

Jesteśmy młodym wikingiem mieszkającej w małej portowej wiosce. Żyjemy tam sami z bratem, ponieważ reszta rodziny nie żyje. Gra rozpoczyna się podczas najazdu przez inne plemię wikingów na naszą wioskę i dochodzi do masakry w wiosce. Brat jako jedyny obrońca robi co może, aby nas ocalić widząc dramatyczną sytuację we wiosce. Ostatecznie nakazuje nam uciekać łodzią zacumowaną w porcie. Cudem udaje nam się uciec z tej pożogi. Płyniemy ledwo żywi łodzią w nieznane, przed siebie jak to się mówi.

Spotykamy Odyna na plaży, mówi nam że dostajemy drugą szansę, musimy udowodnić, że jesteśmy prawdziwymi wojownikami godnymi Valhalli, musimy pomóc wyspie, na której dochodzi do dziwnych zjawisk. Odyn zleca nam kierowanie się na północ, do wioski 1, aby pogadać z Jarlem Sikiem Sinozębnym i sprawdzić czy możemy się przydać.

Zadanie 1: Udaj się do wioski 1 i porozmawiaj z Jarlem Sikiem Sinozębnym.

Rozmawiamy z Jarlem, jest on nas jednak niepewny – nie zna nas, nie wie skąd przybyliśmy. Zanim nada nam ważniejszych zadań wysłał nas do kowala, aby nas sprawdził.

Koniec zadania 1

Kowal opowiada nam, że stracił swój cenny młot w drodze do wioski rybackiej. Pamięta, że szedł po ścieżce prowadzącej od początkowej plaży na zachód i napadli go bandyci, prawdopodobnie wtedy go zgubił.

Zadanie 2: Znajdź zgubiony młot kowala i mu go oddaj.

Kierujemy się w stronę wioski rybackiej, po drodze po odbiciu w głąb lasu spotykamy paru bandytów i kufer. Walczymy, zdobywamy młot, wracamy do wioski. Kowal obiecuje polecić nas Jarlowi i poleca nam udać się do niego po kolejne zadania.

Koniec zadania 2

Jarl opowiada, że wyspę zaskoczyła zima – przyszła szybciej niż zawsze, wydaje się bardzo surowa. W wiosce brakuje pożywienia, a przez obecną sytuację wszyscy jego ludzie są zajęci innymi sprawami. Wysłał nas po pożywienie do pól uprawnych niedaleko wioski rybackiej, by przynieść rzepę.

Zadanie 3: Pozbieraj rzepę (8) i przynieś ją z powrotem do Jarla.

Jarl zaczyna nam ufać, cieszy się z naszych usług i dzieli z nami swoimi planami na przyszłość – chce zainwestować i rozwinąć wioskę rybacką, zrobić z niej duży punkt handlowy i w przyszłości połączyć ich ze swoją osadą.

Wysłał nas jako swojego emisariusza do wioski rybackiej aby zaproponować pomoc.

Koniec zadania 3

Udajemy się do wioski rybackiej, rozmawiamy z Jarlem Bjornem Grubobokim. Mówi nam o coraz częstszych napadach z pobliskiego lasu i bagien (znaki świadczą o tym, że to wojacy z wioski 2), do tego panoszące się stwory nie dają spokoju mieszkańcom. Potrzebują broni do walki. Prosi o znalezienie dla nich jakiejś, sugeruje wykorzystanie swoich znajomości.

Zadanie 4: Znajdź broń dla wioski rybackiej (6). *(najlepiej iść do kowala, gracz się musi domyślić)*

Jarl Bjorn Gruboboki dziękuje nam za zdobytą broń, mówi że jeśli będzie czegoś potrzebował wyśle posłańca. Docenia gest wioski 1 i wysyła nas do Jarla Sikmy Sinozębnego.

Koniec zadania 4

Jarl Sikma Sinozębny jest wściekły przez ciągłe użeranie się z wioską 2 i Jarlem Jansonem Zakolbrokiem. Wysyła nas jako swojego szpiega do wrogiej osady argumentując to tym, że jesteśmy na wyspie nowi i nas nie znają. Mamy rozeznaczyć się wśród miejscowych szpiegów i posłuchać plotek.

Zadanie 5: Udaj się do wioski drugiej i postaraj się zdobyć informacje od ważnych ludzi o ich planach. Znajdź kucharza, kowala, żonę Jarla i opiekuna łodzi. Zdobądź informacje.

Każda z tych osób w dyskretniejszy lub dosadniejszy sposób sugeruje nam, że zbliża się „wielka akcja”, ludzie są zapracowani przez nadchodzący „ważny dzień”, Jarl nie chce z nami rozmawiać bo „planuje wielkie rzeczy”.

