

Un Eroe inaspettato - Guida v1.41

da Ghostwalker – traduzione di GiochiPremium.com

(Questo percorso, in parte, è stato fatto da "**bartleby**" per la versione 0.61 e quindi a lui va gran parte del merito e dei ringraziamenti iniziali. Io ho semplicemente cercato di riprendere il discorso da dove l'aveva lasciato. ~ Ghostwalker ~)

"Un eroe inaspettato (Peasant's Quest di Tinkerer) è un bel gioco RPGmaker" secondo bartleby, e sono d'accordo. Questo gioco è in realtà molto ben congegnato e piuttosto divertente. Il combattimento è generalmente ben bilanciato, a patto che non si cerchi di affrettare i tempi. Il livellamento non è troppo tedioso e le scene di sesso sono piuttosto eccitanti, oltre che a volte piuttosto perverse. A partire da questa versione (1.32), il gioco è ricco di contenuti, tra cui un numero sempre crescente di nemici, PNG e missioni. Tinkerer è rimasto fedele a questo gioco per più di un anno e non sembra essere sul punto di fermarsi. Infatti, di recente ha scritto che il gioco potrebbe portarlo avanti fino all'anno prossimo (2019) e oltre, il che è fantastico perché ha un grande potenziale.

INDICE DEI CONTENUTI

SEZIONE 01: Esclusione di
responsabilità SEZIONE 02:
Suggerimenti generali per il gioco
SEZIONE 03: Luoghi di Weirdwood
SEZIONE 04: Mappa del mondo e note sulle
zone SEZIONE 05: Altre località
SEZIONE 06: Missioni
SEZIONE 07: PNG
SEZIONE 08: Bestie e mostri
SEZIONE 09: Commestibili
SEZIONE 10: Ricette di
crafting SEZIONE 11:
Incantesimi e abilità SEZIONE
12: Passaggio a piedi
SEZIONE 13: Trucchi

SEZIONE 1: ESCLUSIONE DI RESPONSABILITÀ E CONSIGLI GENERALI DI GIOCO

DISCLAIMER:

Non sono il progettista di Peasant's Quest. Non sono nemmeno un programmatore o un esperto di codice. In effetti, prima di iniziare a giocare a questo gioco non avevo mai giocato a un gioco di ruolo on-line, quindi vi chiedo perdono e indulgenza per eventuali errori che potrei aver commesso. La mia conoscenza di Peasant's Quest si basa sulle mie esperienze di gioco, sui suggerimenti di Tinkerer (lo sviluppatore del gioco) e sull'assistenza di altri membri della comunità di "Peasant's Quest".

Quando ho iniziato a giocare a questo gioco, ho arrancato per oltre una settimana prima di trovare un walk-thru della versione 0.61, scritto da 'bartleby'. Immediatamente mi sono reso conto che c'erano diverse cose che avrei potuto fare in modo diverso. Questo non significa che le mie scelte fossero "sbagliate", ma solo che c'erano altre opzioni che avevano più senso, nel lungo periodo. Per questo motivo ho usato la versione v0.61 come base per questa versione aggiornata e devo il merito di quelle sezioni a "bartleby".

Come ho detto, questa guida è una guida... non è assolutamente l'unico modo di giocare. La scelta di cosa e quando il vostro MC (Personaggio Principale) fa qualcosa spetta a ciascun giocatore, individualmente. Come suggerito da 'bartleby' nel walk-thru originale, "Divertitevi! E se vi piace il gioco, considerate di supportare Tinkerer su Patreon".

SEZIONE 2: SUGGERIMENTI GENERALI PER IL GIOCO

1. Nelle varie mappe sono presenti numerosi luoghi in cui è possibile raccogliere oggetti come legna da ardere, funghi, gigli blu, zucche selvatiche, ecc. Vi consiglio di esplorare tutto ciò che vi sembra minimamente sospetto. Alcuni oggetti sono disponibili solo in determinate ore del giorno e della notte, quindi controllate in giro. Questi oggetti (alias: spawn) hanno tutti un timer universale che si rigenera ogni 7 giorni di gioco. Raccoglieteli quando li vedete, perché vi serviranno più avanti nel gioco. Potete anche venderli al negozio di oggetti di Weirwood, ma **NON** vi consiglio di farlo, almeno non all'inizio del gioco. Non si ottiene molto denaro in cambio, ed è meglio avere una buona scorta per pozioni, missioni e cibo.
2. Oltre agli oggetti, è possibile raccogliere diversi nemici che forniscono i bonus necessari (carcassa di cinghiale, grasso di maiale, ecc.). Conservateli. Potreste ricavarne un buon prezzo al negozio, ma ognuno di essi è necessario in un momento o nell'altro della storia.
3. Come accade in molti giochi di ruolo, l'aumento di livello è piuttosto lento ai livelli più bassi, ma diventa più facile man mano che si acquisisce esperienza e si migliora l'equipaggiamento. L'ostacolo più grande in Peasant's Quest è il recupero di HP (Health Point) e MP (Magic Point). Ma ci sono diverse opzioni per aggirare questo problema quasi subito.
 - Per prima cosa, quando il MC parlerà con il sindaco, gli dirà che il contadino sta cercando aiuto. Il contadino gli offrirà un lavoro nei suoi campi (8 ore al giorno). Se decide di farlo, il MC verrà pagato e guadagnerà XP (punti esperienza). Il contadino gli permetterà anche di dormire nel suo fienile e di recuperare HP e MP ogni notte. Può dormire lì 8 ore o tutta la notte, in ogni caso recupera lo stesso numero di HP e MP.
 - La seconda opzione si basa, in parte, sulla prima, con un leggero cambiamento dei luoghi in cui dormire. Ricordate i soldi che il contadino gli ha dato? Beh, sono sufficienti per una notte in una locanda. Lì recupererà molti più HP e MP ogni notte. Nelle fasi successive del gioco, questo può essere un grande vantaggio, poiché permette al personaggio di dormire per "8 ore" o "fino al mattino successivo". Quindi, se il MC dorme per 8 ore in un luogo, può passare al secondo luogo più tardi nella notte, recuperando così molti più HP e MP! (Assicuratevi solo che il MC abbia la chiave della sua stanza alla locanda).
4. Il cane è davvero il migliore amico dell'uomo. Una delle prime cose da fare in ogni gioco è completare la missione "**Cane smarrito**": non richiede combattimenti, dà un'arma gratuita e sblocca un modo per guadagnare XP e monete extra (azione "Lavora nella fucina" presso la fucina). Poiché l'MC vorrà accumulare un po' di XP e di denaro prima di recarsi nella Foresta dei Goblin, è abbastanza facile guadagnare uno o due livelli non facendo altro che lavorare per il contadino e il fabbro prima di ritirarsi per la notte nella stalla del contadino.
 - Come ho detto prima, ci sono diverse opzioni per guadagnare HP, MP ed EP. La terza opzione non ha a che fare con il contadino, ma richiede il completamento della missione "**Cane perduto**". Invece di lavorare alla fattoria, andate alla fucina e lavorate lì per 12 ore (6 cicli). Il MC guadagnerà più monete e XP che lavorando alla fattoria. Lo svantaggio è che ora dovrà rimanere nella locanda e perderà metà delle sue entrate.

- La quarta opzione richiede sia il contadino che la fucina. Ci sono diverse sottoscelte in questa opzione, a seconda che il MC voglia rinnovare rapidamente i suoi HP/MP o guadagnare monete.

Se il MC sta cercando di accumulare monete, fatelo iniziare ogni giorno lavorando nella fucina per 6 ore (3 cicli) e poi andate a lavorare nella fattoria. In questo modo potrà dormire nel fienile e risparmiare le monete guadagnate quel giorno.

Se invece sta cercando di ricostruire rapidamente i suoi HP/MP, fatelo iniziare ogni giorno nella fucina e poi lavorare alla fattoria come nella scelta precedente, ma ora fatelo andare alla locanda e affittare una stanza. Fatelo dormire nella locanda per 8 ore e poi passate il resto della notte nella stalla (si può fare anche al contrario, purché il MC dorma in entrambi i posti ogni notte). In questo modo il MC otterrà HP/MP da entrambi i luoghi.

AVVISO: la prima opzione fornisce HP e MP sufficienti per lanciare un incantesimo "Guarisci piccole ferite", oltre a contanti per gli acquisti desiderati o necessari. La seconda opzione fornisce HP e MP più che sufficienti per superare le esigenze del personaggio per i primi livelli, ma i contanti sono finiti. La terza opzione offre un po' di entrambi, mentre la quarta fornisce monete, aumento di HP/MP e aumento di XP. Fortunatamente...

5. NULLA in questo gioco (tranne il ciclo giorno/notte) è sensibile al tempo. Se l'MC vuole ripristinare la sua salute e la sua magia, ottenendo allo stesso tempo denaro e XP, è libero di passare tutti i giorni che vuole lavorando per il fabbro e il contadino e rimanendo nel fienile. Che trascorra un giorno o 12 settimane, non avrà alcun impatto sugli eventi del mondo. Quindi... nessuna fretta.
6. Quando si è stanchi alla fine della giornata, le statistiche diminuiscono, riducendo l'efficacia del combattimento. Se arrivate al punto di essere "Esausti", evitate qualsiasi altra battaglia. Le possibilità di vittoria sono quasi nulle. Questo vale anche per la statistica Attacco magico, che determina l'efficacia dell'incantesimo Guarisci piccole ferite. Se avete intenzione di usare l'incantesimo per recuperare salute prima di dormire, non aspettate la fine della giornata per farlo. Se si è stanchi, l'incantesimo sarà meno efficace.
7. I Goblin in questo gioco pagano 15 monete per un paio di orecchie (se le vendete al negozio). Il MC guadagnerà denaro da altre fonti durante il gioco, ma tutte le altre fonti di guadagno impallidiscono di fronte alle 20 monete per paio di orecchie di Goblin pagate dal sindaco di Weirwood. Come per il livellamento, all'inizio è lento, ma una volta che si è in grado di uccidere diversi Goblin al giorno sarà più veloce.
8. Non appena l'MC riesce a uccidere in modo affidabile più Goblin al giorno, inizia a soggiornare alla locanda invece di dormire nel fienile del contadino. I maggiori HP e MP recuperati ogni notte sono molto meglio della quantità limitata che ottiene dormendo nel fienile, e il prezzo di 15 monete per una stanza è ripagato da un paio di orecchie di Goblin o da una giornata di lavoro per il contadino. Se ha intenzione di usare la locanda, però, è una buona idea affittare la stanza all'inizio della giornata. Se perde la cognizione del tempo e torna in città dopo il tramonto, il locandiere è andato a letto e lui non può affittare una stanza... quindi è bene che prenda la chiave in anticipo se vuole evitare di dormire nel fienile o peggio ancora nel vicolo. (I topi potranno godere di questa compagnia, ma il MC non la godrà, visto che perderà 3 HP).

Ecco una piccola cosa che ho dovuto imparare a mie spese. Alcuni degli oggetti raccolti lungo il percorso possono essere mangiati. Possono aumentare o, in alcuni casi, diminuire i vostri HP o MP. (SEZIONE 9).

- 9.** L'equipaggiamento che il MC acquista presso la fucina di Weirwood è tutto ciò che è attualmente presente nel gioco, quindi acquista gli aggiornamenti ogni volta che può permetterseli. Non ce ne sono di migliori (a partire dalla versione 1.32). Nel corso del gioco incontrerà e si alleerà con altri personaggi. Questi personaggi possono o meno essere già dotati di determinati oggetti come armi, scudi, ecc. Una volta terminata la missione con loro, l'MC può "disimparare" ciò che hanno e usarlo lui stesso. Il problema che si presenta è che se in futuro avrà bisogno di allearsi di nuovo con quel personaggio, dovrà restituirgli gli oggetti. (Ho "preso in prestito" alcuni di questi oggetti mentre risparmiavo le monete per comprare al MC i suoi).
- 10.** Quest'ultimo consiglio è applicabile a qualsiasi gioco di ruolo, ma è comunque valido. Salvate spesso e salvate in più slot, ne avete 20 a disposizione. Non si sa mai quando si potrebbe voler tornare indietro a un "salvataggio" precedente per vedere quale sarebbe il risultato se si facesse qualcosa di diverso.

SEZIONE 3: LOCALITÀ DI WEIRDWOOD

Dal momento che l'MC sta iniziando a Weirdwood, mi sembrava giusto che prima conoscesse le persone e i luoghi che lo circondano... quindi eccoli qui:

Vicolo - Gwynneth Dormi qui (*) gratuitamente se non hai un altro posto dove andare, ma attenzione... fa schifo!!! Invece di riacquistare HP, ne perdete 3. Quindi, l'unica ragione per rimanere qui è se non avete lavorato per il contadino e non avete ottenuto la chiave per una stanza alla locanda.

Nelle vicinanze si trova anche Gwynneth, la "ragazza che lavora" del posto. Il suo "menu" è il seguente:

Mostra le tette	- 10 monete	(8 monete con lo sconto)*
Mostra la figa	- 20 monete	(16 monete con sconto)*
Pompino	- 40 monete	(32 monete con sconto)*
Il sesso	- 60 monete	(48 monete con sconto)*
Anale	- 80 monete	(64 monete con sconto)*

Gwynneth ama i gioielli come regalo. (Se il MC le fa un regalo per tre volte, lei gli concede uno sconto permanente su tutti i suoi servizi. Lo sconto si applica solo ai servizi resi **al MC**, **non a** suo nome. La donna aiuterà nella missione "**Figlia dell'oste**").

Falegname - Marcus Marcus ha diversi oggetti disponibili nel suo negozio che ha realizzato per il defunto Conte Orlow. A quanto pare, era un "vecchio maiale che amava giocare con le ragazze della servitù".

Banco dell'Alchimia - 250 monete (dopo aver completato la missione Strega)

Oggetti del dungeon - 200 monete ciascuno (una volta ottenuto l'accesso al dungeon della Torre del Terrore)

Fattoria - Agricoltore Il MC può lavorare per lui (8 ore) per 15 monete e avere accesso al suo granaio come luogo per dormire. Il fienile non è male rispetto al vicolo. Questa missione è ripetibile. Lavorare per lui sblocca anche la missione "**Assassino di pecore**".

Lavoro in fattoria (8ore): +15 monete, + 5 XP, dormire nel fienile
disponibile Dormire nel fienile : +5 HP, + 4 MP

Il MC può anche affittare i campi a nord-ovest del villaggio per coltivare i propri raccolti, che forniranno un'ulteriore fonte di monete.

AVVISO: ogni giocatore può decidere quando affittare i campi, ma è bene avvertirlo. L'affitto dei campi ha un costo piuttosto elevato (un anticipo e poi una quota settimanale), così come l'acquisto di alcuni dei semi necessari. Inoltre, c'è un periodo di attesa per la crescita delle piante prima che il MC le raccolga. D'altra parte, non c'è nulla di male nell'avere un po' di soldi da spendere in più man mano che progredisce.

Carcere - Guardie

Ci sono guardie sparse per tutto il gioco, ma solo due con cui il MC interagirà. La prima è

pattuglia intorno alla Casa del Sindaco. Se sorprende il MC a raccogliere i fiori davanti alla casa o (più avanti nel gioco) a sbirciare Victoria, la moglie del sindaco, lo manda in prigione per la notte. Come previsto, la sistemazione è tutt'altro che ideale.

Carcere -30 monete, + 5HP, +4 MP

La seconda guardia è appostata fuori dalla prigione. Quando il MC gli parlerà, scoprirà che c'è una ricompensa per i banditi trovati a ovest di Weirwood. È anche la guardia che cercherà ripetutamente di impedire al MC di completare una missione successiva.

Locanda - Locandiere (Rolph), Alice, Gabriel

Bere una pinta	-5 monete, + 3 HP
Acquista un pasto	-10 monete, + 30%HP
Affitta una stanza *	-15 monete, + 20 HP, + 14 MP

Parlando con Gabriel al suo tavolo si ottengono alcune informazioni sui Goblin e su sua figlia Beth.

La prima volta che utilizzate l'opzione "Bevi una pinta", incontrerete la figlia del locandiere, Alice. Siate gentili con lei e tenete le mani a posto (per ora). In questo modo la si sblocca come personaggio intrattabile nella locanda. (Vedere la missione "**La figlia dell'oste**").

AVVISO: Alice ama ricevere fiori, ma solo una volta al giorno, e dato che sono liberi di essere raccolti, il MC potrebbe abituarsi a dargliene ogni giorno.

*Il locandiere va a letto quando cala la notte, quindi se il MC vuole avere una stanza in cui dormire, è una buona idea affittarla all'inizio della giornata prima di partire per qualsiasi avventura. Altrimenti, potrebbe rimanere bloccato a dormire nel fienile (se lavorate per il contadino) o nel vicolo (che schifo!!!).

ATTENZIONE: il completamento della missione **La figlia dell'oste** riduce gli effetti del dormire nella locanda (per maggiori dettagli, consultare la descrizione della missione).

Negoziario di oggetti - Negoziante Quasi tutti gli oggetti del gioco possono essere venduti al negoziante, ma solo quelli dell'elenco seguente possono essere acquistati.

Acqua magica	- 30 monete	Ripristina fino a 20 MP
I fiori	- 20 monete	Regalo per Alice
Gioielli	- 20 monete	Regalo per Gwynneth
Bendaggi	- 10 monete	Guarisce fino a 21 HP
Carcassa di cinghiale*	- 50 monete	Ripristina il 15% di HP
Bistecca*	- 30 monete	Ripristina il 15% di HP
Bottiglia di vino	- 14 monete	Utilizzato per la missione "Acqua sacra".
Vino elfico	- 30 monete	Utilizzato per la missione "Acqua sacra".
Mucchio di verdure	- 20 monete	Regalo per Frida; ripristina il 10% degli HP.
Torcia	- 10 monete	Luci per 1 giorno
Semi di carota	- 10 monete	Utilizzato per il giardino di Frida
Corda	- 5 monete	Utilizzato per la culla del bambino

Questi (*) diventano disponibili solo più avanti nel gioco, quando sono necessari per affrontare una missione. Essi

continuano a essere disponibili anche dopo.

Casa del Sindaco - Hans, Victoria

Quando l'MC parlerà con il sindaco, questi si presenterà e gli parlerà del lavoro disponibile nella fattoria sul lato est della città. Inoltre, darà al MC la missione **Orecchie di folletto**. Se l'MC chiede se ci sono altri lavori, gli darà anche la missione **Guai da strega**.

Il Sindaco dirà al MC di vedere sua moglie, Victoria, dopo aver chiesto informazioni sulla casa in affitto. Victoria informerà il MC sulla casa in affitto vicino alla fucina e sul suo costo. Gli fornirà anche diverse missioni da completare nel corso del gioco.

Fabbro - Fabbro

Parlate con il fabbro per ottenere la sfida "**Cane smarrito**". Completandola si sblocca l'azione "Lavorare nella fucina". Più avanti nel gioco, il fabbro aiuterà a svolgere le missioni "**Spyglass**" e "**Innkeeper's Daughter**", oltre ad aiutare il MC a conquistare l'affetto di Frida.

Spada	- 400 monete Att: +3, Ag: +2	
Ascia	- 400 monete Att: +4	
Arco	- 400 monete Att: +2, Ag: +5	Senza
Scudo	scudo	
Anello	- 250 monete Def: +1	
o	- 300 monete Att. magica: +3	
Pugnale	- 100 monete Att: +1, Ag: +1	
Elmo aperto	- 400 monete Att: +2, Def: +1, Ag: +2	
Quarterstaff	- 250 monete Def: +1	
Cotta di	- 250 monete Def: +1	
maglia	- 400 monete Def: +2, Ag: -1	
Armadura a piastre	- 600 monete Def: +3, Ag: -2	Abilità richiesta: Armatura pesante
Spada a due mani	- 600 monete Att: +5	Senzascudo Abilità richiesta: Arma a due mani
Ascia a due mani	- 600 monete Att: +6, Ag: -2	Senzascudo Abilità richiesta: Arma a due mani
Lucchetto:	Nessun costo	Regalo per Frida
Chiave della camera:	Nessun costo	Necessario per la missione "La figlia dell'oste".

Lavorare la Forgia (2ore) +5 monete, + 2 XP (ripetibile)

Scuderie - Beth

Parlate con Beth e aiutatela. Quando il MC la coglie nell'atto di... beh, lo scoprirete, accettate di stare zitti. Questo la rende felice e le apre la possibilità di acquistare sperma per cavalli (molto importante in seguito). Aiutandola e guardandola una seconda volta si apre la missione del **Cannocchiale**.

Buy HorseSeed 50coins (for 5) Una piccola fiala contenente, avete indovinato, sperma di cavallo!

Sartoria - Edgar

(Per aprire il negozio, è necessario completare la missione "Spedizione mancante").

Notte rossaAbito (parte anteriore sinistra)	(parte anteriore sinistra) - 200 monete	Una camicia da notte rossa e trasparente per Erevi
Abito nero succinto (schiena sinistra)	- 200 monete	Un minuscolo abito nero trasparente per Erevi

CavoArmatura (anteriore destro) - 180 monete (dopo lo sconto per Pelle d'orso)
Esattamente quello che potrebbe
desiderare una sposa Goblin

Un enorme abito bianco	(Retro destro)	- 200 monete
Lingerie nera Lacey	(Fronte del negozio)	- 200 monete
Bikini oro		- 500 monete
Cappuccetto Rosso		- 200 monete

(Hmmm, a chi potrebbe andare bene?).

La moglie del sindaco potrebbe stare
benissimo con questo
La "Signora del Drago

Mi chiedo come starebbe Mia con questo?

SEZIONE 4: MAPPA DEL MONDO E NOTE SULLE ZONE

					Casa della strega								
					Campo di Orge	Foresta del Nord	<-->	Il pozzo sacro	Fridaheim	<-->	Passo di montagna	<-->	Torre del terrore
Locanda del mercante	<-->	Strade trasversali	<-->	Strada occidentale	<-->	Legno di strado	<-->	<-->	<-->	Foresta dei Goblin			
Grotta del Drago		Cimitero		Tempio	<-->	Valle dimenticata				Villaggio Goblin			
						Paludi				Tana di Kroggath			

Cimitero:	Nemici:	Ghoul, Zombies, Vampiri
Incrocio di strade:	Nemici:	Bandito - Umano
Grotta del Drago:	Nemici:	Vixenatrix (alias: il Drago, la 'Signora Drago')
Valle dimenticata:	Nemici:	Goblin, Goblin corazzati (in gruppi misti di 2 e 3)
Fridaheim:	Nemici:	Goblin (raro), Goblin corazzato (raro)
Foresta dei Goblin:	Nemici:	Goblin, Goblin corazzati, Cinghiale (non comune), Orso (raro), Shakala (attivato)
Villaggio Goblin:	Nemici:	Nessuno
Tana di Kroggoth:	Nemici:	Pipistrelli, Kroggoth
Paludi:	Nemici:	Zanzare giganti, bestie di alligatori
Locanda del mercante:	Nemici:	Nessuno
Passo di montagna:	Nemici:	Goblin neri (raramente sono in coppia)
Il mio:	Nemici:	Goblin neri (raramente in coppia), Magogh (nemico della missione)
Miniera di cristallo:	Nemici:	Ogre
Foresta del Nord:	Nemici:	Goblin, Goblin corazzati (non comuni), Cinghiali (rari)
Campo degli orchi:	Nemici:	Nessuna, a meno che non si risponda male alle domande di Maghda.
Pozzo sacro:	Nemici:	Nessuno.
Torre del terrore:	Nemici:	Goblin corazzati (singoli o in coppia), Cinghiali
Grotta dei pipistrelli:	Nemici:	Creature Pipistrello, Allevatori di Pipistrelli (non comune)
Tempio di Qetesh:	Nemici:	Nessuno
Weirdwood:	Nemici:	Nessuno.
Grotta del ragno:	Nemici:	Ragni giganti, Regina dei ragni (si attiva cliccando su un uovo)
Strada occidentale:	Nemici:	Bandito - Nano
Casa della strega:	Nemici:	Strega (ma solo se si risponde male alle sue domande).

Per i dettagli sui nemici, vedere la **SEZIONE 8**.

SEZIONE 5: ALTRE SEDI

Locanda del mercante - Merchant

Acquista un pasto	-10 monete, +30%HP
Affitta una stanza	-15 monete, +20 HP, +14 MP

Fortunatamente, il Mercante è disponibile a qualsiasi ora del giorno e della notte. Parlate con lui, più volte. Racconterà al MC la storia di un gruppo di sacerdoti e suore che sono stati bruciati da una grande bestia e la posizione della bestia.

Di fronte alla locanda il MC potrebbe notare un pozzo. Riceverà +2HP ogni volta che ne berrà.

SEZIONE 6: MISSIONI/SFIDE

Peasant's Quest non ha un diario delle missioni completate (ancora?), ma ci sono sicuramente missioni e sfide nel gioco. Ho unito quelle nominate da Tinkerer con la lista sviluppata da 'bartleby' e alcune da me (sono sicuro che sono solo temporanee). In questa sezione sono elencate in ordine alfabetico, non nell'ordine in cui le realizzerete. Troverete molti più dettagli su ciascuno di essi nella **SEZIONE 12: WALK- THRU**. Man mano che Tinkerer continua a sviluppare questo gioco, sono sicuro che questo elenco si amplierà, quindi sentitevi liberi di ampliarlo con il passare del tempo.

-
- Appuntamento con Alice
- Appuntamento con Beth
- Appuntamento con Mia
- Una situazione delicata
- Un abito per una signora
- Il problema di un amico
- Un giardino per Frida
- Un prestito
- Un maestro della filatura
- Una nuova casa
- Una nuova casa nel bosco
- Una coltura speciale
- Un ospite indesiderato
- Suscitare il sindaco
- Cenere alla cenere, polvere alla polvere
- Allevatore di pipistrelli
- Essere un buon padre
- Caccia al cinghiale
- Chiama l'ostetrica
- Voci dal cimitero
- Rallegrati Liandra
- Liberare il mulino
- Abiti da impiegato
- Cucinare un pasto
- Comfort Rosy
- Coprite le vostre tracce
- Striscianti
- Corona di Qetesh
- Ragazzo delle consegne
- Affari di famiglia
- Femmina Goblin - Pt 1, 2 e 3
- Trova il cane del fabbro
- Trovare il locandiere
- Trova il bracconiere
- Fiore per il fornaio
- Per la causa
- Ulteriori indagini
- Procurare ad Alice la chiave della stanza
- Prendere un cucciolo per Mia

- Alchimia Goblin
- Orecchie di folletto
- Buon Samaritano
- Coltivare un giardino
- Tattiche Goblin
- Addestramento alle armi pesanti
- La sua prima caccia
- Intervento
- È una ragazza
- Il regalo di compleanno di Jenny
- Viaggio nella palude
- Dare una mano
- Che ci sia luce
- L'eredità di Lucille
- Grotta dell'uomo
- Bottino del Maestro
- Abbigliamento premaman
- Mead
- Spedizione mancante
- Madre e figlio in difficoltà
- La mia nuova casa
- La droga della mia festa
- Arcana del Niger
- Roccaforte degli Orchi
- Sbirciando su Victoria
- Pickyuprock
- Piantare un giardino
- Tempo di qualità con Maghda
- Aumento della produzione
- Ratti!
- Tribù ribelle
- Ricostruzione del Tempio
- Recupero del cristallo
- Affittare una casa
- Salvataggio di Thomas
- Salvataggio di Mia
- Salvataggio dei cuccioli
- Recuperare l'idolo
- Ricompensa
- Suona una campana
- Acqua sacra
- Salvate il vostro 'chap'
- Qualche emozione per Frida
- Spazio per allevare
- Parlare con TUTTI gli abitanti del villaggio
- Cannocchiale
- Tempio di Qetesh
- L'apprendista
- La stanza dei bambini

- Il Prescelto - Pt 1 e 2
- La corona della stregoneria
- L'elezione
- Il Re dei Goblin
- Il fidanzato scomparso
- La moglie perfetta
- Il potere del sangue
- I purificatori
- Il corteggiatore
- La Torre del Terrore
- Il matrimonio
- Il cacciatore di streghe
- Trasformazione
- Problemi al pozzo
- Zeloti problematici
- Visita a Mia
- Visita a Victoria
- Waystone - Pt. 1 e 2
- Abito da sposa
- Demolitore di matrimoni
- Caccia al lupo mannaro (facoltativa)
- Riconquistare Victoria
- Problemi con le streghe

SEZIONE 7: NPC

Adaob:	Sorella vampiro
Alice:	Figliadel locandiere di Weirdwood
Beth:	Gestiscele scuderie Weirdwood per conto del padre (ubriaco) (Gabriel).
Bhrute:	GrandeGoblin nel villaggio di Shakala
Fabbro:	Gestiscel'officina di Weirdwood
Bolon:	Servitore orco di Erevi
Caleah:	Elfo della Palude(salvato nella Roccaforte degli Orchi)
Dhogo:	Goblin Magronel villaggio di Shakala
Dolf:	Ogre.Compagno di Maghda
Dosso:	GiovaneGoblin nel villaggio di Shakala
Edgar:	Sarto a Weirdwood
Erevi della CasaIstanath:	Maga elfo scuroche vive nella Torre del
TerroreAgricoltore:	Possiedeuna fattoria a Weirdwood
Freyja:	Illupo cattivo domestico di Frida
Frida:	Gigantessa.Ha problemi con i goblin
Gabriel:	Combattente goblin in pensione e proprietario della scuderia Weirdwood.
Grug:	Giganteche custodisce il Tempio di Qetesh
Gwynneth:	Prostitutache bazzica vicino al vicolo di Weirdwood
Hans:	Il sindaco di Weirdwood
Hosso:	GiovaneGoblin nel villaggio di Shakala
JohanBrandywine:	Ilricco pretendente
Karkh:	Goblinnel villaggio di Shakala
Liandra:	Elfa femminache custodisce il Pozzo Sacro
Maghda:	Femminadi orco. Compagna di Dolf
Magogh:	Leader dei Goblin Neri(e ruba i cuccioli)
Makith:	Sciamao Goblinnel villaggio di Shakala
Marcus:	Falegnamea Weirdwood
Merchant'sLocandiere:	Proprietarioe gestore della locanda del
mercanteMia:	Ragazza smarritanella Foresta del
Nord	
Nonnadi Mia:	Vivenella Foresta del Nord - manca la nipoteNagah: Goblin muscolosodel villaggio di Shakala
Odino:	Illupo cattivo domestico di Frida
Reanna:	Sorella vampiro
Rolph:	Locandiere,gestisce la locanda dell'Asino Rampante a Weirdwood. Padre di
Alice	
Shakala:	DonnaGoblin
Negoziante:	Gestisceil negozio di oggetti di Weirdwood.
Uragh:	Capo orco
Vixenatrix:	(alias;Il Drago, La 'Signora Drago')
Victoria:	Moglie del sindaco
Strega:	Misteriosamegera che spaventa gli abitanti di Weirdwood.
Ziva:	Sacerdotessadi Qetesh (Dea dell'estasi e del piacere sessuale)
Zsofia:	Sorella vampiro

SEZIONE 8: BESTIE E MOSTRI

Questa sezione descrive i mostri del gioco che si combattono effettivamente e i loro possibili bottini. I PNG delle missioni che non si combattono (come Maghda e Odin) non sono inclusi, mentre sono inclusi i PNG che si possono combattere (come Grug). I nemici sono elencati in ordine alfabetico.

	Potenza massima	Difesa	XP	Oro	Gocce
Bandito - Nano	70	9	30	20	Gioielli (Raro)
Bandito - Umano	70	9	30	20	Gioielli (Raro)
Allevatore di pipistrelli	50	7	15	0	Nettare di fiori di caverna Uovo cristallizzato
Creatura pipistrello	60	8	20	0	Nettare di fiori di grotta
Pipistrello	15	3	8	0	Nessuno
Orso	100	9	52	0	Artiglio d'orso Pelle d'orso
Bhrute	90	9	40	0	Nessuno
Folletto nero	60	7	16	0	Benda per le orecchie di Goblin (Rara)
Boss Goblin Nero	80	8	35	50	Orecchie di folletto
Cinghiale	45	7	14	0	Carcassa di cinghiale Grasso di maiale
Drago	300	12	N/D	0	Il Drago non può essere ucciso. Una volta perde il 60% dei suoi HP e si rompe e salta l'MC
Bestia di alligatore	100	12	50	0	Nessuno
Ghoul	80	8	30	0	Nessuno
Zanzara gigante	12	2	10	0	Nessuno

Ragno gigante	45	7	15	0	Ghiandola del veleno Nettare dei fiori delle caverne (Raro)
Folletto	35	6	8	0	Benda per le orecchie di Goblin (Rara)
Goblin - Corazzato	40	7	11	0	Benda per le orecchie di Goblin (Rara)
Grug - Il gigante	150	10	70	50	Nessuno
Kroggoth	120	10	60	0	Nessuno
Orge	100	10	50	0	Nessuno
Orco	80	9	30	10	Nessuno
					Bendaggio (Raro)
Shakala	70	9	30	0	Nessuno
La regina dei ragni	90	9	45	0	Ghiandola del veleno Ghiandola del veleno Uova di ragno
Urakh - Capo orco	150	11	70	0	Nessuno
Lupo mannaro	100	11	70	0	Nessuno
Zombie - Snello	80	9	25	0	Nessuno
Zombie - Grande	100	9	30	0	Nessuno

SEZIONE 9: PRODOTTI COMMESTIBILI

"Finora il nostro eroe è riuscito a vagare per molti mesi senza mangiare nemmeno una briciola. Ora non più! Ora alla fine avrà fame, il che a sua volta aumenta l'affaticamento e causa una lenta perdita di salute" per Tinkerer con il rilascio della v1.15.

E "No", per quelli di voi che sono veramente deformati, non è possibile far morire di fame l'MC. Almeno non ancora. (Solo il grande dio Tinkerer sa cosa ci riserverà il futuro), ma è possibile che l'MC diventi così debole per la mancanza di cibo e la stanchezza che anche un nemico di livello medio-basso può diventare una sfida da sconfiggere.

(Sfortunatamente, il "sistema Hunger" non ha funzionato come ci si aspettava ed è stato rimosso nella v1.16). Si prevede che questa funzione verrà aggiunta in futuro, ma non si sa esattamente quando.)

