## **Diálogo 1 *(Diálogo repetible)***

**Uvoncio:** *¡Uf! Nada mejor que una (bebida) después de un día en el viñedo.*

**Uvoncio:** ¡Qué bien el sabor! / Es muy triste que no puedas servirme. :(

**Jugador:** ¡A que si! / Disculpame, que ya no queda más.

**Uvoncio:** Bah, cómo me relaja. / Que mal día tengo. :(

**Jugador:** *¿Día duro?*

**Uvoncio:** *Mucho. La cosecha viene bien, pero siempre hay riesgos.*

**Jugador:** *¿Cómo qué?*

**Uvoncio:** *El clima. Si hiela, todo se pierde. Un año entero de esfuerzo, tirado.*

**Jugador:**

1. (Bueno) *El trabajo es duro*
2. (Malo) *¿No te aburre?*

### **Si el jugador elige la opción buena:**

**Jugador:** Aunque eso es un trabajo muy duro, pero te gratifica siempre.

**Uvoncio:** *¡Exacto! Ver crecer las uvas es especial. Es un arte.*

**Jugador:** *Debe sentirse bien ver el resultado.*

**Uvoncio:** *Mucho. Desde la mañana hasta el atardecer, todo tiene su encanto.*

**Jugador:** *Suena hermoso. Se nota que lo amas.*

**Uvoncio:** *¡Lo amo! Salud por la buena cosecha.*

### **Si el jugador elige la opción mala:**

**Jugador:** *¿*Pero no te aburres de hacer todos los días las mismas cosas?

**Uvoncio:** *¿Aburrido? ¡Esto es tradición!*

**Jugador:** *No quise ofender.*

**Uvoncio:** *Así suena… Aquí cada quien cumple su rol. No nos gustan los que piensan distinto.*

**Jugador:** *Solo era un comentario.*

**Uvoncio:** *No sé… Algo en ti no me gusta.*

## 

## **Diálogo 2 (Diálogo repetible)**

***Uvoncio:*** *Ayer vi algo raro en el campo. Un ruido entre los arbustos.*

***Jugador:*** *¿Un animal?*

***Uvoncio:*** *No lo sé. Pero si es un intruso, no durará mucho.*

***Jugador:*** *¿Te apetece una bebida para aliviar tu estado de ánimo?*

***Uvoncio:*** *Si, un (bebida) porfa*

***Uvoncio:*** *Así mejor, muchas gracias. / Si no puedes servirme ,entonces ¿por qué me preguntas? qwq*

***Jugador:*** *Ahora seguimos. / Disculpa , justo hoy no me queda más de eso.*

***Uvoncio:*** *Bueno,todos en el pueblo sabemos qué hacer. Si algo amenaza nuestra paz, lo eliminamos.*

***Jugador:***

1. *(Bueno) Es bueno cuidar entre sí*
2. *(Malo) suena exagerado*

### ***Si el jugador elige la opción buena:***

***Jugador:*** *Eso, es muy bueno que cuidamos todos entre sí.*

***Uvoncio:*** *¡Exacto! Aquí nos protegemos unos a otros.*

***Jugador:*** *Así es como los pueblos sobreviven.*

***Uvoncio:*** *Sí. Un pueblo unido es un pueblo fuerte.*

***Jugador:*** *Me alegra saber que estoy en un lugar seguro.*

***Uvoncio:*** *Lo estás. Mientras seas de los nuestros…*

### ***Si el jugador elige la opción mala:***

***Jugador:*** *¿Eso suena un poco exagerado no?*

***Uvoncio:*** *¿Exagerado? Solo los intrusos dicen eso.*

***Jugador:*** *No quise decir nada malo.*

***Uvoncio:*** *Hmph… A veces la gente nueva hace demasiadas preguntas.*

***Jugador:*** *Solo me sorprendió tu determinación.*

***Uvoncio:*** *No sé… Algo en ti no me cuadra.*

## **Diálogo 3 (Diálogo repetible)**

***Uvoncio:*** Hola! Quiero un (bebida)!

***Uvoncio:*** *Esta bebida… tiene un sabor curioso. / Emmm.*

***Jugador:*** *Qué tal la bebida. / Perdoname, ya no queda este.*

***Uvoncio:*** *Tiene algo distinto. No sé qué es. / Bueno, me doy cuenta de una cosa, tus bebidas tienen algo distinto.*

