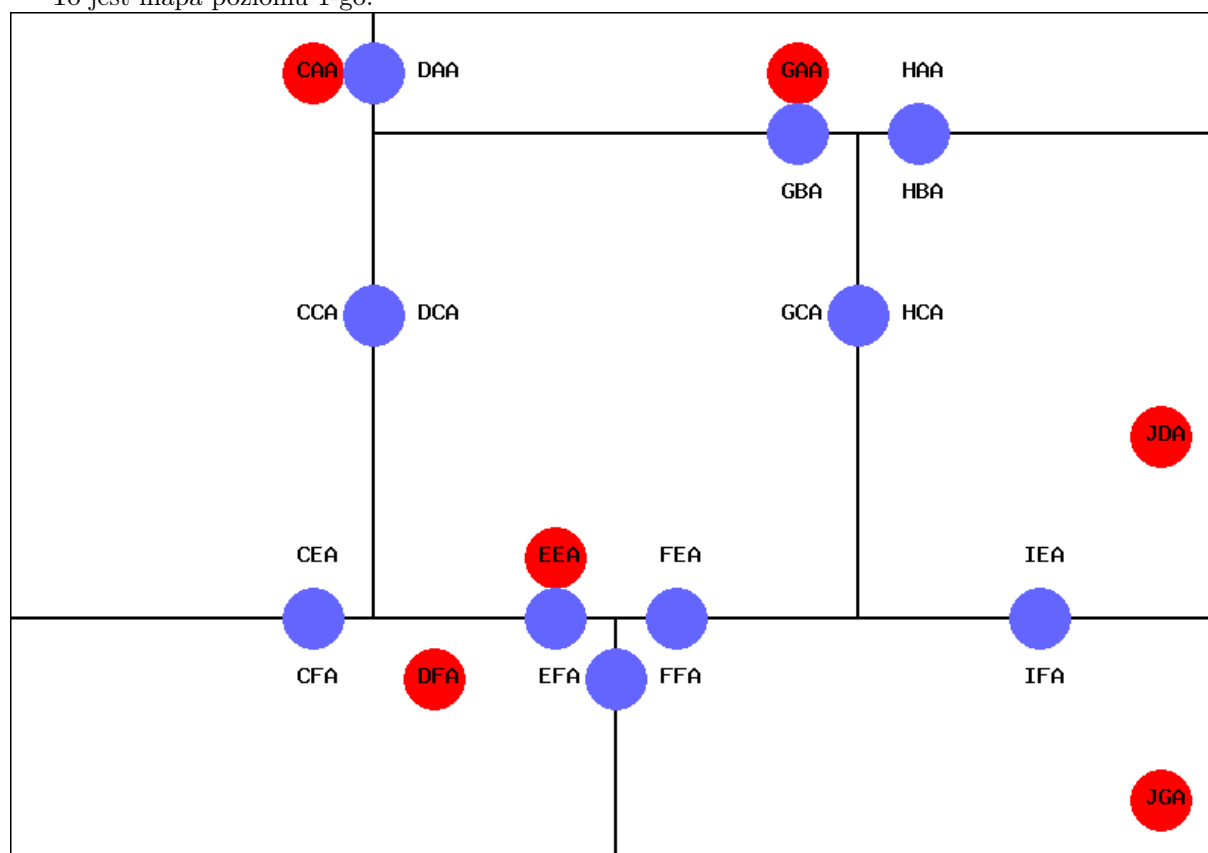


To jest mapa poziomu 1-go:



1 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 15 . Możesz iść na wschód [755](#) Możesz się rozejrzeć [441](#)

2 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [858](#)

3 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 13 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [596](#)

4 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucz numer 2. Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [849](#) Iść na pole CFA [563](#) Iść na pole EFA [298](#)

5 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [585](#)

6 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 13 15 . Możesz iść na południe [690](#) Możesz się rozejrzeć [862](#)

7 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 9 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [850](#) Iść na pole CAA [821](#) Iść na pole CCA [156](#) Iść na pole CEA [781](#)

8 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 13 . Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [379](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [856](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [103](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [533](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 2 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [751](#) . Możesz się rozejrzeć [133](#)

9 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucz numer 4. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [649](#)

10 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 15 . Możesz iść na północ [85](#) Możesz się rozejrzeć [644](#)

11 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 15 . Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [692](#)

12 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucz numer 13. Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 5 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [100](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 9 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [167](#) . Możesz się rozejrzeć [583](#)

13 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 5 6 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [694](#) Iść na pole CFA [810](#) Iść na pole EFA [332](#)

14 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [224](#)

15 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [783](#)

16 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [872](#) Iść na pole FFA [464](#) Iść na pole IFA [72](#)

17 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucz numer 13. Możesz iść na północ [403](#) Możesz się rozejrzeć [583](#)

18 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [765](#)

19 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 9 . Możesz iść na zachód [617](#) Możesz się rozejrzeć [101](#)

20 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 10 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [505](#)

21 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 6 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [707](#) Iść na pole CAA [528](#) Iść na pole CCA [175](#) Iść na pole CEA [774](#)

22 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 15 . Możesz iść na zachód [420](#) Możesz się rozejrzeć [233](#)

23 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 13 . Możesz iść na północ [348](#) Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [26](#)

24 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucz numer 9. Możesz iść na wschód [712](#) Możesz się rozejrzeć [837](#)

25 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [154](#)

26 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz

przy sobie klucze o numerach: 2 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [711](#) Iść na pole CFA [767](#) Iść na pole EFA [23](#)

27 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 9 . Możesz iść na południe [114](#) Możesz się rozejrzeć [765](#)

28 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [170](#)

29 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 3 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [793](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [177](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [708](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [121](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [431](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [454](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [555](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 2 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [816](#) . Możesz się rozejrzeć [449](#)

30 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [525](#)

31 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucz numer 2. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [128](#)

32 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [425](#)

33 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 6 . Możesz iść na północ [696](#) Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [95](#)

34 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 5 9 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [137](#) Iść na pole DCA [265](#) Iść na pole EEA [342](#) Iść na pole FEA [199](#) Iść na pole GBA [284](#) Iść na pole GCA [65](#)

35 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [484](#) Iść na pole FFA [47](#) Iść na pole IFA [411](#)

36 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [765](#)

37 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 10 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [808](#) . Możesz się rozejrzeć [97](#)

38 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 15 . Witaj, nazywam się Destrumbri Beastbeard . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [726](#)

39 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 13 . Możesz iść na południe [340](#) Możesz się rozejrzeć [881](#)

40 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 5 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 5 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [214](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [507](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 2 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [558](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 4 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [548](#) . Możesz się rozejrzeć [308](#)

41 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 6 . Możesz iść na południe [578](#) Możesz się rozejrzeć [657](#)

42 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 13 . Możesz iść na zachód [402](#) Możesz się rozejrzeć [568](#)

43 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 5 . Możesz iść na zachód [83](#) Możesz się rozejrzeć [689](#)

44 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 13 . Możesz iść na południe [706](#) Możesz się rozejrzeć [814](#)

45 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucz numer 9. Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [256](#) Iść na pole DAA [712](#) Iść na pole GAA [619](#) Iść na pole HAA [427](#)

46 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [505](#)

47 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [35](#)

48 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 3 . Witaj, nazywam się Destrumbri Beastbeard . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 5 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [770](#) . Możesz się rozejrzeć [749](#)

49 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich

drzwi. Możesz się rozejrzeć [655](#)

50 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [81](#)

51 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 13 . Możesz iść na południe [599](#) Możesz się rozejrzeć [573](#)

52 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 15 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 3 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [120](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 3 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [286](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [337](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 9 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [466](#) . Możesz się rozejrzeć [55](#)

53 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucz numer 15. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [815](#)

54 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [373](#)

55 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 10 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [52](#) Iść na pole FFA [502](#) Iść na pole IFA [426](#)

56 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucz numer 2. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [128](#)

57 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 10 . Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 6 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [70](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 6 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [806](#) . Możesz się rozejrzeć [838](#)

58 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [73](#)

59 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [646](#)

60 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 15 . Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [78](#) . Możesz się rozejrzeć [264](#)

61 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 6 . Możesz iść na południe [144](#) Możesz się rozejrzeć [105](#)

62 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucz numer 10. Żaden z Twoich

kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz iść na wschód [90](#) Możesz się rozejrzeć [186](#)

63 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 3 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [622](#) Iść na pole FFA [64](#) Iść na pole IFA [209](#)

64 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 3 . Możesz iść na północ [193](#) Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [63](#)

65 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [34](#)

66 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 5 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [651](#)

67 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucz numer 13. Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 4 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [537](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 6 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [374](#) . Możesz się rozejrzeć [581](#)

68 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 15 . Możesz iść na północ [761](#) Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [720](#)

69 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz iść na zachód [683](#) Możesz się rozejrzeć [559](#)

70 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 10 . Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 6 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [806](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [57](#) . Możesz się rozejrzeć [91](#)

71 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 10 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [858](#)

72 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [16](#)

73 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 4 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [125](#) Iść na pole DCA [864](#) Iść na pole EEA [58](#) Iść na pole FEA [361](#) Iść na pole GBA [330](#) Iść na pole GCA [420](#)

74 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 4 9 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [886](#) Iść na pole DCA [393](#) Iść na pole EEA [791](#) Iść na pole FEA [358](#) Iść na pole GBA [251](#) Iść na pole GCA [468](#)

