Úvod

Datadisk pridáva do hry nový rozľahlý ostrov na severozápade Morrowindu s názvom Solstheim. Po pridaní datadisku sa vám pri rozhovoroch s postavami objaví nová možnosť diskusie na tému Solstheim. Z rozhovoru zistíte, že vás tam môže odviezť loď z mesta Khuul. Keď máte dostatočný level a cítite sa na nové dobrodružstvá, tak sa vydajte do Khuulu (môžete na Solstheim aj doplávať, no nie je to práve najbližšie). Tam je na móle Khajiit menom S´virr. Ten vás za pár zlatých odvezie na ostrov. Tam pri lodi postáva Argonian menom Basks-In-The-Sun. Povie vám, že ak budete chcieť opustiť ostrov, tak vás kedykoľvek za istý poplatok odvezie naspäť na pevninu a tiež vám podá aspoň základné informácie o okolí. Nad vami je imperiálna pevnosť Frostmoth, ktorej velí kapitán Carius Falx a ak sa zaujímate o novú kolóniu, tak za tú zodpovedá Carnius Magius. Teraz sa už rozhodnite čo najprv.

Hlavný príbeh

1. Slabá morálka vojakov
Vstúpte do pevnosti Frostmoth a tam naľavo do hlavnej časti (General Quarters). Na vrchnom poschodí vo veži sú Cariusove komnaty, kde nájdete aj kapitána, ktorého oslovte. Povie vám, že jeho muži sú v poslednej dobe akísi popudliví a keď sa na to spýtate bližšie, povie vám rovno, že morálka v pevnosti dosť poklesla. Nie je to však bežný jav, preto má pocit, že je za rozdúchavanie ohňov nepokoja zodpovedný niekto konkrétny, lenže s ním ako s dôstojníkom hovoriť vojaci nebudú, preto požiada o pomoc vás. Oslovte niektorého vojaka v pevnosti, no nebudú sa s vami chcieť zhovárať; akurát zavrčia, že by mali chuť na alkohol. Nejaký alkohol si zožeňte. Ak žiadny nemáte, tak v Cariusových komnatách je Greef, aj Flin v oboch bočných miestnostiach - stačí si vziať. Potom znovu oslovte nejakého vojaka a dajte mu alkohol. Povie, že im vadí to, že Carius zakázal dodávať do pevnosti alkohol. Vráťte sa za Cariusom a spýtajte sa ho na to. Povie, že nič tak nenariadil, že jediný, kto sa dosť staral do problémov s pitím, bol kňaz Antonius Nuncius. Od vojakov zistíte, že je v svätyni (čo sa dalo predpokladať) a že má kanceláriu nad zbrojnicou. Zájdite do imperiálnej svätyne (Imperial Shrine) a oslovte Nunciusa, no nič vám neprezradí. Zájdite preto do zbrojnice (Armory) a na poschodí choďte do izby napravo, je Nunciusova. Vypáčte stolík a nájdete v ňom peniaze (ktoré si môžete vziať) a rôzne druhy alkoholu. Vráťte sa za Nunciusom a povedzte mu o svojom objave. Tvrdí, že to robil pre dobro vojakov, no robil to hlavne pre seba, aby sa v prípade rebélie mohol vrátiť domov z tohto ostrova, ktorý nenávidí. Máte dve možnosti.
Poviete mu, že ho neprezradíte a dostanete od neho za odmenu kľúč od skrine v jeho izbe (tú aj keď vypáčite, tak bez kľúča neotvoríte), v ktorej je sedem druhov alkoholov, z každého po 10 kusov. Cariusovi poviete, že ste to vyriešili, ale že išlo len o obyčajný omyl. Ten sa trochu čuduje, že za tým nebolo nič viac, no za námahu vám dá 3 fľaštičky na liečenie bežných chorôb.
Druhá možnosť je, že ho udáte a nedostanete sa tak k alkoholu v jeho skrini. Carius je prekvapený, prečo ho jednoducho nepožiadal o preloženie, ale je spokojný, že ste vyriešili túto prácu a dá vám za odmenu 3 fľaštičky na liečbu Common Disease a dá vám tiež očarovaný krátky meč.

2. Pašovanie zbraní
Carius má pre vás aj ďalšiu úlohu. Míňajú sa zásoby v sklade zbraní a je presvedčený, že ich niekto pašuje z pevnosti a predáva vo Vvardenfelle. Máte to prešetriť a môžete si vziať na pomoc jedného z jeho dvoch najvernejších. K dispozícii sú Saenus Lusius a Gaea Artoria. Lusius nie je najsilnejší, ale je prefíkaný a bystrý a Gaea zas nie je najbystrejšia, ale zato je neuveriteľne silná bojovníčka. Jedného z nich si zvoľte, oslovte a prijmite za spoločníka. Seanus je na prízemí a Geaa o poschodie nižšie od Cariusa v Upper Qarters. Keď sa z jedného z nich stane váš spoločník, tak sa ho spýtajte na pašerákov a poradí vám začať hľadať v zbrojnici (Armory), kde je zodpovedný Zeno Faustus. Ten vám povie, ako počul niektorých vojakov spomínať jaskyňu Gandrung Caverns, ktorá je severovýchodne od pevnosti. Vyjdite z pevnosti a po jej východnej strane je záliv, stačí vám ísť od lode po brehu na severe a na konci zálivu narazíte na spomínanú jaskyňu, do ktorej vstúpte. V jaskyni sa prebojujte na koniec, kde je vodca pašerákov Gualtierus Spurius. Ak je vašou spoločníčkou Gaea, tak vám dosť pomôže pri boji a všetkých pozabíjate. Ak je vašim spoločníkom Saenus, tak vám pomáha v boji, no zraňuje nepriateľov poslabšie, ale keď sa dostanete k Spuriusovi, tak vďaka nemu máte možnosť dohodnúť sa s ním. Buď ho necháte odísť a on vám na oplátku daruje cennú sekeru (pomerne silná, očarovaná sekera), alebo žiadny obchod a boj na život a na smrť. Pohovorte si o tom so Saenusom, ktorý vám povie, že Spurius bol dobrý chlap, aj keď nie najlepší vojak a má rodinu, no dopustil sa zrady impéria, začo je smrť, takže nech sa rozhodnete akokoľvek, tak vás podporí.
Takže sa rozhodnite ako uznáte za vhodné, úlohu splníte oboma možnosťami. Keď ste so Spuriusom hotoví, vráťte sa naspäť do pevnosti.
Pri príchode do pevnosti zbadáte, že je na mnohých miestach doničená. Od vojakov zistíte, že pevnosť napadli nejaké vlčie potvory. Máte si pohovoriť s Artoriou, alebo Lusiousom (v závislosti od toho, kto bol s vami pri pašerákoch, tak vždy budete hovoriť s tým druhým, koho ste si nevybrali). Zájdite za ním/ ňou a zistíte, že kapitána Cariusa zrejme uniesli vlkolaci. Máte ho nájsť a zachrániť. Podozriví sú Nordi žijúci na ostrove, ktorí si hovoria Skaal. Máte ich vyhľadať, získať si ich náklonnosť a zistiť, čo sa dá, aby ste pomohli kapitánovi, bez ohľadu na čas (tento quest totiž splníte až podstatne neskôr, najprv budete plniť úlohy pre Skaalov). Aby sa vám ako cudzincovi k nim ľahšie vstupovalo, dostanete lebku Skaalskeho bojovníka.

3. Obnovenie moci Skaalu
Na mape máte zaznačenú Skaalsku dedinu, tak do nej zájdite. V nej sa s vami najprv ľudia nebudú chcieť zhovárať a odporučia vás za vodcom, ktorý je v hlavnej budove (Great Hall). Vodcom je Tharsten Heart-Fang. Odovzdajte mu Skull of Skaal Warrior (ktorú ste dostali v pevnosti Frostmoth, keď vás sem vyslali) a ocení váš dar. Kritizuje imperiálnych vojakov, ktorí nemajú úctu k prírode a ničia ju tým, že stínajú stromy a prekopávajú zem. Je potrebné uzmieriť predkov a obnoviť rovnováhu prírodných síl a to práve je úloha, ktorú musíte splniť, aby ste si získali ich dôveru.
Zájdite do šamanovej drevenice (Shaman´s Hut), kde žije Korst Wind-Eye. Ten vám povie, že musíte uskutočniť prastarý rituál na nastolenie rovnováhy. Dá vám listiny, kde máte príbeh o Avearovi, ktorý kedysi nastolil rovnováhu a tiež dostanete mapu, kde je načrtnutý v hrubých rysoch ostrov Solstheim a na ňom sú zakreslené miesta, kde sa nachádzajú menhiry symbolizujúce duchov, ktorých treba uzmieriť.
Keď splníte všetkých šesť rituálov, tak sa vráťte do Skaalskej dediny, kde oznámte vodcovi, Heart-Fangovi, že ste splnili svoju úlohu. Za odmenu dostanete palcát Mace of Aevar Stone-Singer.

3.1. Wind Stone - Rituál vetra
Choďte juhovýchodne od dediny k miestu, kde sa zlievajú dokopy dve rieky. Na západnom brehu rieky, pri ceste vedúcej pomedzi kopce je Kameň Vetra. Aktivujte ho a dostanete úlohu ísť do Glendschulovej hrobky a oslobodiť vietor z vaku. Juhovýchodne od jazera Fjalding sú dva kopce, medzi ktorými je Glednschul´s Tomb. Vstúpte, prebojujte sa na koniec malej hrobky a tam otvorte vrece chamtivého muža a vypustite vietor. Vráťte sa k menhiru, znovu ho aktivujte a tým ste tento rituál splnili.

3.2. Beast Stone - Rituál šelmy
Choďte na juh od dediny a medzi dedinou a jazerom Fjalding nájdete Kameň Šelmy. Aktivujte ho a dostanete úlohu pomôcť dobrej šelme. Je južne od kameňa, pod jazerom (západne od Glendschul´s Tomb). Tam nájdete ľadového medveďa, ktorého napadli Rieklingovia. Zabite ich a potom kliknite na medveďa a vytiahnite mu (z jeho inventáru) z tela šíp. Uzdravte ho, ak ovládate také kúzlo, ak nie, tak chvíľu počkajte, kým nedostanete do denníka správu, že už je uzdravený. Potom sa spolu s medveďom vráťte k menhiru a aktivujte ho, čím splníte Rituál šelmy.

3.3. Water Stone - Rituál vody
Vydajte sa juhozápadne od kameňa vetra (je to západne od jazera Fjalding) a na zamrznutom cípe ostrova, kde je rozdvojená zamrznutá rieka je medzi touto riekou a kopcom Kameň vody. Aktivujte ho a dostanete úlohu. Máte nájsť Vodu života, no najprv Plavca, ktorý vás k nej dovedie. Choďte na západ na breh a po brehu choďte na sever. Sledujte hladinu a po chvíli uvidíte severne maličký ostrovček, na ktorom je čierny Horker (to zviera pripomínajúce tuleňa), ktorý je označený ako The Swimmer. Keď sa k nemu priblížite, tak začne plávať na sever. Nasledujte ho. Zastaví sa nad jaskyňou, ktorá je na dne. V závislosti od vašej fyzickej vypracovanosti sa vám možno hodí niečo na dýchanie pod vodou. Ponorte sa a vplávajte do jaskyne. V nej preplávajte na jej koniec, kde sa môžete nadýchnuť. Zabite kostlivca a vezmite si fľaštičku s vodou života. Tiež sú tu ďalšie fľaštičky, ktoré vám uľahčia cestu naspäť. Vyplávajte z jaskyne von a opäť na hladinu. Vráťte sa k menhiru vody a znova ho aktivujte, čím ukončíte rituál.

