

Főküldetések:

001 – Small matters

A kezdőfaluban törpe csapatok állomásoznak. A sereget vezető thán fia eltűnt. Egy közeli bányá bejárata beomlott, ottrekedt.

Feltétel: kovakő, puskaporos hordó, aranyrög/gyémánt

Megoldások: Kirobbantani a bányát. A fiú nem akar üres kézzel hazamenni, mert sértené a becsületét. Rögöt/gyémántot odaadni, hazavezetni vagy levágni és csak néhány személyes tárgyat átadni.

002 – Night fever

Beteg falusiak.

Feltétel: Egy csepp vér egy egészséges falubelitől <- fiola a boszorkánytól, egyéb hozzávalók

Megoldások: erdő mélyén élő boszorkány meggyógyítja

003 – Howling in the night

Falut tizedelő farkas.

Feltétel:

Megoldások:

004 – Goblins warmarch

Goblinsereg közeleg, a falu védelmét kiépíteni.

Feltétel:

Megoldások:

005 – Planthunt

Faluban lakó alkimistának hozzávalókat gyűjteni valami fontoshoz.

Feltétel:

Megoldások:

006 – The rainmaker

Falut sújtó szárazságot feloldani.

Feltétel:

Megoldások:

007 – A gold for the Crown

Adószedő állomásozik a faluban, tőle kellene megszabadulni.

Feltétel: sok arany/terhelő bizonyíték a lakosról

Megoldások: levágni az adószedőt és a testőrségét, vagy megszerezni az adót, pl. egyik lakos rejteget valami értékeset

008 – The Cult

Egy szektától megszabadítani a környéket.

Feltétel:

Megoldások:

009 –

Versengő iparosok/művészek/kovácsok.

Feltétel:

Megoldások: valamelyiket kisegíteni

010 – Gates of Oblivion

Oblivion kapu becsukása.

Feltétel:

Megoldások:

011 –

Megfelelő fa/szikla megkeresése és elszállítása egy faragómesternek.

Feltétel:

Megoldások:

012 – Casper

Kísértetház megtisztítása.

Feltétel:

Megoldások:

013 – Lost

Elveszve egy sűrű erdőben. Kijutni.

Feltétel:

Megoldások:

014 - Lady of the Lake

Öreg hős jelet keres?

Feltétel: információ, tárgy a Lady-nek

Megoldások:

015 – Romeo and Juliet

Rómeó és Júlia alapú románc.

Feltétel:

Megoldások:

016 – Dragonhunt

Kezdo Falu itt-ott felégetve. Sárkány támadt a falura. Megszabadulni tole.

Feltétel: dragonscale pajzs/boot/fireprotection potion, tojás

Megoldások: A sziklaszirt környéke lángol, kis csapatot szervezni és levágni (nehéz), békésen odamenve -> falusi kereskedő/mágus ellopta a tojását

017 – My zucchini is stronger than your zucchini

Cukkiniverseny.

Feltétel: ?

Megoldások: Megsemmisíteni az másik falu cukkinijét, vagy bizonyítékot találni a mágiára, amivel létrehozták.

018 – Challenge day

Sportverseny, a szomszéd faluval folyton versenyeznek és vannak is jó jelöltjeik, de rá kellene őket venni.

Feltétel:

Megoldások: három sportág (ílyászat, ökölvívás,), kettőben nyerni kell, egyben a játékos is részt vehet.

019 – Merry Melodies

Átkozott kristály jelent meg a falu közelében, nem teremnek a növények rendesen, az állatok is nyugtalanok és idegesítően zümmög (ahogy távolodsz halkabban). Megkérnek, hogy valahogy pusztítsd el.

Feltétel: hangszer, ?

Megoldások: A kristály reagál a hangra, hangszer segítségével megsemmisíteni.

020 –

Kísértetjárás (mondjuk gyerekeket rabol, vagy csak elijeszt mindenkit a falutól).

Feltétel:

Megoldások:

999 – Master of the craft

Tizedik szintet elérve minden karakternek egy specifikus végső küldetés

Feltétel:

Megoldások:

021 -

Valakit meggyőzni valamiről a falu nevében.

