Úvod je zaujímavo riešená tvorba postavy. Ste na lodi, ktorá sa plaví na Morrowind. Spolucestujúci Jiub sa vás spýta na meno. Predstavte sa. Vzápätí nato prichádza strážca, ktorý vás vyprevadí k schodom na palubu. Naučte sa chodiť. Pri schodoch sa naučte otvárať dvere. Na móle sa vás vojak chystá odviesť do kancelárie spoločnosti Census, no najprv chce vedieť odkiaľ ste. Vyberte si rasu. Potom vstúpte do budovy a u Socuciusa Ergallu si vytvorte povolanie. Buď si môžete zvoliť odpovedať na jeho otázky a on vám vyprofiluje najvhodnejšie povolanie. Môžete si vybrať z preddefinovaných povolaní, alebo si vytvoriť absolútne vlastné - v tom prípade si zvolíte zameranie (bojové, magické, zlodejské), dve hlavné vlastnosti, ktoré majú + 10 (sila, odolnosť a podobne) a päť prioritných (začínajú na hodnote 30) a päť sekundárnych (začínajú na hodnote 15) skillov. Ostatné začínajú na hodnote 5, pokiaľ nie sú ovplyvnené niečím iným. Tiež si zvolíte znamenie, pod ktorým ste sa narodili. Pokiaľ máte záujem otvárať to, čo je pred vami zamknuté a nie ste zlodej, dobré je znamenie The Tower, ktoré vám umožní raz za deň zoslať kúzlo, ktoré otvorí zámok do levelu 5O. Po výbere znamenia si to všetko môžete skontrolovať. Hotovo. Vezmite si zo stola vaše poverovacie listiny. Tým sa aktivuje inventár. Vyjdite von. Tu zoberte zo suda prsteň a vstúpte do ďalšej miestnosti, kde vás privíta Sellus Gravius. Porozprávajte sa s ním. Po predložení papierov vám povie niečo o kadečom. Nevie, prečo vás prepustili z väzenia a priviezli sem, ale nariadil to samotný imperátor Uriel Septim VII. Spýtajte sa ho na povinnosti "Duties". Máte vyhľadať muža menom Casius Cosades v Balmore. Po rozhovore vyjdite ďalšími dverami von. Tak a teraz je to všetko už len na vás.

Ďalej som spísal niekoľko vedľajších úloh. Je ich samozrejme viac a ich plnenie nie je podstatné, to len pre zaujímavosť, alebo ako čiastočná pomoc pre tuhých hráčov, ktorí chcú mať splnené a objavené všetko.
Pred plnením úloh týkajúcich sa hlavného príbehu však doporučujem poplniť nejaké úlohy v niektorej z mnohých morrowindovských frakcií. Získate tým dosť skúseností, peňazí a prípadne nájdete aj dobré vybavenie.

Seyda Neen

Pri tvorbe postavy bolo nutné zobrať prsteň (Engraved Ring of Healing). Môžete si ho nechať, alebo ho dať elfovi menom Fargoth. Ten vám pri rozhovore pri možnosti "ring" odprisahá, že mu Imperiáli ukradli prsteň. Môžete mu ho dať. Povie vám, že Arrille vám dá v obchode lepšie ceny.

Po meste sa potuluje Vodunius Nuccius. Povie vám o možnosti cestovania na Silt Strideroch. Bežte za mestskou sprievodkyňou menom Darvame Hleran. Tá vám povie, že Vodonius je nešťastný. Pri opätovnom rozhovore s Vodoniusom vám na tému o sebe povie, že je to tak, a že by sa rád odtiaľto dostal. Ponúkne vám na predaj prekliaty prsteň za 100 zlatých, aby si mohol zaplatiť cestu preč.

U Arrilla v obchode sa môžete dozvedieť (latest rumors), že Hrisskar, ktorý je tu v obchode na poschodí, má finančné problémy. Hrisskar Flat-Foot vám povie, či si nechcete zarobiť nejaké peniaze a získať späť jeho zlato. Obviní z krádeže Fargotha. A chce od vás, aby ste našli miesto, kde ich ukryl. Vyjdite na maják a čakajte. V dedine je mláka so starým pňom uprostred. Je naň pekný výhľad z majáku. Medzi deviatou a polnocou uvidíte Fargotha, ako prichádza ku pňu. Keď odíde, vyplieňte jeho skrýšu. 300 zlatých a prsteň, čo ste mu predtým dali (ak ste mu ho dali). Hrisskar vám za odmenu 100 nechá.

Z miestnych klebiet sa môžete dozvedieť, že sa stratil miestny vyberač daní Processus Vitallius. Na severozápade od Seyda Neen môžete nájsť jeho telo. Prezrite ho. Má papier so záznamami a 200 zlatých. Choďte nahlásiť jeho vraždu Socuciusovi Ergallovi, ktorý vás privítal na začiatku. Nenechávajte si peniaze, lebo ak ich odovzdáte, požiada vás, aby ste našli jeho vraha za 500 zlatých. Z rozhovorov zistíte, že mŕtvy mal priateľku, ktorá žije v majáku. Porozprávajte sa tam s Thavere Vedranou. V rozhovore spomenie, že sa Vitellius hneval na Forny Gilnitha. Nájdete ho v chatrči v meste. Pri rozhovore môžete súhlasiť, že ho neudáte a on vám vráti prsteň pre Vedranu. Ak mu poviete, že vraždiť nie je pekné, tak na vás zaútočí. Vy ho zabite a vezmite od neho Processuss Vitellius Ring a vráťte ho Thavere v majáku (dá vám dve Standard Restore Health potions). Od Ergalla si nechajte vyplatiť odmenu.

Balmora

Jeden z vedľajších questov, ktoré sa dajú zaradiť k Balmore, je objavenie starej bane, ktorá je južne od Balmory. Dajte sa južne od Silt Stridera. Keď dôjdete k mostu smerujúcemu na východ, pokračujte za ním mierne juhovýchodne. Ako začínajú skaly, mali by ste objaviť jaskyňu. Keď Vassir-Didanat Cave trochu preskúmate, tak zabehnite za Velandou Omani. Velanda Omani je v Omani Manor juhovýchodne od Telvanni waistworks. Z Viveckej Telvanni budovy vedie most na ostrov. Južne z tohto ostrova je most na ďalší ostrovček, na ňom je Omani Manor. Na vrchnom poschodí je Velanda Omani. V rozhovore sa objaví možnosť spomenúť jaskyňu. Pokiaľ jej prezradíte jej polohu, dá vám 2000 septimov.

Keď sa vydáte severne od Balmory, za mostom je križovatka za ktorou je skalný previs. Pod ním je telo Ernila Omorana. Má u seba list a Skooma Pipe. Vezmite. List je adresovaný Tsiyi. Tsiya býva v Balmore. Jej dom je ale zamknutý, level 50. Ak sa vlámete dnu, povedzte jej o liste, dajte jej Pipe a ona vám dá za to 50 zlatých.

**Moonmoth Legion Forth**

Od ľudí v Balmore sa (až po čase hrania) môžete dozvedieť, že vás zháňa Larrius Varro z Moonmoth Legion Forth. Táto pevnosť je na východ od Balmory. Pri Silt Striderovi sú dva mosty a za nimi je cesta, ktorá vás dovedie priamo do pevnosti.

Larrius vám ponúkne prácu. Vypočujte si Little story o piatich zlých ľuďoch. Vie len, že sú to scaut, pawnbroker, savant, thief a smith, že sú v Balmore a že sú to členovia Morag Tong. Pri otázke Bad People vám ľudia odporučia spýtať sa niekoho z Gildy zlodejov. Zbehnite do South Wall Cornerclubu. Tam vám niekto zo zlodejov prezradí, že sú to: skaut (prieskumník) - Vadusa Sathryon, pawnbrooker - Marasa Aren, zlodej - Madrale Thirith, učenec - Sovor Trandrel, kováč - Thanelen Velas. Sú v Council Clube. V klube ich skúste okradnúť, aby na vás zaútočili. Zabite ich. No aj tak ste spáchali zločin. Z tela jedného z nich si môžete zobrať kľúč od Nerano Manor (budete ho potrebovať pri úplne inom queste, ak sa ho rozhodnete plniť). Potom sa rýchlo vráťte za Larriusom Varrom do pevnosti. Ten vás zbaví obvinenia a za odmenu vám dá prsteň.

Keď sa ho potom spýtate na Latest rumors, povie vám o banditovi, ktorý prepadáva pocestných neďaleko Hla Oad a bol by rád, keby ste sa o to postarali. Presuňte sa teda do Hla Oad. Vydajte sa severne od dediny. Na mape je znázornená cesta, ktorá vedie k cieľu, normálne sa mi to však moc ako cesta nezdalo. Proste kúsok severne je most a pred ním stojí Fjol. Pri rozhovore máte jedinú možnosť. Fjol vám dá na výber, buď zaplatíte 100 zlatých a nechá vás na pokoji, alebo odmietnete. Odmietnutie vedie samozrejme k boju. Po jeho smrti sa vráťte oznámiť výsledok Larriusovi (100 zlatých).

Caldera

Na východe od mesta je Aeta Wave-Braker. Tejto slečne ukradli rodinné klenoty. Chce od vás, aby ste ich našli. Podozrieva skupinu vedenú Khajiitom menom Dro´zhirr. Severovýchodne od miesta vášho rozhovoru, z druhej strany kopca je jaskyňa Shushishi. Vnútri za všetkými nepriateľmi je Dro´zhirr. Buď mu môžete v rozhovore navrhnúť, že zanesiete Aete cennosti a jemu donesiete polovicu odmeny, alebo si rovno môžete vziať cennosti z jeho mŕtvoly. Expensive amulet a prsteň vráťte Aete, ktorá vás odmení 300 zlatými.

Na severozápade od Caldery nájdete orka menom Burgol gro-Bagul. Poprosí vás o pomoc, o doručenie listu jeho priateľke do Caldery. Ak súhlasíte, zaneste list k Bashuk gra-Bat. Žije v meste južne od radnice. Tá vám dá ďalší list, ktorý zaneste znova gro-Bagulovi. Za odmenu vám dá diamant.

Na severozápade, poniže Burgola je Hlormar Wine-Sot. Povie vám, že ho okradla čarodejka a požiada vás o pomoc. Ak prijmete, dajte sa na sever od nasledujúcej križovatky. Po ceste stretnete Sosiu Caristianu. Pri rozhovore vám povie, že ho neokradla len tak, ale preto, lebo ako jej bývalý spolucestujúci si príliš dovoľoval. Navrhne, aby ju Hlormar vyhľadal v gilde mágov a ona mu veci vráti. Hlormar, ktorý vás po prijatí questu sprevádza, však nesúhlasí. Buď sa pridáte k nemu proti Sosii, alebo zaútočí na vás. Je síce neozbrojený, ale aj tak dosť silný (heavy armor sa mi zvýšilo o tri body, kým ma tĺkol). Rozhodnutie je na vás.

Gnisis

Kúsok juhovýchodne od Silt Stridera stojí vo vode Hentus Yansurnummu. Povie vám, že Hainab Lasamsi mu ukradol nohavice. Hainab sa poneviera okolo chrámu v centre. Buď ich ukradnite, alebo sa s ním spriateľte na dosť vysokú úroveň, potom vám ich dá. Hentus vám za odmenu dá tri Hackle-Lo Leaf.

Suran

Táto úloha je síce dosť nezávislá, ale geograficky je najbližšie Suranu. Zo Suranu vedie cez rieku most na západ. Za ním pokračujte stále po ceste, ktorá smeruje na severozápad. Na prvej križovatke zase na severozápad. Za ňou sa nachádza Sterdecanova farma. Ak je tam, ste správne. Potom už len pokračujte cestou smerom na západ ponad jazero. Stretnete Edras Orila. Ten vás požiada, aby ste sa postarali o kagouti, potvory, ktoré sa ponevierajú neďaleko od neho. Keď ich pobijete, vráťte sa za ním. Ešte vás požiada, aby ste ho odprevadili za jeho priateľom Thoronorom. Len pokračujte cestou ďalej na západ a tam ho stretnete. Thoronor vám dá za odmenu amulet pomalého padania.

Na východ od Suranu za kopcom je ork Umbra. Povie vám svoj životný príbeh, a tiež, že nevidí zmysel v ničom a chcel by ukončiť svoj život ako bojovník. Môžete súhlasiť, že mu pomôžete a zaútočí na vás, aby zomrel v boji. No pokiaľ sa sem vyberiete ešte dosť slabý, na nízkom leveli, nebude to on, kto padne. Týmto qestom získate len jeho vybavenie. Orkské brnenie, nič moc (asi, ja som bol zameraný na Heavy Armor), ale má veľmi dobrý meč.

V Desele´s house of Earthly Delights je pri bare chlapík menom Daric Bielle. Stratil sa mu otrok Haj-Ei. Požiada vás o jeho nájdenie, či zabitie. Keď sa v meste popýtate ľudí na toho otroka, pošlú vás za Dranasom Sarthramom. Ak sa spýtate na Hides His Eyes, lovca, ktorého si najal Daric, povedia vám, že sa zdržuje v Tradehouse. Potom zabehnite za Dranasom na tržište s otrokmi. Pri téme Hides His Eyes vám povie, že ho síce nepozná, ale určite to nebude jeho pravé meno a v preklade to znamená Haj-Ei. Už je to jasné. Bežte do Tradehousu. Tu na poschodí nájdete Hidesa. Pri rozhovore odhaľte, že si zmenil meno. Buď mu môžete sľúbiť, že jeho tajomstvo neprezradíte (získate jeho vďačnosť), alebo mu povedať, že to oznámite Bielleovi - potom na vás zaútočí. Bielle vám síce neverí, že Hiedes bol Haj, ale dá vám odmenu 150 zlatých. Aj v prípade, že Hidesovi sľúbite, že pomlčíte, môžete to potom vyložiť Bielleovi. Urobte, ako myslíte.

Za mostom, západne od Suranu je argonian menom Tul. Požiada vás, či by ste ho nedoviedli k Redguardovi, ktorý pomáha takým, ako je on. Ten Redguard je Stredecan, jeho farmu ste míňali, ak ste plnili prvý Suranský quest v návode. Je to severozápadne od miesta, kde ste stretli Tula. Stredecan je na poli (vo dne, v noci). Tu na vás prehovorí Tul. Je to člen klanu Morag Tong a chce zabiť Stredecana. Dá vám na výber: Odísť, alebo sa pridať k jeho obeti a zomrieť. Ak sa pridáte k Stredecanovi, dá vám za odmenu prsteň s kúzlom Shield. A samozrejme budete musieť zabiť Tula.

Ald´Ruhn

Na západe od mesta je Falanu Indaren. Povie vám, že ju prepadli Nix Houndi a jej manžela zahnali preč. Požiada vás o jeho nájdenie. Je na západe od nej. Najprv prejdite kopec smerujúci na západ hneď od Falany. Na ďalšom kopci oproti, ktorý má na sebe dosť balvanov, sa medzi nimi skrýva Drerel Indaren. Doveďte ho k jeho manželke, ktorá vám za odmenu dá knihu A Dance in Fire, Chapter II - zvýši Block skill.

Na juhozápade je Viatrix Petilia. Požiada vás, aby ste jej robili ochranku na ceste ku Ghostgate Shrine, kam sa musí dostať do dvoch dní. Južne od Aldruhnu je pevnosť Buckmoth Legion Forth (pevnosť ako Moonmoth v Balmore). Medzi ňou a Ald´ruhnom je cesta vedúca na východ. Choďte po nej, až dôjdete ku Ghostfence - magickej stene. Od nej sa vydajte po obvode steny smerom na juhovýchod, až dôjdete k bráne. To je najrýchlejšia cesta. Za bránou ide cesta na sever, no kúsok za bránou sa odpája cesta doprava. Tu sa nachádza Ghostgate Shrine. Viatrix vám dá 100 zlatých.