75 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 3 . Możesz iść na północ [347](#) Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [653](#)

76 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucz numer 4. Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [729](#) Iść na pole HBA [848](#) Iść na pole HCA [434](#) Iść na pole IEA [368](#)

77 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [878](#)

78 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 15 . Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [60](#) . Możesz się rozejrzeć [705](#)

79 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 10 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [506](#) Iść na pole DAA [769](#) Iść na pole GAA [334](#) Iść na pole HAA [285](#)

80 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 3 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [749](#)

81 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 6 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [374](#) Iść na pole HBA [360](#) Iść na pole HCA [50](#) Iść na pole IEA [473](#)

82 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 6 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [859](#) Iść na pole CAA [693](#) Iść na pole CCA [594](#) Iść na pole CEA [679](#)

83 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 5 . Możesz iść na wschód [43](#) Możesz się rozejrzeć [522](#)

84 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [255](#)

85 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 15 . Możesz iść na południe [10](#) Możesz się rozejrzeć [182](#)

86 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 5 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [584](#) Iść na pole DAA [89](#) Iść na pole GAA [588](#) Iść na pole HAA [609](#)

87 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 9 . Możesz iść na północ [106](#) Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [210](#)

88 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 4 . Możesz iść na wschód [151](#) Możesz się rozejrzeć [321](#)

89 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [86](#)

90 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucz numer 10. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz iść na zachód [62](#) Możesz się rozejrzeć [614](#)

91 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 6 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [70](#) Iść na pole CFA [536](#) Iść na pole EFA [192](#)

92 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 6 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [256](#) . Możesz się rozejrzeć [399](#)

93 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucz numer 2. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [128](#)

94 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [159](#)

95 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 6 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [414](#) Iść na pole CFA [327](#) Iść na pole EFA [33](#)

96 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [726](#)

97 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 4 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [37](#) Iść na pole FFA [742](#) Iść na pole IFA [158](#)

98 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 10 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [329](#) Iść na pole HBA [272](#) Iść na pole HCA [788](#) Iść na pole IEA [430](#)

99 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [457](#)

100 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 5 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 9 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [167](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [12](#) . Możesz się rozejrzeć [550](#)

101 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 9 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [435](#) Iść na pole DAA [19](#) Iść na pole GAA [744](#) Iść na pole HAA [346](#)

102 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 15 . Możesz iść na północ [174](#) Możesz się rozejrzeć [818](#)

103 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 10 . Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [379](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [856](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 6 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [8](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [533](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 2 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [751](#) . Możesz się rozejrzeć [373](#)

104 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [700](#)

105 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 4 6 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [439](#) Iść na pole CAA [487](#) Iść na pole CCA [621](#) Iść na pole CEA [61](#)

106 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 9 . Możesz iść na południe [87](#) Możesz się rozejrzeć [834](#)

107 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucz numer 13. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [581](#)

108 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [547](#)

109 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucz numer 6. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [611](#)

110 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [875](#)

111 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 4 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [600](#)

112 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 5 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [452](#) Iść na pole DAA [691](#) Iść na pole GAA [174](#) Iść na pole HAA [211](#)

113 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [672](#)

114 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 9 . Możesz iść na północ [27](#) Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [650](#)

115 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 13 . Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [814](#)

116 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucz numer 1. Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [574](#) Iść na pole CAA [382](#) Iść na pole CCA [333](#) Iść na pole CEA [310](#)

117 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 15 . Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [786](#)

118 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz iść na zachód [349](#) Możesz się rozejrzeć [261](#)

119 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz iść na wschód [885](#) Możesz się rozejrzeć [783](#)

120 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucz numer 3. Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 3 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [286](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [337](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 9 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [466](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 10 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [52](#) . Możesz się rozejrzeć [809](#)

121 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 9 . Witaj,

nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [793](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 3 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [29](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [177](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [708](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [431](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [454](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 1 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [555](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 2 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [816](#) . Możesz się rozejrzeć [834](#)

122 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 13 . Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [534](#)

123 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 4 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [813](#)

124 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucz numer 4. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [649](#)

125 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 15 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [73](#)

126 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [497](#)

127 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [884](#)

128 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucz numer 2. Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [558](#) Iść na pole DCA [93](#) Iść na pole EEA [498](#) Iść na pole FEA [56](#) Iść na pole GBA [31](#) Iść na pole GCA [602](#)

129 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 5 6 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [359](#) Iść na pole CAA [388](#) Iść na pole CCA [636](#) Iść na pole CEA [780](#)

130 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [131](#)

131 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź

do [143](#) Iść na pole DCA [289](#) Iść na pole EEA [493](#) Iść na pole FEA [288](#) Iść na pole GBA [736](#) Iść na pole GCA [130](#)

132 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [834](#)

133 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 6 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [8](#) Iść na pole CFA [733](#) Iść na pole EFA [302](#)

134 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 15 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [743](#)

135 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [401](#)

136 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 5 . Możesz iść na północ [307](#) Możesz się rozejrzeć [894](#)

137 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 9 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [34](#)

138 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [337](#) Iść na pole FFA [340](#) Iść na pole IFA [811](#)

139 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucz numer 6. Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [841](#) Iść na pole CFA [141](#) Iść na pole EFA [665](#)

140 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [200](#)

141 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucz numer 6. Możesz iść na północ [295](#) Możesz się rozejrzeć [139](#)

142 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [153](#)

143 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 10 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [408](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 3 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [603](#) . Możesz się rozejrzeć [131](#)

144 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 6 . Możesz iść na północ [61](#) Możesz się rozejrzeć [296](#)

145 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 4 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [746](#)

146 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucz numer 15. Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [301](#) Iść na pole HBA [569](#) Iść na pole HCA [331](#) Iść na pole IEA [713](#)

147 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [246](#)

148 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 5 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [200](#)

149 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 10 . Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 9 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [480](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 1 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [574](#) . Możesz się rozejrzeć [525](#)

150 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [314](#)

151 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 4 . Możesz iść na zachód [88](#) Możesz się rozejrzeć [474](#)

152 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 4 . Możesz iść na zachód [901](#) Możesz się rozejrzeć [600](#)

153 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 5 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [708](#) Iść na pole DCA [142](#) Iść na pole EEA [851](#) Iść na pole FEA [248](#) Iść na pole GBA [758](#) Iść na pole GCA [828](#)

154 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 6 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [806](#) Iść na pole CFA [634](#) Iść na pole EFA [25](#)

155 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [818](#)

156 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 9 . Żaden

z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [7](#)

157 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [509](#)

158 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [97](#)

159 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 9 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [714](#) Iść na pole CFA [94](#) Iść na pole EFA [349](#)

160 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucz numer 6. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [611](#)

161 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 5 . Możesz iść na północ [717](#) Możesz się rozejrzeć [200](#)

162 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [787](#)

163 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 13 . Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [676](#)

164 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 6 . Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [657](#)

165 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 5 . Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [262](#)

166 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 15 . Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [740](#)

167 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 13 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 5 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [100](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [12](#) . Możesz się rozejrzeć [208](#)

168 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 9 . Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 3 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [722](#) . Możesz się rozejrzeć [701](#)

169 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [705](#)

170 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [698](#) Iść na pole DCA [624](#) Iść na pole EEA [28](#) Iść na pole FEA [206](#) Iść na pole GBA [437](#) Iść na pole GCA [230](#)

171 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [497](#)

172 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [371](#)

173 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 13 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [628](#)

174 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 15 . Możesz iść na południe [102](#) Możesz się rozejrzeć [112](#)

175 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [21](#)

176 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 15 . Możesz iść na północ [211](#) Możesz się rozejrzeć [705](#)

177 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 6 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [793](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 3 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [29](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [708](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [121](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [431](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [454](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 1 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [555](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 2 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [816](#) . Możesz się rozejrzeć [338](#)

178 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 4 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [474](#)

179 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [852](#)

180 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 15 . Możesz iść na zachód [854](#) Możesz się rozejrzeć [497](#)

181 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 10 . Żaden z

Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [833](#)

182 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [253](#) Iść na pole DAA [888](#) Iść na pole GAA [520](#) Iść na pole HAA [85](#)

183 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [881](#)

184 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [264](#)

185 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 6 . Możesz iść na wschód [406](#) Możesz się rozejrzeć [699](#)

186 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucz numer 10. Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [654](#) Iść na pole CFA [789](#) Iść na pole EFA [62](#)

187 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [705](#)

188 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucz numer 5. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [319](#)

189 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [743](#)

190 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [875](#)

191 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz iść na wschód [742](#) Możesz się rozejrzeć [838](#)

192 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz iść na wschód [819](#) Możesz się rozejrzeć [91](#)

193 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 3 . Możesz iść na południe [64](#) Możesz się rozejrzeć [449](#)

194 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucz numer 10. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [614](#)

195 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [542](#)

196 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [573](#)

197 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [457](#)

198 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 6 . Możesz iść na zachód [897](#) Możesz się rozejrzeć [425](#)

199 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [34](#)

200 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 5 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [148](#) Iść na pole DCA [292](#) Iść na pole EEA [257](#) Iść na pole FEA [140](#) Iść na pole GBA [161](#) Iść na pole GCA [763](#)

201 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 9 . Możesz iść na zachód [468](#) Możesz się rozejrzeć [314](#)

202 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucz numer 5. Możesz iść na północ [560](#) Możesz się rozejrzeć [319](#)