Feltétel:

Megoldások: Egy tárgy a faluba; egy, hogy eljőjön (a faluban lévő előbb).

022 -

Rabszöktetés.

Feltétel: álruha

Megoldások: Álruhában bejutni valahova, majd átadni az álruhát?

Puzzle-ok:

001 - Gone fishing

Tópart. Horhászat.

Feltétel: horog, zsineg, bot

Eredmény: egy tárgyat szerez (általában hal, de lehet más is)

Megoldás: A három tárgyat összekombinálja, majd a tóparton használja.

002 – Cliffhanger

Hegymászás

Feltétel: hegymászó eszközök? csákány, kötél...

Eredmény: átjáró – feljut egy fenssíkra

Megoldás:

003 – A bridge too far

Hídjavítás.

Feltétel: palánk, esetleg kötél

Eredmény: átjáró – átjut egy szigetre/szakadékon

Megoldás:

004 – The troll toll

Hídpénz.

Feltétel: értékes tárgy

Eredmény: átjáró – átjut egy szigetre

Megoldás:

005 – Dizzy

Vad kecske a hídon (a 'la dizzy).

Feltétel: répa/káposzta

Eredmény: átjáró – átjut egy szigetre

Megoldás:

006 – Wings of

Griff/pegazuslovas.

Feltétel: ajángéktárgy (griffnél pl. hal elég, pegazus arany patkó)

Eredmény: átjáró – átvisz egy kis szigetre

Megoldás: ajándékot odaadni

007 –

Favágó.

Feltétel: semmi/fejsze

Eredmény: palánk, fa, gyümölcs egy fáról

Megoldás: vagy csak szólni neki, vagy fejszét nekiadni (utána elvehető, vagy elkérhető),

ő kivágja a fát

008 –

Barlangászat.

Feltétel:

Eredmény: átjáró – átjut egy sziklavonulat másik oldalára

Megoldás:

009 –

Lift, emelőszerkezet.

Feltétel: henchmanek esetleg fogaskerék

Eredmény: átjáró – feljut egy fennsíkra

Megoldás: megkéréd a henchman-t, hogy húzzon fel; fogaskerék behelyezése

010 –

Teleport kő.

Feltétel:

Eredmény: átjáró – feljut egy fennsíkra/átjut egy szigetre

Megoldás: helyére tolni a power-stoneokat

011 –

Remete egy kis sziget közepén.

Feltétel: semmi/ esetleg palánk

Eredmény: tárgy, akármí, mivel nincs szüksége semmire

Megoldás: bejutni hozzá (mondjuk egy lép közepén van, köveken kell ugrálni)

012 –

Kincsesláda egy barlang mélyén.

Feltétel: semmi/ esetleg kulcs

Eredmény: bármilyen tárgy

Megoldás: odajutni, ha kulcsos akkor a tolvaj szerszámmal kinyithatja

013 –

Kereskedő karavánja/kiskocsija.

Feltétel: bármilyen tárgy

Eredmény: bármilyen tárgy

Megoldás: csere (vagy levágni a kereskedőt)

014 – Farmlife

Kis gondozatlan farm.

Feltétel: semmi

Eredmény: bármilyen tárgy (konyhóból)

Megoldás: öreg néni megkér, hogy kapáld meg a földjét (vagy megölöd és a kulcsával kinyitod a ládáját, vagy meglopod tolvajjal)

015 –

Rőzsés néni.

Feltétel: semmi

Eredmény: bármilyen tárgy (konyhóból)

Megoldás: öreg néni megkér, hogy a rőzséjét vidd el a konyhójáig (vagy megölöd és a kulcsával kinyitod a ládáját, vagy meglopod tolvajjal)

016 – Shepherds duty

Feltétel: semmi

Eredmény: valamilyen kis tárgy

Megoldás: állatokra vigyázni, amíg a juhász szundít egy picit (a juhok elkóborolhatnak, farkas támadhat), vagy megölni, kifosztani, meglopni

017 - Bandit hideout

Feltétel: semmi/kis ajándéktárgy

Eredmény: bármilyen tárgy (kincsek)

Megoldás: levágni a banditákat, tolvajjal esetleg bekérni magadat, vagy valamilyen ajándékot adni a főnöknek

018 – Kharon.