Il MC può mangiare uno qualsiasi dei seguenti elementi con i risultati elencati

nel corso del gioco: Carcassadell'orso	+20% HP	
Carcassadi cinghiale	+15% HP	
Bottiglia di vino	+2HP,	Ag:1
Mucchio di verdure+	10% CV	
Carota	+ 2HP	
Cave FlowerNectar	+ 5HP	
Uovacristallizzate	(VedereUova cristallizzate nella	
Sezione 10) ElvinVino	5HP	Ag:2
GatorBestia	+20% HP	
Miele	+5% HP	
Pasto	+30% HP	
Fiore della LunaPolline	+ 5HP	
Patata	+ 2HP	
Zucca	+ 3HP	
ViolaFungo	????Coni	
glio+	10% HP	
Fungo	rosso-	5HP
SacroAcqua	+ 2MP	
Bistecca	+15% HP	
PietraFungo	+3HP	
VegetaleCesto	+10% HP	
Ghiandola	del veleno -	10HP
Grano	???	(Non ancora incluso nel
gioco) WildZucca	+3HP	
Vino	2HP	Ag:1

SEZIONE 10: INGREDIENTI E RICETTE PER IL CRAFTING

Come ho già detto all'inizio di questa guida, lungo il percorso troverete diverse cose da raccogliere. Alcuni possono essere usati come cibo, ma la maggior parte serve per creare pozioni. Dalla v1.16 l'elenco degli ingredienti comprende:

Fungorosso	Grotta	Nettare Fiore
Uova	di ragno	Ghiandola del veleno
Zucca	Acqua sacra	
Giglioblu	Seme umano	
Cavallo	Uovo cristallizzato	
Seed	Artiglio d'orso	
Pietra	'shroom	
Sangue	Erba	Fungo viola sono rari e si riproducono solo in circa il 50% delle mappe.

Dopo aver completato **Witch Trouble**, l'MC può usare il laboratorio di Ziva per creare pozioni con gli ingredienti che ha raccolto lungo il percorso. Le ricette sono:

Acqua magica: Recupera fino a 20 punti magia.
1 Fungo rosso, 2 Acqua sacra, 1 Giglio blu

Pozione di guarigione: Guarisce tutte le ferite.
2 Nettare di fiori di caverna, 1 zucca selvatica, 1 acqua sacra

Pozione di energia: Elimina l'affaticamento.
1 zucca, 1 acqua benedetta, 1 miele

Curare i veleni: Cura gli effetti dei veleni.
1 Fiore della caverna, 1 Acqua sacra, 1 Fungo viola

Pozione di agilità: Aumenta l'agilità del 30%. Dura un giorno intero.
2 Uova di ragno, 1 giglio blu

Pelle di pietra: Aumenta la difesa del 20%. Dura tutto il giorno.
1 Uovo di ragno, 1 Acqua sacra, 1 Artiglio d'orso, 1 Fungo di pietra

Veleno: Tutte le armi del MC sono avvelenate. Dura un giorno intero.
2 Funghi rossi, 2 ghiandole del veleno

I funghi, i gigli e le zucche si trovano nelle zone di superficie. L'artiglio dell'orso viene lasciato cadere una volta sconfitto un orso. Il nettare dei fiori della caverna e le uova di ragno si trovano nella caverna dei ragni (ATTENZIONE, anche la Regina dei Ragni si ripresenta!), mentre le ghiandole velenifere cadono dai ragni giganti quando vengono uccisi. L'Acqua Sacra può essere ottenuta dal Pozzo Sacro una volta completata la missione **Acqua Sacra**. La Pozione di Agilità è molto utile per completare la missione:)

Dopo aver completato la missione **Tempio di Qetesh** e aver acquisito il calice magico, Ziva insegna all'MC le due pozioni seguenti.

Pozione di fertilità: Aumenta la fertilità. Dura un giorno.

1 Nettare di fiore di caverna, 1 Uovo di ragno, 1 Acqua sacra, 1 Seme umano

AVVISO: le pozioni per la fertilità creano versioni varianti di alcune scene di sesso (in genere una sborrata di volume maggiore). Le pozioni funzionano praticamente con tutte le scene di sesso.

Pozione di sterilità: Impedisce di ingravidare una femmina. Dura un giorno.

1 Fungo rosso, 1 Ghiandola del veleno, 1 Acqua sacra, 1 Seme umano

Per ottenere il Seme Umano, il MC ha due opzioni. La prima è interagire con il calice e masturbarsi. L'MC riceverà rispettivamente 3, 2 e 1 carico di sperma. Oppure può parlare con Ziva e chiederle di mungerlo. La donna chiederà una donazione di 80 monete alla chiesa; in questo modo si ripeterà la scena di sesso della fine del **Tempio di Qetesh** e l'MC otterrà altri 5 semi.

Dopo aver completato la missione **Sciamano Goblin**, l'MC imparerà a preparare le Pozioni dello Spirito.

Pozione dello Spirito: Rivivere il passato. Può essere utilizzata su siti in cui si sono verificate scene di sesso non ripetibili.

1 fungo viola, 1 giglio blu

Dopo aver completato la missione **Cuccioli** (e aver tentato di fare sesso con Frida), si ha la possibilità di chiedere a Ziva informazioni sull'ingrandimento del pene. Lei vi insegnerà la ricetta della pozione Phallus Giganticus.

Phallus Giganticus: Aumenta le dimensioni del vostro cazzo. Dura fino a quando non si sborra. (Può essere usato solo per alcune scene)

1 Zucca selvatica, 1 Acqua sacra, 1 Seme umano, 1 Seme di cavallo

Fertilità potenziata Pozione: Questa pozione è stata sviluppata da Suor Teresa nel tentativo di aiutare chi sofferenza della sterilità per poter lodare la Dea Qetesh. È così potente da superare persino la Pozione della Sterilità.

1 cucchiaino di nettare di fiore di caverna, 2 cucchiaini di uovo di ragno gigante, 1 cucchiaino di seme umano, ½ tazza di acqua sacra, 1 cucchiaino e mezzo di polvere per uovo cristallizzato.

Pozione di Caleah: Questa pozione si usa una sola volta e può essere preparata solo da Caleah. Viene utilizzata per liberare l'MC da una sanguisuga della bile.

1 Erba del Sangue, 1 Rospo della Palude, Ciotola cerimoniale di miscelazione

Uovo cristallizzato: Aumenta le capacità magiche di chi lo indossa. Consumare per equipaggiare. Dura un giorno. Ok, questa non è affatto una pozione, ma funziona esattamente come tale. Non è possibile creare Uova Cristallizzate in laboratorio, ma è possibile raccogliere nella Caverna dei Pipistrelli fuori dalla Torre del Terrore e, dopo aver completato la missione "Allevatore di Pipistrelli", è possibile produrne una al giorno nei sotterranei della Torre.

Effetti: Aumenta i punti magia MAX del 50%
Aumenta l'attacco magico MAX del 25%
Aumenta la difesa magica MAX del 25%.

AVVISO: anche se non si tratta di una pozione, ho incluso in questa sezione informazioni sulle Uova Cristallizzate a causa del loro effetto sugli incantesimi e sulle capacità magiche.

SEZIONE 11: INCANTESIMI E ABILITÀ

Al momento ci sono solo quattro incantesimi nel gioco e l'MC può lanciai solo tre. All'inizio il MC conosce Guarisci ferite piccole. Può imparare gli incantesimi Lighting Bolt e Stun completando la missione "L'apprendista" presso la Tower of Dread. Il quarto incantesimo del gioco, Guarisci ferite gravi, viene usato da Ziva quando si unisce al gruppo per la missione "Tempio di Qetesh".

Guarire le piccole ferite: Costo MP: 3

L'eroe inizia con questo incantesimo. Cura una piccola quantità di salute, ma migliora un po' con l'aumento di livello. Cercate di affidarvi a questo incantesimo solo per curarvi fuori dal combattimento.

Guarisce le ferite gravi: Costo MP: 10

Guarire le ferite gravi è una delusione. Non so se sia dovuto al basso livello di Ziva (è di livello 1 quando si unisce al vostro gruppo), ma guarisce più o meno allo stesso prezzo di una benda e non vale assolutamente il costo di lancio di 10 MP.

Fulmine: Costo MP: 5

È un incantesimo ad effetto area che colpisce tutti i nemici. Onestamente non l'ho usato molto. Su un eroe di livello 10 con equipaggiamento al massimo, infligge 40-55 danni a ogni nemico (50-65+ con l'uovo cristallizzato attivo). È inefficiente per i nemici singoli, ma questo incantesimo è un buon modo per accelerare il livello nella Valle Dimenticata, dato che un dardo potenziato con un uovo eliminerà sempre un intero gruppo di nemici. Ricordatevi di portare con voi un po' di Acqua Magica!

Stordimento: Costo MP: 8

Questo incantesimo ha la possibilità di paralizzare un bersaglio, SE non viene contrastato (e viene contrastato molto). L'uso principale di questo incantesimo è quello di catturare i nemici da sacrificare alla Torre del Terrore durante la missione "Il Prescelto". Non funziona con avversari molto potenti.

Le abilità sono diverse dagli incantesimi in quanto vengono "lanciate" utilizzando i TP anziché gli MP. Durante il combattimento si guadagnano TP ogni volta che si infliggono o si ricevono danni. Potete imparare la vostra prima abilità di combattimento, Soffio poderoso, completando la missione **Tattiche dei Goblin**.

Soffio possente: Costo TP:20
che colpisce

Soffio Possente è solo un attacco speciale in mischia circa il 50% in più di un attacco standard.

Evocazione:

Everi insegnerà al MC questo incantesimo in modo che possa completare la missione **Date with Beth**. L'incantesimo è ripetibile, ma il MC deve prima

ottenere un Uovo cristallizzato.

SEZIONE 12: VISITA A PIEDI

Se avete già letto la guida fino a questo punto, potreste non aver bisogno di questa sezione, se non in quelle occasioni in cui siete bloccati, ma per coloro che vogliono una mappa del gioco, ecco un'introduzione. L'unica cosa che devo dirvi prima di iniziare è che questo è solo uno schema. **NON** è l'unico modo per completare il gioco. Tinkerer ha fornito così tante variabili che, nella maggior parte dei casi, permette a ogni giocatore di decidere il proprio percorso di gioco.

Quindi andiamo avanti!!!

All'inizio, l'MC si trova alla periferia di Weirdwood. Vi consiglio di andare direttamente alla casa del sindaco (è l'edificio più grande della città). Parlando con lui, scoprirete che un contadino locale ha bisogno di aiuto. Il sindaco dirà anche all'MC del problema dei goblin (quest "**Orecchie di Goblin**") che stanno avendo e che se è bravo con la lama potrebbe voler parlare con il fabbro. Andate dal contadino e parlategli. Offrirà all'MC un lavoro e gli parlerà del problema della scomparsa delle sue pecore (missione "**Trova il bracconiere**"). Ora andate a parlare con il fabbro. Il fabbro chiederà al MC di aiutarlo a ritrovare il suo cane smarrito (missione "**Trova il cane del fabbro**").

Vi consiglio di trascorrere la prima parte della giornata lavorando alla fattoria. Ci vogliono 8 ore, ma questo vi garantisce un posto libero per dormire la sera.

A seconda che il MC abbia ancora abbastanza tempo a disposizione, potrebbe voler passare un po' di tempo a cercare in città o a cercare il cane del Fabbro. In caso contrario, cercate il cane appena potete al mattino. Mentre il MC cammina, noterà vari oggetti a terra che potrà raccogliere (legna, pala, patate, gigli blu, ecc.). Iniziate a riempire il suo inventario.

QUEST: **Trova il cane del fabbro**

Prerequisiti:

Nessuno

Questa dovrebbe essere la prima missione che un nuovo giocatore completa. Andate alla fucina e parlate con il fabbro. Vi chiederà di trovare il suo cane. Io ho trovato il cane in due aree diverse. La prima si trova a nord della casa del sindaco, ai margini della mappa, vicino a una grande roccia. La seconda si trova a sud della casa del contadino. Una volta ottenuto il cane, tornate dal fabbro.

Completando questa missione si sblocca l'opzione "Lavora alla forgia" presso la fucina e si ottiene un pugnale gratuito. (NON **DIMENTICATE DI EQUIPAGGIARE IL PUGNO!!!**) [Per vedere cosa succedeva ho provato a completare la missione successiva senza il pugnale. Ci sono riuscito per un pelo dopo aver raggiunto il livello 3].

Una volta completata la missione, si hanno diverse opzioni su come accumulare denaro, HP e XP (**SEZIONE 2**). Consiglio di iniziare ogni giorno lavorando per il fabbro e poi per il contadino. Non dimenticate però di esplorare il resto della città e di parlare con tutti quelli che incontrate. Parlando con diverse persone nel corso del gioco si apriranno delle missioni da completare per l'MC. Familiarizzate con la struttura del luogo.

Ora che avete ottenuto il pugnale e accumulato un po' di HP, è il momento di aiutare il contadino e "**trovare il bracconiere**".

QUEST: **Trova il bracconiere**

Prerequisiti:

Nessuno, anchese è una buona idea fare prima **Cane perduto** per avere il pugnale.

Parlate con il contadino. Vi chiederà cosa volete. Le scelte sono: lavorare per lui o affittare un terreno. (Non pensate nemmeno di provare ad affittare in questo momento. I costi sono di gran lunga superiori alle vostre disponibilità di denaro). Vi parlerà delle sue pecore scomparse e vi offrirà 50 monete se riuscirete a risolvere il problema. Dopo aver lavorato per il contadino, dirigetevi a nord del suo pascolo e troverete alcune tracce.

Seguiteli per trovare un Goblin e alcune ossa di pecora. Uccidete il Goblin e fate rapporto al contadino.

QUEST: **Parla con TUTTI gli abitanti del villaggio**

Prerequisiti:

Nessuno

Mentre alcuni abitanti del villaggio avranno ben poco da dire, altri vi daranno informazioni preziose sulle missioni future e sul modo di guadagnare monete extra. Questa missione è ripetibile, nella maggior parte dei casi, quindi se dimenticate qualcosa potete sempre tornare indietro.

Uno di quelli che vi darà informazioni preziose è la guardia che si trova fuori dalla prigione. Dirà all'MC che non ci sono lavori disponibili al momento, ma che la strada occidentale è infestata dai banditi e che c'è una ricompensa di 50 monete per ogni persona restituita viva. Suggerisce di usare una corda o qualcosa del genere per catturarli. (Questa sembra essere l'unica eccezione alla ripetibilità, quindi assicuratevi che il vostro MC ricordi cosa gli viene detto).

Il MC incontrerà anche Gwynneth, la "lavoratrice" locale. Sebbene non abbia molto da dire, in seguito si rivelerà molto utile.

Fermatevi alla locanda. Parlate con il proprietario. Si offrirà di affittare una stanza al MC o di vendergli una pinta di birra. Prendete la birra. Questo vi darà la possibilità di conoscere Alice, la figlia del locandiere. Fate in modo che il MC le faccia un complimento, lamentandosi del tempo che ha impiegato per portare al MC la sua bevanda. Quando lei chiede se il MC è nuovo in città, siate sinceri. Lei lo stuzzicherà con una bella occhiata al suo sedere. Siate furbi, guardate ma non toccate. Lei si accorge che l'MC la sta fissando ed è lusingata, ma lo avverte che suo padre vuole che lei sposi un uomo ricco e che potrebbe finire nei guai se lui la becca a flirtare con un popolano. (Accidenti, questo ragazzo mi sta già dando sui nervi).

Noterete anche un ragazzo seduto a un tavolo in basso a destra. Fermatevi a parlare con lui. Il suo nome è Gabriel, eroe di Blood Axe Pass. Racconterà all'MC di come ha combattuto nelle Guerre dei Goblin. Gli parlerà anche dei Goblin, comprese le donne, aprendo la missione "**Goblin femmina**".

Se il MC gli parla di nuovo, gli parlerà di sua figlia, Beth, che lavora nelle scuderie.

Quando il MC ha finito di parlare con Gabriel, noterà Alice in piedi vicino alle scale. Se si ferma e le chiede un appuntamento, gli verrà detto di "sognare".

AVVISO: osservate il modo in cui sta in piedi quando parla con il MC. Questo è un indicatore del suo livello di affetto. Questo vale anche per molte altre donne con cui il MC interagirà nel corso del gioco.

Quindi cosa potrebbe aiutare ad aumentare il suo affetto per il MC? Forse lui dovrebbe provare a farle un regalo (o tre) e riprovare.

C'è un'ultima cosa prima di andare avanti. Vi ricordate quando l'oste si è offerto di affittare una stanza al MC? Se il MC ha la moneta potrebbe essere un buon momento per ottenere la chiave. Forse non ne ha ancora bisogno, ma non si può mai dire quando un posto caldo dove dormire e che fornisca un aumento di HP/MP potrebbe essere utile.

Prima o poi vi imatterete in Edgar il Sarto. (È l'uomo che cammina avanti e indietro davanti al suo negozio sul lato ovest della città). Fermatevi a parlare con lui e aprirà la missione "**Spedizione mancante**".

QUEST: **Spedizione mancante**

Prerequisiti:

Assassino di pecore (e 50 monete)

Edgar il sarto (è fuori dal suo negozio) vi chiede di aiutarlo a recuperare un carico di merci scomparso. Dirigetevi a ovest della città (nella zona della Strada occidentale), trovate il carro distrutto, cliccate sulla branda e seguite la scia di sangue. Mentre seguite le tracce, vi imatterete in una Pozione di Phallus Giganticus, in alcune provviste scartate sotto un albero. **Conservatela**. Se seguite il sentiero fino alla fine, troverete due orchi: un maschio, Dolf, e una femmina, Maghda. Maghda si lamenta perché le manca il sapore della carne di montone. Tornate in città e comprate una pecora dal contadino per 50 monete. Poi tornate all'accampamento degli orchi. Avrete bisogno della Pozione del Fallo Gigantesco per evitare la morte. Usate la pozione, fate il piacere di Maghda e prendete le provviste del sarto. Riportatele in città. Una volta che sarete in grado di preparare le pozioni di Phallus Giganticus, potrete ripetere la scena con Maghda, se vi piacciono gli orchi, ma avrete bisogno di un'altra pecora ogni volta.

Il MC ha guadagnato un po' di soldi e ne ha spesi un po', ma non sembra abbastanza veloce. Forse è arrivato il momento di accettare l'offerta del sindaco e di andare nella Foresta dei Goblin a prendere delle "**Orecchie di Goblin**".

QUEST: **Orecchie di folletto**

Prerequisiti:

Nessuno, ma è una buona idea completare almeno **Cane perduto** per il pugnale e guadagnare un paio di livelli prima.

Il sindaco vi parla di una tribù di goblin che si è trasferita a est della città. Vi offre 20 monete per ogni paio di orecchie di goblin che gli porterete. Questa missione è ripetibile, potete continuare a tornare da lui per le monete ogni volta che ottenete altre orecchie.

Questo è il modo principale per il MC di guadagnare denaro, anche se ce ne sono altri due ("**Piantare un giardino**" e "**Ricompensa**") che diventeranno disponibili per integrare le entrate più avanti nel gioco.

AVVISO: l'MC vedrà occasionalmente dei goblin morti a terra. È possibile saccheggiare le orecchie gratuite, ma SALVARE PRIMA, perché così facendo si potrebbe generare Shakala ("**Goblin femmina**") e non si è ancora pronti a combatterla. Quando riuscirete a uccidere in modo affidabile 3-4 goblin al giorno, l'MC potrà smettere di lavorare per il contadino e iniziare a dormire nella locanda a tempo pieno. (Prima di prendere questa decisione, consultate le opzioni elencate nei Consigli generali di gioco - Sezione 2).

Non abbiate paura di usare le bende (i Goblin le lasciano cadere) o di mangiare un po' di cibo raccolto per recuperare anche gli HP. Vi consiglio di potenziare il vostro equipaggiamento ogni volta che vi fermate in città, se il MC può permetterselo. Altri con cui ho parlato mi hanno consigliato di prendere una Spada il prima possibile, ma io ho sempre pensato che una combinazione di oggetti sia la scelta migliore all'inizio. Quindi iniziate acquistando un Elmo aperto e poi l'Anello. (L'elmo aumenta la

difesa e l'anello aumenta di 3 punti l'AT massima). Dopodiché dipende da ogni singolo giocatore/MC.
Ogni arma ha i suoi vantaggi e svantaggi.
Quando otterrete un'arma migliore, vendete il pugnale (non ne avrete bisogno). Questa sarà l'unica volta in cui

vendere un'arma. In seguito, altri membri del gruppo potranno utilizzare le armi aggiuntive acquistate.

ATTENZIONE: Oltre ai goblin, nella foresta si aggirano anche cinghiali, orsi e occasionalmente conigli. Con il passare del tempo anche gli Orsi e i Cinghiali sono diventati più intelligenti e aggressivi (mi è capitato che entrambi inseguissero il MC e di recente un Orso si è seduto sulla rampa dell'altopiano intrappolando il MC per diversi minuti). Un'altra cosa è che se l'MC si avvicina abbastanza da attaccare il cinghiale o l'orso, o se questi lo attaccano, l'opzione "ESCAPE" è stata disattivata. Combatti o muori!!! A

in questa fase il MC può combattere con un Cinghiale e sopravvivere (a malapena)... un Orso è tutta un'altra cosa. Si consiglia di evitarli fino a quando il MC non avrà un equipaggiamento migliore o non sarà almeno al livello 6. Per quanto riguarda il coniglio, catturatelo e conservatelo come cibo. Il MC scoprirà che ogni piccolo aiuto è utile man mano che il gioco prosegue.

QUEST: Appuntamento con Alice

Prerequisiti:

Comprate una pinta nella locanda e incontrate Alice.

Uff!!! Dopo una giornata passata a combattere i goblin, un'altra pinta di birra sembra una buona idea.

Per ottenere un "appuntamento" con Alice, il MC deve aumentare il suo affetto per lui. Le basterà regalare 3 mazzi di fiori, ma non si scoraggi. Alice è una provocatrice naturale e darà al MC un piccolo spettacolo di sbirciatine ogni volta che compra una birra, oltre ad aumentare i suoi HP di 3 punti per ogni birra che beve. (Non credo che questo abbia alcun effetto sulla sua agilità a partire dalla v1.32).

Ricordate che il MC può regalarle fiori solo una volta al giorno. Una volta che il MC ha accumulato l'affetto necessario, parlatele presto in giornata e chiedetele di uscire. (Avrà bisogno di tempo per fare ciò che è necessario prima dell'appuntamento).

Quando lui le chiede di uscire, lei gli dice che le piace ma che ha paura di essere scoperta dal padre. Dice che se l'MC riuscirà a trovare un modo per distrarre il padre, condividerà qualche drink con lui. Accettate la sua offerta. Andate da Gwynneth e chiedetele di distrarre il padre di Alice. Ditele che è un favore per il locandiere. Vuole 50 monete per il lavoro. Pagatela. Poi, tornate alla locanda e parlate con Alice. Andate al tavolo e godetevela.

Dopo aver finito, il MC può andarsene o andare a dormire nella locanda, non fa molta differenza. Quando la rivedrà la volta successiva, fategli dare un altro regalo e poi parlatele una seconda volta. Lei gli chiederà se gli è piaciuto il loro appuntamento. Se lui risponde "Sì", lei gli racconterà come suo padre la rinchiude nella sua stanza di notte e cosa dovrà fare per liberarla aprendo la missione "**Prendi la chiave della stanza di Alice**". Il risultato della liberazione è una scena di sesso bollente, **ma** gli HP e gli MP dell'MC si dimezzeranno ogni volta che lei andrà a trovarlo da quel momento in poi (dopo tutto, il sesso può essere piuttosto drenante!!), quindi potrebbe voler aspettare prima di completare la quest fino a quando non avrà un altro posto dove stare (ce ne sono parecchi con il progredire del gioco) o sarà arrivato a un livello tale da poter allevare Goblin per ottenere XP senza bisogno di recuperare molto.

Quando il MC ha finito di occuparsi di Alice per la giornata, potrebbe voler passare un po' di tempo a combattere altri goblin e poi tornare a Weirdwood. Vendete le orecchie di goblin al sindaco. Se vuole una pinta di birra non c'è problema. Quando l'MC cercherà di fare un regalo ad Alice, lei gli chiederà se ha preso la chiave della sua stanza.

Fortunatamente, non lo fa. (Può provare a darle i fiori una seconda volta, ma io non mi sono mai preoccupato). Invece, andate alla Scuderia e incontrate Beth. Dopo essersi presentata, vi chiederà se potete aiutarla a pulire le stalle. Rispondendo "Sì", l'MC farà un po' di sbirciate e poi aprirà la missione "**Spyglass**".

QUEST: **Cannocchiale**

Prerequisiti:

Deve aver aiutato Beth nelle scuderie e aver evitato di farla arrabbiare.

Andate alle stalle e parlate con Beth (potete parlare prima con suo padre nella locanda, ma non è necessario). Offritevi di aiutarla. Dopo aver pulito dello sterco di cavallo, sentirete un rumore e la spierete (scoprendo il suo "segreto"). Lei vi chiederà di non dirlo a nessuno. Siate gentili e accettate di non farlo.

IMPORTANTE: se vi comportate da stronzi, sarà uno degli errori più gravi che farete nel gioco. L'unico modo per tornare dalla sua parte è tornare più volte e spalare MOLTO sterco di cavallo!!!

Un altro giorno, tornate alle scuderie e aiutate Beth una seconda volta e potrete spiare di nuovo. Vi viene l'idea di procurarvi un cannocchiale per avere una visuale migliore. Se andate al negozio, vi diranno che non hanno cannocchiali e vi manderanno dal Fabbro. Questi non sa dove trovare un cannocchiale, ma dice che se riuscite a mettere le mani su un cristallo (missione "**Recupero del cristallo**"), può aiutarvi a costruirne uno. Dice che un tempo estraevano cristalli sulle montagne. Le miniere sono state abbandonate da tempo, ma pensa che si possa trovare un cristallo lì. Non pensate ancora di cercare le miniere. Lì c'è un orco di livello 8 che vi aspetta.

Ora, prima di iniziare a trascorrere troppo tempo fuori città, ci sono alcune altre cose che potreste voler controllare se non l'avete già fatto:

- La prima è Gwynneth. (L'avete già incontrata se avete fatto la missione "**Appuntamento con Alice**"). È la "ragazza che lavora" in città ed è disposta a fare QUALSIASI cosa per un prezzo, compreso aiutare il MC quando ha bisogno di una distrazione.
- La seconda è la piccola luce lampeggiante nel vicolo vicino a Gwynneth. Se non avete lavorato per ottenere il vostro posto nel fienile e avete dimenticato di prendere la chiave per la locanda, questo è l'unico posto rimasto per dormire. I topi potrebbero gradire la compagnia, ma vi costerà in HP.
- Il terzo è il negozio locale. Da quando è stato aperto (ai tempi di DEMO) la sua offerta di materiali necessari è aumentata continuamente. Tenetelo d'occhio. Qui troverete molti degli oggetti necessari per le varie missioni.
- La quarta è la casa libera situata tra la bottega del fabbro e quella del sarto. Per saperne di più, consultate la missione "**Affittare una casa**").

Una volta riposati ed equipaggiati con le armi e le armature migliori, tornate nella foresta dei Goblin. Ora è il momento di controllare i cadaveri che avete visto in giro prima. In uno dei tre siti, l'MC attiverà la missione "**Femmina Goblin**".

QUEST: **Femmina Goblin - Parte 1**

Prerequisiti:

Nessuno, ma è una buona idea avere qualche livello e un equipaggiamento decente.

Se parlate con Gabriel nella locanda, egli condividerà la saggezza dei suoi giorni di lotta contro i Goblin. Alla fine parlerà delle femmine Goblin e vi darà qualche informazione sull'accoppiamento dei Goblin.

abitudini.

Recatevi nella foresta dei Goblin. Mentre vi aggirate, noterete alcuni cadaveri di Goblin in giro. Ce ne sono tre nella zona. Uno nell'angolo sud-ovest (appena a sud dell'ingresso da Weirdwood), uno nell'angolo sud-est della zona e uno nell'angolo nord-est (in cima a un crinale). Quando interagite con uno di questi cadaveri, otterrete 1 paio di orecchie goblin gratuite e avrete la possibilità di attivare un incontro con la femmina goblin (la probabilità di spawn sembra essere di circa il 25%). Se non compare, continuate a saccheggiare i cadaveri. Quando li avrete saccheggiati tutti, essi si ripresenteranno. Quando la donna Goblin (il suo nome è Shakala) appare, vi attacca immediatamente.

ATTENZIONE: Shakala, la donna goblin, è il primo vero nemico che affronterete in questo gioco. Ha 70 HP e una difesa di 9, quindi assicuratevi di essere completamente guariti e di avere la migliore armatura e le migliori armi possibili prima di affrontarla (non sono mai riuscito a batterla se non ero di livello 5 o superiore).

Una volta che l'avrete sconfitta, potrete ucciderla per le sue orecchie (NON FATELO!!! Dalla v1.32, uccidendola si chiudono tutte le altre missioni relative ai goblin), lasciarla in pace (che divertimento c'è?) o fare sesso con lei (BINGO). Si sveglia durante il sesso e sembra che le piaccia. Sborrate dentro di lei.

Statistiche rapide: Il MC ha una probabilità del 25% di ingravidare un personaggio femminile ogni volta che fa sesso. Questa probabilità aumenta al 75% con l'uso di una Pozione di Fertilità (**Sezione 10**). C'è lo 0% di possibilità quando si usa una Pozione di sterilità. Non sono sicuro di quali possano essere le statistiche se il MC "sborra fuori". E per chi se lo stesse chiedendo, "Sì" c'è una probabilità del 25% che il MC sia già padre di Maghda, l'Orco, anche se Tinkerer non ha ancora avuto il tempo di lavorare su questa storia.

Tornate in città. Vendete le orecchie di goblin al sindaco e chiedete di altri lavori. Vi parlerà di una strega che vive a nord del villaggio, aprendo la missione "**Guai da strega**". Indovinate dove sta andando l'MC?

QUEST: **Salvataggio di Mia**

Prerequisiti:

Nessuno, ma dovrete essere abbastanza forti da combattere due goblin (livello 4-5) e avere un equipaggiamento decente.

Non si tratta tanto di una ricerca quanto di una sfida.

Una volta raggiunto il livello 4 o 5, recatevi nel Bosco del Nord (la zona a nord di Weirdwood) e parlate con l'anziana donna. Vi chiederà di aiutarla a trovare sua nipote Mia. Potete chiedere o meno una ricompensa (io non l'ho fatto). Mia si trova nell'angolo NE della zona. Quando vi avvicinerete, l'evento si attiverà, quindi salvate prima. Viene attaccata da due goblin. Potete attaccare o aspettare un'apertura. Se aspettate un varco, assisterete a una scena di stupro e poi ucciderete automaticamente i goblin. Se invece si attacca, si devono combattere entrambi i goblin, ma Mia è più felice. (Vi consiglio di salvare prima, guardare la scena dello stupro e poi ricaricare, se vi piace questo genere di cose). Mia è felice e vi chiede di andare a trovarla a casa di sua nonna.

Parlate con lei e vi chiederà di raccogliere legna da ardere per lei. Offritevi di farlo gratuitamente. Parlatele quando avete una legna da ardere (può essere raccolta ovunque nelle zone all'aperto - è un piccolo tronco). Lei si offre di ricompensarvi. Non chiedete nulla o chiedete un bacio: in entrambi i casi otterrete un bacio. Tornate da lei il giorno dopo e datele di nuovo della legna da ardere. Questa volta si offre di farvi vedere le tette. Tornate ancora una volta, il giorno seguente. Le date altra legna da ardere

e questa volta si offre di farvi vedere la sua figa.

(A proposito, probabilmente state iniziando a odiare la nonna). Quando andate a parlare con Mia il giorno dopo, lei vi dice che si sente in colpa per avervi fatto raccogliere la legna per lei e chiede al MC di procurarle un cane da guardia per poter tornare nel bosco. ("**Procurare un cucciolo a Mia**" - ma questo dovrà aspettare un po').

In seguito, proseguite verso nord fino al blocco stradale. Se avete parlato con lui del problema, l'MC avrà il Pass che gli serve.

QUEST: **Problemi con le streghe**

Prerequisiti:

Nessuno. Potete ottenere la quest non appena parlate con il sindaco e chiedete di "altri lavori", ma per completarla avrete bisogno di alcuni livelli e di un equipaggiamento. Io sono riuscito a farla al livello 6 con l'equipaggiamento al massimo, ma non è stato facile.

Il sindaco vi parla di una strega che avrebbe causato una serie di problemi al bestiame e ai prodotti della città. Vuole che vi liberiate di lei in qualsiasi modo e vi offre una ricompensa di 150 monete. Vi dà una lettera di passaggio che vi permetterà di superare le sue guardie a nord. Superate le guardie e raggiungete la capanna della strega. Ditele di andarsene e accettate di gettare la spada. Dice che lascerà il villaggio se la aiuterete con un rituale.

Dovete raccogliere alcuni ingredienti per lei. Le servono: una zucca selvatica, un giglio blu, alcune uova di ragno e il nettare dei fiori della caverna. Comprate alcune torce nel negozio di oggetti di Weirwood e poi andate nella grotta a sud-ovest di Weirwood. Quando entrate nella grotta, usate una torcia dal vostro inventario. Lottate contro i ragni giganti (o scappate da loro) e raccogliete il nettare dei fiori della caverna. Alla fine della grotta, troverete una stanza con uova di ragno. Assicuratevi di essere in piena salute prima di interagire con una di esse. In questo modo si genera la Regina dei ragni, che è un avversario difficile (90 HP).

Ho avuto difficoltà con lei al livello 6 con l'equipaggiamento al massimo. Lei (e tutti gli altri ragni della grotta) sono particolarmente fastidiosi, perché hanno la possibilità di avvelenarvi in combattimento. Quando si è avvelenati, si continua a subire danni anche dopo il combattimento. A questo punto del gioco non si può fare nulla per liberarsene. È sufficiente continuare a curarsi e/o a usare bende. Fortunatamente, il veleno scompare dopo poco tempo. Una volta uccisa la Regina Ragno, saccheggiate la sua camera da tutte le uova e saccheggiate il tesoro sul lato est. Troverete 150 monete e uno scudo.

Quando siete pronti a partire, vi consiglio di salvare la partita. Se siete a corto di salute/risorse, cercate di scappare da tutti i ragni che incontrate all'uscita. Ogni volta che riuscite a scappare, salvate di nuovo la partita. Se ne incontrate uno da cui non riuscite a scappare e venite avvelenati, ricaricate l'ultimo salvataggio. Raggiungere la regina, ucciderla e tornare indietro può essere piuttosto difficile.

