

Ejemplos de misiones secundarias:

### **Misión de Colecta:**

Lugar: Dubkov

Rhast es uno de los ingenieros mas populares de Dubkov, si queremos construir la catapulta para disuadir a la corte de highdell deberemos de conseguir ciertas piezas que nos hacen falta. Rhast nos ha comunicado que necesita betas de hierro y madera de abedul para poder construir unos engranajes, en los alrededores de Dubkov, no muy lejos de aquí podrás encontrar las maderas de abedul, pero me temo que los únicos poseedores de betas de hierro son los bandidos asentados en la loma de las montañas, necesitaremos:

10 troncos de abedul

5 betas de hierro

El éxito de nuestra misión esta en tus manos joven guerrero, confiamos en ti

### **Misión de Lore:**

Lugar: Kavarnov

El eminente comerciante Lars D'harma nos ha comunicado que su hija ha desaparecido, esta muy alarmado y ha acudido a la guardia a pedir auxilio pero todos nuestros efectivos están de servicio, ¿serías tan amable de investigar lo ocurrido? Las pistas nos indican que sus captores han debido de escapar en dirección Este a través del rio, es muy importante que encontremos a su hija, hay una alta recompensa en juego (Después de seguir las pistas encuentras que su hija no ha sido secuestrada, si no que se ha marchado con su prometido, el hijo de la familia enemiga de Lars, deberás de elegir si traerla de vuelta o si dejarla marchar comunicando a su padre que su hija ha fallecido llevando como prueba un trozo de su vestido manchado de sangre que ella te entregará, no recibirás dinero a cambio si haces esto, esto es un claro ejemplo de un dilema moral, cosa que vimos en el curso de diseño de videojuegos)

### **Misiones Secretas:**

Lugar: Bereme

Nota: Esta misión se activa si el jugador cuando visita a la bruja en busca de la pócima para la hija del alcalde, compra además la pócima acuática.

Al volver a Bereme con la pócima aparece un nuevo y misterioso NPC en la plaza del pueblo, llama la atención por que va enteramente vestido de negro, si el

jugador habla con el le contara una historia acerca de un lugar secreto que se esconde en alguna parte de ese poblado, dentro de ese lugar habita el fantasma de un pescador que murió tiempo atrás y que no logra descansar en paz. El jugador deberá de beberse la pócima y una vez hecho esto se activara la opción de sumergirse en el lago. En el fondo del lago encontrará una gruta donde podrá hablar con el fantasma que le contará su historia y le desafiará a un combate, si le vence, liberará al fantasma de su martirio y conseguirá un ítem especial

### **Misión Visagra:**

Lugar: Pronks

Los requerimientos para alistarse en la corte de highdell son claros, medir mas de 1'65, tener mas de 15 años y disponer de una espada y un escudo, nuestro héroe cumple casi todos los requerimientos, pero le falta la espada y el escudo. El viejo Gräal posee un gran almacén de viejas armas y protecciones, nos ha ofrecido darnos una espada y un escudo pero para ello deberemos de hacer una serie de servicios para el:

Misión 1: Despejar de malas hierbas el patio de su finca

Misión 2: Recolectar 30 manzanas

Misión 3: Vender las manzanas y comprar semillas de abedul

Misión 4: Plantar las semillas de abedul en el patio de su finca

Misión 5: Ir por agua al lago de agua dulce y regar el patio

Después de esto nos dará un escudo y un arma y podremos alistarnos en la corte del Highdell