Mestskí obchodníci Tiras Sadus, Daynes Redothril, Bevene Releth, Bivale Teneran a Llether Vari (poslední dvaja sú v Manor District) majú pre vás prácu. Pri rozhovore dajte ponuku "work". Ienas Sarandas prehral celý majetok a od týchto obchodníkov má veci, za ktoré nezaplatil a ktoré chcú naspäť. Odmenia vás od 25 do 50 zlatých. Navštívte Ienasa v jeho dome. Ak vás má v slušnej obľube, tak pri možnosti poradiť vám dobrovoľne daruje všetky veci. Tie môžete povracať obchodníkom.

Sadrith Mora

Angaredhel v Gateway Inn má pre vás prácu "work". V južnej veži straší a duch sa nedá vyhnať. Už sa o to pokúšala aj Arara Uvulas, ktorá sídli v Telvanni Council House. Tá vám povie, že to nie je bežný duch ako taký, ale pravdepodobne ho vyvolal skúsený čarodej. Spýtajte sa niekoho v Telvanni councile na takého čarodeja "conjuration expert". Stačí aj Dalyne Arvel, ktorá je pred východom. Povie vám, že taký expert je Uleni Heleran z gildy mágov. Bežte za ňou do Wolverine Hall. Tam sa vám Uleni prizná, a tiež povie, aby ste zabehli za Angaredhelom a povedali mu, že strašenie prestane. Oznámte výsledok a máte na výber odmenu: Fighters ring (Endurance, Strength), Mage ring (Willpower, Intelligence), alebo Thiefs ring (Agility, Speed, Personality).
U Angaredhela si tiež môžete kúpiť Hospitality Papers za 25 zladýtch. Tie by vám mali uľahčiť komunikáciu v meste, alebo niečo také, nebolo mi to úplne jasné.

QUESTY GILDY BOJOVNÍKOV

Imperiálna Charta Gildy Bojovníkov

**I. Účel**

Gilda bojovníkov poskytuje prácu slobodným bojovníkom, nájomným žoldnierom a kontrakty miestnym obyvateľom. Obyvatelia môžu uzavrieť s gildou dohodu na likvidáciu beštií a škodcov, dodávky tovaru cez nebezpečné trasy, zhromažďovanie šeliem pre arény na iné povinnosti určené Stewardmi gildy

**II. Právomoc**

Gilda Bojovníkov bola založená pod sekciou 4 z "Guilds Act" a táto charta bola prvý raz potvrdená panovníkom Versidue-Shaiem v tristodvadsiatomprvom roku Druhej Éry.

**III. Pravidlá a postupy**

Každý člen Gildy Bojovníkov, ktorý napadne, či okradne iného člena, môže byť vypovedaný z gildy. Opätovné vstúpenie je v právomoci a na uvážení Stewarda gildy.
Občania, ktorý uzavrú s gildou kontrakt a dostanú sa do sporu, sa môžu obrátiť najpv na Stewarda gildy a potom na správne orgány každej provincie.

**IV. Požiadavky pre členstvo**

Gilda si vyberá kandidátov, ktorí sú silní a zdraví. Kandidát musí mať zručnosť v ovládaní sečných zbraní s dlhou čepeľou, sekier, tupých zbraní a štítov. Členovia gildy musia byť schopní používať ťažké brnenia.

**V. Žiadosť o členstvo**

Kandidát sa musí predstaviť Stewardovi gildy, kôli podstúpeniu skúšky a prijatiu.
Zaisťujú pobočky Gildy Bojovníkov vo Vvardenfellskom Distrikte, Provincia Morrowind.

(preložené z knihy "Imperial Charter of the Guild of Fighters" na žiadosť lorda Viveca)

V Balmore vám zadáva úlohy Eydis Fire-Eye, samozrejme v gilde bojovníkov.

**1. Deratizácia**

Vybiť krysy v dome Drarayne Thelas. Jej dom je na druhom brehu rieky. Dá vám kľúč od skladu. Jednu krysu zabite u nej v druhej izbe, ostatné na poschodí v sklade. Thelas vám dá sto septimov.

**2. Vykrádači bane**

Zo Shulk Egg Mine kradnú vajcia Sevilo Othan a Daynila Valas. Na juh od Balmory, od Silt Stridera je baňa. Stoja pred ňou dvaja chlapíci. Vnútri nájdite tých dvoch a zabite ich. Potom sa vráťte za Eydis.

**3. Likvidácia agentov**

Calderská banská spoločnosť vás najala na zabitie štyroch Telvannských agentov. Sú to Alynu Aralen, Sathasa Nerothren, Fothyna Herothran a Alveleg. Skrývajú sa v jaskyni severne od Calderských baní, ktoré sú juhozápadne od Caldery. Stačí nájsť bane, Ashanammu, ich skrýša je pred vchodom. Pred jaskyňou je na stráži lučištník Alveleg. Po jeho zabití dostaňte zvyšných troch vnútri.

**4. Code Book**

Eydis potrebuje, abe ste získali Code Book, ktorú má Sottilda v South Wall. Pokiaľ ste členom gildy zlodejov, nedá vám ju. Buď ju ukradnite, alebo sa ju len pokúste ukradnúť. Vtedy na vás zaútočí a vy, keďže nie ste agresor, ju môžete zabiť a ostatní nezaútočia. Po jej smrti zaplaťte Sugar-Lips 1000 septimov, aby ste nestratili ich dôveru. Pokiaľ nie ste členom gildy zlodejov, spriateľte sa s ňou aspoň na 80 a potom vám knihu dá, inak o nej nebude chcieť hovoriť.

**5. Dlh**

Helaviane Desele zo Suranu dlhuje nejaké peniaze a vás si najali, aby ste ju donútili zaplatiť. Je v Desele´s House of Earthly Delights. Stačí aby si vás obľúbila a zaplatí.

**6. Bounty Hunt - Dura gra-bol**

Zabiť orkyňu Dura gra-Bol. Len vbehnite do jej domu za riekou v Balmore a zabite ju. Zaútočte ako prvý, lebo ona o ničom nevie. 250 zlatých.

== Po tejto úlohe vás Eydis odporučí do ďalších pobočiek gildy v Sadrith Mora, Ald´ruhne a Vivecu. Poďme do Ald´ruhu, kde úlohy zadáva Percius Mercius.

**7. Asistencia vo Vase**

Ulyne Henim si vás najala na prácu v lokalite Vas. Zaznačí vám ju na svetovú mapku, takže pohoda. Vydajte sa do Dagon Felu a stade pešo do Vasu. Tam na jednom ostrove nájdite budovu, pred ktorou stojí Ulyne Henim. S tou sa vydajte dnu zabiť všetky potvory. Na koniec čaká necromancer Daris Adram. Po jeho smrti je úloha splnená, pohovorte s Ulyne a vráťte sa. Inak môžete celý dungeon vyčistiť aj sami, aby ste sa nemuseli starať o Ulyne, ktorú by vám nemali zabiť. Ak to spravíte sami, pohovorte si potom s ňou a odíďte.

**8. Bounty Hunt - Nerar Beneran**

Zabiť zločinca Nerera Benerana. Skrýva sa v jaskyni Sargon. Vraj je to neďaleko Maar Ganu. Tu vás miestni odporučia ísť za Bugurash gra-Gashe. Choďte za orkyňou do Outpostu. Povie vám, že Sargon je severne od mesta na ostrove. Inak je to juhozápadne od Vasu. Medzi Vasom a hlavnou pevninou je jeden veľký dlhý ostrov (nie ten, na ktorom je Dagon Fel) južne od Vasu. Na tom ostrove stačí sledovať cestu, ktorá sa tiahne celým ostrovom, pri kratučkej odbočke je Sargon. Keď všetkých pobijete, vráťte sa. 500 zlatých.

**9. Suranskí banditi**

Avon Oran si vás najal na problém s banditami. Treba ísť do Suranu, žije v Oran Manor, vedľa chrámu. Serjo Avon Orean je tu starosta. Severovýchodne je Saturan, jaskyňa s banditmi. Ak ste bojovali s Umbrom, ktorý bol na východe, tak presne severne od neho je Saturan. Zabite banditov a hlavne Daldura Sarysa. Za jeho hlavu vám dá Oran 1000 zlatých.

**10. Zásobovanie**

Doručiť 20 flinov do Elith-Pal Mine, západne od Zainab Campu. Ak ste tam ešte neboli, dajte si zaznačiť camp na mape. Z campu sa dajte rovno na západ. Cesta z lúk vniká medzi hory. Keď dôjdete na rázcestie, pár krokov južne je Elith-Pal mine. V jaskyni nájdite osobu menom Dangor. 500 zlatých.

== Zatiaľ viac úloh nemá. Vráťte sa za Eydis do Balmory

**11. Orkský problém**

Choďte na Alofovu farmu severozápadne od Pelagiadu. Na východ od Pelagiadu je Drenova plantáž, nedá sa minúť. Nad ňou je Arvelova plantáž. Hneď za ňou, na druhej strane rieky je Alofova farma. Povie vám, že orkovia sú v skrýši zvanej Ashunartes, severovýchodne od neho. Ak zabijete ich vodkyňu Burubu gra-Bamog, bude pokoj. Mierne na severovýchode prekročte hory, za nimi je stará zrúcanina. (alebo môžete ísť na východ k rieke. Trochu na sever a na západ k pevnosti Marndus a za ňou západne je váš cieľ). Vchod uprostred, ktorý vedie k svätyni, obsahuje len pár orkov. Okolo celej zrúcaniny je cesta a na jej južnom konci, medzi zrúcaninou a Marandusom, je ďalší vstup do vyšších podlaží Ashunartes. Tu zabite orkyňu a vráťte sa. 500 zlatých.

**12. Bounty Hunt - Droves Verthi**

Vybiť Verethiho pašerácky gang a hlavne Dovresa Verethiho v Mannammu. Je presne južne od Pelagiadu. Nemôžete ju minúť. Hneď za ňou je Balurova farma, čiže ak ste tam, viete, že už ste ďaleko. Vedie k nej taký prírodný most cez rieku. Zlikvidujte gang. 1000 zlatých.

**13. Hunger**

Zlikvidovať potvoru v Sarano Tomb, ktorá je juhovýchodne od pevnosti Moonmoth. Larrius Varro vám môže povedať podrobnejšiu cestu. Ja vás navediem podľa úlohy 11. Choďte znova na Alofovu farmu a severne od nej je spomínaná hrobka. Vnútri za zamknutými dverami (len level 10) je Hunger. Zabiť a naspäť. 1000 zlatých.

== Vyčerpali ste jej úlohy. Bežte do Wolverine Hall v Sadrith Mora. Tu vám úlohy bude zadávať Hrundi.

**14. Asistencia v Nchurdamze**

Larienna Maerina potrebuje pomoc v Nchurdamz. Zaznačí vám ju na mape. Je to južne od Sadrith mora, ale pešo sa tam oplatí ísť z Molag Mar. Keď nájdete Maerinu, môžete spolu vyčistiť dungeon. Ona chce zabiť hlavne potvoru menom Hrelvesuu. V zapascovanej truhle nájdite kľúč, lebo neviem, či ako bojovník otvoríte dvere s levelom 60. Za nimi je posledný boj. Hotovo. 500 zlatých.

**15. Pomoc v bani**

Pomoc potrebuje Novor Drethan v Dissapla Mine, ktorá je severovýchodne od pevnosti Falensarano, ktorá je západne od Tel Aruhnu. Dajte si zaznačiť na mape Falensarano. Nad pevnosťou je cesta, ktorá vedie rovno k Dispala Mines. Tam zistíte, že Nix Honudi útočia na baníkov. Preskúmajte bane a zachráňte liečiteľa Teresa Arothna. Drethan vám dá štyri Raw Glass.

**16. Corprus Stalker a Bounty Hunt - Rels Tenim**

V Tel More je u obchodníčky Berwen chytený Corprus Stalker. Treba ho zabiť. Zároveň dostanete úlohu zlikvidovať Rels Tenima, ktorý je v okolí Vosu. Prvá úloha je jasná.
Druhá: Spýtajte sa ľudí vo Vose a odporučia vás do Ahemmusa campu, severne od Vosu. Bežte do campu. Zabezpečte si u niekoho v campe veľkú obľúbenosť a prezradí vám, že Rels je v Shallite na ostrove. Choďte severne na prvý ostrov od campu. Stade severozápadne o dva ostorvy ďalej. Na druhom z nich je shallit. Vchod je skrytý zo severnej strany ostrova pod skalami. Vnútri je aj prechod do Drethan Ancestral Tomb. Je tam Marara, ktorá má dobrý prsteň. Mimo iného zvyšuje acrobatics. V druhej miestnosti Shallitu od vchodu je na stene ďalšie poschodie. Neprišiel som na to, ako sa tam dostať inak, než pomocou levitácie, alebo povyskakovať, ale musíte byť veľmi dobrý akrobat. Tu hore je Rels Tenim. Po jeho konci sa vráťte. Za obe úlohy je to 500 a 200 zlatých.

**17. Zásobovanie**

Doručiť Sujammu do Dunirai Caverns Nelacarovi. Je juhovýchodne od Ghostgate. Ak ste plnili jeden z vedľajších questov v Aldruhne, už viete, kde je Ghostgate. Od brány na východe je nikam nevedúci kaňon. Za kopcom východne od neho je Dunirai Caverns. Musíte to trochu pohľadať. Vnútri nájdite Nelacara a dajte mu Sujammu. 500 zlatých.

**18. Asistencia v Telasere**

Pomôžte Sondaale of Shimmerene, ktorá je v Telasere. Telasero sa vám zjaví na mapke, bežte tam. Tam na dverách nájdte list od Sondaale, kde píše, že to vyzerá bezpečne, tak to ide preskúmať. Dnu to ani na prvý pohľad nevyzerá bezpečne. Nájdite ju v bočných dverách druhého levelu a vyveďte ju von, tým je misia hotová.

**19. Bounty Hunt - Engaer**

Zabiť bosmera menom Engaer. Je v Tela Naga, veža v Sadrith Mora. Hrundi vás varuje, aby ste to urobili v tichosti. Na splnenie musíte mať lietanie, vysoké skákanie, alebo podobné kúzlo, schopnosť, či zvitok. Musíte sa dostať do najvyššieho poschodia veže. Tam je dvojo zamknutých dverí za postavou menom Ivramie Sarandas. V jedných z nich je Engaer. Dvere sú len level 20. Zavrite za sebou a pokúste sa ho okradnúť, nech zaútočí. Potom v kľude odíďte. 2000 zlatých.

**20. Pudai Egg Mine**

Nájdite mýtické Pudai Egg Mine. Hrundi si myslí, že by mohli byť na ostrove Sheogorad severne od Sadrith Mora. Je to ostrov, na ktorom je Dagon Fel. Baňa je na západe ostrova. V bani za kráľovnou je na zemi sedem zlatých vajec. Tie odneste Hrundimu. Tu vás musím upozorniť, aby ste do baní cestovali naľahko, aby ste nič nemuseli vyhadzovať, lebo všetkých sedem vajec váži 210 kilo. 10 000 zlatých.

==== Posledný, kto vám bude zadávať úlohy, je ork Lorbumol gro-Aglakh vo Vivecu.

**21. Prsteň**

Získajte prsteň od Nar gro-Shagrampha. Je vo Vivecu, v Hlaalu plaza. Len sa tam prechádza po plaze. Stačí sa ho spýtať na prsteň a dá vám ho. 100 zlatých.

**22. Bounty Hunt - Tongue-Toad**

Zabiť Tongue-Toada za 500 zlatých. Je v Rat in the pot v Ald´ruhne. Ak sa na neho spýtate Perciusa Merciusa, tak vám povie, že nevie, čím sa previnil a že ho stačí presvedčiť, aby sa vytratil. Keď nájdete Toada, tak ho môžete teda pustiť, alebo zabiť - ako chcete. Lorbumol vám dá peniaze tak, či tak.

