

Numer	Rodzaj	Opis
1	Znajdź przedmiot/Walka	Dochodzą słuchy, że słudzy sułtana odnaleźli ważne zwoje, które dodają użytkownikowi magiczne właściwości. Niestety, przedmiotu od zarania dziejów strzeże pradawny pustelnik. Sułtan każe ci pokonać pustelnika w zamian za przedmiot którego ochrania.
2	Eskorta/Walka	Napięcie pomiędzy sułtanatem a państwem elfów narasta. Sułtan prosi cię o eskortę najlepszego dyplomatę jakiego zna. Wrogo nastawiony oddział elfów czycha na bohatera. Gracz musi pokonać czekające na niego niebezpieczeństwo i doprowadzić dyplomatę do celu
3	Podbój/Walka	Aby umocnić wpływy cesarstwa, władca decyduje się na wypowiedzenie wojny małemu państewku o nazwie Selajam. W tym celu sułtan prosi bohatera o pomoc w walce.
4	Podbój/Walka	Sułtan widząc, że napięcie z sąsiednim krajem ciągle narasta mimo jego działań zapobiegających. Wojna staje się coraz bardziej bliska. Sułtan prosi cię o ulepszenie swojej armii i szturm na pobliskie państwo. Bohater zgadza się na powierzone mu zadanie.
5	Walka	Po pokonaniu państwa elfów słudzy dowiadują się że ostatni bastion elfów dowodzony przez legendarnego pułkownika ukrywa się w gęstych lasach państwa. Sułtan obiecuje, że jeśli bohater upora się z zadaniem, otrzyma pradawną wiedzę Sułtanów przekazywaną z pokolenia na pokolenie.