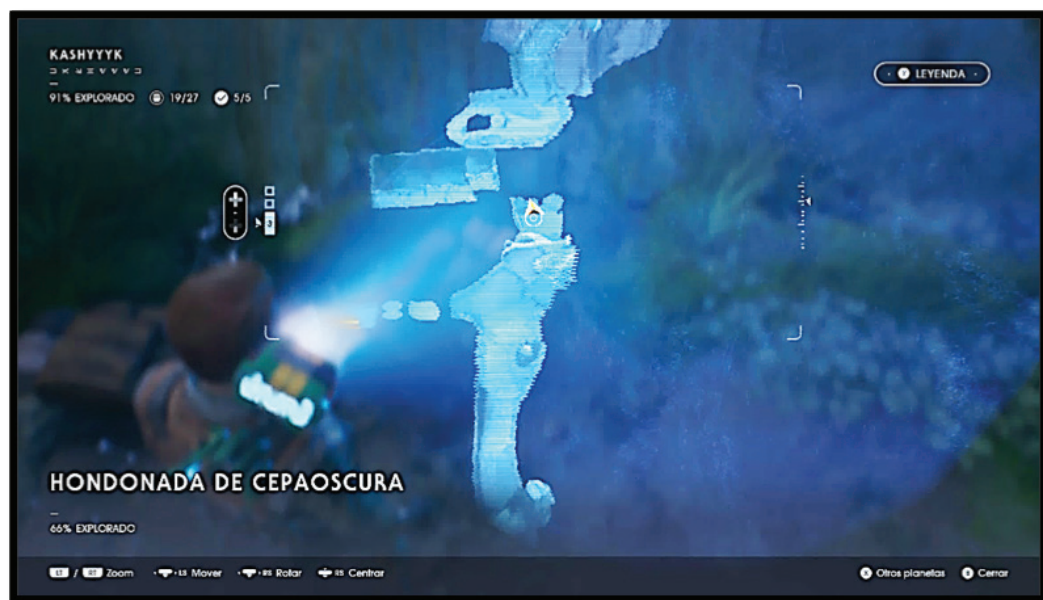
➡ **Cofre 73: Paz y justicia, interruptor.** Sumergido entre el cofre 72 y 74.



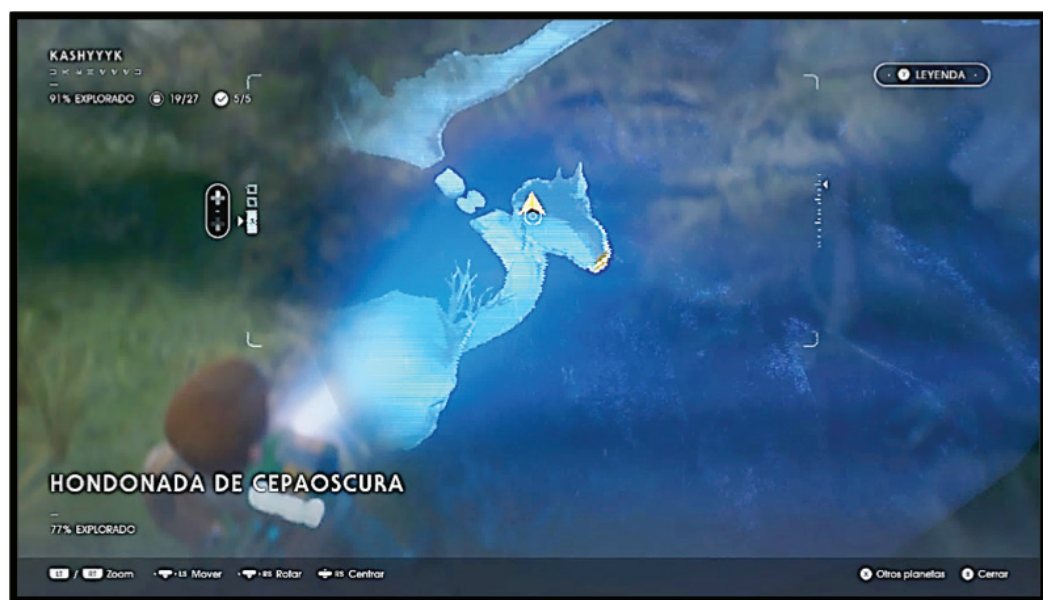
➡ **Cofre 74: Crodio, material.**



➡ Eco 71: Punto de ruptura.



➡ Semilla 7: Hierba láctea.



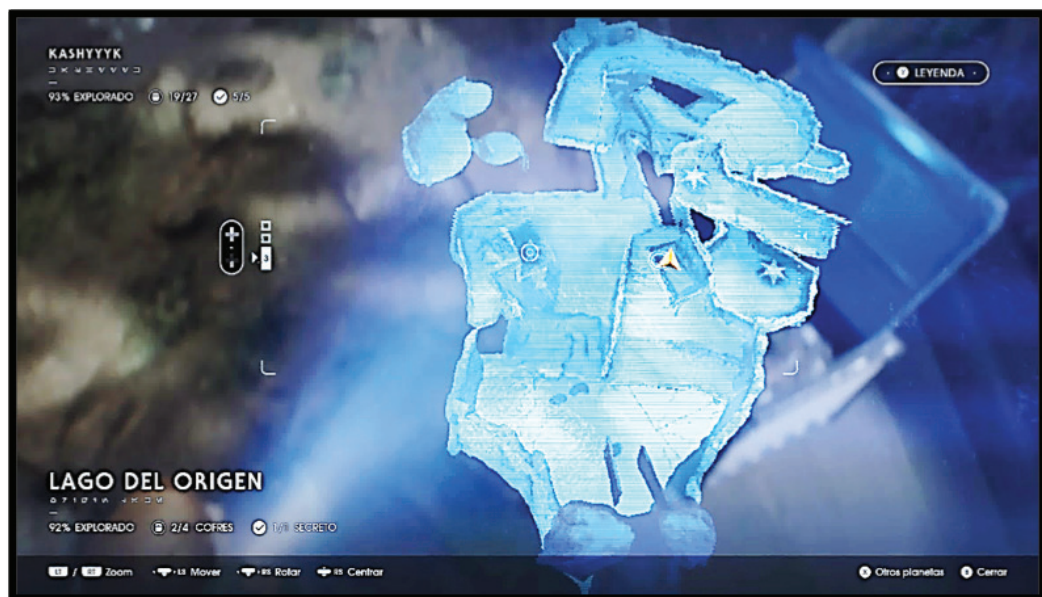
➡ Eco 72: Tierras Sombrias sagradas.



➡ Eco 73: Partisanos acorralados.



- ➡ **Cofre 75: Skyyyo, poncho.** Hay que usar la planta pulmonar señalada a la izquierda del mapa.