Wracamy do Jarla Sikmy Sinozębnego, opowiadamy o wszystkim. Wioska 1 zaczyna przygotowania, a my zostajemy wysłani do wioski 2 do Jarla Jansona Zakolbroka w celu zdobycia zaufania i dowiedzenia się czegoś więcej.

Koniec zadania 5

Idziemy do wioski 2, rozmawiamy z tamtejszym Jarlem. Ten opowiada nam o nękającym ich świętym las i „mały Yggdrasil” chorym, zmutowanym niedźwiedziu. Plotki głoszą, że niegdyś był to berserk mieszkający samotnie w lesie, a który w pewnym momencie przeklął bogów obwiniając ich za swój los – ci za karę zmienili go niedźwiedzia.

Zadanie 6: Znajdź niedźwiedzia w świętym lasku i zabij chorą zwierzynę. Łup przynieś Jarlowi Jansonowi Zakolbrokowi.

Znajdujemy niedźwiedzia, walczymy z bossem, pokonujemy go i jego pazury przekazujemy Jarlowi Jansonowi Zakolbrokowi jako dowód ubicia bestii. Ten nam dziękuje i dzieli się z nami (fałszywymi, jak się okaże) planami o wyruszeniu daleko w morze na zachód, w celu odkrycia nowych ziem. Mówi, że na razie nam się nie przyda.

Koniec zadania 6

Z braku laku wracamy do Jarla Sikmy Sinozębnego i informujemy o planach wioski 2. Od Jarla dowiadujemy się, że to wszystko była ściema – wykorzystali nas do ubicia bestii a co najważniejsze odwrócenia naszej uwagi; Janson Zakolbrok i jego zwiadowcy od początku wiedzieli że współpracujemy z wioską 1 i wodzili nas za nos mówiąc fałszywe plany. Pod naszą nieobecność wioska 1 została błyskawicznie zaatakowana ale cel był jeden – porwanie brata Jarla. Mieszkańcy widzieli jak idą z nim na północny-zachód – Jarl mówi nam, że na zachód od wioski 2 znajduje się opuszczona chata na wzniesieniu i to pewnie tam planują coś zrobić. Wysłał nas do odbicia brata, a on sam i jego ludzie dobędą broni i ruszą na Jarla Jansona Zakolbroka.

Zadanie 7: Odnajdź i uratuj brata Jarla Sikmy Sinozębnego. Udaj się do opuszczonej chaty na zachód od wioski 2.

Po przybyciu do chaty znajdujemy martwego brata Jarla leżącego przed chatą. Rozmawiamy z prawą ręką Jarla Jansona Zakolbroka – Łosia z Rodos, ten mówi nam, że teraz nasza kolej, a potem zajmą się Jarlem Sikmą Sinozębnym, wtedy cała wyspa będzie należała do Jarla Jansona Zakolbroka.

Odbywa się walka, Łoś z Rodos umiera, wracamy do wioski 1 i informujemy Jarla o zabójstwie brata i dokonanej zemście. Ten opowiada, że pod naszą nieobecność zajęli się wioską 2 – nie było tam jednak Jarla Jansona Zakolbroka, ponieważ ten przez buntujący się lud uciekł z wioski. Wioska 2, jako osada głównie wojowników żyjących honorowo i bogobojnie uznała Jarla Jansona Zakolbroka za tchórza. Wioska poddała się bez walki, ale jeszcze dorwiemy uciekiniera.

Koniec zadania 7

Jarl Sikma Sinozęby mówi nam, że ma dla nas od razu kolejne zadanie.

Dziwne zjawiska nie przestają zaskakiwać. Surowa zima, atak zmutowanego niedźwiedzia, a teraz mieszkańcy w okolicy powiadają, że coś jest w jaskini, aż cała ziemia chodzi. To nie mogą być trzęsienia ziemi, zostajemy wystąpi aby sprawdzić co dzieje się w górskiej jaskini.

Zadanie 8: Udaj się do górskiej jaskini i sprawdź na co skarżą się mieszkańcy.

Idziemy do jaskini, na jej końcu spotykamy dwa Jotuny, walczymy z bossem, pokonujemy ich.

Wracamy do Jarla Sikmy Sinozębnego, jest zaskoczony obecnością Gigantów. Zaczyna łączyć fakty i obawia się nadchodzącego Ragnaroku. Wysłał nas do zaprzyjaźnionej wioski 3 na dalekiej północy do Jarla Paula Chudorękiego, aby sprawdzić czy i oni nie spotkali Gigantów na powierzchni.