In ogni caso, una volta fuggiti, tornate dalla strega (o tornate il giorno dopo dopo aver riposato). Se avete gli ingredienti, lei li butta nel suo calderone (insieme a voi) ed esegue un rituale che culmina con un pompino. In seguito, si trasforma in una bellissima donna. Sembra che fosse maledetta e che le vostre azioni abbiano contribuito a spezzarla. Si presenta come Ziva, sacerdotessa di Qetesh, la dea dell'estasi e del piacere sessuale. È stata maledetta da Nergal, dio degli inferi, ad assumere le sembianze di una vecchia megera, in modo da non poter più servire Qetesh.

Tornate dal sindaco e raccogliete la ricompensa per aver completato la missione. Il giorno dopo tornate da Ziva. Lei insegnerà al MC come preparare diverse pozioni di base. (**SEZIONE 8**). Purtroppo, la maggior parte degli incantesimi richiede "**Acqua Sacra**". Ricompensa: +150 monete

Se chiedete a Ziva di insegnarvi qualcosa su Qetesh, vi racconterà di come sia arrivata a Weirdwood alla ricerca di una mappa che la conducesse al "**Tempio di Qetesh**".

A questo punto il MC ha la possibilità di scegliere cosa fare dopo. Le scelte sono: procurarsi dell'"**Acqua Sacra**" o aiutare a trovare il "**Tempio di Qetesh**". Il mio MC ha deciso di trovare l'"**Acqua Sacra**" per poter preparare delle pozioni curative.

Fortunatamente, l'unica pozione che non necessita di Acqua Sacra è la Pozione di Agilità. Vi consiglio di prepararne una, se avete gli ingredienti. Ne avrete bisogno!!!

QUEST: Acqua Sacra

Prerequisiti:

Nessuno, ma è necessario avere molte monete o livelli e oggetti che aumentano l'agilità.

La missione prevede due ricompense: sesso con Liandra e acqua sacra. Per iniziare la missione, recatevi nel Bosco del Nord, poi andate a est ed entrate nel Pozzo Sacro. Una bella ragazza elfica di nome Liandra si avvicina a voi e vi dice che il pozzo è proibito, ecc. Tuttavia, si scopre che è annoiata e che il pozzo non è poi così importante. Propone una gara. Se andate in città e le portate del vino, lei tirerà con voi alle bottiglie (tiro con l'arco). Vince chi colpisce più bottiglie. Se vincete, otterrete l'acqua. Tornate in città e comprate del vino e (se non lo avete già) un arco.

Il concorso funziona in questo modo. Le si dà una bottiglia di vino. Lei la beve e ve ne offre un po'. NON BEVETELO (anzi, versatelo di nascosto). Il vino la fa ubriacare un po'. Dopo aver bevuto una bottiglia, colpirà 3-4 delle 5 bottiglie. A seconda della vostra agilità, ne colpirete un numero variabile. Il numero di bottiglie colpite dipende dal punteggio di agilità e (credo) dal livello. Con un livello abbastanza alto, un arco e una pozione di agilità attiva, potrete colpire tutte e 5 le bottiglie e batterla al primo tentativo. Se non siete ancora in grado di creare pozioni di Agilità, non temete. Se si compete contro di lei e si perde, provare di nuovo. Lei berrà un'altra bottiglia... e diventerà ancora più ubriaca. La sua mira peggiorerà. Alla fine, se le si dà abbastanza vino, mancherà tutte le bottiglie.

La prima volta che la battete, vi offre la possibilità di scegliere tra uno spogliarello e un secchio di Acqua Sacra. La seconda volta che la picchiate, vi offre la scelta tra un pompino e un secchio di Acqua Sacra. La terza volta che la battete, potrete scegliere tra il sesso e un secchio di acqua sacra. Dopo averla picchiata 4 o più volte, si può scegliere una delle tre azioni di sesso... o l'Acqua Sacra.

Se volete vedere tutte le sue azioni sessuali e avere comunque un po' d'acqua, avrete bisogno di almeno 4 bottiglie di vino. Avrete bisogno di una bottiglia aggiuntiva per ogni volta che perderete con lei. Di solito compro circa 8 bottiglie per essere sicuro.

A partire dalla versione 0.65, "Una volta completata l'ultima fase di Liandra, ora è possibile ottenere l'Acqua sacra senza batterla nel tiro con l'arco. Basta darle un po' di vino elfico (la normale sbobba non è sufficiente)". MA dovreste batterla se volete un po' di sesso, la differenza è che ora avete subito la possibilità di scegliere cosa volete.

AVVISO: un secchio di Acqua Sacra contiene 10 x Acqua Sacra. (**SEZIONE 8**) Questa missione è ripetibile, quindi potete tornarci se siete a corto di acqua o se volete solo un po' di sesso in più.

Una volta ottenuta l'Acqua Sacra, il MC può tornare a Weidwood per riposare o tornare subito da Ziva per preparare alcune pozioni. Non dimenticare di tornare indietro!!!!

A questo punto del gioco dovrete essere in grado di "coltivare" abbastanza goblin da permettervi una casa tutta vostra. Risparmierete 5 monete a settimana, o anche di più, a seconda del metodo di pagamento che il MC deciderà di utilizzare invece di affittare una stanza alla locanda ogni notte.

QUEST: **Affittare una casa**

Prerequisiti:

Nessuno

Passeggiando per la città avrete notato una casa sfitta, situata tra la bottega del fabbro e quella del sarto. Quando vi avvicinate, vedrete un avviso che vi dice di andare dal sindaco se siete interessati ad affittare la casa. Andate dal sindaco. Vi dirà di rivolgervi a sua moglie, Victoria, per avere maggiori informazioni. La troverete nella stanza in alto a sinistra. Ora parlate con lei. Vi dirà il costo dell'affitto della casa e vi informerà che sarà lei a riscuotere l'affitto. Vi suggerisco di essere saliti di livello abbastanza (livello 4-5) per coprire il costo.

L'affitto della casa presenta diversi vantaggi. Il primo è il rinnovo di HP e MP. È di gran lunga superiore a qualsiasi altro luogo del gioco. In secondo luogo, una volta affittata la casa, l'MC può recarsi al negozio di mobili e acquistare un banco di alchimia. Questo gli consentirà di preparare la maggior parte delle pozioni a casa, invece di doversi recare a casa di Ziva. E tre, il MC sarà ora in grado di fabbricare le proprie torce, creare un cespuglio di verdure, preparare una bistecca o cucinare un pasto al tavolo della cucina se ha le scorte necessarie.

AVVISO: nel corso del gioco ci sono molti altri luoghi in cui sarà in grado di fare la stessa cosa. Questo è solo il primo.

QUEST: **Sbirciare su Victoria**

Prerequisiti:

Affittare una casa

Mentre state lasciando la casa del sindaco, l'MC dirà che gli piacerebbe vedere di più Victoria. Ottimo, perché una luce lampeggiante (*) è apparsa fuori dalla finestra della sua camera da letto. Se sbirciate, non vedrete nulla o l'inizio di "qualcosa di promettente" prima di essere catturati dalla guardia e mandati in prigione.

Verrete multati di 30 monete e otterrete solo +5 HP e +4 MP per la notte.

Quando siete stati rilasciati dalla prigione, vi rendete conto che dovrete trovare un modo per distrarre la guardia quando vorrete passare un po' di tempo a controllare Victoria. Camminate verso est. C'è un'altra luce lampeggiante. Quando la calpestate, avrete diverse opzioni per distrarre le guardie. Funziona sempre per sbarazzarsi di loro. Ricordate: Un grande fuoco non è sempre il miglior fuoco!!!

Beh, ora che il MC ha una casa tutta sua e si è eccitato a guardare Victoria, forse è il momento di prendere una birra e parlare con Alice.

QUEST: **Prendi la chiave della stanza ad Alice**

Prerequisiti:

Un appuntamento con Alice

Alice vi dirà che le è piaciuto l'appuntamento e che vorrebbe passare più tempo con voi, ma che suo padre la chiude in camera la sera. Se non lo dice, abbandonate la conversazione, datele altri fiori e riprovate. Suggerisce di ottenere una copia della sua chiave, che è sicura sia da qualche parte in cantina. Vi mette in guardia dal cane di suo padre, Killer. Dite "nessun problema". Cliccate sull'ingresso della cantina. Quando lo fate, l'MC vi dirà che ha bisogno di qualcosa che distraiga il cane e di qualcosa che possa essere usato come un'arma da fuoco.

uno stampo per la chiave.

Cosa si può usare per distrarre un cane? Che ne dite di un po' di carne? Andate al negozio di oggetti in città e chiedete della carne. La donna che gestisce il negozio dice che ultimamente la carne è difficile da trovare, ma se riuscite a raccogliere della selvaggina (come una carcassa di cinghiale), vi taglierà delle bistecche. Se non avete una carcassa di cinghiale, andate nella Foresta dei Goblin (sembra che si riproducano più spesso lì che nella Foresta del Nord) e camminate finché non incontrate un cinghiale. Uccidetelo e dovreste ricevere una carcassa (credo che cadano ogni volta). Fate attenzione se siete di livello molto basso, perché i cinghiali sono avversari più duri dei goblin. Quando avrete la carcassa, tornate al negozio di oggetti. Parlate di nuovo con la proprietaria e datele la carcassa di cinghiale. Perderete una carcassa di cinghiale e riceverete due bistecche. (Credo che si possa usare un Orso invece di un Cinghiale, nel qual caso si ottengono 4 bistecche).

Ora avete la distrazione (le bistecche), quindi è il momento di cercare di creare un duplicato della chiave. Andate alla fucina e chiedete al fabbro come si fa una chiave. Vi dirà che è possibile creare un duplicato della chiave nella sua fucina, ma che vi servirà dell'argilla per fare uno stampo dell'originale. Vi suggerisce di cercare dell'argilla vicino all'acqua. Dirigetevi verso l'angolo sud-est della zona di Weirdwood (vicino allo stagno). Cliccate sulla macchia di terra nuda a pelo d'acqua e otterrete l'argilla.

Ora, tornate alla locanda e scendete al piano inferiore. Una volta arrivati, il MC darà automaticamente una bistecca al cane. Camminate verso la macchia nera sul pavimento accanto alla grande cassa nell'angolo nord-ovest della cantina, quindi cliccate sulla cassa. L'MC noterà che c'è qualcosa in cima alla cassa, ma è troppo alto per lui. Andate alla cassa appena a sud del barile sulla parete est della cantina. Potete spostarla. Usate i comandi di spinta/tiro per spostarla sulla macchia nera accanto alla cassa grande. Non credo che ci si possa bloccare qui, dato che si può sia spingere che tirare la cassa, ma se fate schifo in questo tipo di enigmi, salvate prima di iniziare per sicurezza. Una volta posizionata la cassa, l'MC si arrampicherà, troverà la chiave e ne farà uno stampo con l'argilla. Una volta terminato, l'MC dovrà trascinare la cassa nella sua posizione originale per concludere questa parte della missione (c'è anche una macchia nera sul pavimento). Quindi dirigetevi verso la fucina. Cliccate sulla forgia e "create una nuova chiave per Alice" (+20 XP). Quando il MC ha finito, tornate alla locanda e date ad Alice il duplicato della chiave.

Affittate una camera e dormite nella locanda quella notte.

AVVISO: se l'MC si ferma solo per 8 ore, Alice non ha il tempo necessario per assicurarsi che il padre dorma prima di venire a trovarla, quindi prevedete di restare tutta la notte.

Lasciate che l'MC si goda il tempo con la sua scena, **ma** fate attenzione! Anche se non ne sono del tutto certa... Tinkerer mantiene alcuni segreti... Penso che l'affetto di Alice possa essere influenzato da come il MC decide di concludere la scena. In un modo sembra essere felice... nell'altro, non tanto. D'ora in poi, questa scena può essere ripetuta ogni volta che si passa la notte alla locanda, purché l'affetto di Alice sia abbastanza alto.

Dopo che Alice ha finito con voi, trascinate il vostro culo fuori dal letto. A seconda di quanti HP e MP ha l'MC, potreste voler rimanere in città un'altra notte o partire per la prossima avventura (quest).

AVVERTENZA: completando questa missione, gli HP e gli MP del MC si dimezzeranno nelle notti in cui Alice viene a trovarlo. Naturalmente, l'MC può semplicemente dire "NO" quando Alice viene a trovarlo, ma l'inconveniente è una diminuzione dell'affetto di Alice e l'MC dovrà iniziare a farle più regali per riconquistarla.

Il MC può anche parlare con Alice nella locanda durante il giorno, se vuole un altro appuntamento con lei,

ma dovrà

di pagare di nuovo Gwynneth per distrarre il padre di Alice. (Sapevo che c'era un motivo per cui questo tizio non mi piaceva. GRRRRRRR!!!!)

Ora, con le spese aggiunte per l'affitto di una casa, il mio MC decise di passare i giorni successivi a cacciare seriamente goblin (dalla mattina al tramonto) per accumulare un po' di denaro. È stato durante queste battute di caccia che il MC ha notato diversi cadaveri di cinghiale in giro. Se il vostro MC non è interessato a continuare il suo coinvolgimento con Shakala, la femmina Goblin, al momento lasciateli stare, altrimenti raccoglietene uno. Questo funziona come quando il MC trovava goblin morti e apriva la "**Femmina Goblin - Parte 2**".

QUEST: **Femmina Goblin - Parte 2**

Prerequisiti:

Femmina Goblin - Parte 1

Ora torniamo a Shakala. Il giorno dopo tornate nella foresta e noterete alcuni cadaveri di cinghiale in giro. Ce n'è uno nell'angolo sud-est della zona, vicino a dove si trovava il precedente cadavere di Goblin, uno sul lato est della zona e uno nella parte nord della zona. Funzionano come i cadaveri dei Goblin di prima. Interagendo con uno di essi si ottiene una carcassa di cinghiale e del grasso di maiale. C'è anche la possibilità di generare nuovamente Shakala. I cadaveri di Shakala ricompariranno dopo che li avrete saccheggiate tutti. Anche in questo caso, è possibile salvare prima di uno spawn e continuare a ricaricare il salvataggio fino a quando non appare Shakala. Quando appare, vi attacca di nuovo. Tuttavia, non è più forte dell'ultima volta. Dopo averla sconfitta, fate di nuovo sesso con lei e scegliete di sborrare dentro di lei.

Tornate alla Foresta dei Goblin il giorno successivo (terzo giorno) e vedrete di nuovo i cadaveri dei Goblin, anche se in posizioni diverse. A me si è riprodotta la prima volta che ho interagito con uno di loro, vicino all'ingresso dell'area del crinale sul lato nord-est della zona. Vi attacca di nuovo. Combattetela.

Non importa quanto forti possiate essere, questa volta vi sconfiggerà. (L'ultima volta che ho combattuto contro di lei, mi ha colpito per +7.000 HP). Ora tocca a lei prendere il controllo. Cavalca l'MC e lo fa sborrare dentro di lei (nessuna opzione). Annuncia che ora lui è il suo compagno.

NON DIMENTICATE DI GUARIRE L'MC SUBITO DOPO CHE HA FINITO CON LUI!!!

Solo dopo diversi giorni di caccia il mio MC si è ricordato che ci sono altri due modi per ottenere monete: "**Piantare un giardino**" e "**Ricompensa**". Il primo sembrava un po' più facile e sicuro dopo quello che Shakla gli aveva appena fatto, così quando è tornato a Weirdwood si è fermato a vedere il contadino.

QUEST: **Piantare un giardino**

Prerequisiti:

Nessuno, anche se sono necessari almeno 200 monete, unapala, patate, zucche, semi di carota e grano (quando sarà disponibile nel negozio).

Sebbene la caccia ai goblin sia redditizia, l'MC avrà bisogno di una fonte continua di monete e cibo. Ciò può avvenire raccogliendo oggetti durante i suoi viaggi, andando a caccia o coltivando.

Esplorando l'area intorno alla città, avrete probabilmente notato i campi agricoli a nord della fucina e del negozio di Taylor. Quando il MC entrerà nel campo, riceverà un messaggio che gli dirà che deve piantare un raccolto prima di raccoglierlo. (Sembra sensato). Il messaggio gli indicherà anche di piantare il raccolto in corrispondenza del cartello che si trova sopra ogni campo. Ora, la prima volta che si avvicina a un cartello, riceverà il messaggio che gli dice di andare dal contadino per ottenere il suo

permesso.

Quindi, andate dal contadino. Vi dirà il costo dell'affitto del terreno. Se l'MC può permetterselo, dice "Sì". Poiché si tratta di una missione ripetibile, il MC può dire "No" se non ha la moneta e tornare più tardi.

Una volta che il MC ha affittato il terreno, raccoglie le provviste necessarie: una pala per certo e qualcosa da coltivare. Le opzioni sono: patate, zucca, carote e (una volta che Tinkerer lo avrà aggiunto alle forniture da acquistare al negozio) grano. Tornate ai campi e mettetevi di fronte al cartello. Il MC ha la possibilità di scegliere cosa piantare in ogni campo.

(Si consiglia di controllare l'elenco degli EDIBILI (**SEZIONE 9**), poiché non tutto ha lo stesso valore).

Ora che il MC ha del cibo, il resto sembra facile, giusto? Tutto quello che dovete fare è andare nell'elenco degli oggetti dell'MC, evidenziare quello che volete che mangi e fare bingo.

Ma il grande dio, Tinkerer, aveva altre idee. A partire dalla v1.15 ha anche aggiunto un'opzione per l'eroe per "**Cucinare un pasto**". Anche se non si tratta di una missione, ma di una sfida, mi ha lasciato perplesso per un po', perché ci vogliono diversi passaggi per prepararla.

QUEST: Cucinare un pasto

Prerequisiti:

Affittare una casa e piantare un giardino, oppure denaro sufficiente per acquistare le forniture necessarie al negozio.

Innanzitutto, il MC può cucinare un pasto solo in un luogo in cui ha accesso a un fuoco. (Spiacente, ragazzi e ragazze, niente cucina fuori casa).

In secondo luogo, deve avere le giuste scorte. Si tratta di un moggio di verdure, una bistecca e della legna. Se il MC non ha un cesto di verdure, può comprarne uno al negozio o prepararne uno da sé usando una carota e una patata. Può farlo direttamente al tavolo della cucina o al fuoco, a seconda della sua posizione.

Ora la bistecca. Come per il moggio di verdure, il MC può acquistarne una al negozio OPPURE può andare a caccia e procurarsela da solo. Le bistecche possono essere di un Rabbit (x1), di un Cinghiale (2), di un Orso (x4) o di una Bestia di alligatore (x4).

Ora che ha tutto ciò che gli serve, fare clic sul simbolo (*) e utilizzare l'opzione "CUCINA UN PASTO". Il MC può preparare più di un pasto alla volta, poiché vengono aggiunti all'elenco degli oggetti.

È un tempismo perfetto, perché finalmente è arrivato il momento di partire di nuovo per un'avventura!!! Ricordate che Ziva ha raccontato all'MC il motivo per cui era venuta a Weirdwood? Qualcosa a proposito di una mappa e della ricerca di un Tempio.

AVVISO: con l'aggiunta della missione "**Piantare un orto**", il MC si ritroverà rapidamente con un enorme surplus di verdure. Se sceglie di coltivare carote e patate, può combinarle per ottenere un "moggio di verdure" che, ovviamente, può essere combinato per preparare un pasto.

Ora, ecco l'inghippo. A partire dalla v1.32, l'MC guadagnerà più monete vendendo gli oggetti singolarmente. Un pasto completo vale solo 10 monete, mentre la legna vale 2 monete, la bistecca 7 monete e il cesto di verdure 6 monete. In totale sono 15 monete!

QUEST: Il Tempio di Oetesh

Prerequisiti:

Problemi con le streghe

Dopo aver completato "**Guai da strega**", tornate da Ziva e parlatele. Quando si seleziona l'opzione "Adorazione

L'opzione di dialogo "Qetesh" vi parla di un tempio in rovina di Qetesh situato da qualche parte nell'area di Weirdwood e che secondo lei contiene ancora uno dei calici di Qetesh. Dice che se riuscirà a ottenere il calice, potrà creare pozioni più avanzate e insegnarvi alcuni dei suoi rituali. Suggerisce che se riuscite a trovare una mappa della zona, questa potrebbe darvi un indizio sulla posizione del tempio. Se le parlate di nuovo, vi suggerirà che, dato che le mappe sono piuttosto costose, potrebbe essere una buona idea cercare nella casa di qualcuno di ricco. Tornate a Weirdwood e andate a casa del sindaco. La mappa si trova sulla parete della stanza al centro della casa. Cliccate sul pannello sotto e a sinistra della mappa (è piuttosto grande) e potrete "rubarla". Riportate la mappa a Ziva. Lei guarda la mappa e vi dice che il tempio si trova in una stretta valle a sud-ovest di Weirdwood. Vi chiede di accompagnarla al tempio. Potete accettare o andare più tardi. Se accettate, lei si unisce al gruppo. È più debole di voi (livello 1) e ha solo 40 HP, ma ha due incantesimi di guarigione.

Se l'MC ha qualche soldo in più, fermatevi dal fabbro e compratele un'armatura e il Bastone del Quartiere. (Se non avete i soldi, potete comunque andare nella Valle Dimenticata, uccidere alcuni goblin e tornare a Weirdwood per migliorare l'armatura e l'arma prima di andare fino al Tempio).

Poi, andate a sud di Weirdwood fino alla Valle Dimenticata. Quando arrivate, Ziva vi dice che siete sulla strada giusta. Dall'ingresso della zona, dirigetevi a ovest nella valle tra le due scogliere. I nemici qui sono Goblin e Goblin corazzati, ma di solito sono in coppia o in trio, quindi i combattimenti possono essere piuttosto duri. All'estremità occidentale della valle si trova l'ingresso del tempio.

SALVATE PRIMA DI ENTRARE NEL TEMPIO!

Un gigante di nome Grug è a guardia del tempio. Si può scegliere se negoziare con lui o combattere. (Tinkerer, nella sua infinita saggezza, ha rimosso l'opzione di uccidere Grug, che era presente nelle versioni precedenti). Se si negozia, c'è una scena piuttosto eccitante in cui Ziva fa sesso con lui. Se lo combattete, preparatevi a una dura battaglia. Grug è uno dei nemici più difficili del gioco. Ha 150 HP e può colpire un personaggio di livello 7 completamente equipaggiato per ben 50 HP. Per sconfiggerlo al livello 7, è necessario tenere Ziva in benda/guarigione maggiore e sperare di colpire Grug con almeno un colpo critico. Un'altra opzione è quella di preparare diverse pozioni curative prima di iniziare la missione. In effetti, se avete intenzione di battere Grug, ve lo consiglio vivamente. Premio: 70 XP e 50 monete.

Personalmente, consiglio di negoziare, a meno che non siate affetti da una fobia NTR particolarmente forte. In ogni caso, potete sempre guardare la scena di sesso e poi ricaricare se volete davvero provare a batterlo. Comunque decidiate di affrontare Grug, vi ritroverete presto all'interno del tempio. Ora dovete aggirare due enigmi.

STANZA DEL PUZZLE 1: bisogna attraversare la stanza con le torce lungo la parete occidentale e le piastrelle colorate sul pavimento. Per evitare la morte, è necessario calpestare i quadrati in un certo ordine: bianco, giallo, rosso, verde, blu, nero (questo è l'ordine in cui appaiono nello schema circolare nella stanza d'ingresso. Questo è il percorso sicuro attraverso la griglia.

STANZA DEL PUZZLE 2: nella prossima stanza, dovete calpestare i quadrati in un ordine particolare per accendere tutti i bracieri. Iniziate dal quadrato nero in alto a sinistra, poi scendete fino al quadrato bianco in basso a sinistra. (Assicuratevi di non calpestare altri quadrati colorati lungo il percorso, altrimenti dovrete ricominciare da capo). Dal quadrato in basso a sinistra, passare al quadrato giallo che lo sovrasta e poi al quadrato rosso in alto a sinistra.

lato opposto. (Ora passate al quadrato verde e al quadrato blu. Ora fino al quadrato nero in alto a destra. Per completare la serie, il MC deve tornare al centro e poi scendere fino al quadrato Bianco in basso a destra. POOF... tutte le fiamme sono accese e si può rimuovere il calice senza essere trasformati in pane tostato.

Ora, prima che l'MC e Ziva prendano strade diverse, almeno per un po', lui potrebbe volersi riprendere tutte le armi e le armature che lei porta con sé. Non è che siano migliori di quelle che ha il MC, ma dopotutto lui le ha pagate, quindi la scelta è sua.

Tornate a casa di Ziva per una scena di sesso e per alcune nuove ricette di pozioni. Dedicate qualche minuto alla preparazione di alcune pozioni (**Sezione 8**). Vi consiglio vivamente di preparare almeno una pozione di sterilità. Se ne parlerà più avanti.

Ritorno a Weirdwood. Riposatevi un po'. Potenziate le vostre armi. Se non l'avete ancora fatto, è il momento giusto per fermarsi a vedere il Falegname. Il MC gli chiederà se ha un banco di alchimia (ovviamente ce l'ha). (Compralo se il MC ha la moneta. Questo gli permetterà di preparare le pozioni che Ziva gli ha insegnato a casa sua prima di tornare nella Foresta dei Goblin.

È proprio in questo periodo che Victoria viene a riscuotere l'affitto per la prima volta. Le vengono date due opzioni. La prima è pagare. La seconda opzione è dirle che siete "un po' a corto di soldi". Lei vi racconterà subito che una sua "amica" ha avuto un errore di giudizio e ha avuto una breve relazione con il capitano della guardia locale. Ora minaccia di dirlo al marito della donna se non lo paga. Tiene la prova (un paio di mutandine di lei) nel suo cassetto nella casa della guardia. La donna vi chiede di aiutare la sua amica a "sfuggire alle grinfie di quest'uomo orribile", aprendo la missione "**Il problema di un'amica**". Poiché siete sempre disposti ad aiutare una donzella in difficoltà, rispondete di sì. Come incentivo, lei prende le chiavi di casa vostra finché non avrete completato la missione.

QUEST: Il **problema di un amico**

Prerequisiti:

Affittare una casa

Questa missione non è così facile come sembra. Ho provato a eludere la guardia in varie ore del giorno e della notte, ma non ha funzionato. Ho persino equipaggiato l'MC con l'arco per aumentare la sua agilità e ho preso una pozione di agilità, ma sono stato comunque scoperto. Dopo di che ho pensato di provare a distrarre la guardia (o le guardie). Il MC ha acceso un fuoco, questa volta aggiungendo due grassi di maiale, nella speranza di tenere lontane le guardie più a lungo, ma è stato comunque catturato. (Secondo Tinkerer è possibile entrare, ma il MC deve avere un'agilità molto elevata e un po' di fortuna).

Alla fine si scopri che la risposta era vecchia come il mondo. Ti ricordi come hai distratto il padre di Alice? Vi costerà, ma almeno avrete il tempo necessario non solo per ottenere le mutandine, ma anche un piccolo extra se cercate in giro. (Se leggete attentamente, vedrete anche che Gwynneth è una donna d'affari. ;-)) Fa pagare al MC 200 monete per fare il lavoro e ne fa pagare altre 100 alle guardie, ottenendo così un profitto di 100 monete superiore a quello che otterrebbe normalmente).

Portate le mutandine dell'amica a Victoria e non solo riavrete la vostra chiave, ma anche una "ricompensa" da parte sua quando masturba il MC. Da quel momento in poi verrà a trovarvi ogni settimana per il suo "pagamento".

Da quel momento in poi, permetterà all'MC di fare sesso con lei, ma insiste perché lui si tiri fuori prima di sborrare. A meno che lui non abbia una Pozione di Sterilità... allora è un'altra storia.

Ora, dopo tutti i drammi che Victoria gli ha fatto passare, il MC ha deciso che forse aveva bisogno di una pausa nella Foresta dei Goblin per allontanarsi da tutto questo. Hmmm... cos'è che Shakala ha detto a proposito di un albero morto?

QUEST: **Femmina Goblin - Parte 3**

Prerequisiti:

Femmina Goblin - Parte 1 e 2

Tornate alla Foresta dei Goblin e trovate l'albero morto (è sul crinale nella parte nord-est della zona). Ora c'è un indicatore (*). Se si interagisce con esso, lei appare e si può ripetere una qualsiasi delle scene di sesso precedenti. L'indicatore è utilizzabile una volta al giorno. A questo punto è possibile ingravidare Shakala. L'uso di una Pozione di Fertilità aumenta le probabilità di successo, ma è possibile metterla incinta anche senza.

Mentre aspettate di mettere incinta Shakala, potreste dedicare un po' di tempo all'allevamento di goblin. Prima di tutto, avrete bisogno di denaro per le prossime scene e non vi consiglio di tentare la prossima missione di battaglia se siete a meno di un livello 6. Ho iniziato ogni giorno visitando l'albero di Shakala e poi andando nella Valle Dimenticata. (Sembra che non ci voglia più energia per combattere più goblin come per combatterne uno solo).

Naturalmente, una pinta di birra dopo una dura giornata di caccia ai goblin è sempre una buona idea.

QUEST: **Buon Samaritano** (Questa missione potrebbe non comparire a seconda di una decisione presa dall'MC) Prerequisiti: **Sbirciare Victoria**

Non si tratta tanto di una ricerca quanto di un'occasione per il MC di dimostrare quanto sia un uomo d'onore... e forse di liberarsi di un po' di senso di colpa.

Quando il MC si ferma alla locanda per la sua pinta di birra serale, nota una bambina che corre in giro e una coppia seduta al tavolo in alto a sinistra. Quando parla con loro, l'uomo lo informa di essere il fratello del locandiere e che la loro casa è bruciata di recente, per cui alloggiano alla locanda. La donna dice di non capire come sia avvenuto l'incendio. (Forse il fuoco che il MC ha acceso per attirare le guardie a sbirciare Victoria era troppo grande?) Il MC ha la possibilità di dare loro 500 monete per iniziare a ricostruire la loro casa... oppure no.

Quando ha finito la sua pinta, fate riposare l'MC e poi tornate da Shakala. Una volta incinta, vi porterà al suo villaggio (l'ingresso si trova in basso a sinistra nella schermata della foresta Goblin) e vi presenterà la sua tribù. Questo sblocca la zona del Villaggio Goblin. Lo sciamano Makith vi guarirà per 30 monete e si sbloccano le missioni "**Alchimia Goblin**", "**Tattiche Goblin**" e "**Abito da sposa**". Una volta iniziata la missione "**Abito da sposa**", potrete anche dormire sulle pellicce del Villaggio Goblin.

QUEST: **Alchimia Goblin**

Prerequisiti:

È necessario aver completato il **Goblin femmina**.
e ha ingravidato Shakala.

Parlate con Makith, lo sciamano del villaggio dei Goblin, e chiedetele del mondo degli spiriti. Si offrirà di insegnarvi a preparare una pozione per vedere il passato se le porterete dei gigli blu e un fungo viola (a parte gli occasionali goblin o creature che incontrerete lungo la strada, non ci sono molte sfide in questa missione). I funghi viola si trovano fuori dalla casa delle streghe e nell'angolo sud-ovest del Villaggio dei Goblin. Quando glieli porterete, vi darà la ricetta delle Pozioni dello Spirito. Queste possono essere utilizzate per

rivedere le scene di sesso non ripetibili che avete sbloccato in passato.

QUEST: **Tattiche Goblin**

Prerequisiti:

È necessario aver completato **Femmina Goblin** e aver ingravidato Shakala. Inoltre, per completare con successo questa missione, è necessario essere di livello alto o avere una o due pozioni curative.

Parlate con Bhrute al Villaggio Goblin. Si trova a sud-ovest del falò centrale. Si offre di insegnarvi una tattica speciale dei Goblin chiamata Soffio possente, ma dovete batterlo in combattimento per dimostrare che ne siete degni. Potrete scegliere se combatterlo subito o aspettare. È un combattimento piuttosto difficile. Ha almeno 100 HP e colpisce un personaggio con l'armatura massima con circa 20 danni per attacco. Il modo più semplice per sconfiggerlo è usare una pozione di guarigione per recuperare completamente la salute. Se lo sconfiggete, guadagnerete 40 EXP e sbloccherete l'abilità Soffio potente.

QUEST: **Abito da sposa**

Prerequisiti:

È necessario aver completato **Femmina Goblin** e aver ingravidato Shakala.

AVVERTENZA NTR! Completando questa missione si assiste a una scena che alcuni potrebbero trovare sgradevole (non c'è un'opzione per evitarla). È possibile non iniziare mai la missione, non parlando con Shakala, in modo da non sollevare la questione della gravidanza e del matrimonio, oppure (se si vuole solo combattere), si può semplicemente evitare di consegnarle la ricompensa alla fine della missione.

Parlate con Shakala nel villaggio dei Goblin. Vi dirà che è incinta e vi chiederà di sposarla. Se rifiutate, vi ucciderà (LOL, una tipa tosta). Se accettate, Shakala è felice, ma Makith, lo sciamano, vi dice che Shakala è la figlia di un grande capo e che per sposarla dovete dimostrare il vostro valore. In particolare, dovete scalare una montagna e uccidere un Kroggoth per ottenerne la pelle. La pelle servirà per confezionare l'abito da sposa di Shakala.

Prima di tutto, dirigetevi verso la parte nord-ovest del Villaggio Goblin per trovare una pala vicino alla riva. Prendetela, vi servirà, a meno che non abbiate già preso quella della fattoria. Per raggiungere il Kroggoth, seguite il sentiero a sud-est fuori dal villaggio. Si arriva a un apparente vicolo cieco sul fianco di una montagna innevata. Se vi spostate nella parte nord-ovest dell'area e scavate con la pala, scoprirete una grotta. Non dimenticate di accendere una torcia quando l'MC entra. Una volta entrati nella grotta, fate attenzione ai funghi verdi sul terreno. Sono velenosi e calpestarli vi danneggerà. Nella grotta ci sono anche dei pipistrelli, che sono molto fastidiosi. Non fanno molti danni, ma possono infettarvi.