- ➡ **Cofre 76: Paz y justicia II, interruptor. Sumergido.**
- ➡ **Cofre 77: Galvanizado, material. Sumergido delante del cofre 76.**



- ➡ **Eco 74: Ritual funerario wookiee.** Hay que sumergirse y nadar siguiendo la ruta entre el círculo y la flecha.



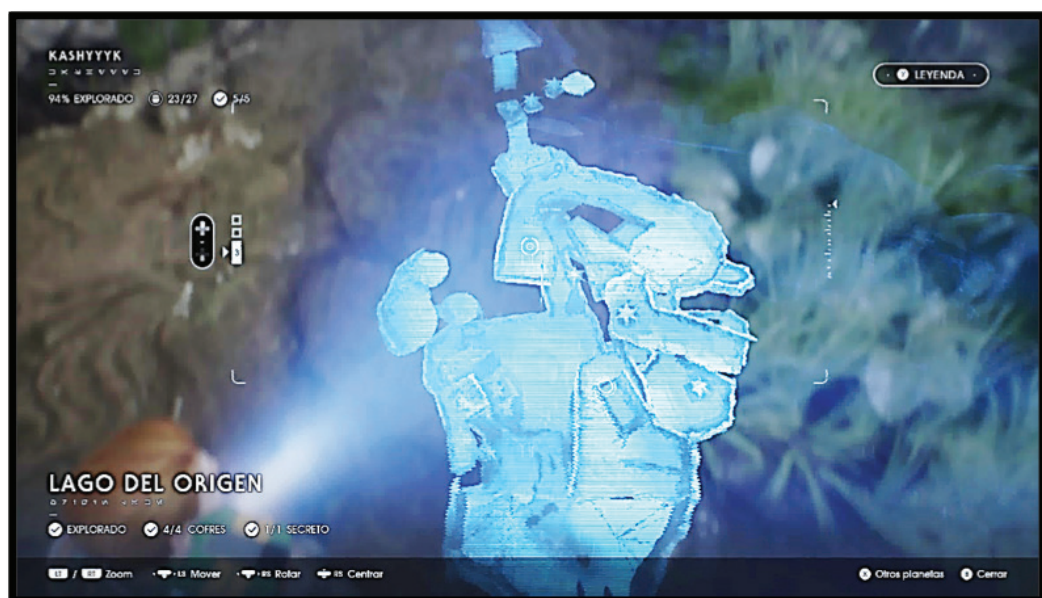
- ➡ **Cofre 78: Duralio, material.**



➡ Eco 75: Conexión espiritual.



➡ Eco 76: Rescate.



➔ Vial de estimulantes 7 (Secreto 25)



➔ Eco 77: Rastreadores imperiales.



➡ **Cofre 79: Valor y sabiduría, empuñadura.**



➡ **Cofre 80: Paz y justicia, emisor. Sumergido.**



- ➡ **Cofre 81: Reconocimiento, poncho.** Una vez llegáis a la aldea desierta hay que ir a la derecha para deslizarnos y llegar al cofre.



- ➡ **Cofre 82: Bronzio, material.** Sumergido nada más llegar al agua previa a la entrada a la zona del árbol del origen.



➡ **Cofre 83: Trotamundos, poncho.**

➡ **Semilla 8: Floriseta.** Al lado del cofre 83.



➡ **Eco 78: Fauna local de Kashyyk.** Hay que subir por una liana situada al lado de la floriseta.

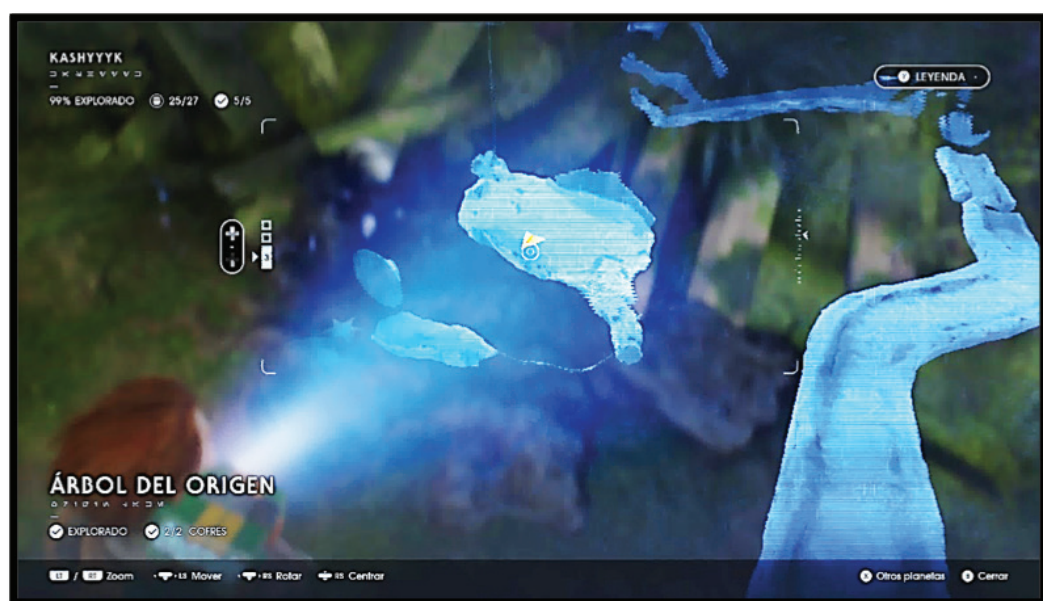


- ➔ **Eco 79: Árbol sagrado.** Hay que saltar por la planta pulmonar de la zona para llegar a este eco.



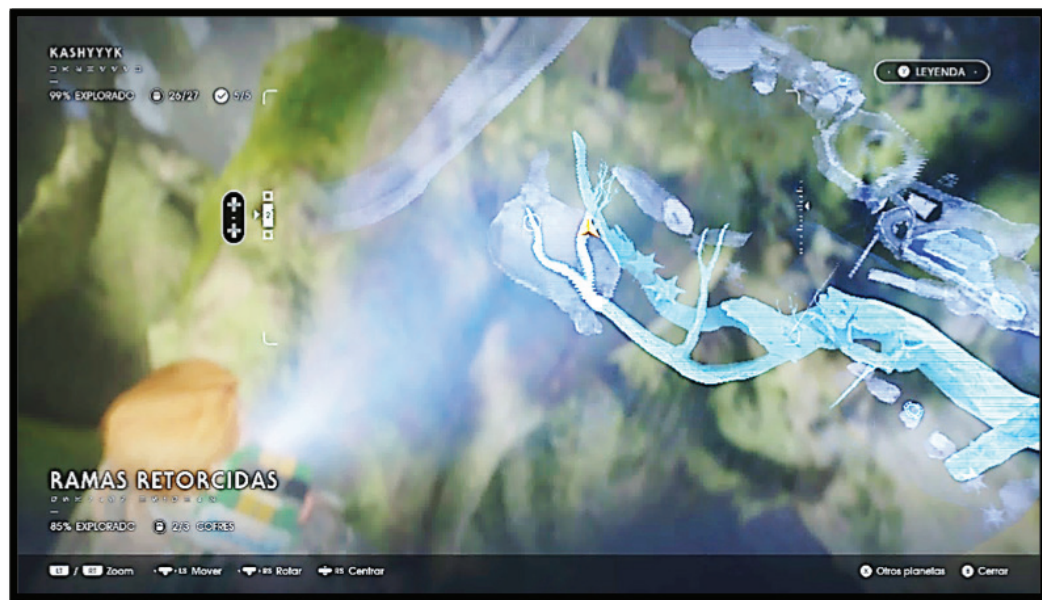
- ➔ **Diario encriptado 13: Ave shyyyo.** Según avanzas en la historia, escanea las primeras plumas que deje el ave shyyyo.

