Vlastnosti

**Sila (Strength)** - má vplyv na to, koľko toho unesiete a na silu zranení, ktoré spôsobujete pri boji na blízko. Ovplyvňujú ju schopnosti Blade, Blunt, Hand to Hand. (Sledujte si ukazovateľ vášho zaťaženia, teda koľko toho unesiete. Je to päťnásobok vašej sily. Do vašej hodnoty môžete nosiť čokoľvek, no ak si vezmete do inventára viac, než unesiete, tak ste preťažený /overcumbered/ a nemôžete sa hýbať. Vtedy môžete použiť kúzlo na zvýšenie sily, aby ste toho viac uniesli, kúzlo na zníženie váhy, alebo jednoducho vyhodiť niečo z inventára a tak sa odľahčiť).

**Inteligencia (Intelligence)** - Ovplyvňuje množstvo magicky (tá je dvojnásobok inteligencie, bez iných bonusov) a používanie mágie. Ovplyvňujú ju schopnosti Alchemy, Conjuration a Mysticism.

**Sila vôle (Willpower)** - Ovplyvňuje rýchlosť regenerácie magicky, vašu výdrž (teda ako rýchlo sa unavíte - Fatigue) a vašu odolnosť voči magickým útokom. Ovplyvňujú ju schopnosti Alteration, Destruction, Restoration.

**Agilnosť (Agility)** - má vplyv na vašu schopnosť pohyblivosti a manévrovania, mieru vašej výdrže (fatigue) a silu poškodenia, ktoré spôsobíte zbraňami na diaľku. Ovplyvňujú ju schopnosti Marksman, Security a Sneak.

**Rýchlosť (Speed)** - ovplyvňuje to, ako rýchlo sa pohybujete / beháte. Ovplyvňujú ju schopnosti Acrobatics, Athletics a Light Armor.

**Odolnosť (Endurance)** - Ovplyvňuje vašu odolnosť a život (Fatigue a Health) a o koľko sa vám zvýši život pri postupe na vyšší level. Ovplyvňujú ju schopnosti Armorer, Block a Heavy Armor.

**Osobnosť (Personality)** - ovplyvňuje vaše vzťahy s ľuďmi, to, ako vás majú radi, ako ochotne vám poskytnú informácie, alebo ako pre vás výhodne predávajú a kupujú tovary. Ovplyvňujú ju schopnosti Illusion, Mercantile, Speechcraft.

**Šťastie (Luck)** - ovplyvňuje do istej miery všetko, čo robíte, no nemôžete ho prakticky využiť. Proste buď máte šťastie alebo nie. Neovplyvňuje ho žiadna schopnosť, takže pri levelovaní nemôžete získať žiadny bonus (preto mi pripadá veľmi výhodné znamenie /Birthsign/ The Thief, ktoré vám trvalo zvýši Speed, Agility a Luck o 10 bodov).

Levelovanie

Ku každej schopnosti uvádzam aj vlastnosť, s ktorou súvisí (a naopak). To má vplyv na levelovanie. Ak si viackrát zvýšite nejakú schopnosť, napríklad Acrobatics a postúpite o level, tak získate bonus pre vlastnosť Rýchlosť (Speed), s ktorou súvisí akrobacia. Je jedno či schopnosť máte ako hlavnú, alebo vedľajšiu. Cez level postupujete, len keď si zvyšujete hlavné schopnosti o 10 bodov (je jedno či u jednej vlastnosti o 10, alebo u viacerých po pár bodov) no na bonus má vplyv aj zvyšovanie vedľajších schopností. Totiž keď prejdete o level vyššie, tak si môžete zvýšiť tri vlastnosti minimálne o jeden bod. O viac bodov, ak ste teda získali bonus za zvýšenie si schopnosti súvisiacej s danou vlastnosťou (najviac maximálne o 5 bodov). Keď dostanete správu, že ste dosiahli nový level, stačí sa vyspať v posteli a zobrazí sa vám tabuľka postupu na nový level. Levelovanie má svoje výhody, aj nevýhody. S vyšším levelom sa objavujú silnejšie potvory a aj bežní nepriatelia silnejú (čo je zvláštne, keď Gildmajstra gildy bojovníkov, Arcimága, Hrdinu z Kvatchu, Šampióna Cyrodiilu a zároveň Šampióna Arény zloží pár banditov). Taktiež však nachádzate silnejšie zbrane, brnenia, lepšiu ponuku u obchodníkov a vyššie odmeny za questy (pokiaľ nie je odmenou konkrétna questová vec).

Schopnosti

Schopnosti si zvyšujete tak, že ich používate. Čím viac používate danú schopnosť, tým viac stúpa úroveň, na ktorej ju ovládate. Taktiež si môžete schopnosti zvyšovať umelo, tréningom u trénerov, samozrejme za peniaze. Po level 40 sa učíte u trénerov základnej úrovne. Po level 70 sa učíte u trénerov strednej úrovne. Potom vám vždy tréner strednej úrovne povie, kde nájdete trénera najvyššej úrovne a ten vás už vytrénuje až po level 100.
Zvyšovať si schopnosti môžete tiež niektorými špeciálnymi knihami. Pod popis schopnosti uvádzam aj zoznam kníh, ktoré danú schopnosť zvyšujú. K niektorým, ktoré som objavil, uvádzam aj ich presnú pozíciu, no všetky, aj tie, čo popisujem ich umiestnenie, aj ostatné môžete nájsť kdekoľvek po svete, či už v truhlách v dungeonoch, v mŕtvych telách nepriateľov, alebo u obchodníkov.