203 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucz numer 13. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [581](#)

204 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucz numer 13. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [583](#)

205 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 2 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [448](#)

206 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 10 . Możesz iść na południe [885](#) Możesz się rozejrzeć [170](#)

207 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [476](#)

208 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 9 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [167](#) Iść na pole FFA [524](#) Iść na pole IFA [362](#)

209 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 3 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [63](#)

210 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 9 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [335](#) Iść na pole FFA [87](#) Iść na pole IFA [623](#)

211 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 15 . Możesz iść na południe [176](#) Możesz się rozejrzeć [112](#)

212 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [568](#)

213 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [233](#)

214 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 5 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [507](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 2 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [558](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 4 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [548](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 5 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [40](#) . Możesz się rozejrzeć [689](#)

215 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 4 . Możesz iść na wschód [855](#) Możesz się rozejrzeć [629](#)

216 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 6 . Możesz iść na północ [891](#) Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [678](#)

217 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [830](#)

218 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 13 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [478](#)

219 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 2 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [754](#)

220 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 5 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 13 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [244](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [247](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [575](#) . Możesz się rozejrzeć [232](#)

221 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [383](#)

222 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 10 . Witaj,

nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [794](#)

223 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [808](#) Iść na pole FFA [313](#) Iść na pole IFA [343](#)

224 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 9 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [454](#) Iść na pole DCA [297](#) Iść na pole EEA [764](#) Iść na pole FEA [756](#) Iść na pole GBA [396](#) Iść na pole GCA [14](#)

225 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [401](#)

226 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 6 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [300](#) Iść na pole DAA [867](#) Iść na pole GAA [753](#) Iść na pole HAA [531](#)

227 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 2 . Możesz iść na wschód [887](#) Możesz się rozejrzeć [461](#)

228 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [635](#)

229 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 9 . Możesz iść na zachód [652](#) Możesz się rozejrzeć [401](#)

230 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [170](#)

231 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 5 . Możesz iść na zachód [861](#) Możesz się rozejrzeć [267](#)

232 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 5 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [220](#) Iść na pole DAA [893](#) Iść na pole GAA [717](#) Iść na pole HAA [465](#)

233 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 4 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [879](#) Iść na pole HBA [663](#) Iść na pole HCA [22](#) Iść na pole IEA [213](#)

234 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucz numer 10. Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [484](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [451](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [872](#) . Możesz się rozejrzeć [614](#)

235 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 6 9 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [544](#) Iść na pole DAA [827](#) Iść na pole GAA [442](#) Iść na pole HAA [785](#)

236 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [881](#)

237 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [661](#)

238 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 4 . Możesz iść na północ [380](#) Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [357](#)

239 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [618](#)

240 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 9 . Możesz iść na wschód [752](#) Możesz się rozejrzeć [672](#)

241 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 10 . Możesz iść na północ [588](#) Możesz się rozejrzeć [875](#)

242 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [345](#)

243 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 4 . Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 10 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [329](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 13 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [564](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 10 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [510](#) . Możesz się rozejrzeć [813](#)

244 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 13 15 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Gratulacje! Udało Ci się! Możesz się rozejrzeć [862](#)

245 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [355](#)

246 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA.

We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 4 9 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [291](#) Iść na pole CAA [640](#) Iść na pole CCA [608](#) Iść na pole CEA [147](#)

247 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 15 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 13 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [244](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [575](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 5 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [220](#) . Możesz się rozejrzeć [456](#)

248 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [153](#)

249 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 6 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 4 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [409](#) . Możesz się rozejrzeć [425](#)

250 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [261](#)

251 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [74](#)

252 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucz numer 5. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [865](#)

253 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 15 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 10 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [506](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [483](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [499](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [435](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [584](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [417](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [266](#) . Możesz się rozejrzeć [182](#)

254 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 15 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [878](#)

255 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 9 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [421](#) Iść na pole HBA [323](#) Iść na pole HCA [276](#) Iść na pole IEA [84](#)

256 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucz numer 9. Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 6 w zamian za Twoje

klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [92](#) . Możesz się rozejrzeć [45](#)

257 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 5 . Możesz iść na południe [812](#) Możesz się rozejrzeć [200](#)

258 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [559](#)

259 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [884](#)

260 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [894](#)

261 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 9 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [466](#) Iść na pole FFA [118](#) Iść na pole IFA [250](#)

262 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 5 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [165](#) Iść na pole CFA [316](#) Iść na pole EFA [812](#)

263 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 13 15 . Możesz iść na północ [477](#) Możesz się rozejrzeć [458](#)

264 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [60](#) Iść na pole HBA [895](#) Iść na pole HCA [463](#) Iść na pole IEA [184](#)

265 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [34](#)

266 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 9 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 10 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [506](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [483](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [499](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [435](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [253](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [584](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [417](#) . Możesz się rozejrzeć [450](#)

267 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 4 5 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać

z krasnoludem - idź do [328](#) Iść na pole HBA [597](#) Iść na pole HCA [231](#) Iść na pole IEA [557](#)

268 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [720](#)

269 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [383](#)

270 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 10 . Możesz iść na zachód [375](#) Możesz się rozejrzeć [858](#)

271 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [675](#)

272 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 15 . Możesz iść na północ [285](#) Możesz się rozejrzeć [98](#)

273 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 15 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 5 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [279](#) . Możesz się rozejrzeć [497](#)

274 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 9 . Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 2 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [369](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [315](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [440](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [859](#) . Możesz się rozejrzeć [672](#)

275 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 6 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [793](#) Iść na pole DCA [479](#) Iść na pole EEA [900](#) Iść na pole FEA [891](#) Iść na pole GBA [392](#) Iść na pole GCA [407](#)

276 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [255](#)

277 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 6 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [491](#) Iść na pole FFA [757](#) Iść na pole IFA [294](#)

278 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucz numer 5. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [865](#)

279 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 5 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 15 w zamian

za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [273](#) . Możesz się rozejrzeć [894](#)

280 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [830](#)

281 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 15 . Możesz iść na północ [760](#) Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [820](#)

282 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [701](#)

283 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 13 . Możesz iść na północ [553](#) Możesz się rozejrzeć [446](#)

284 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 9 . Możesz iść na północ [817](#) Możesz się rozejrzeć [34](#)

285 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 15 . Możesz iść na południe [272](#) Możesz się rozejrzeć [79](#)

286 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 3 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 3 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [120](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [337](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 9 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [466](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 10 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [52](#) . Możesz się rozejrzeć [309](#)

287 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [345](#)

288 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [131](#)

289 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [131](#)

290 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [787](#)

291 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 9 . Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [246](#)

292 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [200](#)

293 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 4 . Witaj,

nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [357](#)

294 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 13 . Możesz iść na północ [473](#) Możesz się rozejrzeć [277](#)

295 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucz numer 6. Możesz iść na południe [141](#) Możesz się rozejrzeć [611](#)

296 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 4 6 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [856](#) Iść na pole CFA [144](#) Iść na pole EFA [825](#)

297 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 9 . Możesz iść na zachód [702](#) Możesz się rozejrzeć [224](#)

298 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucz numer 2. Możesz iść na północ [498](#) Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [4](#)

299 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [894](#)

300 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 15 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [226](#)

301 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucz numer 15. Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [146](#)

302 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [133](#)

303 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [345](#)

304 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 10 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [345](#)

305 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [542](#)

306 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucz numer 5. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [319](#)

307 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 5 . Możesz iść na południe [136](#) Możesz się rozejrzeć [871](#)

308 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 4 5 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [40](#) Iść na pole DCA [326](#) Iść na pole EEA [883](#) Iść na pole FEA [792](#) Iść na pole GBA [704](#) Iść na pole GCA [861](#)

309 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 3 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [286](#) Iść na pole FFA [413](#) Iść na pole IFA [590](#)

310 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucz numer 1. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [116](#)

311 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [871](#)

312 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [834](#)

313 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz iść na zachód [723](#) Możesz się rozejrzeć [223](#)

314 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 4 9 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [715](#) Iść na pole HBA [616](#) Iść na pole HCA [201](#) Iść na pole IEA [150](#)

315 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 10 . Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 2 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [369](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [440](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [859](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [274](#) . Możesz się rozejrzeć [467](#)

316 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [262](#)

317 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 13 . Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [841](#) . Możesz się rozejrzeć [509](#)

318 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [534](#)

319 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze kras-

nolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucz numer 5. Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [805](#) Iść na pole DCA [188](#) Iść na pole EEA [370](#) Iść na pole FEA [366](#) Iść na pole GBA [202](#) Iść na pole GCA [306](#)

320 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [547](#)

321 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 4 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [656](#) Iść na pole DCA [632](#) Iść na pole EEA [418](#) Iść na pole FEA [682](#) Iść na pole GBA [677](#) Iść na pole GCA [88](#)

322 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 3 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [795](#)

323 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 15 . Możesz iść na północ [397](#) Możesz się rozejrzeć [255](#)

324 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [661](#)

325 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [657](#)

326 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [308](#)

327 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 6 . Możesz iść na północ [679](#) Możesz się rozejrzeć [95](#)

328 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 5 . Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [267](#)

329 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 15 . Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 4 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [243](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 13 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [564](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 10 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [510](#) . Możesz się rozejrzeć [98](#)

330 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [73](#)

331 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucz numer 15. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [146](#)