**23. Bounty Hunt - Dro´Sakhar**

Zabiť Khajita menom Dro´Sakhar. St.Olms lemujú drobné ubytovne a v tej s názvom Vivec, St.Olms Canal South-Two je Dro´Sakhar. 500 zlatých.

**24. Dlh**

Lirielle Stoine v Ald´ruhne dlhuje 2000 zlatých. Polovica je vaša, ak ich od nej dostanete. Je v Rat in the Pot. Percius vám poradí, buď nájsť peniaze, ktoré patrili jej bratovi, ktorý je v skutočnosti dlžníkom, alebo to môžete zatiahnuť sami. Lirielle barmanka z Rat in the Potu vám povie, že jej brat Ruaran Stoine chodieval hazardovať do Mallapi, severovýchodne od Gnaar Moku. Ak sa teda vydáte na severovýchod od Gnaar Moku, narazíte na Mallapi, ak nie, pohľadajte ho na úpätí hory. Vnútri je mŕtvola jej brata, ktorá má u seba peniaze a nejaké cennosti. No nikoho to nezaujímalo. Nemal som žiadnu možnosť o tom hovoriť ani s Lirielle, ani s Perciusom. Neviem, ako inak to vyriešiť, takže som zaplatil dlh sám. (v podstate z vecí jej brata, ale chýbalo mi nejaké iné riešenie.)

Teraz sa musíte rozhodnúť. Fighters guild je pod vplyvom Camona Tong, čo je spoločenstvo vrahov. Buď sa pridáte k veliteľom, ktorí sú v spojení s Camona tong, alebo od nich očistíte bratstvo. Ja som si vybral Perciusa a očistiť gildu. No spísal som aj ďalšie možnosti. Najprv teda spolupráca, pretože ďalšie úlohy, čo vám Lorbumol zadá, sú už zločiny.

***Možnosť číslo 1:*** Ďalšie dve úlohy sú zabiť Adrariu Vandaciu v Seyda Neen. Je v Census and Excise warehouse. Potom zabiť Rufinusa Alleiusa v Ebonhearte. Je v Grand Council. Tieto vraždy sú za 500 a 1000 zlatých. Potom už môžete ísť len za Guildmasterom Sjoringom Hard-Heartom vo Vivecu. Chce, aby ste zabili šéfov gildy zlodejov. Big Helendu v Dirty Muriel´s Cornerclub v Sadrith Mora, Habasiho v South Wall v Balmore a Aengotha v Rat in the Pot v Ald´ruhne. Je to za 5000 zlatých. Potom vám Sjoring povie, že z vás spraví guildmastera, ak zabijete hlavného bossa zlodejov. Ak sa teraz porozprávate s Lorbumolom, tak na vás hneď zaútočí, lebo on chel byť guildmasterom. Bežte do predajne kníh vo Foreign Quarter Canalworks. Tam sa musíte vlámať do zamknutých dverí levelu 60. Za nimi zabite bossa zlodejov. Keď sa potom vrátite po odmenu, Sjoring vás napadne a musíte ho zabiť. Tak a stali ste sa guildmasterom.

***Možnosť číslo 2:*** Bežte za Perciusom Merciusom. Požiada vás o zabitie Lorbumola gro-Aglakha a Eydis Fire-Eye. Keď ich eliminujete, posledná úloha je zabiť Sjoring Hard-Hearta. Percius vám dá kľúč od svojej izby (tu v gilde), aby ste si mohli vziať jeho vybavenie na pomoc. Je tam komplet orkské a sklenené brnenie. Keď ho zabijete, Percius vás povýši na guildmastera.

***Možnosť číslo 3:*** V prípade, že chcete byť neutrálny, alebo ste platonicky zaľúbený do Eydis Fire-Eye, stačí zabehnúť za Sjoringom Hard-Heartom a vyprovokovať ho k boju. To samo z vás spraví guildmastera. Potom hoďte reč s Lorbumolom a zabite aj jeho. Všetci ostatní žijú a uznávajú vás ako svojho vodcu.

QUESTY GILDY MÁGOV

Imperiálna Charta Gildy Mágov

**I. Účel**

Gilda mágov poskytuje podporu učňom mágie a ustanovuje zákony týkajúce sa používania mágie. Gilda sa venuje zbieraniu, uchovávaniu a rozdeľovaniu magických vedomostí s dôrazom na zabezpečenie toho, aby všetci občania Tamrielu mali prospech z týchto vedomostí.

**II. Právomoc**

Gilda Mágov bola založená na Summersetskom ostrove v tristodvadsiatom roku Druhej Éry Vanusom Galerionom a Rilisom XII. Neskôr právoplatnosť potvrdil v rámci "Guilds Act" panovník Veresidue-Shaie.

**III. Pravidlá a postupy**

Zločinom voči členom gildy sa predchádza tou najtvrdšou disciplínou. Ak sa niekto zločinu dopustí, to, či znovu získa svoju pozíciu, alebo nie, je podmienené rozhodnutím Arcimága.

**IV. Požiadavky pre členstvo**

Gilda Mágov akceptuje len kandidátov s prenikavou inteligenciou a silnou vôľou. Kandidáti musia preukázať majstrovské ovladanie veľkých odborov mágie, ako sú: Destruction, Alteration, Illusion a Mysticism. Kandidáti tiež musia dokázať praktické vedomosti v Očarovávani (enchantments) a alchymistických postupoch.

**V. Žiadosť o členstvo**

Kandidát sa musí predstaviť Stewardovi gildy, kôli podstúpeniu skúšky a prijatiu.
Zaisťujú pobočky Gildy Mágov vo Vvardenfellskom Distrikte, Provincia Morrowind

(preložené z "Knihy Imperial Charter of the Guild of Mages" v rámci Telvannskej osvety občanov Morrowindu)

V Balmore vás do gildy môže prijať Ranis Athrys. Keď vás prijme, po prvé úlohy si bežte k Ajire, v tej istej budove.

**1. Zbieranie húb**

Ajira musí preštudovať miestne huby a potrebuje vzorky Luminous Russula, Violet Corprinus, Bungler´s Bane a Hypha Facia. Mali by sa nachádzať v oblasti za horami na severe od Balmory. Ak sa vám ale nechce tárať po horách, choďte do Seyda Neen. Bungler´s Bane a Hypha Facia sú huby, ktoré rastú na kmeni stromov. Obe nájdete na strome vedľa Terurise Girvayne´s House v meste. Luminous Russula a Violet Corprinus sú obyčajné huby. Keď ste na nástupišti Silt Ridera, chrbtom k sprievodkyni, vidíte pred vami vchod do jaskyne Adamasartus. Pred vchodom rastú oba druhy húb. Samozrejme, že rastú rôzne po celom morrowinde, ale tu to máte bez zbytočného pátrania. Zaneste jej huby a dá vám za odmenu 4 Cheap Restore Health fľaštičky.

**2. Falošný Soul Gem**

Ajira sa stavila s Galbedir, že bude Journeymankou skôr ako ona. Máte dať Galbedir falošný Soul Gem. Galbedir je v hornom podlaží gildy. Práve schádza zo schodov. Dajte jej do stola falošný Soul Gem. Nič jej zo stola neberte.

**3. Zbieranie kvetov**

Ajira zase študuje flóru. Máte jej nájsť štyri kvety: Gold Kanet, Stoneflower Petals, Willow Anther, Heather. Mali by byť pri jazere Amaya. Choďte na východ od Balmory k Moonmoth Legion Forth. Držte sa po ceste šípok ukazujúcich smer na Pelegiad, čiže od pevnosti na juh a zas na východ, až dorazíte k jazeru. Tu sa vydajte po severnom brehu jazera. Po pár sekundách chôdze narazíte na prvé kvety. Lemujú cestu. Za chíľu máte všetky. Odmena: 6 cheap restore magicka.

**4. Nákup**

Ajira vás ešte pošle kúpiť jej Karamic Bowl (misku). Tých je dosť v rôznych mestách, no najbližšie to máte vo vedľajšej budove u obchodníka Ra´virra. Ajira vám dá na nákup desť zlatých, tak jednu misku kúpte, alebo ukradnite a zaneste Ajire.

**5. Hľadanie záznamov**

Ajira chce nájsť záznamy, ktoré spravila o hubách a kvetoch. Verí, že jej ich ukradla Galbedir. Ak máte u Galbedir veľkú obľúbenosť, povie vám, kde tie listiny sú, ale to vám poviem aj ja. Jeden papier je pod skriňou v spálni, miestnosť v spodnom podlaží s posteľami. Druhý papier je v strednom podlaží medzi sudmi a vrecami. Ajira je za ne vďačná a dá vám Exclusive Potion of Fire Shield, Exclusieve Frost Shield, Lightning Shield a 2 Exclusive Spell Absorption. Ďalšie úlohy vám dá, keď budete Warlock.

**6. Llarar Bereloth, Dlh**

Teraz vám už úlohy pridelí Ranis Athrys. Máte presvedčiť Llarara Berelotha, aby sa pridal ku gilde mágov. Ak sa vám to nepodarí, máte ho zabiť. Je v Sulipunde. Zároveň máte za úlohu nájsť Manwe, ktorá nezaplatila isté poplatky a vy ich máte od nej získať. Nachádza sa v Punabi, neďaleko Sulipundu. Na mape vám zaznačí pevnosť Marandus. Keď tam dorazíte, od Marandusu sa vydajte popri jazere cestou na sever. Cestou nájdete aj Punabi aj Sulipund. V Punabi je hneď na začiatku Manwe, pri vysokej obľúbenosti vám dlh zaplatí. Llarar vám taktiež pri veľkej obľúbenosti sľúbi, že sa ku gilde pridá. Odmena: 4 quality Restore Magicka a 1000 zlatých.

**7. Zrušenie trénovania**

Argonian v South Wall Cornerclube ponúka tréning Restoration a to sa gilde nepáči. Máte ho zastaviť. Argonian sa volá Only-He-Stand-There. Ponúkne vám dohodu, že ak poviete Ranise, že ste ho presvedčili, aby prestal, umožní vám u neho trénovať, inak by vám tréning neposkytol. Pri vyššej obľúbenosti mu môžete povedať, aby trénovať naozaj prestal a on prestane, alebo ho môžete vyprovokovať a zabiť.

**8. Cesta s Itermerelom**

Máte odprevadiť učenca Itermerela do Pelegiadu. Athrys vám povie, že je jej jedno, či do Pelegiadu dorazí, či nie, ale chce jeho poznámky. Itermerel je v Eight Plates. Nemusíte ho zabíjať, stačí keď ho odprevadíte do Halfway Tavern v Pelegiade a on vám z vďačnosti dá kópie svojich poznámok. Najrýchlejšie to máte Silt Striderom do Seyda Nenn a stade pešo do Pelegiadu.

**9. Nekromancia**

Athrysa verí, že Tashpi Ashibael v Maar Gane praktizuje nekromanciu, a preto ju máte zabiť. Nájdete ju v Tashpi Ashibael´s House, dom pred schodmi k Shrine. Keď jej poviete, že vás poslala Athrysa, povie, že sa na ňu hnevá, lebo sa odmietla pridať ku gilde mágov. Nie je to nekromancerka, ale liečiteľka. Navrhne vám, že odíde a vy poviete, že ste ju zabili. Môžete súhlasiť, alebou ju zabiť. Tak či tak, dostanete 2 Scroll of Elemental Burst: Fire a 2 Scroll of the Fourth Barrier.

**10. Špión**

Ranis Athrys je presvedčená, že v gilde je Telvannský špión. Máte ho len nájsť a prísť jej to oznámiť. V pobočke gildy vo Wolverine Hall vám argonian Skink povie, že by mohol byť vo Vivecu. Tam vám Trebonius Artorius povie, že medzi nimi nie je žiadny špión, dohliada na to jeho radca Tiram Gadar. Spýtajte sa teda na Tirama a na credentials. Dá vám jeho listiny. Teraz to môžete vyriešiť dvoma spôsobmi. Ak mu poviete pravdu, že špión je Tiram, tak vám neuverí, ale môžete mu povedať, že špión je Ranis Athrys, a gilda ju stiahne z obehu. Druhá možnosť je zaniesť lisť Ranis a tá nechá odstrániť pravého špióna. Ak si zvolíte druhú možnosť, dostanete od Ranis 2 Scroll of Summon Golden Saint a Soul Drinker (dýka).

== Toto bol Ranisin posledný quest. Choďte do Ald´ruhnu za Edwinnou Elbertovou.

**11. Chronicles of Nchuleft**

Edwinna chce od vás trpasličiu knihu. Ak súhlasíte, hneď vám dá 250 zlatých na výdavky. Zbehnite za nejakým predajcom kníh, napr. aj za Codusom Callonusom, keď už ste v Ald´ruhne. Povie, že by ju mohli mať vo Vivecu. Tam bežte do Foreign Quarter, lower Waistworks do Jobashovho kníhkupectva. Nájdete ju v jeho ponuke a kúpte ju.

**12. Detect creatures**

Edwinna chce Detect creatures potion od Skink-in-Tree´s-Shade vo Wolverien Hall. Veľmi jednoduché. Bežte za ním, zoberte lektvar a vráťte sa. Dostanete Exclusive potion of shadow.

**13. Pôžička knihy**

Sirilonwe vo Viveckej gilde mágov má kópiu knihy Chimarvamidium a Edwinna by si ju rada preštudovala. Ak súhlasíte, dá vám dva Scroll of Ondusi´s Unhinging a podotkne, že nesmiete byť chytený, je to zločin. V Sirilonwinej izbe je komora s truhlou, zámok level 30. Zavrite za sebou, otvorte truhlu zvitkom od Edwinny a zoberte knihu.

**14. Nepokoj v Maar Gane**

Edwinna vás pošle do Huleen´s Hut v Maar Gane, pretože sa zdá, že tam nie je niečo v poriadku. V meste vám ľudia povedia, že dom je za stenami mesta na juhovýchode pod shrine. V budove je Scamp. Zabite ho. V spodnom podlaží otvorte dvere s levelom 30. Za nimi je Listien Bierles. Povie vám, že sa pokúšal byť čarodejom a ovládať vyvolaného Scumpa, no nevyšo to. Odmena: 2 Scroll of the Fifth Barier.

**15. Návrat knihy**

Vráťte knihu Chimarvamidium Sirilonwe, než si niečo všimne. Tak ako ste si ju v trinástej úlohe vzali, tak ju tiež vráťte. Odmena: Amulet of Amsivi Intervention, Amulet of Divine Intervention.

**16. Dwemer tube**

Edwinna chce Dwemer tube. Je v Arkngthunch-Sturdumz, severozápadne od Gnisisu. Zaznačí vám na mapke mesto Ald Velothi. Od neho po pobreží bežte na západ, až dôjdete do cieľa, do trpasličích ruín. Dwemer tube nájdete v poslednej miestnosti na poličke.

**17. Nchuleftingth**

Edwinin kolega Senilias Cadisus nepodal správu. Máte zistiť prečo. Zaznačí vám na mape Nchuleftingth. Vnútri v dverách napravo nájdete Seniliasa. Povie, že správu nemá, mal ju jeho sprievodca Anes Vendu, ktorý sa stratil. Máte ho nájsť. V nižšom podlaží sú tri stroje s pákami. Stlačte tú na poslednom stroji, to otvorí tajnú chodbu. Nájdite ďalej Anesovo telo, zoberte z neho Report a tiež aj knihu Hanging Gardens, ktorá je pri jeho tele. Pred odchodom sa spýtajte na knihu Seniliasa.

**18. Mzuleft**

Na juhozápade od Dagon Felu je Mzuleft. Máte z tade Edwinne priniesť blueprints. Mzuleft Ruins máte na mape, takže rovno tam. Vnútri na poličke nájdite Scarab plans a kľúč. Tým otvoríte poslednú miestnosť, v tej zoberte knihu the Egg of Time.