- ➔ **Eco 80: Tarfful y Cordova.**

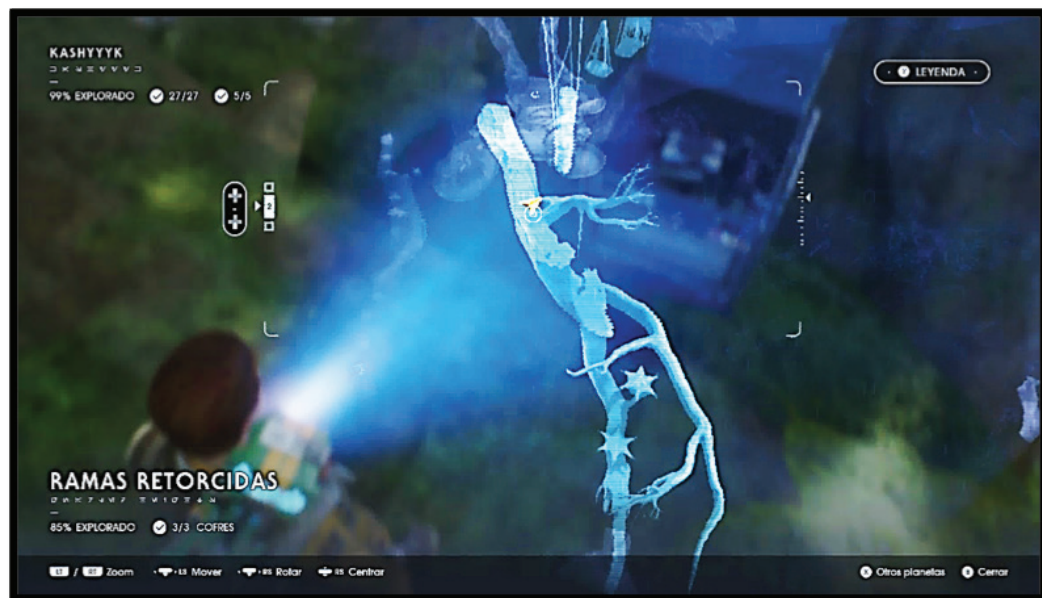


➡ **Cofre 84: Kashyyyk libre, poncho.**

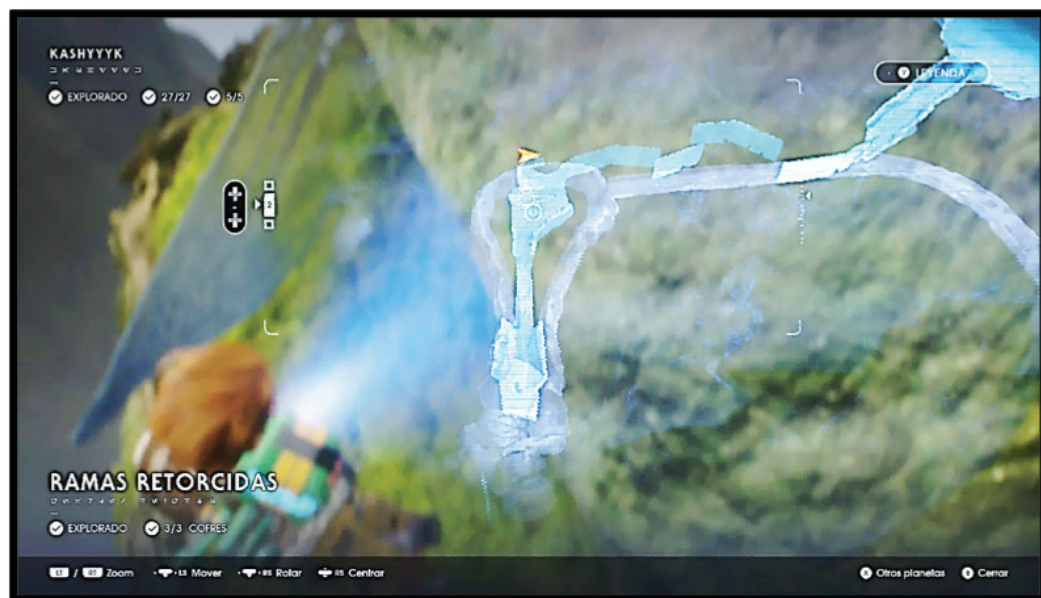
➡ **Eco 81: Rito de iniciación wookiee.** Está en la rama paralela al cofre 84.



➡ **Cofre 85: Piloto, atuendo.** Cuando subáis a lo más alto del primer tronco colgante, echad la mirada abajo y veréis el cofre, saltad a la plataforma y ya lo tenéis.



➡ **Eco 82: La última ave shyyyo.** Rodeando la zona de delante.



➡ **Cofre 86: Perihielo, pintura.**

➡ **Diario encriptado 14: Árbol del origen.** Detrás del cofre 86.



➡ **Diario encriptado 15:** Se desbloquea avanzando en la historia.

DATHOMIR

- ➡ **Cofre 87: Yavin prime, aspecto.**
- ➡ **Eco 83: Entrenamiento de las hermanas de la noche.** Usando el doble salto para alcanzar el saliente de madera y cruzar al otro lado, se sitúa a la izquierda del cofre 87.