3.4. Earth Stone - Rituál zeme
Južne od Kameňa vody je za riekou Kameň zeme. Je to dosť ďaleko na juh, bližšie to máte severozápadne z Raven Rocku (kúsok od jaskyne Bloodskal Barrow). Aktivujte ho a dostanete úlohu. Máte sa dostať do jaskyne hudby, ktorá je severovýchodne odtiaľto. Choďte na sever, až k cípu rieky a zo severného brehu je to kúsok na severovýchod. Tam vstúpte do Cave of Hidden Music. Na konci jaskyne nájdete tri stalagmity a tri stalaktity. Stalaktity hrajú istú melódiu, ale pre zjednodušenie vždy viete, ktorý zahral, lebo z neho vyjde para. Vy musíte na stalagmity zahrať túto melódiu, ale hrať musíte v opačnom poradí. Čiže ak začal hrať prvý ľavý stalagmit, tak vy začnete pravým stalaktitom. Neviem, či sa poradie nemení, u mňa to bolo najprv stredný, pravý, ľavý, pravý a druhá pasáž bola ľavý, pravý, stredný, ľavý. Po správnom zahratí melódie sa vám objaví správa v denníku. Keď zahráte správne obe, tak sa vráťte ku Kameňu zeme, znovu ho aktivujte a rituál tak máte splnený.

3.5. Sun Stone - Rituál slnka
Tento Kameň slnka sa nachádza ďaleko na juhu od Kameňa šelmy. Inak pre orientáciu, je to severovýchodne od pevnosti Frostmoth. Je na neveľkom a ľahko prístupnom kopci. Aktivujte ho a dostanete úlohu. Máte sa dostať do Halls of Penumbra. Je to západne od tohto kameňa, za riekou. V temnej jaskyni sa prebojujte na jej koniec, kde je potvora označená ako Lightkeeper Grahl. Zabite ju a vezmite si Flaming Eye of the Lightkeeper. Prejdite ďalej k ľadovej stene a hoďte do nej Flaming Eye (aktivujte ju a potvrďte ponuku). Tým oslobodíte slnko a svetlo zavládne aj v týchto jaskyniach. Vráťte sa ku kameňu, aktivujte ho a rituál slnka je hotový.

3.6. Tree Stone - Rituál stromu
Kameň stromu je juhozápadne od jazera Fjalding. Južne od Kameňa vetra, no dosť ďaleko na juhu, až pod riekou. Poniže kopca v lese, ktorý už nepokrýva sneh. Ešte pre orientáciu, je to severne od Halls of Penumbra, kde ste boli v rámci rituálu Slnka. Aktivujte ho a dostanete úlohu. Niekto ukradol vzácne semená, ktoré máte získať naspäť. Unikol na východ. Dajte sa od kameňa priamo na východ a za kopcom nájdete Rieklinga a pár Sprigganiek. Ten, kto má semená, ovláda stromy, takže ak nemusíte, nebojujte so Spriggankami a zabite len Reiklinga, ktorému potom vezmite semená a Sprigganky prestanú útočiť. Vráťte sa ku Kameňu stromu a ako vám píše denník, máte semená zasadiť na severozápade. Je to od Kameňa len pár krokov tým smerom, pri nejakých balvanoch. Automaticky dostanete správu, či chcete semená zasadiť, tak samozrejme súhlaste. Vráťte sa ku kameňu, aktivujte ho a tým ste ukončili posledný rituál.

4. Dôkaz múdrosti
Svoju lojalitu voči kmeňu ste dokázali splnením rituálu, no aby vás plne akceptovali, musíte ešte podať dôkazy o svojej múdrosti a sile. Najprv teda múdrosť. V dedine došlo ku krádeži. Obchodník Rigmor Halfhand prišiel o nejaké kožušiny a zlodejom by mal byť Engar Ice-Mane. Majú toho málo a takéto veci berú dosť vážne, preto bude Engar potrestaný. Do úvahy prichádzajú dva tresty a to predhodenie vlkom a vyhnanstvo. Engar si zvolil vlkov. Máte to prešetriť. Pohovorte si o tom s ľuďmi z dediny, potom aj so samotným Engarom, no nič vám nepovie. Potom zájdite za Engarovou ženou Risi a napokon si pohovorte s Rigmorovm. Po rozhovore preskúmajte dom, v ktorom žijú Engar a Risi. Pod vankúšom nájdete list od Rigmora pre Risi. Mali spolu pomer, Risi to prizná, no už to skončilo. Zájdite za Rigmorom a tiež sa prizná, že to na Engara narafičil, aby sa dostal k Risi. Je ochotný prijať trest a bude vás nasledovať, tak ho odveďte do veľkej haly, kde je vodca Tharsten Heart-Fang a povedzte mu, čo ste zistili. Pre Rigmora je pripravený rovnaký trest ako mal byť pre Engara, teda vyhnanstvo alebo vlky - výber je na vás. Vyhnanstvo je vraj najkrutejšie, takže môžete prejaviť milosť a zvoliť vlkov. V tom prípade ho odveďte k ohrade, kde už čakajú šamanom vyvolaní vlci, ku ktorým Rigmor vstúpi a tí ho zabijú. Nech vyberiete ľubovoľný trest, dostanete ako odmenu očarovanú prilbu z vlčej kože.

5. Dôkaz sily
Znovu zájdite za Heart-Fangom a tentorkát musíte dokázať svoju silu. Máte zájsť k jazeru Fjalding, kde na vás čaká šaman Korst Wind-Eye. Zájdite tam a nájdite ho na brehu. Povie vám, že máte preskúmať tajomnú žiaru nad jazerom, ktorú pravdepodobne spôsobujú príšery v jaskyni pod jazerom. Tiež vám už niečo povie o proroctve Krvavého mesiaca. Po rozhovore zájdite k žiare, skočte do vody a pod vodou nájdite vchod do jaskyne (Caves of Fjalding). Tam sa prebojujte až k Aesliipovi, ktorého máte zabiť. Ten vás však osloví. Pohovorte si s ním a zistíte, že je to bývalý mág z kmeňa Skaal. Vyhnali ho, pretože sa venoval nekromancii. Pri svojich pokusoch neskôr objavil, že sem boli vyslané daedry, ktoré majú zničiť všetko živé na ostrove. Mali to spraviť Ľadoví Attronachovia, ktorých vďaka svojej mágii uväznil za magickú bariéru. Aby ju mohol udržiavať, tak sa sám zmenil na nemŕtve stvorenie, aby mohol zotrvať v udržiavaní bariéry. Požiada vás o pomoc, tak súhlaste. Zruší bariéru, tak vstúpte do jaskýň za ňou. V nich spoločne s Aesliipom bojujte a zabite všetkých Attronachov. Keď zabijete posledného, tak vám Aesliip povie, že jeho poslanie sa tu skončilo a konečne môže dôjsť pokoja. Dá vám za pomoc svoj magický prsteň a zomrie. Vráťte sa z jaskyne von do jazera a na brehu oznámte výsledok Korstovi. Potom sa vráťte do dediny a oznámte splnenie úlohy Heart-Fangovi. Ten vás pochváli a povie, že sa pozhovárate o chvíľu. Čaká totiž na útok.

6. Útok vlkolakov, obrana dediny
Chvíľu čakajte pri Tharstenovi a po chvíli oznámi vojak, že dedinu napadli vlkolaci. Vybehnite teda von a pomôžte členom dediny ich poraziť. Keď sú všetci vlkolaci vonku mŕtvi, povedia vám vojaci, že nejakí vbehli tiež do veľkej haly. Sami sa tam neodvážia, zbabelci, tak tam vbehnite len vy. Uvidíte, že Tharstena uniesli. Zostali tu ešte dvaja vlkolaci, tak sa ich zbavte. Z mŕtveho tela strážcu si môžete vziať dobré nordické brnenie. Vyjdite von a tam vás čaká šaman Korst Wind-Eye. Je rád, že ste pomohli ochrániť dedinu, no oznámi vám, že vás nakazili lykantropiou. Ak sa do troch dní nevyliečite, stane sa z vás vlkolak.
Teraz máte na výber dve možnosti. Buď sa teda vyliečite a budete pomáhať dedinčanom, alebo počkáte tri dni, kým sa z vás stane vlkolak a budete plniť príkazy daedrického princa lovu menom Hircine.
V závislosti od vášho rozhodnutia budete pokračovať buď pomocou dedinčanom ako dobrák, alebo ako zlý vlkolak budete pracovať pre Hircina.

A. Pokrvný priateľ kmeňa Skaal
Rozhodli ste sa zostať verný ľudskosti a chcete sa vyliečiť a zbaviť lykantropie. Stačí vám kúzlo na liečenie chorôb (Cure Disease), alebo použite liečivý nápoj. Tri fľaštičky takého nápoja na liečenie chorôb ste dostali od kapitána Cariusa Falxa v pevnosti Frostmoth. Potom ste sa lykantropie zbavili nadobro.

7a. Získanie Totemu Pazúru a Tesáka
Keď ste vyliečený, vráťte sa za Korstom Wind-Eyeom, ktorý je rád, že ste sa vyliečili. Udelí vám titul Blodskal, čo je pokrvný priateľ kmeňa. Za vašu pomoc dostanete tiež dom, je to dom po Rigmorovi Halfhandovi. Ešte vám naviac oznámi, že ste boli vybratí, aby ste sa zúčastnili Ristaagu, čo je posvätný, očistný obrad na preukázanie oddanosti Všehotvorcovi. Na obrad však najprv potrebujú Totem of Claw and Fang a ten je v hrobke Skaalara. Z dediny sa vydajte na juhovýchod a neďaleko brehu je Tombs of Skaalara. Vstúpte, pobite vlkolakov a prebojujte sa k zamknutej truhlici, ktorá je v jednej zo slepých chodieb na konci jaskýň a vezmite si z nej totem. S Totemom sa vráťte za Korstom Wind-Eyeom a odovzdajte mu ho. Za odmenu vás naučí, ako si na pomoc privolať vlka.

8a. Ristaag
Keď odovzdáte šamanovi Korstovi totem, tak vás pošle, aby ste na západnom brehu jazera Fjalding našli bojovníka menom Rolf Long-Tooth. Zájdite k jazeru a nájdite ho. Nie je priamo na brehu, ale trochu ďalej, medzi stromami. Stojí tam s ďalšími dvoma bojovníkmi. Začať môžete až v noci, takže počkajte, kým sa zotmí (okolo deviatej hodiny). Nečakajte zase príliš neskoro, aby ste to stihli, pretože ak neukončíte lov do šiestej hodiny ráno, zlyhali ste. Takže v príslušný čas ho oslovte a povie vám, že idete loviť Duchovného medveďa, ktorého pomocou totemu vyvolal šaman Korst a jeho srdce potom obetujete Všehotvorcovi. Máte sa držať pri ňom, takže keď po ukončení rozhovoru začnú postupovať, kráčajte popri Rolfovi.
Po chvíli chôdze začujete výkrik, tak to máte ísť preveriť. Choďte napravo a zistíte, že Sattir the Bold je mŕtvy. Vráťte sa to oznámiť Rolfovi a postupujte ďalej. Po chvíli začujete ďalší výkrik. Opäť to máte preveriť, tak choďte naľavo a zistíte, že aj bojovníčka Grerid Axe-Wife je mŕtva. Oznámte to Rolfovi a postupujte ďalej. Po chvíli vás napadnú traja vlkolaci, takže aspoň viete, kto zabil vašich spoločníkov. Zabite ich. Potom nechá Rolf vedenie na vás. Postupujte vpred a po pár metroch narazíte na bieleho medveďa, je to Spirit Bear. Spoločne ho zabite. Potom z neho vyberte srdce a oslovte Rolfa. Pošle vás do dediny, tak tam zájdite a odovzdajte srdce šamanovi Korstovi. Za odmenu vás naučí, ako si na pomoc privolať medveďa.