L'infezione sembra funzionare come il veleno, ma fa meno danni. I pipistrelli si presentano in gruppi di 2-3 e sembra che siano molto difficili da allontanare... quindi bisogna affrontarli. Seguite il sentiero all'interno della grotta finché non va a sud e poi torna a nord. C'è un'alcova a sud-ovest con un tesoro (87 monete e una torcia). Quando raggiungete il ponte di ghiaccio, fate attenzione a non calpestare le crepe, altrimenti rischiate di far crollare il ponte e di morire. Il ghiaccio è una specie di "scivolo", quindi può essere difficile da percorrere. Dopo aver attraversato il ponte, il sentiero si dirige verso ovest. Non molto tempo dopo aver preso questa direzione, il Kroggoth vi attaccherà, quindi assicuratevi di mantenere la salute al massimo! Il Kroggoth è un combattimento abbastanza difficile. Mi ha colpito solo per 14-17 danni (livello 8 con armatura completa) e mi ha mancato circa la metà delle volte, ma ha 120 HP, quindi ci vuole un po' di fatica. Un'altra opzione è quella di applicare una pozione di veleno alla vostra arma prima di combatterlo.

Questo gli toglierà HP anche se lo mancherete. Sconfiggendo il Kroggoth si ottengono 60 EXP e una pelliccia di Kroggoth. Una volta morto, dirigetevi a ovest verso la sua tana e saccheggiate il mucchio di

tesori nell'angolo nord-ovest per ottenere 50 monete, 1 benda e un elmo aperto. Assicuratevi di salvarvi perché ora dovete andare

Tornate di nuovo sul ponte di ghiaccio. Come la prima volta, assicuratevi di evitare le crepe, soprattutto se ne avete calpestate una andando verso Kroggoth (potete farcela con una sola crepa ma colpirne una seconda).

... è una lunga discesa). Ho provato a usare una corda per aiutarmi ad attraversare, ma non ha funzionato. Posso solo suggerirvi di attraversarlo nel modo più sicuro possibile.

Tornate al villaggio dei Goblin. Anche in questo caso è necessario fare una scelta. Potete presentare la pelle a Shakala e sposarvi, oppure potete andarvene e tornare più tardi per completare l'ultima fase della missione.

Se decidete di darle la pelliccia, vi ritroverete a ubriacarvi con i folletti mentre Shakala prepara il vestito. Quando vi svegliate, vi dirigete a sud del villaggio verso il luogo del matrimonio e vi sposate. Dopo la cerimonia, scoprirete il vero significato di "primo compagno". Ora siete sposati con un goblin, congratulazioni!

Quando cercate di entrare nella tenda di Shakala dopo il matrimonio, lei vi chiede se le avete portato un regalo di nozze. Ma dove si può trovare qualcosa che possa piacere a una sposa goblin? Forse c'è qualcosa nella sartoria di Edgar.

Quando tornate, date a Shakala il regalo che avete comprato. Lei commenterà che "non le sembra un'ottima armatura", ma in fondo a chi importa? L'MC/sposo sarà un po' veloce la prima volta, quindi assicuratevi di tornare per divertirvi di più.

Una volta terminato il Villaggio Goblin, dirigetevi a nord attraverso la Foresta Goblin fino a trovare un indicatore *. Saliteci sopra e sarete a Fridaheim.

QUEST: **Salviamo i cuccioli!**

Prerequisiti:

Nessuno, ma si consiglia un livello abbastanza alto (6+) e un buon equipaggiamento.

Seguite la strada verso nord dalla Foresta dei Goblin per raggiungere Fridaheim (tradotto come "Casa di Frida"). Qui c'è solo un goblin occasionale, sulla pianura inferiore, da combattere, ma c'è una grande casa sull'altopiano. Bussate alla porta ed entrate. La casa sembra deserta, ma ben presto appare una sexy Gigantessa in compagnia di due lupi terribili. Vi informa che state violando la sua casa. Non sembra avere importanza quale sia la prima opzione di dialogo, ma io scelgo sempre "Hai una casa bellissima!". Lei è lusingata da questo, e vi presenta se stessa e i suoi terribili lupi (il suo si chiama Frida e i lupi sono Freyja e Odino). Spiega che ha avuto problemi con i Goblin a sud. Mentre era a caccia di loro, alcuni folletti sono entrati e hanno rubato i suoi cuccioli. Vi dice che hanno portato i cuccioli sulle montagne a est e che vorrebbero il vostro aiuto per riaverli. A questo punto potete rifiutare la missione, chiedere soldi o offrirvi di trovarli per lei. Se chiedete soldi, vi darà 100 monete, ma a questo punto del gioco non dovrete avere problemi di soldi (se li avete, probabilmente non siete di livello abbastanza alto per questa missione). Io mi offro sempre di trovarli gratuitamente. Dopo aver accettato la missione, vi avverte che avrete a che fare con i Goblin neri.

Lasciate la sua casa e dirigetevi verso la pianura inferiore, poi girate a est verso il Passo della Montagna. Seguite la strada fino a raggiungere una miniera/caverna sul lato nord della strada (girate a sinistra al primo bivio). Questo è il posto giusto! Probabilmente incontrerete alcuni Goblin neri lungo la strada. Ce ne sono altri all'interno della miniera e a volte si presentano in coppia, quindi fate attenzione alla vostra salute tra una battaglia e l'altra! Nella miniera si può andare solo in una direzione e alla fine si incontra un grande Goblin nero di nome Magogh (è visibile sulla mappa, ma il suo incontro si attiverà qualche passo prima di raggiungerlo, quindi salvate prima). Magogh in realtà non è così

resistente. Ha circa 100 HP, ma non colpisce più forte di un normale Goblin nero. Per batterlo otterrete 35 XP e 50 monete (e alcune orecchie di Goblin). Nella stanza che stava sorvegliando, controllate la cassa nell'angolo nord-est per ottenere 200 monete! Cliccando sull'indicatore sulle barre, salverete i cuccioli.

FACOLTATIVO: la prossima missione (**Recupero del cristallo**) può essere svolta ora o dopo essersi curati. Dipenderà molto dal livello del MC, dall'armamento e da quanti HP ha a disposizione. (La prima volta che il mio MC ha vinto era un livello 7 completamente armato con 70 HP). Se li avete... fatelo. Per sicurezza, potreste anche avere a disposizione una o due pozioni curative. Altrimenti, portate i cuccioli da Frida e tornate dopo essere guariti.

L'affetto di Frida per l'MC aumenterà. Parlatele e chiedetele se si sente sola. Lei parla di un ex di nome Grug, ma al momento non è fidanzata. Se offrite i vostri servizi dopo aver completato la missione, vi chiederà di vedere il vostro equipaggiamento. Non è abbastanza per lei, ma ti permette di darle piacere con la bocca e con le mani.
... braccio invece. In seguito, il MC si chiederà se ci sia qualcuno che sappia come ingrandire il suo cazzo. (Hm... sembra qualcosa che Ziva potrebbe conoscere).

Il MC può anche dormire a casa di Frida (il suo letto ripristina 24 HP e 16 MP), **ma** prima deve regalarle un lucchetto. Non è troppo difficile. Tornate a Weirdwood. Scordatevi di provare a comprarlo. Andate invece dal Fabbro. Vi permetterà di usare la sua fucina per costruirne uno.

Il MC può anche regalarle un "moggio di verdure" per aumentare il suo affetto. Non credo sia necessario farlo, a meno che non abbiate fatto la missione "Cuccioli" o abbiate chiesto dei soldi per salvarli.

Una volta visitata Ziva e ottenuta una scorta di pozioni Phallus Giganticus, è possibile utilizzarle per fare sesso convenzionale (o quasi) con Frida. Quando il suo affetto diventa abbastanza alto, vi chiede di sborrare dentro di lei. Se ci riuscite (con o senza pozione di fertilità), lei commenta che forse "le avete messo dentro dei cuccioli". Se si riesce a ingravidarla, ci sono alcune scene piuttosto intense che includono i suoi seni che allattano.

C'è una cosa di cui dovete essere consapevoli. Se vi unite a Frida nel suo letto di notte e cercate di fare sesso con lei senza usare il Phallus Giganticus, vi dirà "che fa il solletico" e la scena finirà. Fortunatamente, questo non sembra influenzare il suo affetto per voi.

In ogni caso, ora che siete guariti, sarebbe un buon momento per completare il **Recupero del cristallo**. ricerca, se non l'avete già fatto.

QUEST: **Recuperare il cristallo**

Prerequisiti:

Spyglass

La miniera di cristallo abbandonata si trova nella zona del Passo della Montagna. Dopo essere entrati nel Passo della Montagna, seguite il sentiero verso est. Lungo la strada incontrerete alcuni Goblin neri. Sono più difficili dei normali Goblin, ma se non riuscite a gestirli, sicuramente non riuscirete a gestire l'Ogre. Alla fine arriverete a una miniera, ma non è la miniera che state cercando. Superatela e raggiungerete un'area dove potrete salire sulla sporgenza innevata in alto. Salite e tornate a ovest.

Salvate fuori dalla grotta. L'orco attacca automaticamente quando si entra. Ha circa 100 HP, quindi è un combattimento difficile. All'interno della caverna si trovano un cristallo, il nettare del fiore della caverna e una pila di tesori con 1 bendaggio e 70

monete. Prendete il materiale e tornate a Weirdwood. Parlate con il fabbro. Dice che può creare un cannocchiale dal cristallo, ma ci vorrà un giorno e vi costerà 50 monete. Accettate e pagate. Dice che sarà pronto domattina. Il giorno dopo, ritirate il cannocchiale. Congratulazioni, ora potete vedere le scene complete con Beth e Samson "da vicino" dopo averla aiutata a pulire le stalle.

A un certo punto, Victoria verrà a riscuotere l'affitto. Ditele che siete di nuovo a corto di denaro. Se il MC ha fatto visita a Ziva e ha preparato una pozione di sterilità, può mostrargliela e suggerire di usarla.

Victoria ama l'idea. Questo permetterà al MC di sborrare dentro Victoria quando fanno sesso. Naturalmente, il MC potrebbe scambiare le pozioni e usare una "Pozione della Fertilità". ;-) Dopo aver fatto sesso con lei la prima volta, il MC potrebbe voler controllare di nuovo la casa di Edgar. Sul manichino all'ingresso del negozio troverà un set di Back Lingerie che starà benissimo a Victoria la prossima volta che verrà a pagare l'affitto.

Dato che il MC è già in città, potrebbe essere un buon momento per visitare Alice.

QUEST: Prendere un cucciolo a Mia

Prerequisiti:

Completamento di **Rescuing Mia**, con diverse visite successive a Mia, e completamento della missione **Rescuing the Puppies**.

Vi ricordate che Mia diceva di avere paura di andare ancora nel bosco a raccogliere legna e vi chiedeva di trovare un cane da guardia? Ecco, questa è la vostra occasione. Andate a parlare con Frida, la Gigantessa. Penso che possiate capire il resto.

Consegnare il cucciolo a Mia e tornare a Weirdwood. A seconda dell'ora del giorno, il MC potrebbe voler dedicare un po' di tempo alla caccia ai Goblin nella Foresta dei Goblin o nella Valle Dimenticata. Dopodiché, riposare un po'. La prossima missione porterà il MC al passo di montagna e alla **Torre del Terrore**.

QUEST: La Torre del Terrore

Prerequisiti

Non ne conosco, ma è necessario essere di alto livello (direi almeno di livello 6 o 7) con un buon equipaggiamento. La torre è un lungo viaggio attraverso aree difficili.

Non si tratta tanto di una missione a sé stante, quanto del percorso per aprire una nuova località e alcune nuove missioni. Da Weirdwood, dirigetevi a est verso la Foresta dei Goblin, poi a nord verso Fridaheim. Da Fridaheim andate a est fino al Passo della Montagna e attraversate il passo fino all'altro lato. Alla fine si troverà un cartello che menziona la Torre del terrore (il commento dell'MC se ci si clicca sopra). Proseguite verso est dal Passo della Montagna fino alla Torre del Terrore.

SORPRESA!!! Nessuna torre. Al suo posto c'è un ponte. Si tratta del famigerato Ponte dei Fulmini. L'MC non ha altra scelta che attraversarlo, ma dovrà fare molta attenzione per evitare i fulmini. Salvate prima di tentare l'impresa e assicuratevi di avere la salute al massimo. Ogni fulmine può provocare 50 danni, quindi se subisci più di un colpo, molto probabilmente sei morto. È difficile attraversare il fiume senza essere colpiti, ma è facile farlo con un solo colpo. Basta seguire un fulmine mentre si allontana da voi, spostarsi rapidamente un po' a nord (o a sud) e dirigersi direttamente a est verso il lato opposto del fulmine (subendo i danni di un fulmine durante il tragitto). (Io ho preso una pozione di guarigione dopo essere stato colpito la prima volta, per avere un'ulteriore garanzia). Una volta attraversata, l'MC bussa alla porta della torre e riceve una sorpresa ancora più grande. Bene, ora avete trovato la Torre del terrore.

Arrivando alla Torre del terrore, si apre automaticamente la prima missione dell'area, quindi sedetevi e seguitela. L'MC ha ora il compito di ottenere "**La corona della stregoneria**".

QUEST: **La corona della stregoneria**

Prerequisiti:

La Torre del Terrore

Quando ci si risveglia dopo essere entrati nella Torre del Terrore, si incontra la padrona della torre, una maga elfa oscura di nome Erevi (della Casa Istanath). Non è molto amichevole e minaccia di uccidervi, ma si offre di liberarvi se riuscite a ottenere qualcosa per lei. Il precedente abitante della torre possedeva un artefatto magico chiamato Corona della Stregoneria. Lei lo vuole. Porta l'MC attraverso la torre fino a una stanza con sfere di fuoco in movimento (alias: stanza del puzzle numero 1). A questo punto, la donna racconta altri retroscena e vi manda per la vostra strada.

STANZA DEL PUZZLE 1: non ho avuto problemi con la prima stanza del puzzle. In pratica, dovete solo osservare le palle di fuoco e sincronizzare i vostri movimenti per superarle. Sembra che colpiscano per circa 30 danni ciascuna, quindi si può sopravvivere a 2 colpi (3, suppongo, se si è davvero di alto livello). Io sono riuscito a passare senza subire alcun colpo. Salvate e continuate a ricaricare fino a quando non avrete capito come funziona. Scusate se non sono stato di grande aiuto, ma questo rompicapo si basa più sul tempismo e sui riflessi che su qualsiasi tipo di codice o schema prestabilito. Una volta attraversata, salvate la partita e andate nell'area successiva.

STANZA DEL PUZZLE 2: per prima cosa, dirigetevi verso l'angolo nord-est della stanza e saccheggiate il vaso per ottenere 200 monete. Ora il puzzle vero e proprio. Questo è abbastanza facile. Nella stanza ci sono quattro cristalli di colore diverso. I colori sono (in senso orario dall'alto a sinistra): giallo, verde, blu e rosso. Al centro della stanza c'è anche una colonna di luce che cambia continuamente colore (non ho notato alcuno schema). Tutto ciò che dovete fare è posizionarvi direttamente sopra/dietro un cristallo e attendere che il pilastro corrisponda al suo colore, quindi cliccare sul cristallo. Se lo temporizzate correttamente, il cristallo diventerà trasparente. Una volta disattivati tutti i cristalli (che diventano trasparenti), l'anello di fuoco intorno al trono scomparirà. Questo è tutto. L'unica cosa davvero negativa di questo rompicapo è che non ha una soluzione per i daltonici. Si può comunque fare, ma immagino che ci voglia un po' di tempo. In ogni caso, una volta disattivati tutti i cristalli (e l'anello di fuoco), andate all'indicatore sul trono e saccheggiate la Corona della Stregoneria. Tornate nella stanza precedente per uscire (fortunatamente, questa volta eviterete automaticamente le palle di fuoco).

Erevi vi aspetta ancora all'ingresso della stanza delle palle di fuoco. Quando le parlate, mantiene il suo impegno e accetta di liberarvi. Tuttavia, è impressionata dalla tua abilità ed è interessata ad addestrarti come suo nuovo apprendista. Potete accettare la sua offerta ora o tornare in un altro momento. Se accettate la sua offerta, verrete trasportati al Santuario di Nergal (Dio degli Inferi... e nemesi di Qetesh e Ziva...) dove inizierete la prossima missione: "**L'apprendista**".

NOTA: se rifiutate la sua offerta, tornate alla Torre del terrore quando siete pronti (il Ponte dei fulmini sarà fortunatamente disattivato). Cliccate sull'indicatore nella torre per andare al Santuario. Lì vi aspetta e vi ripete la sua offerta di addestramento. Se accettate, ancora una volta, passate a "**L'apprendista**".

QUEST: **L'apprendista**

Prerequisiti:

La Corona della Stregoneria

Se accettate l'offerta di Erevi di addestrarvi come apprendista, si offre di insegnarvi alcuni incantesimi di base.

Tuttavia, sembra che per incanalare la sua energia magica, il MC abbia bisogno di alcune uova cristallizzate. Erevi vi dice che potete trovare le uova in una grotta a sud dell'ingresso della torre. Vi avverte che la grotta è abitata da "creature simili a pipistrelli" che producono le uova. Dice al MC di assicurarsi che le uova che recupera siano quelle cristallizzate, quelle fecondate sono inutili. Dice che qualsiasi maschio può far deporre un uovo ai pipistrelli, ma solo un pipistrello alfa può fecondarlo. Le uova non fecondate si cristallizzano dopo circa un giorno e possono essere usate per concentrare l'energia magica. Lei non vuole le "uova appiccicose". Erevi rende utilizzabile dal MC anche la piccola camera da letto nella torre. Usate l'indicatore orientale al livello del santuario della torre per salire al piano superiore. La camera da letto si trova a nord. Se volete, potete dormire nel letto (il recupero è di 16 HP e 12 MP). Se volete, potete anche parlare di nuovo con Erevi per ottenere informazioni su Nergal. Ora prendiamo quelle uova prima che Erevi decida di dire: "Sei licenziato!".

Quando siete pronti, dirigetevi verso la grotta della creatura pipistrello. All'interno della grotta, controllate la pila di tesori nella stanza a nord per trovare 150 monete, poi andate a ovest. Presto incontrerete la prima creatura pipistrello. Le creature pipistrello non sono troppo difficili. Hanno circa 60 HP e colpiscono solo un eroe di livello 9 con armatura massima per 7-9 danni. Tuttavia... possono avvelenarvi, proprio come i ragni giganti nella caverna dei ragni. Non è necessario avventurarsi molto lontano nella grotta per trovare il primo uovo cristallizzato. Si trovano nei quadrati gialli luminosi sul pavimento della grotta (c'è la possibilità di ottenere un uovo normale). Se attraversate la grotta e saccheggiate tutti i quadrati gialli, dovrete ritrovarvi con circa 3 uova cristallizzate. Se volete ottenerne altre, potete usare il trucco del salvataggio/ricaricamento. Durante l'esplorazione della grotta, potreste incontrare anche un allevatore di pipistrelli. Come ci si può aspettare in questo gioco, le allevatrici di pipistrelli sono versioni femminili sorprendentemente attraenti delle creature pipistrello che assomigliano a belle ragazze nude con le orecchie da pipistrello. Sono avversari più facili dei maschi. Hanno meno salute e colpiscono circa la metà dei danni, inoltre lasciano cadere uova cristallizzate.

Una volta terminata la visita alla grotta e ottenute le uova cristallizzate, tornate alla Torre del terrore e parlate con Erevi. Lei vi insegnerà l'incantesimo Fulmine e vi chiederà di darle piacere. Guardate la seguente scena tagliata mentre le cose cambiano nella Torre del terrore. L'MC impara l'incantesimo Stun e si sblocca la prossima missione di questa catena, "**Il Prescelto**". Per i dettagli sugli incantesimi, consultare la **Sezione 9**. Poiché ora avete accesso alle uova cristallizzate, consultate la **Sezione 8** per scoprire le loro proprietà.

Ricompensa: L'incantesimo "Fulmine".

LIVELLO/MONETE: è facoltativo. Ma state per imbattervi in una serie di missioni che vi richiederanno di spendere un bel po' di denaro, quindi non è una cattiva idea. Tornate a Weirwood, comprate dell'Acqua Magica (o preparatene un po') e dirigetevi verso la Valle Dimenticata. Usate un uovo cristallizzato ogni mattina (dovreste averne qualcuno avanzato dall'ultima missione) per aumentare il vostro potere magico per la giornata, e correte in giro a friggere le coppie e i terzetti di Goblin con Lightning Bolt. Con un uovo cristallizzato attivo, Lightning Bolt spara a tutti i gruppi di Goblin della valle. Ho continuato a macinare monete e XP fino al livello 11, ma non pensate di dover andare così lontano.

QUEST: **Il Prescelto - Parte 1**

Prerequisiti:

L'Apprendista

Sembra che l'MC sia un tipo tosto. È il Prescelto di Nergal e deve generare un figlio con l'Elfo Oscuro. Il problema, come spiega lei, è che serve un sacrificio per il rituale di impregnazione. Vi manda a cercare qualcosa. Se le chiedete del sacrificio, vi dirà che va bene qualsiasi creatura vivente, ma che è meglio se è più grande (preferisce i cinghiali, i folletti neri e gli allevatori di pipistrelli). Vi avverte che l'incantesimo Stordimento non funziona con avversari molto potenti e che potete portare con voi solo un potenziale.

sacrificio alla volta.

Per catturare un mostro, è necessario colpirlo con l'incantesimo Stordimento. Gli avversari possono resistere all'incantesimo Stordimento, quindi potrebbe essere necessario lanciarlo più volte per farlo funzionare. Una volta che la creatura è stordita, se la attaccate, la catturerete automaticamente.

L'incantesimo Stun costa 8 MP per essere lanciato, quindi se siete sfortunati con le resistenze, potreste esaurire i MP. Per evitare questo problema, fate scorta di Acqua Magica. Prima di iniziare a ingravidare la strega, però, dobbiamo occuparci di un'altra cosa. Vedere la missione **Allevatore di pipistrelli**.

QUEST: **Allevatore di pipistrelli**

Prerequisiti:

è necessario aver completato **L'apprendista** e aver avuto la conversazione iniziale con Erevi per **Il prescelto**. È inoltre necessario disporre di una buona quantità di denaro (io vorrei almeno 800 monete).

Ora che abbiamo accesso alla Torre e al suo Dungeon, possiamo creare una "fabbrica di uova" nel Dungeon. A tal fine, dobbiamo catturare e **NON SACRIFICARE** un allevatore di pipistrelli.

Quando siete pronti, curatevi e tornate alla Grotta dei pipistrelli. Vagate fino a trovare un allevatore di pipistrelli e catturatelo. Tornate da Erevi. È entusiasta del fatto che abbiate catturato un allevatore di pipistrelli. **NON SACRIFICARLO**. Suggeste di tenerlo. Lei vi dirà che potete tenere la creatura nei sotterranei e l'allevatore di pipistrelli apparirà in una cella. Ora potete andare dal falegname di Weirdwood (se non l'avete già fatto) e comprare i tre mobili per le prigioni. Ogni mobile costa 200 monete e permette di fare sesso con l'allevatore di pipistrelli prigioniero. Ogni mobile offre diverse posizioni. Salvate prima di fare sesso con l'allevatrice di pipistrelli. Per farle raggiungere l'orgasmo è necessario superare un minigioco di frecce direzionali basato sulla velocità. Una delle opzioni di sesso (orale) porta anche a un risultato piuttosto... sgradevole, ma vale la pena guardarlo una volta solo per vedere. Il motivo per cui bisogna far provare orgasmi all'allevatrice di pipistrelli è che si possono sbloccare nuove opzioni sessuali (dopo aver aumentato il suo affetto nei vostri confronti). Per facilitare ulteriormente la cosa, tornate nella vostra stanza nella torre. Sulla scrivania c'è un indicatore. Se ci cliccate sopra, avrete la possibilità di migliorare le condizioni dei vostri prigionieri. Attivare "Razioni migliorate" offre ai prigionieri cibo migliore e aumenta il loro livello di affetto di 40 unità al costo di 6 monete al giorno. "Alloggi migliorati" è un costo una tantum di 300 monete che crea celle più confortevoli. Inoltre, aumenta di 40 il tetto di affetto di tutti i prigionieri. Vi consiglio di acquistare entrambi i potenziamenti, perché a questo punto del gioco dovrete avere molti soldi. Non c'è modo di vedere i livelli di affetto dei prigionieri con la normale interfaccia di gioco, ma la loro postura all'interno della cella cambierà man mano che diventano più affettuosi. Ad esempio, l'allevatrice di pipistrelli inizia in posizione semi-fetale. Dopo aver aumentato un po' il suo affetto, passa alla posizione eretta. Una volta assunta questa posizione, tentare di farle del sesso orale ha un risultato diverso. Dopo la prossima soglia di affetto, si troverà di fronte a voi nella parte anteriore della cella e terrà una delle sbarre. Dopo questo cambiamento, i risultati dei tentativi di sesso orale cambiano ancora una volta. Oltre a divertirvi, queste attività vi daranno una scorta costante di uova cristallizzate. Scopate ogni giorno con l'allevatrice di pipistrelli e controllate ogni mattina se ci sono uova. Non è necessario usare le pozioni di fertilità, ma in questo modo si otterranno versioni diverse di tutte le scene di sesso (anche orale). Al momento l'allevatrice di pipistrelli è l'unica prigioniera che si può tenere nel dungeon, ma nei prossimi aggiornamenti dovrebbero esserne aggiunte altre.

Se il giocatore è molto fertile (cioè ha usato la pozione della fertilità), ha il 50% di possibilità in più di produrre un secondo uovo. Il MC può anche avere rapporti sessuali con l'allevatore più volte al giorno per aumentare le probabilità di un secondo uovo.

Avrete notato che con tutti i combattimenti che state facendo e la quantità limitata di recupero di HP e MP nella Torre, i vostri livelli stanno diventando piuttosto bassi a volte. Fortunatamente, la casa di Frida non è troppo lontana e, visto che siete lì, potreste anche approfittare della sua ospitalità, dentro e fuori dal letto. Il risultato è esattamente quello che ci si aspetta.

QUEST: **Un giardino per Frida**

Prerequisiti:

Salvataggio dei cuccioli

L'ha fatto di nuovo. Il MC ha un'altra donna incinta. Frida annuncerà che lui le ha messo un cucciolo nella pancia. Se lui le parlerà di nuovo, lei gli dirà che da quando è incinta sarà più difficile per lei cacciare, quindi potrebbe essere una buona idea coltivare un giardino. Gli dirà di cosa ha bisogno.

La maggior parte delle cose di cui ha bisogno probabilmente le avrete già prese. Le eccezioni sono il fertilizzante e i semi di carota. Cosa c'è di meglio del letame da usare come fertilizzante? Aiutate Beth alla stalla, raccogliete il letame e poi fermatevi al negozio per prendere i semi prima di tornare da Frida.

Se per caso non avete una pala, potete trovarne una per terra accanto al capanno del contadino, oppure per terra nel Villaggio Goblin (angolo in alto a sinistra).

Ora tornate a Fridaheim. Il giardino di Frida si trova proprio accanto alla sua casa. Basta posizionarsi in una delle file e premere il tasto "Invio". Non è necessario scavare il terreno o piantare ogni singolo ortaggio.

Dopo aver finito con il giardino di Frida, lei vi mostrerà la sua gratitudine prendendosi cura di voi con una plastica al seno proprio nel giardino (non dimenticate il Phallus Giganticus). Ora, riposare nel letto di Frida e poi tornate alla Torre del terrore per **il Prescelto - Parte 2**.

QUEST: **Il Prescelto - Parte 2**

Prerequisiti:

Il Prescelto - Parte 1

Una volta sistemata la fabbrica di uova, si può iniziare a giocare con la Strega. Come già detto, alcuni sacrifici sono migliori di altri. L'affetto di Erevi aumenta in base alla qualità dei vostri sacrifici. Accetterà Cinghiali e Goblin neri, ma per ottenere il miglior guadagno di affetto, è meglio scegliere gli Allevatori di pipistrelli. Ora, c'è un trucco con Erevi di cui dovete essere consapevoli. Se continuate ad aumentare il suo affetto, ma non la mettete incinta, diventerà aperta a nuove posizioni sessuali. Per riuscirci, adottate questo rituale quotidiano: svegliatevi, scopate il vostro Bat Breeder per generare uova (se lo desiderate), bevete una pozione di sterilità, andate a catturare un Bat Breeder, tornate da Erevi e sacrificatelo. La pozione di sterilità durerà fino a quando non andrete a dormire e vi garantirà di non mettere incinta Erevi fino a quando non sarete pronti a farlo. Se scappate dai combattimenti inutili e siete fortunati nel trovare gli allevatori di pipistrelli, potete catturarne e sacrificarne due al giorno (è abbastanza facile farlo se rinunciate a scopare con l'allevatore di pipistrelli al mattino).

La prima volta che si porta a Erevi un sacrificio, lei cavalcherà l'MC in stile cowgirl. Dopo due sacrifici (almeno un Bat Breeder), si potrà alternare tra cowgirl e missionario.

Per quanto ne so, questo è il massimo che si può fare con Erevi a questo punto. Ho continuato a portarle i Bat Breeders (fino a un totale di 7 sacrifici) e non ho ottenuto nuove opzioni. Quindi, una volta sbloccato il sesso missionario, penso che sia sicuro ingravidarla. La prossima volta che le porterete un sacrificio, bevete prima una Pozione di Fertilità per risolvere la situazione. Se aspettate qualche giorno dopo aver usato la Pozione della fertilità e continuate a chiederle se è incinta, alla fine vi dirà di esserlo. Questo sblocca la missione "**Ratti!**".

QUEST: **Ratti!**

Prerequisiti:

Il Prescelto

Una volta che Erevi è rimasta incinta, la donna ottiene alcune nuove opzioni di dialogo. Se le si chiede come sta, si ottiene solo una risposta piacevole. Se le chiedete di fare più sesso, vi dirà che è disposta ad uscire se vi occupate dell'infestazione di topi in cucina. Andate in cucina e catturate i due topi che vi girano intorno. Il modo più semplice per farlo è annotare i punti in cui si fermano per qualche secondo e poi aspettarli lì. Ora arriva un problema un po' più grande. Come riempire il buco da cui escono. Ricordate il seminterrato della locanda? Già detto. Andate nella camera da letto di Erevi per ottenere la vostra ricompensa. La missione "**Caccia al cinghiale**" è stata sbloccata!

QUEST: **Cacciatore di cinghiali**

Prerequisiti:

Ratti!

Dopo essersi occupata dei ratti nella Torre del terrore, Everi vi dice che sta finendo il cibo per Bolon e vi incarica di cacciare per riempire le scorte di cibo. (Vi chiederà tanti cinghiali quanti ne avete nell'inventario +1). Per fortuna ci sono dei cinghiali, nell'area appena fuori dalla Torre del terrore. È di gran lunga il posto migliore per cacciare, poiché vi si riproducono molto più frequentemente che nella Foresta dei Goblin o nella Foresta del Nord. Una volta ottenuto il cinghiale, recatevi da Everi nella sua camera da letto per consegnare la missione. La sua gravidanza è ormai evidente (wow, che velocità) e ha un nuovo compito per voi. La missione "**Vestiti di maternità**" è sbloccata.

QUEST: **Abbigliamento premaman**

Prerequisiti:

Caccia al cinghiale

Everi, improvvisamente incinta di 9 mesi, è depressa per il suo aspetto gonfio. Potete scegliere tra tre risposte di dialogo, ma la vostra scelta non ha molta importanza, a parte la possibile perdita/guadagno di affetto. Consiglio di scegliere "Sei bellissima!". Sembra che voglia dei nuovi vestiti sexy per sentirsi di nuovo bella. Tornate a Weirdwood e andate alla sartoria.

Comprate la lingerie rossa e il vestito nero in vendita nel negozio e tornate a Everi. Salvate la partita. Se siete sotto l'effetto di una pozione di fertilità durante le scene seguenti, queste cambieranno leggermente. Quando parlate con lei, potete scegliere se darle la lingerie rossa o il vestito nero. Se le si dà la lingerie rossa, si assiste immediatamente a una scena di sesso con lei. Se le date il vestito nero, vi chiederà una "serata galante". Vuole che tu vada in cucina a preparare una cena come si deve. Si vestirà per l'occasione. Avrete bisogno di due bistecche, un moggio di verdure e della legna da ardere. Si possono ottenere due bistecche comprandole per 30 monete l'una al negozio di oggetti di Weirdwood, consegnando una carcassa di cinghiale e facendola trasformare in bistecche dal proprietario, oppure facendo da sé. Le verdure possono essere acquistate al negozio di oggetti per 20 monete l'una. Dovreste avere già molta legna da ardere se l'avete raccolta nel corso del gioco. Se non l'avete fatto, potete trovarla nella maggior parte delle zone all'aperto (è un piccolo tronco sul terreno). Prendete gli oggetti e andate nella cucina della Torre del terrore. Cliccate sul segnalino della missione in cucina. Per ringraziarvi della cena, Everi vi permette di scoparla "come volete". Sentitevi liberi di farlo.

Everi avrà bisogno di un po' di tempo per sviluppare la sua gravidanza, quindi potrebbe essere il momento giusto per passare ad altro. Fermatevi a visitare Frida. La prima cosa che si può notare è che Tinkerer ha evidentemente trascorso molto tempo a lavorare su questo personaggio, perché a seconda che sia incinta o meno e a che ora del giorno arriva l'MC si determina cosa potrebbe accadere. Diamo quindi un'occhiata alle opzioni:

- Se lei non è incinta e l'MC arriva di giorno, la troverà nel salone principale della sua casa. Naturalmente, lei gli dirà che lo desidera e i due potranno godersi la solita (?) scena di sesso con o senza il Phallus Giganticus.
- Se non è incinta e il MC arriva durante la notte, la troverà nella sua camera da letto (come sempre c'è un'opzione: riposo o sesso).
- Se lei è incinta e il MC arriva di giorno, la troverà nel suo giardino. Lei lo desidera ancora, ma ora lui ha una scelta (di nuovo). Può farsi rifare il seno proprio lì in giardino oppure, se ha già comprato il vestito bianco dalla sartoria, può darglielo. Dare a lei il vestito porta ad alcune scene di sesso bollente nella casa. Assicuratevi di fargli usare il Phallus Giganticus o la festa finirà prima di cominciare.
- Se è incinta e il MC arriva in prima serata, la troverà nella sala principale. Lei vi desidera (come al solito) e il MC ha la possibilità di darle un regalo (Cesto di verdure) o il Completo bianco. (Dato che io avevo già il vestito bianco, non so quali altre opzioni potessero essere disponibili). Se le dà il Cesto, l'interazione termina. Se le dà il Completo bianco o le chiede di indossarlo, se glielo ha già dato, lei lo ricompensa in camera da letto, ovviamente.
- Se la donna è incinta e il MC arriva di notte, la troverà nella sua camera da letto. Può riposare o prendere un Phallus Giganticus e godersi il sesso. Fortunatamente, a lei piace dormire nuda, quindi godetevela. Un'**avvertenza**: se il MC cerca di fare sesso con lei ma non usa il Fallo Gigante, lei dirà semplicemente "fa il solletico" e la scena finirà.
- L'ultima opzione è semplicemente quella di riposare... ma che divertimento c'è?