332 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [13](#)

333 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucz numer 1. Możesz iść na wschód [641](#) Możesz się rozejrzeć [116](#)

334 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [79](#)

335 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 9 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [210](#)

336 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 9 . Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [826](#) . Możesz się rozejrzeć [650](#)

337 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 13 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 3 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [120](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 3 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [286](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 9 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [466](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 10 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [52](#) . Możesz się rozejrzeć [138](#)

338 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 5 6 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [177](#) Iść na pole DCA [880](#) Iść na pole EEA [633](#) Iść na pole FEA [539](#) Iść na pole GBA [514](#) Iść na pole GCA [556](#)

339 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 9 . Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [613](#)

340 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 13 . Możesz iść na północ [39](#) Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [138](#)

341 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [497](#)

342 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [34](#)

343 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [223](#)

344 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [787](#)

345 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 4 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [304](#) Iść na pole DCA [303](#) Iść na pole EEA [648](#) Iść na pole FEA [242](#) Iść na pole GBA [287](#) Iść na pole GCA [719](#)

346 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [101](#)

347 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 3 . Możesz iść na południe [75](#) Możesz się rozejrzeć [795](#)

348 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 13 . Możesz iść na południe [23](#) Możesz się rozejrzeć [457](#)

349 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz iść na wschód [118](#) Możesz się rozejrzeć [159](#)

350 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [651](#)

351 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [456](#)

352 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 4 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [593](#)

353 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz iść na zachód [703](#) Możesz się rozejrzeć [478](#)

354 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [692](#)

355 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [378](#) Iść na pole DCA [554](#) Iść na pole EEA [245](#) Iść na pole FEA [761](#) Iść na pole GBA [610](#) Iść na pole GCA [516](#)

356 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 6 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [440](#) Iść na pole CAA [737](#) Iść na pole CCA [897](#) Iść na pole CEA [637](#)

357 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 4 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [293](#) Iść na pole CFA [642](#) Iść na pole EFA [238](#)

358 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [74](#)

359 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 6 . Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [129](#)

360 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [81](#)

361 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [73](#)

362 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 13 . Możesz iść na północ [734](#) Możesz się rozejrzeć [208](#)

363 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [389](#) Iść na pole CAA [762](#) Iść na pole CCA [710](#) Iść na pole CEA [803](#)

364 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [646](#)

365 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 15 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [720](#)

366 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucz numer 5. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [319](#)

367 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucz numer 4. Możesz iść na wschód [434](#) Możesz się rozejrzeć [649](#)

368 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucz numer 4. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [76](#)

369 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 2 . Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [315](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [440](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [859](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [274](#) . Możesz się rozejrzeć [461](#)

370 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucz numer 5. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [319](#)

371 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [499](#) Iść na pole DAA [543](#) Iść na pole GAA [172](#) Iść na pole HAA [432](#)

372 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 5 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [675](#)

373 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 5 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [103](#) Iść na pole CFA [54](#) Iść na pole EFA [683](#)

374 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 13 . Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [67](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 4 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [537](#) . Możesz się rozejrzeć [81](#)

375 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 10 . Możesz iść na wschód [270](#) Możesz się rozejrzeć [525](#)

376 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [425](#)

377 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 15 . Możesz iść na północ [531](#) Możesz się rozejrzeć [504](#)

378 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 15 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [423](#) . Możesz się rozejrzeć [355](#)

379 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 15 . Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [856](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 6 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [8](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [103](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [533](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 2 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [751](#) . Możesz się rozejrzeć [820](#)

380 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 4 . Możesz iść na południe [238](#) Możesz się rozejrzeć [593](#)

381 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucz numer 3. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [615](#)

382 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucz numer 1. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [116](#)

383 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [431](#) Iść na pole DCA [664](#) Iść na pole EEA [221](#) Iść na pole FEA [470](#) Iść na pole GBA [269](#) Iść na pole GCA [889](#)

384 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 13 . Możesz iść na południe [739](#) Możesz się rozejrzeć [697](#)

385 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 6 . Możesz iść na południe [514](#) Możesz się rozejrzeć [399](#)

386 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucz numer 3. Możesz iść na południe [471](#) Możesz się rozejrzeć [615](#)

387 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [800](#)

388 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [129](#)

389 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 13 . Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [363](#)

390 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 10 . Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 6 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [443](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [695](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 4 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [394](#) . Możesz się rozejrzeć [661](#)

391 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [650](#)

392 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [275](#)

393 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [74](#)

394 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 4 . Witaj,

nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [390](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 6 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [443](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [695](#) . Możesz się rozejrzeć [600](#)

395 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 15 . Możesz iść na południe [895](#) Możesz się rozejrzeć [743](#)

396 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [224](#)

397 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 15 . Możesz iść na południe [323](#) Możesz się rozejrzeć [800](#)

398 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [676](#)

399 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 5 6 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [92](#) Iść na pole DAA [750](#) Iść na pole GAA [385](#) Iść na pole HAA [839](#)

400 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 13 . Możesz iść na południe [411](#) Możesz się rozejrzeć [534](#)

401 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 9 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [892](#) Iść na pole DAA [229](#) Iść na pole GAA [225](#) Iść na pole HAA [135](#)

402 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 13 . Możesz iść na wschód [42](#) Możesz się rozejrzeć [700](#)

403 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucz numer 13. Możesz iść na południe [17](#) Możesz się rozejrzeć [581](#)

404 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 4 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [746](#)

405 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 4 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [629](#)

406 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 6 . Możesz iść na zachód [185](#) Możesz się rozejrzeć [799](#)

407 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 6 . Żaden

z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [275](#)

408 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 15 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [143](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 3 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [603](#) . Możesz się rozejrzeć [818](#)

409 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 4 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [249](#) . Możesz się rozejrzeć [593](#)

410 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [838](#)

411 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 13 . Możesz iść na północ [400](#) Możesz się rozejrzeć [35](#)

412 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 4 . Możesz iść na wschód [492](#) Możesz się rozejrzeć [746](#)

413 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 3 . Możesz iść na północ [804](#) Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [309](#)

414 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 6 . Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [694](#) . Możesz się rozejrzeć [95](#)

415 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [630](#)

416 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [858](#)

417 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 9 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 10 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [506](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [483](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [499](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [435](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [253](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [584](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [266](#) . Możesz się rozejrzeć [630](#)

418 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 4 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [321](#)

419 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 2 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [754](#)

420 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 15 . Możesz iść na wschód [22](#) Możesz się rozejrzeć [73](#)

421 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 15 . Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [255](#)

422 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [425](#)

423 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 13 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [378](#) . Możesz się rozejrzeć [646](#)

424 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 4 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [593](#)

425 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 6 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [249](#) Iść na pole DCA [198](#) Iść na pole EEA [512](#) Iść na pole FEA [422](#) Iść na pole GBA [376](#) Iść na pole GCA [32](#)

426 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [55](#)

427 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucz numer 9. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [45](#)

428 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 13 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [862](#)

429 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 4 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [600](#)

430 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [98](#)

431 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 13 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [793](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 3 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [29](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [177](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [708](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [121](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [454](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 1 w za-

mian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [555](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 2 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [816](#) . Możesz się rozejrzeć [383](#)

432 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 15 . Możesz iść na południe [591](#) Możesz się rozejrzeć [371](#)

433 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 13 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 3 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [622](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 6 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [877](#) . Możesz się rozejrzeć [868](#)

434 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucz numer 4. Możesz iść na zachód [367](#) Możesz się rozejrzeć [76](#)

435 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 9 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 10 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [506](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [483](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [499](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [253](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [584](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [417](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [266](#) . Możesz się rozejrzeć [101](#)

436 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 13 . Możesz iść na południe [733](#) Możesz się rozejrzeć [676](#)

437 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [170](#)

438 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [814](#)

439 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 6 . Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [105](#)

440 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 6 . Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 2 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [369](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [315](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [859](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [274](#) . Możesz się rozejrzeć [356](#)

441 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 9 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź

do [577](#) Iść na pole CAA [1](#) Iść na pole CCA [515](#) Iść na pole CEA [489](#)

442 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [235](#)

443 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 15 . Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [390](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [695](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 4 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [394](#) . Możesz się rozejrzeć [504](#)

444 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 13 . Możesz iść na południe [758](#) Możesz się rozejrzeć [618](#)

445 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 13 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [862](#)

446 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [451](#) Iść na pole FFA [552](#) Iść na pole IFA [283](#)

447 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [692](#)

448 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 2 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [751](#) Iść na pole CFA [205](#) Iść na pole EFA [625](#)

449 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 3 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [29](#) Iść na pole DCA [728](#) Iść na pole EEA [511](#) Iść na pole FEA [193](#) Iść na pole GBA [546](#) Iść na pole GCA [545](#)

450 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 5 9 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [266](#) Iść na pole DAA [752](#) Iść na pole GAA [817](#) Iść na pole HAA [790](#)

451 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 13 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [484](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [234](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [872](#) . Możesz się

rozejrzeć [446](#)

452 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 15 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 5 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [873](#) . Możesz się rozejrzeć [112](#)

453 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [676](#)

454 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 9 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [793](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 3 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [29](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [177](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [708](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [121](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [431](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 1 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [555](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 2 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [816](#) . Możesz się rozejrzeć [224](#)

455 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 6 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [787](#)

456 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 4 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [247](#) Iść na pole DAA [631](#) Iść na pole GAA [351](#) Iść na pole HAA [829](#)

