

Main Story Questline:

Cisza po burzy

(Budzisz się przemoknięty na plaży obok wraku statku. Znajduje cię mieszkaniec okolicznej wioski i oferuje suche ubrania.)

Mieszkaniec: No! Nareszcie się obudziliście! Nie wyglądacie najlepiej, panie. Wasza łódź rozbiła się wczorajszej nocy, straszna burza tędy przeszła! Jestem Andrzej, tutejszy rybak, a wy panie?

Ty: Jestem sir Bing Chilling. //jakiś ewentualne wpisanie swojego imienia?

Mieszkaniec: Sir Bing Chilling, hoho, prawdziwy wojak! Morze w tych krainach rzadko kiedy jest spokojne, gdzie okiem nie sięgnąć tam sztorm! Raczej nie prędko odpłyniecie z naszej wysepki. Chodźcie ze mną do wioski, to niedaleko stąd, przydadzą wam się suche ubrania, a i może nasz król znajdzie dla was jakieś zadanie!

>Udaj się za mieszkańcem do wioski.

Przybywam z odsieczą!

(Po dotarciu do wioski okazuje się, że ta jest właśnie atakowana przez dzikie zwierzęta, a mieszkańcy potrzebują twojej pomocy.)

Mieszkaniec: Słyszycie te hałasy panie wojak?

(Podchodźcie parę kroków dalej.)

Mieszkaniec: O nie, to nasza wioska! Chędożone wilki atakują naszych strażników! Szybko, musimy im pomóc! Ajajaj, zapomniałem, że mam reumatyzm! Jesteście zdani na siebie, panie wojak!

>Pokonaj atakujące wioskę zwierzęta.

Rekonesans

(Udało ci się odeprzeć atak. Król wioski docenia twoje wysiłki i po usłyszeniu twojej historii wysłała cię do miejscowych rzemieślników, żeby powiedzieli ci co u nich znajdziesz.)

Król: Kryzys zażegnany, i to dzięki tobie, przybyszu! Nazywam się Karol i jestem królem tej wsi. Widziałem jak walczysz i jestem pod wrażeniem, a ciężko mi zaimponować. Rybak Andrzej przybiegł do mnie z wieściami, że odwiedził nas rycerz i o to jesteś! Cholibka, jak brzmi wasza godność?

Ty: Jestem sir Bing Chilling, wasza wysokość.

Król: Witaj w naszej wiosce sir Bing Chilling! Warunki mamy skromne, ale czuj się jak u siebie. Oto zapłata za twój wysiłek! Mój zamek został niedawno podbity przez potwory, więc budżet nie pozwala mi na hojniejsze wynagrodzenie, ale pozostali mieszkańcy z pewnością też będą chcieli ci się odwdzińczyć! Przejdź się główną ulicą, znajdziesz tam kilka sklepów i karcznię, a ja zajmę się sprzątaniem tego pobojuwiska.

>Przejdź się po wiosce i porozmawiaj z różnymi NPC.

(Każde ponowne zagadanie z królem:)

Król: Jeszcze raz dziękuję za twoją pomoc! Udaj się do karczmy, mamy bardzo dobre trunki!

(Pierwsza rozmowa z kupcem:)

Kupiec: Ah, to ty, chodzą plotki że uratowałeś naszą wioskę! Nie widziałem cię tutaj nigdy wcześniej, ale moja Żabka jest otwarta dla każdego!

(Każde ponowne zagadanie z kupcem:)

Kupiec: Zerknij na moje towary, z pewnością znajdziesz coś dla siebie!

(Pierwsza rozmowa z czarodziejem:)

Czarodziej: Twoja sława cię wyprzedza, sir Bing Chilling! Słyszałem, że nieźle radzisz sobie w boju! Jeśli chcesz radzić sobie jeszcze lepiej i nie boisz się magii, wiesz gdzie mnie szukać!

(Każde ponowne zagadanie z czarodziejem:)

Czarodziej: Mój magiczny kram zawsze jest otwarty dla takich jak ty. Chcesz może zaopatrzyć się w jakieś eliksiry?