**19. Gnisis Egg Mine**

Ste vyslaný do Gnisis Egg mine, baníci objavili staré trpasličie jaskyne. Baňa je na kopci nad Barracks. Pred baňou je strážnik Vatollia Apo. Ak si získate u neho obľúbenosť, tak pri rozhovore naveďte tému na bane a on vám dá kľúč. Vbehnite do Lower Eggmine a do Bethamez, na začiatku na stole zoberte Dwemer Airship plans a spod stola knihu Divine Metaphysics. Ak ste ešte neplnili úlohy pre Imperial legion, tak nikoho nezabíjajte, vraj by ste nemohli splniť ich quest.

**20. Wizard´s staff**

Edwinna už nemá viac úloh. Ak ste splnili všetky úlohy, čo som popísal, mali by ste mať teraz možnosť povýšenia na Wizarda. No na to potrebujete Wizard´s Staff. Edwinna vám pnúkne jednu na predaj za 5000, alebo sa jej môžete spýtať na druhú, ktorú má Anirme. Je to odpadlíčka z gildy a býva v Sude. To je názov jaskyne, západne od Dagon Felu. Presnejšie na úplnom konci ostrova na západe, pár krokov od brehu. Vnútri, keď dôjdete k jazierku a máte problém dostať sa na plošiny, vo vode je truhla s fľaštičkami, ktoré vám pomôžu. Z Anirminej mŕtvoly si vezmite Wizard´s Staff.

== Teraz sa vráťte za Ajirou do Balmory.

**21. Magnus Staff**

Ak chcete prejsť tento quest, treba mať niečo na lietanie. Ajira vám povie tajomstvo o Magnusovej palici. Je v Assu, severozápadne od Molag Mar. Od Silt Stridera ide cesta na sever. Keď sa rozdvojuje, severné pokračovanie je slepá cesta, severozápadná vás dovedie k Mount Kand Cavern. Mierne na severovýchod od Kandu je Assu. Vnútri preleťte jazero a zabite Dreveni Hlaraen, tá má Staff of Magnus.

**22. Warlock´s Ring**

Ajira vám povie ďalšie tajomstvo. Warlokov prsteň sa nachádza v Ashirbadone, jaskyni západne od ruín Bal Fell. Vlastní ho Vindamea Drethan. Východne za pár ostrovčekmi od Vivec St.Olms sa nachádza Bal Fell. Na prvom ostrove na východ odtiaľ je Ashirbadon. Pred vstupom sa uistite, či ste schopný lietať. V jednej truhle, pred ktorou je Dremora, zoberte Old Key. Vyleťte ďalej a zabite Vindameu Drethan. Vyleťte von a vráťte sa.

== Navštívte Sdrith Mora: Wolverine Hall. Tu bude vaším inštruktorom Skink-in-Tree´s-Shade.

**23. Doprovod k lodi**

Viac než jednoduché. V Muriel´s Cornerclube je Tenyeminwe. Máte ju odprevadiť k lodi v Sadrith More. Je to tá loď, ktorou cestujete aj vy. Pri lodi sa jej ešte raz spýtajte na "travel together" a dá vám za odmenu Scroll of Summon Flame a Frost Atronach.

**24. Vampires of Vvardenfell II**

Skink chce knihu Vampires of Vvardenfell II. Je to však zakázaná kniha, takže ju hľadajte vy. Vivec, Lower Waistworks, Jobasha´s Rare Books. Jobasha má všetko aj túto knihu. Kúpte ju, odmena je 1000 zlatých.

**25. Dohoda stretnutia**

Skink sa chce stretnúť s Wise Woman s Ahemmusa Campu. Nájdite ju, je to Sinnammu Mirpal. Na otázku "arrange a meeting" odpovie, že sa s ním nestretne, ale že môže poslať svoju študentku. Je vo Favel Ancestral Tomb. Tam je Minabibi Assardarainat. Súhlasí, že sa so Skinkom stretne, ale musíte jej pomôcť zabiť ducha Kanit Ashurnisammisa, kôli ktorému ju sem Mirapala poslala. Zabite ducha. Minabibi vás pošle o dovolenie za Mirpal. Pohovorte si s ňou. Potom sa už nemusíte vracať za Minabibi, tá už je v Sadrith More. Bežte teda naspäť. Tu už stretnutie, ktoré ste dohodli, prebehlo. Keď si pohovoríte s Minabibi, dá vám Ancestor´s Ring.

**26. Nekromancerka**

Telura Ulver sa venuje nekromancii, je to bývalá členka gildy mágov. Je v Shale, severne od Hla Oad je most, ak ste nesplnili úlohy pre Larriusa Varra, mal by tu stáť bandita Fjol. Za mostom sa držte ľavého brehu, ktorý vás dovedie k ďalšiemu mostu. Hneď za ním nájdite Shal. Tam zabite Ulveru.

**27. Lovec duší**

Skink chce od vás dušu Ash Ghoula. Dá vám 2 Scroll of Fhyggi´s Gem-Feeder na chytanie duší a 2 grand Soul Gemy, do ktorých dušu chytíte. Ghoul je v Yakine, severozápadne od Tel Aruhnu. Severozápadne prejdete ostrov a skúmajte pobrežie na pevnine. Nájdite skupinu kameňov obkolesenú palmami. Dnu nájdite ghoula, očarujte zvitkom a počas trvania kúzla zabite, duša sa chytí do Soul Gemu.

**28. Galur Rithari´s Papers**

Skink chce ďalšiu knihu o upíroch, Galur Rithari´s Papers. Máte sa popýtať predavačov kníh. Jobasha vo Vivec Foreign Quarters ju síce nemá, ale povie vám, že by mohla byť v Tajnej knižnici v Hall of Justice, vo Vivecu. V Office of the Watch je sčasti kobercom zakrytý prechod do Secret Library. Vlámte sa dnu. Na počudovanie na mňa nikto za vlámanie nezaútočil. Tam je Tajná knižnica. Nájdite hľadanú knihu. Inak je tu aj Vampires of Vvardenfell II. Ak ste schovaný medzi regálmi, nikto vás nevidí, môžete knihu ukradnúť. Dostanete za ňu Skink´s Amulet Po odovzdaní knihy už viac úloh pre vás nemá.

== Bežte do Vivecu. Trebonius Artorius sa o vás postará.

**29. Čo sa stalo s trpaslíkmi?**

Chce, aby ste zistili, čo sa stalo s trpaslíkmi. Predtým, keď ste plnili úlohy pre Edwinnu, písal som, aby ste zozbierali tri knihy, Hanging Gardens, Divine Metaphysics a Egg of Time. Edwinna vám o nich veľa nepovie, ale pošle vás za Hasphatom Antabolisom. Je v Balmorskej gilde bojovníkov. (z úloh hlavného príbehu už môžete vedieť, že sa zaujíma o trpaslíkov). Povie vám niečo o knihách, ale preložiť by ich dokázal len nejaký starší Telvannský učenec. Dlho som ho nevedel nájsť. Telvannskí členovia najvyššej rady, ani obyvatelia Telvannskej budovy vo Vivecu nič nevedeli. Keďže som už prešiel hlavný príbeh, vedel som, že v Tel Fyre žije posledný trpaslík Yagrum Bagarn. Ak ste tam ešte neboli, je to juhozápadne od Sadrith Mora, na jednom ostrove. Trpaslík vám povie, čo chcete vedieť a úloha je splnená. Až neskôr som náhodou objavil toho Telvannského učenca. Je to Baladas Demnevanni, ktorý žije v Gnisise, budova Arvs-Drelen. Ten vám preloží knihy. Obe možnosti vám umožnia splniť úlohu.

**30. Likvidácia Telvanni**

Už skôr ste mohli ašpirovať na hodnosť Arcimága, takže túto úlohu nemusíte plniť, ak nechcete. Pokiaľ ste ešte neprešli hlavný príbeh, ani ju nemôžete plniť, inak sa nestanete Hrotatorom a nezabijete Dagoth Ura.
Ak sa však rozhodnete ju prijať, Trebonius chce, aby ste zavraždili členov najvyššej rady Telvanni. Predpokladám teda, že už ste hlavný príbeh prešli a viete, kde sú. Pozabíjajte ich a dostanete Trebonius Staffs a Necromancer´s Amulet. Je to ale nepríjemné, lebo nie všetkých sa podarí vyprovokovať a treba ich napadnúť, čo je páchanie zločinov. Ja som si to s nimi nechcel rozhádzať, lebo moja obľúbenosť u nich klesla už len tým, že som sa stal členom gildy mágov.

**Posledné povýšenie u Mágov**

Ak chcete dosiahnuť titul Arch-Mage, máte dve možnosti. Buď si vypýtate "duties" od Edwinny a tá vám odporučí vyzvať Treboniusa na súboj. Ak tak učiníte, stretnite sa s ním v Aréne vo Vivecu a zabite ho. Legálny súboj a vy ste Arcimág.
Druhá možnoť je ísť za Skinkom, ktorý vám dá pre Treboniusa list. Ten zváži jeho návrhy a povýši vás na Arcimága, ale aj on zostane vo svojej funkcii.

Questy Gildy Zlodejov

Česť Medzi Zlodejmi od Arnieho the Scriba.

Mnoho obdivovateľov sa ma pýtalo: "Arnie, ako môžem aj ja získať takých skvelých a prosperujúcich spoločníkov ako ty?" A ja som im odpovedal: "Vstúpte do gildy. Urobte si priateľov. Buďte súčasťou niečoho."

Sme ako iné obchodné gildy. Máme požiadavky. A ak chcete postúpiť na vyšší stupeň, máme svoje normy.

Musíte byť rýchli a agilní. Musíte sa vedieť pohybovať nepozorovane. Musíte sa vyznať v bezpečnosti (security) - zámkach, pascách a vedieť, ako ich obísť. Musíte sa brániť. Cestujete naľahko a rýchlo a potrebujete ľahké zbrane, ako sú dýky a krátke meče. Nechcete sa zapliesť do zdĺhavého zápasu, ovládajte strelecké zbrane (marksman) - luk, kušu a vrhacie hviezdice a šípky. Musíte vedieť používať ľahké brnenie, kvôli rýchlemu pohybu.

Prečo sa pridať? Jednoduché. Každý potrebuje priateľov.

Pomoc priateľov zahŕňa informácie. Priatelia z Gildy Zlodejov vedia, kde je nejaká práca a kde je a kde nie je bezpečná. Pomoc zahŕňa aj miesto na odpočinok, miesto na nákup zásob, náradí a služieb - rôzne tréningy. Tiež k tomu patrí urovnávanie záležitostí so strážcami za istú cenu. Z toho vychádza česť medzi zlodejmi. Priatelia držia spolu a navzájom si pomáhajú.

"A čo konkurencia?" pýtajú sa ma.

Konkurencia je Camonna Tong. Nechcite sa k nim pridať, pretože vás neprijmú. Majú také vzťahy k cudzincom. Chcú ich všetkých zabiť. Takže pokiaľ vašou ambíciou nie je byť mŕtvy, nepridávajte sa k nim. Camonna Tong sú skazení ľudia. Členom Camonna Tong nevadí zabíjať ľudí. Sakra, oni radi zabíjajú ľudí. Gilda zlodejov si však na druhej strane myslí, že zabíjanie ľudí je zlý biznis. Chcete byť dobrými ľuďmi, správne? Tak sa pridajte ku Gilde zlodejov a zďaleka sa vyhnite Camonna Tong.

Takže sa chcete pridať. Ale kde hľadať?

Byť zlodejom nie je ako byť bojovníkom. Zlodeji nemajú gildovné siene. No zlodeji sú radi tam, kde sú ich priatelia a tí sú v miestnych cornercluboch a obchodoch. Vo Vvardenfelle sa obzerajte za priateľmi v Balmore, Ald´ruhne, Sadrith More a Foreign Quareter vo Vivecu.

(Preložené z knihy "Honor Among Thieves by Arnie the Scrib" pre súkromnú zbierku knižnice Holamayanu)

V Balmore, v South Wall Cornerclube vás prijme, aj úlohy vám bude zadávať Habasi Sugar-Lips.

**1. Diamant**

Sugar chce diamant, ktorý vlastní Nalcarya, mestská alchymistka. Na severozápade mesta je Nalcarya of White Haven: Fine Alchemist. Môžete ho niekde kúpiť, napríklad aj u nej. Alebo jej ho ukradnite. Alebo vypáčte skrinku, ktorú má nad posteľou na poschodí. Odmenou vám bude fľaštička Exclusive Invisibility.

**2. Kľúč k Nerano Manor**

Habasi chce preskúmať celú Nerano manor a kľúč by mohol mať Ondres Nerano v manore, alebo Sovor Trandel v Council Clube. Ak zabijete Sovora, napadnú vás aj jeho kumpáni. Po ich likvidácii zoberte kľúč, pokutu za zločin zaplaťte vojakom, alebo ju urovnajte u zlodejov a od Habasi dostanete odmenu. (zabitie osadenstva Council Clubu je inak jednou z vedľajších úloh. Ak ste teda plnili úlohy pre Larriusa Varra z Moonmoth Legion Forth, tak už kľúč máte). Ak zabijete Ondresa, tak Habasi kľúč prijme, ale nezaplatí vám. Ak ste čisto zlodej, stačí ho Ondresovi ukradnúť a dostanete 500 zlatých.

**3. Ukradnuté trpasličie artefakty**

Ra´Zhid z Fatleg´s Drop Off v Hla Oad ukradol dwemer Goblet, Bowl a Tube. Najprv som vyskúšal priniesť tieto veci z rôznych trpasličích jaskýň (lokácie si môžete pozrieť v úlohách iných gíld). Ak jej teda dáte tube, kalich a misku skadekoľvek, tak ich prijme.
No správne nájdite Ra´Zhida v Hla Oad. Ten vám k tomu nič nepovie. V jeho chyži medzi dverami von a padacími dverami je za tromi sudmi zamknutá truhla, level 35. Ak vás Ra´Zhid prichytí pri páčení, zaútočí. Ak ho zabijete najprv, má u seba kľúč a nemusíte páčiť. Ako odmenu dostanete 2 Master´s Lockpick, 2 Journeyman´s Probe, Armorer´s Hammer.

**4. Brandy**

Máte priniesť Vintage Brandy. Je v Hlaalo Manor, ktoré je na severozápade, kúsok od Hlaalu Council manor. Dvere na prízemí majú level 35, na poschodí 40. Vnútri úplne hore v skrinke, pred ktorou sú rozhádzané veci, sa nachádza brandy. (tiež tu nájdete mŕtvolu, ktorá je súčasťou iného questu). Odmena - 1000 zlatých.

**5. New-Shoes Bragor**

Máte oslobodiť Bragora, ktorého držia zavretého v Pelagiade. Habasi vám prezradí, že Mebestien Ence pašuje trpasličie predmety. Shabdak gra-Burbug sa v tom vezie s ním. U Mebestien Ence: Trader na poschodí na poličke vedľa skrine otvorte truhličku level 50 a zoberte dwemer Coherer. Potom choďte do Fort Pelagiad. Orkyňa Shabdag je hneď v hlavnej hale. Spýtajte sa jej na New-Shoes a ona vás obviní, že ste ukradli tú vázu od Mebestiena. Len sa spýtajte, ako vie, že Mebestien má niečo také a máte ju. Sľúbi prepustenie Bragora. 1000 zlatých.

**6. Master of security**

V Balmore žije Master of security. Habasi vie len to, že je to Altmer a myslí si, že by mohol pomôcť zabezpečiť South Wall. Keď sa niekoho potom spýtate na Altmer, povedia vám, ktorý Altmeri a kde v Balmore žijú. Stačí všetkých obehnúť a spýtať sa. Ten správny je Hecerinde. Má dom na brehu rieky. Spýtajte sa ho na South Wall a súhlasí s pomocou.

== To je posledná úloha. Bežte do Ald´ruhnu, kde vás prijme Aengoth the Jeweler v Rat in the Pot.