Rév.

Feltétel: pénz/tárgy/henchmen

Eredmény: átjáró – átjut egy szigetre

Megoldás: lefizetni a révészt, levágni és áthúzatni egy henchmannel

019 –

Elhagyott csónak.

Feltétel: evezé, dugó?

Eredmény: átjáró – átjut egy szigetre

Megoldás: átevezni, ha nem vizsgálja meg, akkor a tó közepén derül ki, hogy lyukas

020 –

Fal, rajta kapu, a tóloldalán örrel

Feltétel: kard vagy papírfecni passworddal

Eredmény: átjáró – átjut a falon

Megoldás: örnek bemondja a kódszót, vagy a másnapos örnek (aki elhagyta a fegyverét, és fél, hogy kiderül) hoz egy kardot és az beengedi, vagy megvárja míg elkapja az örmester, és jelentkezni helyette

021 – Up, up, and away

Elhagyott, elhanyagolt balliszta egy fal előtt.

Feltétel: semmi/alkatrész

Eredmény: átjáró – átjut a falon

Megoldás: ballisztát megjavítani, átdob a falon

022 –

Feltétel: gyomirtó

Eredmény: átjáró – átjut a sűrű erdőn

Megoldás: ráönti a gyomirtót a bozótosra

023 – Stone to flesh

Feltétel: stone to flesh potion

Eredmény: kis tárgy

Megoldás: kové vált valakit feloldani -> köszönetképpen ajándék

024 – The Seer

Látnok vityillója

Feltétel: semmi/ajándék

Eredmény: információ (könyv/feljegyzés/látnok elmondja)
Megoldás: találni valamit, vagy látnoknak ajándék (esetleg levágni)

025 – Boom, shake-shake-shake the room
Feltétel: puszkaporos hordó, kovakő
Eredmény: átjáró – átjut a falon
Megoldás: hordót letesz, meggyújt, BUMM

026 –
A függőhíd őre.
Feltétel: semmi
Eredmény: átjáró – átjut a szakadékon
Megoldás: african+european+swallow

027 –
A nyúlon túl.
Feltétel: antiókiái szent kéziгранát
Eredmény: bejut a barlangba -> valamilyen tárgy
Megoldás: felrobbantani a nyulat (Ménárd atya figyelmeztet)

028 – Work for it
Feltétel: semmi
Eredmény: tárgy
Megoldás: kevésbé vonzó hölgyeménnyel romantikus estét eltölteni, esetleg a férjének elmondani - belekavarni, vagy meszárolni

029 – A task for a hero
Feltétel: semmi
Eredmény: tárgy/info
Megoldás: kiskocsmá pincéjét megtisztítani a patkányoktól (elég csak lemenni és azt mondani is, de így utána nem fog szóbaállni veled), vagy meszárolás

030 – 99 Luftballons
Feltétel: alkatrész/ajándéktárgy
Eredmény: átjáró – átjut szakadékon/szigetre/fennsíkra
Megoldás: Gnóm zeppelin. Alkatrészt vagy kis ajándékért átvisz egy szigetre vagy fennsíkra.

031 – Up in the air
Feltétel: alkatrész/semmi
Eredmény: átjáró – átjut falon, deszka
Megoldás: falon katapulttal átlóni magát, esetleg a rajta lévő kaput másik oldalról nyitni -> deszka

032 – Unleash the beast
Feltétel: semmi

Eredmény: átjáró – átjut szakadékon

Megoldás: a könnyebb átjutás érdekében egy kis ketrecből kiengedhet egy farkasembert. Átugrik és kidönti az ott álló fát. Árúgorható egyébként is.

033 – Djinni

Feltétel: semmi

Eredmény: tárgy/információ

Megoldás: öreg megkér, hogy tisztítsd meg a padlást (vagy levágod és nála van a portörölő). Lámpást megtörölve djinn előjön és ad valamit (öreg még ad egy-két aranyat)

034 –

fura mágus

Feltétel: semmi

Eredmény: tárgy

Megoldás: megkér, hogy ne mondd el senkinek, hogy itt van. Ha azt mondd, hogy nem mondtad el, akkor ad egy ajándékot. Ha azt mondd, hogy elmondtad, akkor elfut és otthagya. De le is lehet vágni.