9a. Zámok Karstaag
Korst Wind-Eye má ďalšie znepokojivé správy. Obáva sa proroctva Krvavého mesiaca, keďže sa objavili vlkolaci ako sprievodný jav a dve z troch znamení. Jedným bol oheň na jazere a teraz sa objavilo druhé znamenie, množstvo mŕtvych horkerov na brehoch mora. Dúfa, že to nie je súčasťou znamenia, ale dielom smrteľníka. V tých oblastiach žije ľadový obor Karstaag a hoci s ním žili dlho v mieri, mohol by byť za to zodpovedný, tak to máte preveriť. Severozápadne od dediny je most vedúci cez rieku. Za ním pokračujte na západ a dorazíte k ľadovému zámku. No zistíte, že sa doň nedostanete. Choďte severne od zámku a pri brehu nájdete vo vode zadný vchod.
Prejdite ním a v chodbe pod zámkom nájdete Rieklinga menom Krish. Povie vám, že ich pán je teraz preč a že majú problémy. Pre silu najali Grahlov, no keď je pán preč, tak sa vzbúrili a pojedli množstvo Rieklingov, ktorí slúžia Karstaagovi. Povie, že vám umožní vstup do zámku, ak mu pomôžete zabiť Grahlov. Pokračujte s ním ďalej a likvidujte všetkých Grahlov. Dávajte pozor, aby ho nezabili. Keď sú všetci mŕtvi, tak vám to Krish oznámi a potom prejdite na koniec, keď bude pri vás, vstúpte do hradu. Po vstupe vás napadne pár Rieklingov, tak dávajte pozor, aby ste sami nezabili Krisha, keďže všetci vyzerajú rovnako.
Po boji vstúpte do trónnej sály, kde je Riekling Dulk. Povie vám, že ich vládcu Karstaaga uniesli vlkolaci. Takže už zmizli traja významní vodcovia.
Po rozhovore sa vráťte do dediny a povedzte Korstovi, čo ste zistili.

10a. Hra lovca - Finále
Korst sa obáva najhoršieho, keď ani také silné stvorenia zo zámku nedokázali odolať. Obáva sa, že sa naplní proroctvo Krvavého mesiaca, keďže sa objavilo aj posledné tretie znamenie, teda mesiac sčervenal. Proroctvo hovorí, že obávaný boh zostúpi na zem, aby lovil pre zábavu. Niekedy celé klany, niekedy jednotlivcov a ten, kto prežije lov jeho stvorení, bude napokon čeliť samotnému lovcovi. Teraz sa prichystajte na záverečnú úlohu hlavného príbehu. Naberte si všetko vybavenie, ktoré myslíte, že budete potrebovať a opravte si výstroj, pretože sa počas plnenia tejto úlohy nebudete môcť vrátiť. Keď ste pripravený, tak sa niekde v posteli vyspite a vlkolaci unesú aj vás.
Objavíte sa na neznámom mieste, kde k vám prehovorí samotný daedrický princ Hircine, lovec. Povie vám, že tu zhromaždil tých najsilnejších a najlepších bojovníkov. Veliteľa imperiálnej légie, Cariusa Falxa, vodcu Skaalov Tharstena Heart-Fanga a obra Karstaaga. Vy ste sa prejavili ako tiež udatný bojovník, takže ste si vyslúžili tú česť zúčastniť sa lovu. Keď dohovorí, zmizne a vy prejdite dverami von.
Tam stretnete Cariusa. Ten vám navrhne spoluprácu, tak súhlaste. Prebojujte sa spoločne cez hromadu vlkolakov. Ak ho neviete ochrániť, je tu možnosť na začiatku prebehnúť okolo neho, aby vás neoslovil, alebo dať ukončiť rozhovor bez možnosti voľby a prebojovať sa sami a osloviť ho až potom. V kruhovitej hale, kde ste, nájdite truhlicu, v ktorej je Glowing Key a v strede haly nájdite portál. Tam vám Carius povie, že lov môže mať len jedného víťaza a tým máte byť vy. Ak sa vám podarí vyhrať, možno aj on včas nájde odtiaľto cestu. Zatiaľ zostane strážiť portál. Ak máte so sebou kľúč z truhlice, tak prejdite portálom.
Tu narazíte na Heart-Fanga, ktorý vám tiež ponúkne spoluprácu. Prebojúvajte sa s ním cez vlkolakov až k truhlici, ktorú keď otvoríte, zistíte, že je prázdna. Pripomenie vám, že víťaz môže byť len jeden, zmení sa na vlkolaka a napadne vás. Zabite ho. Vezmite si jeho veci a najmä kľúč. Taktiež od neho získate Hircine´s Ring. Tento prsteň vám umožní kedykoľvek premenu na vlkolaka, takže môžete využiť jeho silu a obratnosť, no nezostanete ním trvalo. S kľúčom od Fanga vstúpte do portálu.
V tejto časti na vás čaká posledný účastník lovu, obor Karstaag. Nič zložité, proste bojujte a zabite ho.
Potom choďte k portálu. Tam sa vám opäť zjaví Hircine a povie vám, že ako víťaz máte tú česť byť jeho korisťou. Máte si vybrať formu, v akej vás napadne, teda máte určiť, čo je podstatné pre bojovníka, či Sila, Rýchlosť, alebo jeho Prefíkanosť.
Ak si zvolíte Strength, tak sa zmení na medveďa s tou jeho rohatou maskou. Zabite ho a z jeho tela si môžete vziať Lovcov Amulet Sily (Hunter´s Amulet of Stregth, zvyšuje silu a výšku útoku).
Ak si zvolíte Speed, tak sa zjaví ako vlk, taktiež s rohatou helmou. Zabite ho a z jeho tela si môžete vziať Lovcov Amulet Rýchlosti (Hunter´s Amulet of Speed, zvyšuje rýchlosť, akrobaciu a atletiku).
Ak si zvolíte Guile, tak zostane vo svojej humanoidnej podobe. Bojujte a zabite ho. Z jeho tela si môžete vziať jeho vlastnú zbraň, Kopiju Lovca (Spear of the Hunter, umožňuje zaťaženie, paralýzu a otravu).
Nech ho zabijete v akejkoľvek podobe, mimo amuletu, či kopije, si z jeho tela vezmite aj posledný kľúč a prejdite portálom.
Ocitáte sa na snehu neďaleko zámku Karstaag. Vráťte sa do dediny a oznámte šamanovi Korstovi, čo sa stalo. Ten je rád, že ste to zvládli a už vie o tom, že sa proroctvo nenaplnilo. Horkery sa vracajú do vôd, mesiac je normálny a plamene nad jazerom zmizli. Napriek skutočnosti si budú ctiť svojho bývalého vodcu Heart-Fanga. Keďže nie ste rodený Skaal, nemôžete byť vodcom, tak sa tejto úlohy zhostí Korst, no ich úctu ste si získali na veky.
Ak to v prvej hale Hircinovho revíru prežil aj kapitán Carius, tak môžete skočiť do pevnosti Forstmoth a pohovoriť si s ním. Už je naspäť vo svojej komnate. Tým je definitívne ukončený hlavný príbeh Bloodmoonu.

B. Vlkolak, Hircinov poskok
Keď ste sa rozhodli, že sa stanete vlkolakom, stačí počkať tri dni. Uvidíte animačku a v noci sa z vás stane vlkolak. Jedine ako pravý vlkolak môžete plniť nasledujúce questy. Vlkolakom sa stávate vždy pri súmraku na celú noc a ráno je z vás opäť človek. Ako vlkolak nemôžete používať svoju výbavu, celkovo ste bez inventára, nemôžete kúzliť, nemôžete zbierať veci, čítať knihy, komunikovať s ľuďmi. Respektíve komunikovať s postavami sa ani nedá, pretože na vás budú stráže a bojovníci útočiť ako na nepriateľa a ostatní sa vás proste budú báť. Dávajte si tiež pozor, aby vás nevideli, ako sa meníte na vlkolaka, lebo budú proti vám aj cez deň, keď budete človekom. Ak udržíte vašu lykantropiu v tajnosti, tak vo svojej ľudskej podobe môžete normálne komunikovať s ľuďmi, plniť questy a podobne. Ako vlkolak musíte každú noc mať prísun čerstvej krvi a mäsa, čo znamená, že musíte zabiť nejakého človeka, inak budete prichádzať o zdravie. Môže to byť aj ľubovoľná postava (NPC) z miest, ale postačia aj banditi, pašeráci a podobní nepriatelia. Vlkolaci majú odolnosť voči chorobám a tiež môžete využívať ich schopnosti ako nočné videnie, detekcia živých ľudí, či obnovovanie života. Zvýši sa vám Sila (100), Agilnosť (150), Výdrž (150), Rýchlosť (90), bojové schopnosti Unarmored a a Hand-toHand (100) a schopnosti Atletika (50) Akrobacia (80) a Plíženie (95). Ostatné vám však rapídne klesnú.

7b. Ochrana Totemu
Počas druhej noci, čo ste vlkolak, k vám prehovorí vo sne Hircine. Pre rituál Ristaag potrebujú získať Nordi z dediny Skaal Totem Pazúru a Tesáka. Vy im máte zabrániť v jeho získaní. Vydajte sa do Hrobky Skaalara. Z dediny sa vydajte na juhovýchod a neďaleko brehu je Tombs of Skaalara. Vnútri pobite pár Skaalskych bojovníkov. Postupne sa budú objavovať ďalší a ďalší, tak ich likvidujte, pokým do denníka nedostanete správu, že to bojovníci vzdali. Počkajte a ďalšiu noc vám Hircine oznámi, že je spokojný a za odmenu sa postaral, aby vaše pazúry boli ostrejšie (Strength 150).

8b. Prerušenie Ristaagu
Ďalšiu noc sa vám opäť v sne zjaví Hircine a vyšle vás, aby ste zabili lovcov, ktorí sú na rituálnom love a poľujú na Duchovného medveďa. Podarilo sa im totiž ukradnúť totem, ktorý ste predtým uchránili a tak mohli započať Ristaag. Máte tiež zabiť aj toho medveďa. Zájdite k jazeru Fjalding a na jeho západnom brehu, medzi stromami narazíte na stopárov. Likvidujte ich v lese, pokým nedostanete správu, že ste všetkých pobili a ďalší to vzdali. Potom pokračujte lesom smerom na juh, kým nenájdete bieleho medveďa, ktorým je Spirit Bear. Zabite ho. Ďalšiu noc vás Hircine spokojný s vašim výkonom odmení a naučí vás ako privolať na pomoc kosteného vlka.

9b. Zámok Karstaag
Ďalšiu noc vám v sne Hircine oznámi, že vládca zámku Karstaag má pre neho istý význam, preto máte zlikvidovať Grahlov, ktorý sa v zámku vzbúrili. Severozápadne od dediny Skaal je most vedúci cez rieku. Za ním pokračujte na západ a dorazíte k ľadovému zámku. Vstúpte doň. Tam vás osloví Riekling Dulk, aby ste pobili vzbúrených Grahlov a Kirsha. Prejdite do jedálne, kde pobite Rieklingov. Prejdite do jaskýň, kde pobite všetkých Grahlov a aj Rieklinga Kirsha. Keď budú všetci mŕtvi, dostanete o tom správu. Vráťte sa za Dulkom, ktorý vám povie, že je to dobré a že vaši páni budú spokojní a že už môžete odísť. Ďalšiu noc vás Hircine, spokojný s vašou prácou, naučí schopnosť Vietor Lovca, ktorá vám raz denne umožní vyliečiť sa zo zranení.