Al mattino, proseguite nella Foresta dei Goblin per uccidere altri goblin e poi tornate a casa per dormire un po'. Victoria potrebbe aspettarlo per riscuotere l'affitto. Se l'MC ha già acquistato la lingerie nera, questo è il momento giusto per dargliela (accidenti, è sexy). C'è anche la possibilità che sia incinta, il che apre un lato MOLTO infelice di Victoria. Questo aprirà la missione **Cazzo Zoppo**.

Quando il MC si sveglia la mattina dopo, potrebbe ricordare vagamente che la guardia gli ha parlato di un altro modo per guadagnare un po' di soldi (questo è il terzo modo, a partire dalla v1.32). (Questo è il terzo e ultimo modo a partire dalla v1.32) Qualcosa che riguarda la cattura dei banditi lungo la Strada Ovest e la loro restituzione senza ucciderli.

QUEST: **Ricompensa**

Prerequisiti:

Apprendista

Ci sono due banditi che terrorizzano la strada a ovest di Weirdwood. Fatelo dirigere verso la Strada Occidentale. Il primo bandito è un nano-bandito. (Invece di far attaccare il bandito dall'MC, fategli usare l'incantesimo di stordimento. Una volta catturato il bandito, portatelo dalla guardia che darà al MC 50 monete. Il MC può trasportare solo 1 bandito alla volta, quindi dovrà tornare per il secondo.

Il secondo bandito è umano e si trova all'incrocio, appena oltre la Strada Occidentale.

AVVISO: i banditi ricompaiono ogni 7 giorni, quindi questa missione (?) può essere completata più volte.

Dopo aver catturato i banditi, fate riposare l'MC, riequipaggiatelo o rifornitelo se è a corto di qualcosa (torce, bende, ecc.) e dirigetevi a nord per vedere Ziva.

Lungo la strada il MC potrebbe voler provare a vedere Mia. La nonna dice al MC che non gli permetterà di vedere Mia perché non ritiene che le sue intenzioni siano onorevoli aprendo la missione "**Visitare Mia**".

QUEST: **Visita a Mia - Pt 1**

Prerequisiti:

Ottenere un cucciolo per Mia

Che cos'è questo? La nonna di Mia informa il MC che non gli permetterà di tornare a far visita a Mia. "Le tue intenzioni non sono affatto onorevoli!".

Inutile dire che l'MC non ne è entusiasta. "Dannazione! Ci deve essere un modo per aggirare la nonna". Ma cos'è questo? Balder il lupo cattivo può entrare e uscire a suo piacimento?! "Se solo ci fosse un modo per cambiare posto per un po'...".

Hmmm... forse Erevi conosce un incantesimo per aiutarci, ma questo dovrà aspettare. Invece, recatevi alla Casa della Strega e parlate con Ziva.

QUEST: **Ricostruire il Tempio**

Prerequisiti:

Tempio di Qetesh

Dopo aver visto le condizioni del Tempio (**Tempio di Qetesh**), Ziva ha deciso di riparare e riaprire il Tempio in modo che "la gente ricordi le gioie del culto della nostra dea". Vi chiede di aiutarla.

Se risponde "Sì", Ziva vi dirà che i goblin devono essere allontanati e che ci sarà bisogno di alcune guardie per impedirne il ritorno. Naturalmente, si ricorderà anche che conoscete bene il sindaco e vi chiederà di parlargli per ottenere le guardie.

Quando andate dal sindaco, vi dice che non può risparmiare le guardie perché devono proteggere la città. Hmmm... chi altro potrebbe essere in grado di aiutare? Forse un guerriero veterano? È ora di andare da Gabriel.

Se gli chiedete di unirsi alla vostra missione, vi dirà semplicemente di andarsene. Ditegli invece che dovrebbe smettere di bere. Poi tenetevi forte, il viaggio si farà un po' duro. Dopo che avrà lasciato la locanda, andate a cercarlo. "Ora, dove può andare un ubriaco che odia i goblin?".

Avete indovinato!!! La foresta dei Goblin. Ci vorrà un po' per trovarlo, ma è lì. È stato ferito mentre combatteva contro "un umile goblin", ma questa volta si unisce a voi quando glielo chiedete.

I due vengono immediatamente trasportati a casa di Ziva. Lei vi dirà che dovete trovare una corona che è stata usata per comunicare con Qetesh. Si apre la missione "**Corona di Qetesh**".

QUEST: **Corona di Qetesh**

Prerequisiti:

Ricostruire il Tempio

Le Alte Sacerdotesse erano solite essere sepolte con la loro corona. Dopo aver lasciato Gabriel a guarire,

Ziva e il MC

permettendo all'MC di fare qualche altra cosa (ad esempio, missioni o allevare goblin) prima di continuare.

ATTENZIONE!!! ATTENZIONE!!! ATTENZIONE!!!

Non appena il MC si unisce a Ziva e Gabriel, tutti i goblin della Valle Dimenticata scompaiono. Ciò significa niente più doppi o tripli, con la rara occasione di incontrare una coppia al Passo della Montagna. Quindi, se il MC desidera fare un bel po' di soldi si dirige verso la Valle Dimenticata e caccia come un matto prima di tornare.

(Per coloro che non sono sicuri di cosa fare, ricordate che l'MC sta attualmente pagando l'affitto della sua casa, l'affitto dei campi della fattoria che sta usando ed eventualmente le spese giornaliere aggiuntive per il suo allevatore di pipistrelli. Si tratta di circa 250 monete a settimana).

Quando è pronto, l'MC deve tornare a parlare con Ziva. Lei chiederà se siete pronti a continuare. La risposta è, ovviamente, "Sì". I tre formano ora un nuovo gruppo e si dirigono verso il Tempio.

(ATTENZIONE AGLI SPOILER!!! Prima di lasciare la città vi consiglio vivamente di procurarvi almeno una Pozione di Energia, diverse Acque Magiche e alcune Pozioni curative o un bel po' di bende. Ne avrete bisogno).

Entrate nella Valle Proibita. La prima cosa che noterete è che non c'è un goblin in giro. Il vostro gruppo prosegue fino a poco prima di entrare nell'area del Tempio, quando viene attaccato, ma non da goblin. Si tratta di Orchi. Ce ne sono tre, quindi tenetevi pronti. Sono quasi due volte più forti di un goblin.

Sconfitti questi tre, altri due vi aspetteranno mentre vi avvicinate al portale che circonda il Tempio, quindi assicuratevi di curare il vostro gruppo. Sconfiggete questi due e siete dentro.

I goblin morti sono ovunque e Grug è a terra, gravemente ferito. Grug vi dice che gli Orchi sono arrivati e hanno occupato una grotta nelle vicinanze. Poi sono venuti a cercare di prendere la sua casa (il Tempio). Lui li ha respinti, ma loro sono ancora nella grotta. Ziva rimane a curare le ferite di Grug, ma vi dice che gli Orchi dovranno essere scacciati prima che il Tempio possa essere usato, aprendo la missione "**Roccaforte degli Orchi**". La donna darà all'MC due pozioni curative prima che lui e Gabriel partano per affrontare gli Orchi.

QUEST: Impresa Roccaforte degli Orchi (alias: Orchi, Orchi e ancora Orchi)

Prerequisiti:

Corona di Qetesh

La grotta si trova appena fuori dalle mura del Tempio, a est, ma prima di entrare è bene controllare due cose. La prima è l'HP del MC e di Gabriel. Questo può essere facilmente risolto usando l'incantesimo Piccola ferita o usando delle bende. La seconda cosa da controllare è il livello di fatica.

Ora avete due opzioni. La prima è che vi dirigiate immediatamente verso la Roccaforte e combattiate contro gli Orchi. Questo va bene se siete ben riposati o avete con voi una pozione di energia. La seconda è che il MC e Gabriel tornino a Weirwood e si riposino. Non importa se per 8 ore o per tutta la notte, basta che siano completamente riposati.

Tornate alla Grotta degli Orchi. Sì, perderete un po' di energia passando da una scena all'altra, ma comunque meno di prima. Ora, combattete. Ancora una volta, avete una scelta. Potete liberare ogni stanza man mano che procedete, come ho fatto io, oppure andare direttamente alla camera principale. Dovrete comunque combattere contro alcuni degli Orchi minori, a meno che non siate molto veloci e

riuscite a evitarli. Se evitate di combattere, risparmierete

Una volta sgomberata la stanza, controllate i vari vasi, le giare e le scatole. (Una volta liberata una stanza, controllate i vari vasi, le giare e le scatole. Potreste rimanere sorpresi da ciò che troverete.

Prima che mi dimentichi. L'Incantesimo Fulmine funziona contro gli Orchi, ma dovrete usarlo due volte. Quindi siate cauti nel decidere in quali battaglie usarlo, a meno che non abbiate con voi un sacchetto pieno di Acqua Magica per ripristinare i vostri MP. ;-)

Il percorso più veloce è il seguente: Entrate nella prima stanza, salite e attraversate la porta. Qui dovrete combattere contro un orco o sfuggirgli. Andate verso la porta a sinistra. In questo modo passerete davanti alla cucina e ai tre Orchi presenti. Combattete gli Orchi e poi uscite dalla porta in alto a destra. Non dovrete più combattere o correre, ma raggiungere la porta sul lato destro della stanza. Dovreste trovarvi in una scala. Salite le scale. Prendete la porta a destra. Combattete, combattete, combattete. Ora attraversate la porta in cima alla stanza... e indovinate un po'? Ancora combattimenti. (Finirà mai?)

In realtà, sì. Uscite dalla stanza attraverso la porta a sinistra. Dovreste trovarvi nella stanza centrale (se il MC o Gabriel non sono completamente guariti, questo è il momento di farlo). Andate alla porta in cima alla stanza. L'MC cercherà di sbirciare attraverso il buco della serratura prima di precipitarsi dentro. Gabriel gli dice di "stendersi da solo".

WOW!!! All'interno c'è Urakh, il capo dei Goblin, e una piccola elfa delle paludi. Se osservate, lui le fa "guadagnare il pane". Avrete diverse occasioni per disturbarli, ma alla fine il MC attacca. (L'incantesimo Fulmine non funziona molto meglio del combattimento con le armi, ma alla fine il MC vince, o meglio, l'elfo mette fine a tutto.

Si presenterà come Caleah, un'elfa delle paludi. Gli Orchi hanno ucciso il suo clan e l'hanno ridotta in schiavitù, quindi non sa dove andare. Il MC si offre di portarla al Tempio e lei accetta.

Ziva è felice che il Tempio sia stato liberato, poiché l'affetto di Qetesh può ora essere sentito dalla sua gente. Offre a Caleah non solo un posto dove stare, ma le dice: "Forse, col tempo, prenderai in considerazione l'idea di unirti al nostro ordine". Grug si è offerto di lasciar loro usare il Tempio "dopo un rapido giro di negoziati". (Non aveva negoziato con lui anche la prima volta che si erano incontrati?).

L'MC è pronto a partire perché la missione è stata completata, ma Ziva gli dice che c'è ancora la piccola questione della cerimonia di iniziazione. L'MC dice subito che lo aiuterà.

Sentendo che non c'è più bisogno di lui, Gabriel torna a Weirdwood, ma prima si offre di insegnarvi alcune abilità la prossima volta che sarete in città. Entrate nel Tempio, Ziva e Grug vi aspettano all'altare. A quanto pare, l'iniziazione è riuscita, poiché la statua di Qetesh inizia a brillare.

Se l'MC parla con Ziva dopo la cerimonia, lei gli dice che Caleah sembra un po' depressa. Gli chiede di parlarle e di cercare di tirarla su. Quando il MC chiede a Caleah come sta, lei gli dice che Ziva le ha chiesto di diventare un'accolita del Tempio, ma che vuole visitare la sua terra prima di prendere una decisione. Questo aprirà la missione **Viaggio nella palude**.

A questo punto il MC può offrire di andare con lei o augurarle "buona fortuna". Non ha importanza, perché può tornare più tardi e offrirsi di andare con lei. Quando lui si offre, lei lo avverte che il viaggio è arduo e che potrebbe voler fare scorta e poi tornare quando è pronto.

Quindi quale momento migliore per tornare a Weirdwood e vedere come vanno le cose?

Tornate a casa vostra a Weirdwood, ma ora alcune cose potrebbero essere cambiate. Innanzitutto, la casa che è andata a fuoco è stata ricostruita, ma il MC non può ancora entrare (non ci resta che aspettare e vedere cosa ha in mente Tinkerer per il futuro).

In secondo luogo, se l'MC si imbatte in Victoria può avere la sfortuna di ricevere una notizia MOLTO negativa, a meno che non abbia usato la "Pozione della sterilità". In caso contrario, l'incontro aprirà le missioni **Arouse the Mayor** e **Keep Seeing Victoria**. Se invece ha usato la Pozione della sterilità, non deve preoccuparsi, ma non è altrettanto divertente!!!

In terzo luogo, se il MC si ferma alla stalla, scoprirà che Beth gli è molto grata per tutto ciò che ha fatto per aiutare suo padre. Quindi forse è il momento di chiederle un appuntamento. Alla fine lei dirà "Sì" per il modo in cui avete aiutato suo padre, aprendo così la missione **Appuntamento con Beth**.

Ma per il momento torniamo a Victoria.

QUEST: **Suscitare il sindaco**

Prerequisiti:

Affittare una casa

Sembra che tu sia stato fregato. Sia che abbia usato la "Pozione della Fertilità" sia che non abbia preso nulla, Victoria è incinta.

Anche se il MC dice di amarla, lei non è disposta a rinunciare alla vita che ha. Vuole invece che lui trovi un modo per occuparsi del problema di zoppia del marito. Dice anche che metterà fine al loro attuale "accordo" e che d'ora in poi manderà le guardie a riscuotere l'affitto.

È ora di rivedere Ziva. L'MC gli spiega la situazione e le chiede un consiglio. Lei gli parla di una pianta, il Fiore di Luna, che risolverà il problema. È molto rara e fiorisce solo di notte. Il suo polline è un forte afrodisiaco che dovrebbe risolvere il problema.

A seconda dell'ora del giorno in cui il MC visita Ziva, può avere del tempo libero. Può fare un pisolino (per 8 ore), andare a caccia nella Foresta dei Goblin o visitare Frida. (Se si allontana di più, potrebbe non tornare in tempo).

Il fiore della luna si trova nel bosco in basso a destra di Weirdwood o in basso a sinistra della foresta dei Goblin. Una volta che il MC l'ha raccolto, tornate a casa vostra e dormite fino al mattino seguente. Andate dal sindaco per vendere le orecchie dei goblin che avete. Visitate la sala da pranzo in alto a sinistra e spargete il polline del Fiore della Luna sul suo cibo. Uscire e attendere i risultati.

Nel giro di pochi giorni Victoria tornerà e chiederà al MC come ha fatto. Non si aspettava che suo marito avesse tanta energia e passione. Temeva davvero che gli venisse un infarto. Il MC è soddisfatto e può scegliere se chiedere del sesso o semplicemente cosa succederà tra loro due. In ogni caso, Victoria dirà che tra loro due è finita. Il MC non è disposto a rinunciare a lei e decide di **ricquistare Victoria**.

QUEST: **Riconquistare Victoria**

Prerequisiti:

Suscitare il Sindaco

Non si tratta tanto di una missione quanto di una sfida. Cosa può fare il MC per eccitare Victoria al punto che lei voglia rivederlo per continuare a fare sesso. Semplice, procurarsi dell'altro polline di fiori di luna.

a lei. In precedenza, il MC ha potuto sbirciare Victoria attraverso la finestra sul lato destro della casa (*). Ora, se si trova lì, ha la possibilità di entrare nella sua stanza. Infilatevi nella finestra, ma fate attenzione alla guardia che sta ancora pattugliando la casa. Aggiungete il Polline alla bottiglia di vino sul suo tavolo. Assicuratevi che non catturi l'MC (può nascondersi vicino al letto in fondo allo schermo). Dopo aver preso il polline, la ragazza si pente di aver mandato via il suo "giocattolo". L'MC apparirà. Detto fatto", o almeno così pensavo! Dalla v1.32, Tinkerer ha aggiunto un piccolo extra alla storia di Victoria, intitolato "**Visiting Victoria**".

QUEST: **Visita a Victoria**

Prerequisiti:

Riconquistare Victoria

Ora che il MC ha riconquistato l'affetto di Victoria, nel tardo pomeriggio o nella prima serata vedrà un (*) fuori dalla finestra della sua camera da letto. Se si ferma, può aprire la finestra e godersi una visita lussuosa. Ma c'è di più...

(Il Tinkerer, nella sua infinita saggezza e nel suo eccentrico senso dell'umorismo, ci ha lasciato un indizio per aprire alcune scene nascoste).

Il MC ha notato che ora può regalare a Victoria dei gioielli (si possono ottenere nel Negozio di oggetti o, occasionalmente, quando un bandito li fa cadere). Datele dei gioielli. (Ho saputo da fonti autorevoli che le possibilità sono maggiori quando il MC le ha regalato 5 gioielli). Questo aumenterà il suo affetto al punto che di tanto in tanto sorprenderà il MC visitando la sua casa per passare un po' di tempo insieme.

Secondo Tinkerer, ci sono tre cose che influenzano la possibilità che Victoria visiti il MC:

- Deve essere di pomeriggio o di sera
- Victoria deve essere arrapata. Nota: una volta fatto sesso con lei, non sarà più arrapata fino a quando un nuovo controllo non andrà a buon fine il giorno successivo.
- Possibilità casuale del 20% (eseguita ogni volta che si entra in casa, quindi se non c'è basta uscire e rientrare)

E adesso? Beh, se c'è ancora abbastanza tempo nella giornata, cercate Gabriel. Ha promesso di dare al MC un **addestramento alle armi pesanti**. Non è nella locanda, quindi controllate la stalla. Beth è molto contenta di quello che hai fatto per suo padre. Cogliete l'occasione per chiederle di uscire (se non l'avete già fatto) e, sorpresa, sorpresa, sorpresa, lei dice "Sì" aprendo la missione **Un appuntamento con Beth**.

QUEST: **Un appuntamento con Beth**

Prerequisiti:

Roccaforte degli Orchi

L'MC è in una situazione troppo grande per lui. Beth ha detto "Sì" quando lui le ha chiesto un appuntamento, ma gli ha detto che doveva essere romantico. La domanda è: "Come?" Vediamo. Cosa le piace? I cavalli. Ma dove si può trovare un cavallo? A meno che non si riesca a farne apparire uno dal nulla. Hmmm... forse un viaggio a Ziva? No, serve un Mago. E dove si può trovare un Mago? ASPETTA!!! ... Erevi non è un Mago?

Andate alla Torre del terrore e troverete Everi nella sua camera da letto mentre sta per partorire vostra figlia. (È ovvio che sei un Eroe e non un medico, visto che svieni).

CONGRATULAZIONI PAPÀ!!! Ora, puoi dare un nome al bambino.

Quando Everi ha finito, dice che ha bisogno di riposare. Potrebbe essere un buon momento per riposare se il vostro livello di energia è basso, oppure potete visitare l'allevatore di pipistrelli e passare un po' di tempo con lei.

Quando vi siete riposati, o comunque, andate da Everi. Vi dirà che conosce un incantesimo per evocare un cavallo, ma che deve essere fatto solo da un Maestro Mago. Il MC la implora di insegnarglielo e lei cede, ma a una condizione: deve costruire una culla per il bambino. Dice anche al MC di portare un uovo cristallizzato con cui fare pratica.

(Per realizzare la culla vi serviranno corda, legno e una pelle). A meno che non abbiate comprato della corda al negozio di Weirdwood, questo è l'unico elemento che potrebbe mancarvi. Fortunatamente, ce n'è un po' nella Torre. Trovatela. Ora tornate nella stanza di Everi e preparate la culla. "L'MC chiederà a Everi se gli insegnerà l'incantesimo.

Everi porta l'MC al Santuario e le insegna l'incantesimo "SUMMON". Avverte che è instabile prima di partire per occuparsi di sua figlia.

È ora di portare Beth all'appuntamento. Andate alla stalla di Weirdwood. Chiedete di nuovo a Beth di uscire. Vi chiederà se è tutto pronto. Naturalmente lo è, quindi andate. Una volta che i due sono lontani da tutto, il MC le dice di chiudere gli occhi e poi si infila nei cespugli per usare l'incantesimo. Il risultato non è quello sperato, ma i due se la cavano alla grande, dopodiché tornano al villaggio. Potrebbe essere un buon momento per dormire un po'. Dopo tutto è stata una serata lunga e difficile con Beth.
;-P

Se non è troppo tardi, potrebbe essere un buon momento per accettare l'offerta di Gabriel di addestrarti... o forse... è il momento di provare a visitare di nuovo Mia. L'MC non ha detto qualcosa sul fatto di voler scambiare il posto con Balder?

QUEST: Appuntamento con Mia

Prerequisiti:

Ottenere un cucciolo per Mia

L'ultima volta che il MC ha cercato di far visita a Mia, la nonna gli ha detto che non le avrebbe permesso di vederlo di nuovo. Il MC comincerà a chiedersi se c'è un modo per eludere la nonna quando vedrà Balder (il cucciolo di lupo che avete regalato a Mia) uscire dalla casa e passare davanti alla nonna. Hmm... deve poter entrare liberamente in casa.
Parlare con Balder.

Poiché ha appena usato l'incantesimo "Evoca", capirà che questa potrebbe essere un'altra occasione per usarlo e travestirsi da Balder. Il problema è cosa fare con il "vero" Balder. Ora, cosa ha fatto con il cane nel seminterrato della locanda? Oh sì...

ATTENZIONE: Tinkerer ha originariamente rilasciato questa scena nella v1.31, ma ha ricevuto "un po' di critiche a causa di una scena in cui il giocatore veniva messo in difficoltà da un lupo mannaro troppo amoroso". Per questo motivo ha fornito uno scenario alternativo. L'MC può scegliere tra "GIOCARRE COME PREVISTO" o "NO CUCKING".

Dopo aver tolto di mezzo Balder e aver assunto il suo aspetto, Mia vi porterà a fare una passeggiata nel bosco. Inizierà a giocare con se stessa e voi potrete scegliere se partecipare o guardare. C'è una breve scena per ogni opzione. Guardare non vi porterà da nessuna parte e dovrete rifare questa scena il

giorno dopo per riprovarci. Se scegliete di impegnarvi, alla fine riuscirete a parlare con Mia e inizierà il divertimento.

Ora, se avete scelto l'opzione "PLAY AS INTENDED", le cose si svolgeranno proprio come vi aspettate. Se invece avete scelto l'opzione "NO CUCKING", l'MC e Mia sperimenteranno il "*Granny Interruptus*". (Se non siete sicuri di quale versione preferite, vi suggerisco di SALVARE la partita a questo punto. Provate entrambe le scene e poi decidete).

Indipendentemente dall'opzione scelta, Mia accetta di incontrarti di nuovo se metti un pezzo di legno sulla roccia accanto al sentiero. Così potrete passare un po' di tempo insieme. Potete farlo solo una volta al giorno.

Inoltre, non ti lascerà sborrare dentro di lei... dannazione! Ma forse c'è un modo per cambiare le cose...

Dirigetevi verso la sartoria, dove troverete un costume da Cappuccetto Rosso. Acquistatelo. La prossima volta che l'MC si incontrerà con Mia, potrete scegliere se farle indossare il costume o meno. Se l'MC decide di aspettare, continueranno a divertirsi come prima, ma se lui le chiede di indossare il costume, lei gli chiederà di usare l'incantesimo SUMMON e si trasformerà in un lupo mannaro. Questo sbloccherà due nuove scene di sesso e alla fine Mia ti permetterà di sborrare dentro di lei. Evviva!

La decisione presa dall'MC di "GIOCCARE COME SI PENSA" o "NO CUCKING" avrà un effetto preciso sugli eventi dei giorni successivi, così come la sua decisione di farle indossare o meno il costume.

- Se, scegliendo "PLAY AS INTENDED", l'MC lascia il bastone e decide di essere nudo, il risultato è lo stesso di prima che le desse il costume.
- Se ha scelto "PLAY AS INTENDED" e le fa indossare il costume, le cose non vanno come previsto, perché un altro licantropo la raggiunge per primo. (Grrrrrr!!!)
- Se sceglie "NO CUCKING" e non le fa indossare il costume, è la solita storia.
- Se lui ha scelto "NO CUCKLING" e le ha fatto indossare il costume, stanno appena iniziando a divertirsi quando Mia chiede se si prenderà cura di lei e del bambino se rimarrà incinta. Le opzioni sono "mentire" o "prometterglielo, sinceramente".

(Dato che il mio MC è un tipo piuttosto onorevole, ha detto che si sarebbe preso cura di loro e diceva sul serio).

Il problema è che il nostro MC ha uno spirito errante e, per quanto gli piaccia stare con Mia, ha ancora altre avventure che lo attendono e "**l'addestramento con le armi pesanti**" potrebbe tornare utile.

Tornate a Weirdwood e cercate Gabriel. Il problema è che non si trova da nessuna parte e quando parlate con il locandiere tutto ciò che ha da dirvi è che ci sono problemi al cimitero e che spera che il sindaco faccia qualcosa al riguardo. (Questo è l'incipit della missione "**Voci del Cimitero**", ma ne parleremo tra poco). Ora, dove altro potrebbe essere Gabriel? No... non nella Foresta dei Goblin. E non c'è traccia di lui nel Bosco del Nord. Forse nel Tempio? Controllate. Ora è una delle guardie.

QUEST: **Addestramento alle armi pesanti**

Prerequisiti:

Roccaforte degli Orchi

Ricordate che Gabriel ha detto al MC di venire a cercarlo quando sarebbe stato pronto per un po' di addestramento in

armi pesanti? L'MC lo troverà al Tempio. È la guardia in alto a sinistra, ma solo durante il giorno. Se vi prendete il tempo necessario, vi addestrerà nelle abilità "Armi a due mani" e "Armatura pesante".

Restituire il Legno Stregato. Se volete, comprate l'Armatura pesante, l'Ascia a due mani e la Spada a due mani. Quando l'MC si recherà dal Maggiore, questi gli dirà che ci sono state una marea di voci su cose brutte che accadono nel cimitero e che ha bisogno di qualcuno che indaghi, aprendo la missione "**Voci del cimitero**".

In seguito, potrebbe avere ancora un po' di tempo per dirigersi a ovest verso il cimitero. Sulla strada per il cimitero, l'MC incontrerà due banditi (uno nella scena della Strada occidentale e l'altro nella scena dell'Incrocio. Può combatterli e ucciderli o semplicemente sfuggirgli. L'opzione è sua.

(**ALLERTA SPOILER:** invece di uccidere i banditi, l'MC potrebbe voler stordire uno di loro. Non si sa mai quando si ha bisogno di qualcosa da sacrificare).

QUEST: **Voci dal cimitero**

Prerequisiti:

Nessuno

Quando il sindaco ha detto al MC che nel cimitero stavano accadendo cose brutte, aveva ragione. Dal momento in cui il MC entra nel cimitero, viene attaccato dagli zombie. Più e più volte. Ne uccide uno e un altro appare come dal nulla. Quando arriva in fondo al cimitero, il MC nota una piccola macchia di sangue appena fuori dalla cripta, ma quando cerca di entrare non riesce a farlo. "È chiusa a chiave. Deve esserci un modo per aprirla dall'esterno".

Guardate la cripta a destra. Vedete il blocco scolorito in fondo. Spingetelo. Ta Da ... la porta della cripta si apre. (SALVA LA PARTITA!!!)

Entrare. Il MC vedrà una grande bara. È qui che il Tinkerer ha giocato un piccolo scherzo a tutti noi. Se il MC apre la bara di giorno, i 3 vampiri si trasformeranno immediatamente in polvere. In questo modo completerà la missione e potrà riscuotere la ricompensa. Ma se aspetta e torna al cimitero durante la notte, troverà tre bellezze lussuose ad aspettarlo. Il problema è che sono vampiri.

Sembra che siano bloccati nel cimitero perché il loro Maestro li incolpa ancora per qualcosa che hanno fatto 200 anni fa. "Shez! ... A proposito di vecchi brontoloni!".

Ora avete due opzioni: Accontentarli o aiutarli. Non vi suggerisco di offrirvi di dargli piacere. Finisce male per il MC. Offritevi invece di aiutarli e di diventare il loro **fattorino**.

QUEST: **Ragazzo delle consegne**

Prerequisiti:

Voci del cimitero

Dopo che vi sarete offerti di aiutarle, le sorelle vampiro vi diranno che vogliono qualcosa di buono da mangiare, come un umano o qualcosa di "simile all'umano".

Sfortunatamente, prima di lasciarti andare, una di loro fa bere all'MC il suo sangue, "facendoti diventare il nostro schiavo. E tu farai esattamente quello che ti diciamo!". Ti danno anche una scadenza... 7 notti.

Ora la domanda è dove trovare tre umani. (Se leggete questo SPOILER ALERT, l'MC ne ha già uno) Altrimenti, le prime due scelte sono facili... i banditi. Lasciate il cimitero e stordite il primo. L'MC potrebbe avere abbastanza tempo per riportarlo da una delle sorelle, altrimenti può aspettare la notte successiva o lasciare il "cibo" alla porta della cripta. Ripetete l'operazione con il secondo bandito, ma assicuratevi di dare da mangiare a un'altra sorella.

Ora arriva la parte più impegnativa. Dove trovare un terzo umano? All'inizio ho pensato a Gwyneth, ma non ho avuto fortuna. Allora ho iniziato a cercare in tutte le schermate. Solo alla sesta notte mi sono ricordata di "umano o qualcosa di *simile a un umano*". Quindi cosa sembra un umano ma non lo è? Un allevatore di pipistrelli, naturalmente! Dirigetevi verso la grotta, storditene uno e riportatelo alla terza sorella.

Quando il MC glielo darà, gli dirà che hanno fatto una scommessa su come il MC si comporterà in altre aree. Il resto lo potete immaginare voi. Il MC potrà scegliere con quale vampiro stare. Quando avrà finito, gli chiederanno se ne ha altri. (Avrete la possibilità di terminare la scena o di far prendere al MC una Pozione di Fertilità per continuare. ATTENZIONE: è necessaria una pozione per ciascuna delle altre due sorelle. Questa è l'unica volta in cui la pozione non dura tutto il giorno).

Dopo che il MC si è scopato l'ultima sorella, viene prosciugato. Le sorelle rilasciano il MC ma lo invitano a tornare quando vuole, ricordandogli però di "portare un regalo".

Solo per informarvi che la **ricompensa** di **250 dollari** viene pagata solo se l'MC uccide i vampiri.

Dopo aver realizzato tanto e lavorato duramente, è ora che il MC si prenda una pausa e si riposi. Tornate a Weirdwood. Fate un po' di caccia ai goblin nella Foresta dei Goblin, in modo che il MC possa pagare l'affitto. Il resto del tempo può essere speso "a spasso" (gioco di parole) con Beth per visitare Victoria o Alice, o anche per pagare i servizi di Gwyenneth.

Il problema (?) è che l'MC non è mai stato un tipo da riposo e si ritrova presto a cercare altre avventure. A ovest, a nord e a est tutto sembra abbastanza tranquillo, ma c'è ancora la situazione con Caleah. È ora di tornare al Tempio.

QUEST: **Viaggio nella palude**

Prerequisiti:

Roccaforte degli Orchi

Parlate con Caleah. Informa il MC che Ziva le ha chiesto di diventare un'accollita del Tempio, ma non è sicura di volerlo fare. Dice che tutta la pietra e la mancanza d'acqua non fanno per lei. Le manca la sua palude.

Il MC le ricorda che gli orchi hanno ucciso tutto il suo clan. Lei vuole comunque tornare indietro un'altra volta prima di prendere una decisione. Il MC si offre di unirsi a lei nel suo viaggio. Naturalmente lei accetta dopo avergli detto che il viaggio sarà "probabilmente arduo" e che probabilmente dovrebbe fare scorta di provviste. A quel punto la conversazione termina.

Fate come vi ha suggerito, controllate le scorte del MC. Se ha poche pozioni curative, acqua magica o pozione di energia, è il momento di rifornirle tornando a casa sua a Weirdwood. (Io ne ho portate 5 di ciascuna).

Dopo aver controllato le scorte del MC, tornate al Tempio e parlate di nuovo con Caleah. Ditele che siete pronti e che si unirà all'MC. Gli dirà anche che devono dirigersi a sud una volta usciti dalla

Valle dimenticata.

Prima di entrare nella Palude, ci sono due cose da fare: Assicurarsi che il

MC sia completamente guarito e che sia al massimo dell'energia.

Utilizzate le armi che il MC ha accumulato per ottenere la migliore scelta possibile per Caleah. All'inizio ha una lancia e uno scudo. (L'ho cambiato in Spada, Scudo e Stoffa).

Ora dirigetevi verso la palude. Mentre camminate nella palude, incontrerete zanzare giganti (sono in gruppi di tre e sono più fastidiose che pericolose) e bestie di alligatori. Non abbiate paura di usare il Fulmine. L'MC verrà anche morso da una sanguisuga della bile. Si tratta di una piccola creatura che può far marcire e cadere l'equipaggiamento personale dell'MC. Caleah sa come risolvere il problema e apre **il capitolo Salva**, quindi ascoltatela.

QUEST: **Salvate la cappella**

Prerequisiti:

Roccaforte degli Orchi

Il villaggio di Caleah si trova a est. La ciotola di cui ha bisogno l'MC si trova a sud-est del villaggio, nell'area aperta, mentre l'erba del sangue si trova in diversi punti della palude. L'unica cosa che resta da fare è catturare un rospo della palude in modo che possa preparare l'unguento necessario per salvare "chap". Purtroppo, nel villaggio non c'è più nessuno, MA gli Orchi hanno lasciato lì il Totem ancestrale della tribù. Dopo aver raccolto il Totem, Caleah deciderà che è ora di tornare al Tempio per iniziare la sua nuova vita.