035 –

Égig érő paszuly.

Feltétel: babszem, víz

Eredmény: átjáró – feljut fennsíkra

Megoldás: beásni a babszemet, megöntözni. Megnő és meg lehet mászni.

036 – Archimedes

Feltétel: semmi

Eredmény: tárgy

Megoldás: vízzel töltött árokba a környéken lévő köveket bedobálni -> emelkedik a vízszint -> vízen úszó (falapon fekvő) tárgyat eléri

037 –

Mágikus makk.

Feltétel: mágikus makk

Eredmény: átjáró – átjut egy suru erdon

Megoldás: driádnak visszaadni egy elvesztett/ellopott mágikus makkot, bárd esetleg máshogy is meggyozheti

038 –

Beteg farmer.

Feltétel: gyógynövény

Eredmény: tárgy

Megoldás: farmer fia beteg, gyógyfűért ajándékot ad, pap meggyógyíthatja, vagy mészárszék

039 – Days long gone

Feltétel: női alsónemű

Eredmény: ajándéktárgy

Megoldás: öreg szoknyapecér női fehérneműért ajándéktárgyat ad, női karakter a sajátját, régebbi henchmentől is el lehet kérni (esetleg románctól csak), vagy mészárlás/rablás

040 – Make a fortune

Feltétel: semmi

Eredmény: tárgy/pénz/információ

Megoldás: kis összegért beszállni a kocka/kártyajátékba és nyerni (mészárlást kicsit nehezíthetik a verőlegények)

041 – Grumpy Old Men

Régi viszály.

Feltétel: semmi

Eredmény: tárgy

Megoldás: két öreg egy kis tanyán, az egyiknél egy tárgy -> közvetítgetni, míg összevesznek és otthagyja a tárgyat, hogy átmenjen veszekedni, vagy rablás/mészárlás

042 –

Oltár az árkon túl.

Feltétel: bot

Eredmény: tárgy

Megoldás: hosszú bottal lenyitni a mély árokkör túloldalán lévő kart, ami leenged egy kis hidat, átsétál és elemeli a tárgyat az oltárról, vagy farkasként átugrik

043 - Ardspach

Feltétel: kulcs

Eredmény: átjáró – átjut egy sziklafalon

Megoldás: kulccsal kinyitja az sziklafalak közti átjáró kapuját

044 –

Lebegő sziget

Feltétel: széllel teli zsák

Eredmény: átjáró – átjut a szakadékon

Megoldás: szakadék fölött lebegő kis árbócos szigetet átlebegteti

045 –

Faszellem.

Feltétel: makk?

Eredmény: átjáró – átjut a sűrű erdőn

Megoldás: entnek átadni a makkot, amire az szétszéleszti az erdőt

046 –

Mágikus lapulevél.

Feltétel: ajándéktárgy

Eredmény: átjáró – átjut vízen

Megoldás: tóparton üldögélő pecásnak ajándék -> mágikus lapulevél, amivel átkelhet a vízben

047 –

Óriások csapdájában.

Feltétel: semmi

Eredmény: tárgy

Megoldás: odúba/barlangba/völgybe szorult ember óriások előtt menekül; elég egyszerűen azt mondani, hogy levágtad, ha meg tudod győzni, de le is lehet vágni az embert

048 – Goblin cuisine

Feltétel: pók tetem

Eredmény: kódszó/információ esetleg tárgy

Megoldás: jó fej goblin szereti a pocakját, főleg a pókhúst, keríteni neki

049 – The hunt

Feltétel: semmi

Eredmény: póktetem/farkasbunda/medvebunda/...

