**POBOCZNIACZKI**

**Misje w świecie:**

Znajdź jaja Jormunganda na bagnach na południu dla kupca w wiosce.

Jeden z mieszkańców wioski jest przerażony brakiem nocy, idź porozmawiać z Hatim czy jest nam w stanie odpowiedzieć na nasze pytania. (wilk Hati jak dogoni wilka Maniego to według mitologii zjada księżyc).

Jeden z mieszkańców chce dowiedzieć się czy faktycznie nadchodzi Fimbulvinter i mamy udać się do Ratatoska i spytać, czy wie coś na ten temat.

W drodze do wioski 2 napotykamy polującego wikinga, a on prosi nas o pomoc w zabiciu stada wilków.

**Wioska 1:**

Zbieranie rzep na farmie/dom z małym polem w W1.

Kowal – znajdź w mieście jego stary młot kowalski.

Myśliwy – upoluj zwierzynę i przynieś skórę.

Zielarka – lista ziół do zebrania.

Kucharz – przynieś mięso dorodnego dzika na pieczeń.

Jarl 1 wioski zleca nam zajęcia się sprawą bandytów w lesie na wschód od miasta.

**Koniec W1**

**Wioska rybacka:**

Zabij agresywnego niedźwiedzia, który zjada im złowione ryby i psuje sieci.

Udaj się po materiały do kowala (do wioski 1), aby rybacy mogli naprawić sieć i łódź.

Wyjaśnij spór pomiędzy skłóconymi braćmi. Nie mogą dojść do porozumienia w sprawie majątku każdy twierdzi, że ojciec przekazał dom i łódkę na niego. Kobieta w wiosce coś może powiedzieć na ten temat, ale na osobności. Powie nam o tajnej skrzyni ojca w której jest odpowiedź (fragment medalionu, drugi ma jeden z braci). Bracia rzucają się sobie do gardeł, oszusta trzeba zabić.

**Koniec rybaków**

**Wioska 2**

W 2 wiosce starsza kobieta szuka zaginionego męża, mówi nam, że często zbierał grzyby w lesie na północny - zachód od wioski. Po drodze zabijamy jakieś stwory a męża widzimy martwego w lesie. Zjadł grzyba i zdechł (debil).

Jarl chce sprawdzić nas i mówi abyśmy poszli na arenę i zostali jej mistrzem

Jarla doszły słuchy o opuszczonej chacie kupca na południowy - zachód (wzgórza/góry), może tam być coś wartościowego. Przynosimy mały łup dla Jarla.

Jarl daje zadanie, aby zabić jego zdradzieckiego brata, który próbował go otruć/odsunąć od władzy w mieście. Brat znajduje się na północy.

**Koniec W2**

**Wioska 3**

Przy plaży obok W3 rozbił się statek wikingów z łupem i musimy pozbierać dla tamtejszego Jarla te skarby.

Npc w mieście ukrył swój skarb na czarną godzinę, mamy mu go przynieść do miasta, bo już nie ma za co żyć. Jaskinia na plaży niedaleko wioski.

Wieszcz w wiosce, możemy z nim pogadać da nam przepowiednie i punkty do lvlu w zamian za zdobycie nasion z zabitych bawołów.

**Koniec W3**