***Jugador:*** *¿Entonces Te gusta?*

***Uvoncio:*** *Hmph… He probado muchas cosas en mi vida. Tuyo es nuevo.*

***Jugador:***

1. *(Bueno) Es mi receta secreta*
2. *(Malo) Es tu imaginación*

### ***Si el jugador elige la opción buena:***

***Jugador:*** *Es una receta secreta mía que he investigado mucho tiempo.*

***Uvoncio:*** *¡Interesante! Me gusta la gente que innova.*

***Jugador:*** *Siempre busco sorprender a mis clientes.*

***Uvoncio:*** *Eso es bueno. Un buen bartender siempre deja huella.*

***Jugador:*** *Entonces, ¿te sirvo otra?*

***Uvoncio:*** *Sí, pero esta vez presta atención… Quiero descubrir ese toque secreto.*

### ***Si el jugador elige la opción mala:***

***Jugador:*** *A lo mejor es tu imaginación, no hay nada especial en este .*

***Uvoncio:****¿Imaginación? No me gusta cuando intentan engañarme.*

***Jugador:*** *No es mi intención, solo digo que a veces los sabores engañan.*

***Uvoncio:*** *Tal vez… O tal vez hay algo que no quieres decirme.*

***Jugador:*** *No hay nada raro en la bebida.*

***Uvoncio:*** *Hmm… No sé…*

### **Diálogo 4 (Diálogo no repetible)**

***Uvoncio:*** *Un (bebida) por favor mi bartender.*

***Uvoncio:*** *Muchas gracias mi bro. / Parece que tengo mala suerte.*

***Jugador:*** *Nada tío, siempre estoy preparado para servirte lo que quieras. / Perdoname , no me quedan materias.*

***Uvoncio:*** *Bueno, hoy vi a unos Grapenades en el pueblo. Siempre parecen tan serios…*

***Jugador:*** *¿Te llevas bien con ellos?*

***Uvoncio:*** *Bueno… No diría que mal, pero son distintos. Siempre en alerta, siempre con sus reglas.*

***Jugador:*** *¿Crees que exageran?*

***Uvoncio:*** *No lo sé. Dicen que su disciplina nos mantiene a salvo. Pero a veces siento que no confían en nosotros.*

***Jugador:***

1. *(Bueno) Es bueno tenerlos cerca*
2. *(Malo) quieren sentirse superiores*

### ***Si el jugador elige la opción buena:***

***Jugador:*** *Es bueno tenerlos cerca sabes, gracias a ellos, la seguridad del pueblo ha sido prometida.*

***Uvoncio:*** *Sí… Supongo que es bueno tener alguien que proteja al pueblo.*

***Jugador:*** *Cada quien cumple su rol. Ustedes cultivan, ellos vigilan.*

***Uvoncio:*** *Sí… aunque su forma de ver las cosas es muy distinta.*

***Jugador:*** *Pero al final, todos quieren lo mismo: seguridad.*

***Uvoncio:*** *Eso es cierto. Tal vez debería confiar más en ellos.*

### ***Si el jugador elige la opción mala:***

***Jugador:*** *Parece que se sienten superiores a vosotros eh..*

***Uvoncio:*** *¿Superiores? Nunca lo había pensado…*

***Jugador:*** *Siempre actúan como si supieran más que los demás.*

***Uvoncio:*** *Hmph… Puede que tengas razón. A veces nos miran como si fuéramos inútiles.*

***Jugador:*** *Quizás no confían en los campesinos.*

***Uvoncio:*** *Dices cosas… interesantes. Pero, ¿por qué te importa tanto?*

### Diálogo 5 (Diálogo no repetible)

***Uvoncio:*** *Bartender, quiero una (bebida) , gracias.*

***Uvoncio:*** *Guay, gracias! / Que triste tío.*

***Jugador :*** *Te vas a gustar seguro. / Justo no me queda más de este, perdona.*

***Uvoncio:*** *Sabes… No recuerdo haberte visto antes en Fermentia.*

***Jugador :*** *Llegué hace poco. Quería empezar un negocio aquí.*

***Uvoncio:*** *Hmph… No solemos recibir muchos forasteros. La mayoría prefiere irse a otras tierras.*

***Jugador:*** *¿Por qué crees que es así?*

***Uvoncio:*** *No lo sé… Quizás porque somos un pueblo cerrado. Aquí todos nos conocemos.*

***Jugador:***

1. *(Bueno) suena acogedor*
2. *(Malo) suena xenófobo*

### ***Si el jugador elige la opción buena:***

***Jugador:*** *Eso suena muy acogedor, todos se conocen entre sí, como una familia.*

***Uvoncio:*** *Exacto. Aquí cuidamos de los nuestros.*

***Jugador:*** *Y eso es importante. No cualquiera puede encajar en una comunidad así.*

***Uvoncio:*** *Sí… Aunque supongo que algunos pueden aprender.*

***Jugador:*** *Con tiempo y esfuerzo, seguro que sí.*

***Uvoncio:*** *Tal vez… Tú pareces alguien que quiere encajar.*

### ***Si el jugador elige la opción mala:***

***Jugador:*** *Eso suena xenófobo, no queres algunos sangres nuevas?*

***Uvoncio:*** *¿Sangre nueva? ¿Para qué?*

***Jugador:*** *Solo decía que el cambio puede ser bueno.*

***Uvoncio:*** *Fermentia no necesita cambiar. Siempre hemos sido así.*

***Jugador:*** *No quise ofender, solo era una idea.*

***Uvoncio:*** *A veces, los forasteros hacen demasiadas preguntas.*

Diálogo 6 (Diálogo no repetible)

