1. Entrer dans la capitale Dwaln ou kaldrinn déclenche la guerre/ mission assassinat
2. Etre a proximité de l Yggdrasil montre mutations génétiques des populations alentours (arbrification)  contamination liée a l’eau( mission seilen)

Si l’arbre et vaincu, conamination reprends plus tard avec des ents OGM

1. Orlanieproteger la princesse d’un assassinat + exfiltrer hors du château (si le roi et la princesse meurent : nouveau roi tyranique (aidera les kaldrinns))

-Orlanie (église) : Retrouver Le mage Volsunga et le vaincre dans les terres inconnues

(reçoit l’artefact légendaire orlans)

OU

-Attaquer l’église et voler l’artefact

1. Royaume Zelgan proteger le prince (augmentation de l apparition des brigants)
2. Nains taillecuivre  boss dans les mines (va s’enfuire/ou pas)
3. Monde inconnu  boss final (prérequis : aller a mallamaille et retrouver le commenditaire du parchemin qui enméne a la frontiere dwaln/orlans/nains  sorcier qui recherchait des mercenaires et a entendu parler des aventures va s emparer d une pierre en terre mystérieuse et va devenir le boss final
4. Boss krak’d’OS qui s’est enfuis va chez lesFolgritts (mission : proteger les forets) (préréquis : boss qui s’enfuit)
5. Voler le cœur chez les tatooans (risque de se mettre la grande tatooanie a dos)
6. Mission seldrheim : grand tournois : triompher de l’aréne (combats,courses,etc….)

* 3 épreuve : -Course d’orientation/assassinat de mobs (genre Buster keel) de vers de sables (repuperer les yeux)

-combat de gladiateur

-Vaincre le boss seldrheim (lézard du desert géant)