10b. Hra lovca - Finále
Hircine vás premiestnil do svojho loveckého revíru. Prejavili ste sa ako dobrý lovec a máte tú česť zúčastniť sa lovu s tými najlepšími. Pre lov uniesol veliteľa imperiálnej légie, Cariusa Falxa, vodcu Skaalov Tharstena Heart-Fanga a obra Karstaaga. Máte sa cez nich prebojovať.
Dvere z tejto miestnosti vedú k Cariusovi. Ak tam vojdete ako vlkolak, tak vás síce spozná, no je rozhodnutý zbaviť vás tohto prekliatia osvedčenou metódou - smrťou, takže ho budete musieť zabiť. Ak počkáte, než sa z vás stane človek, môžete s ním spolupracovať a prejsť to ako za dobráka, priateľa Skaalov. Ak ste ako človek, musíte nájsť kľúč uložený v truhlici, aby ste mohli prejsť portálom ďalej. Ak ste vlkolak, kľúč nepotrebujete.
Vstúpte do ďalšej časti. Tu je Heart-Fang. Ak vstúpite ako vlkolak, tak sa rovno zmení na vlkolaka a napadne vás. Zabite ho a prejdite portálom ďalej.
V tejto časti na vás čaká posledný účastník lovu, obor Karstaag. Nič zložité, proste bojujte a zabite ho.
Potom choďte k portálu. Tam sa vám opäť zjaví Hircine a povie vám, že ako víťaz máte tú česť byť jeho korisťou. Máte si vybrať formu, v akej vás napadne, teda máte určiť, čo je podstatné pre bojovníka, či Sila, Rýchlosť, alebo jeho Prefíkanosť.
Ak si zvolíte Strength, tak sa zmení na medveďa s tou jeho rohatou maskou. Zabite ho a z jeho tela si môžete vziať Lovcov Amulet Sily (Hunter´s Amulet of Stregth, zvyšuje silu a výšku útoku).
Ak si zvolíte Speed, tak sa zjaví ako vlk, taktiež s rohatou helmou. Zabite ho a z jeho tela si môžete vziať Lovcov Amulet Rýchlosti (Hunter´s Amulet of Speed, zvyšuje rýchlosť, akrobaciu a atletiku).
Ak si zvolíte Guile, tak zostane vo svojej humanoidnej podobe. Bojujte a zabite ho. Z jeho tela si môžete vziať jeho vlastnú zbraň, Kopiju Lovca (Spear of the Hunter, umožňuje zaťaženie, paralýzu a otravu).
Keď ho zabijete, počkajte si, kým budete v ľudskej podobe, aby ste si mohli vziať korisť a potom prejdite portálom (ako vlkolak v pohode, ako človek si nezabudnite vziať aj kľúč od Hircina).
Ocitáte sa na snehu neďaleko zámku Karstaag a môžete ľubovoľne pokračovať v iných veciach. Týmto je definitívne ukončený hlavný príbeh Bloodmoonu.

Vedľajšie questy

Pri týchto questoch vychádzam z predpokladu prejdenia hlavnej línie, takže pri popise lokácií sa budem orientovať na body, ktoré poznáte z hlavnej línie.

01. Liečba lykantropie
Ak sa z vás stal vlkolak po troch dňoch nákazy, tak máte ešte jednu možnosť, ako sa tohto stavu zbaviť a stať sa opäť obyčajným človekom. Zájdite k pevnosti Frostmoth a tam na mólo k lodi, ktorú spravuje Argonian Basks-In-The-Sun. Pri ňom na zemi nájdete list, v ktorom sa spomína, že v pri obradnom kruhu na ostrove (Altar of Thrond) sa nachádza vrana, ktorá je pravdepodobne čarodejka z Glenmoril Wyrdu. Tento oltár sa nachádza juhozápadne od dediny Skaal. Najprv choďte od dediny juhozápadne ku Graringovmu domu, ktorý je na území medzi oboma riekami a odtiaľ za rieku ďalej na juhozápad. Keď sa priblížite k vrane sediacej na zemi pri oltári, tak vás osloví a spýta sa, či sa chcete vyliečiť z lykantropie, či nie. Ak súhlasíte, tak vás prenesie do Gloomy Cave, kde sídli so svojimi sestrami. Vrana sa tam premení na Ettiene, čarodejku a povie vám, že pripravia rituál vlka, no musíte zohnať potrebné ingrediencie. Jej sestry Isobel a Fallaise vám povedia, že potrebujete Belladonna Berries a Wolfsbane Petals.
Wolfsbane Petal je problémová rastlina, pretože rastie iba na jedinom mieste na ostrove na kopci Hvitkald Peak, ktorý je súčasťou pohoria Moersing Mountains. Ten sa nachádza na západnej strane ostrova, ako sú zamrznuté dve ramená rieky. Pod kopcom sa nachádza Kameň vody, ktorý ste navštívili v rámci rituálu obnovenia harmónie pre šamana z dediny Skaal. Pod kopcom sú ďalšie dve väčšie ramená rieky, no už nezamrznutej. Keď dorazíte ku kopcu a ak nemáte nejaké kúzlo, môžete použiť elixír od čarodejok, ktorý vám umožní lietanie a tak sa ľahko dostanete na strmý kopec, kde rastie rastlina Wolfsbane a tak si vezmite jej listy. Ak sa vám nechce kopec hľadať, jeden takýto list má aj Lassnr, ktorý žije v dedine Skaal. V jeho dome ho nájdete na stole, no musíte ho ukradnúť.
Bobule Belladonny nájdete jednoduchšie. No potrebujete zrelé (Ripened Belladonna). Nezrelé (Unripened Belladonna) rastú na rôznych miestach ostrova. Zrelé rastú jedine pri hrobkách. Jednu takúto hrobku ste navštívili aj v rámci rituálu pre šamana dediny Skaal, ktorá je juhovýchodne od dediny.
S oboma ingredienciami sa vráťte do Gloomy Cave a odovzdajte ich Isobel a Fallaise. Potom oslovte Ettiene a tá vám povie, že sa stretnete znova pri oltári. Zájdite teda k oltáru, kde ste ju stretli ako vranu. Na oltári leží nahá žena. Oslovte Ettiene a povie vám, že pre rituál je potrebná obeť nevinného človeka. Takže sa zachovajte pekne sebecky a zabite ju. Potom z tej ženy vyjmite srdce a dajte ho čarodejke. Tá ho očaruje a vráti vám ho. Srdce vložte naspäť do tela mŕtvej ženy. Čarodejka do neho vložila časť vašej lykantropie, takže žena ožije a stane sa z nej vlkolak. Zabite ho/ju. Oslovte Ettiene a ste vyliečený.
Ak nechcete, aby o život prišla nevinná obeť, môžete zabiť čarodejky, ktoré vám ponúkli pomoc. V ich veciach nájdete list, v ktorom sa píše, že vytvorili mocný zvitok, ktorý má rovnaký účinok ako rituál a ukryli ho do cencúľa v centre jaskyne. Ak viete lietať, či tam doskočíte, tak si ho z cencúľa môžete vziať. Ten cencúľ sa v jaskyni zjaví, až keď prejdete hlavný príbeh Bloodmoonu za vlkolaka. Inak, keď už viete odo mňa, kde je zvitok, čarodejky zabíjať nemusíte a môžete si ho rovno vziať.

02. Thormoorovo prekliatie
Na západnej strane ostrova, pod zamrznutou riekou, juhozápadne od Kameňa vody je na brehu, na zasnežených skalách Thormoor Gray-Wave. Pohovorte si s ním. Plavil sa na lodi s osadníkmi na Solstheim, no cestou bol hrozne unavený a zaspal. Zastihla ich búrka a než stihol zareagovať, loď stroskotala a nik neprežil. Jedine on a istý Geilir the Mumbling. Medzi obeťami bola celá Geilirova rodina, tak Thormoora preklial večným bdením a ten už 6 mesiacov nespal. Požiada vás o pomoc. Choďte na juhovýchod, pod riekou uprostred stromov je jaskyňa (Geilir the Mumbling´s Dwelling). V nej býva Geilir. Pohovorte si s ním. Je ochotný sňať jeho kliatbu, ak zachránite jeho priateľku. To je quest spísaný pod týmto "Záchrana Geilirovej priateľky". Keď ju zachránite, Geilir vám z vďačnosti vyhovie a sníme kliatbu z Thormoora. Vráťte sa za Thormoorom a ten je vám vďačný. Sľúbi vám odmenu, no najprv sa musí vyspať, tak sa máte stretnúť v medovinovej hale Thirsk.
Tá je pri jazere Fjalding. Zájdite tam a na poschodí v jednej miestnosti ho nájdete, už odpočatého. Z vďačnosti vám označí na mape lokáciu Gyldenhul Barrow, kde sa nachádza ukrytý poklad. Je to malý ostrovček severovýchodne od Solstheimu, no máte to na mape, takže to nájdete ľahko. Kľúčom od Thormoora si otvoríte dvere a vnútri nájdete hromadu zlatiek a aj niekoľko dobrých predmetov.

03. Záchrana Geilirovej priateľky
V rámci vyššie písaného questu "Thormoorovo prekliatie" sa dostanete k veštcovi Geilirovi (severozápadne od Kameňa zeme). Ten vás požiada, aby ste našli jeho najlepšiu priateľku, ktorá mu je oporou po smrti jeho rodiny. Oddfrid White-Lip uniesli do Kolbjorn Barrow. Je to juhovýchodne odtiaľto. Pomerne ďaleko, tiež juhovýchodne od Raven Rocku a západne od pevnosti Frostmoth. Vnútri je len malá hrobka s pár nepriateľmi. V jej zadnej časti nájdete na oltári lebku, ktorá sa volá Oddfrid White-Lip. Vezmite si ju a zaneste ju Geilirovi. Ten vám za odmenu vyveští budúcnosť - niečo o tom, že keď zomrie drak, zomrie aj impérium (žeby predvídal udalosti z Cyrodiilu a otvorenie brán Oblivionu?). Ak plníte aj Thormoorov quest, tak sníme kliatbu, ktorú na neho uvalil.

04. Lassnrov Syn
V dedine Skaal choďte do domu Lassnra. Poprosí vás, aby ste našli jeho syna menom Tymvaul. Spadol do studne. Ak súhlasíte, dá vám kľúč od studne. Vraj vedie do série podzemných jaskýň zvaných Rimhull. Môžete tam vstúpiť cez studňu na západnej strane dediny, alebo priamym vchodom juhozápadne pod kopcom, pod dedinou. V jaskyniach sa prebojujte cez nemŕtvych, až k Tymvaulovi. Od neho zistíte, že má na sebe prekliatu róbu Mantle of Voe. Chcel sa naučiť mágii, no zvrtlo sa to. Na konci rozhovoru máte viaceré možnosti. Všetky vedú k tomu, že vás napadne. Akurát druhá možnosť, kde spomeniete jeho otca, ho presvedčí, že koná zle a odovzdá vám túto róbu. Rozhodne sa odísť študovať legitímnu mágiu.
Ak ho zabijete, oznámte Lassnrovi synovu smrť. Ak poviete, že ste ho už našli mŕtveho, za námahu vám dá dve kožušiny snežného medveďa. Ak poviete pravdu, že sa stal nekromancerom a museli ste ho zabiť, tak vás ako otec napadne a budete musieť zabiť aj jeho.
Ak to Tymvaul prežije, oznámte Lassnrovi radostnú novinu a daruje vám päť kožušín snežného medveďa.

05. Meč Bloodskala
Kúsok nad Kameňom zeme, juhovýchodne od Geilirovho obydlia (predošlý quest) je Bloodskal Barrow. Vypáčte dvere a vstúpte. Toto nie je quest, ale len upozornenie na tento meč. Vnútri je hrobka, v ktorej nájdete dosť dobrý meč, meč Bloodskala. Pokrvného priateľa kmeňa Skaal, ktorým ste sa mohli v hlavnom príbehu stať aj vy. Keď ho vezmete, objaví sa v hrobke pár nemŕtvych nepriateľov, ktorých pobite a môžete odísť.