(Pierwsza rozmowa z zielarką:)

Zielarka: Sir rycerz! Witaj! Właśnie miałam pójść pomóc opatrywać rannych strażników, ale dla bohatera naszej wsi mogę zrobić mały wyjątek.

(Każde ponowne zagadanie z zielarką:)

Zielarka: Potrzebujesz jakichś ziół lub bandażu odważny sir rycerzu? Na poważniejsze rany polecam mikstury!

(Wchodzisz do karczmy, ale nie ma tam karczmarza. Mieszkaniec wioski mówi ci, że ten udał się w kierunku bramy do wioski.)

Mieszkaniec: Dzisiaj chyba będziemy głodni, karczmarz gdzieś wyszedł i bardzo się spieszył. Jeśli masz do niego jakąś sprawę, pewnie znajdziesz go przy bramie do wioski, bo w tamtym kierunku się udał.

>Porozmawiaj z karczmarzem i kapitanem straży.

(Podchodzisz do karczmarza i kapitana straży stojących przy bramie:)

Kapitan straży: O! To ten wojownik, o którym panu mówiłem, może on coś poradzi.

Karczmarz: Sir! Z nieba mi spadłeś! Moja córka! Porwana przez niedźwiedzia! Trzeba ją szybko uratować, a strażnicy mają ręce pełne roboty przez ten atak! Proszę sir, twoja pomoc będzie bezcenna!

Ty: Niewiasta w potrzebie? Sir Bing Chilling służy pomocą!

Karczmarz: Dziękuję ci, sir! Norę niedźwiedzia znajdziesz na wschód od wioski, za polami. Pośpiesz się!

Kapitan straży: Powodzenia, sir. *Salutuje*

(Każde ponowne zagadanie z kapitanem straży:)

Kapitan straży: *Salutuje*

Nie dziel skóry na niedźwiedziu

(Karczmarz powierzył ci zadanie odbicia jego córki z łap niedźwiedzia. W tym celu musisz udać się do jego nory i stawić czoła hordzie dzikich zwierząt.)

>Udaj się do nory niedźwiedzia i uratuj córkę karczmarza.

(Jeśli zagadamy do karczmarza przed wykonaniem zadania)

Karczmarz: Pośpiesz się sir! Kto wie, co mojej córce może zrobić taki niedźwiedź!

(Udało ci się ubić niedźwiedzia, podchodzisz do córki karczmarza)

Córka karczmarza: Cóżes uczynił, baranie! To wcale nie tak, że chciałam być uratowana, b-baka! Widziałeś mięśnie tego niedźwiedzia? W życiu nie znajdę przystojniejszego faceta! I nie myśl sobie, że coś ci się należy, nie jestem tobą zainteresowana! Wynos się, sama znajdę drogę powrotną!

(Po 'uratowaniu' córki karczmarza znajdujesz klucz runiczny.)

Ty: Eh hh, kobiety... A to co za ustrojstwo? Może król Karol będzie wiedział.

>Wróć do wioski i zapytaj króla o twoje znalezisko.

(Przy bramie czeka na ciebie król, karczmarz jest już w karczmie.)

Ty: Udało mi się uratować córkę karczmarza.

Król: Doskonale! Cholibka, zaprawdę, prawys człek, sir Bing Chilling! Karczmarz z nerwów poszedł gotować, czeka na wieści karczmie.

Ty: W norze niedźwiedzia znalazłem coś takiego... Wygląda jak zwyczajny kamień, ale ma wyryte dziwne znaki. Wasza wysokość, wiesz może, co to takiego?

Król: Hmmm... Nie widziałem jeszcze czegoś takiego... ale te znaki wyglądają znajomo. Pędź teraz do karczmarza, kamień mu z serca spadnie! A mnie odwiedź potem w ratuszu!

(Każde ponowne zagadanie z królem:)

Król: Pędź do karczmarza i przekaż mu dobre wieści!

>Pójdź do karczmy i uspokój karczmarza.

Ty: Karczmarzu! Twoja córka uratowana, choć chyba się na mnie obraziła. Powinna wrócić niedługo.