Megoldás: egyszerűen levágászni egy dögöt, és a teteméről elvenni amit kell

050 – Treasure hunt

Feltétel: ásó

Eredmény: valami tárgy

Megoldás: ásóval a furcsán felbolygatott földön ásni

051 – Rodent trouble

Feltétel: macska, egérfogó

Eredmény: ajándéktárgy a ház tulajdonosától

Megoldás: a házban elengedni a macskát, vagy letenni az egérfogót, és elfogni az egereket

052 – Good morning Mr Hofferhaffer

Feltétel: semmi

Eredmény: ajándéktárgy

Megoldás: egyik paraszt panaszkodik, hogy nem tud aludni a szomszéd kakasától. meggyőzhető a szomszéd, meg is lehet venni a kakast, sőt akár le is lehet egyszerűen vágni, vagy elvenni a paraszttól a tárgyat

053 – Fear and loathing

Feltétel: ijesztő maszk

Eredmény: ajándéktárgy

Megoldás: paraszt próbálja elkergetni a madarakat, nem jó a madárijesztője, maszkot adni a parasztnak, lelövöldözni a madarakat, vagy elvenni a paraszttól a tárgyat

054 – Catch a thief

Feltétel: ruhafoszlány egy tolvaj köpenyéből

Eredmény: átjáró – átjáró erdős szakaszon

Megoldás: sűrű bozótosra felakasztani a tolvaj ruhájának darabját (esetleg egyszerűen meggyőzni a katonákat, de ha nem találják számonkérők) és a közelben álló katonáknak jelenteni, akik kivágják a bozótost

055 –

Feltétel: méz

Eredmény:

Megoldás: méz, amibe beleragad valami

056 –

Feltétel: gyémánt

Eredmény:

Megoldás: gyémántot valahova beilleszteni és az megolvaszt valamit->tárgy

057 –

Tehéncsorda sűrűn legelnek, nem lehet átjutni.

Feltétel: tárgy

Eredmény: átjáró -> átjut mezőn

Megoldás: várni estig, vagy megkérni a pásztort, hogy terelje arrébb őket, farkassá válni, mészárolni

058 –

Zsákbanfutó versenytársat keres

Feltétel: semmi

Eredmény: zsák/nyeremény/ajándéktárgy

Megoldás: beállni

059 –

Kendermező.

Feltétel: zsák, eszköz

Eredmény: zsák kender

Megoldás: learatni.

060 –

Hídpénzszedő a hídon

Feltétel:

Eredmény: pénz

Megoldás: valahogy meggyőzni, hogy sürgős dolga van, beállni helyére, hídpénzt szedni

061 –

Feltétel: semmi

Eredmény: információ

Megoldás: egyszerűen hallgatózni a kocsmában

062 –

Feltétel: zsákkender, pénz

Eredmény: kötél

Megoldás: fonónak odaadni, vagy maga leül fonni

063 –

Feltétel: információ

Eredmény: szerszámok

Megoldás: kovácst valahogy meggyőzni, hogy sürgős dolga van, elvinni a felszerelését; levágni

Feldolgozatlan kalandok:

1. Az erdőben van egy kis kunyhó, itt él egy erdész aki az általa faragott lőfegyverek eladásából él. A környéken dolgozó vadászokat egy titokzatos farkas tartja rettegésben. Az egyik ládában található egy valami az egyik eltűnt vadásztól. Az erdész lycanthropiában szenved és elvesztette a medált ami visszafogná az átalakulást. Ez a medál megtalálható valahol de lehet készíttetni is a helyi sámánnal, csak kell hozzá egy kis ezüst és egy farkas foga. Az erdész egy erős íjjal és célzásleckével ajándékoz meg, a vadászok pedig egy kis arannyal és egy medvecsapdával. (Farkasembert csak ezüst fegyverrel lehet megölni)
2. A kocsmában dolgozik egy ember, aki mivel pénze nincs, munkával fizeti ki a gyakori kocsmái verekedéseivel okozott károkat. A kocsmárosnál ki lehet váltani egy kis aranyért, amire ő megtaníthat néhány harci trükköt.
3. Az egyik őr véletlenül a barakkban felejtette a kardját. Ad egy kulcsot a szekrényéhez. A kard nincs ott csak néhány egyéb hasznos dolog. Az őrt társai akarták megviccelni, akik erélyes rábeszélés utánviszszaadják a kardot.
4. A kovácsnak szüksége van valakire aki megkeresi és munkára parancsolja az inasát. A kocsmában meg is lehet találni, viszont olyan részeg, hogy nem tud visszamenni dolgozni. Esetleg meg lehet próbálni kijózanítani, de akár helyettesíteni is lehet a kovácsnál.
5. Valaki az úton megbíz egy kis ládikó elszállításával. A címzett azonban nem akarja semmiképp átvenni, elrohan s közben egy nevet emleget. Az illető elmodja, hogy a doboz el van átkozva, csak úgy lehet tőle megszabadulni, ha valaki önként átveszi, vagy kinyitja, de ekkor meg kell küzdenie a benne lakó démonnal. Egy nagy hatalmú pap azonban kérdés nélkül megszabadít tőle, kinyitja a ládát a démont elküldi egy másik síkra és elteszi a benne lévő nagyon értékes ékkövet.
6. Az egyik városban egy ember megbíz családjá felkutatásával. Magára hagyta családját és most szégyell visszatérni hozzájuk, de nagyon aggódik miattuk. A család nagyon örül, hogy hall a fiúról. Küldenek neki pénzt, és hogy bármikor szívesen látják. A pénzt nem feltétlen kell átadni.