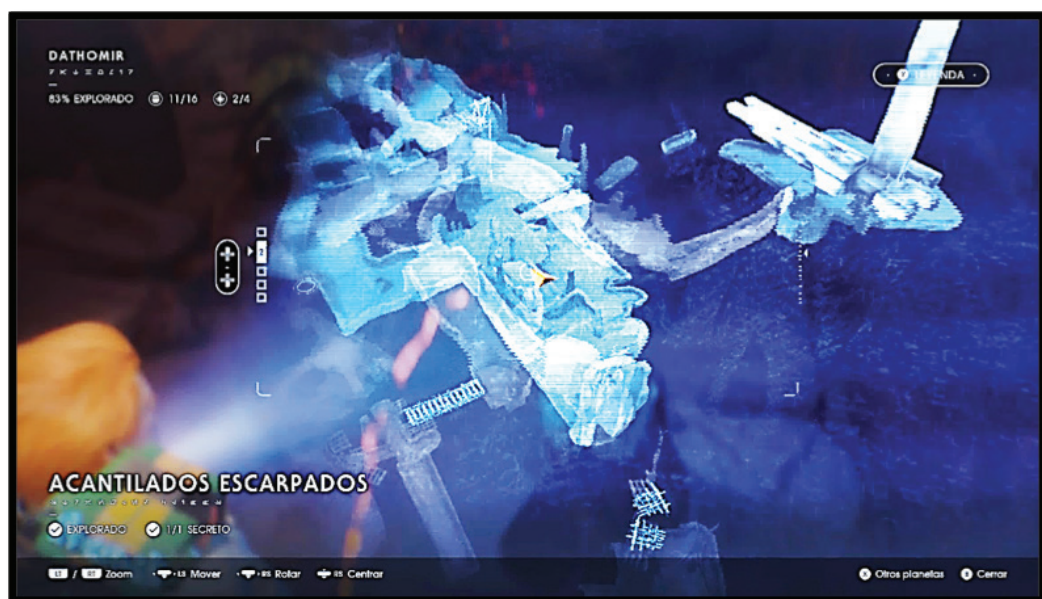
- ➡ **Cofre 88: Magus, emisor.**



- ➡ **Eco 84: Una hermana de la noche.** Si sitúa en una pequeña plataforma de madera encima de donde se os apareció Merrin por primera vez, para llegar ahí balancéate en la primera liana y ve hacia atrás.



- ➡ **Eco 85 (Secreto 26): El forastero.** Antes de entrar a las escaleras que nos llevan a donde nos vimos a Merrin, hay que coger un desvío a la izquierda, resalta ya que hay una caja grande de madera con brillo azul, hay que desplazarla para que nos ayude a subir por la vegetación que hay encima de una entrada.



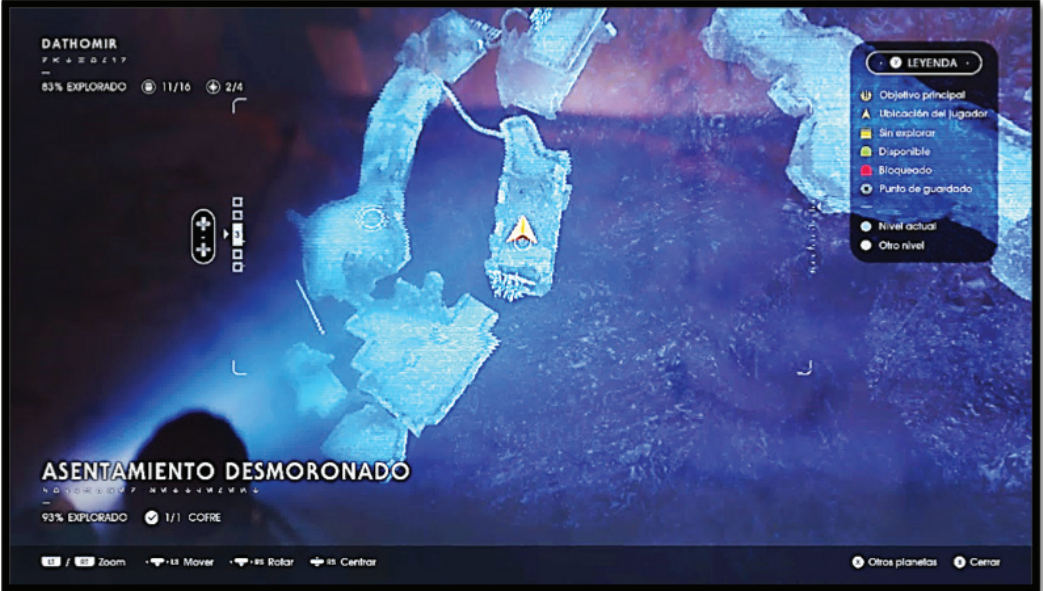
➡ Cofre 89: Carreras, pintura.



➡ Eco 86 (Secreto 27): Tentación. Tras haber conseguido el otro emisor, seguid la salida de la cueva y os lo encontraréis.



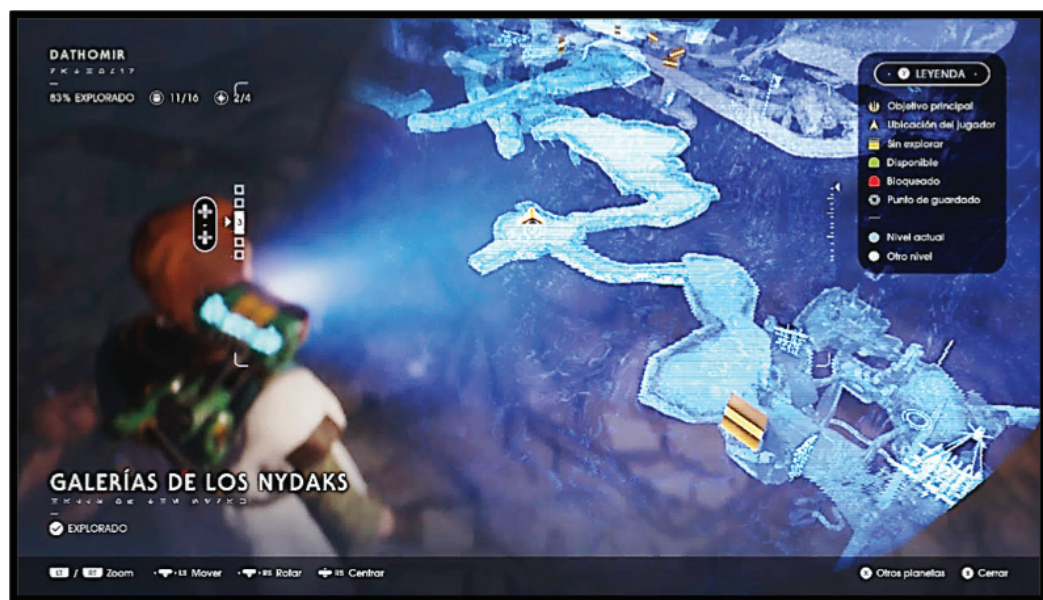
- ➡ **Eco 87: Lucha de poder.** Tras tirar de la primera plataforma de madera para pasar, subiremos las hiedras de delante y daremos la vuelta para correr por la pared en dirección a este eco.