Karczmarz: Sir... jestem twoim dozgonnym dłużnikiem. Moja córka ma swoje humory, ale to złote dziecko. Po stokroć ci dziękuję, dobry człowieku, choć nie stać mnie na wyszukaną nagrodę. Udaj się do króla, z pewnością ma coś dla ciebie.

(W wiosce pojawia się NPC córka karczmarza, za każdym razem rzuca tym tekstem:)

Córka karczmarza: Eh hh... Gdybym tylko znalazła przystojnego, bogatego faceta... Jak tamten niedźwiedź...

(Odblokowany zostaje side quest 'Grzybobranie')

Temperatura wrzenia

(Udajesz się do ratusza. Król wyjaśnia ci, że od wielu lat wioska jest nękana przez potwory z takimi znakami jak na kluczu. W wiosce psują się kaloryfery. Król wysyła cię do jaskini lawy, przez którą biegną rury z wodą, żebyś zbadał sprawę.)

Król: Witaj w moim skromnym ratuszu! Przyjrzałem się znakom na przedmiocie, który znalazłeś i już wiem, skąd je kojarzyłem. To są warszawskie runy, używane przy zakazanych sztukach magii... Od lat te tereny nawiedzają potwory z takimi znakami na ciele, ale jak dotąd nie znaleźliśmy przyczyny. Możliwe, że to właśnie przez moc tych run zwierzęta są takie agresywne... hmm... Co tu tak ciepło? O nie, kaloryfery znowu się przegrzewają! Będzie trzeba sprawdzić system ogrzewania rur... Cholibka, normalnie wysłałbym swoich strażników, ale wszystkie ciepłe kombinezony poszły wczoraj do prania! Oto twoje nowe zadanie! Udaj się na północ, znajdziesz tam gorące jaskinie, zorientujesz się od razu. Sprawdź proszę, czemu nasz system ogrzewania szwankuje, a ja w tym czasie skontaktuję się z miejscowym czarodziejem. On na pewno będzie więcej wiedział o tych runach.

(Każde ponowne zagadanie z królem:)

Król: Technologia przyszłości mówili, a przegrzewa się jak gamingowy laptop!

>Udaj się do jaskini lawy i napraw ogrzewanie.

(Na miejscu okazuje się, że winne są potwory.)

>Pokonaj potwory w jaskini.

(Znajdujesz drugi klucz runiczny.)

Ty: Kolejny kamień z runami... Ciekawe.

>Wróć do wioski i zdam relację królowi.

Król: Od razu lepiej! Perfekcyjna temperatura wody pod prysznicem. Co było powodem usterki? Znowu jakaś nieszczelność?

Ty: W środku jaskini roіło się od potworów, ale już sobie z nimi poradziłem.

Król: Potworów?! Cholibka! Dobrze że nie wysłałem tam swoich strażników, nie ukończyli jeszcze kursu na machanie mieczem! Dzięki ci, sir Bing Chilling, po raz kolejny ratujesz naszą wioskę.

Ty: Ponadto znalazłem kolejny kamień pokryty runami.

Król: Kolejny?! Cholibka! Skontaktowałem się już z czarodziejem, powinien stawić się niedługo w ratuszu, ale jeśli znalazłeś drugi kamień, sprawa staje się podejrzana! Hmm... Dostałem dzisiaj zażalenie od tutejszego kupca, ma jakiś problem ze szkodnikami. Będziesz tak miły i sprawdzisz o co chodzi? Ja tym czasem sprawdzę czy temperatura wody pod prysznicem nie uległa zmianie...

(Każde ponowne zagadanie z królem:)

Król: Kupiec ma dla ciebie jakieś zadanie. Szczegółów nie znam, nie czytam zażaleń.

(Odblokowany zostaje side quest 'Skradzione woluminy')

Problem ze szkodnikami

(Król mówi ci, że skonsultował już sprawę z miejscowym czarodziejem, a ciebie wysłał do kupca, który skarżył się królowi na szkodniki. Udajesz się do kupca, który wyjaśnia ci, że gobliny niszczą jego uprawy zboża i zleca ci degoblinizację.)

