

Küldetések

Végigjátszás GreenFox tollából

Apró megjegyzés: A DB küldiket elsősorban tolvaj beállítottságú kariknak ajánlatos elkezdeni, ettől függetlenül természetesen gladiátorok és mágusok is végigjátszhatják őket, de korántsem lesz akkora szerepjáték flingje.

Először is lássuk miként lehetünk tagok... "Ölni keeeell!"

Nagyon egyszerű, belekötünk egy ártatlan emberbe aztán jól elverjük.(karddal, fejszével...) Lehetőleg ez az ember ne egy birodalmi őr vagy ősmágus legyen, akárki jó, akit mi ütünk először. Akkor vagyunk helyben, ha értesítenek, hogy mások is megfigyelték ténykedésünket. Nosza bújjunk bele egy finom puha ágyba (rest, nem wait!) és felébredve beszéljünk el a kedves feketecsuhás emberrel. Ő el is küld bennünket első kis missziókra...

"Beavatás"

Irány az Inn of Ill Omen! Betoppanva rögtön ejtsünk meg egy kis baráti csevejt a csapossal, aki elárulja, hogy keresett emberünk(Rufio) itt van a privát részben, ami a pincében található... érdekes... Azt még hozzátesszi, lehet, hogy bujkál...háááh...naja. Rá is akadunk emberünkre, akit nem lesz nehéz eltenni láb alól, mivel először is egy szerencsétlen ördög, másodszor pedig nem túl népes a hely, ezért nem nagyon tud segítséget hívni. Ott helyben meg is ejthetjük kötelező "rest"-elésünket, majd megkapjuk a jelszót a DB titkos menedékéhez. Rögtön látogassuk is meg. Megj.:a kapott tör még hasznos lesz! :D

"Falábúak és társaik"

Miután Ocheeva üdvözölt bennünket a családban,(tisztá Keresztapa fling :D) ugorjunk le első "rendes" megbízatásunkért. Kis utó-vámpír-ragyaságban szenvedő emberünk felvázolja a tényállást, miszerint egy kalózkapitányt kell elküldenünk oda messzire. Annyit még megemlít, h esetleg fel tudjuk csempészni magunkat a fedélzetre egy...dobozban :D Imperial City-> Waterfront District. Ha megérkeztünk induljunk a hajóhoz és mászkáljunk a dobozoknál, amíg a progi meg nem kérdi, hogy belemászunk vagy nem. Természetesen másszunk és rövid töltögetés után rögtön a raktérben találjuk magunkat. Ha gondoljuk, kicsit körbenézhetünk, de sok érdekességre ne számítsunk... Induljunk el felfele. Útközben találkozunk néhány kalózzal akiket némi szórakoztatásért nem gond. A kapitányhoz belépve szabadon választott módszerrel váljunk meg tőle, majd figyeljünk, mert jön a segítség...kár, hogy későn :P Távozásunk nem lesz zökkenőmentes, de ha kijutottunk az örök is segítenek, szóval fussunk pár kört amíg le nem kaszabolják derék cimboráink a kalózokat. Nincs más dolgunk, mint visszatérni a főhadiszállásra.

"Gyilkosság a halott bikához"

Igen mókás küldi...márha vannak itt más hozzám hasonló emberek akik ezt mókának vélik... Szóval a lényeg, h egy Baenlin nevezetű ürgét izé wood elfet kell elnémítani. De a lényeg(!) hogy ha ezt balesetnek álcázzuk, akkor extra jószág lesz, érdemes megfogadni a tanácsot. Megtudjuk, hogy egy trófeát kéne rászabadítani emberünkre, aki minden este kedvenc székén üldögél 8 és 11 óra között. Nosza, adjunk a melónak! Ha bejutottunk menjünk le a pincébe és várjunk a megadott időpontig. Ekkor elméletileg Baenlin ott ül a helyén hű szolgája pedig nem minket akar szétlapítani. Ha ez mégse így lenne, akkor egy gyors F5-F9 kombó után így lesz. Menjünk fel->hátra az "álmennyezet"-re és oldjuk ki a kötelet. Azután fussunk, lopakodjunk el kinek mi tetszik. Semmiképp ne öljük le a hűséges nordot, mert ugrott az extra jutalom.