***Jugador:*** *Buenas! ¿Qué quieres beber?*

***Uvoncio:*** *Un (bebida) gracias.*

***Uvoncio:*** *Emm ,Su color es muy bonito. / Bueno, tampoco me importa mucho.*

***Jugador:*** *A que sí!, y el sabor te va a gustar. / Perdona mi negligencia.*

***Uvoncio:*** *Bueno, últimamente, el pueblo está inquieto. Dicen que alguien nos está acechando.*

***Jugador:*** *¿A qué te refieres?*

***Uvoncio:*** *No lo sé. Algunos dicen que han visto sombras moverse. Otros han oído pasos donde no debería haber nadie.*

***Jugador:*** *¿No será solo el viento?*

***Uvoncio:*** *Tal vez… pero preferimos estar preparados.*

***Jugador:***

1. *(Bueno) Hay que estar alerta*
2. *(Malo) son imaginaciones*

### ***Si el jugador elige la opción buena:***

***Jugador:*** *De acuerdo, hay que estar alerta ante cualquiera posibles peligros.*

***Uvoncio:*** *Exacto. No podemos confiarnos.*

***Jugador:*** *Un pueblo precavido es un pueblo seguro.*

***Uvoncio:*** *Eso siempre decimos. No queremos sorpresas.*

***Jugador:*** *Seguro que si alguien intenta hacer algo, lo atrapan enseguida.*

***Uvoncio:*** *Eso espero… Porque si lo encontramos, no tendrá escapatoria.*

### ***Si el jugador elige la opción mala:***

***Jugador:*** *Quizá estos eran solo unas imaginaciones , no tienes que estar tan sensible.*

***Uvoncio:*** *¡Hmph… Suenas demasiado tranquilo.*

***Jugador:*** *Solo digo que a veces la gente imagina cosas.*

***Uvoncio:*** *¿Tú qué sabes? ¿No será que… quieres que bajemos la guardia?*

***Jugador:*** *Para nada. Solo intento calmarme.*

***Uvoncio:*** *No sé… No me gusta cómo hablas de esto.*

### 

### 

### Diálogo 7 (Diálogo no repetible)

***Uvoncio:*** *Nuestro alcalde siempre dice que Fermentia es un lugar especial. Que nadie podrá con nosotros.*

***Jugador:*** *Suena confiado.*

***Uvoncio:*** *Lo es. Ha liderado Fermentia por años. No permitirá que nos pase nada.*

***Jugador:*** *¿Y la gente confía en él?*

***Uvoncio:*** *Por supuesto. Es un líder fuerte.*

***Jugador:***

1. *(Bueno) un líder firme es bueno*
2. *(Malo) Nadie es invencible*

### ***Si el jugador elige la opción buena:***

***Jugador:*** *un líder firme es bueno para el pueblo, sabe cómo hacer que el pueblo mejore, les protege bien.*

***Uvoncio:*** *Exacto. Un pueblo sin líder está perdido.*

***Jugador:*** *Seguro que ha tomado buenas decisiones para protegerlos.*

***Uvoncio:*** *Siempre lo hace. Nunca nos ha fallado.*

***Jugador:*** *Entonces Fermentia seguirá en pie por mucho tiempo.*

***Uvoncio:*** *Sin duda. Dame (bebida), gracias.*

***Uvoncio:*** *Que bien he elegido / si no tienes pues nada tío.*

### ***Si el jugador elige la opción mala:***

***Jugador:*** *Nadie es invencible, sabes, aún nuestro alcalde es tan bueno, no puedes confiarle 100%.*

***Uvoncio:*** *(Se queda en silencio un momento.) ¿Cómo dices?*

***Jugador:*** *Solo confiar demasiado puede ser peligroso.*

***Uvoncio:*** *Tienes una forma rara de hablar…*

***Jugador:*** *No quise ofender.*

***Uvoncio:*** *Hmph… No me gusta ese pensamiento. Bueno, quiero una (bebida).*

***Uvoncio:*** *Que bien he elegido / si no tienes pues nada tío.*

### 

### Diálogo 8 (Diálogo no repetible)

***Uvoncio:*** *Las Manzurrias dicen que han visto cosas extrañas en los campos.*

***Jugador:*** *¿Cómo qué?*

***Uvoncio:*** *Luces en la noche. Sombras moviéndose. Huellas que no son nuestras.*

***Jugador:*** *¿Crees que alguien los está espiando?*

***Uvoncio:*** *No lo sé. Pero si es un intruso, lo atraparemos.*

***Jugador:***

1. *(Bueno) lo descubrirán*
2. *(Malo) están paranoicos.*

### ***Si el jugador elige la opción buena:***

***Jugador:*** *Confiamos que los guardias lo descubrieron.*

***Uvoncio:*** *¡Eso mismo! No permitiremos amenazas en nuestro pueblo.*

***Jugador:*** *Siempre es mejor estar preparados.*

***Uvoncio:*** *Sí… Y quien sea que ande por ahí, lo lamentará.*

***Jugador:*** *No dudo de la determinación de Fermentia.*

***Uvoncio:*** *¡Nadie debería dudarlo!*

***Uvoncio:*** *¡Un (bebida) por favor!*

***Uvoncio:*** *Gracias, bye. / ¿Entonces para qué abres?*

***Jugador:*** *Bye! / Perdoname mucho ..*

### ***Si el jugador elige la opción mala:***

***Jugador:*** *Están paranoicos, a lo mejor que están cansando.*

***Uvoncio:*** *¿Paranoicos?*

***Jugador:*** *Tal vez fue solo el viento o un animal.*

***Uvoncio:*** *No lo creo. Siempre hay alguien que intenta algo.*

***Jugador:*** *Bueno… solo espero que no sea nada.*

***Uvoncio:*** *No sé si me gusta cómo piensas.*

***Uvoncio:*** *¡Un (bebida) por favor!*

***Uvoncio:*** *Gracias, bye. / ¿Entonces para qué abres?*

***Jugador:*** *Bye! / Perdoname mucho ..*

### Diálogo 9 (Diálogo repetible)

***Uvoncio:***Buenas, un (bebida) porfa.

***Uvoncio:*** *Gracias. / ¿No tienes nada o qué?*

***Jugador:*** *Nada mi amigo. / Disculpame señor.*

***Uvoncio:*** *Emmm,Tu bar es diferente a los otros…*

***Jugador:*** *¿Para bien o para mal?*

***Uvoncio:*** *No lo sé aún. Hay algo… raro en el ambiente.*

***Jugador:*** *¿Cómo raro?*

***Uvoncio:*** *No sé… Pero los demás también lo sienten.*

***Jugador:***

1. *(Bueno) no están acostumbrados a algo nuevo*
2. *(Malo) temen lo que no entienden?*