Kupiec: Witaj, sir! Zapewne przysłał cię król. Mam problem z goblinami. Te nicponie niszczą moje zboże! Nie mogę pozwolić sobie na przerwy w dostawach pszenicy, to by zagroziło całej ekonomii naszej wioski! Proszę, pozbądź się ich, a sownie zapłacę! Założę się, że wyłażą z tej jamy na północny wschód od moich pól, szkarady zielone!

(Każde ponowne zapytanie z kupcem:)

Kupiec: Im szybciej załatwisz sprawę szkodników tym lepiej. Gobliny to poważne zagrożenie dla kapitalizmu! Jeśli potrzebujesz jakiegoś zaopatrzenia, zerknij na moje towary.

>Udaj się do gniazda goblinów i pokonaj potwory.

(W gnieździe goblinów znajdujesz następny klucz runiczny.)

Ty: Trzeci taki sam! Czyli to magia sprowadza te potwory!

>Wróć do wioski, odbierz zapłatę od kupca.

Kupiec: Dziękuję ci sir, oto twoja zapłata! Sam nie dałbym rady tej zielonej hordzie. Nasz król oczekuje cię w ratuszu, mówił że to poważna sprawa. Raz jeszcze ci dziękuję, ratujesz mój biznes, sir!

> Udaj się do króla.

Król: Jesteś wreszcie! Jak wyglądała sprawa kupca?

Ty: Miał problemy z goblinami. Poszedłem się z nimi rozprawić, a w ich gnieździe znalazłem trzeci kamień z tymi znakami.

Król: Trzeci kamień... Co o tym sądzisz, czarodzieju?

Czarodziej: Tak... To zdecydowanie warszawskie runy. Moje obawy się potwierdzają...

Mamy do czynienia z zorganizowanym atakiem magicznym, którego celem jest stworzenie armii agresywnych potworów. Jakiś czas temu wykryłem podobną aktywność magiczną na pustyni na zachodzie...

Król: Katakumby! Więc to dlatego kręci się tam tak dużo mumii! Wiesz już gdzie znaleźć kolejny kamień, sir Bing Chilling! Czarodzieju, czy znasz kogoś tak perfidnego, że mógłby dopuścić się takich czynów?

Czarodziej: Nie chcę wysuwać pochopnych wniosków... Potrzebujemy więcej dowodów. Sir Bing Chilling, potrzebujemy twojej pomocy. Wiesz już, gdzie musisz się udać.

(Każde ponowne zapytanie z królem:)

Król: Trzy identyczne kamienie... I pewnie czwarty w katakumbach... Zaczyna być grubo.

(Odblokowany zostaje side quest 'Legenda o smoczym skarbie')

W samo południe

(Król czekał na ciebie razem z czarodziejem, a przyniesiony przez ciebie klucz potwierdził przypuszczenia czarodzieja. Dochodzicie do wniosku, że klucze umieszczone w siedliskach zwierząt wzmagają ich agresję i zmieniają zwierzęta w potwory. Król i czarodziej przypuszczają, że podobny klucz znajdziesz w katakumbach, z których od dłuższego czasu również wychodzą potwory.)

>Udaj się do katakumb i pokonaj potwory.

(Znajdujesz kolejny runiczny klucz)

Ty: Mieli rację, znalazłem jeszcze jeden.

>Wróć do króla z kolejnym kluczem.

Król: Widzę że niesiesz nam kolejny kamień... Rozgryzłeś już to czarodzieju?

Czarodziej: Obawiam się, że tak. Odczytanie tych run nie było proste, ale moje teorie się potwierdzają, zwłaszcza że na kamieniu, który przyniósł nam teraz sir Bing Chilling, widnieją te same frazy. Te kamienie to klucze. Należy połączyć pięć takich kluczy, by przejść przez bramę. Niestety, nie mam pojęcia gdzie może znajdować się brama, ale chyba wiem, gdzie szukać poszlak. Zanim zostałem czarodziejem, byłem pomocnikiem u miejscowego czarnoksiężnika. U niego nauczyłem się tych run... i rozpoznaję w nich jego pismo.

Król: Masz na myśli nekromantę Stefana? Cholibka... Widzisz, sir, przed laty w naszej wiosce korzystaliśmy z usług czarnoksiężnika, ale ten oszalał... Zaczął prowadzić straszne eksperymenty na zwierzętach, a ja nie mogłem dłużej narażać moich poddanych. Wygnałem Stefana z jego wieży, a słuch po nim zaginął...