7. A kereskedők megelégtették, hogy két város között egy erdőt meg kell kerülniük. Egyszerűen csak fel kell deríteni az erdőt.

8. Egy neves család nagy gondban van. Családtagjait nem tudják rendesen eltemetni, mert a kriptájukat élőhalottak lepték el. El kell vinni egy holttestet és nyugalomba kell helyezni. A koporsókhöz vezető kölapot egy olyan mechanizmus irányítja, hogy a két oldalán lévő lapra egyszerre kell rajta állnia valakiknek és a családi gyűrűket bemutatni. A gyűrűket a család adja oda.

9. A tengerparti város kapitánya ki akarja deríteni, honnan kapják a kalózosok az utánpótlást, mert az örök egyetlen hajót nem láttak. A megoldás kulcsa egy földalatti barlang, ami víz alatt közlekedő gépezetek kikötőjéül szolgál. Ide bejutni egy házból lehet, aminek az ajtajánál jelszót követelnek. Ezt egy kis alamizsnáért a szemközti koldustól, vagy más belépő embert kihalgatva lehet megszerezni. A kalózosokhoz csatlakozni is lehet, ezáltal résztvenni egy kis fosztogatásban.

10. Az erdő mélyén élő öregasszonynak tűzifára van szüksége. Ha megkapja, akkor életre kelt egy fagólemet. Ezzel a módszerrel szokta kifosztani a vándorokat. A fagólemet megölve, bocsánatért könyörög és kiengesztelésül felajánl valamit az eddigi zsákmányaiból.

11. Egy fiatalember varázslónak akar tanulni a helyi mágusnál, de ő éppen házon kívül van. Éppen valamit vizsgál és rátalálva elmondja, hogy túl fáradt hazamenni. Egy tea segíthetne rajta. Egy kereskedő hajlandó beszerezni, de kiderül, hogy egy tartozás fejében lefoglalták a készletét. Elmondja, hogy neki is tartozik valaki, de a verőlegényeit az alak testőrei elpáholják. Őket elverve kifizeti a tartozást. Akár saját zsebből is ki lehet fizetni, sőt a megadott tartozást is meg lehet tartani.

12. A lakatosmester gondban van, mert nem veszik a zárait. Egy tolvaj ugyanis az ő munkáira specializálta magát. A segédjeitől kiderül, hogy a mester elég nehéz természetű, nemrég is kicsapta egyik inasát. Ő a tettes. A kocsmában üldögél, meghívva pár italra elárulja magát.

13. A városban az egyik ház tulajdonosa elpanaszolja, hogy az egyik papi rend szerzetesei gyakran felkeresik és istenük védelméért pénzt és egyéb dolgokat követelnek. A szemközti házban egy olyan ember található, aki megpróbált ellenállni. Ő elmondja, hogy melyik rend ez. A rendfőnök tagadja, hogy ők ilyet tennének és náluk nincs is semmi erre utaló jel. Az egyik házban megvárva a hamis szerzeteseket meg lehet őket állítani, sőt egyet életben hagyva a rejtekehlyet is meg lehet találni, ahol sok értékes tárgy található. Megoldás lehet a szerzetesek meglesése és a rejtekhelyig követése is.