### ***Si el jugador elige la opción buena:***

***Jugador:*** *A lo mejor no estás acostumbrado a ver un bar nuevo .*

***Uvoncio:*** *Tal vez. No solemos ver bares nuevos.*

***Jugador:*** *Dale tiempo. Pronto será parte del pueblo.*

***Uvoncio:*** *Veremos… Por ahora, me quedo con la bebida.*

### ***Si el jugador elige la opción mala:***

***Jugador:*** *¿Temes a lo que no entiendes?*

***Uvoncio:*** *¿Temer? No, solo desconfiamos.*

***Jugador:*** *No hay nada de qué desconfiar.*

***Uvoncio:*** *Eso lo dirás tú… pero yo tengo mis dudas.*

### 

### 

### 

### 

### Diálogo 10 (Diálogo no repetible***)***

***Uvoncio:*** *¡Hola,* dame un (bebida)!

***Uvoncio:*** *Ufff, eso es lo que espero ¡que sed! / No me digas eso …*

***Jugador:*** *Me alegro de poder ayudarte / Perdoname, los de hoy ya están vendidos todos.*

***Uvoncio:*** *Bueno, bartender, tengo una duda, a veces sueño con Fermentia en llamas…*

***Jugador:*** *¿Qué? ¿Por qué dirías algo así?*

***Uvoncio:*** *No lo sé… Es un sueño extraño. Veo sombras moviéndose entre las casas… y escucho gritos.*

***Jugador:*** *Eso suena… perturbador.*

***Uvoncio:*** *Lo es. Pero lo más raro es que, en el sueño… no siento miedo. Solo vacío.*

***Jugador:***

1. *(Bueno) No significa nada*
2. *(Malo) Te advierte de algo*

### ***Si el jugador elige la opción buena:***

***Jugador:*** *No pienses tanto, eso no significa nada, estás muy cansado.*

***Uvoncio:*** *Sí… Seguro que es solo eso. Un mal sueño.*

***Jugador:*** *Nada malo pasará en Fermentia. Están bien protegidos.*

***Uvoncio:*** *Eso espero… No quiero que nada le pase a mi hogar.*

***Jugador:*** *Entonces no dejes que un sueño te atormente.*

***Uvoncio:*** *Tienes razón. No vale la pena preocuparse por algo que no es real. (Bebe con más tranquilidad.*

### ***Si el jugador elige la opción mala:***

***Jugador:*** *Te está advertido de algo, creo.*

***Uvoncio:*** *¿Advertirme? ¿De qué?*

***Jugador:*** *No lo sé… Tal vez hay algo en Fermentia que no quieres aceptar.*

***Uvoncio:*** *¿Qué estás insinuando?*

***Jugador:*** *Nada… Solo que a veces los sueños revelan cosas que tememos.*

***Uvoncio:*** *No me gusta lo que dices…*

### Diálogo 11 (Diálogo no repetible)

***Uvoncio:*** *Bartender, un (bebida) porfa.*

***Uvoncio:*** *Gracias. / Un bar sin bebida, interesante jaja..*

***Jugador:*** *Nada amigo. / Lo tendremos.*

***Uvoncio:*** *Este pueblo… Está lleno de gente con historias. Algunas terminan bien… otras no.*

***Jugador:*** *Así es la vida. Nadie sabe cuándo su historia llegará a su última página.*

***Uvoncio:*** *Dicen que hay un forastero en Fermentia. Alguien que no pertenece aquí.*

***Jugador:*** *¿Y qué dice la gente?*

***Uvoncio:*** *Que pronto lo encontraremos. Y cuando lo hagamos… bueno, no será una historia con final feliz.*

***Jugador:***

1. *(Bueno) Mejor tener cuidado*