Acrobatics
Akrobacia - skákanie, padanie. Vyššia úroveň, vyskočíte vyššie, doskočíte ďalej, utrpíte menšie zranenie pri páde, môžete smerovať pád.
Súvisiaca vlastnosť - Rýchlosť (Speed).
Ako Apprentice môžete útočiť normálnym útokom zbraňami vo výskoku, alebo počas pádu. Journeyman získava možnosť uskakovať pred úderom počas blokovania sa. Expert sa unaví (fatigue) o 50 % menej pri skákaní. Master môže skákať po vode.

**Tréneri**
Základnej úrovne: Quill-Weave - Anvil. Ida Vlinorman - Elven Gardens District, Imperial City.
Strednej úrovne: Tsrava - J´Bari´s House, Leyawiiin. Ganredhel - Cheydinhal.
Najvyššej úrovne: Torben. Síce vás pošlú za Aerin do Aerin´s camp, no keď dorazíte do tohto tábora, ktorý je severne od Cheydinhalu, tak tam nájdete len Torbena, ktorý vám povie, že Aerin je preč, no ak chcete, môže vás trénovať aj on.

**Knihy pre Acrobatics:**

* Thief (Bravil, S´krivva´s House, na poschodí v poličke).
* A Dance in Fire, v1 (Cheydinhal, Ganredhel´s House, na skrinke pri posteli).
* A Dance in Fire, v4 (Kvatch, Great Hall, napravo na stolíku. Je to v hrade, takže sa sem dostanete len v rámci questu The Battle for Castle Kvatch).
* The Black Arrow, v1 (Brindle Home - dedinka medzi Chorrolom a Skingardom. Južne od písmena "L" v Chorrol. Dosť uprostred medzi nimi. Pôjdete do nej v rámci questu pre svätyňu Molag Bala. Tam v dome Sufficient´s House, v truhle pri posteli).
* Mystery of Talara, v1.

Alchemy
Alchýmia - umožňuje vám namiešavať lektvary z rôznych ingrediencií, ktorá nájdete po celej hracej oblasti (plody, rastliny, huby, zelenina, časti z mŕtvych zvierat a potvor), alebo v obchodoch. Na nápoj potrebujete minimálne dve prísady a ako základ mažiar s tĺčikom (Mortar and pestle - je to jeden predmet). Pre miešanie kvalitnejších nápojov s lepšími účinkami si samozrejme zvyšujte level Alchemy, ale tiež si môžete pomôcť tým, že budete mať ďalšie alchymistické náradie a to varnú banku (Alembic), vypaľovaciu misku (Calcinator) a destilačnú banku (Retort). Môžete miešať nápoje s pozitívnymi účinkami, ktoré vypijete a pridávajú vám bonus, alebo nápoje s negatívnymi účinkami a tie sa rátajú ako jedy (zelené fľaštičky) a tie používate na otrávenie zbrane, ktorú práve používate.
Súvisiaca vlastnosť - Inteligencia (Intelligence).
Každá prísada má štyri účinky a prvý účinok poznáte hneď. Ako Apprentice už poznáte dva efekty prísady. Ako Journeyman poznáte už tri účinky prísady a ako Expert poznáte všetky štyri účinky prísady. Master je schopný vyrobiť nápoj aj len z jednej prísady.

**Tréneri**
Základnej úrovne: Felen Relas - Gilda mágov, Anvil. S´drassa - Gilda mágov, Leyawiin.
Strednej úrovne: Adraline - Gilda mágov, Bravil. Brotch Calus - Bruma.
Najvyššej úrovne: Sinderion - West Weald Inn, Skingrad. Nájdete ho v sklade pod touto krčmou. Je to schopný alchymista (pomôže vám aj s Ninrootom), no prepadol vínnej vášni. Bude vás učiť, ak mu prinesiete po jednom kuse z tých najvzácnejších vín - Tamika Vintage 399 a Surilie Brothers Vintage 399. 399 bol totiž skvelý ročník (Tamika aj bratia Surilieovci inak žijú tu v Skingrade a za hradbami majú polia). Môžete tie vína nájsť na rôznych miestach, alebo kúpiť v obchodoch. No tu to máte najbližšie a najrýchlejšie z hradu. Zájdite na hrad Skingradu, tam vstúpte do jedálne a z nej do vinného skladu (Wine Cellar). Tam majú uskladnených hromadu vín, tak si ukradnite tie, čo potrebujete. Sinderionovi je jedno, či sú kradnuté, alebo nie. Hlavne, že sú. Keď mu ich odovzdáte, tak je ochotný vás učiť.

**Knihy pre Alchemy:**

* Song of the Alchemists (Arcane University, Imperial City, Lustratorium, v poličke pri stene).
* A Game at Dinner (Chorrol, Gilda Mágov, polička na prízemí).
* Mannimarco, King of Worms (Arcane University, Imperial City, Mystic Archives, vo vitríne).
* De Rerum Dirennis (Skingrad, obchod All Things Alchemical, na poschodí v poličke).
* Calcinator Treatise (Imperial Bridge Inn, krčma na severnom brehu rieky Silverfish River, kniha je pod posteľou na povale).