457 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [784](#) Iść na pole DCA [626](#) Iść na pole EEA [348](#) Iść na pole FEA [99](#) Iść na pole GBA [197](#) Iść na pole GCA [796](#)

458 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 13 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [869](#) Iść na pole FFA [592](#) Iść na pole IFA [263](#)

459 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucz numer 3. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [615](#)

460 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 5 . Możesz iść na południe [601](#) Możesz się rozejrzeć [894](#)

461 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 2 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [369](#) Iść na pole CAA [527](#) Iść na pole CCA [227](#) Iść na pole CEA [670](#)

462 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [818](#)

463 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [264](#)

464 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz iść na zachód [771](#) Możesz się rozejrzeć [16](#)

465 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [232](#)

466 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 10 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 3 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [120](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 3 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [286](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [337](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 10 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [52](#) . Możesz się rozejrzeć [261](#)

467 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [315](#) Iść na pole CAA [738](#) Iść na pole CCA [681](#) Iść na pole CEA [606](#)

468 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 9 . Możesz iść na wschód [201](#) Możesz się rozejrzeć [74](#)

469 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 10 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [698](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [784](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [540](#) . Możesz się rozejrzeć [875](#)

470 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [383](#)

471 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucz numer 3. Możesz iść na północ [386](#) Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [809](#)

472 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [635](#)

473 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 13 . Możesz iść na południe [294](#) Możesz się rozejrzeć [81](#)

474 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 4 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [537](#) Iść na pole HBA [870](#) Iść na pole HCA [151](#) Iść na pole IEA [178](#)

475 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucz numer 4. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [649](#)

476 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 6 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [877](#) Iść na pole FFA [819](#) Iść na pole IFA [207](#)

477 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 13 15 . Możesz iść na południe [263](#) Możesz się rozejrzeć [596](#)

478 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 10 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [218](#) Iść na pole FFA [353](#) Iść na pole IFA [599](#)

479 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [275](#)

480 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 13 . Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 9 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [149](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 1 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [574](#) . Możesz się rozejrzeć [700](#)

481 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [573](#)

482 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [675](#)

483 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 9 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 10 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [506](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [499](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [435](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [253](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [584](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [417](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [266](#) . Możesz się rozejrzeć [547](#)

484 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 13 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [234](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [451](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [872](#) . Możesz się rozejrzeć [35](#)

485 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 10 . Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [783](#)

486 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [743](#)

487 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [105](#)

488 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 3 . Możesz iść na wschód [728](#) Możesz się rozejrzeć [749](#)

489 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [441](#)

490 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [630](#)

491 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 13 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [277](#)

492 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 4 . Możesz iść na zachód [412](#) Możesz się rozejrzeć [813](#)

493 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 10 . Możesz iść na południe [723](#) Możesz się rozejrzeć [131](#)

494 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [700](#)

495 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 6 . Możesz iść na północ [637](#) Możesz się rozejrzeć [655](#)

496 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [765](#)

497 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [273](#) Iść na pole DCA [180](#) Iść na pole EEA [126](#) Iść na pole FEA [171](#) Iść na pole GBA [341](#) Iść

na pole GCA [727](#)

498 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucz numer 2. Możesz iść na południe [298](#) Możesz się rozejrzeć [128](#)

499 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 15 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 10 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [506](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [483](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [435](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [253](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [584](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [417](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [266](#) . Możesz się rozejrzeć [371](#)

500 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [522](#)

501 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [834](#)

502 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz iść na zachód [687](#) Możesz się rozejrzeć [55](#)

503 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 4 . Możesz iść na północ [682](#) Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [836](#)

504 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 6 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [443](#) Iść na pole HBA [377](#) Iść na pole HCA [802](#) Iść na pole IEA [638](#)

505 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [20](#) Iść na pole FFA [885](#) Iść na pole IFA [46](#)

506 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 15 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [483](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [499](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [435](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [253](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [584](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [417](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [266](#) . Możesz się rozejrzeć [79](#)

507 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 6 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 5 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [214](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 2 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [558](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 4 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [548](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 5 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [40](#) . Możesz się rozejrzeć [699](#)

508 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 2 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [754](#)

509 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 10 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [317](#) Iść na pole CFA [157](#) Iść na pole EFA [703](#)

510 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 13 . Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 10 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [329](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 4 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [243](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 13 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [564](#) . Możesz się rozejrzeć [573](#)

511 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 3 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [449](#)

512 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [425](#)

513 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [881](#)

514 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 6 . Możesz iść na północ [385](#) Możesz się rozejrzeć [338](#)

515 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [441](#)

516 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [355](#)

517 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 13 . Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [830](#)

518 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 13 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [618](#)

519 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [699](#)

520 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [182](#)

521 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 6 . Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [799](#)

522 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 5 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [770](#) Iść na pole CAA [709](#) Iść na pole CCA [83](#) Iść na pole CEA [500](#)

523 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [618](#)

524 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [208](#)

525 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 9 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [149](#) Iść na pole CAA [375](#) Iść na pole CCA [30](#) Iść na pole CEA [572](#)

526 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 9 . Możesz iść na wschód [827](#) Możesz się rozejrzeć [613](#)

527 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 2 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [461](#)

528 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [21](#)

529 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [697](#)

530 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [726](#)

531 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 15 . Możesz iść na południe [377](#) Możesz się rozejrzeć [226](#)

532 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [834](#)

533 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 10 . Witaj,

nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [379](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [856](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 6 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [8](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [103](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 2 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [751](#) . Możesz się rozejrzeć [833](#)

534 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [122](#) Iść na pole HBA [658](#) Iść na pole HCA [318](#) Iść na pole IEA [400](#)

535 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 10 . Możesz iść na zachód [719](#) Możesz się rozejrzeć [661](#)

536 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 10 . Możesz iść na północ [774](#) Możesz się rozejrzeć [91](#)

537 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 4 . Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [67](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 6 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [374](#) . Możesz się rozejrzeć [474](#)

538 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucz numer 15. Możesz iść na południe [569](#) Możesz się rozejrzeć [815](#)

539 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [338](#)

540 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 9 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [469](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [698](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [784](#) . Możesz się rozejrzeć [765](#)

541 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [644](#)

542 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [782](#) Iść na pole DCA [797](#) Iść na pole EEA [777](#) Iść na pole FEA [305](#) Iść na pole GBA [748](#) Iść na pole GCA [195](#)

543 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [371](#)

544 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 9 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [235](#)

545 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 3 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [449](#)

546 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 3 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [449](#)

547 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 4 9 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [483](#) Iść na pole DAA [565](#) Iść na pole GAA [108](#) Iść na pole HAA [320](#)

548 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucz numer 4. Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 5 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [214](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [507](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 2 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [558](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 5 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [40](#) . Możesz się rozejrzeć [649](#)

549 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 5 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 9 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [666](#) . Możesz się rozejrzeć [871](#)

550 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 5 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [100](#) Iść na pole FFA [601](#) Iść na pole IFA [718](#)

551 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 9 . Możesz iść na północ [773](#) Możesz się rozejrzeć [701](#)

552 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [446](#)

553 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 13 . Możesz iść na południe [283](#) Możesz się rozejrzeć [635](#)

554 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [355](#)

555 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucz numer 1. Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 6 w zamian za Twoje

klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [793](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 3 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [29](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [177](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [708](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [121](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [431](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [454](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 2 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [816](#) . Możesz się rozejrzeć [680](#)

556 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [338](#)

557 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [267](#)

558 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucz numer 2. Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 5 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [214](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [507](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 4 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [548](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 5 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [40](#) . Możesz się rozejrzeć [128](#)

559 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 5 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [595](#) Iść na pole FFA [69](#) Iść na pole IFA [258](#)

560 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucz numer 5. Możesz iść na południe [202](#) Możesz się rozejrzeć [865](#)

561 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [868](#)

562 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucz numer 1. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [680](#)

563 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucz numer 2. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [4](#)

564 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 13 15 . Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 10 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [329](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 4 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [243](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 10 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [510](#) . Możesz się rozejrzeć [596](#)

565 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 9 . Możesz iść na zachód [640](#) Możesz się rozejrzeć [547](#)

566 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [651](#)

567 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [646](#)

568 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 9 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [759](#) Iść na pole DAA [42](#) Iść na pole GAA [212](#) Iść na pole HAA [721](#)

569 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucz numer 15. Możesz iść na północ [538](#) Możesz się rozejrzeć [146](#)

570 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 5 . Możesz iść na północ [732](#) Możesz się rozejrzeć [689](#)

571 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [646](#)

572 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [525](#)

573 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 10 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [510](#) Iść na pole HBA [196](#) Iść na pole HCA [481](#) Iść na pole IEA [51](#)

574 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucz numer 1. Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 9 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [149](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 9 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [480](#) . Możesz się rozejrzeć [116](#)

575 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucz numer 15. Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 13 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [244](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [247](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 5 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [220](#) . Możesz się rozejrzeć [815](#)

576 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 13 . Możesz iść na zachód [660](#) Możesz się rozejrzeć [814](#)

577 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 15 . Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 9 w zamian

za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [674](#) . Możesz się rozejrzeć [441](#)

578 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 6 . Możesz iść na północ [41](#) Możesz się rozejrzeć [585](#)

579 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 4 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [746](#)

580 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [818](#)