"Vissza a gyökerekhez"

Következő áldozatunk egy ismerős arc a sittről. Bezony, vissza kell mennünk és megmutatni hajdani börtöntársunknak, hogy sehol sem lehet teljes biztonságban. Az még fontos lehet, hogy megint kaphatunk extra jóságot, ha nem gyilkoljuk halomra az öröket. Harcos és mágus töltetű karakterek (értsd: sneak skill teljes hiánya) szerezzenek be pár láthatatlanság lütyit, esetleg tolvajoknak sem árthat egy kis chameleon. Induljunk oda, ahol nagy kalandunk elkezdődött, a csatorna bejáratához. A kapott kulccsal nem lesz gond bejutni. Ha bent vagyunk jöhet a Thief-filing. Lopakodjunk el a börtönig, zűrösebb helyeken magunkba döntögetve a lütyiket. Tolvajok meg csak sétáljanak be. :D Menet közben az egyik őrtől mindenképp csenjünk el a kulcsot, így még az ajtók is feltáruznak előttünk. Ha bejutottunk volt cellánkba, hallgassuk meg szerencsétlen fickó világmegváltó terveit, majd ha az őt elsétált adjunk neki (íj, tűzlabda stb...). Ha elfünk fekszik, nincs más hátra, mint kísétálni a börtönből(nem vissza, előre fele) és mosolyogni az örökre, majd otthon mosolyogni frissen megszerzett ajándékunkra. Alternatív megoldás lehet, hogy végigrohanunk az egészen, lelőjük az áldozatot majd futunk tovább, de az olyan nem orvgyilkosos...

"Ellenfoglalkoztatás"

Most kivételesen szolgálunk kell és védenünk. Egy bizonyos Francois Motierre az "áldozat", csak nem a mi szemünkben. Lényeg, hogy a DB megteszi neki azt a szívességet, hogy elrendezi a dolgot, mert megteszi... Utazzunk Chorrolba, majd keressük meg a házát. Belépve felvázolja a tervet, amelynek lényege, hogyha megjön a kolléga nekünk kell először legyaknunk a kapott spéci törünkkel. Nemsokára be is toppan "emberünk" majd a kisebb színjáték után szúrjuk le MOTIERRE-t(!) és ne a bérnyilkost! Nyomban nekünk is esik ezután az argóniai, de ne foglalkozzunk vele, hanem vegyük az irányt a megjelölt városkapu felé(gyorsan...). Kint kapunk is visszaigazolást, hogy várunk kell egy napot majd beadni az antibiotikumot tetszhalott barátunknak. Tegyük azt! 24 órás pihi után menjünk le a templom kriptájába, döntsük bele Motierre-be a lütyit. Apróbb gond, hogy a krypta "kicsit átkozott" ami anyagi megtestesülésben zombit jelent...nem lehet probléma. Nincs más hátra, minthogy visszakísérjük emberünket a megjelölt házba, majd búcsút vegyünk tőle. Megj.:itt megkapjuk a lehetőséget volt munkaadonktól, hogy békés úton váljunk vámpírrá, valamint egy kulcsot a kúthoz, amin át jóval gyorsabb a közlekedés. Megj.#2:kb ekörül kéne megkapnunk kis mellékküldinket a menedék egyik gyíkfejtől. Egy Scar-Tail nevű argoniait kéne kivégeznünk személyes okok miatt. Áldozatunkat egy Bogwater nevű helyen találjuk, amit meg is jelölnek térképünkön. Nosza pattanjunk lóra vagy csak simán kocogjunk el odáig. Két lehetőség közül választhatunk. Vagy tényleg megöljük Scar-Tail-t, vagy megbeszéljük vele a dolgokat, magunkhoz vesszük szerencsétlen elődünk szívét,(fontos! ott hever a közelben valahol)majd úgy teszünk mintha megöltük volna. Utóbbi verziónál még elárulja, hogy hová rejtete "kincseit". Persze variálhatjuk is a kettőt. :) Ennek DB-s karrierünkhöz semmi köze, de célszerű végrehajtani.