Alteration
Kúzla premeny. Vyššia úroveň umožňuje ovládať kúzla vyššieho levelu tohto druhu mágie. Umožňuje také kúzla ako je otváranie zámkov, zníženie váhy (viac unesiete), zaťaženie (zvýšenie váhy nepriateľa, čím ho môžete znehybniť), chodenie po vode, dýchanie pod vodou a tiež ochranné kúzla štítu na ochranu pred zbraňami, mrazom, ohňom a bleskami.
Súvisiaca vlastnosť - Sila vôle (Willpower).

**Tréneri**
Základnej úrovne: Dovyn Aren - Elven Gardens District, Imperial City. Detsan - Gilda mágov, Cheydinhal.
Strednej úrovne: Athragar - Gilda mágov, Chorrol. Abhuki - Faregyl Inn (krčma južne od hlavného mesta. Ako vedie Zelená cesta - The Green Road - spod mesta do Bravilu. Ako sa odpája slepá cesta pod južný výbežok rieky).
Najvyššej úrovne: Tooth-in-the-Sea. Povedia vám, že žije na brehu Niben Bay pri Bravile. Kúsok nad Bravilom (severne) je baňa Flooded Mine. Tá je dobrá pre orientáciu. Neďaleko nej nájdete na dne zátoky, pri skalách argoniana. Oslovte ho pred jednou hodinou poobede, potom už je pre neho neskoro na trénovanie. Požiadajte ho o tréning a povie vám, že vás bude trénovať, ak tam s ním vydržíte pod vodou tri hodiny. Čas sa vám začne rátať od chvíle, keď mu poviete, že ste na jeho skúšku pripravený. Dýchanie pod vodou majú ako očarovanú vlastnosť niektoré prilby, ktoré môžete nájsť (Seastrider´s Helmet, Helmet of the Drowned, Helmet of the Deep), náhrdelník Necklace of the Sea a prsteň Jewel of the Rumare (odmena za quest Go Fishing). Taktiež si môžete zaobstarať zvitky, alebo sa naučiť kúzlo dýchania pod vodou. Ak je vaša postava Argonian, tak tí vedia dýchať pod vodou od narodenia. Proste potom, čo mu poviete, že ste pripravený, vydržte pod vodou tri herné hodiny.

**Knihy pre Alteration:**

* Daughter of the Niben (Skingrad, Gilda Mágov, v poličke na poschodí).
* The Dragon Break (Elven Gardens District, Imperial City, Dovyn Aren´s House, v poliček na poschodí).
* Reality & Other Falsehoods (Leyawiin, kníhkupectvo Southern Books, na hornej poličke v skrinke na poschodí).
* Sithis (Leyawiin, Great Chapel of Zenithar, miestnosť v podzemí).
* The Lunar Lorkham (V snovej realite počas plnenia questu Through A Nightmare, Darkly pri Henantierovi, za prevráteným stolíkom pri posteli. Knihu si síce nemôžete odniesť, ale aspoň sa z nej môžete naučiť).

Armorer
Zbrojárstvo. Opravovať veci si môžete nechať za peniaze v gilde bojovníkov, alebo v rôznych obchodoch, no môžete to robiť aj sami, ak máte opravárenské kladivko (Repair Hammer), ktoré sa však používaním tiež opotrebúva a ničí, takže je dobré mať ich vždy v zásobe viac. Poškodzuje sa vám brnenie a zbrane a čím sú viac poškodené, tým menší účinok poskytujú (zbrane menej zraňujú, brnenia menej chránia) a s kladivkom si ich môžete sami opraviť kedykoľvek a kdekoľvek.
Súvisiaca vlastnosť - Odolnosť (Endurance).
Ako Apprentice ste schopný jemnejšej práce a kladivká vám vydržia dvojnásobne dlho. Ako Journeyman ste už schopný opravovať aj magické predmety. Ako Expert dokážete veci nielen opraviť, ale dokonca vylepšiť na 125 %, takže brnenia majú o 25 bodov ochrany viac a zbrane zas o toľko zosilnejú pri útoku. Master je skutočný majster a nestane sa mu, že zničí kladivko, takže vám už stačí naveky jediné Repair Hammer.

**Tréneri**
Základnej úrovne: Eitar - Leyawiin, pracuje v The Divinding Line. Tadrose Helas - Gilda Bojovníkov, Bravil.
Strednej úrovne: Rasheda - obchod Fire and Steel, Chorrol. Rohssan - obchod A Fighting Chance, Market District, Imperial City.
Najvyššej úrovne: Gin-Wulm. Povedia vám síce, že je v obchode The Best Defense, no väčšinou sa prechádza po uliciach Market Districtu a Elven Gardens. Než za ním zájdete, skočte v Market Districte do kníhkupectva First Edition a od Phintiasa si kúpte knihu The Armorers Challenge. Prečítajte si ju (stačí prelistovať v inventári) a potom ho oslovte. Spýta sa vás na známeho opravára a ak ste prečítali knihu, tak sa vám objaví možnosť odpovedať, že vyhral zbrojársku súťaž. Tým mu ukážete, že sa vyznáte a je ochotný vás učiť.