2. *(Malo) Quizá no es tan malo*

### ***Si el jugador elige la opción buena:***

***Jugador:*** *Mejor es tener cuidado, antes de llegar el final, está llena de peligro.*

***Uvoncio:*** *Sabes cómo funciona este pueblo. Aquí no hay segundas oportunidades.*

***Jugador:*** *La ley de Fermentia es simple. Protegen a los suyos.*

***Uvoncio:*** *Exacto. Y quien desafíe esa ley… pagará el precio.*

***Jugador:*** *Eso lo sabe cualquiera que pise esta tierra.*

***Uvoncio:*** *Eres más listo de lo que pareces, bartender.*

### ***Si el jugador elige la opción mala:***

***Jugador:*** *Quizá no es tan malo, no sabemos su real destino.*

***Uvoncio:*** *¿Acaso sientes lástima por ese forastero?*

***Jugador:*** *No es cuestión de lástima… solo de entender su lado.*

***Uvoncio:*** *Aquí no hay dos lados. Solo Fermenta y aquellos que quieren verla caer.*

***Jugador:*** *Tal vez las cosas no son tan simples.*

***Uvoncio:*** *Cuidado con cómo hablas, bartender. A veces, un malentendido puede ser el último.*

### Diálogo 12: La Fuerza de la Tierra (Diálogo no repetible)

***Uvoncio****: ¡Buenos días! Me gustaría tener un (bebida) mi bartender.*

***Uvoncio****: Hoy si tenéis esto eh. / No me lo esperaba.*

***Jugador****: Siempre cuando necesitas. / lamento mucho.*

***Uvoncio****: ¿Sabes qué? La tierra nos da vida, pero también nos consume.* ***Jugador****: ¿A qué te refieres?* ***Uvoncio****: En Fermentia, todo responde a la tierra. Nos vuelve salvajes, nos hace reaccionar.* ***Jugador****: ¿Eso justifica lo que hacen aquí?* ***Uvoncio****: No lo justifica, pero no hay otra opción. La tierra exige.*

***Jugador:***

* *(Bueno) Eso no busca destrucción*
* *(Malo) Momento que se destruye*

### ***Si el jugador elige la opción buena:***

***Jugador****: La tierra no busca destrucción.*

***Uvoncio****: Tal vez tengas razón. La tierra no quiere destrucción, pero…* ***Jugador****: Solo hay que saber cómo cuidarla.* ***Uvoncio****: A veces nos olvidamos de eso, pero es la única forma de sobrevivir aquí.* ***Jugador****: Debemos proteger lo que tenemos, no destruirlo.* ***Uvoncio****: Tienes un buen corazón, bartender. No todos lo ven así.*

### ***Si el jugador elige la opción mala:***

***Jugador****: Es el momento de destruirlo*

***Uvoncio****: ¿De verdad crees que la destrucción es la solución?* ***Jugador****: A veces, destruir es el primer paso para el cambio.* ***Uvoncio****: El cambio no siempre requiere destrucción, bartender.* ***Jugador****: Quizás solo una purga pueda traer algo nuevo.* ***Uvoncio****: Ten cuidado con tus palabras, o podrías ser parte de esa purga.*