14. Elszabadult, megvadult lények. Nagy, egy bejáratban megszakított kör alakú aréna, két méteres falakkal, felette lelátó. Körülötte erdő.

15. Egyes papok más istennek kezdenek imádkozni. Áldozatok, eltűnések a környező falvakból.

16. Nagy öreg vadász. Híres vadász volt valaha. Halála előtt még szeretne elfogni egy legendás vadat.

17. Elvesztett gyerekek. Fiai halálát okozó férfi szelleme gyerekeket rabol, hogy jóvátegye tettét. Romok közti tárggyal fia szelleme megbocsájt.

18. Barbár-Füvesember

A karakter megszegte tabuját. Fősámánja szava szerint jóvá kell tennie, különben megbetegszik és meghal. Zarándokút egy szent helyre, jótékonyság, stb.

19. Ork harcos-Ork sámán

Az emberek birodalmuk köré egy magas többvonalas védelmi falrendszert építettek ki. Az orkoknak kezd kicsi lenni a hely. Ostrom, a fal gyenge pontjainak keresése.

20. Lovag-Pap

Felfedező útra indult sereg önkéntesekből, köztük a karakter. A hosszú út során kisebb küldetésekkel bízzák meg, esetleg egy-két ember vezetőjeként.

21. Elf erdőjáró(Ranger)-Druida

A birodalomban háború dúl. A szembenálló felek stratégiailag fontos helynek tartják a környék erdeit, ami viszont a lakóinak nincs igényére. Békítés, védelmi harcok, mérgezések, stb.

Térképzelzárások (egy blokk negyedelve):

- sűrű erdő
- hegy/fennsík/szakadék
- mélyvíz
- fal

Achievementek:

- STICHED TOGETHER: legalább három permanens sebesülést szerez
- VETERAN: eléri a 10. szintet
- THE FIRST STEPS: egy küldetést teljesít
- A LONG STORY TOLD: tíz küldetést teljesít egy karakter: életút pdf-be mentése (párossal összefoglalók a küldetésekről)
- PACIFIST: fegyverhasználat nélkül teljesít egy küldetést
- CAPTAIN, MY CAPTAIN: öt henchment alkalmaz egyszerre
- LONGFINGER: a pályán található összes aranyat összegyűjti
- A FRIEND OF THE DWARVES: törpehercegkiszegítő küldetést teljesíti

- BLOODLUST: pálya minden élőlényt elpusztítja: berzerker
- HUSTLER: románc egy henchmannel
- TANK: három egymás utáni sikeres küldetésben sem ütök stunedre
- ROBIN HOOD: missile fegyverrel levág egy küldetésben öt ellenfelet
- KING MIDAS: elér egy adott szintű arany mennyiséget
- KUNG FU FIGHTER: nem használt fegyvert egy küldetésben
- DRAGONSLAYER: dragonhunt küldetés során levágta a sárkányt
- A FRIEND OF THE DRAGONS: dragonhunt során visszavitte a sárkány tojását
- WAY OF THE PEASANT: minden földművelős/állattenyésztős alküldetést teljesít
- APPRENTICE: sikeresen varázsolt egyet
- MASTER OF MAGIC: egy lore-on belül minden ígét ismer
- RISE FROM THE GRAVE: vámpír vágja le
- BITTEN BY THE WOLF: farkasember megsebz
- FALLING AT THE FIRST STEPS: egy patkány mérszörölja le a karaktert
- ANGEL OF DEATH: 200 lényt levágott
- VAN HALEN: legalább százszor ugrott a játék alatt

...

Karakterek:

- SOLDIER: egy küldetést teljesít
- NOBLE: tíz küldetést teljesít
- MONK: fegyverhasználat nélkül teljesít egy küldetést
- CAPTAIN: öt henchment alkalmaz egyszerre
- THIEF: a pályán található összes aranyat összegyűjti
- DWARF: a törpehercegkiszegítő küldetést teljesíti
- BERSERKER: pálya minden élőlényt elpusztítja
- BARD: románc egy henchmannel
- VAMPIRE: vámpír vágja le (vámpírrá válik az aktuális karakter is)
- WEREWOLF: farkasember megsebz (karakter is farkassá lesz)

...