Dopo aver lasciato la Palude, l'MC può recarsi al Tempio o prendersi una notte per riposare e recuperare nella sua casa. A partire dalla v1.15, Tinkerer ha aggiunto alcune scene extra con la moglie del sindaco, Victoria. Secondo Tinkerer, "Le seguenti condizioni attivano questo evento: 1. Deve essere eccitata (determinato all'inizio di ogni giorno, a seconda del suo affetto verso di voi). 2. Ora del pomeriggio del giorno fino a qualche ora dopo la mezzanotte. 3. Luogo in cui si trova la vostra camera da letto in città. 4. Possibilità casuale (20%) determinata ogni volta che si entra in casa (quindi basta uscire ed entrare in casa per provocare un reroll se lei non c'è)".

Cosa c'entra questo con il ritorno del MC in città? Beh, se tornate indietro fino all'inizio di questa guida, noterete che a Victoria piacciono i gioielli. Questa potrebbe essere l'occasione perfetta per iniziare, se l'MC non l'ha già fatto, a regalargliene alcuni e ad aumentare l'affetto nei suoi confronti.

NOTA: come Alice, Victoria accetterà un solo regalo al giorno. Inoltre, sappiate che se l'MC arriva troppo tardi la sera, Victoria prenderà volentieri il regalo ma poi lo informerà che il marito andrà a letto presto. Così finisce la scena!

Pssstttt - Se l'MC si ferma a casa di Victoria e il (*) non è fuori dalla sua finestra, c'è una buona possibilità che lei lo stia aspettando nella sua camera da letto!!!

Una volta che il MC si è goduto la serata con Victoria (accidenti se è sexy con quella lingerie!!!), lasciatelo dormire un po'. Ne avrà bisogno per quello che lo aspetta.

Quando si alza la mattina dopo, fategli controllare i campi della fattoria. Se sono pronti, fategli raccogliere le verdure e piantarne di nuove. Poi, è il momento di fare il check-in con Caleah per vedere come si sta abituando alla vita nel Tempio.

A Caleah non sembra importare nulla del fatto che il MC si sia fermato a trovarla, ma Ziva ha un altro problema di cui il MC deve occuparsi. Dice che il Santuario riceve abbastanza luce, ma ha bisogno di aiuto per illuminare il resto del Tempio, aprendo la missione **Let there be Light**.

QUEST: **Che ci sia Luce**

Prerequisiti:

Allevatore di pipistrelli, Tempio di Qetesh

Ziva ha fatto delle ricerche e ha scoperto che un tempo c'era una rete di pietre preziose e cristalli a forma di uovo usati per illuminare il Tempio. Dice che i cristalli sono abbastanza comuni, quindi non dovrebbe essere difficile trovarli. Il problema maggiore è che ne servono una dozzina (12).

La gemma è una situazione completamente diversa. Non ha mai sentito parlare di una pietra con le proprietà necessarie. Quando l'MC le chiede maggiori informazioni sulla gemma, gli suggerisce di esplorare il tempio per vedere se ci sono indizi sulla sua sorte.

Quindi, iniziamo con la prima parte, i cristalli a forma di uovo. Potrebbe essere così facile? Se avete almeno una dozzina (12) di uova di cristallo offritele a Ziva. FUNZIONA!!! Lei accetta i cristalli e ricorda all'MC che deve ancora trovare la gemma e montarla nella Sala dei Santi Patroni, situata nel livello inferiore.

Quando il MC lascia l'area della Contea, si ritrova in una tromba delle scale poco illuminata. Si spera che abbia ancora delle torce. C'è una porta sulla sinistra. Attraversatela. In fondo alla stanza il MC vedrà la (*) che conduce all'uscita del Tempio. Sulla sinistra c'è una porta che conduce alla cucina (non c'è bisogno di andarci ora). Dirigetevi invece verso le doppie porte in alto. Controllare le porte lungo il corridoio... una è aperta. Entrare e guardarsi intorno. CONTROLLARE TUTTO. Il MC trova il Diario dell'Alta Sacerdotessa. Racconta dell'assalto dei goblin e della necessità che una delle sorelle porti la gemma in un luogo segreto per nasconderla.

Non c'è nient'altro qui, quindi scendete le scale fino al livello successivo. Andate alla porta a sinistra (quella a destra è chiusa a chiave, per ora). Nella stanza c'è una grande statua. Se il MC prosegue verso destra, troverà una stanza piena di scaffali e una scrivania. Sulla scrivania troverà un Diario intitolato "Il Potenzamento".

Progetto pozione di fertilità".

Il Diario racconta gli esperimenti fatti da Suor Teresa nella speranza di superare la nudità aprendo la ricerca della **Fertilità Potenziata**. Come parte dell'esperimento, lo ha usato segretamente sulle altre sorelle e accoliti del Tempio. Con successo, diverse sorelle e accolite sono rimaste incinte. Il dilemma è che le armate goblin si stanno avvicinando. La Grande Sacerdotessa ha ordinato a Suor Teresa, una delle poche a non essere incinta, di portare la Gemma a ovest.

Buone notizie! Ora torniamo alla ricerca. Tornate nella stanza principale con la statua e salite attraverso le doppie porte. Controllate le porte del corridoio. Tutte le porte sono chiuse, tranne quella della Sala dei Patroni. (Per chi non lo sapesse, i nomi elencati in questa sala sono mecenati di lunga data di Tinkerer e del suo lavoro su questo gioco). Poiché la scala per il livello successivo non è aperta, è il momento di trovare la Gemma. Tornate al piano superiore, ma questa volta lasciate il Tempio.

Tornare a Weirdwood. Riposate se il MC ne ha bisogno. Quando è pronto, si dirige verso ovest lungo la Strada Occidentale fino all'Incrocio e prosegue verso ovest. Il MC è appena entrato nel regno della Locanda del Mercante. Sembra che ci sia un'area dove "qualcuno ha perso il controllo di un falò". Il MC può controllare ora o più tardi.

La scelta è vostra.

Se il MC è un po' a corto di HP, fatelo bere dal pozzo. Può recuperare +2 ogni volta che beve. Dopodiché, fatelo entrare nella locanda del mercante. Parlate con il locandiere. Egli fornirà diverse opzioni, tra cui quella di dire al MC della macchia bruciata fuori dalla locanda.

La leggenda narra che un carro sia stato bruciato lì da una grande bestia sputafuoco. Questo non è di grande aiuto... a meno che...? Parlate di nuovo con lui. Questa volta si offrirà di raccontare al MC qualcosa in più sulla "Grande Bestia". Quindi chiedete.

"La leggenda narra che una grande bestia piombò dal cielo e ridusse in cenere un gruppo di sacerdoti e suore. A quanto pare stavano trasportando un tesoro prezioso. Secondo la leggenda, la bestia ha raccolto una vasta orda di tesori nella sua tana, sulle montagne".

QUEST: **Fertilità migliorata**

Prerequisiti:

Sia la luce

NUNS? TESORO? Potrebbe essere?

Uscire dalla locanda e controllare il punto bruciato, se il MC non l'ha già fatto. Ogni dubbio che poteva avere svanisce quando trova un forziere bruciato con all'interno la ricetta della Pozione di Fertilità Potenziata.

Tornate dentro e parlate di nuovo con il Mercante. Questa volta racconterà al MC di un gruppo di Nani e di un Halfling che erano passati di lì pochi mesi prima alla ricerca della bestia. (Hmmm... dove ho già sentito questa storia?) Vi dirà anche dove trovare la bestia.

A questo punto, spetta al MC decidere cosa fare. Controllate il suo stato. Con quali armi e armature è equipaggiato? Ha gli HP e gli MP pieni? È stanco? È il momento di apportare eventuali modifiche o di fargli affittare una stanza per la notte. Quando è pronto, dirigetevi a sud. (A questo punto del gioco sapete già cosa cercare).

Entrate nella Grotta del Drago. (Oooops. Ho dimenticato di dirvi che vi servirà un'altra torcia). Sembra che il Mercante sia stato qui prima di lui. Proseguite. È quello che pensa che sia? "PER GLI DEI! SONO RICCO!!!" Non se la bestia ha qualcosa da dire al riguardo. È ora di combattere!

Il Drago ha più di 300HP e, sebbene non sia totalmente immune alla magia, è resistente ad essa, quindi prevedete una lunga battaglia. (Oh, e prima che mi dimentichi. L'MC avrà bisogno di almeno 1 Pozione di Guarigione se intende farcela). Combattere, combattere, combattere!!!

ALLERTA SPOILER: il drago non può essere ucciso. MA smetterà di attaccare l'MC una volta che i suoi HP si saranno ridotti del 60%.

Quando il Drago, Vixenatrix, ha finito di divertirsi con il MC, lo blocca e gli dice che è un peccato ucciderlo. Il MC può scegliere se dirgli la verità sulla Gemma o mentire. (Se mente, le cose non si mettono bene).

Dopo aver detto al Drago che sta cercando la pietra preziosa, il Drago darà al MC una piccola storia della pietra. Gli dirà anche che non ce l'ha più. A quanto pare, i Nani e gli Halfling l'hanno rubata... ma non sono andati lontano e la Gemma è ora bloccata nel passaggio che hanno cercato di usare per fuggire. Il Drago si offre di lasciare in vita l'MC se recupera la pietra. (Che cos'ha da perdere?) Fallo!

Mentre attraversa il passaggio, il MC noterà i resti dei Nani e degli Halfling. Controllarli potrebbe essere una buona idea. Ora, continuate a camminare. FATTO!!!

NOTA: In questo caso, il Grande Armeggiatore, nella sua infinita saggezza, ha dato al MC un'opzione di cui forse non è nemmeno a conoscenza.

La prima scelta è quella di riportare la gemma al Drago. Il drago non riesce a credere che esista un "umano onorevole", ma si riprende comunque la gemma. Il drago dice anche che è un peccato che non vedesse l'ora di dargli la caccia. Invece gli offre tre possibilità:

- 10.000 dollari: se il MC sceglie la prima opzione, verrà trasportato alla locanda del mercante, senza la gemma, ovviamente. Purtroppo, questo non servirà a illuminare il Tempio o a completare la missione, quindi il MC dovrà tornare a parlare con Vivenatrix.
- 20.000 dollari: Vixenatrix non è molto contenta della scelta del MC. Si riferisce a lui come a un ladro poco prima di trasformarsi in un toast. (Fine del gioco)
- La Gemma: Se il MC dice al Drago che ha bisogno della Gemma, lei gli dirà: "Non abbiamo ancora prodotto una prole. Se dovessi fecondare le nostre uova, lo considereremo uno scambio equo". POOF!!! Appare la Signora Drago.

La seconda scelta è per coloro che non amano l'idea di "farcela" con un drago. Invece, utilizzate la chiave che il MC ha trovato su uno degli scheletri per fuggire attraverso il passaggio segreto che si trova alla fine del corridoio.

"Hah! Stupida bestia! Sono libero!". ... o forse no. CORRI!!! Se la fiamma del drago raggiunge l'MC è fritta, quindi spostatevi. Risalite il tunnel e dopo due (o erano tre) schermate vedrete un posto dove nascondersi. Dopo quella che sembra un'eternità, le grida della bestia finalmente cessano".

In entrambi i casi, il MC si ritroverà alla locanda del mercante quando avrà finito. La differenza è che se è stato "onorevole" dovrà tornare a far visita alla "Signora del Drago" finché il suo uovo non sarà fecondato. In realtà, potrà continuare a farle visita anche dopo, ma dovrà portarle un regalo (suona un po' familiare, vero?).

Se l'MC decide di scappare, avrà la Gemma ma la scena è chiusa.

Poiché non c'è nulla di nuovo, tornate al Tempio e consegnatelo a Ziva. Vi chiederà di montarlo nella Sala dei Patroni. (E il Tinkerer ha detto che ci sia luce!!!).

Una volta posizionata la gemma, tornate da Ziva. Ha un altro piccolo favore da chiedere (ovviamente), aprendo la missione **Clerical Robes**.

QUEST: **Abiti da chierico**

Prerequisiti:

Sia la luce

Non si tratta di una missione, ma di un semplice viaggio per andare da Edgar, il Sarto, a prendere alcune vesti che Ziva ha ordinato per la Sacerdotessa del Tempio e per gli Accoliti. Raccoglieteli e portateli da lei. Lei dirà

il MC che ha preparato una stanza per lui al piano inferiore e che, una volta sistemato, dovrebbe tirare la corda per parlare con lui.

Ora, prima che l'MC vada nella sua stanza, fate un giro per abituarvi al Tempio. (È ovvio che il Tinkerer ci ha lavorato molto!) Vi suggerisco di iniziare usando il Calice e preparando una o due "Pozioni di Fertilità Potenziata". Non si sa mai quando queste cose possono tornare utili. Poi scendete di un livello. La cucina è stata riattivata per preparare i pasti, ecc. Poiché ora ha la chiave del Tempio, l'MC può anche controllare tutte le altre stanze... tranne le due all'estrema destra, che sono le stanze di Ziva e Caleah. Scendendo di un altro livello, l'MC troverà la sua stanza sulla destra, mentre lo Studio in cui l'MC ha trovato il Diario è stato riattivato per consentirgli di preparare pozioni. Tutte le altre stanze, tranne la Sala dei Patroni, sono ancora chiuse a chiave (tranne di notte). Quella a sinistra è usata da Grug e quella a destra da Gabriel.

Se l'MC scende all'ultimo livello, troverà le "Stanze del Puzzle" che lui e Ziva avevano visitato originariamente nella missione **Corona di Oetesh**.

QUEST: **Suona una campana**

Prerequisiti:

abiti da chierico

Ora che l'MC ha finito di curiosare, tornate nella sua stanza e fategli tirare la corda. Ziva appare nel suo nuovo guardaroba (accidenti!!!). Fa al MC una "proposta"... il ruolo di Gran Sacerdote del Controllo Qualità e, sebbene non ci siano rischi, significa che il MC deve assicurarsi "che gli accoliti siano abbastanza abili da servire Qetesh in modo adeguato". Non dà all'MC la possibilità di dire "no". Invece, si offre di farlo entrare nella sua prima sessione. Ziva e Caleah? Cosa può chiedere di più un MC?

PHEW!!! Che serie di avventure!!! Ma cosa fare adesso? È passato un bel po' di tempo dall'ultima volta che il MC ha controllato le sue altre "signore", quindi forse è arrivato il momento di farlo.

Shalaka, Frida e Victoria sono ancora incinte (e in dolce attesa). Erevi sta ancora allattando il bambino (ma quel bambino smette mai di mangiare?) Ma che ne sarà di Beth, Alice e Mia?

Se il MC si ferma nella Scuderia e chiede a Beth un altro appuntamento, lei suggerisce di chiudere la porta a chiave e di divertirsi proprio lì. Dice anche al MC che sarà la sua prima volta... "sai? Con un vero ragazzo". L'MC sarà ricompensato con del sesso bollente, alla pecorina. (E questo cos'è? Animazione?!?! OMG) Il MC avrà diverse scelte da fare durante il tempo trascorso insieme, ma sarà lui a decidere.

Alice sta aspettando il MC nella locanda. (Potrebbe essere una buona idea farle un regalo, visto che il MC non passa a trovarla da un po'). Naturalmente, potrebbe chiederle un appuntamento e ripetere la missione **Appuntamento con Alice**, se ne ha il tempo.

Altrimenti, dirigetevi a nord e controllate Mia.

Non si prospetta nulla di buono. Mia e la nonna aspettano il MC non appena entra nel Bosco del Nord. (Ho cercato di evitarli, ma non c'è stato verso). La nonna informa il MC che Mia è incinta. Il MC può "assumersi la piena responsabilità" o insistere "non l'ho toccata".

Se si assume la responsabilità, si aprirà la missione **"Prendersi cura della propria famiglia"**. Se negherà ogni coinvolgimento, "interromperà qualsiasi ulteriore coinvolgimento con Mia per il resto del gioco, quindi scegliete

con attenzione!!!!" (Parole di saggezza di Tinkerer).

QUEST: **Prendersi cura della famiglia**

Prerequisiti:

Un appuntamento con Mia

Ooops! Sembra che il MC l'abbia fatto di nuovo e abbia messo incinta un'altra donna, ma in questo caso vuole che lui si trasferisca da lei. L'unico problema è lo spazio, quindi la prima cosa che dovrà fare è ampliare la casa della nonna. Abbattere i **due** alberi a sinistra della casa. A tal fine, dovrà dotarsi di un'ascia. Poi costruisce la casa attivando la pila di materiali da costruzione. Ora avete una nuova casa!

AVVISO: durante la gravidanza Mia vi permetterà di fare sesso con lei solo durante la notte (non ho ancora fatto altre scene). Inoltre, la sua disponibilità a fare sesso dipende dal suo affetto nei vostri confronti. Più è basso, meno è probabile che accetti di fare sesso. Alla fine Mia partorirà e voi potrete dare il nome al bambino. Una volta partorito, potrete fare sesso con lei nel bosco e metterla di nuovo incinta. Questo ciclo può continuare fino al sesto figlio. Dopodiché non potrà più rimanere incinta.

Mentire a Mia Durante diverse scene di sesso Mia vi farà una domanda e voi avrete la possibilità di mentirle o di esprimerle un affetto genuino. Mentire a Mia la renderà scettica e in alcuni casi diminuirà il suo affetto. L'affetto sincero aumenta il suo affetto nei vostri confronti. Questo cambia a sua volta alcuni dialoghi e immagini in ogni scena.

PERIODO DI GESTIONE: una volta messa incinta, Mia impiegherà cinque giorni per accorgersene. Quando se ne accorgerà, vi informerà. Dopo 20 giorni darà alla luce un bambino. Si ingraverà di nuovo non appena avrà partorito. Affetto La disponibilità di Mia ad avere rapporti sessuali e le risposte dei membri della famiglia (bambini, nonna, Mia) dipendono dal suo livello di affetto. Mentire a Mia ridurrà il suo affetto, così come stare lontano da casa per lunghi periodi di tempo. Se vi allontanate da casa per più di 4 giorni, il suo affetto inizierà a diminuire. Nota: dovrete passare la notte perché conti come un giorno trascorso a casa. Cucinare il cibo e fare sesso (sborrare dentro di lei contro la sua volontà, in alcuni casi può far calare l'affetto) aumenterà il suo affetto. Figli Potete avere un totale di sei figli con Mia. Nessuna pozione può aumentare questo numero.

L'ingegnere vuole così! Usate il tasto Esc per rimuovere le lettere mentre date il nome al vostro bambino. Quando il bambino avrà 15 giorni di vita, riceverà il proprio folletto e potrà passeggiare in giardino e dormire nel proprio letto la notte.

La prossima missione è in realtà limitata (quasi) a coloro che hanno scelto di lasciare che Mia e il lupo mannaro locale diventino... ehm... intimi. Fortunatamente, Tinkerer ha incluso anche un modo, per coloro che sono interessati, di tornare a quella scelta e vedere come si sviluppano le cose.

QUEST: **Caccia al lupo mannaro**

Prerequisiti:
famiglia

Un appuntamento con Mia e Prendersi cura della

Si tratta di una missione facoltativa, disponibile solo per coloro che hanno scelto di lasciare che Mia si avvicini all'amoroso lupo mannaro. Fortunatamente, Tinkerer ha incluso anche un interruttore (situato a destra della cabina) che permette a coloro che NON hanno usato questa opzione di tornare e provare qualcosa di nuovo.

ATTENZIONE! Se decidete di lanciare l'interruttore, tornerete al punto della v1.32 in cui avevate deciso di non affrontare il lupo mannaro. Questo significa che dovrete anche rifare tutte le missioni che avete completato dopo quel momento.

Dopo che il MC ha finito di costruire la casa per Mia, deve lasciare la scena. Al suo ritorno sentirà l'ululato di un lupo. Il giocatore sospetterà che si tratti di un lupo mannaro, e non possiamo permettere che quel bestione viva vicino ai nostri figli, vero? Cercate una pozza di sangue a nord, vicino al sentiero. Seguite gli schizzi di sangue, che vi condurranno alla tana del lupo mannaro. Il lupo mannaro vi attaccherà quando vi noterà, quindi preparatevi! Se sopravvivete al combattimento, potete trovare una cotta di maglia in un angolo tra i cadaveri.

Dopo aver sconfitto il lupo mannaro o aver costruito la capanna per Mia, a seconda della scelta che avete fatto) non c'è niente di meglio di una pinta di birra alla locanda locale, ma cos'è questo? Una carrozza davanti alla locanda.

Entrando nella locanda si apre la missione **Il pretendente**.

QUEST: **Il corteggiatore**

Prerequisiti:

campanello di Alice

Ottenere la chiave della stanza e suonare il

Entrando nella mappa del villaggio, una carrozza apparirà accanto alla locanda.

Dopo essere entrato nella taverna, il MC sentirà il locandiere parlare con un uomo di un matrimonio.

Quando il MC parla con Alice, lei gli dice che suo padre ha finalmente trovato un uomo che soddisfa i requisiti per sposarla. Proprio così, Alice sta per sposarsi. Naturalmente il MC non può permettere che la sua barista preferita se ne vada con qualcun altro!

Il padre di Alice si accorge che l'MC e lei stanno parlando e la manda nel negozio di Edgar (il sarto) per farsi fare il vestito da sposa. Dirigetevi lì per parlare con lei. Purtroppo gli uomini del negozio di Edgar sorvegliano lo spogliatoio dove Alice sta provando il vestito. Si tratta quindi di capire come attirarli. Prima parlate con tutti e tre. Poi uscire all'esterno. Il MC troverà il conducente della carrozza che sta facendo un pisolino. Quando gli parlerà, chiederà al MC di dare da mangiare ai cavalli e vi darà delle carote. Andate dai cavalli e legate le carote a un bastone davanti ai cavalli. (Questo avviene automaticamente). I cavalli (e la carrozza) scapperanno nel tentativo di raggiungere le carote. L'MC entra nel negozio per avvertire gli uomini della carrozza in fuga. Gli uomini si precipitano fuori per recuperare la carrozza. Nessuno impedirà al MC di entrare nello spogliatoio...

QUEST: **Il matrimonio distrutto**

Prerequisiti:

Il pretendente

Alice non ha molta scelta e deve obbedire al volere del padre e sposare Johan Brandywine. L'unica cosa che il MC può fare è trovare un modo per sabotare le nozze.

Tenete d'occhio una carrozza vicino alla taverna. Ogni volta che si trova lì (40% di possibilità al giorno), Johan sarà in città e ha intenzione di portare Alice fuori per un appuntamento. L'appuntamento consiste nel bere qualche birra e accarezzare Alice. Andate a parlare con la coppia felice. Johan vi sfiderà in un incontro di bevute. Johan è piuttosto grosso, quindi il giocatore non avrà alcuna possibilità. Dovrete barare! Assicuratevi di bere una pozione di "Cura veleno" prima dell'incontro o di portarne una con voi. In questo modo si eviterà di ubriacarsi.

Dopo aver bevuto Johan fino a ridurlo in uno stato di torpore, Alice vi chiederà di aiutarla a portare Johan di sopra, nella sua stanza. Un'ottima occasione per fare sesso con Alice. E se Alice rimanesse incinta prima del matrimonio? Sicuramente questo farebbe cambiare idea a Johan? Il problema è che il padre di Alice ha messo le mani su un carico di "Pozioni di sterilità" e costringe la figlia a berle ogni giorno. Questo significa che non è possibile metterla incinta con mezzi normali.

Hmmmmm ... "mezzi normali". Cosa succederebbe se il MC usasse la "Pozione di Potenziamento"?

Fertilità"? Potrebbe valere la pena di provare. Dopotutto, dà un ulteriore 50% di possibilità di rimanere incinta, anche se il padre le fa prendere la Pozione di sterilità".

Fortunatamente, l'MC può ripetere questa scena ogni volta che Johan è in città, quindi avrà diverse possibilità di metterla incinta.

TA-DA!!! Ce l'ha fatta! Il MC ha messo incinta Alice e Johan ha annullato il matrimonio. Questo aprirà la missione **Moglie perfetta**.

QUEST: **La moglie perfetta**

Prerequisiti:

Il demolitore di matrimoni

Entrando nella taverna, l'MC sentirà un litigio tra il locandiere e Alice. Si scopre che Alice è rimasta incinta (ci si chiede come sia potuto accadere?) e Johan ha annullato il matrimonio.

Quando il MC parlerà con Alice, lei gli dirà che suo padre è furioso con lei e intende mandarla in un monastero lontano per liberarla dalle sue abitudini adulterine, ma lei insiste che è troppo giovane per diventare una suora.

Monastero ... tempio, monaca ... sacerdotessa. Forse ... ?

Parlate con Rolph (il locandiere) e chiedetegli del matrimonio. Dirà al MC che è saltato perché lei è incinta. Poi chiederà se il MC è responsabile. Non importa cosa risponde il MC, perché Rolph era sicuro che fosse un tipo "femminile" fin dalla prima volta che l'ha visto. Dice che c'è un monastero in cui la manderà e che starà via per circa un anno mentre impara la disciplina.

Sembra che sia il momento giusto per andare al tempio e chiedere a Ziva di assumere Alice. Lei sarà d'accordo, ma prima dovrete raccogliere alcuni ingredienti, in modo che possa fabbricare un'uniforme adatta. Una volta che le avrete dato gli ingredienti, potrete convincere l'oste a portare Alice al tempio.

Una volta che Alice è nel tempio, aiutatela nella sua "educazione". Dovrà svolgere dei compiti in tre stanze diverse (biblioteca, cucina e santuario). La posizione è determinata in modo casuale ogni giorno. Se il suo lavoro è approssimativo, è possibile disciplinarla, aumentando così il suo livello di obbedienza. Il suo livello di obbedienza determina le sue risposte e, una volta raggiunto il 90%, accetterà le punizioni anche se non ha sbagliato le faccende.

Sistema: Punirla se non ha commesso alcun errore comporta sempre un calo del 10% dell'obbedienza e si rifiuterà di essere punita a meno che il suo livello di obbedienza non sia pari o superiore al 90%. Se ha sbagliato le faccende domestiche (il suo sprite sarà seduto sul pavimento), la punizione porterà a un aumento del 10% dell'obbedienza e a una scena di sesso. Se le si concede un lasciapassare, l'obbedienza aumenterà del 5% e non ci sarà alcuna scena di sesso. C'è il 25% di possibilità che combini un guaio ogni volta che si entra nel piano in cui sta lavorando, quindi basta continuare a salire e scendere le scale per provocare la situazione desiderata.

(Un GRAZIE speciale a Tinkerer per i mini Walk-thru allegati alla v1.32 e alla v1.41).

SI CONCLUDE COSÌ LA PASSEGGIATA PER LA MISSIONE DI PEASEANT V1.41

Nuove missioni aggiunte nella versione 1.51

Consiglio vivamente di affittare la casa da Victoria e di metterla incinta, prima di intraprendere queste missioni!

QUEST: Ricerca della Pietra Selvatica Parte 1

Fattori scatenanti: Questa missione è disponibile 5 giorni dopo che il giocatore ha costruito una culla per il figlio di Erevi. Per i giocatori che utilizzano un vecchio salvataggio, il contatore inizia a scorrere ora. Quindi è sufficiente saltare in avanti di 5 giorni. Si sa che la missione è disponibile quando Erevi ha lasciato il letto.

Erevi vi incaricherà di trovare una pietra di via e di ispezionarla in cerca di indizi. Nella V1.51 ci sono 6 pietre miliari. All'incrocio, a casa di Mia e Greta, nella valle perduta (vicino al tempio), nella foresta dei Goblin, nel tempio antico e vicino alla Torre della Morte. Una volta trovata una tavoletta di pietra, restituitela a Erevi.

QUEST: Ricerca della Pietra Selvatica Parte 2

Si attiva dopo aver restituito la tavoletta di pietra usurata trovata nella missione Waystone, parte I.

Dovete attivare 6 pietre miliari. Per attivarle, dovrete aggiungere un uovo cristallizzato a ogni Pietra della Via, quindi prima procuratene un bel po'. Erevi ha anche individuato un tempio degli Antichi a est della foresta goblin. Siate preparati quando attivate le pietre miliari, perché potrebbero spuntare fuori delle brutte creature.

Durante il viaggio, vi consiglio vivamente di ascoltare i suggerimenti di vostra figlia.

Il tempio degli Antichi si trova in una sezione della mappa a est della Foresta dei Goblin. Oltre a un gruppo di orchi e ad alcune casse di bottino, contiene una porta chiusa a chiave. Questa può essere aperta completando un puzzle. Spingete o tirate le pietre colorate nelle sei caselle vuote della stanza centrale. Disponetele nell'ordine corrispondente ai colori delle stanze adiacenti. Vedere l'immagine sottostante per l'ordine corretto.

Nella stanza dietro la porta chiusa a chiave si trova una Pietra della Via ancora attiva (quindi in realtà bisogna attivarne solo 5). Sulla parete a sinistra della pietra miliare si trova una tavoletta intatta. Portatela a Erevi.

Erevi vi insegnerà l'incantesimo "Viaggio", che potrete usare per viaggiare tra le Waystone.

Cliccate su una pietra e scegliete quella verso cui volete viaggiare. Richiede 5 MP per ogni viaggio, quindi ricordatevi di fare il pieno.



Strumenti rubati

Si attiva quando si incontra Marcus vicino alla strada occidentale.

I ladri si sono introdotti nella falegnameria di Marcus e hanno rubato i suoi attrezzi migliori. Vi chiederà di recuperarli per voi. Troverete gli attrezzi e i ladri all'incrocio.

Riportate gli attrezzi a Marcus (falegnameria) per ritirare la ricompensa. Assicuratevi di incontrare vostra figlia. La troverete fuori dalla casa che potete affittare a Victoria.

La vostra povera figlia è esausta per lo shopping, perché non si riposa a casa?

Più bambini per Erevi (non è una vera e propria missione ma una nuova opzione)

Dopo aver completato le missioni della Pietra della Via, Erevi sarà aperta ad altri bambini. Si possono avere fino a 4 figli con lei. La gravidanza verrà notificata 5 giorni dopo essere stata ingravidata con successo. Partorirà 20 giorni dopo essere stata ingravidata. Una volta partorito, sarà pronta ad avere altri rapporti sessuali dopo 3 giorni.

Nuove missioni aggiunte nella versione 1.6x

QUEST: Farina per il fornaio

Requisiti per l'attivazione: Nessuno

La panettiera del villaggio (Rosy) ha avuto difficoltà di approvvigionamento e finanziarie. Ha bisogno di 12 sacchi di fiori per far ripartire il suo panificio.

Andate al mulino e scoprite perché non fornisce farina al fornaio. Completate la missione "Liberare il mulino".

Una volta terminato, si può iniziare a produrre farina al mulino (primo piano). Per produrre 1 sacco di farina sono necessari 3 chicchi di grano. Potete comprare il grano dal contadino, ma è costoso. Suggesto di acquistarne una piccola quantità e poi affittare il suo campo e piantare il grano.

Una volta prodotti 12 sacchi di farina, tornate da Rosy. Sarà molto felice di ricevere la farina, ma non ha soldi per pagarvi. Potete scegliere se regalarle la farina o chiederle un pompino. Non apprezzerà quest'ultimo e il suo affetto per voi toccherà il fondo.

È possibile aumentare l'affetto di Rosy

1. l'acquisto di pasticcini
2. farina da regalo
3. cucinare con lei

Durante ogni sessione di cottura potete chiederle di compiere atti sempre più osceni. Ma lei si rifiuterà di compiere qualsiasi atto sessuale con voi.

Per questo avrete bisogno di dolci speciali. È possibile preparare i dolci presso la panetteria o nella casa del villaggio. I pasticcini che preparerete saranno pasticcini normali (non servono a molto).

A meno che non abbiate con voi il polline di girasole. In questo caso lo verserete accidentalmente nell'impasto o lo aggiungerete di proposito (se ne conoscete gli effetti).

Prova a dare a Rosy un dolce speciale la prossima volta che cucinate insieme. In questo modo sbloccherete la scena del pompino e successivamente quella del footjob.

Dopo la scena del footjob è possibile chiedere informazioni sul suo ragazzo. Vedere la ricerca "Il fidanzato scomparso".

QUEST: **Liberare il mulino**

Il mugnaio non ve lo dirà a meno che 1. Non abbiate pagato per ricostruire la sua casa (dopo averle dato fuoco), o 2. Non lo minacciate. Lo minacciate.

Dopo aver spiegato la situazione, vi chiederà di sbarazzarvi dei serpenti. In cambio vi lascerà usare il mulino gratuitamente. In alternativa, potete chiedere un pagamento aggiuntivo di 100 monete per svolgere il lavoro.

Ci sono 8 serpenti in totale, 4 per ogni piano. Dopo aver liberato la panetteria, è possibile produrre farina.

QUEST: **Il fidanzato scomparso**

Rosy vi racconterà che il suo ragazzo è scomparso dopo aver cercato un tesoro con i suoi amici nani. Avevano una chiave per sbloccare un immenso tesoro.

Durante la missione "Sia fatta la luce". Nella tana del drago si trovano i corpi dei nani e del fidanzato di Rosy. Uno ha una chiave addosso.

Riportalo a Rosy.

QUEST: **Comfort Rosy**

Dopo aver ricevuto la notizia della morte del fidanzato, Rosy sarà triste. Lasciatele un po' di tempo per elaborare il lutto (almeno 1 giorno), per poi tornare con i fiori e un'altra pasta speciale.

Ora potete fare sesso come si deve. Per ora la storia di Rosy si ferma qui.

QUEST: **Problemi al pozzo**

Requisiti di attivazione: Nessuno nel party, giocatore di lvl 11 o superiore, ha fatto sesso con Liandra, conosce l'incantesimo Summon.

Liandra è scomparsa. Dopo aver indagato sul pozzo, il giocatore scopre che è vuoto. Si può procedere a scendere nel pozzo.

Dopo diversi incontri con i nemici, si scoprirà che Liandra è stata catturata dai Grumpkin. A questo punto, si può attaccare o tentare di salvarla travestendosi da Grumpkin.

Avrete bisogno di vestiti Grumpkin (si trovano in uno dei forzieri). Quest'ultima opzione vi permetterà di ottenere una scena di sesso bonus.

Una volta liberata Liandra, aprire la diga tirando la leva. Procedere alla fuga dalla grotta.