581 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucz numer 13. Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [67](#) Iść na pole HBA [203](#) Iść na pole HCA [107](#) Iść na pole IEA [403](#)

582 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [881](#)

583 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucz numer 13. Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [12](#) Iść na pole FFA [204](#) Iść na pole IFA [17](#)

584 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 10 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 10 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [506](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [483](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [499](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [435](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [253](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [417](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [266](#) . Możesz się rozejrzeć [86](#)

585 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 6 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [826](#) Iść na pole CFA [578](#) Iść na pole EFA [5](#)

586 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 4 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [746](#)

587 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [852](#)

588 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 10 . Możesz iść na południe [241](#) Możesz się rozejrzeć [86](#)

589 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 4 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [593](#)

590 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 3 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [309](#)

591 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 15 . Możesz iść na północ [432](#) Możesz się rozejrzeć [692](#)

592 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 13 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [458](#)

593 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 4 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [409](#) Iść na pole DCA [589](#) Iść na pole EEA [380](#) Iść na pole FEA [352](#) Iść na pole GBA [424](#) Iść na pole GCA [901](#)

594 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [82](#)

595 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 10 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [559](#)

596 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 13 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [564](#) Iść na pole HBA [690](#) Iść na pole HCA [3](#) Iść na pole IEA [477](#)

597 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [267](#)

598 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 4 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [836](#)

599 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 13 . Możesz iść na północ [51](#) Możesz się rozejrzeć [478](#)

600 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 4 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [394](#) Iść na pole HBA [111](#) Iść na pole HCA [152](#) Iść na pole IEA [429](#)

601 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 5 . Możesz iść na północ [460](#) Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [550](#)

602 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucz numer 2. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [128](#)

603 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucz numer 3. Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [143](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [408](#) . Możesz się rozejrzeć [615](#)

604 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [818](#)

605 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucz numer 9. Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [837](#)

606 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [467](#)

607 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [678](#)

608 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [246](#)

609 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [86](#)

610 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [355](#)

611 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucz numer 6. Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [863](#) Iść na pole CAA [160](#) Iść na pole CCA [109](#) Iść na pole CEA [295](#)

612 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [740](#)

613 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 6 9 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [339](#) Iść na pole CAA [526](#) Iść na pole CCA [832](#) Iść na pole CEA [773](#)

614 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucz numer 10. Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [234](#) Iść na pole FFA [90](#) Iść na pole IFA [194](#)

615 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W

południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucz numer 3. Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [603](#) Iść na pole DCA [459](#) Iść na pole EEA [688](#) Iść na pole FEA [386](#) Iść na pole GBA [686](#) Iść na pole GCA [381](#)

616 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [314](#)

617 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 9 . Możesz iść na wschód [19](#) Możesz się rozejrzeć [852](#)

618 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 5 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [518](#) Iść na pole DAA [239](#) Iść na pole GAA [444](#) Iść na pole HAA [523](#)

619 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucz numer 9. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [45](#)

620 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [878](#)

621 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [105](#)

622 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 3 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 6 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [877](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [433](#) . Możesz się rozejrzeć [63](#)

623 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [210](#)

624 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [170](#)

625 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 2 . Możesz iść na północ [741](#) Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [448](#)

626 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [457](#)

627 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [820](#)

628 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 5 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [173](#) Iść na pole FFA [659](#) Iść na pole IFA [739](#)

629 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 4 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [842](#) Iść na pole CAA [801](#) Iść na pole CCA [215](#) Iść na pole CEA [405](#)

630 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 9 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [417](#) Iść na pole DAA [831](#) Iść na pole GAA [415](#) Iść na pole HAA [490](#)

631 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [456](#)

632 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 4 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [321](#)

633 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [338](#)

634 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 15 . Możesz iść na północ [684](#) Możesz się rozejrzeć [154](#)

635 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [840](#) Iść na pole HBA [228](#) Iść na pole HCA [472](#) Iść na pole IEA [553](#)

636 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [129](#)

637 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 6 . Możesz iść na południe [495](#) Możesz się rozejrzeć [356](#)

638 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [504](#)

639 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [878](#)

640 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 9 . Możesz iść na wschód [565](#) Możesz się rozejrzeć [246](#)

641 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucz numer 1. Możesz iść na zachód [333](#) Możesz się rozejrzeć [680](#)

642 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 4 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [357](#)

643 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucz numer 1. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [680](#)

644 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [776](#) Iść na pole HBA [10](#) Iść na pole HCA [541](#) Iść na pole IEA [668](#)

645 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 13 . Możesz iść na południe [811](#) Możesz się rozejrzeć [830](#)

646 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 4 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [423](#) Iść na pole DCA [571](#) Iść na pole EEA [59](#) Iść na pole FEA [567](#) Iść na pole GBA [364](#) Iść na pole GCA [660](#)

647 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 4 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [836](#)

648 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [345](#)

649 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucz numer 4. Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [548](#) Iść na pole DCA [669](#) Iść na pole EEA [124](#) Iść na pole FEA [475](#) Iść na pole GBA [9](#) Iść na pole GCA [367](#)

650 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 9 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [336](#) Iść na pole CFA [391](#) Iść na pole EFA [114](#)

651 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 4 5 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [66](#) Iść na pole DAA [566](#) Iść na pole GAA [747](#) Iść na pole HAA [350](#)

652 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 9 . Możesz iść na wschód [229](#) Możesz się rozejrzeć [853](#)

653 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 3 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [722](#) Iść na pole CFA [768](#) Iść na pole EFA [75](#)

654 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucz numer 10. Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [186](#)

655 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 6 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [671](#) Iść na pole CFA [495](#) Iść na pole EFA [49](#)

656 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 4 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [321](#)

657 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 6 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [164](#) Iść na pole CAA [898](#) Iść na pole CCA [325](#) Iść na pole CEA [41](#)

658 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [534](#)

659 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [628](#)

660 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 13 . Możesz iść na wschód [576](#) Możesz się rozejrzeć [646](#)

661 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 4 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [390](#) Iść na pole HBA [237](#) Iść na pole HCA [535](#) Iść na pole IEA [324](#)

662 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [794](#)

663 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 15 . Możesz iść na północ [829](#) Możesz się rozejrzeć [233](#)

664 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 13 . Możesz iść na zachód [710](#) Możesz się rozejrzeć [383](#)

665 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucz numer 6. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [139](#)

666 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 15 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 5 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [549](#) . Możesz się rozejrzeć [800](#)

667 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [871](#)

668 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [644](#)

669 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucz numer 4. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [649](#)

670 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 2 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [461](#)

671 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 6 . Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [655](#)

672 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 5 9 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [274](#) Iść na pole CAA [240](#) Iść na pole CCA [113](#) Iść na pole CEA [824](#)

673 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [689](#)

674 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 9 . Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 9 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [577](#) . Możesz się rozejrzeć [853](#)

675 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 5 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [372](#) Iść na pole DAA [271](#) Iść na pole GAA [732](#) Iść na pole HAA [482](#)

676 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 6 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [163](#) Iść na pole CAA [453](#) Iść na pole CCA [398](#) Iść na pole CEA [436](#)

677 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 4 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [321](#)

678 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 6 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [822](#) Iść na pole FFA [216](#) Iść na pole IFA [607](#)

679 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 6 . Możesz iść

na południe [327](#) Możesz się rozejrzeć [82](#)

680 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucz numer 1. Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [555](#) Iść na pole DCA [641](#) Iść na pole EEA [798](#) Iść na pole FEA [562](#) Iść na pole GBA [643](#) Iść na pole GCA [896](#)

681 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 10 . Możesz iść na wschód [797](#) Możesz się rozejrzeć [467](#)

682 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 4 . Możesz iść na południe [503](#) Możesz się rozejrzeć [321](#)

683 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz iść na wschód [69](#) Możesz się rozejrzeć [373](#)

684 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 15 . Możesz iść na południe [634](#) Możesz się rozejrzeć [740](#)

685 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 3 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [749](#)

686 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucz numer 3. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [615](#)

687 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz iść na wschód [502](#) Możesz się rozejrzeć [786](#)

688 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucz numer 3. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [615](#)

689 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 5 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [214](#) Iść na pole DCA [43](#) Iść na pole EEA [882](#) Iść na pole FEA [673](#) Iść na pole GBA [570](#) Iść na pole GCA [844](#)

690 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 13 15 . Możesz iść na północ [6](#) Możesz się rozejrzeć [596](#)

691 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [112](#)

692 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [11](#) Iść na pole HBA [591](#) Iść na pole HCA [354](#) Iść na pole IEA [447](#)

693 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [82](#)

694 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 6 . Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [414](#) . Możesz się rozejrzeć [13](#)

695 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 13 . Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [390](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 6 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [443](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 4 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [394](#) . Możesz się rozejrzeć [697](#)

696 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 6 . Możesz iść na południe [33](#) Możesz się rozejrzeć [787](#)

697 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 5 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [695](#) Iść na pole HBA [529](#) Iść na pole HCA [874](#) Iść na pole IEA [384](#)

698 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 10 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [469](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [784](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [540](#) . Możesz się rozejrzeć [170](#)

699 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 4 6 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [507](#) Iść na pole DCA [843](#) Iść na pole EEA [778](#) Iść na pole FEA [519](#) Iść na pole GBA [847](#) Iść na pole GCA [185](#)