**Knihy pre Armorer:**

* The Armorer´s Challenge (Market District, Imperial City, kníhkupectvo First Edition/ Cheydinhal, Gilda Bojovníkov, na poschodí na vrchu poličky).
* Last Scabbard of Akrash (Market District, Imperial City, obchod A Fighting Chance, v poličke na poschodí).
* Light Armor Repair (Bravil, v barákoch na zámku, v poličke medzi posteľami vojakov).
* Cherim´s Heart of Anequina (Market District, Imperial City, kníhkupectvo First Edition, na stolíku na poschodí).
* Heavy Armor Repair.

Athletics
Atletika, ktorá vám umožní rýchlejšie behať, plávať a menej sa pri tom unaviť. Táto vlastnosť sa vám zvyšuje prakticky neustále, keďže, až na občasnú jazdu na koni, väčšinou chodíte pešo.
Súvisiaca vlastnosť - Rýchlosť (Speed).
Ako Apprentice ste schopný sa zregenerovať po únave o 25 % rýchlejšie, ako Journeyman už o 50 % a ako Experto o 75%. Master už je tak vypracovaný, že mu beh vôbec neovplyvňuje regeneráciu únavy.

**Tréneri**
Základnej úrovne: Shepard Uuras - Skingrad (buď je na paši za hradbami, alebo v meste, kde má aj svoj dom). Mahei - Leyawiin.
Strednej úrovne: Honditar - Chorrol (dom má síce juhozápadne od mesta, pri hradbách mesta, ale cez deň je väčšinou na námestí). Hauls-Ropes-Faster - Anvil, cez deň spí v The Fo´c´sle a v noci je buď vonku na brehu, alebo v krčme The Flowing Bowl (no z mne neznámych príčin som nemal u neho nikdy možnosť trénovať. Keď som dosiahol vyšší stupeň, bez problémov ma poslal za trénerom najvyššej úrovne, no u neho sa mi trénovať nedalo, hoci aj ostatní v meste ho odporúčali ako trénera).
Najvyššej úrovne: Rusia Bradus - Silgor Bradus House, Anvil. Aby vás učila, musíte byť skúsený cestovateľ a mať navštívených aspoň 35 - 40 oblastí (nie som si presne istý, čo všetko sa rátalo) Nerátajú sa samozrejme mestá a stajne pri nich, ale veci, ktoré sa vám na mape zobrazia až potom, čo ich nájdete. Keď máte objavených dostatok oblastí, je ochotná vás trénovať.

**Knihy pre Athletics:**

* The Ransom of Zarek (Arena, Arena Bloodworks, Imperial City, v skrinke Cupboard - rátajúcej sa ako kontajner).
* A Dance in Fire, v 3 (Skingrad, Uuras the Shepherd´s House, v poličke na najhornejšom poschodí).
* The Red Kitchen Reader (Anvil, v zámku, v súkromných komnatách, v Baeralornovej izbe - na severnej strane).
* Beggar (Cloud Ruler Temple, v hlavnej hale, v poličke napravo od krbu).
* The Argonian Account, Book 1.

Blade
Čepeľ - ktorá vám umožňuje ovládať krátke, dlhé aj obojručné meče, či dýky. Jednoduché riešenia pre bojovníkov, čím vyššia úroveň, tým väčšie zranenia spôsobujete. Je na vlastnom uvážení, čo zvíťazí pri voľbe Blade vs. Blunt, no pre bonus Sily pri levelovaní zrejme budete využívať oboje.
Súvisiaca vlastnosť - Sila (Strength).
Ako Apprentice získavate silný útok (podržte tlačidlo pre útok a švihnete zbraňou silnejšie). Ako Journeyman ste schopný použiť silný útok zboku (podržte tlačidlo pre útok a zároveň pre pohyb doprava, alebo doľava). Pri tomto útoku je šanca vyraziť nepriateľovi z rúk zbraň. Ako Expert je schopný použiť silný útok pri ústupe (podržte tlačidlo pre útok a zároveň pre pohyb vzad) a zároveň má šancu zhodiť nepriateľa na zem. Master ovláda všetky finty so svojou zbraňou a je schopný silného útoku vpred (podržte tlačidlo pre útok a zároveň pre pohyb vpred) a zároveň má šancu paralyzovať zasiahnutého nepriateľa.

**Tréneri**
Základnej úrovne: Naspia Cosma - Cheydinhal (žije na zámku, no nájdete ju cez deň aj v meste). Right-Wing - Gilda bojovníkov, Bruma.
Strednej úrovne: Sherina - Gilda bojovníkov, Leyawiin. Rhano - Gilda bojovníkov, Anvil.
Najvyššej úrovne: Alix Lencolia - Faregyl Inn (krčma južne od hlavného mesta. Ako vedie Zelená cesta - The Green Road - spod mesta do Bravilu. Ako sa odpája slepá cesta pod južný výbežok rieky). Aby vás trénoval, musí byť vaša povesť aspoň na úrovni 20 (je jedno, či v dobrom, alebo zlom: sláva - Fame - - páchajte dobré skutky; hanba - Infamy - - páchajte zlé skutky). Potrpí si, lebo aj on je slávny. Keď vaša povesť bude na 20, je ochotný vás učiť.