Koniec zadania 8

Jarl Paul Chudoręki cieszy się z naszego przybycia i informuje o dobrych stosunkach z Jarlem Sikmą Sinozębym; słyszał również o pokonaniu wioski 2, a za Jarlem Jansonem Zakolbrokiem wysłał paru zwiadowców.

Okazuje się, że w pobliżu wioski 3 też napotkano Jotuna – znajduje się w pobliżu wulkanu, wyszedł podobno z samego jego środka. Mamy się nim zająć.

Zadanie 9: Znajdź wulkanicznego giganta i zabij.

Znajdujemy giganta, walczymy z bossem, pokonujemy go.

Informujemy Jarla Paula Chudorękiego o pokonanym gigancie.

Koniec zadania 9

Od razu zostajemy poinformowani o zagrażającym ich wiosce ogromnym jeleniu, który zaatakował wioskę drwali na południe od wioski 3. Mamy się tam udać i pomóc robotnikom.

Drwale opowiadają, że cała praca została zatrzymana, bo od jakiegoś czasu w lesie panoszy się wielki jelen – ci, którzy mieli z nim bliżej do czynienia mówią, że to Dvalin – legendarny jelen, który według wierzeń wraz ze swoimi pozostałymi trzema braćmi podgryza korę Yggdrasilu. Teraz wyszedł i jest agresywny w stosunku do ludzi. Obawiają się, czy nie zacznie zaraz niszczyć całej wyspy, a może nawet i wezwać do siebie resztę rodzeństwa.

Zadanie 10: Znajdź legendarnego Dvalina i go pokonaj.

Znajdujemy jelenia, walczymy z bossem, pokonujemy go.

Udajemy się do drwali, dziękują nam za przysługę, po nagrodę odsyłają nas do Jarla Paula Chudorękiego.

Jarl Paul Chudoręki dziękuje nam i informuje nas o sukcesie wspólnej misji jego tropicieli i tropiciele Jarla Sikmy Sinozębego. Mamy udać się do wioski 1 po dalsze wskazówki.

Koniec zadania 10

Udajemy się do Jarla Sikmy Sinozębego. Dowiadujemy się, że stary przyjaciel Jarl Janson Zakolbrok zaszył się w lesie na północ od wioski 2 u stóp wulkanu. Choć bardzo by chciał, to nie może pomóc z powodu osłabienia wynikającego z rozwijającej się u niego choroby - nie może ryzykować, a my jesteśmy najbardziej zasłużonym i walecznym człowiekiem na wyspie.

Udajemy się na północy-zachód, znajdujemy Jarla Jansona Zakolbroka, ten mówi nam że od początku nas kojarzył i że żałuje, że nie udało się jego ludziom go dopaść jakiś czas temu gdy tchórzliwie uciekał z płonącej wioski, teraz nie miałby takich problemów. Śmieje się z nas, że zostawiliśmy brata na pewną śmierć, a teraz sami umrzemy. Okazuje się że to jego ekspedycja napadła naszą wioskę w czasach sprzed fabuły gry.

Krótką gadka szmatka i zaczyna się walka.

Zadanie 11: Jarl Janson Zakolbrok zaszył się gdzieś u stóp wulkanu w pobliskim lasku. Znajdź i pozbądź się go.

Walczymy z bossem Jarlem Jansonem Zakolbrokiem, pokonujemy go.

Udajemy się do wioski 1. Jarl Sikma Sinozęby dziękuje nam za nasze zasługi, mówi że na ten moment nie ma do nas żadnej prośby, a żadna z nagród nie będzie wystarczająca za to, czego dokonał dla wyspy. Wspomina, że podczas jego nieobecności przybył do wioski starszy dziadzio bez jednego oka i pytał o nas. Wypytywał o to co robiliśmy, gdzie właśnie jesteśmy. Na końcu kazał przekazać nam gdy już wrócimy, że czeka na nas na plaży. *(to Odyn z początku gry)*

Koniec zadania 11

Udajemy się na plażę początkową, rozmawiamy z Odynem. Mówi, że wszelkie nieszczęścia zostały zesłane celowo i poddał nas próbie. Mówi, że jesteśmy godni Valhalli jak mało który wojownik, a w złotej sali będziemy mieli honorowe miejsce przy stole tuż u jego boku. Proponuje nam przejście do Valhalli już teraz, ale pozwala nam na pozostanie na wyspie jeszcze przez jakiś czas w celu załatwienia swoich spraw. Możemy do niego wrócić w dowolnej chwili i zakończyć grę.

KONIEC GRY