### Diálogo 13: La Mentira en la Barra (Diálogo no repetible)

***Uvoncio:*** *¡Cuánto tiempo! ¡un (bebida) porfa!*

***Uvoncio:*** *Gracias mi amigo. / Eso es un desastre amigo mío.*

***Jugador****: ¡Mi placer ! / Perdoname..*

***Uvoncio****: Hay algo en la verdad que hace que muchos la eviten.* ***Jugador****: ¿Y por qué crees que es?* ***Uvoncio****: Porque una vez que sabes la verdad, ya no puedes ignorarla.* ***Jugador****: ¿Tú conoces alguna verdad que nadie quiera escuchar?* ***Uvoncio****: Hay secretos que no deberían ser descubiertos, bartender.*

***Jugador:***

* *(Bueno)* ***La verdad siempre encuentra***
* *(Malo)* ***cosas permanecer ocultas***

### ***Si el jugador elige la opción buena:***

***Jugador****: ¿Sabes? La verdad siempre se encuentra al final.*

***Uvencio****: Quizás tengas razón. La verdad siempre termina por salir a la luz.* ***Jugador****: Aunque no todos están listos para aceptarla.* ***Uvoncio****: Exactamente. Y eso puede ser peligroso.* ***Jugador****: La verdad puede cambiarlo todo, pero es mejor saberla.* ***Uvoncio****: Lo veo en ti, bartender. Un hombre de principios.*

### ***Si el jugador elige la opción mala:***

***Jugador****: Y hay cosas que deben permanecer ocultas para siempre.*

***Uvoncio****: ¿Tienes miedo de lo que podrías encontrar?* ***Jugador****: Algunas mentiras son más seguras que la verdad.* ***Uvoncio****: Las mentiras solo traen más mentiras, bartender.* ***Jugador****: Tal vez vivir en la ignorancia es más tranquilo.* ***Uvoncio****: Ten cuidado. A veces la mentira es veneno.*

### Diálogo 14 (Diálogo no repetible)

***Uvoncio****:*Un (bebida) gracias.

***Uvoncio****:*Siempre pido esto, porque sé que nunca voy a fallar / *¿*Para qué lo pones en el menú si no tienes?

***Jugador****: Y siempre lo tengo para que puedas disfrutarlo. / Cometí un error.*

***Uvoncio****: Bueno, sabes que la fuerza no siempre es lo que parece.* ***Jugador****: ¿A qué te refieres?* ***Uvoncio****: Muchos creen que tener poder es suficiente, pero la fuerza real está en saber cuándo usarla.* ***Jugador****: ¿Entonces no crees que la violencia sea la respuesta?* ***Uvoncio****: La violencia nunca es la respuesta, aunque a veces puede ser la única opción.*

***Jugador:***

* *(Bueno)* ***autocontrol es la fuerza***
* *(Malo)* ***violencia es una forma***

### ***Si el jugador elige la opción buena:***

***Jugador****: Para mí. El autocontrol es muy importante, es una fuerza muy enorme.*

***Uvoncio****: Me agrada escuchar eso. La fuerza de uno mismo es la verdadera clave.* ***Jugador****: Sin control, el poder se vuelve destructivo.* ***Uvoncio****: Exacto. Solo aquellos que saben controlarlo, sobreviven.* ***Jugador****: La violencia puede acabar con todo, si no sabemos cuándo parar.* ***Uvoncio****: Eres más sabio de lo que pareces, bartender.*

### ***Si el jugador elige la opción mala:***

***Jugador****: Creo que la violencia siempre soluciona cosas.*

***Uvoncio****: ¿De verdad piensas que la violencia es el camino?* ***Jugador****: A veces, hay que destruir para reconstruir.* ***Uvoncio****: La destrucción solo deja ruinas, bartender.* ***Jugador****: Las ruinas pueden ser la base de algo nuevo.* ***Uvoncio****: Cuidado con tu mentalidad. La violencia tiene su precio.*

### Diálogo 15 (Diálogo no repetible)

***Uvoncio****:* Buenos días, un (bebida) ,gracias!

***Uvoncio****:* La gente dice que eres el mejor bartender, hoy si veo. / La gente dice que eres lo mejor, yo no veo eso.