700 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 9 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [480](#) Iść na pole CAA [402](#) Iść na pole CCA [494](#) Iść na pole CEA [104](#)

701 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 6 9 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [168](#) Iść na pole CFA [551](#) Iść na pole EFA [282](#)

702 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 9 . Możesz iść na wschód [297](#) Możesz się rozejrzeć [853](#)

703 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz iść na wschód [353](#) Możesz się rozejrzeć [509](#)

704 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 5 . Możesz iść na północ [747](#) Możesz się rozejrzeć [308](#)

705 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 5 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [78](#) Iść na pole HBA [176](#) Iść na pole HCA [187](#) Iść na pole IEA [169](#)

706 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 13 . Możesz iść na północ [44](#) Możesz się rozejrzeć [868](#)

707 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 10 . Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [21](#)

708 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 13 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [793](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 3 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [29](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [177](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [121](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [431](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [454](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 1 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [555](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 2 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [816](#) . Możesz się rozejrzeć [153](#)

709 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [522](#)

710 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 13 . Możesz iść na wschód [664](#) Możesz się rozejrzeć [363](#)

711 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 13 . Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [26](#)

712 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucz numer 9. Możesz iść na zachód [24](#) Możesz się rozejrzeć [45](#)

713 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucz numer 15. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [146](#)

714 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 10 . Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się

rozejrzeć [159](#)

715 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 9 . Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [314](#)

716 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [799](#)

717 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 5 . Możesz iść na południe [161](#) Możesz się rozejrzeć [232](#)

718 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [550](#)

719 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 10 . Możesz iść na wschód [535](#) Możesz się rozejrzeć [345](#)

720 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [365](#) Iść na pole FFA [68](#) Iść na pole IFA [268](#)

721 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [568](#)

722 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 3 . Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 6 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [168](#) . Możesz się rozejrzeć [653](#)

723 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 10 . Możesz iść na północ [493](#) Możesz iść na wschód [313](#) Możesz się rozejrzeć [794](#)

724 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [765](#)

725 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [786](#)

726 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [38](#) Iść na pole CAA [530](#) Iść na pole CCA [854](#) Iść na pole CEA [96](#)

727 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [497](#)

728 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 3 . Możesz iść na zachód [488](#) Możesz się rozejrzeć [449](#)

729 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucz numer 4. Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [76](#)

730 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucz numer 3. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [809](#)

731 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [740](#)

732 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 5 . Możesz iść na południe [570](#) Możesz się rozejrzeć [675](#)

733 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 13 . Możesz iść na północ [436](#) Możesz się rozejrzeć [133](#)

734 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 13 . Możesz iść na południe [362](#) Możesz się rozejrzeć [884](#)

735 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [799](#)

736 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [131](#)

737 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [356](#)

738 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [467](#)

739 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 13 . Możesz iść na północ [384](#) Możesz się rozejrzeć [628](#)

740 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 6 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [166](#) Iść na pole CAA [731](#) Iść na pole CCA [612](#) Iść na pole CEA [684](#)

741 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 2 . Możesz iść na południe [625](#) Możesz się rozejrzeć [754](#)

742 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz iść na zachód [191](#) Możesz się rozejrzeć [97](#)

743 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [134](#) Iść na pole DAA [486](#) Iść na pole GAA [189](#) Iść na pole

HAA [395](#)

744 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [101](#)

745 Stoisz przed drzwiami na polu IEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 4 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [813](#)

746 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 4 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [145](#) Iść na pole DCA [855](#) Iść na pole EEA [586](#) Iść na pole FEA [579](#) Iść na pole GBA [404](#) Iść na pole GCA [412](#)

747 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 5 . Możesz iść na południe [704](#) Możesz się rozejrzeć [651](#)

748 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [542](#)

749 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 3 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [48](#) Iść na pole CAA [685](#) Iść na pole CCA [488](#) Iść na pole CEA [80](#)

750 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [399](#)

751 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 2 . Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [379](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [856](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 6 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [8](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [103](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [533](#) . Możesz się rozejrzeć [448](#)

752 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 9 . Możesz iść na zachód [240](#) Możesz się rozejrzeć [450](#)

753 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [226](#)

754 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 2 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [816](#) Iść na pole DCA [887](#) Iść na pole EEA [741](#) Iść na pole FEA [508](#) Iść na pole GBA [219](#) Iść

na pole GCA [419](#)

755 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 15 . Możesz iść na zachód [1](#) Możesz się rozejrzeć [800](#)

756 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [224](#)

757 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [277](#)

758 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 13 . Możesz iść na północ [444](#) Możesz się rozejrzeć [153](#)

759 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 13 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [568](#)

760 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 15 . Możesz iść na południe [281](#) Możesz się rozejrzeć [878](#)

761 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 15 . Możesz iść na południe [68](#) Możesz się rozejrzeć [355](#)

762 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [363](#)

763 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [200](#)

764 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [224](#)

765 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 9 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [540](#) Iść na pole DCA [496](#) Iść na pole EEA [27](#) Iść na pole FEA [18](#) Iść na pole GBA [724](#) Iść na pole GCA [36](#)

766 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucz numer 9. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [837](#)

767 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [26](#)

768 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 3 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [653](#)

769 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [79](#)

770 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 5 . Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 3 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [48](#) . Możesz się rozejrzeć [522](#)

771 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz iść na wschód [464](#) Możesz się rozejrzeć [833](#)

772 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 3 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [795](#)

773 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 9 . Możesz iść na południe [551](#) Możesz się rozejrzeć [613](#)

774 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 10 . Możesz iść na południe [536](#) Możesz się rozejrzeć [21](#)

775 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [894](#)

776 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 15 . Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [644](#)

777 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [542](#)

778 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [699](#)

779 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [787](#)

780 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 6 . Możesz iść na południe [810](#) Możesz się rozejrzeć [129](#)

781 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [7](#)

782 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 10 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [542](#)

783 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź

do [485](#) Iść na pole CFA [15](#) Iść na pole EFA [119](#)

784 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 13 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [469](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [698](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [540](#) . Możesz się rozejrzeć [457](#)

785 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [235](#)

786 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 10 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [117](#) Iść na pole CFA [725](#) Iść na pole EFA [687](#)

787 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 6 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [455](#) Iść na pole DCA [290](#) Iść na pole EEA [696](#) Iść na pole FEA [344](#) Iść na pole GBA [779](#) Iść na pole GCA [162](#)

788 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 10 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [98](#)

789 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucz numer 10. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [186](#)

790 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [450](#)

791 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [74](#)

792 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [308](#)

793 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 6 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 3 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [29](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [177](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [708](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [121](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [431](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [454](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 1 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [555](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci

klucze 1 2 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [816](#) . Możesz się rozejrzeć [275](#)

794 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [222](#) Iść na pole CFA [662](#) Iść na pole EFA [723](#)

795 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 3 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [835](#) Iść na pole DCA [846](#) Iść na pole EEA [347](#) Iść na pole FEA [804](#) Iść na pole GBA [772](#) Iść na pole GCA [322](#)

796 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [457](#)

797 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 10 . Możesz iść na zachód [681](#) Możesz się rozejrzeć [542](#)

798 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucz numer 1. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [680](#)

799 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 4 6 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [521](#) Iść na pole HBA [735](#) Iść na pole HCA [406](#) Iść na pole IEA [716](#)

800 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 9 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [666](#) Iść na pole DAA [755](#) Iść na pole GAA [387](#) Iść na pole HAA [397](#)

801 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 4 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [629](#)

802 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [504](#)

803 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [363](#)

804 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 3 . Możesz iść na południe [413](#) Możesz się rozejrzeć [795](#)

805 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucz numer 5. Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [319](#)

806 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 15 . Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 6 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [70](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [57](#) . Możesz się rozejrzeć [154](#)

807 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [853](#)

808 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 10 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [37](#) . Możesz się rozejrzeć [223](#)

809 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucz numer 3. Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [120](#) Iść na pole FFA [471](#) Iść na pole IFA [730](#)

810 Stoisz przed drzwiami na polu CFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 6 . Możesz iść na północ [780](#) Możesz się rozejrzeć [13](#)

811 Stoisz przed drzwiami na polu IFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 13 . Możesz iść na północ [645](#) Możesz się rozejrzeć [138](#)

812 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 5 . Możesz iść na północ [257](#) Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [262](#)

813 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 4 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [243](#) Iść na pole HBA [123](#) Iść na pole HCA [492](#) Iść na pole IEA [745](#)

814 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 4 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [115](#) Iść na pole HBA [438](#) Iść na pole HCA [576](#) Iść na pole IEA [44](#)

815 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucz numer 15. Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [575](#) Iść na pole DAA [866](#) Iść na pole GAA [53](#) Iść na pole HAA [538](#)

816 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 2 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [793](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 3 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [29](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [177](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [708](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [121](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 13 w zamian za Twoje

klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [431](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [454](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 1 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [555](#) . Możesz się rozejrzeć [754](#)

817 Stoisz przed drzwiami na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 9 . Możesz iść na południe [284](#) Możesz się rozejrzeć [450](#)

818 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 5 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [408](#) Iść na pole DCA [462](#) Iść na pole EEA [604](#) Iść na pole FEA [580](#) Iść na pole GBA [102](#) Iść na pole GCA [155](#)

819 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz iść na zachód [192](#) Możesz się rozejrzeć [476](#)

820 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [379](#) Iść na pole CFA [627](#) Iść na pole EFA [281](#)