"Drogmaffia"

Ocheeva az új munkaadónk, vele kell mostantól konzultálnunk. Tőle kapott első munkánk Faelian legyilkolása. Megemlíti, hogy nem sokat tudni róla, annyit azért kapunk, hogy Imperial City... mivel nem egy kis falucska keresgélünk majd ;) Szintén van lehetőségünk extra jóságra, ha nem nyilvános kivégzést tartunk. Induljunk is a fővárosba. Elsőnek kezdhethetnénk is ugye a Tiber Septim Hotelben. Benyitva szoba is elegyedhetünk a rém pletykás recepciós csajjal, aki elárulja, hogy biza elfünk itt szokta kipihenni fáradalmait. Felmenve éjjel ott is találjuk, de sokra nem megyünk vele... Ellenben ha várunk regelig és beszélünk a barátnőjével miután khm...bizalmas viszonyt alakítottunk ki vele(nem úgy...) elmondja, hogy szerencsétlen flótás biza' a skooma rabja rendesen és Lorkmir lerobbant házába szokott visszavonulni(betépni). Természetesen már ott is vagyunk a házban és várunk úgy kb. délig. Ekkor nyugodtan váljunk meg beszívott felebarátunktól, a kutyának se fog feltűnni. Nincs más hátra mint visszatérni és bezsebelni jól megérdemelt jutalmunkat.

"dr.

House"

Megintcsak elő kell vennünk lopakodó felszerelésünket(ctrl gomb, láthatatlanság lötyök stb.). Egy hadúr következő gyilkosságunk "tárgya", névszerint Roderic, aki a Fort Sutch nevű erődféleségben

lakozik bandájával. Azt is megtudjuk, hogy Roderic már nagyon beteg, csak az állandó gyógyszerelés tartja életben. Nekünk nincs más dolgunk, mint a gyógyszert lecserélni..almalére(na jó nem...) :D Ha a mindezt sikerül észrevétlenül megtennünk, megint nagyon boldogok lesznek a fentiek. Ugorjunk el Fort Sutch-hoz, majd menjünk be. Lehetőleg természetesen mindenki így vagy úgy próbáljon észrevétlen maradni. A jobbra eső rácsos ajtót célszerű felpickelni és arra menni. Ha felnézve meglátjuk emberünket fekvő, akkor jól állunk. Osonjunk fel és keressük meg a gyógyszeres szekrényt, aminek változtassunk kicsit a tartalmán. Esetleg körbenézhetünk kicsit, van néhány apróság. A lényeg, hogy észre ne vegyenek! Jó végzett munkánk gyümölcsét meg is kapjuk, amint visszatértünk.

"Big Brother kicsit másképp"

Következzék a DB szerintem legpoénabb missziója! Kapásból 5 áldozatnak nézünk elébe, de nem akárhogy. El kell mennünk Skingradba, ott tudjuk meg a további információkat. A keresett ház (Summitmist) ajtajánál áll beépített emberünk, aki elmondja, hogy a bent levő öt játékos mind azt hiszi, hogy el van rejtve egy láda pénz a házban és csak a hatodik emberre várnak, hogy megkezdhesék a játékot. A hatodik természetesen mi leszünk(6. játékos a halál...hmm)és feladatunk a bent levők megölése. Legjobban akkor fognak örülni, ha mindezt úgy csináljuk, hogy végig nem derül ki, ki a tettes. Nosza menjünk be! Mindig a magányos áldozatokat keressük! Egy ütéssel végezhetünk mindenkivel, nem nagy ellenfelek. Célszerű először a két nőt elkapni(külön!) majd a redguardot és a végén ha a nord lemegy inni, akkor őt majd a maradékot. Biztos van más sorrend is, egyszerűen kövessük a magányos emberkéket. Dolgunk végeztével térjünk vissza és zsebeljük be a jutalmat.

"Sithis rózsája"

Eme feladatunk akár egy maffiafilmbe beillő leszámolás is lehetne. Hogy miért? Ezért: Adamus Phillida a kiszemelt neve, akit nem akárhogy kell eltenni láb alól. Kapunk hozzá egy speciális nyílvevőt, a "Sithis rózsáját" direkt Adamus-ra kalibrálva. Megemlítik továbbá, hogy a rózsza nem AP(armor piercing) kategóriájú lövedék, szval lehetőleg olyankor csapjunk le, amikor az áldozat leveszi a páncélját. Extra jutalom jár akkor, ha emberünk ujját mintegy jelzésként még visszavisszük a fővárosba. Uccu, gyerünk Leyawiin-ba! Nemsokára meg is találhatjuk emberünket aki éppen fürdözik. Sajna egy bodyguard társaságában. Várjunk du. 4 esetleg 5 óráig, ekkor elméletileg a BG kimászik a lépcső tetejére és onnan kukkolja a parancsnokot. Menjünk a kis mólóhoz kapjuk elő az íjat rózsástól, majd lőjük le a főnököt. Amint lőttünk máris ugorjunk oda a hullájához, szedjük el a kulcsait meg az ujját(!). Mielőtt az örök megérkeznek azonnal fast-travelkodjunk át magunkat a fővárosba, azon belül is oda, ahol anno szerencsétlen emberünk dolgozott. A kulcsokkal elméletileg simán bejuthatunk, de érdekes módon mégis kötekednek a benti örök, szval csak óvatosan. A zöld nyí egyértelműen mutatja, hogy hova kell raknunk az ujjat, de ha ülnek az asztalnál várjunk picit. Ha mindent jól csináltunk otthon nagyon megdicsérnek, kapunk egy zacsi prémiumot meg egy levelet magától Lucien Lachance-tól.