06. Dwemerská vzducholoď
Tento quest môžete získať dvomi spôsobmi. Buď nájdete vrak havarovanej vzducholode a pri ňom denník kapitána, kde sa píše o sponzorovi výpravy, ktorým je Louis Beauchamp, alebo sa porozprávate priamo s Louisom - ten stojí pred gildou mágov v Ald´ruhne. Trosky vzducholode sú na Solstheime východne od Kameňa vody, juhozápadne pod kopcom od Kameňa vetra. Neďaleko horného ramena rozdvojenej rieky na západe. Súčasťou úlohy je získať denník kapitána, aby Louis vedel, čo sa stalo s výpravou a taktiež (po rozhovore s Louisom) máte získať Amulet of Infectious Charm, ktorý hľadala aj výprava. Amulet je v Hrotmund´s Barrow. Táto hrobka sa nachádza západne od Kameňa vetra, od neho cestou na severozápad, je to južne od zámku Karstaag (ak ste už plnili úlohy pre Thisk, tak ste tam už boli). Od Louisa viete aj heslo pre vstup "Ondjage". Keď získate denník, aj amulet, zaneste ich Louisovi do Ald´ruhnu a dostanete od neho odmenu 2000 zlatých.

07. Wergild - nordská pomsta
Choďte k rieke západne od Kameňa slnka (rieka tečúca z jazera Fjalding). Na západnom brehu je Kolfinna´s Dweling. Vnútri žije Kolfinna, ktorá drží smútok za manžela, Gustava Two-Teetha, ktorého zabil Sigvatr the Strong. Wergild je nordský druh odplaty, kedy sa má ujma vyrovnať rovnakým spôsobom. No ona nechce jeho smrť, ale postačí jej jeho drahokam Pinetear. Nie je veľmi cenný, no má veľkú hodnotu pre Sigvatra. Súhlaste a vydajte sa k starobylému oltáru. Altar of Thrond sa nachádza juhozápadne od dediny Skaal. Najprv choďte od dediny juhozápadne ku Graringovmu domu, ktorý je na území medzi oboma riekami a odtiaľ za rieku ďalej na juhozápad. V lesoch v okolí tohto oltáru Sigvatr loví, tak ho nájdite. Ak chcete, môžete ho zabiť a získať tak nielen drahokam, ale aj jeho silné kladivo Rammekald. Môžete mu ho ukradnúť, alebo si u neho poriadne zvýšiť obľúbenosť. Ospravedlní sa a dá vám Pinetear. Vráťte sa a odovzdajte ho Kolfinne. Z vďačnosti vás pozve do svojho príbytku, ktorý je vám k dispozícii a tiež vám dá kľúč od truhlice jej muža, ktorej obsah je váš.

08. Hľadanie Snovgardu
Severovýchodne od Raven Rocku, juhozápadne od Kameňa stromu je Ulfgar the Unending Dwelling. Oblasť, v ktorej sa nachádza, sa nazýva Brodir Grove. Vnútri sídli Ulfgar. Vypočujte si jeho príbeh - spolu so svojimi druhmi sa vydali hľadať Snovgard - pevnosť postavenú nordským bohom Shorom, kde si bojovníci, ktorí sú toho hodní užívajú hojnosti. No ich spoločník, čarodej Grimkell ich zradil a zaútočil na nich. Jeho troch druhov premenil na kamene, ktoré sa týčia pred jeho príbytkom. Ulfgar ho zabil a odvtedy pátra po tejto bájnej pevnosti. Ponúknite mu pomoc. Potom zájdite do medovinovej haly Thirsk pri jazere Fjalding. Tam na poschodí v jednej miestnosti sídli Bereditte Jastal. Kúpte si od neho knihu "Snovgarde, a Reexamination", kde Jastal spísal nové teórie o Snovgarde (istá variácia Valhally). Zaneste knihu Ulfgarovi a ten z nej zistí, že pre vstup musí zomrieť čestnou smrťou. Požiada vás, aby ste sa s ním stretli v čestnom súboji na život a na smrť. Súhlaste a zabite ho. Pred smrťou vám poďakuje a povie, aby ste zašli do Brodir Grove. Môžete si z jeho tela vziať naspäť knihu a tiež aj meč Stormfang. Vyjdite von a zbadáte štyri kamene ; každý reprezentuje jedného zo štyroch bojovníkov, vrátane Ulfgara. Jeho duch tu na vás čaká medzi tými kameňmi. Poďakuje vám, dostal sa konečne na miesto, ktoré celé stáročia hľadal a našiel tam aj svojich druhov. Za odmenu vám prepožičajú na istú dobu časť svojej osobnosti a z nej to najlepšie z ich bojových schopností. Teda stačí sa dotknúť tých kameňov a na pár hodín sa vám zvýši istá vlastnosť. Nikulas zvýši osobnosť, Hunroor zvýši agilnosť, Uflgar zvýši silu a Erlendr zvýši rýchlosť.

09. Pomoc Ingmarovi
Nájdite Valbrandr Barrow. Je to severne od Kameňa slnka, južne od jazera Fjalding. Pred hrobkou stojí Ingmar. Povie vám, že musí zložiť Skaalsky test mužnosti, čo obnáša zabiť draugra v hrobke. No nedarí sa mu, tak vás požiada o pomoc. Máte robiť návnadu a neútočiť na neho, aby ho mohol zabiť sám. Súhlaste, vstúpte a Ingmar vás nasleduje. Vnútri nechajte draugra zaútočiť na vás a čakajte, kým ho Ingmar zabije. Hrdina, zabil tvora, čo si ho ani nevšímal. No nič, poďakuje vám a prenechá vám všetky poklady z hrobky. Keď sa neskôr opäť dostanete do Skaalskej dediny, tak vyhľadajte Ingmara a odmení sa vám opaskom orkskej sily.

10. Záchrana misionárky
V pevnosti Frostmooth v svätyni (Imperial Shrine) oslovte kňaza menom Jeleen. Povie vám, že zmizla jeho zverenkyňa Mirisa, ktorá išla šíriť vieru Deviatich Božských do divočiny Solstheimu. Je zajatá v medovinovej hale Thirsk. Postup záleží od toho, kedy ju pôjdete zachrániť.
Keď prídete do Thirsku po začatí Bloodmoonu, tak si pohovorte s ľuďmi vnútri. Všetci vám povedia (alebo naznačia), že ju drží Erich the Unworthy, no všetci, vrátane vodcu, z neho majú strach. Môžete mu ukradnúť kľúč, alebo vyjsť na poschodie a rovno vypáčiť jediné zamknuté dvere. Za nimi je Mirisa, ktorú vezmite so sebou. Dole vás Erich napadne, tak ho zabite. On napadol vás, takže ostatní nezasiahnu.
Ak prídete po rozohratí hlavnej línie Bloodmoonu, tak hala po boji a množstvo ľudí je mŕtvych, vrátane Ericha the Unworthyho. Môžete mu vziať kľúč a na poschodí odomknúť dvere a osloviť Mirisu.
Ak ju chcete zachrániť potom, čo ste sa stali vodcom Thirsku, tak už pri oprave medovinovej haly ju Svenja z Thirsku prepustila, takže odišla. Vydala sa na cestu naspäť do pevnosti, no príroda ju zahnala do jaskyni Solvjord. Táto jaskyňa je južne od Kameňa stromu, juhovýchodne od príbytku Ulfgara the Unendinga. Tam ju nájdete neďaleko vchodu a stačí ju osloviť.

Nech ju už nájdete akokoľvek, tak ju oslovte a povedzte, aby vás nasledovala. Musíte ju odviesť celú cestu naspäť, až do pevnosti Frostmoth.
Ak sa Mirise niečo stane a zomrie, tak to oznámte Jeleňovi. Dá vám za námahu 100 zlatých. Keď sa do svätyne vrátite, zistíte, že spáchal samovraždu a môžete si od neho vziať ďalšie peniaze a list na rozlúčku.
No ak sa snažíte, dovediete Mirisu živú a zdravú. Jeleen je šťastný a odmení vás 300 zlatými.

11. Díler Mesačného Cukru
Moon Sugar je zakázaná droga. V pevnosti Frostmoth vám strážkyňa Severia Gratius povie, že je poverená vyšetriť, kto ju pridáva do jedál a nápojov ľudí na ostrove. Poslednou obeťou bol kňaz Jeleen v Imperial Shirne. Ponúknite jej pomoc. Chce, aby ste na dôkaz vyriešenia prípadu priniesli bielu kolovianskú prilbu, ktorú neznámi díler nosí. Zájdite za Jeleenom a povie vám, že toho dílera začul, ako si spieval nejakú divnú pesničku a niečo o dome na snehu. Vydajte sa ho hľadať. Pod kopcom južne od jazera Fjalding, severne od Valbrandr Barrow a Kameňa slnka je Uncle Sweetshare´s Workshop. Vnútri je zhulený nord. Myslí si že je dedko Sweetshare a jeho poslaním je robiť ľudí šťastnými vďaka jeho cukru. Preto naposledy nasypal cukor aj Jeleenovi, ktorý bol smutný, že mu zmizla Mirisa. Tiež vám povie, že M´nashi, mŕtvy Khajiit pri domčeku bol jeho asistent, no mal až príliš veľmi rád tento cukor. Po rozhovore máte dve možnosti. Buď ho zabijete a vezmete si jeho bielu helmu, alebo ho presvedčíte, aby prestal dávať cukor iným (sám nech si užíva) a nech vám dá helmu - a on súhlasí. Tak, či tak, získajte helmu a odneste ju Severii, ktorá vám finančne odmení za vyriešenie prípadu.

12. Thirsk - Medovinová Hala
Medovinová hala sa nachádza na juhovýchodnom brehu jazera Fjalding.

12.1. Undyrfrykte
Vstúpte do medovinovej hayl Thrisk a uvidíte, že je zdevastovaná a množstvo jej členov je mŕtvych. Na prízemí je nažive jedine Svenja Snow-Song. Povie vám, že halu napadla beštia Undyrfrykte. Zahnala ho síce šípmi, no je si istá, že sa vráti. Medzi zabitými bol aj posledný vodca haly a tak ak splníte požiadavky, môžete byť menovaný novým vodcom. Jednou z požiadaviek je hrdinský skutok a ten práve teraz dosť potrebujú. Takže sa vydajte zabyť Undyrfryktea. Jeho jaskyňa je rovno pod Thirskom, na brehu jazera Fjalding. Vstúpte a zabite potvoru. Z jej mŕtveho tela si vezmite jej srdce a vráťte sa k hale. Pred bránou stojí Svenja, tak jej srdce odovzdajte. Hala sa rekonštruuje a vy zatiaľ môžete splniť druhú požiadavku na vodcu.

12.2. Hrothmundove požehnanie
Svenja vám povie, že aby ste sa mohli stať vodcom, potrebujete požehnanie od Hrotmunda the Reda, ktorý bol prvým vodcom Thirsku. Ten je pochovaný v Hrotmund´s Barrow. Táto hrobka sa nachádza západne od Kameňa vetra, od neho cestou na severozápad, je to južne od zámku Karstaag (mohli ste tam byť, ak ste plnili quest Dwemerská vzducholoď). Ak ste tam ešte neboli, tak sa Svenji spýtajte na malé tajomstvo a povie vám heslo Ondjage (Čo bol vlk, ktorý Hrothmunda zabil). Zájdite teda k hrobke, pri vchode povedzte správne heslo a vnútri sa dotknite veľkej sekery a dostanete požehnanie. Vráťte sa do Thirsku a oslovte Svenju. Tá vás vymenuje za nového vodcu medovinovej haly.