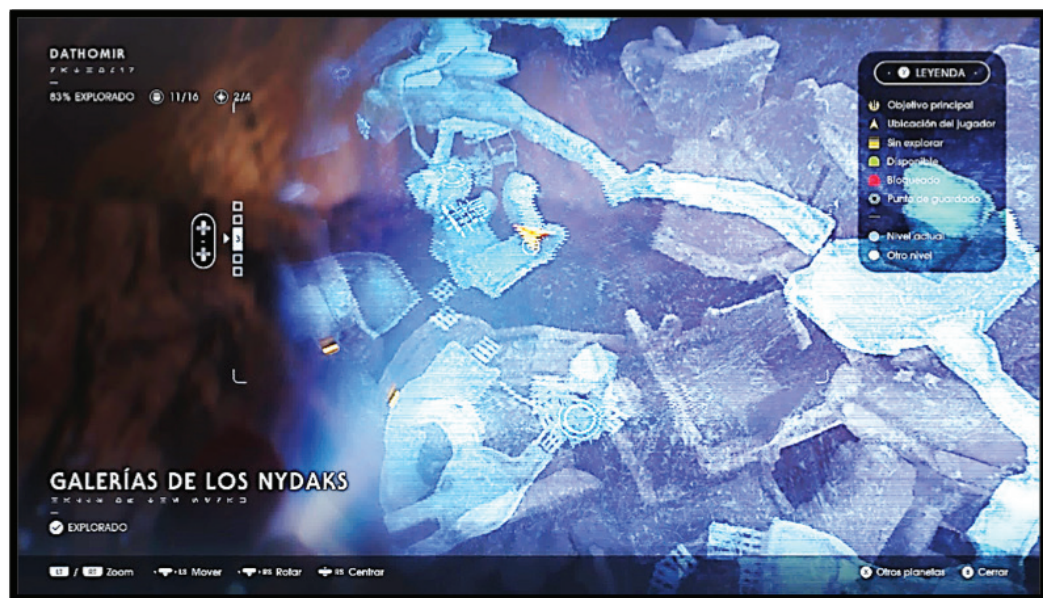
- ➡ **Cofre 91: Poder y control, empuñadura.** Bajando por el primer ascensor que os encontréis con una x marcada.



➡ Eco 88: La persecución.



➡ Eco 89: Sumisión. Una vez alcancéis la zona de meditación, usad la plataforma de madera para subir a por el eco.



➡ Eco 90: El pozo.



➡ Semilla 9: Tripa sangrante.



➡ **Eco 91: Superviviente.** Saltando a un saliente que hay detrás de la zona de meditación.



➡ **Eco 92: Arena de combate.**



➡ **Cofre 92: Sabana, poncho.** Requiere de pirateo.

➡ **Eco 93: Nave estrellada.** A la izquierda del cofre 92.



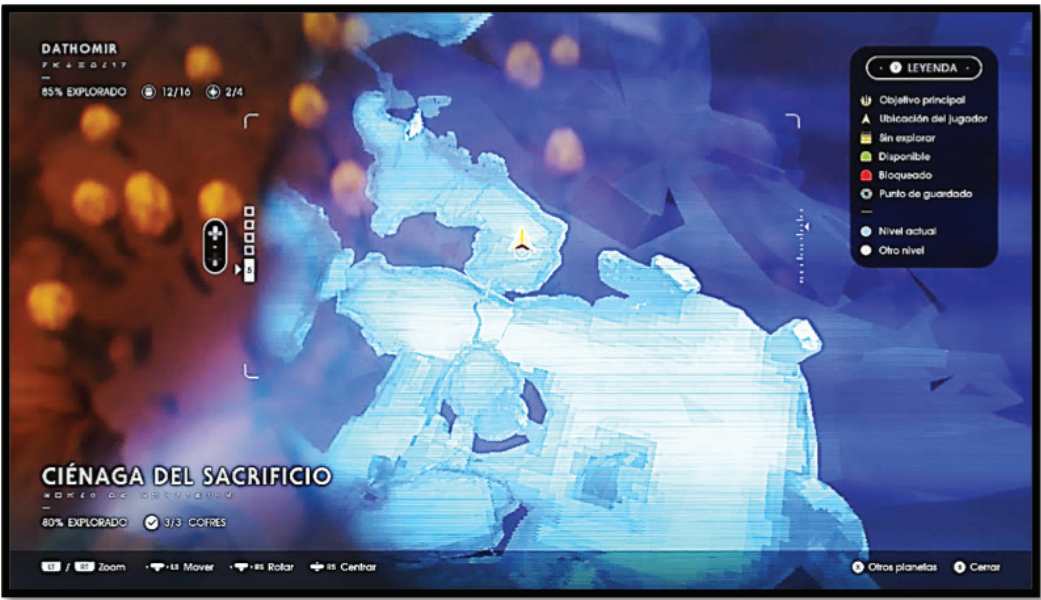
➡ **Semilla 10: Setilla.**



➡ **Cofre 93: Poder y control, emisor.** Requiere de pirateo.



➡ **Cofre 94: Poder y control II, interruptor.**



- ➡ **Eco 94: Madre de las hermanas de la noche.** Antes de empujar y frenar la pared con hiedras, escalad hacia la derecha para llegar a este eco.



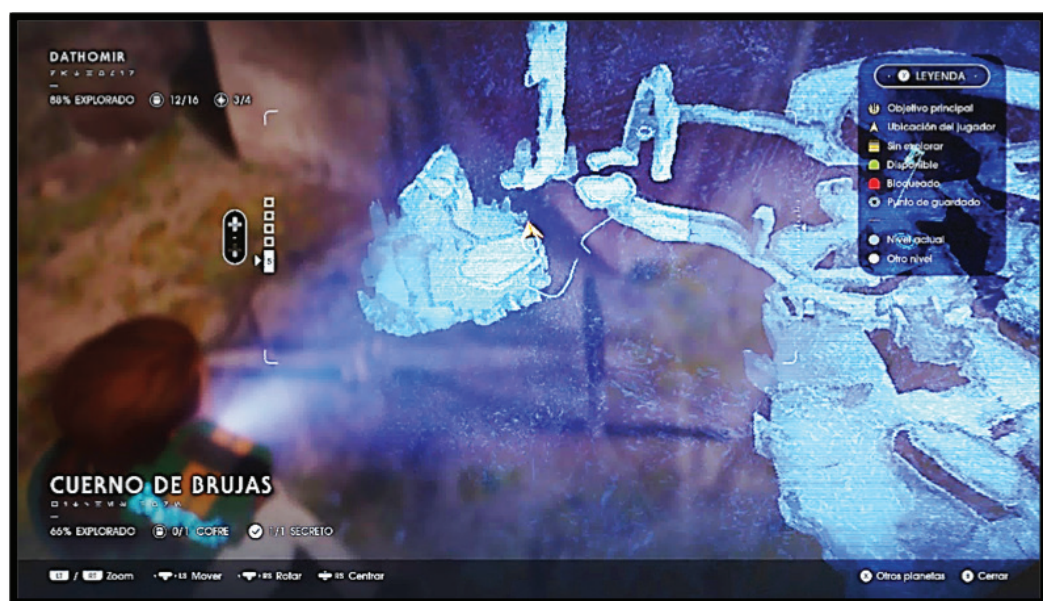
- ➡ **Eco 95: Negociación.**



- ➡ **Eco 96: Rituales.** Tenéis que bajar a la plataforma que está al lado del eco 95 y encontrar una plataforma de madera que tiene una rama gruesa delante, por donde podréis pasar para llegar a este eco.