Czarodziej: Wygląda na to, że Stefan powrócił... Nie wiemy jednak gdzie znajduje się brama, do której pasują klucze. A runy na kluczach wyraźnie sugerują, że gdzieś jest jeszcze jeden. Myślę, że warto będzie sprawdzić starą wieżę nekromanty na północnym zachodzie. Z pewnością znajdziesz tam jakieś wskazówki, sir.

(Każde ponowne zagadanie z królem:)

Król: Stary pocziwy Stefan... ehh... Co ten mefedron robi z ludźmi...

(Odblokowany zostaje side quest 'Przeklęte wrony')

Historia o nekromancie

(Czarodziej opowiada ci historię o swoim poprzedniku, Stefanie, który wiele lat wcześniej został wygnany z tej wioski, bo jego eksperymenty niepokoiły miejscowych. Wygnaniec mieszkał się w wieży na północny zachód od wioski i tam odprawiał czary z runami. Czarodziej zleca ci zbadanie wieży.)

>Udaj się do wieży nekromanty.

(W wieży znajdujesz mapę, na której zaznaczona jest mała wysepka w okolicach wioski, ale znaki na mapie nie są dla ciebie czytelne.)

Ty: Spodziewałem się kolejnego kamienia z runami, ale... to wygląda jak mapa. Nie rozumiem tego pisma, muszę spytać o to czarodzieja, może on potrafi to odczytać.

>Wróć do króla i czarodzieja, pokaż im mapę.

Król: Witaj ponownie! Znalazłeś w wieży coś wartościowego dla naszego śledztwa?

Ty: Znalazłem to. Wygląda jak mapa, ale nie umiem jej odczytać. Czarodzieju, jesteś w stanie to odszyfrować?

Czarodziej: Hmm... Tak, wiem co to za znaki, ale potrzebuję trochę czasu. Postaram się to zrobić jak najszybciej.

Król: A co z piątym kluczem? Znalazłeś go może w wieży?

Ty: Niestety nie, znalazłem tylko mapę.

Król: Nie wiem gdzie jeszcze mógłby być ukryty klucz... Albo i wiem. Zanim przeniosłem się do wioski, mieszkalem na zamku w górach. Musiałem z niego uciekać właśnie przez inwazję potworów, a musiałem to zrobić w takim pośpiechu, że zgubiłem swoją złotą koronę... Jest bardzo cenna, to pamiątka rodzinna... Sir Bing Chilling, oto twoje nowe zadanie! Przeszukaj mój stary zamek! Nie wiem czy znajdziesz tam klucz, ale na pewno znajdziesz moją koronę.

(Kaźde ponowne zagadanie z królem:)

Król: Kto wie, może moja korona będzie leżała obok ostatniego klucza...

(Odblokowany zostaje side quest 'Zapasy na weekend')

Wartość sentymentalna

(Czarodziej bierze od ciebie mapę, by odszyfrować znaki. Król wysyła cię do jego starego zamku. Prosi cię o odzyskanie jego starej korony, która jest pamiątką rodzinną.)

>Udaj się do starego zamczyska i odzyskaj koronę.

(Znajdujesz w zamku koronę, o której mówił król)

Ty: Oto i ona, złota korona króla Karola... Muszę się jeszcze rozejrzeć za kluczem.

(Oprócz korony znajdujesz w zamczysku także piąty klucz.)

Ty: Ha! Piąty kamień, kto by się spodziewał. Czarodziej będzie zadowolony.

>Wróć do króla z koroną.

Król: Z daleka rozpoznam ten błysk, odnalazłeś moją koronę! A co to... znalazłeś także piąty klucz! Doskonale! Czarodziej właśnie kończy odszyfrowywać mapę.

Czarodziej: Ostatnie trzy znaki... tak, wiem już wszystko. Mapa wskazuje na opuszczonej wysepce za lasem. To właśnie tam udał się czarnoksiężnik i tam znajdziesz bramę, którą możesz otworzyć kluczami. Sir! To będzie decydujące starcie! Zaopatr się dobrze! Las jest zbyt gęsty, będziesz musiał go obejść na około, a potem przejść po mieliźnie.