12.3. Vodca Medovinovej haly
Ako vodca máte k dispozícii vlastnú izbu. Je to tá najväčšia na poschodí s vlčou predložkou pred dverami. Vnútri na vás tiež čaká meč vodcu, Clanbringer. Ak skočíte za Bereditte Jastalom, ktorý tu má tiež izbu, tak vám daruje nové vydanie histórie Thirsku, kde sú už zaznamenané aj vaše činy.
Vonku v malej búde pri hale je Brynjolfyr, kováč, ktorý vám môže zhotoviť kompletnú sadu brnení z kožušín bieleho snežného medveďa a snežného vlka. Dá vám aj zoznam, aby ste vedeli vopred kalkulovať. Na každú jednotlivú časť brnenia potrebujete dosť kožušín, aj dosť zlatých. Vlky aj medvede nájdete na rôznych miestach v divočine Solstheimu, stačí hľadať, zabíjať ich a brať si z nich kože.
Svenja sa stala vašou zástupkyňou a správkyňou Thirsku, aby ho spravovala, kým budete na cestách. Môžete jej dať príkaz, aby lovci vyrazili na lov. Za týždeň sa vrátia a získate po 5 kusov kožušín snežných medveďov a vlkov a hlavy vlkov vyzdobia steny na poschodí. Taktiež jej prikážte, aby zabezpečila dodávku medoviny zo Skyrimu. Za týždeň dodávka dorazí a tri krabice (60 kusov medoviny) vám zložia do izby. Potom, keď je medovina tu, môžete každý týždeň vyberať od Svenji svoj podiel zo zisku.
Ešte je tu jedna drobnosť. Za budovou haly je malý peň z ktorého si môžete zobrať nejaké ukryté veci, ktoré sú naozaj kvalitným vybavením. Komu však patria a prečo sú tam sa mi nepodarilo zistiť.

13. Hľadane Falmerov
Túto úlohu môžete získať, až keď splníte niektoré questy pre East Empire Company. Potom, keď dôjde k výstavbe časti banskej kolónie Raven Rock, vstúpte do postavaného baru a v ňom oslovte Altmera menom Athellor. Požiada vás, aby ste mu pohli nájsť dôkazy o Falmeroch, snežných elfoch, ktorí vymizli začiatkom Prvej Éry. Súhlaste a dá vám na výdavky 200 zlatých. Vydajte sa preto do Jolgeirr Barrow. Je to severne od kolónie Raven Rock, neďaleko na severovýchode od Cave of Hidden Music (kde ste plnili úlohy hlavnej línie), pod kopcom medzi dvoma riekami. Vnútri si vezmite hlavne knihu The Fall of the Snow Prince. Tiež si vezmite Kopiju Snežného Princa a celú sadu prastarého oceľového brnenia (chýba len prilba. Ak by ste ju chceli, tak je v jaskyni Frykte. Tá sa nachádza mierne na juhovýchod od zámku Karstaag. Vnútri sú v jednej časti dve mŕtvoly a z nich jedna pribodnutá na stenu kopijou. Pozrite sa hore, na strope je jedna mŕtvola prišpendlená mečom. U nej sa nachádza prastará oceľová prilba). Vráťte sa s tým za Athellorom. Vezme si len knihu, ktorú sa podujme preštudovať a za odmenu vám dá 800 zlatých.

East Empire Company

Po príchode na ostrov Solstheim ste zistili, že zodpovedným za túto spoločnosť a výstavbu novej kolónie je Carnius Magius. V pevnosti Frostmoth choďte do Imperiálnej svätyne (Imperial Shrine) a v nej na poschodie, kde je Carnius. Je to miestny Faktor Východoimperiálnej Spoločnosti. Ponúkne vám vstúpiť do spoločnosti, tak neváhajte a vstúpte.

1. Eskorta robotníkov
Vašou prvou úlohou je odviesť troch robotníkov do Raven Rocku, kde je za to zodpovedný Falco Galenus, ktorému sa majú hlásiť. Tí traja robotníci sú Gamin Girith, Sabinus Oranius a Gidar Verothan, ktorí postávajú na móle pod pevnosťou. Vyzvite ich, nech vás nasledujú. Do Raven Rocku môžete ísť pešo, naprieč krajinou, no nemusíte sa zdržovať ochraňovaním troch ľudí. Pri lodi stojí Argonian Basks-In-The-Sun, ktorý vás môže prepravovať nie len do Khuulu, ale aj do Raven Rocku. Zaplaťte mu a odvezie vás všetkých štyroch. Na brehu už len choďte za Galenusom, kde vám robotníci poďakujú za doprovod.

2. Doručenie ebonitu
Falco Galenus má pre vás ďalšiu úlohu. Máte doručiť Carniusovi Magiusovi do pevnosti Frostmoth 5 kusov ebonitu, aby sponzori videli, že sa kolónia vyplatí. Jeden vám sám odovzdá. Ďalšie štyri sú neďaleko, severne od Falca sú pri skalách aj hromady rudy, z ktorej vydolujte potrebné ebonity. Potom sa vráťte do pevnosti a odovzdajte ich Carniusovi. Za odmenu dostanete akcie spoločnosti (EEC Stock Certificate). Zatiaľ nemajú príliš veľkú hodnotu, no počkajte si kým nedokončíte questy pre EEC, alebo aspoň nepostúpite ďalej a ich hodnota sa podstatne zvýši. Carnius vám povie, že sa máte zastaviť za tri dni.

3. Protestant Hroldar
Za tri dni sa zastavte za Carniusom a pošle vás do kolónie za Falcom, ktorý má problém. Zájdite do Raven Rocku a oslovte Falca. Vidíte, že už vybudovali baňu a aj na zvyšku kolónie sa pracuje. Falco vám povie, že Hroldar the Strange sa postavil pred baňu a bráni vo vstupe do nej, pretože vraj narúšajú prírodu. Vie, že Carnius je ziskuchtivý a nechal by ho zabiť, no on si jeho smrť neželá, no musíte sa ho zbaviť. Ak Hroldara oslovíte, nikam sa nedostanete. No oslovte ho a potom znovu oslovte Falca (inak quest nedokončíte po dobrom). Falco vám dá povolenie ho zmlátiť, no nechce ho mŕtveho. Takže použite päste bez zbrane a napadnite ho. Udierajte do neho, kým to nevzdá a nepovie vám, že odchádza. Oznámte to Falcovi a za odmenu vám dá 1000 zlatých. Ak by ste Hroldara zabili, odmena nie je. Vráťte sa za Carniusom oznámiť mu splnenie úlohy.

4. Pátranie po zásobovacej lodi
Opäť sa ohláste za tri dni u Carniusa. Povie vám, že objednal loď so zásobami z pevniny a mala by doraziť dnes ráno do Raven Rocku, takže mu máte doniesť lodné záznamy. Zájdite do kolónie a uvidíte, že výstavba opäť pokročila. V zátoke dokonca kotví loď (zrejme čakala, než tam dajú dve fakle predstavujúce prístav) a pri nej postáva Veresa Alver, ktorá vás môže kedykoľvek za pár zlatých odviesť naspäť do pevnosti. Spýtajte sa Falca Galenusa na loď, no povie vám, že žiadna nedorazila, no máte sa popýtať ostatných, či niečo nevideli. Jedine Gamin Girith vám povie, že videl nejaké svetlá na severozápade. Oznámte to Falcovi a ten vás poprosí, aby ste to preverili. Tiež spomenie, že zo zásobami sú na tom celkom dobre, no potrebovali by čakany, čo by urýchlilo prácu.
Vydajte sa teda severozápadne od kolónie a na brehu, poniže rieky na severe narazíte na stroskotanú loď. Pobite pár Draugrov pri lodi a preskúmajte ju. V kapitánskej kajute si vezmite jeden čakan a z podpalubia ďalších päť. Pri lodi postáva Apronia Alfena, ktorá stroskotanie prežila a poprosí vás, aby ste ju odtiaľto odviedli. Súhlaste a vráťte sa spolu s ňou do kolónie. V kolónii zájdite za Galenusom, oznámte mu čo sa stalo a dajte mu všetkých šesť čakanov (kus za 500 zlatých). Teraz sa vráťte do pevnosti a oznámte Carniusovi, čo sa stalo s loďou. Je dosť naštvaný a za vašu námahu vám dá celých 300 zlatých.

5.Rozhodnutie
Znovu počkajte tri dni a ohláste sa u Carniusa. Pošle vás za Falcom. Zájdite teda do kolónie a oslovte ho. Povie vám, že Carniusovi ide len o peniaze, no on chce aby sa ľuďom v kolónii naozaj dobre žilo. Máte sa rozhodnúť, či sa teda pridáte na jeho stranu alebo nie. Tiež sa teraz môžete vrátiť za Carniusom a on vám povie, že tuší že vám Falco ponúkol spoluprácu, no on vám môže ponúknuť oveľa viac, aby ste zbohatli. Máte sa rozhodnúť, či sa k nemu pridáte.
Ak sa rozhodnete pre Falca, tak ani za Carniusom nemusíte chodiť a rovno súhlaste.
Ak sa rozhodnete pre Carniusa, tak za ním skočte a prijmite jeho ponuku.

A. Spojenec Falco Galenus

6a. Kováč, alebo obchodník
Falco vám povie, že treba rozhodnúť, či do kolónie umiestniť kováča, alebo obchodníka. Popýtajte sa ľudí v kolónii, čo by uprednostnili a jednoznačne vyhráva obchodník. Rozhodnúť však musíte vy, tak oznámte Falcovi, že chcete obchodníka (alebo teda kováča, no kováč je aj v dedine Skaal, aj v Thirsku). Potom skočte oznámiť túto malú úlohu Carniusovi a dá vám odmenu 300 zlatých.

7a. Chamtivý kapitán
Počkajte si dva dni a Falco vám oznámi, že vami zvolená stavba je takmer hotová a máte to ísť oznámiť Carniusovi. Tak zájdite do pevnosti, oznámte mu to a vráťte sa - robí z vás obyčajného poslíčka. Keď sa vrátite, uvidíte, že konečne dostavali mólo a kotví tam už nová zásobovacia loď. Oslovte Falca a povie vám, že kapitán odmieta odviesť rudu na pevninu, pokiaľ mu nezaplatí prehnane vysoký poplatok. Zájdite teda na mólo, kde stojí kapitán Baro Egnatius a oslovte ho, no odmieta zľaviť. Vráťte sa za Falcom a pošle vás za Aproniou Alfenou, ktorú ste zachránili z prvej stroskotanej lode, aby ste využili Barove priateľstvo s Elberothom, čo bol kapitán tej stroskotanej lode. Oslovte Alfenu a spýtajte sa na Elberotha a na jeho zbraň. Vraj to bol skvelý bojovník, no mizerný kapitán. Dá vám jeho šabľu, ktorou sa bránila pred nemŕtvymi, než ste prišli. Vezmite si ju do rúk a z vytasenou zbraňou oslovte Bara. Spozná tú zbraň a keďže nevie, čo sa stalo, myslí si že ste ho zabili vy - nechce mať s vami žiadne problémy, tak už nepožaduje poplatok naviac. Oznámte to Falcovi a ten vám za vyriešenie problému dá 1000 zlatých.