**7. Anareren´s Devil Tanto**

Toto Devil Tanto máte ukradnúť z Gildy mágov, tu v meste. Gildá má byť nestrážená, ale hneď po vstupe vás napadne strážca. Zabite ho. V hale dolu schodmi je v miestnosti hneď napravo od schodov skrinka level 65. Tam je Tanto. Nebojte sa, vaše vzťahy s mágmi to nenaruší. Ak by ste chceli túto úlohu splniť ešte pred jej zadaním, nedá sa. Tanto v skrinke nie je.

**8. Redoranská Helma**

Miner Arobar má Redoran Master Helm. V Manor district nájdite Arobar Manor a tam Arobar Manor Bedrooms. Tu v ľavej miestnosti na skrini za Arobarom je Helma. Ukradnite ju. 1000 zlatých.

**9. Boethiah´s Pillow Book**

Gandosa Arobar má kópiu Pillow Book. Klient chce pošpiniť meno Arobarov. Gandosa je Arobarova dcéra, takže sa vráťte tam, kde ste boli v úlohe 8., akurát bežte do opačnej miestnosti, než v ktorej ste získali helmu. Je tu jedna truhla level 75. V nej je požadovaná kniha. Dostanete za odmenu Amulet of Far Silence a Chameleon Ring.

**10. Withershins**

Chcú od vás ďalšiu knihu. Jednu by mal mať Miles Gloriosus v Andus Tradehouse v Maar Gane. (Jedna je ináč aj v Ald´ruhnskej gilde mágov, pri oltári, ale je nesmierne ťažké ju ukradnúť). Nájdite Andus Tradehouse. V spodnej časti obchodu má Miles svoju izbu. Kniha je v truhle levelu 70. 1000 zlatých.

**11. Trpasličí kov**

Získali trpasličieho pavúkorobota a majú aj človeka, čo ho opraví. Potrebujú však štyri Scrap metal. Tie sa povaľujú v truhlách v trpasličích jaskyniach, alebo ich získate z mŕtvol robotov. Takto ich môžete získať skadekoľvek, ak ste začali hlavný príbeh tak aj z Arkngthandu, jaskyni nad Balmorskou pevnosťou Moonmoth. Inak môžete ich aj kúpiť. Najbližšie ich má alchymistka Cienne Sintieve v Manor Districte. 1000 zlatých.

**12. Darts of Judgement**

Eindel má kvalitné šípy Darts of Judgement až z provincie Valenwood. Eindel je strážca v Llethri manore. Zbehnite teda do Manor District. Tam v Llethri Monor vstúpte do Llethri Guard Quarters. Keď zídete dolu schodmi, na prvej posteli naľavo sú štyri šípky. Berte ich. 2000 zlatých.

== Ďalšie úlohy vám bude zadávať Big Helende v Sadrith Mora, v Dirty Muriel´s Cornerclube.

**13. Recept**

Tusamireil chce recept na potion of dispel magic. Mohla by ho mať Anis Seloth, alchymistka v Sadrith Mora. Na poschodí u nej je recept v krabici, na ktorej je kvetináč. Recept zaneste Tusamireilovi, ktorý je v gilde mágov vo Wolverine Hall. Big Helenda vám dá 500 zlatých.

**14. Grandmaster´s Retort**

Berwen the Trader v Tel Mora ho má Retort na predaj. Je hneď vedľa obchodníčky na polici. Ak ho neukradnete, môžete ho normálne kúpiť. No Berwen vám nič nepredá, pokiaľ sa nepostaráte o Corprus Stalkera na poschodí. Zabite ho a môžete kúpiť retort za 1600 zlatých. Odmenu dostanete len 200 zlatých. (Zabitie Corprus Stalkera je inak 16. úloha pre gildu bojovníkov).

**15. Najatie mága**

Na ochranu pred Camonna Tong vás Helenda pošle do gildy mágov vo Wolverine Hall, aby ste najali nejakého mága na pomoc. Tu oslovte Arielle Phiencel. Tá vám sľúbi pomoc, no najprv chce na nejaké pokusy od vás štyri Raw Ebony. Juhozápadne od Caldery je Caldera Mining Company - ťažobná oblasť. Tam v bani Caldera Mine sa ťaží Raw Ebony a dá sa ľahko ukradnúť. Alchymistka v Sadrith Mora Anis Seltoh má tiež nejaké Raw Ebony na predaj. (samozrejme, že ho môžete zohnať aj inde). Dajte Arielle ebony a ona vám sľúbi, že pošle mága do Dirty Muriel´s Cornerclubu. Od Helendy dostanete Dire Shardbolt Ring.

**16. Kuchárske tajomstvá Redoranu**

Fara, majiteľka krčmy Fara´s Hole in the Wall a Dinara Othrelas, kuchárka v Llethri Manor, majú každý rok závody vo varení. Fara chce vyhrať a tak máte získať od Othrelas kópiu jej knihy Redorans Cooking Secrets. Z úlohy 12. viete, kde je Llethri Manor. Vo vstupnej hale nájdete Dinaru. Je síce ťažké, či už rečami, či podplácaním, získať si u nej veľkú obľúbenosť, ale ak sa vám to podarí (obľúbenosť cez 90), dá vám tú knihu. Odmena je Quality Potion of Shadow.

**17. Palica Felena Maryona**

Pri tejto úlohe sa môžete rozhodnúť, či ju prijmete, či nie. Máte získať Ebony Staff od Felena Maryona, ktorý žije v Tel Branore (pomocník Mistress Therany - ak ste už plnili hlavný príbeh). Dostanete aj 3 quality rising force potion, pretože bez lietania sa tam nedostanete. Vstúpte do Upper Tower, Therana´s Chamber. V bočnej miestnosti, pred jamou, ktorou sa dá hore vyletieť, je Felen. Palica je za ním opretá o police. Opatrne ju ukradnite. Ak si palicu necháte, dostanete ako odmenu Ring of Far Reaching (telekinesis). Ak Helende odovzdáte palicu, dostanete aj prsteň, aj 25O zlatých.

== Posledný, kto vám bude veliť, je Gentleman Jim Stacey. Je v Sinimovom kníhkupectve. Takže nájdite vo Vivecu Foreign Quarter, Canalworks, Simine Fralinie: Bookseller. Za predavačom sú dvere levelu 65 a za nimi je Jim. Má pre vás prácu "jobs" ako predošlí, ale tiež vám môže niečo povedať o Bal Molagmer. Legenda hovorí o mužoch, ktorí priniesli svetlo a spravodlivosť do krajiny. Členovia Bal Molagmer boli síce zlodeji, ale kradli len od nespravodlivých a dávali tým, čo to potrebovali. Vytratili sa začiatkom Tretej Éry a odvtedy ich nik nevidel. Jim verí, že je čas, aby sa vrátili. Dostanete od neho rukavice - Bal Molagmer Gloves. Môžete plniť aj pár úloh v mene tejto skupiny. No najprv dopíšem bežné úlohy.

**18. Hľadanie Nads Therena**

Nads Tharen mal doniesť Jimovi nejaký kľúč. Jim si myslí, že je mŕtvy. Tak či tak, máte nájsť Tharena, alebo kľúč. Začnite vo Viveckej časti Hlaalu, v Elven Nations Cornerclube. Tu vám Sovali Uvayn povie, že Arvama Rathri s ním hovorila naposledy. Arvama je tu tiež, no tá vám nič neprezradí. Spýtajte sa ešte krčmárky na Nadsa. Povie, že bol videný v St. Delyn canton, South side canalworks. Choďte tam. Spodnú časť exteriéru St.Delyn lemujú dvere. V Canal South - Two nájdete jeho mŕtve telo. Vezmite si kľúč a vráťte sa za Jimom. 500 zlatých.

**19. Gilda bojovníkov**

Pošle vás za Perciusom Merciusom, ktorý je v Gilde bojovníkov v Ald´ruhne. Gilda je pod vplyvom Camonna Tong. Percius vám prezradí nejaké informácie, no musíte mať u neho istú obľúbenosť. Prezradí vám informácie o hlavných predstaviteľoch gildy bojovníkov. Zreferujte o tom Jimovi. 500 zlatých.

**20. Eydis Fire-Eye**

Podľa informácií od Perciusa sa Eydis stala vyznávačkou Clavicus Vile. Jim chce, aby podporila vašu vec. Môžete ju presvedčiť cez jej vieru tak, že nájdete kalich z Ald Redynia, severne od Urshilaku Camp. Obe vám zaznačí na mape. Obehnite teda na ostrov a v Ald Redynia otvorte dvere levelu 75. Na poschodí vezmite z oltára Bittercup. Nepite z neho, len ho vezmite. Zaneste ho Eydis a ona vám sľúbi podporu. Odmena je Grandmaster Pick.

**21. Hrundi**

Ako povedal Percius, Hrundi má priateľku, Dunmerku. Nájdite ju a on sa pridá. V gilde bojovníkov v Sadrith Mora vám prezradia, že jeho priateľka je vo Fara´s Hole in the Wall. Tam vám povedia ľudia, že Hrundi chodí za Falenou Hlaren. Môžete ju rovno osloviť, stojí pri bare. Pohovorte si s ňou a potom s Hrundim v Gilde bojovníkov a on sa k vám pridá.

**22. Likvidácia - Navil a Ranes Ienith**

Obaja sú v Dren Plantation. Nechajte si ju zaznačiť na mape. V budove Dren´s Villa je dvojo dverí na leveli 60. Keď otvoríte druhé, hneď na vás Navil a Ranes zaútočia. Ich najväčšou silou je, že paralyzujú. Za ich likvidáciu dostanete Ring of Shadow Form.

**23. Sjoring Hard-Heart**

Poslednou úlohou je zlikvidovať Sjoringa, Gildmastera gildy bojovníkov. Je vo Vivec Foreign Quarter. Vyprovokujte ho a zabite. Jim vám dá za odmenu Skeleton Key a spraví z vás Master Thiefa

***2. Alternatíva záveru:***
Ak ste sa pred poslednými úlohami Gildy zlodejov stali Gildmasterom v Gilde mágov, dochádza tu k istým konfliktom záujmov. Ak ste si zvolili možnosť č. 3, nič sa nedeje. Ak ste si zvolili možnosť č. 1 - tak niet o čom uvažovať, rozprášili ste Gildu zlodejov. Ak ste si zvolili možnosť č. 2 - Zabili ste Eydis Fire-Eye a Sjoring Hard-Hearta. Tu preskočíte teda úlohu zlodejov č. 20. a rovno idete za Hrundim. No na ďalšiu úlohu potrebujete povýšenie, ktoré nezískate. Teraz ste Ringleader, ale aby vám dal Jim ďalšiu úlohu, musíte byť Mastermind. Nebojte sa, nie je to neprekonateľný zásek. Jednoducho dajte možnosť v otázkach "Sjoring Hard-Heart". Jim je potešený, že ste ho zabili a že ste zároveň Šefom Gildy bojovníkov. Dá vám Skeleton Key. Teraz vás povýši na Mastermind. Ale keďže ste preskočili úlohu 22., nepovýši vás len tak na Master Thiefa, ale povie vám, že až keď splníte všetky úlohy. Potom dajte možnosť ďalšej úlohy "jobs" a on vám potešene povie, že ste všetky splnili. Potom si znova pýtajte povýšenie "advancement" a získate hodnosť Master Thief.

**BAL MOLAGMER**

Toto sú vedľajšie úlohy Gildy zlodejov, ktoré vám jediný zadáva Gentleman Jim Stacey. Sú dosť jednoduché. Pri ich plnení si treba pamätať, že stále musíte mať nasadené rukavice, ktoré vám dal Jim a pri obdarovávaní ľudí im vždy musíte povedať, že to robíte v mene Bal Molagmer.

**1. Hlervov medailón**

Chudobnému baníkovi Braynas Hlervuovi zhabali Hlervu Locket. V Ald´ruhne v Manor District vstúpte do Venim Manor a do Guard Quarters. Tu sa vo viacerých truhlách nachádza lockete, stačí pohľadať. Južne od chrámu je Braynasov dom. Braynas stojí pred ním. Vráťte mu medailón.

**2. Ynglingova účtovná kniha**

Yngling Half-Troll je skorumpovaný. Máte na to však nájsť dôkaz v Yngling Manor. Ten je vo Vivec St.Olms. Tam sú dvere zamknuté na level 85. V miestnosti za nimi je na stole kniha Yngling´s Ledger. Tú zaneste Jimovi.

**3. Vlastnícka listina**

Členka najvyššej rady Hlaalu Velanda Omani chce získať pôdu patriacu Indrele Rathryon. Listina o vlastníctve pôdy je vo Viveckej knižnici. Tak bežte do lokácie Vivec, Temple, Hall of Wisdom, Library of Vivec. Deed to Indrele´s House je na spodnej doske pod knihou Darkest Darkness, v polici v severnej časti knižnice. Indrele sa pohybuje medzi námestím a svojou chatrčou v Seyda Nenn. Pohľadajte ju a vráťte jej listinu.

**4. Navrátenie Enamoru**

Jeden člen Gildy zlodejov ukradol čepeľ Enamor od Salyna Sarethiho. Čepeľ bola darom od Lorda Viveca. Čepeľ a list máte zaniesť do Sarethiho truhly v Tower of Dusk, v Ghostgate. (Ak neviete, kde to je, popis je pri druhej voľnej úlohe Ald´ruhnu). V Tower of Dusk vstúpte do Lower Level a tam nájdete jeho truhlu. Vložte tam veci a vráťte sa.

**5. Brallionov prsteň**

Máte ukradnúť prsteň otrokárovi Brallionovi zo Sadrith Mora. V meste ho nájdete vo Fara´s Hole in the Wall. Môžete mu prsteň ukradnúť, alebo ho od neho kúpiť za 800 zlatých. Prsteň zaneste v mene Bal Molagmer Ilmene Dren, dcére baróna Vedama Drena, ktorá je tajnou abolicionistkou. (Pre zaujímavosť, abolicionizmus je hnutie za zrušenie nejakého zákona, napríklad otroctva. Tiež som to nevedel, mám to zo slovníka cudzích slov). Ilmeni Dren býva vo Vivecu v St.Delyn, Canalworks South-One.

**6. Stručná história impéria**

Máte od Odral Helviho získať historické knihy. Všetky štyri diely "A Brief History of the Empire" a doručiť ich Vale Catraso v gilde mágov v Ald´ruhne. Odral je v Caldere v Governors Hall. Na poschodí je v jednej miestnosti Odral a v druhej truhlica na levele 40. Z nej zoberte knihy a zaneste Vale, tá je pri oltári v gilde mágov.

**7. Trpasličia čaša**

Od Berela Sala máte získať túto čašu pre Danso Indules, ktorá sa poneviera v exteriéroch Vivec Temple. Nemôžete ho nahradiť iným, bežným Ornate Dwemer Goblet, pretože tu sa jedná o Large Dwemer Goblet. Vo Vivec, Hall of Justice vbehnite do Justice Office. Goblet je na stole v jednej miestnosti, kde stoja Berel Sala a Felmena Falavel. Ukradnite ho, aj keď za trochu sťažených podmienok a dajte ho Indulese.

Imperial Legion

Jediná možnosť, kde môžete vstúpiť do légie je v Gnisise. To môžete zistiť z rozhovorov. Tam zájdite do Madach Tradehouse, kde sa nachádza generál Darius. Ak súhlasíte, tak vás prijme do Imperial Legion a dostanete hneď Imperial Chain Cuirass. Vždy sa potom hláste v danom Cuirasse, lebo keď budete bez uniformy, tak sa s vami nebudú zhovárať. Hneď vám dá aj prvú úlohu.
Po prvej úlohe sa môžete povýšiť na Spearmena a dostanete odmenu Imperial Shield.
Po druhej úlohe sa môžete povýšiť na Troopera a dostanete odmenu Imperial Steel Cuirass.
Po štvrtej úlohe sa môžete povýšiť na Agenta a dostanete Imperial Steel Helmet, Imperial Steel Right Gauntlet a Imperial Steel Left Gauntlet.
Po piatej úlohe sa môžete povýšiť na Championa a dostanete odmenu Imperial Steel Boots, Imperial Steel Right Pauldron, Imperial Steel Left Pauldron.
Po ôsmej úlohe sa môžete povýšiť na Knight Errant a dostanete odmenu Imperial Templar Cuirass, Imperial Templar Greaves.
Po jedenástej úlohe sa môžete povýšiť na Kingt Bachelor a dostanete odmenu Imperial Templar Helmet a Imperial Templar Bracers.
Po trinástej úlohe sa môžete povýšiť na Knight Protector a dostanete odmenu Imperial Templar Boots, Imperial Templar Left Pauldron, Imperial Templar Right Pauldron.
Posledné povýšenia sú u Varusa Vatiniusa a sú to Knight of the Garland, odmena je Duke´s Guard Silver Cuirass a napokon je to titul Knight of the Imperial Dragon.