Król: Prawy i dzielny z ciebie człowiek, sir Bing Chilling. Nasza wieś nie da rady wypłacić się z długu wobec ciebie. Życzę ci powodzenia.

(Każde ponowne zagadanie z królem:)

Król: Czas położyć kres eksperymentom Stefana. Życzę ci powodzenia.

Czarnoksiężnik Stefan

(Czarodziej odszyfrował znaki na mapie. Mówi ci, że miejsce zaznaczone na mapie to laboratorium starego nekromanty wygnanego z wioski - Stefana. Żeby się do niego dostać potrzebujesz pięciu kluczy, które już udało ci się zebrać. Pozostaje jedynie przedrzeć się przez fale pomiotów Stefana i skopać mu tyłek.)

>Udaj się do laboratorium czarnoksiężnika na wysepce.

(Przedarłeś się przez fale wrogów. Na koniec spotykasz samego czarnoksiężnika.)

Ty: Czarnoksiężniku Stefanie! Przychodzę położyć kres twoim niecnym poczynaniom!

Czarnoksiężnik: A ty coś za jeden?

Ty: Jam jest sir Bing Chilling! Walczę w imieniu wioski króla Karola, którą gnębisz od lat!

Czarnoksiężnik: Bing Chilling... to naprawdę ty?

Ty: Ty mnie znasz? Wybacz, nie pamiętam byśmy się wcześniej spotkali...

Czarnoksiężnik: Oczywiście że cię znam, jestem twoim ojcem! Król Karol nie zasługuje na swoją pozycję! Wygnał mnie z wioski akurat gdy byłem u kresu swoich badań i wszystko przepadło! Zapłaci mi za to, a ty, synu, mi w tym pomożesz! Przyłącz się do mnie, a razem będziemy władać tymi ziemiami!

Ty: Nie... Kłamiesz! Mój ojciec tylko wyszedł po mleko! Nigdy się do ciebie nie przyłączę! Giń!

(Pokonujesz czarnoksiężnika, ale oszczędzasz mu życie.)

Ty: Walczysz w takim samym stylu... Nie kłamałeś... Ale jak to możliwe?

Czarnoksiężnik: Gdy wyszedłem po mleko... porwał mnie smok i przyniósł w szponach na tą wyspę. Okazało się, że tylko szukał przyjaciela. Nie wiedziałem jak wrócić do domu, więc rozpocząłem badania nad zwierzętami, by stworzyć potwora, który zanieśnie mnie z powrotem na naszą domową wyspę... ale moje badania zostały udaremnione przez króla Karola... Z czasem zemsta przesłoniła mi mój pierwotny cel i próbowałem stworzyć potwory zdolne zniszczyć wioskę... a to udaremnił mi mój własny syn. Nie jest mi pisany magister z nekromacji, poddaję się.

Ty: Ja również utknąłem na tej wyspie... Wiem! Możemy zatrudnić się w wiosce. Kupiec potrzebuje ludzi do pomocy przy żniwach, w ten sposób zarobimy na powrót do domu!

Czarnoksiężnik: Chodźmy więc!

Obaj jednocześnie: Ku chwale ojczyzny!

(Pokonanie czarnoksiężnika kładzie kres niedoli mieszkańców wioski. Wszyscy żyją długo i szczęśliwie, a Stefan i Bing Chilling zarobili na powrót do domu).

Questy poboczne:

Zapasy na weekend

(Karczmarz prosi cię o zebranie dla niego zapasów.)

Karczmarz: Sir Bing Chilling, wybawca mojej córki we własnej osobie! Wchodź i rozgość się, zaraz przygotuję dla ciebie... oh... no tak. Wybacz sir, zapomniałem sprawdzić zastawione na noc pułapki na ryby i nie mam jak zrobić dla ciebie porządnego obiadu! Czy mógłbyś udać się na brzeg naszego jeziora i wyłowić ryby z moich pułapek? Hmm... Wygląda na to, że i opał zaczyna mi się kończyć... Dobra ryba to gorąca ryba! Sir, w drodze powrotnej zbierz proszę też trochę drewna, a ja zabieram się do gotowania tego co mam.