821 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 9 . Możesz iść na wschód [831](#) Możesz się rozejrzeć [7](#)

822 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 6 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [678](#)

823 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 9 . Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [852](#)

824 Stoisz przed drzwiami na polu CEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [672](#)

825 Stoisz przed drzwiami na polu EFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [296](#)

826 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 6 . Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [336](#) . Możesz się rozejrzeć [585](#)

827 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 9 . Możesz iść na zachód [526](#) Możesz się rozejrzeć [235](#)

828 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [153](#)

829 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 15 . Możesz iść na południe [663](#) Możesz się rozejrzeć [456](#)

830 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [517](#) Iść na pole HBA [217](#) Iść na pole HCA [280](#) Iść na pole IEA [645](#)

831 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 9 . Możesz iść na zachód [821](#) Możesz się rozejrzeć [630](#)

832 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 9 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [613](#)

833 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [533](#) Iść na pole CFA [181](#) Iść na pole EFA [771](#)

834 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 9 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [121](#) Iść na pole DCA [532](#) Iść na pole EEA [501](#) Iść na pole FEA [106](#) Iść na pole GBA [132](#) Iść na pole GCA [312](#)

835 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 3 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [795](#)

836 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 4 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [598](#) Iść na pole FFA [503](#) Iść na pole IFA [647](#)

837 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucz numer 9. Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [605](#) Iść na pole CAA [24](#) Iść na pole CCA [876](#) Iść na pole CEA [766](#)

838 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu DFA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CFA EFA . We wschodniej ścianie są drzwi EFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 4 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [57](#) Iść na pole CFA [410](#) Iść na pole EFA [191](#)

839 Stoisz przed drzwiami na polu HAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [399](#)

840 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 13 . Witaj,

nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [635](#)

841 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucz numer 6. Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 10 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [317](#) . Możesz się rozejrzeć [139](#)

842 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 4 . Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [629](#)

843 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [699](#)

844 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [689](#)

845 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 9 13 . Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [884](#)

846 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 3 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [795](#)

847 Stoisz przed drzwiami na polu GBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [699](#)

848 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucz numer 4. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [76](#)

849 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucz numer 2. Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [4](#)

850 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 9 . Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [7](#)

851 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [153](#)

852 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 9 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [823](#) Iść na pole CAA [617](#) Iść na pole CCA [587](#) Iść na pole CEA [179](#)

853 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu CAA. We wschodniej ścianie są 2 pary drzwi. Są to CAA CCA . W południowej ścianie są drzwi CEA. Masz przy sobie klucze o numerach: 1 9 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [674](#) Iść na pole CAA [652](#) Iść na pole CCA [702](#) Iść na pole CEA [807](#)

854 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 15 . Możesz iść na wschód [180](#) Możesz się rozejrzeć [726](#)

855 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 4 . Możesz iść na zachód [215](#) Możesz się rozejrzeć [746](#)

856 Stoisz obok krasnoluda na polu DFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 6 . Witaj, nazywam się Ruvolin Windsunder . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [379](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 6 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [8](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [103](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [533](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 2 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [751](#) . Możesz się rozejrzeć [296](#)

857 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [875](#)

858 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 9 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [71](#) Iść na pole DAA [270](#) Iść na pole GAA [2](#) Iść na pole HAA [416](#)

859 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 6 . Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 2 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [369](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [315](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 6 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [440](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [274](#) . Możesz się rozejrzeć [82](#)

860 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 10 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [875](#)

861 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 5 . Możesz iść na wschód [231](#) Możesz się rozejrzeć [308](#)

862 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 13 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [244](#) Iść na pole DAA [445](#) Iść na pole GAA [428](#) Iść na pole HAA [6](#)

863 Stoisz obok krasnoluda na polu CAA . Masz przy sobie klucz numer 6. Witaj, nazywam się Destrumri Beastbeard . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [611](#)

864 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 15 . Żaden z

Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [73](#)

865 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucz numer 5. Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [873](#) Iść na pole DAA [252](#) Iść na pole GAA [560](#) Iść na pole HAA [278](#)

866 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucz numer 15. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [815](#)

867 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [226](#)

868 Stoisz w dużej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JGA. W północnej ścianie są 2 pary drzwi. Są to FFA IFA . W zachodniej ścianie są drzwi FFA. Masz przy sobie klucze o numerach: 4 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [433](#) Iść na pole FFA [561](#) Iść na pole IFA [706](#)

869 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 13 15 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [458](#)

870 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 4 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do północnych drzwi. Możesz się rozejrzeć [474](#)

871 Stoisz w korytarzu prowadzącym ze wschodu na zachód. Oprócz Ciebie w korytarzu jest jeszcze krasnolud na polu GAA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to GAA HAA . W zachodniej ścianie są drzwi DAA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 5 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [549](#) Iść na pole DAA [311](#) Iść na pole GAA [307](#) Iść na pole HAA [667](#)

872 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 10 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 2 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [484](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucz 10 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [234](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [451](#) . Możesz się rozejrzeć [16](#)

873 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucz numer 5. Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 5 15 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [452](#) . Możesz się rozejrzeć [865](#)

874 Stoisz przed drzwiami na polu HCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [697](#)

875 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. W wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 5 10 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [469](#) Iść na pole DCA [857](#) Iść na pole EEA [190](#) Iść na pole FEA [860](#) Iść na pole GBA [241](#) Iść

na pole GCA [110](#)

876 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucz numer 9. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [837](#)

877 Stoisz obok krasnoluda na polu JGA . Masz przy sobie klucze o numerach: 6 10 . Witaj, nazywam się Hefrod Flintmace . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 1 3 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [622](#) . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [433](#) . Możesz się rozejrzeć [476](#)

878 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 2 15 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [254](#) Iść na pole DCA [77](#) Iść na pole EEA [760](#) Iść na pole FEA [899](#) Iść na pole GBA [620](#) Iść na pole GCA [639](#)

879 Stoisz obok krasnoluda na polu JDA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 15 . Witaj, nazywam się Kunorlun Strongbrew . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [233](#)

880 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 5 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [338](#)

881 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [890](#) Iść na pole DCA [183](#) Iść na pole EEA [236](#) Iść na pole FEA [39](#) Iść na pole GBA [513](#) Iść na pole GCA [582](#)

882 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [689](#)

883 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [308](#)

884 Stoisz w niewielkiej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu JDA. W północnej ścianie są drzwi HBA. W południowej ścianie są drzwi IEA. W zachodniej ścianie są drzwi HCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 9 13 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [845](#) Iść na pole HBA [127](#) Iść na pole HCA [259](#) Iść na pole IEA [734](#)

885 Stoisz przed drzwiami na polu FFA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 10 . Możesz iść na północ [206](#) Możesz iść na zachód [119](#) Możesz się rozejrzeć [505](#)

886 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 4 9 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 3 13 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [890](#) . Możesz się rozejrzeć [74](#)

887 Stoisz przed drzwiami na polu DCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 2 . Możesz iść na zachód [227](#) Możesz się rozejrzeć [754](#)

888 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [182](#)

889 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 13 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [383](#)

890 Stoisz obok krasnoluda na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 13 . Witaj, nazywam się Durimrean Caskminer . Krasnolud mówi - "Chętnie dam Ci klucze 4 9 w zamian za Twoje klucze." Jeżeli się zgadzasz przejdź do [886](#) . Możesz się rozejrzeć [881](#)

891 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 6 . Możesz iść na południe [216](#) Możesz się rozejrzeć [275](#)

892 Stoisz obok krasnoluda na polu GAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 9 . Witaj, nazywam się Norazmomi Grimaxe . Krasnolud nie zgadza się na żadną wymianę. Możesz się rozejrzeć [401](#)

893 Stoisz przed drzwiami na polu DAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 5 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do zachodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [232](#)

894 Stoisz w niewielkiej kwadratowej komnacie. Oprócz Ciebie w komnacie jest jeszcze krasnolud na polu EEA. W północnej ścianie są drzwi GBA. We wschodniej ścianie są drzwi GCA. W południowej ścianie są 2 pary drzwi. Są to EEA FEA . W zachodniej ścianie są drzwi DCA. Masz przy sobie klucze o numerach: 3 5 . Co chcesz zrobić? Porozmawiać z krasnoludem - idź do [279](#) Iść na pole DCA [299](#) Iść na pole EEA [260](#) Iść na pole FEA [460](#) Iść na pole GBA [136](#) Iść na pole GCA [775](#)

895 Stoisz przed drzwiami na polu HBA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 15 . Możesz iść na północ [395](#) Możesz się rozejrzeć [264](#)

896 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucz numer 1. Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [680](#)

897 Stoisz przed drzwiami na polu CCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 1 6 . Możesz iść na wschód [198](#) Możesz się rozejrzeć [356](#)

898 Stoisz przed drzwiami na polu CAA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do wschodnich drzwi. Możesz się rozejrzeć [657](#)

899 Stoisz przed drzwiami na polu FEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 15 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [878](#)

900 Stoisz przed drzwiami na polu EEA . Masz przy sobie klucze o numerach: 3 6 . Żaden z Twoich kluczy nie pasuje do południowych drzwi. Możesz się rozejrzeć [275](#)

901 Stoisz przed drzwiami na polu GCA . Masz przy sobie klucze o numerach: 2 4 . Możesz iść

na wschód [152](#) Możesz się rozejrzeć [593](#)