**Knihy pre Blades:**

* Words and Phylosophy (Chorrol, Modryn Oreyn´s House, na poličke v jeho dome).
* 2920, Morning Star (v1) (Leyawiin, na zámku v časti Servand´s and Healer´s Private Quarters, dostanete sa tam cez súkromné komnaty z hlavnej haly. V poličke v izbe na konci, ktorú obýva Tsavi / Cheydinhal na zámku v súkromných komnatách - Private Quarters, prvá miestnosť napravo po vstupe z Veľkej Haly).
* Song of Hrormir (Bravil, na zámku v súkromných komnatách - Private Quarters, prvá miestnosť naľavo, izba Drelsa Therana, na poličke/ Arena, Imperial City, Branwen and Saliith´s Chest - truhlica Branwen a Saliitha, ktorí trénujú pri aréne).
* Fire and Darkness (Hall of Epochs, dostanete sa tam v rámci questu pre zlodejov The Ultimate Heist. Je to v kanáloch pod hlavným mestom. Tam v jednej bočnej miestnosti sú tri truhlice a v jednej z nich je táto kniha).
* Battle of Sancre Tor (Bravil, hlavná hala na zámku, vo vitríne).

Block
Blokovanie, ktoré znižuje poškodenie, ktoré utrpíte pri zásahu. Blokovať sa môžete holými rukami (pri pästnom súboji, no to je najmenej efektívny spôsob blokovania), zbraňami a samozrejme štítmi, ktoré sú pre túto činnosť najefektívnejšie.
Súvisiaca vlastnosť - Odolnosť (Endurance).
Ako Apprentice sa už neunavíte pri blokovaní (žiadne Fatigue). Ako Journeyman už viete využívať predmety tak, aby sa nepoškodzovali (neznižuje sa ich životnosť) a pri blokovaní holými rukami je šanca, že nepriateľ ucúvne, hoci vy schytáte zásah. Ako Expert máte šancu uskutočniť štítom pri blokovaní protiútok, čo môže nepriateľa trochu vyviesť z rovnováhy. Master má šancu pri protiútoku štítom odzbrojiť protivníka.

**Tréneri**
Základnej úrovne: Fadus Calidius - Gilda bojovníkov, Skingrad. Huurwen - Gilda bojovníkov, Anvil.
Strednej úrovne: Lum gro-Baroth - Gilda bojovníkov, Chorrol. Ambroise Canne - Skingrad.
Najvyššej úrovne: Andragil - Bravil. Má vlastný dom na poschodí nad domom Dro´Shanji´s House. Požiadajte ju o tréning a povie, že si vás musí otestovať. Ide o to, aby ste sa blokovali pred jej údermi asi tak minútku. Súhlaste s testom a vytiahnite štít. Blokujte sa a nechajte do seba od nej chvíľu mlátiť. Keď obstojíte, tak je ochotná vás trénovať.

**Knihy pre Block:**

* The Warp in the West (Cloud Ruler Temple, na stole v hlavnej hale).
* Death Blow of Abernanit (Anvil, Gilda Bojovníkov, na poschodí v izbe pri schodoch je na stolíku truhlica a v nej je kniha).
* The Mirror (Leyawiin, na poličke na prízemí v barákoch).
* A Dance in Fire, v 2 (Elven Gardens District, Imperial City, Guard House, na stolíku).
* Warrior (Leyawiin, izba grófa v súkromných komnatách, izba na konci na severe od vstupu).

Blunt
Tupé zbrane, čiže ovládanie bojových kladív, palcátov a sekier (aj keď ostrá sekera je zrejme lepšia ako tupá). Jednoduché riešenia pre bojovníkov, čím vyššia úroveň, tým väčšie zranenia spôsobujete. Je na vlastnom uvážení, čo zvíťazí pri voľbe Blunt vs. Blade, no pre bonus Sily pri levelovaní zrejme budete využívať oboje.
Súvisiaca vlastnosť - Sila (Strength).
Ako Apprentice získavate silný útok (podržte tlačidlo pre útok a švihnete zbraňou silnejšie). Ako Journeyman ste schopný použiť silný útok zboku (podržte tlačidlo pre útok a zároveň pre pohyb doprava, alebo doľava). Pri tomto útoku je šanca vyraziť nepriateľovi z rúk zbraň. Ako Expert je schopný použiť silný útok pri ústupe (podržte tlačidlo pre útok a zároveň pre pohyb vzad) a zároveň má šancu zhodiť nepriateľa na zem. Master ovláda všetky finty so svojou zbraňou a je schopný silného útoku vpred (podržte tlačidlo pre útok a zároveň pre pohyb vpred) a zároveň má šancu paralyzovať zasiahnutého nepriateľa.

**Tréneri**
Základnej úrovne: Bugak gro-Bol - kníhkupectvo Southern Books, Leyawiin. Vigdis - Gilda bojovníkov, Anvil.
Strednej úrovne: Christophe Marane - Brina Cross Inn (krčma severne, severovýchodne od Anvilu. Stačí ísť po ceste do Kvatchu a narazíte na ňu). Azzan - Gilda Bojovníkov, Anvil.
Najvyššej úrovne: Irene Metrick - Elven Garedens District, Imperial City. Táto drsná žena je ochotná vás učiť, len ak ste už toho v boji dosť zažili. Má tým na mysli, ak ste už zabili aspoň 50 ľudí (NPC, rátajú sa všetci, argoniani, ľudia, khajiiti, ale nie zvery a daedry. Máte to v štatistikách. Najvhodnejší sú banditi.). Keď máte na konte 50 zabití, tak je ochotná vás učiť.