- ➡ **Eco 97: Ritual de iniciación.**



- ➡ **Eco 98 (Secreto 28): Pociones.** Hay que escalar por la misma pared por donde escapábamos de Górgara y al llegar arriba el eco se encuentra a la derecha.



- ➡ **Cofre 95: Día de la dianoga, aspecto.**



➡ Eco 99: El prisionero.

➡ Cofre 96: Vagabundo, poncho. Junto al eco 99.



➡ Cofre 97: Dolovita, material.



➡ Cofre 98: Afelio, pintura.



➡ Eco 100: Decisión.



➡ Eco 101: Interferencia.



- ➡ **Eco 102: Intruso.** Una vez salgamos del pasillo donde hay arqueros y guerreros, veremos una cuerda-atajo para desbloquear, id a la izquierda y prestad atención al suelo, hay un hueco entre los tablones de madera que pisáis y abajo hay un saliente, bajad y hallaréis el eco.



➡ **Cofre 99: Mirmidon, aspecto.**



➡ **Cofre 100: Granja, poncho. Requiere de pirateo.**



➡ Cofre 101: Forajido, atuendo.



➡ Vial de estimulantes 8 (Secreto 29)



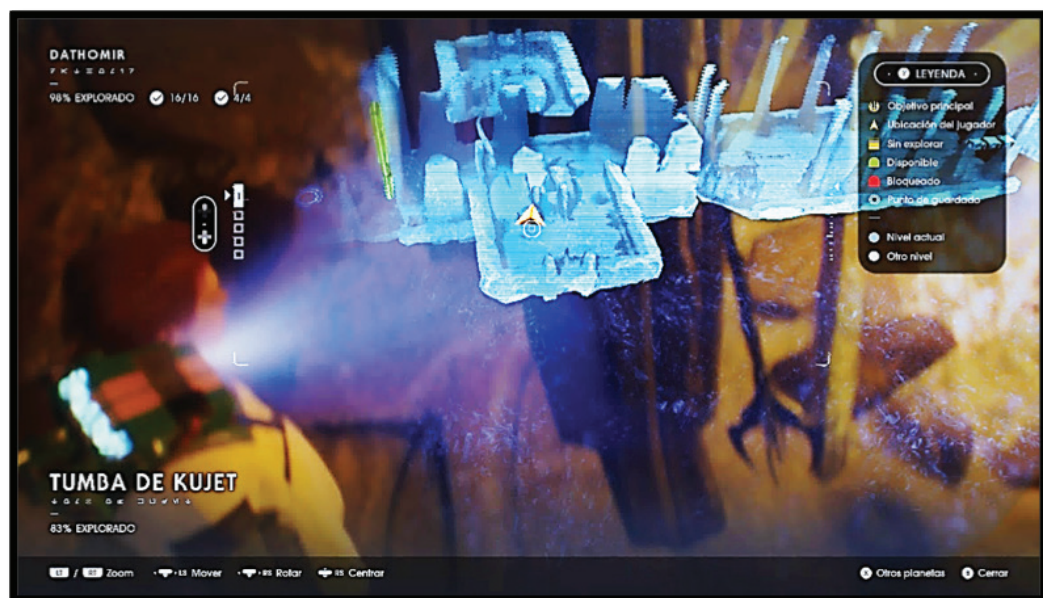
➡ **Cofre 102: Contrabandista, pintura.**



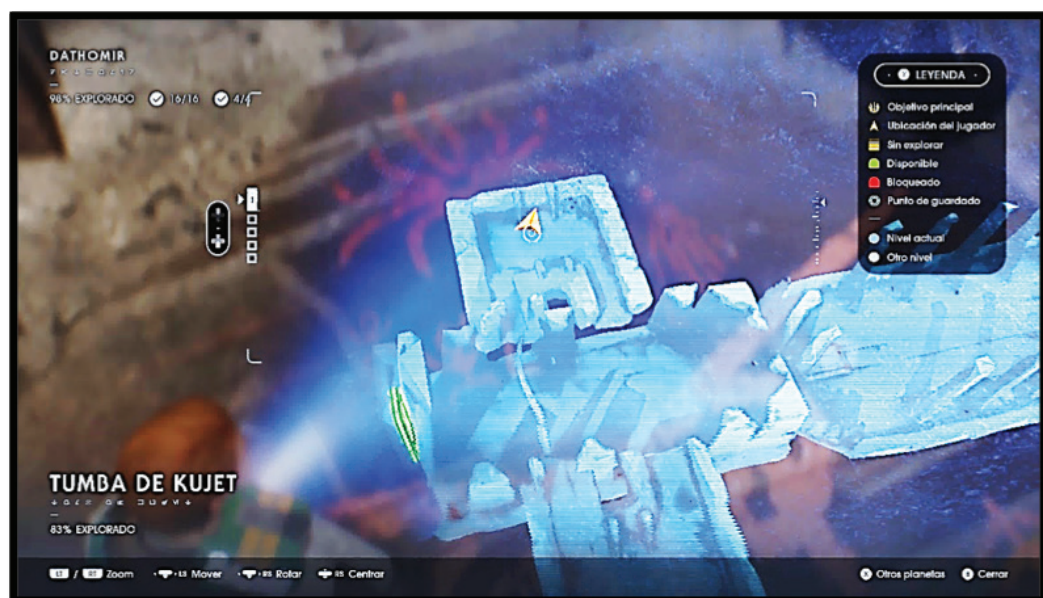
➡ **Diario encriptado 17: La tumba de Kujet.**