>Zbierz ryby z pułapek z jeziora.

>Zbierz drewno z lasu.

(Jeśli zagadamy do karczmarza przed wykonaniem zadania)

Karczmarz: Ehh, piec zaczyna przygasać... Jedz co tylko chcesz, sir, ale moje zapasy szybko się skończą. Pamiętaj o rybach i opale!

(Jeśli zagadamy do karczmarza po zebraniu ryb i drewna)

Karczmarz: Ale okaz! Takiego szczupaka jeszcze żem nie widział! Masz oko sir! Stokrotne dzięki za drewno, ale ten szczupak... hoho... Takiego okazu nie można zmarnować, to nie byle ryba! To świetna okazja na wypróbowanie nowych przypraw od naszej zielarki! Już zabieram się za gotowanie, a za moment zapraszam na degustację nowego przepisu!

(Od teraz w karczmie dostępne jest nowe danie z rybą. Tekst powtarzany przy każdej rozmowie wraca do pierwotnego.)

Karczmarz: Nie ma nic lepszego niż ciepły obiad! Siadaj i zjadaj, sir!

Przeklęte wrony

(Kupiec prosi cię o przepędzenie wron, które niszczą uprawy.)

Kupiec: Witaj, sir! Właśnie szukałem kogoś odpowiedniego, a ty nadajesz się jak mało kto! Najpierw gobliny, a teraz wrony! Całe stado gnębi moje uprawy pszenicy, dzień w dzień, a żaden domowy sposób na ich odstraszenie nie działa! Pozostało mi jedynie zaufać waszemu fechtunkowi sir. Za poradzenie sobie raz na zawsze z tymi przeklętymi wronami czekać będzie na ciebie hojne wynagrodzenie!

>Pokonaj wrony na polach.

(Jeśli zagadamy do kupca przed wykonaniem zadania:)

Kupiec: Cholery można dostać z tymi ptakami! Jeśli potrzebujesz czegoś, żeby poradzić sobie z nimi szybciej, kupuj co tylko chcesz!

(Jeśli zagadamy do kupca po przepędzeniu wron:)

Kupiec: Nareszcie koniec tego przeklętego krakania! Cisza, muzyka dla moich uszu! Dziękuję ci sir, sam nie dałbym rady tej pladze, a moje plony z pewnością by przepadły. Jestem ci dozgonnie wdzięczny! Ah, niech stracę, masz u mnie zniżkę na wszystko! (Od teraz w sklepie kupca masz na wszystko zniżkę. Tekst powtarzany przy każdej rozmowie wraca do pierwotnego.)

Kupiec: Zerknij na moje towary, z pewnością znajdziesz coś dla siebie!

Skradzione woluminy

(Czarodziej wysłał cię do okolicznych obozów, żebyś odzyskał skradzione książki.)

Czarodziej: Sir Bing Chilling! W samą porę! Ci skretyniali bandyci włamali się wczoraj do mojego warsztatu! Gdyby ukradli jakieś eliksiry pewnie nawet bym nie zauważył, ale zniknęły moje cenne książki! Obie części Alchemii Stosowanej, obie! Wiem że ci hultaje mają obóz na północ i na wschód stąd, koniecznie przeszukaj oba. Nie mogę kontynuować swoich badań nad eliksirami bez tych książek, więc liczę na twoją rychłą pomoc!

>Pokonaj bandytów w obozie na północy.

>Pokonaj nomadów w obozie na wschodzie.

(Jeśli zagadamy do czarodzieja przed wykonaniem zadania:)

Czarodziej: Moje badania się opóźniają, a nic tak nie stresuje jak zbliżający się deadline! Koniecznie pamiętaj o obu książkach, są mi bardzo potrzebne! Jeśli potrzebujesz magicznej pomocy w odzyskaniu moich woluminów, proszę, oto moje wyroby.

(Jeśli zagadamy do czarodzieja po odzyskaniu skradzionych książek:)

Czarodziej: Tak, to one, moje cenne książki! Dziękuję ci, sir Bing Chilling! Moje badania ruszą teraz z kopyta! Hmmm... kropla nitrogliceryny... dwie gałki oczne... Tak! Udało się, perfekcyjny rezultat! Mój dług wobec ciebie stale rośnie!