(bello) QUEST: **Rallegrati Liandra**

Requisiti di attivazione: impregnare Liandra

Liandra è rimasta incinta. A causa del pancione (e delle tette), non può più usare l'arco. Questo la deprime e si rifiuta di fare sesso con voi.

Andate dal fabbro per chiedere consiglio. Vi consiglierà di acquistare una balestra. Regalate la balestra a Liandra.

Note sulla pasticceria speciale:

Ogni giorno si controlla se una femmina è arrapata. Se non è eccitata, normalmente rifiuta di fare sesso con il giocatore. E dopo aver fatto sesso, non sarà più arrapata fino a che

Se il controllo ha esito positivo, il giorno successivo. Dare a una femmina un pasticcino speciale la renderà automaticamente di nuovo arrapata.

Attivato solo per Liandra, Rosy, Erevi e Vixenatrix nella versione 1.61. Altre saranno supportate in seguito.

Nuove missioni aggiunte nella versione 1.71

QUEST: **Call The Midwife**

Requisiti di attivazione: Questa missione si attiva quando Frida è incinta da almeno dieci giorni, Mia ha ricevuto il suo cucciolo di licantropo, la missione Pietra della via è stata completata e il giardino di Frida è stato piantato.

Quando arrivate a casa di Frida, vi dirà che sta per partorire. Vi chiederà di chiamare sua sorella Hilde per aiutarla a partorire. Hilde vive nell'accampamento dei giganti a est (destra) della foresta dei Goblin e dell'antico tempio. I giganti a guardia del villaggio vi lasceranno passare. Troverete Hilde che sta facendo il bagno. Andate a prenderla e tornate da Frida. Una volta arrivati a casa di Frida, lei darà alla luce il vostro primo bambino. Missione completata, abbastanza semplice.

QUEST: La stanza dei bambini

Requisiti di attivazione: Completare "Call The Midwife".

Dopo il parto Frida vi incaricherà di preparare una stanza per i vostri figli al piano superiore. Andate al piano superiore e liberate le casse che ingombrano la stanza. Ora dovrete trovare qualcuno che costruisca i letti per i bambini. Correte dal falegname del villaggio. Per la realizzazione dei letti vi chiederà 600 monete. Pagatelo e tornate da Frida. Non preoccupatevi dei letti, appariranno una volta terminati.

QUEST: Il matrimonio

Requisiti di attivazione: Completare "La stanza dei bambini".

Hilde si sposa con il capo clan. Tu e Frida siete stati invitati ad assistere all'evento. Unitevi a Frida e recatevi all'accampamento dei giganti. L'incontro con il capo viene interrotto quando arriva la notizia che qualcuno ha rubato il loro idolo sacro/Totem. Senza di esso, il matrimonio non può essere celebrato! È necessario completare "Recupera l'idolo" prima di continuare la missione.

Una volta riportato l'idolo, il matrimonio procede come previsto. Le vostre gesta eroiche vi procurano molte attenzioni da parte degli altri giganti. Alla fine Frida si ritira dalla festa per occuparsi del bambino. Poco dopo anche Hilde si ritira. Avete la possibilità di continuare a festeggiare con gli altri giganti o di seguire Hilde. Suggesto di provare quest'ultima opzione.

Se la seguite nella sua tenda (tutta a destra), assicuratevi di portare con voi una pozione di Phallus Giganticus per non deludere la signora. Se ne avete dimenticata una, non preoccupatevi. Avrete l'opportunità di riscattarvi più tardi.

Una volta terminato il matrimonio, tornate a casa con Frida. Potrete tornare all'accampamento quando vorrete.

QUEST: Recupera l'idolo

Qualcuno ha scavato uno stretto tunnel all'interno della collina dietro il totem/idolo. E l'ha rubato. Il passaggio è troppo piccolo per un gigante. Per questo è necessario che entri un guerriero davvero gracile. Sì, tu!

Il sistema di caverne oltre è abitato da molti goblin. Assicuratevi di fare scorta se intendete combatterli tutti. Una pozione di cura del veleno può essere utile. Ma è probabile che possiate superare di nascosto la maggior parte di loro. C'è del bottino sparso in diversi punti della grotta. Ci sono due ponti nella grotta, uno è sorvegliato, l'altro no ma ha un grosso buco. Potete provare a saltare dall'altra parte, ma fate attenzione, potreste finire per cadere nel pozzo senza fondo. (Un'elevata agilità aumenta le possibilità di saltare).

L'idolo/totem si trova più avanti e a sinistra. È venerato dallo sciamano e da alcuni suoi sottoposti, quindi preparatevi a una dura battaglia! Raccogliete il totem e tornate dai giganti.

Note sul campo dei Giants

Le attività nell'accampamento del gigante variano a seconda dell'ora del giorno e/o di un evento casuale.

Ogni volta che si entra/esce dalla mappa viene generata una nuova situazione.

Durante il giorno è probabile che la maggior parte dei giganti sia fuori a caccia. Hilde preferisce fare il bagno a quest'ora del giorno....

Altre attività sono la vita di campo in generale e il Pickyuprock.

QUEST: Mead

Requisito di attivazione: completare l'impresa "Il matrimonio".

Se ci si avvicina a Hilde durante lo stato di "vita generale del campo" e le si chiede di fare sesso, lei rifiuterà. Non vuole rischiare di essere scoperta. Un diversivo potrebbe essere utile. Ai giganti piace l'idromele, quindi scoprite come produrne un po' e datene una botte al capo. Parlate con l'oste per avere istruzioni su come preparare l'idromele.

Una volta ottenuta la ricetta, potrete prepararla a casa vostra nel villaggio, a casa di Frida, nella cucina della torre della morte o nel tempio di Qetesh.

QUEST: Pickyuprock

Requisito di attivazione: completare la missione "Mead".

A volte si trovano i giganti che giocano a Pickyuprock. Chiedete a Hilde le regole. Poi cercate di batterli al gioco. Questo richiede una grande forza. La forza aumenta con il livello (attualmente non c'è modo di vedere la propria statistica di forza), ma è probabile che richieda anche l'uso di una pozione di forza.

Quando Hilde vi vedrà battere i giganti, si ecciterà a tal punto da voler fare sesso con voi. Da quel momento in poi si lascerà sborrare dentro di voi.

Note su Hilde:

Per ora (versione 1.71) non ha scene di gravidanza, quindi non vi dirà che è incinta.

Note su Frida

Dopo aver dato alla luce il primo figlio, può avere altri 5 figli.

5 giorni dopo essere rimasta incinta, annuncerà la sua gravidanza. Dopo 20 giorni, partorerà. Dopo aver dato alla luce 6 bambini, non sarà più incinta.

Assicuratevi di visitare Frida regolarmente, altrimenti si arrabbierà con voi. Dopo 5 giorni di assenza, il suo affetto inizia a diminuire. Dormire a casa sua resetta il timer e aumenta il suo affetto. Anche il sesso e i regali (verdure) aumentano il suo affetto.

Nuove missioni aggiunte nella versione 1.75

QUEST: Tempo di qualità con Maghda

Requisiti di attivazione: La missione si attiva quando Maghda è incinta da almeno 5 giorni e il giocatore ha completato entrambe le scene di sesso con lei.

La volta successiva che andrete a trovare Maghda, Dolf sarà riluttante a catturare la pecora, ma alla fine lo farà. Maghda rivela di essere incinta e dice che Dolf è diventato molto protettivo e non vuole lasciarla in vista. Prima che riusciate a concludere la conversazione, Dolf ritorna. È ovvio che il giocatore avrà bisogno di qualcosa che occupi Dolf più a lungo se vuole fare di nuovo sesso con Maghda.

Fase 1: trovare un cacciatore che vi insegni a preparare una trappola. Parlate con Caleah al tempio (completate le missioni con Zive se non l'avete ancora incontrata). Vi insegnerà come organizzare una trappola, ma vi dirà anche di trovare un'esca per attirare Dolf nella trappola.

Fase 2: Trovare un'esca adatta. Qualcosa che piaccia molto a Dolf. Figa di elfo? Chiedete ad alcune ragazze se vogliono aiutarvi. Possibili candidate: Caleah, Liandra, Erevi e Gwynneth (ok, non è un'elfa, ma probabilmente Dolf non è così esigente).

Fase 3: fallire. Nessuna delle ragazze vi aiuterà. Immagino che dovrete farlo da soli. Andate dal sarto per vedere se ha degli abiti da donna sexy che potete usare come travestimento.

Fase 4: Andate al General Store e chiedete a Jenny di farvi una parrucca. Avrà bisogno di capelli. Dove prenderli? Uscite dal negozio. Vedete quel cavallino che sta passando? Ha molti capelli. Entrate nelle stalle e prendere in "prestito" alcuni capelli. Ritorno a Jenny.

Fase 5: Una volta che avrete una parrucca, un travestimento sexy, una corda (comprata al negozio di alimentari) e una pozione di Phallus Giganticus, tornate da Maghda.

Fase 6: Preparate una trappola per Dolf. Correte! Fatevi inseguire nella trappola.

QUEST: Emozioni per Frida

Requisiti per l'attivazione: Frida deve già possedere il vestito bianco. Frida deve avere almeno un figlio. Frida non deve essere incinta.

Anche se tutti i requisiti sono soddisfatti, la missione potrebbe non attivarsi immediatamente. La probabilità che la quest si attivi è del 5%*il numero di giorni trascorsi dalla nascita del primo figlio. Viene effettuato un controllo ogni volta che il giocatore entra nella casa o nel giardino di Frida.

Frida è annoiata, vuole qualcosa di nuovo per ravvivare la vostra vita sessuale. Perché non fare una visita a Edgar (sartoria)? Acquistate il vestito blu.

Nuove missioni aggiunte nella versione 1.81

QUEST: Un ospite indesiderato

Requisiti di attivazione: La missione si attiva se Victoria è incinta da almeno 20 giorni, se avete fatto sesso con lei mentre era incinta, se la missione "Pietra della via" è stata completata e se state affittando la casa del villaggio.

Quando arrivate alla vostra casa nel villaggio, una guardia è appostata fuori. Se provate a entrare in casa, la porta sarà chiusa a chiave e scoprirete che un altro uomo si è trasferito qui. Andate da Victoria per scoprire cosa sta succedendo. Victoria vi dirà che il sindaco ha ordinato di evacuare la casa per far posto a suo figlio,

Roderick. Victoria vuole farsi perdonare e la invita nella sua stanza più tardi quella sera. Nota: è Non importa quale sia la notte, basta che sia buio. Entrate nella sua stanza dalla finestra, come al solito.

Una volta entrati nelle sue stanze, lei vi aspetterà. Dopo un buon inizio, le cose prendono una brutta piega. Il sindaco vi coglie sul fatto e muore per un apparente attacco di cuore. E voi siete costretti a fuggire dalla scena, abbandonando Victoria in travaglio...

Tornate il giorno seguente (o più tardi) per controllare Victoria. L'incontro con Victoria viene interrotto da Roderick, che annuncia di volersi candidare a sindaco e minaccia Victoria. Victoria vi esorta a candidarvi contro Roderick.

QUEST: L'elezione

Requisiti di attivazione: Completare "Un ospite indesiderato".

Per vincere le elezioni del sindaco, dovete parlare con gli abitanti del villaggio e convincerli a votare per voi. Dovete raccogliere almeno 10 voti. Gli abitanti del villaggio voteranno per voi se avete fatto loro dei favori in passato o se li corrompete.

Durante la campagna elettorale noterete che Gwynneth è scomparsa. Parlate con le guardie per sapere dove si trova, oppure recatevi nella Foresta dei Goblin. Lì troverete Gwynneth tormentata da Roderick. Potete intervenire o starne fuori finché Roderick non se ne va. Suggerimento: intervenire aumenterà il favore di Gwynneth. In ogni caso, assicuratevi di ottenere il suo voto.

Una volta raccolti tutti e 10 i voti, Roderick e i suoi scagnozzi vi assaliranno mentre uscite da un edificio. Nota: se il vostro ultimo voto è quello del contadino o del mugnaio, dovrete entrare e uscire da un edificio della città per poterlo fare (un po' scomodo, lo so). In ogni caso, vi stordiscono e vi trasportano in un nascondiglio di banditi. Con il suo rivale eliminato, Roderick se ne va per farsi eleggere.

Dovete lottare per uscire e fermarlo. Fate attenzione però, siete disarmati! Se sconfiggete il primo bandito, troverete una spada e delle bende sul suo corpo. L'altro equipaggiamento si trova nella camera da letto di Roderick. Troverete anche alcune prove che potrete usare contro Roderick.

Una volta fuggiti, tornate al villaggio per affrontare Roderick. Lì potrete usare le prove che avete trovato per accusarlo di omicidio. Lui vi sfiderà in un processo per direttissima. Se sopravvivete, sarete eletti sindaco di Weirdwood!

QUEST: La mia nuova casa

Requisiti di attivazione: Completare "L'elezione".

Dopo aver sconfitto Roderick, entrate nella vostra nuova casa e parlate con Victoria. Lei vi informerà dei vostri nuovi compiti, che consistono principalmente nel rifornire i vostri nuovi figli di letti. Potete acquistare fino a 5 letti da Marcus, il falegname. Assicuratevi di avere abbastanza letti, altrimenti Victoria non farà sesso con voi.

Andate a trovare Vitoria quando avrete comprato dei letti.

QUEST: Note su Victoria

Questa è la storia di Victoria. Può avere fino a 5 figli. Se Victoria è incinta da 5 giorni, vi annuncerà la sua gravidanza. Il 20th giorno partorirà.

L'affetto di Victoria si deteriora se si sta lontani da casa per 5 giorni o più. Quanto più basso è il suo affetto, tanto meno è probabile che faccia sesso con voi. Regalatele gioielli o passate del tempo (sesso) con lei per aumentare il suo affetto.

QUEST: Questioni interne

Una volta soddisfatte determinate condizioni, un nuovo abito sarà disponibile nell'angolo in alto a destra del negozio di Edgar. Lo tengo un po' segreto perché è una scena bonus.◆

Note su Gwynneth

Gwynneth può rimanere incinta in questo aggiornamento. È possibile metterla incinta solo utilizzando la pozione di fertilità potenziata durante il sesso nella sua casa (disponibile dopo essere diventato sindaco). Le probabilità di successo sono del 25%. Dopo 5 giorni di gravidanza, annuncerà la sua gravidanza. Dovrete iniziare a pagare di più per fare sesso con lei o pagarle gli alimenti. Se accettate di pagare gli alimenti (10 oro al giorno) potete entrare in casa sua una volta al giorno e fare sesso con lei.

Gwynneth non può ancora partorire.

Nuove missioni aggiunte nella versione 1.91

QUEST: Il Re dei Goblin

Requisiti di attivazione: Questa missione si attiva quando Shakala è incinta da almeno 20 giorni, si è completata la scena del bikini di cotta nella tenda e si è completata la missione della Pietra della Via.

Quando parlate con Shakala fuori dalla sua tenda, vi presenterà i vostri nuovi bambini. All'improvviso arriva un goblin, portando la notizia che il padre di Shakala, il Re dei Goblin, sta arrivando con un seguito. Preoccupata che il re non apprezzi il suo nuovo genero, Shakala decide di preparare un banchetto per placarlo. Unitevi a Shakala per cacciare cinghiali e orsi. Troverete un orso nella foresta goblin vicino alla città.

Una volta ucciso l'orso, subirete un'imboscata da parte dei goblin. Tornate di corsa all'accampamento di Shakala. Una volta lì, scoprirete che è stato raso al suolo e che ci sono goblin ostili ovunque. Bhrute è l'unico sopravvissuto (lo trovate vicino al lago). Vi dice che il Re dei Goblin ha rapito lo sciamano e i vostri bambini e ha ucciso gli altri. Unitevi a Bhrute e combattete per entrare nella roccaforte del Re dei Goblin. Si trova a sud-est dell'accampamento di Shakala (ci sono alcuni passaggi nascosti tra le rocce nella valle dei goblin che vi permetteranno di saltare alcuni combattimenti).

Il re può essere piuttosto resistente e rigenera un po' di salute, quindi una pozione di veleno può essere utile. Una volta sconfitto il re, verrete incoronati come nuovo re dei goblin.

QUEST: Tribù ribelle

Requisiti di attivazione: Completare "Il Re dei Goblin", popolazione di Goblin pari o superiore a 10.

Mentre si viaggia nella valle dei goblin si viene assaliti da una banda di goblin. Combatteteli e parlate con Shakala dell'incidente. Lei vi dice che una delle tribù del vecchio re si è ribellata contro di voi e il suo capo vuole prendere le vostre terre. Shakala ha radunato alcuni guerrieri che si uniranno a voi per sconfiggere la tribù nemica. I guerrieri goblin funzionano come normali membri del party. All'inizio avete 4 guerrieri, ma muoiono rapidamente se non vengono curati adeguatamente. La tribù nemica si trova attraverso il passaggio a sud-est.

Una volta sconfitto il loro capo, cercate nell'accampamento (ci sono 3 tende in cui potete cercare). In una di esse troverete Sequoia. Una volta fatto, tornate alla vostra roccaforte.

QUEST: E' una ragazza!

Requisiti di attivazione: Completare "Una tribù ribelle", essere fortunati con una delle nascite di Shakala.

Con un numero sufficiente di tentativi, Shakala partorirà una bambina (la probabilità di successo aumenta del 16% per ogni nascita). Shakala porterà la bambina al suo accampamento per respirare meglio. Assicuratevi di controllarli di tanto in tanto. Il bambino impiega 7 giorni per diventare un bambino piccolo (riceve un proprio folletto). Altri 7 giorni dopo, per diventare un adolescente/giovane adulto.

QUEST: La sua prima caccia

Requisiti di attivazione: La figlia di Shakala è diventata una giovane adulta.

Alla fine la figlia di Shakala (SD) inizia a diventare irrequieta e vuole lasciare il campo da sola. Shakala non crede che sia ancora pronta. SD vuole mettersi alla prova cacciando un cinghiale. Shakala accetta a patto che il giocatore la accompagni. Portatela nella foresta dei goblin e uccidete un cinghiale. Una volta tornati da Shakala, questa accetta di lasciare che SD se ne vada da sola.

QUEST: Sii un buon padre

SD scappa subito dopo il congedo. La si può trovare tra un gruppo di alberi all'ingresso della valle dei goblin. Tenetela al sicuro sorvegliandola da vicino. SD appare ogni giorno quando c'è luce. Dopo alcuni tentativi è necessario trovare un modo per mimetizzarsi. A questo scopo è necessario l'incantesimo Summon (completare la missione del tempio con Ziva e la missione dell'appuntamento con Beth per acquisire questo incantesimo).

Dopo aver imparato l'incantesimo, visitate l'accampamento di Shakala per sapere quando SD ha in programma il suo prossimo viaggio. Dirigetevi verso l'albero con la stella lampeggiante e usate l'incantesimo Evoca. Una volta mimetizzati correttamente, non c'è possibilità di disturbare SD. Una volta scoperta, promettete di farne una regina.

QUEST: Quest: Un nemico comune

Requisiti di attivazione: SD è incinta di 5 giorni

Shakala non è contenta che SD voglia diventare regina. I Goblin hanno una sola regina. Le altre sono seconde mogli! Anche SD non è contenta di non poter diventare regina. Entrambe le ragazze sono arrabbiate tra loro e, soprattutto, con te. Se solo ci fosse un nemico esterno, un nemico comune, contro cui unirvi!

Avrete notato alcuni cavalieri fastidiosi nella taverna? Andate a fare due chiacchiere con loro e tornate in fretta all'accampamento. A proposito, l'imboscata che state progettando non funzionerà. Assicuratevi di essere pronti a combattere una volta tornati all'accampamento.

Note sui folletti

Ora che siete re, dovete assicurarvi che il vostro regno cresca e diventi forte. I Goblin compiono regolarmente razzie o rubano oggetti. In qualità di re si riceve una parte del bottino. Questo è rappresentato dal "Tributo di saccheggio", vedi il libro mastro nel menu principale. Più grande è la popolazione goblin, maggiore è il tributo.

Limiti di popolazione:

La popolazione massima è di 100 goblin. Si ottiene un'indicazione della popolazione contando il numero di goblin nella propria roccaforte o nella valle. Ogni 10 goblin (o parte di essi) della vostra popolazione, si riproduce un folletto (su ogni mappa). Una popolazione di 0-10 = 1 folletto. 90+ = 10 folletti.

Calo della popolazione:

I goblin sono inclini alle lotte intestine e anche i raid non sono privi di rischi. Con il tempo, i goblin moriranno. Con una popolazione inferiore a 30 abitanti, c'è una probabilità del 10% che un goblin muoia ogni giorno. Con una popolazione di 30-60 abitanti, questa probabilità aumenta al 25%. Oltre i 60 anni, la probabilità di morte è del 40% al giorno.

Il giocatore può anche uccidere un goblin per raccogliere le orecchie, quando ha bisogno di denaro veloce. Tuttavia, si tratta di una pratica scorretta, che non solo provoca la morte di un goblin, ma ne fa disertare un altro. Quindi, ogni uccisione provoca una diminuzione della popolazione di 2. Questo può a sua volta influire sul tributo di bottino.

Aumentare la popolazione:

Le femmine di Goblin partoriscono dopo un periodo di gestazione di 15 giorni. Ogni femmina produce una cucciolata di 5-10 piccoli. Dopo un periodo di crescita di alcuni giorni, questi piccoli si aggiungono alla popolazione goblin.

Makith tiene traccia dei termini di ogni ragazza. Potete chiederle a che punto è ogni femmina. Naturalmente, Makith è solo un folletto, quindi non aspettatevi previsioni estremamente accurate.

Nuove missioni aggiunte nella versione 2.01

QUEST: Caverna dell'uomo

Requisiti di attivazione: Bat Breeder al massimo dell'affetto, tutti e tre i dispositivi di "esercizio" installati nel vostro dungeon.

Posizione: La Torre del Terrore

Per sbloccare il livello di affetto completo della vostra allevatrice di pipistrelli, dovrete acquistare le razioni e gli alloggi migliorati dalla vostra scrivania in camera da letto. Dopodiché continuate a darle orgasmi finché non raggiunge il livello massimo. (dovrebbero essere necessari fino a 12 orgasmi se siete al livello 0).

Quando la riporterà nella gabbia al massimo del suo valore affettivo, l'MC inizierà a sentirsi in colpa per averla tenuta rinchiusa e deciderà di migliorare il dungeon. Servono mobili (vedi Marcus, il falegname) e un vestito per l'allevatrice di pipistrelli (vedi Edgar, il sarto): si tratta di un bikini di pelle. Una volta acquistati, tornate alla torre e sistematevi. Ora avrete un posto dove rilassarvi. Che riduce la fatica e cura il personaggio di una piccola quantità al costo di un'ora. Se è arrapata, l'Allevatrice di pipistrelli vi terrà compagnia sul divano.

QUEST: L'eredità di Lucille

Requisiti di attivazione: Deve aver completato le missioni "Waystones".

Posizione: La Torre del Terrore

Erevi vi incaricherà di trovare la tana di una strega morta da tempo, chiamata Lucille, e di riportare indietro qualsiasi oggetto di interesse. Troverete la sua tana nella parte più interna della grotta del

ragno, appena a sud del villaggio. L'ingresso è protetto, quindi portate con voi un uovo cristallizzato. Sconfiggete i ragni (consiglio: consumate una pozione cura veleno prima di entrare nella grotta). In una piccola caverna troverete un forziere con il diario di Lucilles. Questo è tutto ciò che vi serve per completare la missione, ma vi consiglio di portare con voi anche l'uovo rosa trovato sull'altare.

Tornate alla torre, inseguite il ragno nel sotterraneo e poi fate rapporto a Erevi.

QUEST: Arcani del Niger

Requisiti di attivazione: Completare "L'eredità di Lucille", portare l'uovo di ragno alla torre

Posizione: La Torre del Terrore

Dal momento che la roba di Lucille si è rivelata inutile, Erevi vi incarica di trovare una setta che è stata maledetta dal loro

proprio dio e successivamente è stato sigillato da un gruppo di maghi. Cosa potrebbe mai andare storto?

Si dice che la setta risiedesse da qualche parte vicino alla Torre del Terrore. Controllate la "Grotta dei pipistrelli" a sud della torre. Nella parte più interna c'è una porta sigillata. Usate il disco ottenuto da Erevi per aprire la porta. Più avanti incontrerete una barriera magica. Usate un uovo cristallizzato per romperla. Sconfiggete gli scheletri e gli spettri. Sull'altare c'è un grande libro. Prendetelo e riportatelo a Erevi. Suggerimento: controllate il forziere nella camera da letto più interna prima di andarvene.

QUEST: Striscianti

Requisiti di attivazione: Completare "Niger Arcana".

Posizione: La Torre del Terrore

Dopo aver consegnato l'Arcano del Niger (il libro trovato nella cripta dei cultisti), inizierete a sentire dei rumori di grattamento. Erevi è convinto che i topi siano tornati e vi incarica di occuparvene. Seguite i rumori fino al sotterraneo. Controllate la parete da cui è fuggito il ragno. Per abbatterlo è necessario un piccone. Questo può essere acquistato nel negozio o trovato nella miniera abbandonata (quella tra la Torre e la casa di Frida).

Usate il piccone per abbattere il muro e indagare. Il ragno sarà in agguato. Usate l'incantesimo Evoca, qualsiasi altra cosa vi farà uccidere (alla fine).

Guadagnate la fiducia del ragno dandogli ogni giorno della carne (orso, cinghiale, alligatore, coniglio e bistecca). Dopo alcuni tentativi si accoppierà con voi.

Una settimana dopo essere rimasta incinta deporrà un uovo, prendetelo. Poi fate come dice lei e andate a prendere Erevi. I due trovano un accordo e tutto andrà a gonfie vele.

QUEST: Un maestro della filatura

Requisiti di attivazione: Completare "Creepy Crawlies", Venomina deve aver depresso un secondo gruppo di uova.

Posizione: La Torre del Terrore

Venomina vi chiede di procurarle dei vestiti eleganti per gli umani. Correte al negozio di Edgar e acquistate la vestaglia nera e la lingerie. Consegnateli a Venomina.

Note sull'allevatore di pipistrelli

Il Bat Breeder (BB) ha un periodo di gestazione di una settimana. Dopo di che depone un gruppo di uova da 4 a 8 uova.

La BB annuncerà la sua gravidanza il terzo giorno, a quel punto verrà mostrata come incinta nel scene di sesso.

Note sulla Venomina

La Venomina ha un periodo di gestazione di una settimana. Dopo di che depone fino a 10 uova. Il numero varia, ma è determinato soprattutto dal suo affetto, o meglio da quanto è ben nutrita la colonia di ragni. Il loro affetto è aumentato dalla consegna di carne. Le carcasse di orso e alligatore aumentano l'affetto di 20 punti. Borar = 15, Bistecca = 10, Coniglio = 5. L'affetto si riduce di 2 punti ogni giorno. L'affetto massimo varia da 0 a 100.

Inoltre: evitare le coccole con lei....

Note sugli Spettri

Gli spettri sono immuni alle armi non magiche, ma possono essere danneggiati dagli incantesimi. Tuttavia, hanno una resistenza piuttosto elevata agli incantesimi. La cosa migliore da fare è usare l'incantesimo "Arma magica".

Gli Spettri rigenerano una piccola quantità di HP a ogni turno e possiedono un attacco "Brivido". Ignora l'armatura, ma è ridotta dalla capacità di difesa magica della vittima.

Note sulla famiglia

Una creatura molto sperimentale per ora. Possiede alcune capacità magiche che aumentano con il livello. Soggetto a cambiare...

Nuove missioni aggiunte nella versione 2.05

QUEST: Il cacciatore di streghe

Requisiti di attivazione: Si attiva 5 giorni dopo aver fatto sesso con i vampiri:

Il Villaggio

5 giorni dopo aver fatto sesso con le sorelle vampire (vedi missione "Voci dal cimitero"), una ragazza bionda apparirà al centro del villaggio. Lei, Oksana, è una cacciatrice di streghe inviata dal suo ordine per indagare sulla scomparsa di alcuni viaggiatori. Quando le si parla, chiede indicazioni per il cimitero. Inutile dire che il ritrovamento delle sorelle vampire non sarebbe una buona cosa per nessuno dei due. Dirigetevi al cimitero per avvertire le sorelle del suo imminente arrivo. Le sorelle vi incaricheranno di far visitare il cimitero alla cacciatrice di streghe, ma assicuratevi di distrarla per evitare che trovi qualcosa di sospetto.

Durante il tour, ci saranno due occasioni in cui Oksana troverà qualcosa di sospetto e in ogni caso riceverete due opzioni su come gestire la situazione. Nessuna delle due opzioni causerà effettivamente problemi, ma le opzioni a sfondo sessuale aumenteranno il suo affetto. Questo aspetto sarà importante nel prossimo aggiornamento. Vedere "Oksana e l'affetto" più avanti.

QUEST: Un vestito per una signora

Requisiti di attivazione: Deve aver iniziato la missione "Il cacciatore di streghe".

Posizione: Il cimitero

Dopo aver avvertito le sorelle vampire dell'arrivo di Oksana, Zsofia si avvicinerà a voi e vi pregherà di portarle degli abiti più adatti alla sua posizione. Come al solito, lo troverete nel negozio di Edgar. Potete consegnare il vestito a Zsofia in qualsiasi momento durante o dopo le missioni con Oksana.

QUEST: Trova il locandiere

Requisiti di attivazione: Completare "Il cacciatore di streghe".

Posizione: La locanda del mercante

Dopo aver lasciato il cimitero, Oksana desidera visitare la "Locanda del mercante". Si tratta di una taverna situata più a ovest lungo la strada occidentale. Quando si arriva alla taverna si notano grandi quantità di sangue vicino all'ingresso. Dopo aver indagato sulla locanda, si nota che il locandiere è scomparso. Seguite le tracce di sangue che portano a ovest lungo la strada. Nella sezione successiva della mappa, vi imbatterete in un lupo mannaro rognoso e nel locandiere. Preparatevi a combattere! Dopo aver ucciso la bestia, il locandiere (Oliver) vi invita a passare la notte nella sua locanda. Ognuno di voi ha la propria stanza. Oksana si precipita al piano di sopra per fare un bagno. Avete la possibilità di sbirciare dal buco della serratura. Assicuratevi di avere a portata di mano 50 monete per corrompere Oliver e godervi lo spettacolo.

Dopo essere entrati nella vostra stanza, potete anche fare un bagno. Questa è un'altra azione facoltativa che aumenterà l'affetto di Oksana. Durante il bagno busseranno alla porta. Assicuratevi di far entrare la persona.

Dopo aver completato il bagno, andate a dormire e incontrate Oksana nella "lobby" il mattino seguente.

QUEST: Ulteriori indagini

Requisiti di attivazione: Completare "Trova il

locandiere": La locanda del mercante

Oksana è ansiosa di scoprire da dove proviene il lupo mannaro che avete incontrato. Accompagnatela nel luogo in cui l'avete incontrato e indagate nell'area. Lungo il bordo settentrionale troverete delle impronte. Seguitele. Benvenuti al Castello di Tepes! Combattetevi contro le bestie e raggiungete la passerella/ponte che conduce al castello. Qui finisce l'avventura, per ora. Oksana partirà per raccogliere rinforzi e vi dirà di incontrarla più tardi alla locanda del mercante. Questo non sarà disponibile fino al completamento della build 2.11, quindi non aspettate!

Note: Oksana e l'affetto

Ci sono quattro opportunità per aumentare l'affetto di Oksana durante queste missioni. Anche se ha sworn voto di castità, le piacciono le attenzioni degli uomini. Queste sono le quattro opportunità che le si presentano:

1. Quando la incontrate nel villaggio, ditele che è carina.
2. Fissare il suo culo nel cimitero
3. Prova a baciarla al cimitero
4. Invitatela in camera vostra mentre fate il bagno.

Se si perdono più di due di queste opportunità, nella build 2.11 non si riceverà una scena bonus.

Nuove missioni aggiunte nella versione 2.1x

QUEST: LPurificatori

Requisiti di attivazione: Si attiva 3 giorni dopo aver completato "Ulteriori indagini".

Posizione: La locanda del mercante

3 giorni dopo avervi lasciato al Castello Tepes, Oksana torna alla Locanda del Mercante con un gruppo di Purificatori. Il loro obiettivo è raccogliere i sigilli rotti del cimitero per aiutarli a combattere i mostri che abitano il castello. Dovete avvertire le ragazze vampiro del loro arrivo.

Adaobi e Reanna cercheranno di trattenere i Purificatori per guadagnare tempo e nascondere i frammenti. Dovete collaborare con Zsofia per raccogliere i frammenti rimasti dai sigilli. Questi si trovano nella tomba della Grande Sacerdotessa, più avanti nel cimitero (dove avete rubato la corona). Mentre raccogliete i frammenti, i Purificatori entrano nella tomba. Preparatevi a combattere! Dopo aver sconfitto i Purificatori, tornate al cimitero. Adaobi e Reanna si sono nascosti dalla luce del sole nella loro cripta. Un paio di Purificatori stanno cercando di entrare. Uccideteli e parlate con le ragazze.

QUEST: **Cenere alla cenere, polvere alla**

polvere Requisiti di attivazione: Deve aver completato "I

purificatori" Luogo: Il cimitero

Le ragazze decidono che non possono più rimanere nel cimitero, perché è solo questione di tempo prima che vengano uccise da una forza più grande. Poiché non possono disobbedire al comando del Maestro e andarsene di propria iniziativa, il Maestro dovrà andarsene.... un lavoro perfetto per il giocatore. Vi diranno di ricavare dai frammenti due anelli per voi e Oksana che, una volta indossati, vi proteggeranno dai poteri mentali del Maestro. I frammenti rimanenti devono essere utilizzati per creare dei dardi da balestra da scagliare contro il Maestro. Una volta penetrati da un frammento, i poteri del Maestro si riducono drasticamente (anche se questo è facoltativo). L'ultimo consiglio è di entrare nel castello attraverso una porta laterale nascosta nel burrone.

I bulloni e gli anelli possono essere fabbricati dal fabbro. È necessario anche il minerale di ferro, che può essere acquistato dal fabbro.

Dirigetevi verso il Tempio og Qetesh per prendere Oksana e gli altri Purificatori. Oksana si trova nella sala principale (solo di giorno). Mentre siete al tempio, dovete condurre Oksana alla fontana nella Sala dei Santi Patroni. Lì vi mostrerà come fare le "Sacre bombe a mano". Se non avete sbagliato troppe scelte di dialogo durante il tempo trascorso con Oksana, lei vi chiederà di mostrarle la vostra stanza. Una volta lì, potrete convincerla a provare gli abiti che indossano le Sacerdotesse. Se avete completato le missioni di Alice, potete darle l'abito blu da "apprendista". In questo modo si sblocca una scena di sesso.