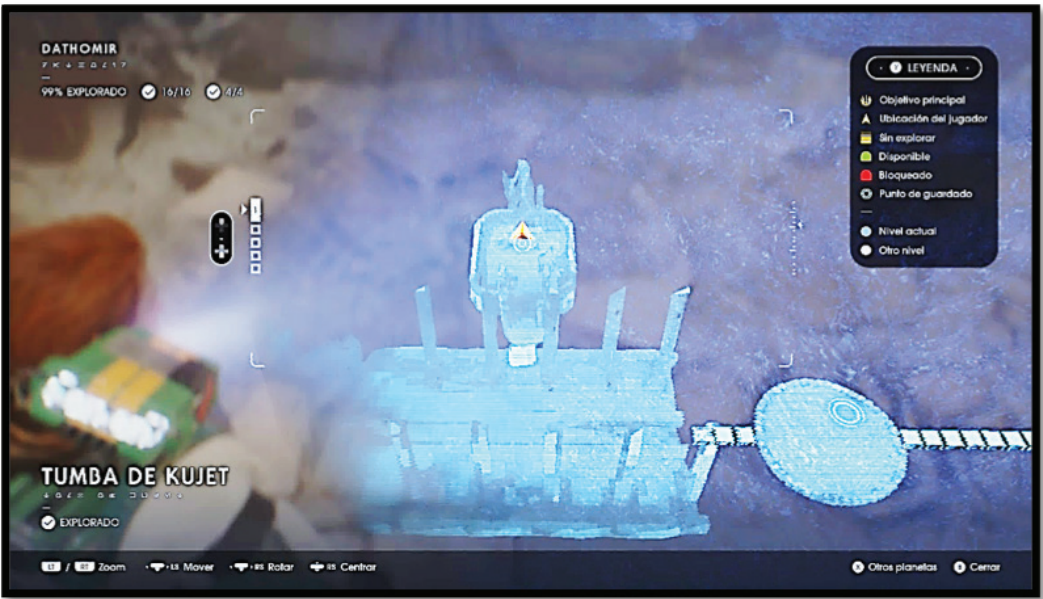
➡ Eco 103: La búsqueda de poder.



➡ Eco 104: El pacto de Merrin.



➡ Eco 105: Sitio funerario

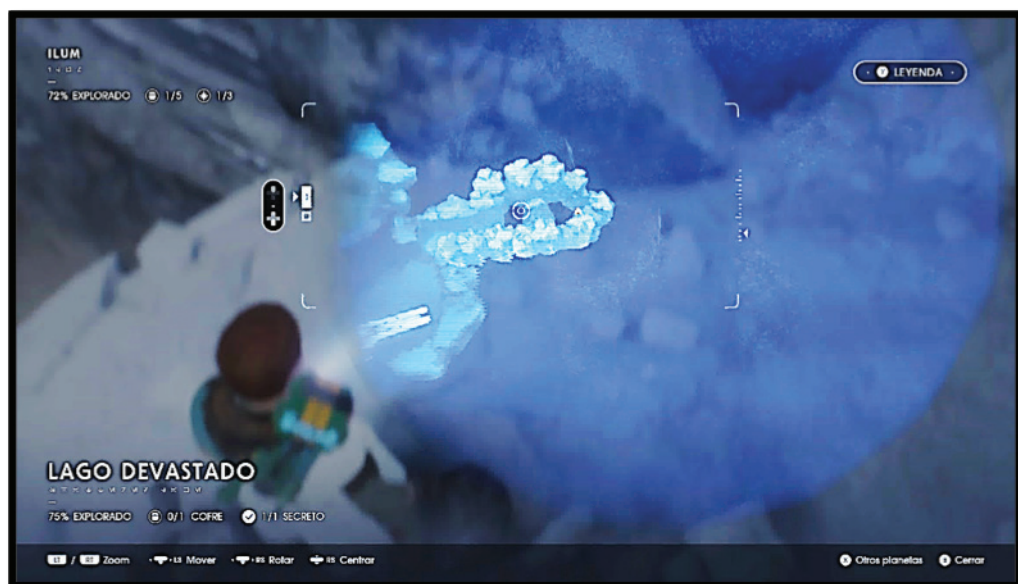


➡ Diario encriptado 18: Velo de oscuridad.



ILUM

- ➡ **Eco 106 (Secreto 30):** La bienvenida a la reunión. Incluye una esencia de la Fuerza.



- ➡ **Cofre 103: Compañero, poncho.**



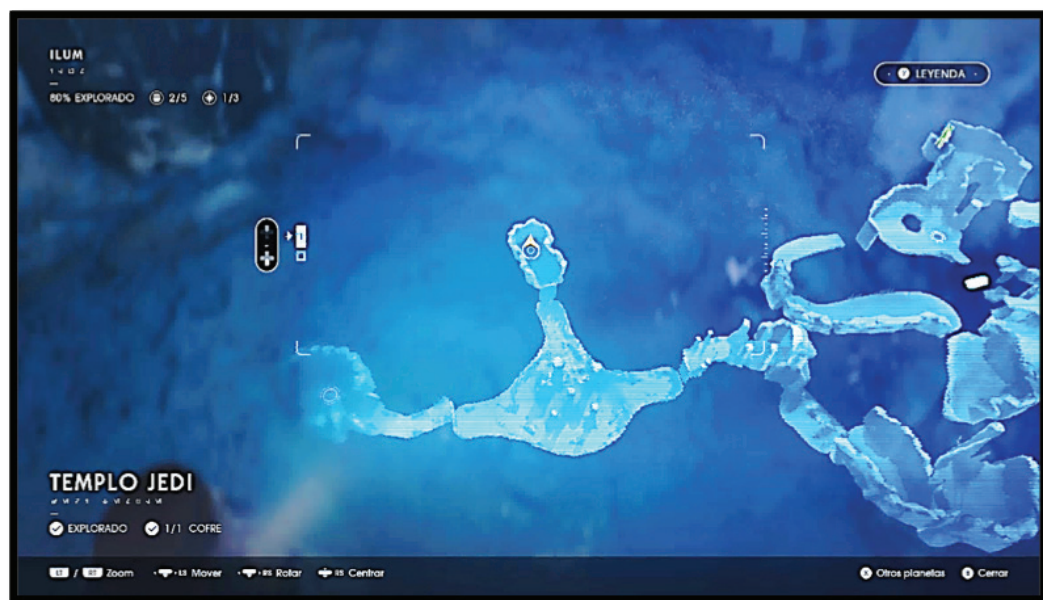
➡ **Eco 107: Maestro Mar Ti Kam'ron.**



➡ **Cofre 104: Tibanna, aspecto.** Se encuentra sumergido, al lado de una columna.