* * *

Innentől befejeződnek itteni küldetésink, keressük hát fel leendő mesterünket! Fort Farragutba hív bennünket Lachance-mester, de figyelmeztet, hogy a szolgálai mindenkit megtámadnak, aki a szemük elé kerül. Itt ismét érdemes lesz kicsit lopakodni, nem nagy élvezet csontikat öldösni halomra tők feleslegesen. Ha lejutottunk(futva vagy lopakodva) megtudhatjuk miért is kértetek bennünket.

#0) "Tisztogató"

Rögtön egy nagyon szeméti küldetés...eddig bajtársainkat kell megölnünk mind egy szálig, mert áruló furakodott a szentélybe. Mi azért lettünk kiválasztva, mert azt tudják,(a Black Hand) hogy már belépésünk előtt jelen volt, így mi vagyunk csak teljesen tiszták. Még kapunk egy kis lelkit, hogy erre azért van szükség, mert ugye a szigorú belső törvények stbstb...(A létrán kimászhatunk, majd arra jöhetünk is vissza nem kell keringőzni) Ha nagyon muszály legyen... Menjünk vissza jól ismert menedékünkbe és változtassuk tömegsírú. Személy szerint nagyon szar egy misszió. Öldd addigi barátaid. Nade meló ez is. Szval elég elszeparáltan vannak, be tudjuk őket cserkészni

egyessel, max kettesével. A ládáikat a lakórészben mindenképp fosztjuk ki, mert van bennük pár hasznos holmi. Visszatérve az erődbe megkapjuk Lucien egykori hátságát, aki a Shadowmere névre hallgat.(jó ló, azóta is az van...tisztára a szívéhez nő az embernek) Elmondja továbbá, hogy ezekután nem fogunk találkozni, hanem amolyan levélkeresős megoldással fog bennünket értesíteni elkövetkezendő munkáinkról. (nem fogom leírni minden küldi végén, hogy menjünk a térképen jelölt helyre következő papírért...evidens)

#1) "Még mindig nem szeretjük a nekromantákat" (kár)

Íme első igazi feladatunk a Black Hand szolgálatában. Egy renegát necit kell megakadályoznunk abban, hogy lich-é váljon elnyerve ezzel a halhatatlanságot. Figyelmeztetést is kapunk, miszerint próbáljunk meg nem szemtől szembe támadni, mert nekünk az nemjő...Térképünkön meg is lelhetjük a Leafrot nevű barlangot. Lépünk be és megintcsak lopakodásra buzdítok mindenkit, mert úgy a legegyszerűbb. Jártunkban-keltünkben belebotlunk nekromantánk feljegyzéseibe, amikből megtudhatjuk, hogy sikerének(életének) kulcsa egy homokóra, amit ugye mindig hord magával. Ez kell nekünk! Csenjünk el a nekró zsebéből a homokórát, aki így szépen összezsugorlik és készen is vagyunk. De ha gondoljuk, csinálhatjuk rambósan is. :)

#2) "Családi perpatvar"

