

Numer	Rodzaj	Opis
1	Eskorta/Walka	<p>Król poprosił cię o ochronę karawany przewożącej złoto między dwoma miastami, ponieważ na trasie roi się od bandytów, których część jest w stanie posługiwać się podstawową chemią.</p> <p>Gracz musi trzymać się blisko transportu i zatrzymać wszystkie ewentualne ataki do czasu dojazdu do miasta.</p>
2	Walka	<p>Wywiad królewski donosi, że arystokrata zarządzający jedną z prowincji Auskadrinu zbiera wokół siebie wojska, i planuje wykorzystanie niestabilnej sytuacji w kraju aby odłączyć od niego swoje ziemie i stworzyć własne państwo. Jeden z jego sprzymierzeńców jest biegły w dziedzinach chemii, i może okazać się szczególnie niebezpieczny.</p> <p>Zadaniem gracza jest stłumienie armii buntowniczych (ewentualnie można pomyśleć nad możliwością zrobienia tego questa również drogą dyplomatyczną np. przekupstwo albo miniquest u arystokraty)</p>
3	Podbój/Walka	<p>Aby postawić gospodarkę kraju na nogi, król zarządza inwazję na słaby militarnie kraj graniczący z zamorskimi terenami Auskadrinu. Wsyła tam też protagonistę, aby zwiększyć swoje szanse na zwycięstwo.</p> <p>Celem gracza jest zajęcie 2 fortów rywala i pokonanie armii broniących kraju.</p>
4	Podbój/Walka	<p>Po umocnieniu państwa i zebraniu środków finansowych król decyduje się na wypowiedzenie wojny Cesarstwu Carlsbergit. Chce</p>

		<p>odzyskać utracone po poprzednim konflikcie ziemie i zająć stolicę wroga.</p> <p>W tym zadaniu gracz musi zająć przynajmniej 3 wrogie forty (aczkolwiek nic nie powstrzymuje go przed zdobyciem ich wszystkich) oraz pokonanie garnizonu w stolicy Cesarstwa.</p>
5	Znalezienie przedmiotu/Zbieranie informacji	<p>Po zwycięskiej kampanii król obiecuje protagoniście dostęp do sporej części badań chemicznych Auskadrinu, a nawet wgląd do niedawno zajętych zbiorów Carlsbergitu. Najpierw jednak protagonista musi wykonać ostatnie zadanie. Cesarz po upadku stolicy ukrył się gdzieś na południu kraju. Król chce, aby protagonista przyniósł mu cesarską koronę. Wzmocni ona jego pozycję w kraju, jak i poza nim, a jej przejęcie symbolicznie położy kres Cesarstwu.</p> <p>Celem gracza jest odszukanie cesarza i odebranie mu symbolu władzy (można np. chodzić po wsiach i wypytywać o niego chłopów i zawęzać krąg poszukiwań).</p> <p>Należy też pamiętać, że jeśli gracz nie zajął jeszcze wszystkich fortów, to dalej panuje wojna i wrogie armie mogą mu podczas zadania przeszkadzać.</p>