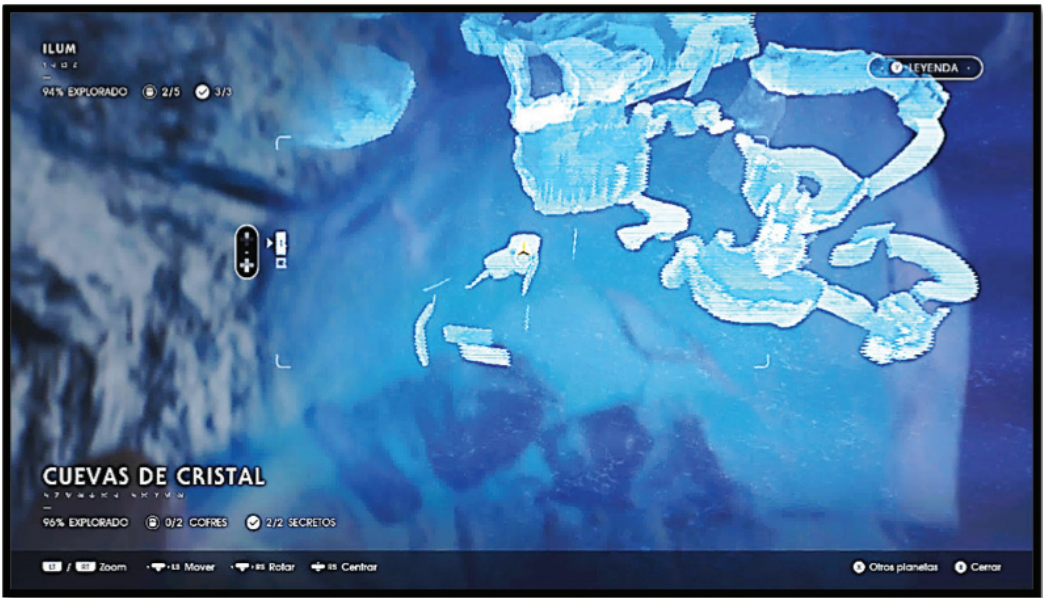
➡ Eco 108: Niño Jedi enfadado.



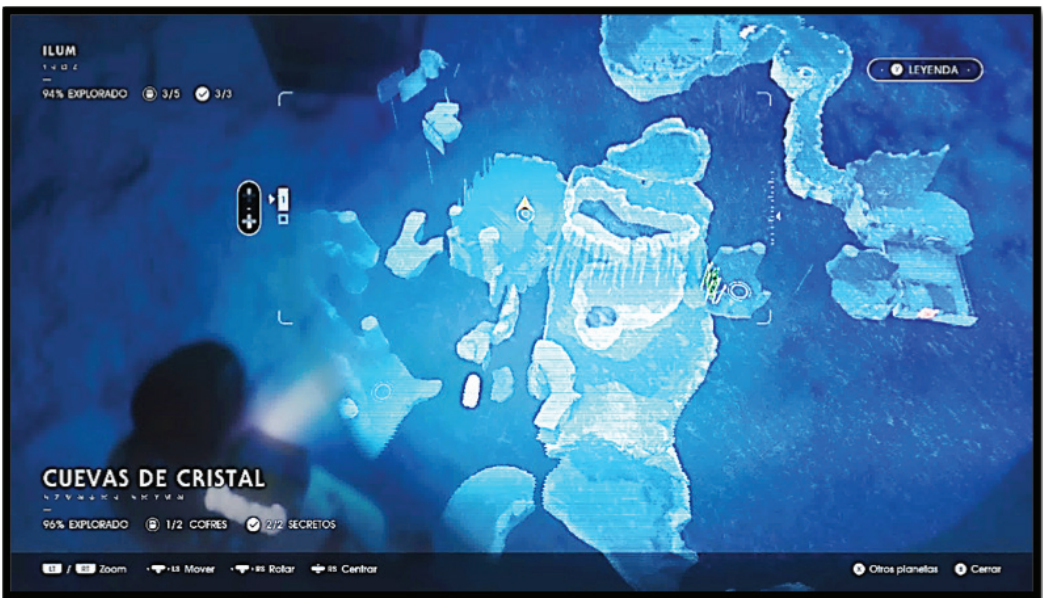
➡ Eco 109 (Secreto 31): Orgullo de niño Jedi. Incluye una esencia de vida. Hay que seguir el camino de la izquierda de la cueva donde vimos al primer droide sonda en esta zona.



➡ **Eco 110 (Secreto 32): Niño Jedi perdido.** Incluye una esencia de vida.



➡ **Cofre 105: Poder y control II, empuñadura.** Requiere de pirateo.



- ➡ **Eco 111: Niña Jedi asustada.** Hay que saltar a un saliente abajo a la izquierda, tras pasar de la zona donde está el cofre 105.

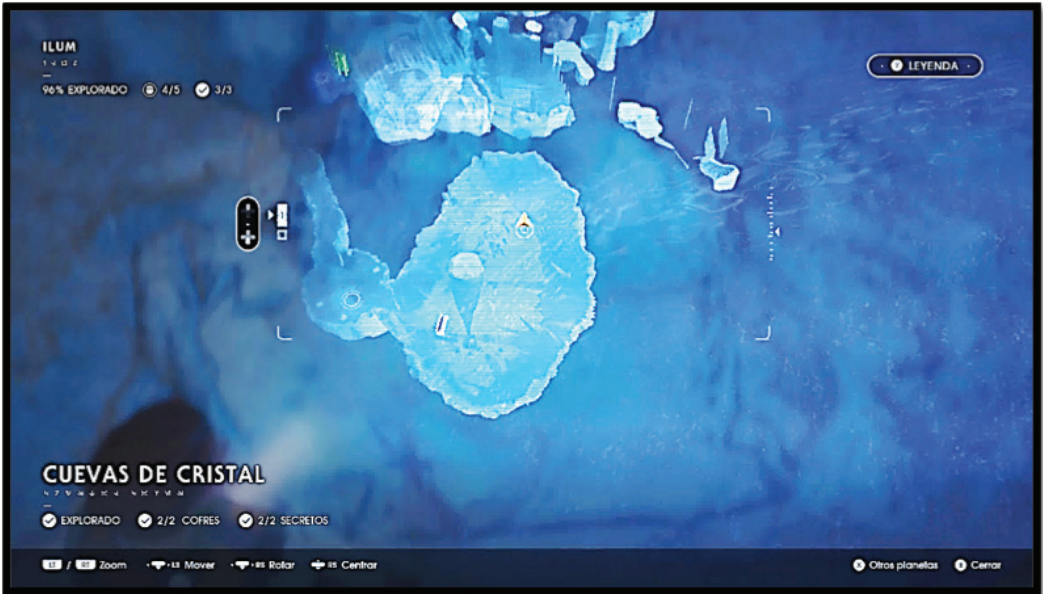


- ➡ **Cofre 106: Poder y control, interruptor.** Sumergido entre dos plataformas.



➔ **Diario encriptado 12:** Se desbloquea según avanzas en la historia.

➔ **Eco 112:** Búsqueda de cristales.



➔ **Cofre 107:** Duraplast, material.