Raccogliete i purificatori e dirigetevi verso il castello. La porta d'ingresso si trova sotto e a destra del ponte levatoio. Il livello inferiore del dungeon contiene grandi gruppi di zombie e alcuni lupi. Assicuratevi di accendere una torcia o sarete fortemente penalizzati in combattimento. Suggerimento: le bombe a mano sacre sono molto efficaci contro grandi gruppi di non morti.

Raggiungete il secondo livello del dungeon. Il Maestro è vicino. Assicuratevi di indossare gli anelli e di avere la balestra equipaggiata. I bulloni e la balestra sono facoltativi, ma rendono il combattimento molto più facile.

Chi non porta l'anello è spacciato...

Il Maestro si trova nella camera delle torture. Sconfiggendolo, fuggirà nella cripta. Inseguite per finirlo.

Dopo la morte del Maestro, la stanza crolla; consiglio di dedicare uno slot di salvataggio a questo punto. Oksana pregherà il Signore della Luce per aiutarvi a uscire dalla cripta. Il cumulo di macerie che blocca la porta crolla in parte. Potete dirle.... oppure mentire. Consiglio di mentire.

Se dite la verità, la sua fede si rafforza e vi lascia per riunirsi al suo ordine.

Se mentite, lei perde la fede nel suo Dio e si concede a voi (nuova scena di sesso). Poi ti lascerà per pensare al suo futuro (tornerà?).

A questo punto compaiono le ragazze vampiro.

QUEST: **Una nuova casa**

Requisiti di attivazione: Completare "Cenere alla cenere, polvere alla polvere".

Posizione: Castello Tepes

Reanna vi chiederà di aiutarla a liberare il castello dai restanti animali domestici del Maestro. Eliminate tutti gli zombie e i lupi mannari nella torre e nella guardiola. Suggerimento: Reanna ha dei poteri molto forti che la rendono molto potente.

Una volta liberato il castello, voi e le ragazze vi sistemate nella locanda.

QUEST: Il potere del sangue

Requisiti di attivazione: Completare "Una nuova casa".

Posizione: Castello Tepes

Potete trovare Adaobi al piano superiore della torre (solo di notte). Vi chiederà di aiutarla con un esperimento. Fornitele 2 erbe del sangue, 1 polline di fiore lunare, 1 rospo della palude e un umano (funzionano anche i nani e gli allevatori di pipistrelli). Vi insegnerà a preparare pozioni di sangue di vampiro. Queste pozioni faranno acquisire poteri vampirici ai mortali.

QUEST: Bottino del Maestro

Requisiti di attivazione: Completare "Una nuova casa".

Posizione: Castello Tepes

Al piano inferiore della torre c'è un magazzino chiuso a chiave. La chiave si trova in uno scrigno nella guardiola. All'interno della stanza si trovano due abiti. Date la lingerie nera ad Adaobi. L'abito rosa è per Reanna, che però dovrà essere convinta. Dovrete sconfiggerla in combattimento prima che accetti di indossarlo (solo la prima volta). Vuole anche essere pagata sotto forma di un umano (o simile).

Note: **Ragazze vampiro, gravidanza e bambini**

Le ragazze vampiro possono rimanere incinte solo utilizzando la pozione "Fertilità potenziata". E questo vi dà solo il 25% di probabilità di successo. Una volta incinta, ve lo diranno il giorno/notte 5 della loro gravidanza.

Reanna non si fida delle pozioni quando si rende conto che possono metterla incinta e vi impedirà di usarle durante una scena. È possibile ingannarla usando una pozione prima di parlarle (poiché l'effetto dura tutto il giorno). Dopo la nascita del primo figlio, non impedisce più l'uso delle pozioni.

Ogni ragazza ha un periodo di gestazione di 25 giorni/notte e a quel punto dà alla luce un piccolo Gargoyle. Il piccolo rimane con la madre fino a 10 giorni di vita. Poi diventa adulto e si stabilisce da qualche parte nel castello o nei dintorni. Non c'è limite al numero di figli che le ragazze possono avere, ma ci sono solo 9 folletti Gargoyle adulti per ogni ragazza.

Note: **Poteri vampirici e pozioni di sangue**

Le pozioni di sangue possono essere create parlando con Adaobi, dopotutto vi serve un po' del suo sangue. Gli ingredienti richiesti sono sufficienti per due pozioni. Ogni pozione aumenta di tre volte la vostra riserva di sangue.

Maggiore è la riserva di sangue, maggiori sono le abilità che si ottengono (fino a un certo punto). Ogni giorno la riserva di sangue diminuisce di un punto. Queste sono le abilità che si ottengono:

1 Punto sangue: Visione notturna

Funziona come una torcia, ma non costa nulla.

2 Punti sangue: Stupore

Può essere usato in combattimento per abbassare la percentuale di bersagli, il che significa che i nemici saranno più propensi a colpire i vostri compagni. Ma la sua funzione principale è quella di migliorare l'umore delle mogli/fidanzate arrabbiate. Aumenta immediatamente il loro affetto al 100%. NON le rende

immediatamente arrapate, ma è più probabile che lo siano il giorno dopo.

3 Punti sangue: Aumento dell'agilità.

L'agilità aumenta del 50%. L'aumento è automatico, non è necessario attivare nulla.

4 Punti sangue: Forza vampirica.

I danni inflitti aumentano del 20%. Automatico.

5-7 punti sangue: Rigenerazione vampirica.

Rigenerate il 3% della vostra salute a ogni turno di combattimento o ogni pochi passi. Automatico.

8-10 punti sangue: Sole cocente

Si brucia lentamente quando si è sotto il sole. La notte o gli edifici sono i vostri amici.

Nuove missioni aggiunte nella versione 2.21

QUEST: Spazio da allevare

Requisiti di attivazione: Si attiva 5 giorni dopo aver messo incinta Rosy

Luogo: Il panificio

Quando Rosy si accorgerà di essere incinta, ve lo dirà. Se deciderete di assumervi le vostre responsabilità di padre, vi chiederà di ampliare la pasticceria per aggiungere alcune camere da letto. Andate da Marcus (il falegname) e assumetelo per fare i lavori. Per farlo vi serviranno 1.000 monete. I lavori durano circa due giorni. Una volta che i muratori hanno finito, andate da Rosy.

Se rifiutate di fare da padre al figlio di Rosy, lei si rifiuterà di parlarvi ancora. Se non siete ancora stato scelto come sindaco, lei può ancora votare per voi, ma richiederà una bustarella di 500 monete. Se doveste pentirvi della vostra decisione, non tutto è perduto. Potete scusarvi con Rosy, ma lei rifiuterà, a meno che non la "Stupisca". A quel punto dimenticherà di essere arrabbiata con voi e inizierà la missione.

QUEST: Dare una mano

Requisiti di attivazione: Inizia un giorno dopo aver completato "Spazio alla razza".

Posizione: Il panificio

L'intendente del Barone appare nella panetteria e chiede a Rosy di preparare al Barone una serie di pasticcini. Ma Rosy ha finito il latte e vi chiede di comprarne un po' al negozio da Jenny. Jenny ha finito il latte e vi manda dal contadino. Anche lui non ha latte, ma la conversazione con lui vi dà un'idea. Tornate da Rosy. Suggestele di usare il suo latte per i pasticcini. Se il suo affetto è abbastanza alto, vi permetterà di mungerla, altrimenti lo farà da sola. Una volta terminati i pasticcini, consegnateli all'intendente. Dovrebbe essere da qualche parte vicino al grande albero al centro del villaggio.

QUEST: Aumento della produzione

Requisiti di attivazione: Completare "Lend a Hand" e attendere 3 giorni

Luogo: Il panificio

Qualche giorno (3) dopo aver consegnato i pasticcini all'intendente, questi torna con una buona notizia. Il barone vuole spedizioni regolari di pasticcini! Rosy dovrà produrre molto latte! Chiedi aiuto ad alcuni artigiani della città per inventare una macchina per mungere. Marcus è all'altezza del compito, ma richiederà alcuni ingranaggi oltre al pagamento (150 monete). Lavorate gli ingranaggi nell'officina del fabbro. Se vi serve del minerale di ferro, potete comprarlo dal fabbro. Una volta creati gli ingranaggi, tornate da Marcus per prendere la macchina. Consegnate la macchina a Rosy e fatela provare. Rosy è piuttosto distratta durante la mungitura; per fare sesso con lei, avrete bisogno di qualcosa che catturi la sua attenzione. Una pozione di Phallus Giganticus dovrebbe essere utile.

Note: **Rosato, Gravidanza, Bambini e allattamento**

Rosy si accorgerà di essere incinta al 5° giorno di gravidanza. Partorirà il 20° giorno. Dopo il parto allatterà per 15 giorni. Il 15° giorno il bambino cresce e riceve il proprio sprite. A quel punto Rosy smetterà di allattare (a meno che non la si metta di nuovo incinta).

Nuove missioni aggiunte nella versione 2.31

QUEST: Salvataggio di Thomas

Requisiti di attivazione: Si attiva 1 giorno dopo essere diventato

sindaco. Luogo: Il negozio generale

Il marito di Jenny, Thomas, è scomparso da diversi giorni. A causa della sua dipendenza dal gioco d'azzardo, si è indebitato con alcuni personaggi loschi. Banditi, nientemeno! Jenny crede di averli visti viaggiare lungo la Strada Occidentale. Jenny vi prega di aiutarla a riportare indietro suo marito.

I banditi tengono Tom nel nascondiglio vicino all'incrocio, nello stesso luogo in cui Roderick vi teneva prigionieri. L'ingresso è vicino all'angolo nord-occidentale della mappa dell'incrocio. Entrate nella locanda, salvate Thomas e riportatelo da Jenny.

QUEST: Intervento

Requisiti di attivazione: Completare la missione "Salvataggio di Thomas".

Posizione: Il negozio generale

Parlate con Jenny dopo il ritorno di Thomas e chiedete informazioni sulla loro relazione. Jenny vi parlerà delle sue abitudini di gioco e vi chiederà di mandarlo a casa ogni volta che lo vedrete giocare d'azzardo alla taverna. Thomas apparirà inizialmente nella taverna ogni giorno. Potete mandarlo a casa o fare una partita a dadi. Mandarlo a casa non farà progredire la storia. Ogni volta che si vince una partita, la storia progredisce. È possibile giocare una sola partita al giorno. Che si vinca o si perda, Tom può essere ritrovato alla taverna il giorno dopo.

Alla fine Jenny vi dirà che sta cercando di mettere da parte abbastanza soldi per visitare un guaritore elfico che la aiuti a risolvere la sua sterilità. Il suo sogno più grande è avere figli. La missione non andrà avanti se non avrete scoperto la "Pozione di fertilità potenziata". Una volta scoperta la pozione, potrete parlarne a Jenny. A questo punto si tratta di decidere se: 1 fare la cosa giusta e darle una vera pozione, oppure 2 darle una pozione falsa. Si accorgerebbe davvero della differenza? Una pozione falsa può essere preparata nella maggior parte delle postazioni di cucina e non richiede ingredienti.

La vostra scelta modificherà leggermente la storia per un po', ma alla fine i percorsi si uniranno di nuovo.

1. Se le date una vera pozione, la prossima volta che sarete insieme vi confiderà che ha preso la pozione perché vuole il figlio del MC, anziché quello di Tom. Aumenterà anche la possibilità che rimanga incinta (vedi note alla fine).
2. Se le date una pozione falsa, farete in modo che Tom non la metta incinta. Invece, si può ottenere incinta a sua insaputa. Sicuramente penserà che il bambino sia del marito?

QUEST: Il regalo di compleanno di Jenny

Requisiti di attivazione: Iniziare la missione "Intervento".

Posizione: Il negozio generale

Dopo uno dei vostri giri di sesso, Jenny vi dice che è il suo compleanno. È un'ottima occasione per liberarsi di qualche moneta! Andate alla sartoria Edgars per comprare a Jenny un bel vestito. È un vestito rosso. Questo farà progredire anche la missione "Intervento".

QUEST: Un prestito?

Requisiti di attivazione: Mettere incinta Jenny

Quando Jenny aspetta il suo primo figlio, la fortunata coppia scoprirà che la loro casa è troppo piccola per la famiglia numerosa che sognano. Jenny alla fine convince Tom ad accettare un prestito in cambio di alcuni favori per il giocatore. Sfornate 1000 monete e assicuratevi di raccogliere un anticipo ogni settimana.

Note: **Il gioco dei dadi**

Il gioco si basa molto sulla fortuna. Si gioca lanciando 2 dadi. Prima del lancio si scommette se il risultato sarà superiore o inferiore a 7 e si fa una puntata. Se la scommessa è sbagliata, l'avversario vince. Se il lancio è un 7, si tratta di un pareggio e si ricomincia a scommettere.

Esiste un modo per aumentare le possibilità di vincita. Iniziate con puntate basse (5 o 10) e se perdete un giro, raddoppiate la vostra puntata nel giro successivo. In questo modo, se si vince, si recupera la perdita del turno precedente. Continuate a raddoppiare finché non vincete o non esaurite le monete.

Note: **Dadi carichi**

Un paio di dadi carichi si trovano nel covo dei banditi, sul tavolo vicino alla cella in cui era tenuto Thomas. All'inizio del gioco nella taverna è possibile scambiare i dadi. Se li avete persi la prima volta, potete tornare al covo finché non iniziate a giocare nel negozio. Quando si inizia a giocare nel negozio, non è più possibile scambiare i dadi. Il 50% delle volte i dadi carichi tirano un 1, il restante 50% tirano normalmente (1-6).

Note: **Jenny, gravidanza e figli**

Jenny è sterile. Ciò significa che non potrà rimanere incinta con nessun altro mezzo se non con l'uso di una Pozione di Fertilità Potenziata (FPE). Se il giocatore usa una PFL prima di fare sesso con lei, c'è il 25% di possibilità di metterla incinta. Se il giocatore dà a Jenny anche una PFL prima di fare sesso, la possibilità aumenta al 50% (supponendo che il giocatore usi anche una PFL, altrimenti è solo il 25%).

Jenny si accorgerà di essere incinta il 5° giorno di gravidanza. Partorirà il 20° giorno. Al 15° giorno di vita, il bambino cresce e riceve un proprio sprite. Jenny ha un limite massimo di 6 figli, indipendentemente dal numero di pozioni consumate.

Note: **Agricoltura**

Questo aggiornamento aggiunge il lavoro minorile all'agricoltura. Una volta che i figli di Rosy hanno almeno 30 giorni di vita (iniziano a pronunciare frasi coerenti), si può dire loro di occuparsi dei campi. Funziona come segue:

Affittate i 4 campi dal contadino. Piantate le colture desiderate e dite a uno dei bambini di Rosy di curarle. Un bambino per campo. Il bambino raccoglierà e ripianterà il campo finché non gli direte di tornare a casa. Quando un campo viene raccolto, tutti i prodotti vengono aggiunti all'inventario del giocatore fino al raggiungimento del limite di unità (99).

Tutto ciò che supera il limite viene automaticamente venduto e aggiunto all'oro del giocatore.

Nuove missioni aggiunte nella versione 2.41

QUEST: **Trasformazione**

Requisiti di attivazione: Si attiva quando il familiare raggiunge il lvl 10.

Ubicazione: Un'area boschiva

Una volta che il familiare raggiunge il livello 10, matura e inizia a essere geloso ogni volta che vi vede fare sesso con altre femmine. È necessario che sia presente (nel party) perché possa assistere all'atto. Dopo aver reagito alle vostre scappatelle sessuali per tre volte, si trasformerà. Può essere attivata nella maggior parte delle aree boschive. Purtroppo la sua trasformazione è solo temporanea. Chiedete aiuto a Erevi (maga elfo scuro). Erevi consiglierà di fissare un uovo cristallizzato a un vestito per il famigliaio. Chiedete a Edgar, nella sartoria, un vestito. Per l'abito richiede 200 monete e la pietra preziosa deve essere trasformata in un medaglione.

È possibile farlo presso la fucina in città. Una volta acquisito l'abito, tornate nella vostra stanza nella Torre del terrore.

QUEST: Zeloti problematici

Requisiti di attivazione: Completare la missione "Trasformazione":

La Torre del Terrore

Erevi vi aspetterà nel santuario quando uscirete dalla vostra stanza. I Purificatori sono stati osservati vicino alla torre ed Erevi vi incarica di scoprire cosa stavano facendo. Indagate nell'area vicino al ponte. Se osservate la Pietra della Via, noterete che è stata disattivata. I Purificatori hanno rotto la pietra! È possibile riattivarla aggiungendo un nuovo uovo cristallizzato. Trovate i Purificatori prima che rompano altre gemme (hanno già rotto quella nella foresta dei goblin). Raggiungerete i Purificatori al Tempio Antico (vicino al villaggio di Hilde).

Dopo aver affrontato gli zeloti, potrete trovare un libro sul corpo del comandante. Consegnatelo a Erevi. Dopo aver ricevuto il libro, Erevi vi dice di fare le vostre cose mentre lei decifra i glifi (non aspettatela, questa storia continua quando si attiva la missione "Madre e figlio in pericolo").

QUEST: Madre e figlio in difficoltà

Requisiti per l'attivazione: Il bambino del familiare deve avere 5 giorni di vita:

Ovunque il familiare si riproduca

A volte la famiglia torna nel regno magico per evitare che il giocatore si trovi in situazioni spiacevoli. Lo farà anche quando c'è il suo bambino. Ma quando il familiare si riproduce quando il bambino ha smesso di allattare (5 giorni). Il bambino non torna con lei. Questo la sconvolge e torna nel regno magico per cercare il suo bambino. Per cercare il bambino è necessario l'aiuto di Erevi. Per fortuna, ha appena trascritto il libro che le avete dato in precedenza. Vi dirà come usare le pietre miliari per raggiungere il regno magico. Trovate una pietra di via e pronunciate il nome del familiare: verrete trasportati vicino a lei. Salvate madre e figlio dai demoni e raccogliete una delle sfere luminose vicino ai portali. Non ha molta importanza quale raccogliete, perché ci sarà sempre almeno un portale funzionante per riportarvi a casa (potrebbe cambiare in futuro).

Portate il globo a Erevi. Lei lo installerà nella torre per voi. D'ora in poi i vostri bambini con il famigliao resteranno nella stanza del globo quando avranno compiuto 5 giorni.

Note: **La stanza delle sfere**

Qui si trovano i bambini che si hanno con il familiare quando hanno almeno 5 giorni di vita. È possibile visitare questa stanza con il familiare per farla eccitare di nuovo. Questo può essere fatto una volta al giorno. Questo funziona solo se sono presenti neonati/bambini. Quando un bambino ha 90 giorni di vita, torna definitivamente nel regno magico per cercare il proprio padrone. Quindi non ci saranno mai più di 5 bambini presenti (a meno che non abbia fatto un altro casino...).

Note: **Massa**

La messa può essere celebrata al tempio dopo aver completato la missione "Suona una campana". La messa si svolge nell'arco di dieci ore, a partire da 4 ore dopo l'alba. Ziva, Caleah e Alice possono partecipare alla messa. Alice è disponibile solo quando il suo livello di obbedienza raggiunge il 90 (quando chiede di essere punita). Per aumentare il suo livello di obbedienza, assicuratevi di punirla solo quando è meritato (quando rovescia qualcosa), altrimenti si abbasserà.

Dopo aver completato la messa, si riceve la benedizione di Qetesh. L'effetto è lo stesso di bere una pozione di fertilità. Inoltre, aumenta/riempie il livello di sperma. Si tratta di una statistica nascosta utilizzata ogni volta che si fa sesso o ci si masturba. Ogni giorno si parte da un livello di sperma 3 e si perde un punto ogni volta che si fa sesso o ci si masturba. Questa statistica viene controllata quando si desidera fare sesso con donne che non dicono di no. Se il vostro livello è a 0, sarete troppo scarichi per fare sesso. Eseguire la massa fa salire il livello di sperma a 5 per il resto della giornata.

Note: **Familiari, gravidanza e bambini**

La Familiare ha livelli di fertilità normali. Si accorgerà di essere incinta 5 giorni dopo il parto. Partorirà il 20° giorno.

I suoi piccoli resteranno con lei fino a 5 giorni di vita, dopodiché si trasferiranno nella stanza dell'Orb. A 90 giorni di età i piccoli torneranno nel regno della magia per cercare il proprio padrone.

Note: **Alice, gravidanza e figli**

Alice usa pozioni di sterilità, come le Sacerdotesse. Quindi, può rimanere incinta solo se il giocatore usa una Pozione di Fertilità Potenziata. Alice si accorgerà di essere incinta 5 giorni dopo il parto. Partorirà il 20° giorno.

I suoi bambini rimarranno in una culla nella sua stanza fino al compimento del 10° giorno di vita, dopodiché riceveranno i propri folletti e vagheranno per il terreno del tempio. Attualmente Alice ha un limite massimo di 6 figli.

Note: **Sacerdotessa, gravidanza e figli**

Dalla versione 2.4x le sacerdotesse possono rimanere incinte ma non possono ancora partorire. Tecnicamente potevano rimanere incinte anche nella versione precedente, ma non avevano scene (le vecchie gravidanze si azzerano anche quando si carica un vecchio salvataggio).

Le sacerdotesse possono rimanere incinte solo attraverso l'uso di pozioni di Fertilità Migliorata. Si accorgeranno di essere incinte 5 giorni dopo il verificarsi della gravidanza.

Nuove missioni aggiunte nella versione 2.5x

QUEST: Coprite le vostre tracce

Requisiti di attivazione: Si attiva il giorno successivo all'annuncio della prima gravidanza di Ziva.

Luogo: Tempio di Qetesh

Entrando nel tempio o parlando con Ziva al santuario, vi dirà che stanno indagando sulle misteriose gravidanze delle sacerdotesse. Chiede al giocatore di aiutarla portandole qualsiasi libro o manoscritto di suo interesse. Ricordate il diario di Theresa, che descrive i suoi esperimenti con le pozioni per la fertilità? Forse sarebbe meglio che le ragazze non lo trovassero.... Ma dove l'hai lasciato? È nella biblioteca del tempio, al piano inferiore.

Purtroppo Caleah lo trova prima del vostro arrivo. Potete cercare di convincerla a lasciarvelo portare da Ziva o cercare di distrarla per rubarglielo. Se la distraete, avrete una scena di sesso per lei. In ogni caso, Caleah si accorge dell'inganno e scappa con il libro. Mentre la inseguite vi imbattete in Gabriel nella tromba delle scale. Ha bisogno del vostro aiuto per respingere un gruppo di orchi che sta attaccando il tempio proprio in questo momento. Andate con lui nel cortile per scacciare gli orchi.

Dopo aver combattuto gli orchi, ogni speranza di raggiungere Caleah prima che raggiunga Ziva è persa. Tornate a Ziva per affrontare il giudizio.

QUEST: Per la causa

Requisiti di attivazione: Completare la missione "Coprire le tracce".

Posizione: Il Tempio di Qetesh

Se volete realizzare i desideri di Qetesh generando molti bambini, il tempio avrà bisogno di una sistemazione adeguata. Parlate con Marcus, il falegname, nel villaggio. Verrà con voi al tempio per valutare il costo del lavoro. Vuole 2500 monete. Pagatelo subito o andate a trovarlo nel suo negozio quando avrete abbastanza fondi. Il lavoro richiede 3 giorni per essere completato; saprete che è finito quando le barricate nella tromba delle scale saranno scomparse.

Una volta terminato, visitate il nuovo pavimento. Ziva è così soddisfatta del lavoro svolto che vi invita nella sua stanza. Questo sblocca una nuova scena.

Note: **Sacerdotessa, gravidanza e figli**

Dopo aver completato la missione "Per la causa", le sacerdotesse potranno partorire. Alice, Ziva e Caleah non useranno più pozioni di sterilità, rendendo molto più facile la fecondazione. Come le femmine normali. Ciascuna può partorire fino a 10 volte prima di essere bloccata. A quel punto non potranno più rimanere incinte.

Si accorgeranno di essere incinte 5 giorni dopo l'inizio della gravidanza.

Note: **Figli**

I bambini del tempio staranno nel cortile o al piano dei bambini durante il giorno. Di notte dormiranno nei loro letti in camera. Fino a 10 bambini sprites per ogni femmina.

Note: **Nuove scene**

Le nuove scene di Caleah e Ziva sono ripetibili. Durante il giorno, se sono arrapate e non ci sono altri eventi che si scontrano (Messa), si possono trovare in biblioteca (Caleah) o, nel caso di Ziva, nella sua camera da letto.

Nuove missioni aggiunte nella versione 2.6x

QUEST: Una casa nel bosco

Requisiti per l'attivazione: Liandra deve essere incinta da almeno 19 giorni. Le luci del tempio di Qetesh devono essere state attivate.

Posizione: Il pozzo

Poco prima che Liandra stia per partorire, sua madre viene a trovarla. Inorridita dalle condizioni di vita delle figlie, vi mette alla ricerca di una sistemazione migliore. Vi dà anche un paio di requisiti. La casa deve trovarsi in una posizione remota, con una cantina. Se vi dirigete verso la vecchia casa di Ziva, l'MC avrà un piccolo momento di euforia. Dovrebbe essere un luogo perfetto. Ma ha bisogno di alcuni lavori, quindi recatevi da Marcus (il falegname della città) e incaricatelo di sistemare la casa. Il costo è di 1000 monete.

Dovrebbero essere necessari circa 3 giorni per completare la costruzione della nuova casa. Riferite a Liandra le buone notizie e aiutatela a trasferirsi.

QUEST: Affari di famiglia

Requisiti di attivazione: Completare la missione "Una casa nel bosco": La nuova casa di Liandra

Una volta che Liandra si è sistemata, sua madre (Luthien) le rivela che la famiglia è in difficoltà e le propone di iniziare a produrre una droga da festa (Liquid Delight) per migliorare le sue finanze. Se accettate di aiutarla, Liandra vi chiederà di recuperare 5 Pollini di Fiori di Luna e 16 Acqua Sacra. Dopo aver fatto ciò, vi insegnerà a produrre la droga.

Ora dovete trasportare la merce a Greyport, dove Luthien vi aspetta. Per trasportare le casse è necessario un carrello, che va acquistato da Marcus (150 monete). Caricate la merce sul carro e raggiungete Greyport. È il punto più a ovest che potete raggiungere. I banditi cercheranno di rubare il vostro carico lungo la strada e, anche se riuscirete a sconfiggerli, alcuni carichi potrebbero andare perduti durante la lotta. Anche le guardie corrotte della città vorranno una parte del profitto.

Una volta arrivati a Greyport, consegnate a Luthien ciò che resta del vostro carico; la troverete nella sua nave alla fine del molo. Assicuratevi di flirtare con la vostra nuova suocera ogni volta che consegnate un nuovo carico.

Alla fine il vostro rapporto sboccherà...

QUEST: Quest: Un raccolto speciale

Requisiti di attivazione: Completare la missione "Una casa nel bosco". Liberare il campo vicino alla casa di Liandra.

Posizione: La nuova casa di Liandra

La produzione di Delizia liquida richiede una grande quantità di polline di fiori di luna. È possibile scovarli in natura, ma le scorte sono limitate. Sarebbe molto più facile se si potesse coltivare in casa! Vedete quel vecchio campo vicino alla casa di Liandra? Ripulitelo. Ora scoprite come coltivare la roba. Liandra vi parlerà di alcune sacerdotesse che si diceva usassero molti Fiori di Luna nei tempi passati. Vi suona familiare? Parlate con Ziva al tempio e poi scendete in biblioteca. Cercando tra gli scaffali troverete un recipiente. Avrete bisogno di un uovo cristallizzato (Allevatore di pipistrelli), polline di fiori di luna (Natura), acqua sacra (Pozzo) e 5 letame (Stalle).

Seminare il campo e attendere 7 giorni per la crescita. Assicuratevi di controllare il vostro nuovo raccolto dopo un giorno o due, Liandra mostrerà il suo apprezzamento.....Harvest di notte. Il campo produrrà 16 pollini di Fiore di Luna alla settimana.

QUEST: La droga del mio partito

Requisiti di attivazione: Iniziare la missione "Affari di famiglia" e fare conoscenza con Luthien.

Luogo: Greyport

Luthien è molto attenta a non farvi sborrare dentro di lei quando fate sesso, ma questo è metà del divertimento... Dovete trovare un modo per farle abbassare la guardia. È troppo consapevole degli effetti della Delizia Liquida per indurla a berla. È necessario qualche altro afrodisiaco.... un pasticcino speciale, forse? Per ottenerli è necessario completare la missione di Rosy. Una volta che avete i pasticcini speciali nel vostro arsenale, dateli da mangiare a Luthien finché non rimane incinta.

QUEST: Una situazione delicata

Requisiti di attivazione: Completare la missione "La mia droga personale" e mettere incinta

Luthien Luogo: Greyport

Quando Luthien scopre di essere incinta, si trova in difficoltà. Ha promesso a Liandra di non fare la stupida con te e una gravidanza rivelerebbe chiaramente che non ha mantenuto la promessa. Ha quindi bisogno di un modo per coprire le sue tracce. Ha un piano e richiede che tu sia a casa con Liandra per mettere in moto le cose.

Basta tornare da Liandra e aspettare l'arrivo di Luthien. Luthien inganna Liandra per farle fare un'orgia che intende usare come scusa per rimanere incinta. Sebbene Liandra abbia subito l'inganno della madre, alla fine la perdona e si offre di aiutarla. I bambini di Luthien dovranno stare a casa di Liandra. Andate a comprare altri letti da Marcus!

Dovrete anche lavorare sull'affetto di Liandra, che non apprezza molto il vostro adulterio. I regali aiutano. Anche l'ipnosi!

F da lì in poi Luthien visiterà Liandra di tanto in tanto e potrete anche continuare a consegnare altre spedizioni a Greyport.

Note: Luthien e Liandra, gravidanza e figli

Luthien e Liandra possono partorire ciascuna fino a un massimo di 10 volte prima di essere limitate. A quel punto non possono più rimanere incinte.

Si accorgeranno di essere incinte 5 giorni dopo il parto e partoriranno il 20° giorno.

Note: Affetto di Luthien

L'affetto di Luthien si deteriora di 2 punti per ogni giorno che passa. Il suo affetto può essere incrementato consegnando casse. 3 punti per cassa e un bonus per chi consegna più di 6 casse. Anche i flirt e il sesso aumentano il suo affetto.

Note: Affetto di Liandra

L'affetto di Liandra si deteriora di 5 punti al giorno se non si dorme nella sua casa per più di 5 giorni. Il suo affetto può essere aumentato facendo regali, i fiori funzionano, ma il vino elfico è migliore. Anche il sesso aumenterà il suo affetto.

Note: Le zucche e il pozzo

Ora che Liandra non sorveglia più il pozzo, i grumpkin torneranno di tanto in tanto per fare incetta di acqua. Dovrete tornare nel pozzo per eliminarli. Se avete una tribù di goblin abbastanza forte, potete fargli fare la guardia alla grotta. Parlate con Shakala. Shakala richiamerà i guerrieri se il loro numero si riduce.

Note: Banditi lungo la strada

Questi possono incidere pesantemente sui vostri profitti. Potete cercare di eliminarli da soli prima di consegnare il vostro carico oppure, se siete il sindaco di Weirdwood, potete mettere delle guardie per tenerli a bada. Parlate con Victoria.

Note: Tasse e guardie municipali

Quando si entra a Greypport con almeno due casse, si è tenuti a pagare le tasse. Scandaloso! È possibile corrompere le guardie invece di consegnare le casse, ma è molto costoso. Potete anche provare a entrare di nascosto in città. Acquistate una barca a remi dal pescatore di Greypport e attraccatela fuori dalle mura della città. La prossima volta potrete trasferire il carico dal carro alla barca e tornare a remare verso la nave di Luthien.

SEZIONE13: CHEATS

- 1.** Per prima cosa, affrontiamo una delle domande più frequenti. Sì, esiste una MODALITÀ CHEAT! È stata spostata dalla versione precedente e potrebbe essere spostata di nuovo. Attualmente, se andate all'estrema sinistra della schermata di Weirdwood e poi scendete verso la scogliera, vedrete un ceppo d'albero con alcune rocce alla sua destra. Se cliccate sulle piccole rocce, si apriranno diversi forzieri pieni di bottino. Nel corso del gioco, ho trovato forzieri di fronte alla stalla e nell'atrio della casa del sindaco. Potrebbero essercene altri, ma non li ho trovati. Questo perché ho scelto di disattivarlo, quindi, a parte le informazioni appena fornite, questa guida è stata scritta basandosi su un gioco privo di cheat.
- 2.** Ricordate quello che ho detto all'inizio sul fatto che non si vende nulla? Beh, non è esattamente così. Dalla v1.32 sono necessarie solo 1 carcassa di orso e 3 carcasse di cinghiale nel corso della storia. La pelle d'orso è necessaria per ottenere il regalo di Shakala dopo il matrimonio e la carcassa di cinghiale è necessaria per la missione Cacciatore di cinghiali. Eviri chiede solo +1 cinghiale tra quelli che avete già nell'inventario (minimo 3). Quando torni dalla caccia, li prende tutti!!! Non importa se sono 3 o 99, quindi vendili e ottieni i soldi prima di iniziare la missione. Altri oggetti come legno, fiori, funghi rossi, zucche, ecc. possono essere venduti, ma solo perché sono così facili da ottenere. Assicuratevi di conservare gli oggetti più difficili come le Uova di ragno, il Fiore della caverna, il Nettare, ecc.
- 3.** Se volete risparmiare qualche soldo, potete smettere di pagare l'affitto della casa una volta che Victoria è incinta. L'MC può continuare a visitare Victoria ogni volta che si trova in città, anche se rinuncia alla casa. Lo svantaggio di sbarazzarsi della casa è che l'MC dovrà viaggiare fino alla Casa della Strega per preparare le pozioni di cui ha bisogno e nessuno degli altri luoghi in cui può soggiornare fornisce altrettanti HP / MP per notte.

Bene, questo è tutto. Spero che il viaggio vi sia piaciuto e ricordatevi di diventare mecenati di Tinkerer, che si diverte davvero e merita il vostro sostegno.

~~ Ghostwalker