**Knihy pre Blunt:**

* Night Falls on Sentinel (Goblin Jim´s Cave, na poličke v obytnej časti jaskyne. Je to jaskyňa severne od Skingradu. O jej pozícii sa môžete dozvedieť v Skingrade vo Fighters Gilde napr. od Parwen a Fadusa Calidiusa. V jaskyni je to stredoseverná časť prvej oblasti).
* The Legendary Sancre Tor (Chorrol, Vilena Donton´s House, na druhom poschodí na poličke).
* The Importance of Where (Bravil, vo väzení na zámku - Dungeon - na stolíku pri vstupe. Do väzenia vstup cez jedálňu).
* King (Anvil, v zámku vstúpte do súkromných komnát a tam rovno oproti vstupu do súkromných komnát šľachty tam v prvej miestnosti na poličke).
* Mace Etiquitte.

Conjuration
Vyvolávačské kúzla. Umožňuje také kúzla, ako je vyvolanie predmetu (konkrétne zbrane, ktorá nahradí po dobu trvania kúzla tú, ktorú máte v rukách), alebo vyvolanie tvora (vyvolávať môžete nemŕtvych, či daedrické potvory). Taktiež je k dispozícii kúzlo Odvrátenia nemŕtvych (ktorí po tom na vás chvíľu neútočia, alebo sa dokonca stiahnu). Vyššia úroveň umožňuje povolávať silnejšie zbrane aj potvory.
Súvisiaca vlastnosť - Inteligencia (Intelligence).

**Tréneri**
Základnej úrovne: Fathis Aren - Bravil (žije na zámku, večer ho môžete nájsť v jedálni, cez deň aj v meste). Sulinus Vassinus - Gilda mágov, Skingrad.
Strednej úrovne: Alberic Litte - Gilda mágov, Chorrol. Arentus Falvius - kostol (Great Chapel of Talos), Bruma.
Najvyššej úrovne: Olyn Seran. Ten žije pri svätyni Molag Bala. Tá je západne od hlavného mesta, juhovýchodne od Chorrolu. Postáva, alebo posedáva tam okolo sochy Molag Bala. Povie vám, že vás bude trénovať, ak mu ukážete, že ste naozaj schopný. Aby ste to dokázali, máte vyvolať Faded Wraith. Kúzlo na vyvolanie tohto prízraku má na predaj Athragar v Gilde mágov v Chorrole. No kúzlo vyžaduje level Conjuration 75, takže si level ešte musíte dodatočne zvýšiť jeho praktizovaním, alebo knihami (Mythic Dawn Commentaries I; The Doors of Oblivion; Liminal Bridges; 2920, Hearth Fire; 2920, Frostfall; The Warrior´s Charge). Keď pred ním vyvoláte tento prízrak, je ochotný vás učiť.

**Knihy pre Conjuration:**

* The Doors of Oblivion (Cloud Ruler Temple, na stole v hlavnej hale./ Anvil, Gilda mágov, knižnica na prvom poschodí, v poličke napravo od kozubu./ Fort Caracatus, pod stolíkom v obytnej časti čarodeja Ancotara. V pevnosti hore, nie v dungeone. Môžete sa sem dostať v rámci questu Zero Visibility).
* Mythic Dawn Commentaries 1 (Bravil, na zámku vo východnej časti súkromných komnát, miestnosť oproti vstupu na konci chodby. Kniha je na poličke. / Bruma - Jerral´s House, v pivnici. / Talos Plaza, Imperial City, Ulen Athram´s House, na stolíku hore v študovni. / Cheydinhal, Riverview, v pivnici na stole).
* Liminal Bridges (Arcane University, Imperial City, Mystic Archives, vo vitríne na poschodí).
* 2920, Hearth Fire (v9) (Bruma, Great Chapel of Talos, v prvej časti podzemnej haly, v poličke naľavo).
* 2920, Frostfall (v10) (Anvil, Great Chapel of Dibella, v podzemnej časti, na stole naľavo, v miestnosti rovno oproti vstupu).
* The Warrior´s Charge.

Destruction
Kúzla deštrukcie. Toto je druh mágie určený primárne pre boj, ničenie a zabíjanie, pretože aj mág musí likvidovať svojich nepriateľov, keď príde do tuhého. Tento druh mágie vám umožňuje teda samozrejme zraňujúce kúzla ako priame poškodenie ohňom, mrazom, či bleskom. Taktiež znižovať vlastnosti nepriateľa, čo ho oslabí, prípadne ho kúzelne môžete priamo oslabiť, čim znížite jeho odolnosť voči konkrétnemu druhu útoku, ktorý si zvolíte. V neposlednom rade máte k dispozícii kúzla poškodzujúce zbrane a brnenia nepriateľov. Vyššia úroveň umožňuje ovládať kúzla vyššieho levelu tohto druhu mágie.
Súvisiaca vlastnosť - Sila vôle (Willpower).