**1. Land Deed**

Darius by rád získal istý pozemok a preto vás pošle, aby ste získali vlastnícku pozemkovú listinu od vdovy Vabdas. Tá býva vo Vabdas Hutt, čo je chatrč hneď za prvým kopcom na západ od mesta. Aj od Dariusa, aj od nej môžete zistiť, že jej manžel Mansilamat Vabdas zahynul a ona trvá na tom, že ho zabil niekto z légie, preto vám odmietne predať Land Deed. Tu máte dve možnosti. Za prvé ju môžete vyprovokovať, nech na vás zaútočí, zabiť a vziať jej kľúč, s ktorým otvoríte truhlu a vezmete si listinu. Darius to uzná, ale je to svinstvo, takže poďme na druhú možnosť. Choďte do bane Eggmine. Je nad barákmi a stráži pred ňou Vatollia Apo. Keďže ste už členom légie, tak vám dá kľúč od bane. Vstúpte do bane a ďalej do Lower Eggmine. Tam vás osloví Lugrub gro-Ogdum a vyhadzuje vás s tým, že tam nemáte čo robiť. Zatiaľ si ho netreba všímať, tak vstúpte do dverí za ním - Underground Stream. Tam vás osloví duch mŕtveho Vabdasa. Povie vám, že ho zabil Lugrub a dôkazom je jeho sekera, pri Vabdasovom telo. Skočte do vody za duchom a pri mŕtvole na dne nájdete sekeru (Lugrub´s Axe). (ak to tu preskúmate ďalej a pôjdete podvodným tunelom, nájdete knihu The Ransom of Zarek, zvýši athletics a tiež nájdete zadný východ z bane). Keď sa budete vracať, tak vás Lugrub napadne (ak by náhodou nie, tak ho vyprovokujte). Zabite ho a vráťte sa za Dariusom. Povedzte mu, že Vabdasinho manžela zabil Lugrub. Spýta sa na dôkaz, tak mu dajte jeho sekeru. Povolí vám zabiť ho, keďže spáchal zločin. Už ste ho zabili, tak si rovno môžete vziať Imperial Broadsword ako odmenu. Ak sa znovu spýtate na Land Deed a vdovu, tak vám povie, že s vojakmi založi na ňu zbierku a spýta sa, či nechcete prispieť. Môžete mu dať 50 zlatých.

**2. Gnisis Eggmine**

Druhou úlohou je vyliečiť kwama kráľovnú v Gnisis Eggmine. Poradí vám, že by vám mohol pomôcť Hetman Abelmawia. Má dom pred chrámom. Od neho si kúpte Scroll of Daerir´s Blessing. S týmto scrollom skočte do bane (kde ste boli aj v predošlom queste), nájdite kráľovnú a zakúzlite na ňu ten zvitok. To ju vylieči. Už len skočte za Dariusom po odmenu 100 zlatých (čo vám aspoň sčasti, ak ste slabý obchodník, splatí zvitok od Hetmana).

**3. Madura Seran**

Madura Seran bola zajatá v nejakom Ashlanderskom tábore a vy ju máte zachrániť. Je to pri Ald Velothi (ak ste tam ešte neboli, tak vám ho zaznačí do mapy). Vydajte sa tam normálne po ceste, navigujúc sa značkami. Keď budete pod mestom, z južnej strany, tak preskúmajte kopec medzi cestou a morom. Tam je tábor Aidant Cam, Abassel´s Yurt. Vonku stoja Rawia Ashirbibi a Kund Assarnibani. Vojdite tam je Abasssel Asserbassalit a Madura. Oslovte ju a povedzte, aby vás nasledovala. Abassel vás napadne, tak ho zabite. Keď vyjdete, tak vás napadnú aj tí dvaja, takže zabite aj ich. Potom Maduru odveďte do Outpostu. To je prvá budova pred mestom. Vnútri vám poďakuje a potom už len skočte za Dariusom.

**4. Ragash gra-Shuzgub**

Ragash bola poslaná do Arvs Drelen, aby vybrala dane, no nevrátila sa. Arvs Drelen je budova tu v Gnisise, tak tam zajdite. Po vstupe sa dajte napravo. V dolnej časti je väzenie a v hornej kľúč Summoning Room Key. Vo väzení je Ragash. Môžete hneď sami otvoriť celu (65) a odviesť ju, ale môžete to spraviť aj korektnejšie. Vydajte sa na ľavú stranu a smerom hore. Tam sú zavreté dvere, ktoré otvoríte práve Summoning kľúčom zdola. Za nimi nájdite Telvannského čarodeja menom Baladas Demenvanni. Toho môžete o kľúč od cely okradnúť, alebo ho zabiť. Neviem, či bude dôležitý pre Telvanní (mihne sa v queste pre mágov, ale len ako alternatíva), no načo byť krutý. Oslovte ho a zvýšte si u neho obľúbenosť (ja som mal 69). Potom sa spýtajte na Ragash a máte tri možnosti, čo mu povedať. Odpovedzte, že keď ju prepustí, tak už ho nebude otravovať. Súhlasí a dá vám kľúč od cely. Teraz ju choďte oslobodiť a povedzte jej, nech vás nasleduje. Vonku vám sama poďakuje a už len stačí skočiť za Dariusom.

**5. Talos Cult**

Darius má podozrenie, že sa chystá sprisahanie proti Imperátorovi a že v tom majú prsty členovia Talos Cultu, ktorý prenikol medzi legionárov. Spýtajte sa nejakého legionára na kult a povie vám, že členom je isto Oritius Maro, ktorý je v barákoch. Skočte do barákov tu v Gnisise a oslovte ho. Zvýšte si u neho obľúbenosť a spýtajte sa na kult. Navrhne vám, či sa chcete stať členom. Súhlaste. Dá vám kľúč a pošle vás za kolegom. Choďte do zadnej časti barákov a tam sú za dverami padacie dvere v zemi. Otvoríte ich kľúčom od Oritiusa. Dolu oslovte ešte Ariusa Ruliciana, povie vám niečo viac. Na oltári za ním je malá truhla (5). Otvorte ju a vezmite si z nej usvedčujúci list (Note from Oritius Maro). Keď to Arius zbadá, tak vás zapadne, zabite ho. Keď vyjdete von, tak vás napadne aj Oritius, tak to skoncujte aj s ním. Potom len choďte nahlásiť Dariusovi o kulte a povedzte mu aj o "konšpirácii proti imperátorovi" a ako dôkaz odovzdajte list od Oritiusa.

== Teraz nemá pre vás viac úloh, tak vás pošle, aby ste sa poobzerali u ďalších veliteľov pevností. Skočte do Moonmoth Legion Forth. Pod južnými hradbami Balmory sa dajte na východ a priamo po ceste dorazíte do pevnosti. Radd Hard-Heart je tamojším veliteľom.

**6. Scrap Metal**

Radd Hard-Heart vám povie, že ich Ordinatori vyzvali na súťaž v love. Oni získali kožu z Corpus Stalkera a on, aby ich prekonal, chce, aby ste priniesli Scrap Metal z Dwemer Centuriona. Je úplne jedno skadiaľ mu ho donesiete, ja som už mal hromadu kovu z Tribunalu. Ak nemáte, tak prehľadajte nejaké trpasličie ruiny. Ak žiadne nepoznáte, tak vám jedny spomenie sám Radd. Arkngthand sú ruiny na sever od pevnosti (na západe od pevnosti prejdite po moste a na sever). Ak ste tam neboli, aspoň ich spoznáte, navštívite ich v rámci hlavného príbehu. Keď mu odovzdáte Scrap Metal, dostanete odmenu 500 zlatých.

**7. Jocien Ancois**

Radd Hard-Heart vás poverí úlohou nájsť Jociena Ancoisa. Ten sa rozhodol, že bude v Erabenimsun kampe učiť Imperiálnu kultúru. No a stratil sa. Takže najprv zájdite do kampu. Tam od dunmerov zistite, čo sa s ním stalo. Vraj si ho odviedla Mabrigash do svojho tábora na západ. Vydajte sa z ním. Choďte najprv po ceste na sever z kampu, tá sa po chvíľke stáča na západ. Pokračujte na západ a pod lávovou riekou, poniže mosta, nájdete osamelú jurtu. (inak, keď sa cesta stočí na západ, tak na zemi nájdete listy z knihy History of the Empire. Zrejme ich vytratil, alebo hádzal za sebou Jocien. Ak budete sledovať tieto stránky, tak sa dostanete až k nemu). Vstúpte do Shashurari Campu a v jurte nájdete aj Jociena aj Mabrigash Zennammu. Spýtajte sa jej na Jociena. Zistíte, že ona a jej dve spoločníčky potrebujú muža na svoje kúzla a Jociena prepustí, ak im privediete silnejšieho, najlepší by bol Assaba-Bentus, lovec z Erabenimsun campu. Vráťte sa tam teda a oslovte Assabu. Ten vám povie, že ho tá čarodejnica nemôže okúzliť. Spýtajte sa, či by jej istotne odolal (are you sure..) a potom ho ešte podpichnite (then you can enjoy) a aby vám dokázal svoju odvahu, tak vás bude nasledovať k Zennammu. Zaveďte ho tam teda a oslovte ju. Povie, že Jocien môže odísť. (Inak, môžete to vyriešiť aj brutálne a všetky tri ženské zabiť, to Jociena tiež oslobodí). Keď ho oslovíte, povie, že sa odtiaľ dostane sám a Assaba vám povie to isté, takže sa už nemusíte zdržiavať a vráťte sa to oznámiť Raddovi.

**8. Dunsa**

Ďalšou úlohou je opäť záchrana. Dunsa sa stratila v jaskyni Abernanit. Choďte do Gnaar Moku. Hneď pod mestom, severne je poloostrov. Na východ od neho je druhý poloostrov, na ktorom nie je nič, len hľadaná jaskyňa Abernanit. Vnútri klasicky vybite nepriateľov, a vyveďte Dunsu von pred jaskyňu. Tam vám poďakuje a už len choďte ohlásiť jej záchranu Raddovi.

**9. Breeding Netch**

Obyvateľov Gnaar Moku sužujú Breeding Netchovia. Keď prídete do Gnaar Moku, tak vám miestni povedia, že sa zdržujú na sever od mesta. Vydajte sa tam, zlikvidujte ich a vráťte sa ohlásiť výsledok Raddovi.

**10. Sorkvil the Raven**

Máte zlikvidovať nekromancera Sorkvila Havrana. Len pár krokov na východ od Dagon Felu je veža Sorkvild´s Tower. Vnútri je pár nepriateľov a jeden z nich je Sorkvild the Raven. Zabite ho a ohláste to Hard-Heartovi. (Môžete od Ravena získať Masque of Clavicus Vile).

== Toto bola posledná úloha od Radd Hard-Hearta. Skúste ďalšiu pevnosť, napríklad Fort Buckmoth neďaleko Ald´ruhnu. V pevnosti nájdite jej veliteľku, nordku menom Imsin the Dreamer.

**11. Pašerák Drinar Varyon**

Imsin má podozrenie, že Drinar Varyon je pašerák trpasličích artefaktov a vy máte nájsť dôkaz. Zájdite do jeho domu v Ald´ruhne. Zbiera a študuje keramiku, má jej plný dom. Na najväčšom stole, kde je aj najviac džbánov, je medzi nimi položená Drinar Varyon´s Dwemer Tube. Je tam, aj keď ju nie je dobre vidno (prípadne mu poberte džbány, aby ste ju našli a potom dajte Load). Stačí ju zobrať a zaniesť Imsin ako dôkaz.

**12. Joncis Dalomax**

Aby sa vám to nezdalo málo, je tu ďalšia záchranná misia. Ebonheartský rytier Joncis Dalomax sa stratil v jaskyni Ashurnibibi. Zájdite do mesta Hla Oad, vydajte sa tak 60 krokov na sever a naľavo, čiže severozápadne od mesta uvidíte Daedrické ruiny. TO je hľadané Ashurnibibi. Vstúpte. Budete musieť časť podplávať, pod vodou je truhlička, v ktorej je kľúč od zadnej časti dungeonu. Potom vojdite do svätyne, kde porazte pár nepriateľov. Jeden z nich má kľúč od zadných dverí. Vezmite si ho a za dverami nájdete Joncisa. Stačí ho osloviť a keďže sú jeho väznitelia mŕtvi, tak vám povie, že sa už odtiaľ dostane sám. Vráťte sa to ohlásiť.

**13. Maiden´s Token**

Telvannská vyvrheľka Varona Nelas vydiera Buoyata Armigera, ktorý dal svojej láske vyšívanú rukavicu. Musíte získať túto rukavicu, ktorou ho vydiera. Skrýva sa v jaskyni Assumanu, juhovýchodne od Ald Redaynia (ak to nepoznáte, dajte si miesto zaznačiť na mape). Je to ostrov na západ od Dagon Felu a nie je veľký, tak jaskyňu nájdete pomerne ľahko. Vnútri môžete všetkých pozabíjať a rukavicu si vziať. Ale tiež môžete Varonu osloviť, tá na vás nebude útočiť. Získajte si u nej vysokú obľúbenosť a sama vám Ilmeni´s Glove dá. Zaneste ju naspäť Imsin.

== Imsin the Dramer už pre vás viac úloh nemá a tak sa vydajte do poslednej pevnosti, kde by pre vás niečo mohli mať. Do Fort Hawkmoth v Ebonhearte. Inak, už ste Knight Protector, tak už môžete ísť rovno za Varusom Vatiniusom, vrchným veliteľom légie, no ak chcete splniť všetky úlohy, tak si najprv nájdite len veliteľa Ebonheartskej pevnosti menom Frald the White, je v Legion Garrison.

**14. Salyn Sarethi**

Frald the White je nespokojný so Salynom Sarethim, ktorý obvinil légiu z nekultúrnosti a vyzval ich na súťaž. Vyhrať ju ste poverený vy. Zájdite ku Ghostgate a tam do časti Tower of Dusk, Lower Level. Tam za jednými dverami je Salyn. Bude vám dávať hádanky a vy musíte odpovedať správne a aby sa to rýmovalo. Už pri pohľade na odpovede je vám jasné, že stačí dávať zakaždým tretiu možnosť. Po troch otázkach uzná, že ste dobrý. Vráťte sa pochváliť Fraldovi a dostanete od neho za odmenu knihu 2920 Second Seed.

**15. Honthjolf**

Honthjolf je bývalý člen légie, zradca, ktorý sa ukrýva na pobreží Azury, v jaskyni Aharnabi a vy ho máte nájsť a potrestať. Presne popísať lokáciu je dosť ťažké. Od mesta Molag Mar sa dajte na východ priamou čiarou. Na konci sú za veľkým poloostrovom tri malé ostrovy. Poloostrov aj ostrovčeky pekne vidieť aj na svetovej mape. Na najjuhovýchodnejšom cípe poloostrova, pred tými troma ostrovčekmi, sa nachádza Aharnabi. Na kopci nad vchodom je veľká socha a aj svätyňa Azury. Vojdite do Aharnabi a tam nájdete aj Honthjolfa, ale aj jeho novú zamestnávateľku Llaruseu Andrethi. Môžete ich zlikvidovať. Potom to len choďte oznámiť Fraldovi.