***Jugador****: Intentó ser lo mejor para vosotros. / Hoy es un caso especial.*

***Uvoncio****: ….*

***Uvoncio****: Todos enfrentamos decisiones que definen quiénes somos.* ***Jugador****: ¿Y qué tipo de decisiones son esas?* ***Uvoncio****: Las que cambian el rumbo de nuestra vida, para siempre.* ***Jugador****: ¿Alguna vez te has arrepentido de una decisión?* ***Uvoncio****: Sí, pero la vida sigue, y las decisiones no se pueden deshacer.*

***Jugador:***

* *(Bueno)* ***importante es aprender error***
* *(Malo)* ***Algunas dejarlas atrás***

### ***Si el jugador elige la opción buena:***

***Jugador****: Lo importante es aprender del error ,y no cometerlo de nuevo.*

***Uvoncio****: Es cierto. Lo que importa es lo que haces después de cometer un error.* ***Jugador****: Aprender de los errores es la única forma de crecer.* ***Uvoncio****: La gente tiene miedo de equivocarse, pero es parte de la vida.* ***Jugador****: El fracaso no define a una persona, lo que hace después sí.* ***Uvoncio****: Eres más sabio de lo que pareces, bartender.*

### ***Si el jugador elige la opción mala:***

***Jugador****: ¿O dejarlas algunas atrás?*

***Uvoncio****: No sé si estoy de acuerdo. ¿Cómo puedes avanzar si dejas todo atrás?* ***Jugador****: Hay cosas que es mejor olvidar.* ***Uvoncio****: Olvidar no resuelve nada. El pasado siempre regresa.* ***Jugador****: A veces es mejor vivir en el presente y no mirar atrás.* ***Uvoncio****: Ten cuidado con tus palabras. A veces el pasado te alcanza.*

### 

### Diálogo 16 (Diálogo no repetible)

**Uvoncio (cliente):**Hola bartender, dame un (bebida) , gracias.

**Uvoncio (cliente):**¡Esto es como una obra de arte, gracias! / Entiendo. Ojalá pueda conseguir uno la próxima vez.

**Jugador:**Gracias por el cumplido / Gracias por su comprensión. Te dejaré una copia la próxima vez. **Uvoncio (cliente):** Últimamente he oído cosas sobre los Grapenades y Manzurrias. Siempre están a la defensiva.

**Jugador:** ¿Y los Manzarietes?

**Uvoncio:** Esos... siempre en movimiento, nunca se quedan quietos. Me inquietan.

**Jugador:** (Bueno) tienen sus motivos.

(Malo) Están sobrevalorados

**Si el jugador elige la opción buena:**

**Jugador:** Creo que todas las personas tienen sus motivos.

**Uvoncio:** Tal vez. No todos somos tan diferentes al final.

**Jugador:** Es cierto, cada quien tiene su lucha.

**Uvoncio:** Tienes razón.

**Si el jugador elige la opción mala:**

**Jugador:**Están sobrevalorados, todos parecen temerosos.

**Uvoncio:** Esas palabras no me suenan bien.

**Jugador:** Solo es una opinión.

**Uvoncio:** Bueno….

### Diálogo 17 (Diálogo no repetible)

**Uvoncio (cliente):  
 Buenas , quiero una (bebida) gracias.**

**Uvoncio (cliente):  
Tus habilidades de hacer esta bebida han mejorado de nuevo. / Buhhh, tampoco me importa mucho, un grifo de agua me vale también.**