**Tréneri**
Základnej úrovne: Chanel - Chorrol (žije na zámku, cez deň ju môžete nájsť vo veži, mám pocit, že je ochotná učiť, až keď splníte quest Canvas the Castle). J´skar - Gilda mágov, Bruma (až keď splníte quest pre mágov Bruma Recommendation. Neskôr sa v rámci postupu v gilde mágov presunie do Arcane University a neskôr sa mi niekam stratil).
Strednej úrovne: Marc Gulitte - Gilda mágov, Anvil. Delphine Jend - Gilda mágov, Bravil.
Najvyššej úrovne: Bralsa Andaren. Je to mocná čarodejka, no trochu excentrická, takže žije v divočine, pri svätyni Kynaretha (tieto svätyne sa vám na mapke nezobrazujú). Je to západne od Weatherleah, severne od Sanguinovej svätyne a pevnosti Dirich. Ako je nápis Imperial Reserve, tak v oblasti písmena "A". Cez deň sa môže túlať po okolí, no v noci spí pri svätyni. Sľúbi vám tréning, ak jej donesiete 20 kožušín z medveďov (Bear Pelt). Môžete behať po lesoch a zabíjať medvede, alebo kožušiny jednoducho kúpiť. Keď jej odovzdáte dvadsať kusov, bude vás trénovať.

**Knihy pre Destruction:**

* The Horrors of Castle Xyr (Bruma, Gilda mágov, v poličke na hornom poschodí, pri truhlici).
* Response to Bero´s Speech (Arcane univerity, Imperial City, Mystic Archives, v poličke pri stene, vedľa vitríny).
* Mythic Down Commentaries 2 (Skingrad, horné poschodie v krčme West Weald Inn, prvá izba na poschodí. / Bruma - Jerral´s House, v pivnici. / Talos Plaza, Imperial City, Ulen Athram´s House, na stolíku hore v študovni. / Leyawiin, Cingor´s House, na posteli. / Chorrol, Egual Belette´s House, v poličke, v pivnici. / Bravil, Raneline´s House, na posteli).
* A Hypothetical Treachery (Skingrad, na zámku v poličke v komnatách grófa, v malej poličke pri písacom stole).
* The Art of War Magic (Leafrot Cave, v obývacej časti tejto jaskyne, v poličke, hneď zo začiatku jaskyne. Táto jaskyňa je na východe, pri rieke Panther River, na jej severnom brehu, pri prvom severnom výbežku rieky sprava. Pôjdete do nej v rámci questu pre Dark Brotherhood s názvom Affairs of a Wizard).
* Mystery of Talara, v3.

Hand to Hand
Pästný súboj. Proste mlátite nepriateľa holými rukami a nič k tomu nepotrebujete. Na rozdiel od boja s čepeľami a tupými zbraňami tu zraňujete nepriateľovi nielen život, ale aj jeho výdrž (fatigue), čiže po viacerých zásahoch je šanca, že sa nepriateľ zvalí na zem a než sa pozviecha, môžete ho doraziť.
Súvisiaca vlastnosť - Sila (Strength).
Ako Apprentice získavate silný útok (podržte tlačidlo pre útok a udriete silnejšie). Ako Journeyman ste schopný použiť silný útok zboku (podržte tlačidlo pre útok a zároveň pre pohyb doprava, alebo doľava). Pri tomto útoku je šanca vyraziť nepriateľovi z rúk zbraň. Ako Expert ste schopný použiť silný útok pri ústupe (podržte tlačidlo pre útok a zároveň pre pohyb vzad) a zároveň máte šancu zhodiť nepriateľa na zem. Master už má riadne vypracované svaly a je schopný silného útoku vpred (podržte tlačidlo pre útok a zároveň pre pohyb vpred) a zároveň má šancu paralyzovať zasiahnutého nepriateľa. Pri blokovaní sa päsťami je šanca na odzbrojenie nepriateľa počas protiútoku.

**Tréneri**
Základnej úrovne: Nahsi - Gilda Bojovníkov, Bravil. Rufrius Vincius - Gilda Bojovníkov, Anvil.
Strednej úrovne: Davela Hlaren - Imperial Bridge Inn (táto krčma sa nachádza na brehu rieky Silverfish River. Keď prejdete mostom na severnú stranu rieky, tak sa dajte po brehu na východ). Ra´quanar - Cheydinhal (žije na zámku, no nájdete ho aj v meste).
Najvyššej úrovne: Helvius Cecia - Bruma. Musíte dokázať, že už niečo ovládate, takže ho máte napadnúť päsťami a ukázať, čo je vo vás. On nebude útočiť, len sa brániť. Zbraň schovajte ešte pred rozhovorom, lebo ak zbadá zbraň, test preruší a ak ho náhodou napadnete, bude to brať ako útok. Povedzte mu, že ste pripravený a môžete začať, no nemá to trvať dlho, aby sa nenudil. Bude sa blokovať, inak nič nerobí, tak do neho mláťte päsťami, čo sa dá. Máte približne 40 sekúnd na to, aby ste mu odobrali časť zo života. Keď mu odoberiete dostatok, tak vám povie, že ste schopný a bude vás učiť.