8a. Zlodej ebonitu
Oslovte Falca a dá vám ďalšiu úlohu. Niekto kradne ebonit z bane a on podozrieva robotníka menom Uryn Maren. Dá vám kľúč od jeho domu. Vojdite tam a prezrite si jeho truhlu, no nenájdete nič. Oznámte to Falcovi, tak vám povie, aby ste ho sledovali priamo v bani. Vstúpte do bane a Uryn je v prvej chodbe napravo. Plížte sa a sledujte ho. Vyjde do hlavnej chodby a pôjde dole. Za zákrutou sa otočí, tak nech vás nevidí a začne sa plížiť do skladu. Plížte sa za ním a keď je v sklade ebonitu, tak tam za ním vstúpte a oslovte ho. Povie, že ho k tomu prinútil Carnius, pretože sa mu vyhrážal smrťou. Oznámte to Falcovi a pošle vás zistiť, ako sa k tomu vyjadrí Carnius. Tak zájdite do pevnosti, no Carnius poprie akúkoľvek spojitosť. Vráťte sa za Falcom a povie vám, že Uryn je mŕtvy a hoci nie sú dôkazy, myslí si, že ho zavraždili. No aspoň ste vyriešili problém so zlodejom a za odmenu dostanete 500 zlatých.

9a. Bitka v bare
Počkajte tri dni a kolónia sa opäť rozrastie. Falco má pre vás ďalšiu úlohu. V bare je Seler Favelnim a útočí na každého, kto vstúpi. Máte to dať do poriadku. Choďte do baru a pri dverách vás osloví jeho žena Dralora Favelnim a prosí vás, aby ste jej manželovi neublížili. Vstúpte a Seler vás napadne. Chvíľu s ním bojujte, ale len päsťami a po chvíli už nevládze a prosí vás, aby ste ho zabili. Cíti sa starý a nepotrebný, tak mu to vyhovorte a odmietnite ho zabiť. Uzná, že máte pravdu. Vyriešené. Vonku vám poďakuje Dralora a oznámte výsledok Falcovi, ktorý vás odmení 1500 zlatými.

10a. Posvätný ľad - Stalhrime
Spýtajte sa na ďalšiu úlohu a Falco vám povie, že baníci narazili na nejaké pohrebisko, ktoré blokuje ľad, ktorý nevedia rozbiť (je to Stalhrim, na ktorý ste už mohli naraziť v niektorých hrobkách). Pošle vás za Nordom menom Graring, ktorý by s tým mohol pomôcť. Jeho sídlo je juhozápadne od dediny Skaal, na území medzi dvoma riekami, na brehu neďaleko miesta, kde sa spájajú. Keď tam prídete, uvidíte že ich napadla Coventina Celata, tak ju zabite. Potom oslovte Graringa. Povie vám, že vie o Stalhrime a mnohí, tak ako tá útočníčka, sa o ňom dopočuli, no od Skaalov sa nedozvedia nič, lebo ho považujú za posvätný (sú ním obalené mŕtvoly bojovníkov, ktorých Nordi nemohli previezť do Skyrimu) a on tiež ne je ochotný sa o to tajomstvo podeliť, no vy sa mu páčite, tak vám pomôže. Dá vám prastarý nordský čakan - máte ním získať kus Stalhrimu a priniesť mu ho. Nemusíte sa trepať naspäť až do kolónie, môžete ho splašiť z ktorejkoľvek hrobky. Ak ste už prešli hlavný príbeh, alebo nejaké vedľajšie questy, tak už o niektorých viete. Prineste mu vykopaný kus Stalhrimu. Potvrdí vám jeho pravosť, ponechá vám prastarý čakan a keďže ste si získali ich dôveru, tak vám oznámi, že sa z neho dajú vyrábať zbrane a brnenia. Za istý počte kusov tohto ľadu vám žena menom Hidar vyrobí zbraň (sekeru, dlhý meč, dýku, alebo palcát), alebo muž menom Aenar vyrobí brnenie (kompletné ľadové brnenie). Obaja sú tu pri Graringovi. Po týchto zisteniach sa vráťte za Falcom a povedzte mu, čo viete. Je rád, že vy ovládnete ťažbu a distribúciu tejto suroviny a odporučí vám nosiť nájdené kusy Graringovi. Za odmenu vám dá 1000 zlatých.

11a. Doručenie správy
Falco má pre vás ďalšiu úlohu. Musíte doručiť Carniusovi správu o stave kolónie, no musíte to stihnúť do piatich hodín. Zájdite loďou do pevnosti a pred Carniusovou izbou stojí jeho asistent Constans Atrius, ktorý vám povie že Carnius odišiel. Povie vám aj kam.
Mohol ísť do Brodir Grove, čo je mierne na severovýchod od kolónie; k stroskotanej lodi (kde ste zachránili Alfenu); alebo na obhliadku na severovýchodné pobrežie (to sa dosť zle popisuje. Je to naozaj severovýchodne od pevnosti Frostmooth, východne od Kameňa slnka. Najjednoduchšie máte, keď pôjdete z pevnosti na východ, na pobrežie mora a po brehu pôjdete na sever).
Musíte sa ponáhľať, cesta loďou do pevnosti - dve hodiny, naspäť do kolónie - dve hodiny a máte hodinu, aby ste to stihli. Keď Carniusa nájdete, odovzdajte mu správu, je prekvapený, že ste to stihli, evidentne odišiel, aby sa to nepodarilo. Potom sa už kľudne vráťte za Falcom a oznámte mu splnenie úlohy a odmení vás 1000 zlatými.

12a. Stromy a Sprigganky
Falco vám povie, že sa mate postarať o Sprigganky, ktoré strážia pár stromov. Tie stromy totiž prekážajú vo výstavbe. Je to kúsok na východ pri rozostavaných častiach. Zájdite tam a pobite Sprigganky. Keď je po nich, tak choďte do baru a tak, ako vám kázal Falco oslovte chlapíka menom Unel Lloran. Je rád, že sú Sprigganky preč, no stále je tu problém so stromami, ktoré sa nedajú len tak odstrániť. Majú silné korene, ktoré by mohli byť aj ich slabosťou, máte to preveriť v bani. Vojdite do bane a spýtajte sa na to baníkov. Povedia vám, že v jednej šachte im cestu korene riadne skomplikovali, tak ju uzavreli. Nájdite teda vstup do Abandoned Mine Shaft a tam objavíte korene vo vode. Vráťte sa to oznámiť Unelovi. Požiada vás, aby ste ho na to miesto vzali, tak ho zase odveďte do bane k tým koreňom. Tam vám povie, že ak sú to korene tých stromov, tak by ste mohli otráviť vodu, z ktorej čerpajú vlahu. Potrebuje na to päť kusov Bittergreen petals. Zájdite na hlavný ostrov Vvardenfell a niekde ich kúpte (ja som ich dostal v chráme v Balmore). Potom ich zaneste naspäť do bane Unelovi a ten vám povie, že to už dokončí a môžete oznámiť splnenie úlohy. Tak to choďte oznámiť Falcovi a ten vám dá za odmenu 2000 zlatých.

13a. Najatie stráží
Falco vám povie, že bezpečnosť rozrastajúcej sa kolónie nezabezpečíte sami, takže potrebuje, aby sa našli nejakí dobrovoľníci, čo by sa podujali na stráženie. V kolónii sú traja, čo by sa na to dali. Prvý je Afer Falccus, ktorého nájdete v bare. Druhý je Gratian Caerellius, ktorého nájdete v bani a tretím je Garnas Uvalen, ktorý sa prechádza po východnej strane kolónie. Keď všetkých troch oslovíte, vráťte sa oznámiť to Falcovi.

14a. Pokus o vraždu
Odíďte z kolónie na pár dní a keď sa vrátite, uvidíte, že je dostavaná (každý tu má svoj dom okrem Falca, divné). Oslovte Falca a povie vám, aby ste chvíľu pri ňom zostali, dopočul sa vraj, že sa ho pokúsia zabiť. Tiež sú v blízkosti aj stráže, ktoré ste v predošlej misii najali. Počkajte si chvíľu a dorazí skupina útočníkov. Za pomoci Falca a stráží ich všetkých pozabíjajte. Za záchranu života vám dá Falco 1000 zlatých, 10 liečivých nápojov a Ľadový štít (ktorý sa vám hodí k ľadovému brneniu, ak ste si ho nechali spraviť u Graringových ľudí).

15a. Konfrontácia Carniusa
Za deň vám Falco povie, že dorazili nejaké strieborné meče do pevnosti Frostmoth, no Carnius ich neposlal, tak máte po ne zájsť. Zájdite do pevnosti a oslovte zase Carniusovho asistenta Constansa Atriusa a ten vám dá tri strieborné meče. Vráťte sa do kolónie a oslovte Falca, ktorý vám povie, že ich napadli členovia klanu Skaal, no podarilo sa im ich zahnať do bane, no stále sú tam ľudia, tak sa ich máte zbaviť. Vstúpte do bane a zabite všetkých Nordov. Na konci prezrite telo ich šéfa Toralfa, ktorý má u seba list, kde sa píše, aby počkali, kým odídete z kolónie a potom ju napadli a všetkých pobili. Neboli to Skaalovia, ale obyčajní žoldnieri. Zaneste list Falcovi. Keď si ho prečíta, znova ho oslovte a povie vám, aby ste s tým listom konfrontovali Carniusa. Zájdite teda opäť do pevnosti Frotmoth. Oslovte Carniusa a spýtajte sa na útok. Naštve sa, že ste mu prekazili jeho plány a zaútočí na vás. Zabite ho. Potom sa vráťte za Falcom, ktorý vás menuje za nového Faktora Východoimperiálnej spoločnosti v oblasti Solsthein pre kolóniu Raven Rock.

16a. Dom nového Faktora
Už ako Faktor sa spýtajte Falca na poslednú úlohu, ktorá je viacmenej láskavosťou voči vám. Máte si vybrať miesto pre vaše sídlo. Sídlo bolo plánované pre Carniusa, no nikdy ho nebol skontrolovať, keďže ani nemal v pláne sem prísť. Zodpovedný za výstavbu je Aldam Berendus. Oslovte ho a povie vám, že sú tri miesta vhodné pre stavbu sídla. Označil ich fakľou. Prezrite si teda označené miesta a rozhodnite sa. Potom znovu oslovte Aldama a odveďte ho na miesto, pre ktoré ste sa rozhodli a potvrďte mu, že práve tu chcete, aby stálo vaše sídlo. Vráťte sa za päť dní a dom je hotový. Je vám plne k dispozícii, je váš, takže žiadne uskladňovanie predmetov v gildách, či domoch po mŕtvych, ale vo vašom. Užite si ho.

B. Spojenec Carnius Magius

6b. Kováč, alebo obchodník
Carnius vám povie, že treba rozhodnúť, či do kolónie umiestniť kováča, alebo obchodníka. Je mu úplne jedno ktorý z nich to bude a rozhodnúť máte vy. Môžete sa popýtať ľudí v kolónii čo by uprednostnili a jednoznačne vyhráva obchodník. Rozhodnúť však musíte vy, tak oznámte Carniusovi koho chcete a dá vám odmenu 300 zlatých.

7b. Chamtivý kapitán
Počkajte si dva dni a Carnius vám oznámi, že v kolónii je nejaký problém, tak to choďte preveriť. Keď prídete do Raven Rocku, uvidíte, že konečne dostavali mólo a kotví tam už nová zásobovacia loď. Oslovte Falca a povie vám, že kapitán odmieta odviesť rudu na pevninu, pokiaľ mu nezaplatí prehnane vysoký poplatok. Zájdite teda na mólo, kde stojí kapitán Baro Egnatius a oslovte ho, no odmieta zľaviť. Vráťte sa za Falcom a pošle vás za Aproniou Alfenou, ktorú ste zachránili z prvej stroskotanej lode, aby ste využili Barove priateľstvo s Elberothom, čo bol kapitán tej stroskotanej lode. Oslovte Alfenu a spýtajte sa na Elberotha a na jeho zbraň. Vraj to bol skvelý bojovník, no mizerný kapitán. Dá vám jeho šabľu, ktorou sa bránila pred nemŕtvymi, než ste prišli. Vezmite si ju do rúk a s vytasenou zbraňou oslovte Bara. Spozná tú zbraň a keďže nevie, čo sa stalo, myslí si že ste ho zabili vy - nechce mať s vami žiadne problémy, tak už nepožaduje poplatok naviac. Oznámte splnenie úlohy Carniusovi a dá vám 1000 zlatých a 10 elixírov na liečenie chorôb.