**16. Ohovárač Suryn Athones**

Frald je pohoršený tým, že jeden z Ordinatorov menom Suryn Athones ohovára Imperiálnu légiu. Máte to ohováranie zastaviť. Zájdite do Vivecu, časti Temple a do budovy Hall of Justice. Tam nájdite Justice Office a aj Syryna. Oslovte ho a vôbec to nepopiera, tvrdí, že je to pravda. Vyprovokujte ho a zabite. Oznámte to Fraldovi.

**17. Saprius Entius**

Tento quest je len pre silnejších bojovníkov. Jeden člen légie sa dopustil vraždy, no Frald nechce, aby ho zatkli a súdili Ordinatori, ale aby bol prevezený na pevninu a súdený tam. Skrýva sa niekde vo Vivecu. Od ľudí, u ktorých máte vysokú obľúbenosť, sa dozviete, že je v časti Arena. Tam zájdite do Canalworks a do Arena Storage. Saprius je za jednými dverami v sklade. Keď ho oslovíte, tak vás napadnú dvaja Ordinátori, ktorí po ňom pátrajú. Zbite ich a vyveďte ho von, až do Ebonheartu za Fraldom. Normálne dojdite k lodi a odvezte sa aj s ním. Za odmenu vám dá Frald prilbu svojho otca Helm of Graff the White (reflects 10%).

== Odkedy ste Knight Protector, tak môžete ísť za vrchným veliteľom Imperiálnej légie. Je to Varus Vatinius a sídli oproti Garrisonu v Grand Council Chambers.

**18. Lord´s Mail a Chrysamere.**

Varus je vás ochotný povýšiť, len keď mu prinesiete dve vzácne artefakty. Prvý je Lord´s Mail. Toto brnenie bolo v svätyni, no niekto ho ukradol. Dá vám od nej kľúč. Zájdite v tejto istej budove do Imperial Commission a tam vstúpte do Imperial Shirne. Dvere si odomknete kľúčom od Varusa. Za nimi, napravo od oltára sa pozrite zblízka na stenu. Dostanete nápis Hidden Door, ktoré sú zamknuté na level 95. Nejako ich otvorte a vstúpte do Underground Cave (vedie tam aj vchod z mora, spoza hradieb). Tam nájdite chlapíka menom Furius Acilius. Oslovte ho a napadne vás. Zabite ho a vezmite mu Lord´s Mail. Druhý artefakt, ktorý Varus požaduje, je Paladinova čepeľ zvaná Chrysamere. Vlastní ho kúzelníčka Draramu Hloran, ktorá sídli neďaleko Sadrith Mora. Tam sa popýtajte miestnych a s vysokou obľúbenosťou zistíte, že je v jaskyni Abanabi , juhozápadne od mesta. Podľa svetovej mapy je na západ od Wolverine Hall jeden ostrov. Pod ním je jeden mini a jeden väčší. Na tom väčšom je hľadaná jaskyňa. Zabite osadenstvo a vezmite si meč. Odovzdajte ho Varusovi a udelí vám titul Knight of the Garland.

**19. Knight of the Imperial Dragon**

Ak požiadate Varusa o vyššie povýšenie, povie vám, že najvyššie je len jeho post a on sa oň s nikým deliť nebude. Preto ho vyzvite na súboj (duel) a stretnite sa s ním vo Vivecu, v časti Arena. Tam ho porazte a z jeho tela si môžete vziať aj Lord´s Mail aj Chrysamere. Tým ste získali titul Knight of the Imperial Dragon a ste najvyšším veliteľom Imperiálnej Légie na ostrove.

Hlavný Príbeh

Od Sellusa Graviusa zo začiatku hry viete, že treba vyhľadať Casiusa Csadesa. Je v Balmore, na severovýchode. Stanete sa Novicom v spoločenstve Blades. To sú ľudia pracujúci pre cisára, špióni skrývajúci svoju identitu. Jeho slovami sú to cisárove skryté oči a uši v provinciách, ktorí pozorujú cisárových nepriateľov, skúmajú rôzne príležitosti, robia záznamy a poslúchajú cisárove príkazy. Tiež vám povie o ďalších Bladoch, ktorí vás môžu trénovať. Bude vám zadávať úlohy.

**1. Informácie - Akrngthand**

Choďte za Hasphat Antabolisom do Balmorskej Fighters gildy. Zistite, čo vie o Nerevarine a Sixth house. Tiež si môžete od Casiusa vzaiť knihu o histórii Morrowindu. Bežte za Haphantom. Chce od vás najprv láskavosť. Máte mu doniesť Dwerem puzzle box, ktorý je v Akrngthande. Popíše vám cestu. Jednoduchšia cesta je: na východ od Balmory je Moonmoth fort legion, za kaňonom na východ je Akrngthand. Kúsok severne nad pevnosťou je most, ktorým sa dostanete cez kaňon k vášmu cieľu. Pred vstupom si všimnite páku "dwarven crank". Tou otvoríte dvere. Vnútri to môžete preskúmať všetko, ale podstata je: keď vstúpite do veľkej haly, zídete dole jednou stranou, oproti je poschodie, na ktoré vybehnete po skalách. Tam vstúpte do časti Cells of Hollow Hand. Naľavo je polička a na nej je dwemer puzzle box. Zaneste ho Haphantovi. Povie vám, že Nerevarine je hrdina, v ktorého znovuzrodenie veria Ashlanderi a že Sixth House je dom Dagotha, ktorý kedysi zradil ostatné veľké domy. (Tiež spomenie, že sa za ním môžete vrátiť, kôli ďalšiemu questu s tým trpasličím artefaktorm.)

**2. Informácie - Andrano Ancestral Tomb**

Teraz vás Casius pošle za Sharn gra-Muzgob. Je v Balmorskej gilde mágov. Ona vás pošle nájsť lebku Llevule Andrano z Andrano Ancestral tomb. Choďte do Seyda Neen. Stade sa vyberte pešo do Pelegiadu. Keď prejdete cez mini priesmyk na križovatku, podľa tabúľ sa otočíte na sever, po ľavej ruke máte hory. Hneď za križovatkou je hrobka na úpätí hory. Severne ďalej cestou sa dostanete do Pelegiadu. Tam už ste ďaleko. Vnútri skoro úplne dole nájdete lebku položenú na podložke pred obetným kruhom. Zaneste ju Sharne. Povie vám niečo o Nerevarine kulte, ktorý verí, že sa vráti, aby porazil falošných bohov.

**3. Informácie z Vivecu**

Potrebujete ďalšie informácie. Casius vám dá list s menami troch ľudí vo Vivecu, ktorých treba osloviť.

***Huleeya.*** Je v Foreign Quarters, Lower Waistvorks, konkrétne v Black Shalk Cornerclube. Je to argonian, ktorému bráni v odchode pár chlapov. Požiada vás, aby ste ho vyviedli. Ja som mal pomerne vysokú obľúbenosť aj speechcraft (okolo 50), neviem od čoho konkrétne to závisí, ale pustili nás bez boja. Pri prvom hraní som ich ale zabil, keďže oni sú agresori, takže aj toto riešenie je správne. Na opačnej strane tohto poschodia je Jobasha´s Rare Books. Tam zaveďte Huleeya. Potom vám povie, čo potrebujete. Keď ste už tu, kúpte od Jobashu knihu Progress of Truth, budete ju potrebovať o chvíľu. Stojí len 15O, ak nie ste zlodej.

***Addhiranirr.*** Je v Underworks. Tam sa dostanete z St.Olms, Canalworks. Chce sa zbaviť Census and Excise agenta. Vybehnite do Canalworks. Je tu postava menom Duvianus Platorius. Jednoducho mu povedzte, že Addhiranirr odišiel. Potom od neho dostanete potrebné informácie.

***Mehra Milo.*** Bežte do Hall of Wisdom a do knižnice (Library). Tu je Mehra. Povie vám, aby ste doniesli Casiusovi knihu Progress of Truth. Ak ju nemáte, kúpte ju vo Foreign Quarters u Jobashu. Vráťte sa za Casiusom.

**4. Hassour Zainsuabni**

V Ald´ruhne je Hassour Zainsubani, ktorý vám poskytne informácie o Ashalnderoch. Nájdete ho v Ald Skar Inn. Predtým zájdite do Bookshopu. Tu vám Codus Callnus povie, že Hassour rád číta knihy, napríklad Ashland Hymns, The Five Fars Stars, Words of the Wind. Jednu z nich kúpte a darujte mu ju. Najprv sa v téme business spýtajte na gift, potom mu ju môžete dať. Povie vám, čo vie.

**5. Urshilaku Bural Caverns**

Casius vás pošle do Urshilaku camp. Tiež vám povie, o čo tu ide. Vy spĺňate podmienky na to, aby ste sa stali Nerevarinom. V campe si pohovorte so Sul-Matuulom a Nibani Maesouv. Tiež sa môžete staviť v pevnosti Moonmoth po nejaké zásoby zdarma, ktoré poskytnú Somutis Vunnis a Crulis Pontanian.
V campe si pohovorte s kýmkoľvek, zabezpečte si obľúbenosť a povedzte mu o proroctve. Povie vám, že síce nemôžete hovoriť s vodcom, ale skúste to u Zabamundu. Bežte za ním do jeho Yurty. Buď ho môžete podplatiť, alebo normálne presvedčiť (pravdepodobne speechcraft vysoké). Bežte do Ashkhan´s Yurt. Sul-Matuul vám povie, že s vami bude jednať, len keď budete klanový priateľ. Musíte podstúpiť Initiation rite. Musíte nájsť Sul-Senipul´s Bow (luk jeho otca) z Urshilaku Bural Caverns. Táto jaskyňa je na juhovýchode od campu. Nie je ďaleko, ale môže to chvíľu trvať nájsť ju na rozsiahlej planine. Dajú vám pomôcku - choďte na sever k vode, po brehu na východ ku kamennej mohyle. Je to len zvláštne usporiadaná malá kopa kameňov na brehu. Od nej vzdušnou čiarou na juh narazíte na jaskyňu. Tam v najvrchnejšej časti vás napadne Wraith of Sul-Senipul, ktorý má u seba luk. Potom ho zaneste Sulovi. Keď sa stanete priateľom kmeňa, môžete ísť za Nibani Maesou, múdrou ženou. Je vo Wise Woman´s Yourt. Porozprávajte sa o všetkom možnom a dá vám dve knihy pre Casiusa a chce od vás knihu o stratených proroctvách.

**6. Ilunibi**

Ďalšou úlohou od Casiusa je nájsť svätyňu Šiesteho domu. Po rozhovore bežte do Ald´ruhu, južne je pevnosť Buckmoth. Tam vám Raesa Pullia povie, že sa z výpravy vrátil len jeden muž, ktorý zomrel na nejakú chorobu. Nevedia, kde je svätyňa, ale volá sa Ilunibi. Bežte do Gnaar Moku a spýtajte sa miestnych. Jeden z mála dungeonov, ktorý nie je skrytý. Severne od mesta je malý ostrovček a na jeho severnom konci je Ilunibi. Tam nájdite Dagoth Garesa. Po krátkom rozhovore ho zabite. Vľavo za truhlicou si vzemite Fists of Randagulf - úplne skvelé rukavice. Bežte za Casiusom. Inak ste nakazený corpusom, ale to je vporiadku.

**7. Liečba**

Zistíte, že na vašu chorobu je jediná nádej Divayth Fyr, ktorý sídli v Tel Fyre. Dostanete trpasličí artefakt, ktorý je dar pre fyra, 1000 zlatých na výdavky a tri fľaštičky Quality Rising Force Potion. Umožnia vám lietať, lebo do Telvannských budov sa do vrchných poschodí dostanete len pomocou lietania. Zaznačí vám lokáciu Tel Fyru. Keď sa tam presuniete, vojdite do Hall of Fyr. Tu vyleťte hore a porozprávajte sa s Fyrom. Pomôže vám, ak mu donesiete topánky od Yagruma Bagarna. Vráťte sa do Onych Hall a bežte do Corpusarium a tam do Corpusarium bowels. Nikoho nezabíjajte. Keď získate topánky zaneste ich Fyrovi. Ten vám dá nápoj, ale chce aby ste ho vypili rovno pred ním. Kľudne súhlaste. Vyliečite sa a získate trvalú odolnosť voči chorobám.

**8. Pomoc Mehre**

Casius vám povie, že je povolaný do hlavného mesta. Povyšuje vás na šéfa Bladeov na Morrowinde. Choďte do Vivecu, do hall of Wisdom, do bytu Mehry Milo (Milo´s Quarters). Predtým sa vybavte dvoma Scrolls of Divine Intervention, napr. vo Vivecskej gilde mágov. Jej izba je zamknutá - level 20. Na skrinke je list, aby ste ju vyhľadali v Ministry of Truth a tiež vám nechala dve fľaštičky na lietanie. Ministry of Truth je vo vzduchu sa vznášajúca budova nad Hall of Justice. Na ochodzi nájdete Alvelu Saram. Dá vám kľúč k vstupu. Dnu nájdite Mehru v Prison Keep v pravej Holding Cells. Dajte jej zvitok, ktorý ste priniesli. Povie, že sa stretnete v Holamayane. Odvezie vás tam Blatta Hateria v dokoch v Ebonhearte. Použite aj vy jeden scroll. Objavíte sa v Ebonhearte. Blatta je na ľavej lodi. Po vylodení vybehnite na kopec. Ak ste prišli v nesprávnu chvíľu, dvere sú zavreté. Otvoria sa len od 6.00 do 7.00 ráno. Tu nájdete Mehru. Stojí so svojim majstrom Gilvasom Barelom. S ním pohovorte a spýtajte sa na "Nerevar" a "Lost Prophecies". Potom choďte do Urshilak Campu. Navštívte znova Wise Woman s témou Lost Prophecies. Ukončite rozhovor a opätovne ho začnite s položkou My Judgement. Musíte splniť sedem skúšok. Prvú ste splnili svojím narodením. Druhú tým, že ste získali imunitu voči chorobám. Tretiu vám zadá Sul.

**9. Kogoruhn**

Než vám Sul-Matuul umožní robiť tretí test, pošle vás do Kogoruhnu, aby si overil vaše schopnosti. Musíte doniesť Weepings from a corprus beast, pohár so znakom House Dagoth a Shadow Shield. Nechajte si zaznačiť Kogoruhn na mape a vydajte sa tam. House Dagoth Cup je v "Dome of Pollock´s Eve". Potom do "Hall of Phisto". Tam sa potuluje nepriateľ Corpus Stalker. Zabiť a zoberte z neho Corpuse Weepings. Potom nasledujte Hall of Maki, Nabith Waterway - tam preplávajte južnou rúrou, Charma´s Breath, Bleeding Heart - tam je Shadow Shield. Keď sa vrátite, veci si môžete nechať. (V Kogoruhne prehľadajte spodné podlažia a zabite upíra Dagoth Utola - má Belt of Hearfire)

**10. Cavern of Incarnate**

Musíte nájsť Cavern of Incarnate. Jej umiestnenie je hádanka. Musíte ju rozlúštiť. Opýtajte sa ľudí v campe na všetky časti hádanky. Dozviete sa, že musíte nájsť Walley of the Wind na severovýchode od Red Mountain. To je tá hora uprostred chránená kúzelnou bariérou. Objaví sa vám na mapke Zergonipal. Na východ od Zergonipalu sú dve cesty smerujúce na juh. Dajte sa tou druhou, východnejšou. Dovedie vás k jaskyni. Vstúpiť môžete len o 6.00 večer a ráno. Dnu zoberte Moon and Star Ring. Objavia sa duchovia, ktorí neboli tí vyvolení, ako vy. Každý z nich vám porozpráva svoj príbeh a daruje nejaký predmet. Osobne som najviac ocenil nohavice lietania. Ak ste slabý mág, umožnia vám lietať, lebo majú vlastnú manu a dobíjajú sa len spánkom.
Teraz sa musíte stať Nerevarinom ostatných kmeňov. Wise Woman vám ukáže polohu ostatných kmeňov na mape. Sul vás môže povýšiť na Nerevarina hneď, ak chcete. Keď sa stanete Nerevarinom, nebudete sa môcť stať členom najvyšších domov, kým sa nestanete ich Hrotatorom. Tiež sa zmenia postoje niektorých ľudí. Keď vás vymenuje za Nerevarina, dostanete Teeth of the Urshilaku - znak, že ste bojovým vodcom ich kmeňa.