**Jugador:  
Para darte la mejor bebida. / Perdona tío, ahora te doy el agua.**

**Uvoncio (cliente):  
 Bueno, he escuchado rumores sobre ti, Onion. Dicen que no eres de aquí.**

**Jugador:  
 ¿Y eso te preocupa?**

**Uvoncio:  
 No necesariamente… pero en un pueblo pequeño, los extraños siempre llaman la atención.**

**Jugador:  
(Bueno) quiero integrarme**

**(Malo) si no soy de aquí**

**Si el jugador elige la opción buena:**

**Jugador:  
 Solo quiero integrarme y ganarme la confianza de todos.**

**Uvoncio:  
 Eso suena bien. A todos nos viene bien alguien que escuche y sirva buenas bebidas.**

**Jugador:  
 Solo quiero que este sea un lugar donde todos se sientan bienvenidos.**

**Uvoncio:  
 Me gusta esa actitud. Salud por un bartender confiable.**

**Si el jugador elige la opción mala:**

**Jugador:  
 ¿ Y qué pasa si no soy de aquí? no es asunto tuyo.**

**Uvoncio:  
 (Frunce el ceño.) Vaya… No me gusta cuando alguien se pone a la defensiva.**

**Jugador:  
 Solo digo que mi origen no debería importar.**

**Uvoncio:  
 Hmm… A veces sí importa. Y aquí no nos gustan los secretos.**

### 

### Diálogo 18 (Diálogo no repetible)

**Uvoncio : .............**

**Jugador: Hola? Qué quieres de beber?**

**Uvoncio : .............**

**Jugador: Si?**

**Uvoncio : Salir de este pueblo…**

**Jugador: Que?**

**Uvoncio : Mi amigo ha desaparecido y el pueblo se ha vuelto extraño desde que ustedes, los forasteros, llegaron…**

**Jugador:  
 (Bueno) Lo lamento…**

**(Malo) Sin decir nada**

**Si el jugador elige la opción buena:**

**Jugador: Lamento mucho señor, seguro que nuestros guardias le descubrirá.**

**Uvoncio : ¡Él es mi mejor amigo! ¿Por qué?**

**Jugador: no quería que esto pasara, pero no todos los forasteros son malos.**

**Uvoncio : ....**

**Jugador: ¿Quieres algo de beber para olvidar tu tristeza?**

**Uvoncio : Un (bebida), y perdoname…**

**Uvoncio: Gracias… / Enganarme no es gracioso…**

**Jugador: Nada amigo. / Justo no me queda este, perdon.**

**Si el jugador elige la opción mala:**

**Jugador: …..**

**Uvoncio: Les dije que no recibieran a más forasteros, pero simplemente no me escucharon.**

**Jugador:¿Por qué dices eso? No todas las personas son malas.**

**Uvoncio:....**

**Jugador: ¿Quieres algo de beber para olvidar tu tristeza?**

**Uvoncio: Un (bebida).**

**Uvoncio: Gracias… / Enganarme no es gracioso…**

**Jugador: Nada amigo. / Justo no me queda este, perdon.**

### 

### Diálogo 19 (Diálogo no repetible)

**Uvoncio (cliente):**Hey, un (bebida) porfa!

**Uvoncio (cliente):**Gracias. / No joda…

**Jugador:  
¡De nada! / Agotado hoy sry.**

**Uvoncio (cliente):  
Bueno, bartender… sabes que tienes un aroma peculiar. No como el nuestro.**

**Jugador:  
 ¿Peculiar en qué sentido?**

**Uvoncio:  
 No sé… No hueles a vino, ni a tierra. Es un olor… más fuerte. Más denso.**

**Jugador:  
 (Bueno) aroma de cansancio**

**(Malo) mejor no hueles demasiado**

**Si el jugador elige la opción buena:**

**Jugador:  
Es un aroma de un bartender cansado, sabes.**

**Uvoncio:  
 He oído que los olores cuentan historias… Quizás la tuya sólo necesita más tiempo para conocerse.**

**Jugador:  
 Exacto. No hay prisa, lo importante es la confianza.**

**Uvoncio:  
 Sí… un buen aroma, como un buen vino, se descubre con el tiempo.**

**Jugador:  
 Y en un buen bar, todo se mezcla de la mejor manera.**

**Uvoncio:  
 Salud por eso.**

**Si el jugador elige la opción mala:**

**Jugador:  
Sabes? No me gusta que la gente opine sobre mi aroma..**

**Uvoncio:  
Bueno ,bueno, perdoname, no lo sabia yo, pero hueles raro es la verdad .**

**Jugador:  
 Mejor no hacer demasiadas preguntas, ¿no crees?**

**Uvoncio:  
 Hmm… En este pueblo, las preguntas sin respuesta pueden volverse un problema.**

### 

### 

### Diálogo 20 (Diálogo no repetible)

**Uvoncio:  
Buenas, a ver si me puedes dar (bebida)?**

**Uvoncio:  
Eso es, gracias. / ¿Siempre te falta materias?**

**Jugador:  
Nada. / Depende del día.**

**Uvoncio:  
sabes, he notado algo curioso, bartender… te mueves de una forma distinta a los demás.**

**Jugador:  
 ¿Distinta cómo?**

**Uvoncio:  
 No sé… a veces es como si esquivaras cosas antes de que pasen. Como si tus reflejos fueran… demasiado buenos.**

**Jugador:  
 (Bueno) bartender debe ser ágil**

**(Malo) veo más de lo que debería**

**Si el jugador elige la opción buena:**

**Jugador: Bueno, un bartender debe ser ágil antes cualesquiera cosas.**

**Uvoncio:  
 Sí… supongo que en un bar eso es útil. Evita accidentes.**

**Jugador:  
 Exacto, no querrás que alguien derrame su bebida, ¿verdad?**

**Uvoncio:  
 Jaja, tienes razón. Un buen bartender siempre está un paso adelante.**

**Jugador:  
 Ese es el secreto del buen servicio.**

**Uvoncio:  
 Salud por eso.**

**Si el jugador elige la opción mala:**

**Jugador: Es que veo más de lo que debería.**

**Uvoncio: Eso suena inquietante… ¿A qué te refieres exactamente?**

**Jugador: Solo digo que veo cosas que otros no.**

**Uvoncio:Hmm… No me gustan los que ven demasiado. A veces es mejor no saber ciertas cosas.**

**Jugador: Por qué?**

**Uvoncio: Ya verás...**