8b. Zlodej ebonitu
Oslovte Carniusa a dá vám ďalšiu úlohu. Uryn Maren pre neho kradne ebonit z bane. Problém je, že Falco ho začal podozrievať a chystá sa prehľadať jeho dom, v ktorom má ukrytý ebonit. Carnius vám dá kľúč od Urynovho domu, tak zájdite do kolónie, vstúpte do domu a z truhlice pri posteli vezmite ebonit, ktorý zaneste Carniusovi. Povie vám, že Falco postavil pred sklad s ebonitom stráž, tak máte Urynovi asistovať. Zájdite teda naspäť do kolónie a vstúpte do bane. Nájdite Uryna a oslovte ho. Poradí vám opiť strážcu a dá vám fľašu Flinu. Zájdite nižšie pred chodbu, v ktorej držia naťažený ebonit a oslovte strážcu, ktorým je Aldam Berendus. Dajte mu Flin a odíde. Choďte za ním a čakajte. Keď Uryn ukradne ebonit, príde vám povedať, že vás chce vidieť Carnius. Vráťte sa teda do pevnosti za Carniusom a odmení vás 1000 zlatými.

9b. Bitka v bare
Počkajte tri dni a kolónia sa opäť rozrastie. Carnius má pre vás ďalšiu úlohu. V bare je Seler Favelnim a útočí na každého, kto vstúpi. Máte to dať do poriadku a najlepšie tak, ak ho zabijete. Choďte do kolónie a vstúpte do baru. Pri dverách vás osloví jeho žena Dralora Favelnim a prosí vás, aby ste jej manželovi neublížili. Vstúpte a Seler vás napadne. Chvíľu s ním bojujte a po chvíli už nevládze a prosí vás, aby ste ho zabili. Cíti sa starý a nepotrebný. Môžete mu to vyhovoriť, ale keď robíte pre Carniusa, tak ho spokojne zabite. Vráťte sa za Carniusom a dá vám odmenu 2000 zlatých.

10b. Posvätný ľad - Stalhrime
Spýtajte sa na ďalšiu úlohu a Carnius vám povie, že baníci narazili na nejaké pohrebisko, kde sa nachádza ľad, ktorý nevedia rozbiť. Carnius vám povie, že je to Stalhrim (na ktorý ste už mohli naraziť v niektorých hrobkách), veľmi vzácny ľad a len a len kvôli nemu sa pustil do podniku s touto kolóniou, pretože ho chce pre seba. Nik nemá tušenie čo to je, preto to bude celkom jednoduché. O tajomstve Stalhrimu vie jedine skupina Nordov, ktorí majú aj prastarý čakan schopný dolovať tento ľad. Máte ich zabiť, aby tajomstvo zostalo len vo vašich rukách. Sídlo týchto Nordov je juhozápadne od dediny Skaal, na území medzi dvoma riekami, na brehu neďaleko miesta, kde sa spájajú. Zájdite tam a pri dome je Graring a jeho dvaja spoločníci, žena menom Hidar a muž menom Aenar. Všetkých troch zabite a z Graringovej mŕtvoly si vezmite prastarú sekeru. Carnius vás pošle ešte po jeden kus Stalhrimu, tak si rovno môžete zájsť do Raven Rocku a do bane (alebo do nejakej inej hrobky cestou) a vydolujte kus Stalhrimu. Vráťte sa za ním a je spokojný s vašim výkonom a dá vám odmenu 3000 zlatých.
Taktiež si u neho môžete kupovať časti brnenia (kompletné ľadové brnenie), alebo zbrane (sekeru, dlhý meč, dýku, alebo palcát), ktoré mu na objednávku spravia jeho ľudia zo Stalhrimov, ktoré mu prinesiete.

11b. Zabránenie doručeniu správy
Carnius má pre vás ďalšiu úlohu. Aby ukázal, aký je Falco neschopný, nariadil mu za veľmi nevhodných podmienok doručiť správu o stave kolónie. Musíte zabrániť poslovi, aby sa k nemu dostal, no nesmiete ho proste zabiť, lebo by to bolo podozrivé. Vonku na nádvorí pevnosti čaká Hroldar the Strange, s ktorým ste sa už streli. Pracuje pre Carniusa. On vie spolupracovať s vlkmi, takže máte spoločne zlikvidovať posla.
Na nádvorí oslovte Hroldara a nasledujte ho na kopec neďaleko pevnosti. Povie vám, že tam na vás s poslom počká. Vy choďte ku kolónii Raven Rock a na jej východnej strane postáva posol. Oslovte ho a požiada vás chudák o sprievod pri doručení dôležitej správy. Súhlaste a odveďte ho namiesto do pevnosti priamo k Hroldarovi, pri ktorom už čakajú dvaja vlci, ktorí posla zabijú. Keď je mŕtvy, Hroldar vám dá kúzelné zvitky a list od Carniusa.
Carnius píše, že máte zabiť Hroldara, pretože už pre neho nemá využitie a keďže nevie čítať, sám vám odovzdal svoj rozsudok smrti. Zvitky, ktoré vám dal (Scorll of Savage Tyranny) umožnia ovládať zvieratá, takže očarujte jeho vlkov, zaútočte na Hroldara a vlky ho zabijú. Vráťte sa do pevnosti, oznámte Carniusovi splnenie úlohy a máte odmenu 1000 zlatých.

12b. Stromy a Sprigganky
Carnius vám povie, že sa mate postarať o Sprigganky, ktoré sužujú ľudí v kolónii. Po ich likvidácii sa máte spojiť s chlapíkom menom Unel Lloran, ktorý sa pred nimi schováva v bare. Zájdite do kolónie a na jej východnú stranu, kde vás Sprigganky napadnú. Keď sú všetky mŕtve, tak dostanete správu do denníka. Zájdite do baru za Unelom. Je rád, že sú Sprigganky preč, no stále je tu problém so stromami, ktoré strážili, pretože sa nedajú len tak odstrániť. Majú silné korene, ktoré by mohli byť aj ich slabosťou, máte to preveriť v bani. Vojdite do bane a spýtajte sa na to baníkov. Povedia vám, že v jednej šachte im cestu korene riadne skomplikovali, tak ju uzavreli. Nájdite teda vstup do Abandoned Mine Shaft a tam objavíte korene vo vode. Vráťte sa to oznámiť Unelovi. Požiada vás, aby ste ho na to miesto vzali, tak ho zase odveďte do bane k tým koreňom. Tam vám povie, že ak sú to korene tých stromov, tak by ste mohli otráviť vodu, z ktorej čerpajú vlahu. Potrebuje na to päť kusov Bittergreen petals. Zájdite na hlavný ostrov Vvardenfell a niekde ich kúpte (ja som ich dostal v chráme v Balmore). Potom ich zaneste naspäť do bane Unelovi a ten vám povie, že to už dokončí a môžete oznámiť splnenie úlohy. Tak to choďte oznámiť Carniusovi a ten vám dá za odmenu 1000 zlatých.

13b. Najatie stráží
Carnius vám povie, že treba najať nejaké stráže, pretože investori začínajú byť nervózni a on ich ešte potrebuje. Hoci je mu jedno, čo sa s obyvateľmi kolónie stane, aby to vyzeralo dobre, že sa o nich stará, máte nájsť dobrovoľníkov, ktorí by sa podujali na stráženie. V kolónii sú traja, čo by sa na to dali. Prvý je Afer Falccus, ktorého nájdete v bare. Druhý je Gratian Caerellius, ktorého nájdete v bani a tretím je Garnas Uvalen, ktorý sa prechádza po východnej strane kolónie. Keď všetkých troch oslovíte, vráťte sa oznámiť to Carniusovi. Je pobavený ich úbohou statočnosťou a vám dá 1000 zlatých.

14b. Atentát
Za tri dni znovu oslovte Carniusa. Rozhodol sa prejsť k poriadnej akcii. Chce, aby ste zavraždili Falca Galenusa. Všetko dôkladne prichystal. Najal si žoldniera, vydávajúceho sa za miestneho Norda, ktorý odvedie pozornosť. Zájdite teda do kolónie a podľa inštrukcií od Carniusa choďte na západnú stranu Raven Rocku, kde vylezte do drevenej veže. V nej vás čaká luk, otrávený šíp a čarovný zvitok. Pripravte sa. Zakúzlite na seba ten zvitok (zvýši lukostreľbu, plíženie a dá vám kúzlo chameleóna), potom vezmite do rúk luk s otráveným šípom a zamerajte. Medzi domami vidíte Falca spolu so strážami, ktoré ste najali. O chvíľu dorazí Nord a stráže sa na neho vrhnú. Odláka ich od Falca (nie vždy, niekedy bojujú pri strome a ak vtedy zabijete Falca, tak sa vám to ráta ako nahlásený zločin, takže vtedy Load). Vtedy ho zamerajte a vystreľte. Úspešný zásah - Falco je mŕtvy. Vráťte sa za Carniusom mu to oznámiť. Dá vám odmenu 4000 zlatých a Ľadový štít (ktorý sa vám hodí k ľadovému brneniu, ak ste si ho nechali u Carniusa za Stalhrimy obstarať).

15b. Nezdarený masaker
Za pár dní vám Carnius povie, že sponzori si nedajú povedať napriek všetkým nešťastiam, takže musí udrieť tvrdšie. Najal si skupinu žoldnierov, ktorá sa má prestrojiť za Nordov z kmeňa Skaal, aby podozrenie padlo na miestnych. Vezmite si z dvoch batohov, čo sú pri stole pred Carniusovou izbou výbavu, ktorú máte žoldnierom zaniesť. Vylodili sa východne od pevnosti Frostmoth, na východnom brehu rieky, ktorá spája more a jazero Fjalding. Nájdite ich a oslovte ich vodcu Toralfa. Povie vám, aby ste rozdali výbavu od Carniusa jeho mužom. Každému dajte výbavu a napokon aj Toralfovi. Pamätáte si, ako skončil Hroldar the Strange? Tak Carnius zradil aj vás a nariadil žoldnierom, aby vás zabili. Hneď ako všetkým doručíte výbavu (tak ako Hroldar doručil vám list, história sa opakuje) tak vás napadnú. Pobite ich a vráťte sa do pevnosti, kde oslovte Carniusa. Je prekvapený, že žijete, ale rozhodne sa to zmeniť a zaútočí na vás. Zabite ho.
Pred jeho izbou stojí jeho asistent Constans Atrius. Oslovte ho a keďže je mŕtvy aj Carnius, aj Falco, máte najvyššiu hodnosť a tak vás menuje za nového Faktora Východoimperiálnej spoločnosti v oblasti Solsthein pre kolóniu Raven Rock.

16b. Dom nového Faktora
Za pár dní (keď je kolónia dostavaná) sa ako Faktor spýtajte Constansa Atriusa na poslednú úlohu, ktorá je viacmenej odmenou pre vás ako Faktora. Máte si vybrať miesto pre vaše sídlo. Zodpovedný za výstavbu je Aldam Berendus. Zájdite do kolónie a oslovte ho. Povie vám, že sú tri miesta vhodné pre stavbu sídla. Označil ich fakľou. Prezrite si teda označené miesta a rozhodnite sa. Potom znovu oslovte Aldama a odveďte ho na miesto, pre ktoré ste sa rozhodli a potvrďte mu, že práve tu chcete, aby stálo vaše sídlo. Odíďte z Raven Rocku a vráťte sa za päť dní a dom je hotový. Je vám plne k dispozícii, je váš, takže žiadne uskladňovanie predmetov v gildách, či domoch po mŕtvych, ale vo vašom. Užite si ho.