(Od teraz czarodziej oferuje nowe mikstury do kupienia. Tekst powtarzany przy każdej rozmowie wraca do pierwotnego.)

Czarodziej: Mój magiczny kram zawsze jest otwarty dla takich jak ty. Chcesz może zaopatrzyć się w jakieś eliksiry?

Grzybobranie

(Zielarka wysłała cię po świeże zioła i grzyby z lasu.)

Zielarka: Witaj ponownie, sir rycerzu! Mam dla ciebie pilne zadanie! Opracowałam recepturę na potężną miksturę leczniczą, ale zabrakło mi do niej składników! Proszę, nazbieraj dla mnie grzybów i ziół z pobliskiego lasu, a w ramach wdzięczności zostaniesz testerem beta mojej nowej mieszanki! Powodzenia!

>Zbierz zioła z lasu.

>Zbierz grzyby z lasu.

(Jeśli zagadamy do zielarki przed wykonaniem zadania:)

Zielarka: Chciałabym ukończyć moją nową miksturę jak najszybciej. Jeśli potrzebujesz jakichś ziół lub bandaży, proszę, ale nie zapomnij o zebraniu dla mnie grzybów i ziół.

(Jeśli zagadamy do zielarki po zebraniu składników:)

Zielarka: Ah! Z daleka wyczułam świeże zioła! To już wszystkie składniki do mojej receptury, dziękuję sir rycerzu! Teraz wszystko dodam do kotła, zamieszam... i voila! Moją nową miksturę możesz kupić w promocyjnej cenie!

(Od teraz w sklepie zielarki do kupienia dostępny jest Vibovit. Tekst powtarzany przy każdej rozmowie wraca do pierwotnego.)

Zielarka: Potrzebujesz jakichś ziół lub bandaży odważny sir rycerzu? Na poważniejsze rany polecam miksturę!

Legenda o smoczym skarbie

(Córka karczmarza szuka księcia z bajki. Opowiada ci, że podobno w górach na północy żyje smok i zleca ci zapolować na niego i przynieść smoczy skarb.)

Córka karczmarza: Ah, to znowu ty. Mówiłam ci już, nie jestem zainteresowana... Chociaż w sumie... Nie wyglądasz aż tak źle, ale masz zdecydowanie zbyt mało świecidełek. Słyszałam kiedyś, że w górach na północy mieszka smok strzegący góry złota. Jeśli uda ci się pokonać smoka i przynieść mi najdroższy pierścioneł spośród jego skarbów, może będziesz miał u mnie szansę. A teraz sio, muszę poprawić makijaż.

>Zapoluj na smoka na północy.

(Jeśli zagadamy do córki karczmarza przed znalezieniem skarbu:)

Córka karczmarza: Nadal nie pokonałeś smoka? Pośpiesz się, mój dobry humor ma granice.

(Po dotarciu na miejsce okazuje się, że żadnego smoka nie ma, ale znajdujesz wiadomość wyrytą w skale: "Prawdziwym smoczym skarbem są przyjaciele spotkani po drodze.")

(Jeśli zagadamy do córki karczmarza po znalezieniu "skarbu":)

Córka karczmarza: Jesteś strasznie brudny, więc pewnie walczyłeś już ze smokiem. Znalazłeś dla mnie odpowiedni pierścioneł?

Ty: Smoka już dawno nie ma w tych górach, ale zostawił po sobie wiadomość: "Prawdziwym smoczym skarbem są przyjaciele spotkani po drodze."

Córka karczmarza: Przyjaciele? Mówisz mi, że skarbem smoka była przyjaźń? Phi! Niech ci będzie, zostanmy przyjaciółmi. A teraz żegnam pana oziębła.

(Nie zyskujesz absolutnie nic. Tekst powtarzany przy każdej rozmowie wraca do pierwotnego.)

Córka karczmarza: Ehhh... Gdybym tylko znalazła przystojnego, bogatego faceta... Jak tamten niedźwiedź...