**Wstęp fabularny:**

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 sytuacje we wiosce. Ostatecznie nakazuje nam uciekać łodzią zacumowaną w porcie. Podczas ucieczki widzimy dantejskie sceny, ale najgorszą z nich jest widok śmierci naszego brata z rąk oprawców (oprawcy muszą mieć jakiś charakterystyczny emblemat). Cudem udaje nam się uciec z tej pożogi.

Płyniemy ledwo żywi łodzią w nieznane, przed siebie jak to się mówi.

**Główna fabuła:**

Bohater budzi się na nieznajomej plaży i widzi jakąś postać (nowe życie nowy ja, gówniane eq)

Spotka Odyna, który jest wręcz wściekły za naszą postawę niegodną wikinga, lecz po ubłaganiu go daje nam ostateczną szansę na stanie się prawdziwym wikingiem i spotkania brata, na którym nam bardzo zależy. Wskazał nam drogę poprzez służbę i obronę nowego miejsca, w którym wylądowaliśmy co będzie jedynym możliwym sposobem na dostanie się do Valhalli. Mówi nam także o zbliżającym się niebezpieczeństwie a jednym ze znaków jest brak nocy, ponieważ Hati schwytał Maniego.

Początkowe questy jakieś rzepy/jelenie coś takiego dla lvl

Schodzimy z plaży w głąb lądu i napotykamy pierwszą wioskę. Pamiętając o słowach Wszechojca szukamy pracy u mieszkańców i samego wodza wioski, czyli Jarla.

Mieszkańcy często wspominają coś o zbliżającym się Fimbulvinterze i nadchodzących kataklizmach.

Głównie musimy zdobyć zaufanie u kilku mistrzów, aby wstawili się za nami do Jarla

Rozmowa z Jarlem wioski, mówi on o pomocy wiosce rybackiej która jest niedaleko miasta. Zleca nam zadanie, aby udać się do kupca w mieście.

Idziemy do kupca

Misja od kupca (może krasnolud) na zaniesienie towaru do biednej wioski rybackiej.

W drodze zwiedzamy świat, robimy misje poboczne w tym jakiś quest musi być u rybaków

Po wykonaniu misji szef rybaków wysyła nas z podziękowaniami do Jarla (pierwsza wioska).

Po powrocie rozmawiamy z Jarlem, który jest bardzo zadowolony z naszych usług i mianuje nas swoim emisariuszem. Dzięki temu dzieli się z nami swoim planem o rozbudowie wioski rybackiej i stworzeniu z niej głównego ośrodka handlowego w naszym wikińskim świecie, lecz do tego potrzeba pomocy przynajmniej jednego Jarla. Mówi nam o kierunku w jakim mamy udać się do kolejnej wioski rządzonego przez Jarla z którym niegdyś miał zatarg, ale sprawę rozwiązali mariażem pomiędzy bratem Jarla (pierwsza wioska) a siostrą Jarla z wioski do której mamy się udać. Nasz szef łudzi się, że zgodzi się on po tym wszystkim pomóc.

W drodze zwiedzamy świat, robimy jakieś misje, zabijamy potwory, może jacyś bandyci na drodze

Dotarliśmy na miejsce. Jakieś misje od Npc w wiosce lub możemy udać się prosto do Jarla. W wiosce rządzi nieprzyjaźnie do nas nastawiony Jarl wraz z siostrą (żona jarla z pierwszej wioski). Mówimy mu po co przyszliśmy i kto nas przysyła. Po tych wieściach będzie chciał nas wrobić w zabójstwo brata naszego szefa (jarl z pierwszej wioski), aby rozpocząć konflikt (rozbudowa wioski rybackiej jest mu wybitnie nie na rękę, bo zmniejszy się jego pozycja) i zadowolić swoją siostrę, która gardzi swoim mężem. Może kilka questów dla niego jako parobek i później główna fabuła z morderstwem.

Mówi, że zrobi wszystko, jeśli tylko odnajdzie się jego siostra. Została ona uprowadzona wczoraj a na jej poszukiwania udał się jego prawa ręka (strażnik Jarla) wraz z jej mężem. W międzyczasie wysłał także posła do pierwszej wioski, żeby pomogli w poszukiwaniach jego siostry. Mają oni pewien trop (mówi nam o tym Jarl), więc podążamy za nimi, aby dołączyć się do poszukiwań. Ślady kierują nas do starej opuszczonej chaty (jakieś fajne położenie). Na miejscu ku naszemu zdziwieniu nie zastajemy siostry tylko strażnika Jarla we krwi i leżące martwe ciało męża (brata Jarla z pierwszej wioski). Strażnik się na nas rzuci, że potrzebuje mnie martwego bądź żywego w tym miejscu, dopóki nas nie zobaczą ludzie wysłani na pomoc z pierwszej wioski. Dowiadujemy się z dialogu, że chcą nas wrobić w to zabójstwo i dlaczego.