**11. Nerevarin**

***Erabenimsun camp***
Wise Woman je tu Manirai. Povie, že ak chcete byť Nerevarine, musíte zabiť Ulath-Pala a jeho prisluhovačov, ktorými sú Ahaz, Ranabi a Ashu-Ahhe. Navštívte teda Ranabi´s Yourt, Ashu-Agge´s Yourt a Ashkhan´s Yourt a pobite ich. Vezmite si z tiel "Robe of Erur-Dan the wise", "Sanit-Kill´s Heart of Fire" a "War Axe of Airan-Ammu". Potom musíte presvedčiť Han-Ammuho, aby sa stal Ashkhanom Erabenimsunu. Pri rozhovore s ním, ak máte vysoký speechcraft, stačí mu ukázať Robe of Erur-Dan the Wise a on vám dá za pravdu a prijme svoju úlohu a veci si môžete nechať. Ak máte Speechcraft nízky, dajte mu všetky tri veci a potom prijme svoje povýšenie. Nato vás vymenuje za Nerevarina, od Manirai si vezmite Seizing of teh Erabenimsun.

***Ahemmusa camp***
Sinnamuu Mirpal, wise woman chce, aby ste preukázali zdvorilosť. Nájdite v tábore osoby: Kausi, Dutadalk a Yenammu. Pohovorte si s nimi a odporučia vás za Mirpal. Potom chce, aby ste zabezpečili Ald Deadroth a po jeho zabezpečení sa vrátili po ňu a vzali ju tam. Ald Deadroth sa objaví na mape. Tam buď všetkých vybite, alebo dobehnite do Antechamber a tam si pohovorte s Hlireni Indavel. Buď sa jej budete vyhrážať, že ušetríte jej život, ak dovolí ahemmusa campu prísť, alebo ju o to poprosíte. Neviem, od čoho závisí úspešnosť tej ktorej možnosti, asi od Speechcraftu. No môžete aj všetkých zabiť a úloha je splnená. Potom sa vráťte po Mirpal a doveďte ju do Inner Shrine. Dostanete Madstone of the Ahemmusa a menuje vás Nerevarinom.

***Zainab Camp***
Wise Woman -Sonummu Zabamat vám odporučí porozprávať sa s Kaushadom, miestnym Ashkhanamom. Povedzte mu svoj príbeh a potom, ak vám neverí, sa ho spýtajte na dôkaz. Povie vám, že chce aby ste zabili vampíra Calvaria. V Nerano Ancestral tomb je ďaleko na severe. Choďte (ako vám poradia) na východ k horám. Potom severne, až dôjdete k starým zrúcaninám. Od nich severovýchodne. Tam v hrobke zabite Calvaria. Zvestujte to Kaushadovi. Chce ešte jednu vec a to Telvannskú šľachtičnú za ženu. Sonumma vám poradí ísť za Saville Imayn, ktorá predáva otrokov v Tel Aruhne. Nech pre vás pripraví otrokyňu, ktorú budete vydávať za šľachtičnú. Saniel postáva vonku pri klietkach s otrokmi. Spýtajte sa na niečo špeciálne. Pošle vás do Tel Mora po drahé šaty. U Elegnani (Clothier) kúpte exquisite shirt, skirt a shoes. Po návrate ešte chce Telvanni Bug Mask. Zájdite tu v Tel Aruhne do lekárne Bildren Areleth: Apothecary a tam to kúpte. Potom kúpte otrokyňu za 1000 zlatých. Je to prvá otrokyňa v klietke, Falura Llerva. Dajte jej veci, čo ste pokúpili a odveďte ju ku Kaushadovi. On z vás spraví Nerevarina a dostanete Thong of Zainab. V Urshilak campe sa pochváľte u wise woman.

**12. Hrotator**

Teraz sa musíte stať ešte Hrotatorom troch veľkých domov Morrowindu.

***Redoran Hrotator***
Bežte do Ald´ruhu. Všetko sa to bude odohrávať v Manor District. Najprv si zožeňte Red Book of 3E 426. Tam sú popísaní najvyšší predstavitelia domu Redoran. (Jedna je napr. v Redoran Councile). Potom vstúpte do Sarethi Manor. Athyn Sarethi vám povie, že mu uniesli syna a držia ho vo Venim manor, v pravom krídle. Tam na stole nájdete kľúč a list, ktorý hovorí, že väzeň je za tapisériou. Je to tá deka na stene oproti stolu. Ak kľúč vezmete normálne, stráž na vás zaútočí. Ak sa vlámete do cely, tak máte aspoň chvíľku a v pohode vyvediete chlapíka von, bez nejakého boja. Hlavne nesmiete zabiť Venima, ak by aj k boju došlo. Vráťte Athynovi syna a podporí vaše zvolenie. Tiež vám prezradí, že Bolvyn Venim s tým nikdy nebude súhlasiť, ale ak získate podporu všetkých ostatných členov rady, tak potom bude musieť prijať vašu výzvu na boj a vy ho budete môcť zabiť.
Navštívte členov: Hlaren Ramorana, Garisa Llethri, Miner Arobar a Brara Morvayn, ktorá jediná nemá svoj vlastný manor a je v Redoran Councile. Všetci vás podporia, ak nechcú, zvýšte si u nich obľúbenosť. Potom bežte vyzvať Venima na súboj. Povie vám, že vás čaká v Aréne vo Vivecu. Skoncujte to tam s ním. Má dobré Ebony brnenie. Vráťte sa za Athynom Sarthim, ktorý vás menuje Hrotatorom Redoranu a dostanete Ring of the Hrotator.

***Hlaalu Hrotator***
Zožeňte si Yellow Book of 3E 426. Niekto v Hlaalu plaza by ju mohol mať, ja som ju vzal už predtým z Dren Plantation.
Choďte do Vivecu, Hlaalu Plaza a tam do Curio Manor. Crassius Curio sa nechá podplatiť za 1000 zlatých, no tým si získate jeho hlas. Tiež vám prezradí, že na ďalších dvoch členov rady Nevenu Ules a Velandu Omani má veľký vplyv Dram Bero. Tiež vás odporučí do St. Olms za Yngling Half-Trollom. Tam ho nájdete v Yngling Manor. Ynglinga musíte podplatiť za 2000 zlatých. Keď sa opýtate ľudí na Drama Bera, povedia vám, že ho videli v St. Olms. Keď ste teda už tu, skočte do Haunted Manor a otvorte dvere s levelom 50. Ten vás podporí zadarmo a prezradí, že ak chcete presvedčiť zvyšných členov, musíte presvedčiť najprv Dren. Ten je na Dren Plantation. Tá je severozápadne od Vivecu, ale nemôžete zablúdiť, keď sa tam vydáte východne z Pelegiadu. Pri nízkej obľúbenosti vás Dren napadne a môžete ho zabiť. Pri vysokej ho môžete oklamať, že chcete byť Hrotator preto, aby ste porazili Dagoth Ura a ochránili morrowind pred impériom. Rozhodnutie je na vás.
Velanda Omani je v Omani Manor juhovýchodne od Telvanni waistworks. Z Viveckej Telvanni budovy vedie most na ostrov. Južne z tohto ostrova je most na ďalší ostrovček, na ňom je Omani Manor.
Nevena Ules je v Surane. Západne od Sitl Stridera, hneď pár krokov za mostom. Po ich súhlase sa vráťte za Crassiusom Curiom, ten vás spraví Hrotatorom Hlaalu a dá vám Belt of Hrotator.

***Telvanni Hrotator***
K členom rady Telvanni musíte vždy vyletieť do vrchných podlaží ich sídiel pomocou kúzla, či zvitkov, alebo fľaštičiek.
Sadrith Mora, Tel Naga. Tu sa nchádza Neloth. Získajte si jeho priazeň a bude hlasovať za vás. Tiež sa ho spýtajte na Telvanni councilors a dá vám Brown Book of 3E 426, ktorá obsahuje mená členov najvyššej rady Telvanni. Teraz navštívte ostatných členov.
Tel Vos, Aryno´s Chambers. (Ak ste ešte neboli v Tel Vose, tak ho dosiahnete kratučkou chôdzou na západ od Vosu.) Aryon súhlasí bez problémov, že bude hlasovať za vás a tiež vám povie, že Archmagister Gothren s tým určite súhlasiť nebude, poradí vám ho zabiť. Potom choďte do Tel Mora, Upper Tower. Mistress Dratha vám rada dá svoj hlas, no len pokiaľ ste žena. Ak ste muž, musíte sa jej podlizovať. Tel Branora, Mistress Therana je trochu mimo. Získajte si u nej obľúbenosť a skočte jej do rozprávania. Bude súhlasiť s vaším zvolením. (ak to náhodou nepôjde, môžete ju zabiť). Do Tel Aruhnu sa vydajte, tam vás Gothren čaká v Upper Tower. Nedá sa presvedčiť, tak ho zabite. Stoja pri ňom dvaja dremora, ktorí mu budú pomáhať. Aby ste si nepoštvali ostatných, tak neútočte ako prvý, ale ho vyprovokujte. Potom sa vráťte naspäť za Aryonom. Ten vás vymenuje za Hrotatora Telvanni. Dá vám Robe of the Hrotator. Choďte za Nibani Maesou, múdrou ženou do Urshilak campu. Povie vám, že čo sa týka šiestej úlohy, je treba si pohovoriť so Saryonim, Viveckým kňazom.

**13. Príprava na finálny boj**

V lokácii Vivec, Temple vás čaká Danso Indules. Povie vám, že sa s vami chce stretnúť Saryonim a že sa máte vyhnúť konfliktom s ordinatormi. Vbehnite do Hall of Wisdom a k dverám označeným High Fane. Sú zamknuté na level 50. Za nimi je Tholer Saryoni. V rozhovore vám navrhne, aby ste sa stretli s Vivecom. Dá vám kľúč od paláca, aj od svojej komnaty. Bežte do Viveckého paláca. Tu sa porozprávajte so samotným Vivecom.
Dá vám ako dar Wraithguard, berte. Potom chce, aby ste mu odprisahali, že budete brániť ľud Morrowindu. Tiež vám sľúbi, že zabezpečí, aby sa ľudia v Temploch nechovali odmietavo k Nerevarinovi a vymenuje vás za svojho šampióna. Na zničenie Dagoth Ura budete potrebovať okrem Wraithguardu ešte čepeľ Keening z Gate Citadel Odrosal a kladivo Sunder z Gate Citadel Venymal. Rukavica Wraithguard je práve na to, aby ste bezpečne mohli použiť tieto dva artefakty.

**14. Predohra na finálny boj**

Tiež vám Vivec spomenie, že Dagoth Ura podporuje sedem upírov a môžete ich zabiť, aby ste ho oslabili a získali od nich silné artefakty. Na ukončenie hry vám stačí Wraithguard, Keening a Sunder a pri ich získavaní nevyhnutne zabijete dvoch upírov. Jedného ste mohli zabiť v Kogoruhne, počas plnenia misií hlavného questu. Zostávajú štyria (nie je nevyhnutné ich zabíjať, kôli dokončeniu hry, ale môžete). Jeden je na severozápade od Ghostgate v Endusal: Kagarenac´s Study - Dagoth Endus a má Amulet of Heartrime. Druhý je na severovýchode v Tureynulal: Kagrenac´s Library - Dagoth Tureynul má Amulet of Hearthrum. Dagoth Gilvoth je v cieli vašej cesty u Dagoth Ura. Dagoth Venym je vo Venymal a okrem Sunderu má Amulet of Heartheal. Venymal sa vám objaví na mapke po rozhovore s Vivecom, tak ako aj Odrosal. V Odrosale je Dagoth Odros. Zoberte mu kľúč, s ním sa vydajte do Odrosal Tower a tam nájdete Keening. Siedmeho upíra som nenašiel. Teraz vám nič nebráni ísť za Dagoth Urom. Nezabudnite, že na použitie Keening a Sunder musíte mať nasadenú Wraithguards.

**15. Dagoth Ur**

Teraz bežte do Dagoth Ur. Máte to na mape. Východne od vstupu je páka, ktorá vám umožní vstúpiť. Dobehnite do najnižšieho poschodia (Cestou vás napadne Dagoth Gilvoth, jeden z vampírov), kde nájdete Dagoth Ura. Môžete si s ním pohovoriť, dá vám tri otázky a potom sa môžete pýtať vy. Po ukončení rozhovoru nasleduje súboj. Rýchlo ho zložte. Otvoria sa dvere do Akulakhan´s Chamber a na ich prahu je Hearts Ring. Vstúpte. Tu na vás znova zaútočí Dagoth. Dajte si Wraithguards a Sunder a skočte na most pod vami, ktorý smeruje do stredu veľkej sochy. Tam dvakrát použite Sunder na srdce Heart of Lorkham. Potom si dajte Keening a bodnite párkrát do srdca, až kým ho nezničíte. Tým stratí Dagoth nesmrteľnosť a môžete ho zabiť. Potom vybehnite po ochodzi na vrchol a opustite Akulakhan´s Chamber. Tu vás čaká Azura, ktorá vám oznámi, že ste naplnili svoj osud a proroctvo. Dá vám za odmenu Ring of Azura. Tiež vám ale do vášho radovania pripomenie, že ako Nerevarine a Hrotator ste sa zaviazali ochraňovať ľud Morrowindu. Keď sa doradujete z Dagothovej smrti, stále je v tejto hre množstvo frakcií, do ktorých sa dá vstúpiť a kde môžete rozvíjať svoj talent.

CESTOVNÝ PORIADOK

|  |  |
| --- | --- |
| **Nástupište** | **Rozvoz do** |
| ***Lodný cestovný poriadok*** |
| Tel Aruhn | Vos, Tel Mora, Dagon Fel |
| Vos | Sadrith Mora, Tel Aruhn, Tel Mora |
| Tel Mora | Sadrith Mora, Dagon Fel, Vos, Tel Aruhn |
| Dagon Fel | Tel Mora, Sadrith Mora, Khuul, Tel Aruhn |
| Sadrith Mora   | Tel Branora, Ebonheart, Tel Mora, Dagon Fel |
| Tel Branora | Vivec, Molag Mar, Sadrith Mora, Ebonheart |
| Ebonheart | Vivec, Hla Oad, Tel Branora, Sadrith Mora |
| Hla Oad | Ebonheart, Gnaar Mok, Vivec, Molag Mar |
| Gnaar Mok | Khuul, Hla Oad |
| Khuul | Gnaar Mok, Dagon Fel |
| Vivec | Hla Oad, Ebonheart, Molag Mar, Tel Branora |
| Molag Mar | Vivec, Hla Oad, Tel Branora |
| ***Cestovanie za použitia Silt Strider*** |
| Khuul | Maar Gan, Ald´ruhn, Ginsis |
| Ald´ruhn | Balmora, Khuul, Maar Gan, Gnisis |
| Maar Gan | Ald´ruhn, Khuul, Ginsis |
| Gnisis | Ald´ruhn, Maar Gan, Khuul, Seyda Neen |
| Seyda Neen | Balmora, Vivec, Suran, Gnisis |
| Balmora | Vivec, Ald´ruhn, Seyda Neen, Suran |
| Suran | Balmora, Seyda Neen, Vivec, Molag Mar |
| Molag Mar | Suran, Vivec |
| Vivec | Balmora, Seyda Neen, Suran, Molag Mar |

***Teleportovanie za pomoci čarodejov v gildách mágov:***
Teleportovať sa dá len medzi mestami Caldera, Ald´ruhn, Balmora, Vivec a Sadrith Mora: Wolverine Hall.