Fejlődünk, egyből 5 ember likvidálását varrják a nyakunkba. Vagyis az 5 ember a Draconis fámiliát jelenti, azt kell kiirtanunk. Tippet is kapunk, hogy kezdhethénk is anyucival. Őt az Applewatch nevű "farmon" találjuk. Ha szépen rámosolygunk, kapunk tőle egy fecnit, amiből egyből meg is tudhatjuk csemetéi tartózkodási helyét, vlmít egy kis aprót, mivel azt hiszi mi vagyunk a télapó és ajándékot akarunk venni a fiúknak/lányoknak. Na egy gyors támadással gyorsan intézzük is el, majd vegyük sorra a csemetéket. -Matthias Draconis: a fővárosban találjuk, éjjel felesleges zargatni, nem kell nekünk az 1000 bounty. Inkább várjuk meg, míg dolgozni megy. Umbacano's basement! Itt örködik(magányosan!) ugyanis barátunk, aki miután sokadszori felszólítás után sem távozik nekünkront. A többi mindenki fantáziájára bízom. :) -Andreas Draconis: kocsmáros emberünket látogassuk meg a Drunken Dragon Inn nevű csehóban. Nem kell sokat gyözködnünk, miután kicsit elszidtuk anyucit, egyből nekünkront, az iszogató ör meg neki. :P -Sibylla Draconis: barlanglakó drágaságunk a Muck Walley nevű barlangban ütött tanyát. Irtsuk ki a helyi élővilágot és ügyeljünk, hiogy Sibylla is az áldozatok között legyen. Rambo karakterek előnyben. -Caelia Draconis: kemény dió. Őszintén szólva nem tudom hogy lehet elintézni bounty nélkül. Addig ok, hogy ha éjjel mikor járörözik belekötünk egy félreeső sarokban, de miután levertük kapunk egy 1000-es vérdíjat, ami nem jó. Esetleg ha idézünk magunk mellé valamit hasznos lehet. Ha viszont tolvajok is vagyunk, akkor csapjuk szét és fussunk gyorsan leperkálni az 500 aranyat vlmelyik intézkedő haverunkhoz.

#3) "J'Ghasta-Lee"

Előző kissé hosszadalmas sorozatgyilkosságunk után jöjjön egy könnyedebb darab. Bizonyos J'Ghasta nevű khajittól kell megszabadítanunk a világot, aki Brumában lakik és nem mellesleg vlni kis harcművészpalánta, szóval csak óvatosan! Még azt is megjegyzik, hogy lezsírozta az örökkel a dolgokat, szóval békésen gyilkolhatjuk egymást halomra az utcán. Ha betértünk leendő áldozatunk lakába először is érdemes szemügyre venni a boroshordóját, de nem a jófajta bikavér miatt. :) Majd cammogjunk le a titkos edzőtermébe, ahol rögtön nekünk is esik. Ha íjász vagy mágus karik vagyunk akkor menjünk ki az utcára és folyamatosan hátrálva lőjük halomra. Harcosoknak hangyányit nehezebb, mert télleg odaacsap a cicus. Jobbat nem tudok, vágjuk le...

#4) "Buvárkodni jó-hollárihollárihóóó"

Mielőtt indulunk teljesíteni kitűzött célunkat, célszerű bepakolni water-breathing lütyiket/varikat, mert úszni fogunk. Belépve a bányába(Flooded mine) bele is csobbanhatunk a lébe, majd kezdjük el keresni az argóniai! Ha menet közben elfogyna a zoxigén, vegyük magunkhoz bekészített lötyeinket. Ha megtaláltuk célszerű kicsalni a szárazra, mondjuk oda, ahol az "irodája" van. Itt meg is apríthatjuk helyben, majd dolgozunk végeztével távozzunk.

#5) "Minek iszik aki nem bírja?"

"Nagy utazás az életünk..." énekelte Presser Gábor anno, csak azt felejtette el hozzátenni, hogy "... amíg egy huncut bérnyílós át nem vágja a torkunkat." A bevezetőből gondolom kiderült, hogy egy eléggé mobilis emberkét kell emgatalálnunk. Mellékelik is a lehetséges útvonalát. Szaladjunk gyorsan az épp megjelölt városba, majd keressük meg Alval Uvani-t, aki mint az a levélből kiderül allergiás a piára(!). Ez annyi tesz, hogy ha iszik, akkor nem mozog. Ha megtaláltuk, azért ellenőrizzük le, hogy milyen állapotban van.(észrevehető elég könnyen, ha épp mozgásképtelen) Szóval ha pl. csak üldögél egy széken, akkor jó eséllyel nem fog védekezni, csak kiabálni. Úgy kell elintézni, hogy ne nagyon hallja senki, amúgy nem nagy kunszt egy mozdulatlan embert agyonütni...

#6) "Hegyi nordok kíméljenek!"