Po wygranej walce z mini bossem oglądamy miejsce zdarzenia, dostrzegamy charakterystyczny emblemat na pokonanym. Jest to taki sam znak jaki mieli ludzie podczas najazdu naszej wioski ze wstępu. Łączymy kropki i dochodzi do nas, że to ten jarl zabił naszego brata. Zabieramy pierścień brata Jarla (pierwsza wioska). Patrol z pierwszej wioski dociera do nas, mówimy o zaistniałej sytuacji. Informacje idziemy przekazać do naszego szefa (pierwsza wioska) i zwracamy mu pierścień.

Ostatnie wydarzenia doprowadziły do wojny między pierwszą a drugą wioską. (jakiś fight można zorganizować)

Wojna idzie po naszej myśli przez co wrogi nam Jarl jest zmuszony do ucieczki, ale nam to nie wystarcza i od teraz chcemy się na nim zemścić za śmierć naszego ukochanego brata.

Nie zapominamy jednak o naszej misji pomocy ludziom która wiedzie przez rozbudowę wioski rybackiej. Jarl kieruje nas do kolejnej wioski, w której musimy zdobyć ich zaufanie i poprosić o pomoc.

Zwiedzanie świata itd.

Questy w nowej wiosce (czwarta lokacja), poboczniaczki

Poznanie nowego jarla w celu przekonania go, aby pomógł wiosce rybackiej która może być żyłą złota, z jeden quest poboczny dla niego, po nim zostaje otruty. Jedyną pomocą jest Alchemik.

Alchemik w wiosce, mówi, że zrobi każdy wywar tylko dawno nie widział ziół potrzebnych do niego, więc kieruje nas do Mimira który jest w stanie udzielić odpowiedzi na każde pytanie, wywar ma uleczyć zatrutego jarla. Po znalezieniu wszystkiego okazuje się, że jest za późno, jarl umiera. Nowym panem zostaje jego syn

Biegniemy do pierwszej wioski poinformować o niepowodzeniu naszej misji. Tamten mówi nam, aby zaskarbić sobie szacunek nowego władcy trzeba udać się do najwybitniejszych drwali (najpierw informując, że zrobimy dla młodego jarla (4 wioska) taką rzecz), którzy mają swój obóz w lesie gdzieś tam (najlepsze drewno na łódź do pogrzebu ojca nowego władcy).

Po dotarciu do obozu drwali widzimy, że nic tam się nie dzieje nawet zapasów nie ma. Rozmawiając z przywódcą dowiadujemy się, że są w ciągłym niebezpieczeństwie ze strony mitycznego Jelenia Dvalinna, który ich nęka i atakuje. Do wykonania tego musimy pokonać Dvalinna.

Po ukończeniu misji wracamy z dobrymi wiadomościami do Jarla (czwartej wioski). Jarl raduje się na wieść o tym zwycięstwie i jest nam ogromnie wdzięczny przez co postawia dołączyć się do pomysłu rozbudowy wioski rybackiej, żeby wspomóc całe życie na wyspie. Mówi nam także że ktoś czeka na spotkanie z nami, lecz nie chce nam powiedzieć dokładnie o kogo chodzi.

Spotykamy Thora, który zleca nam zadanie na odnalezienie knurn (ukrył je Loki), podaje 3 bagna/może inne lokacje do sprawdzenia na których znajdziemy krypty, ale przed tym każe udać się do alchemika, który pomoże przygotować wywar dla knurn, żeby mogły odzyskać pamięć.

Po wszystkim każe nam pilnie udać się do starego pastucha.

Pastuchem okazuje się Odyn tylko jest jakiś podstarzały. Okazuje się, że bogowie także pilnie potrzebują naszej pomocy. Wszechojciec mówi nam o tym, że nasz główny wróg (ten Jarl) skradł Haimdalowi Gjallarhorn. Musimy go odzyskać, aby zapobiec Ragnarokowi. Daje nam taką misję, ponieważ reszta bogów jest zajęta szukaniem złotych jabłek (odmładzały bogów co dawało im nieśmiertelność). Wskazuje nam miejsce katakumb, w którym znajdziemy mityczny topór i zwój (rodzaj klucza/portalu) umożliwiający nam dostanie się do miejscu pobytu Jarla (może to być inny świat).

Katakumby (3 znaki na ścianie i 3 przyciski trzeba kliknąć w odpowiedniej kolejności) w środku strażnik zwoju (może coś w stylu draugra).

Dochodzi do finałowej walki. Jarl jest potężny ma ze sobą fanatycznych strażników jak i pomoc ze strony Dainna, Duneyrra i Durapróra (3 z 4 jeleni podgryzających Ygdrasill). Jelenie pomagają mu, bo zabiliśmy wcześniej ich brata Dvalinna. **Fight Mortal combat ty ty ry ty ty ty TY.**

Zemsta się dokonała zabijamy jarla, ale od odniesionych ran umieramy i trafiamy ostatecznie do Valhalli. Wyspa ocalona wioska rybacka rozbudowana, ludziom żyje się lepiej a my jesteśmy w Valhalli ucztując z ukochanym bratem.

**THE END GRANDE FINALE**

Gdzieś można wsadzić---------------------------------------------------------------------------------------------------------

Odwiedziny w Uppsali

Ratatosk

Kawałek drzewa ygdrasilu

Wieszcz