Ismét egy nem túl nehezen kivitelezhető feladat...Egy magányos nord "barbárt" kell elküldenünk Valhallába. Ha megérkeztünk a Gnoll Mountain megjelölt részére,(mindenképp lóval!) meg is találjuk nordunkat, aki rögtön szét is akar lapítani bennünket. Vele tart házi kedvence is, szóval azért figyeljünk! Na itt jön számításba pacink harci értéke. Egymaga simán elverekszik a norddal, amíg mi lecsapjuk a kutyulit vagy fordítva. Egyszóval kiválóan megosztja a haderőt, és a sebzése sem elhanyagolható. :)

#7) "Ungolim, a Listener"

Már épp kezdhethük megenni ezeket a magányos akciókat, de még mindig azt kell csinálnunk. A célszemélye egy Ungolim nevű wood-elf, aki melleleg halálosan bánik az íjjal(minő meglepetés...) és minden éjjel a bravili Lucky Old Lady nevű szobornál dekkol. Ennyi derül ki a levélből. Tényleg nem semmi a srác, szóval óvatosan cserkésszük be, mivel számít a támadásra. Ha halott jön a csavar!

Dühöngve megjelenik Lucien és tájékozik. Nem érti mi ütött belénk, elimináltunk egy rakás "családbéli rokont", sőt Ungolimet is, magát a Listenert! Mikor egy hangyányit megnyugszik és végre minket is meghallgat, elhiszi, hogy minket is csőbehúztak(nézzük csak majd meg az első kettő meg az utolsó 6 levelet!). Terve, hogy el kell kapnunk az árulót, amikor elhelyezi a következő megbízatást. Ő addig visszavonul az Applewatch-i birtokra, mert üldözik. Minden jel arra mutat, hogy mi voltunk az eszköz Lucien elkaszásában. Mehetünk is Anvilba, bújjunk el a megjelölt hordó mögött majd várjunk. A jövevénytől nem sok értelmeset tudhatunk meg, de amit igen az épp elég, h rábukkanhassunk "megbízónkra". Annyit tudunk tehát, hogy a világítótorony pincéjében lakozik keresett emberünk és Ulfgar-nak biztos van hozzá még kulcsa is. Ulfgar roppant készséges, nem akar ő semmi bajt, egyből odaadja a kulcsot. Menjünk le a pincébe. Nem semmi látvány fogad...(engem kivert a víz...) Hab a tortán az áruló naplója...Ha sikeresen túltettük magunkat a látottakon/olvasottakon induljunk vissza Applewatch-i találkahelyünkre. Kiderül az irományból, hogy emberünk Lucien és az egész DB-os bagázson akart bosszút állni anyuci haláláért. Visszatérve Applewatch-ba, elég kellemetlen meglepetés fogad. Minket ugyan nyájas szavakkal köszöntenek, de szegény Lucien kibelezett felakasztott hullája már nem ennyire vidám dolog. Bolondok! Miután mindenki kiélte magát, hogy milyen szép volt, amikor 4vs1 elleni küzdelemben kivégezték Lucient, nincs más hátra, mint várjunk, hogy megkezdődhessen a szertartás. Ugyanis magától a Night Mother-től fogunk útmutatást kérni! Elteleportálnak bennünket a Lucky Old Lady-hez, ahol anno Ungolim-ot zaklattuk(ugye kitaláltatok miért volt ott minden éjjel?) majd feltáru a szobor és beléphetünk imádott "anyukánk" kriptájába. Egyből meg is kapja tőle a fejmosást Arquen, hogy az áruló még mindig él, merthogy ugye nem Lucien volt az. Keresett emberünk neve egyébként Mathieu Bellamont és egyből be is mutatkozik, miután kibelezte két társunkat, nekiesik anyucinak, közben azért minket se hagy ki a jóból. Ha Arquennel elintéztük, beszéljünk a szellemmel, aki kinevez Listenernek és arra buzdít, hogy nyugodtan nézzünk szét a kriptában(érdemes). Térjünk vissza hozzá, de figyeljünk mit viszünk el, mert többet nem tudunk ide visszatérni! Mielőtt elküld még megmutatja a Blade of Woe igazi erejét(kár, hogy olyan állati sokat fogyaszt). Majd a jól ismert menedékben találjuk magunkat. Arquen elmondja, hogy új tagokat fog toborozni és újra beindítjuk a DB gépezetet, míg nekünk csak annyi a dolgunk, hogy hetente meghallgatjuk a szeretett Night Mother-t. Ehhez csak rá kell nyomnunk hetente éjjel a Lucky Old

Lady-re. Majd az üzenettel visszatérve, megkapjuk a heti zsebpénzünkét.

Ennyi volt DB-os karrierünk és annak végigjátszása. Remélem mindenkinek sikerül megtalálni a megoldást, ha véletlenül elakadt. Jó játékot!