**Knihy pre Hand to Hand:**

* Immortal Blood (Bruma, J´ghasta´s House, v poličke neďaleko postele. / Temple District, Imperial City, Seridur´s House, na poličke v pivnici. / V stane pri ruinách Vilverin. To sú tie, ktoré vidíte oproti za riekou hneď na začiatku hry, keď vyjdite z kanálov).
* Ahzirr Trajijazaeri (Cheydinhal, Svätyňa Temného Bratstva, v na poličke v tréningovej hale. / Bruma, J´ghasta´s House, v pivnici na stole).
* The Wolf Queen, v 2 (Skingard, v súkromných komnatách na zámku, v grófovej izbe v poličke).
* Way of the Exposed Palm (Fieldhouse Cave, táto jaskyňa je severovýchodne od mesta Bruama, pod krčmou The Drunken Dragon Inn. V jej časti Balconies nájdete malú miestnosť za dverami. Tam je truhlica, no vy sa pozrite na zem, kde je kniha schovaná pod muchotrávkou).
* Master Zoraym´s Tale.

Heavy Armor
Ťažké brnenie. Lepšie ste schopný využívať ťažké brnenia. Ťažká zbroj je: Železná (Iron), Oceľová (Steel), Trpasličia (Dwarven), Orkská (Orcish), Ebonitová (Ebony) a Daedrická (Daedric). Mimo tréningu si schopnosť zvyšujete tým, že do vás mlátia.
Súvisiaca vlastnosť - Odolnosť (Endurance).
Ako Novicovi sa vám poškodzuje zbroj o 50% rýchlejšie. Ako Apprentice už máte zbroj poškodzovanú normálne. Ako Journeyman už máte zbroj poškodzovanú o 50% menej než normálne. Ako Expert viete využiť brnenie tak, že pri nosení sa jeho váha ráta len polovične v rámci zaťaženia pri pohybe. Master už využíva brnenie, ktoré má na sebe tak, že jeho váha sa vôbec nezarátava pre zaťaženie a neobmedzuje pohyb (beh a plávanie).

**Tréneri**
Základnej úrovne: Brodras - Gilda bojovníkov, Leyawiin. Brumph gra-Gash - Gilda bojovníkov, Bruma.
Strednej úrovne: Varnado - obchod The Beste Defense, Maket District, Imperial City. Valus Odiil - Chorrol (v krčme The Grey Mare. Tak ako ten argonianský atlét v Anvile, ani u tohto som nemal možnosť, aby ma trénoval, bez ohľadu na to, či som splnil jeho quest, či nie. No za hlavným trénerom ma odporučil v pohode).
Najvyššej úrovne: Pranal - Roxey Inn. Táto krčma je severne od hlavného mesta, pri ceste, ktorá obkolesuje hlavné mesto. Na sever od časti "ri" v nadpise Imperial City. Povie vám, že už je na dôchodku, no zdržiava sa tu kvôli krčmárke Malene. Chcel by jej spraviť radosť nejakým darčekom. Bude vás učiť, ak jej ho zaobstaráte, dá vám naň dokonca 50 zlatých. Chce niečo praktické, takže máte zohnať Strieborný krčah (Silver Pitcher) a štyri strieborné poháre (Silver Glass). Stačí pobehať mestá a v nich obchody a nájdete ich. Krčahy som zohnal len v hlavnom meste, no poháre dostanete v obchode takmer v každom meste. Prineste mu ich a povie vám, aby ste ich dali Malene ako dar od neznámeho ctiteľa. Dajte jej ich, aj tak vie, že sú od neho. Potom ho znova oslovte a už je ochotný vás učiť.

**Knihy pre Heavy Armor:**

* Hallgerd´s Tale (Chorrol, V truhlici v Gilde bojovníkov na vrchom podlaží veže).
* 2920, Mid Year (v6) (Chorrol, obchod Fire and Steel, na poličke na poschodí).
* Chimarvamidium (Prison District, Imperial City, Imperial Legion Offices a vnútri na poschodie do barákov. Kniha je tam v poličke).
* How Orsinium Passed to Orcs (Bruma, na písacom stolíku v grófkinej izbe).
* Fighters Guild History, 1 st Ed. (Arcane University, Imperial City, Mystic Archives, vo vitríne. / Chorrol, Gilda bojovníkov, vo vitríne. / Anvil, Gilda bojovníkov, horné podlažie, Azzanova pracovňa, vo vitríne.).
* History of the Fighter´s Guild.

Illusion
Kúzla ilúzie. Vyššia úroveň umožňuje ovládať kúzla vyššieho levelu tohto druhu mágie. Ilúzia poskytuje široké využitie pre akýkoľvek typ postavy, nielen pre mágov. Umožňuje také kúzla ako svetlo (moje veľmi obľúbené pre viditeľnosť v dungeonoch, netreba držať fakľu a poskytne viac svetla na vyššej úrovni), nočné videnie (vhodné oproti svetlu pre plíženie zlodejov), neviditeľnosť a chameleon (rozdiel je v tom, že neviditeľnosť sa stratí, keď použijete nejaký predmet, alebo zaútočíte a pri chameleone vás nevidno stále). Je tu možnosť očarovať osobu šarmom (zvýši sa u nej dočasne obľúbenosť k vašej osobe), alebo očarovať nepriateľa, aby na chvíľu bojoval s vami. K boju sa tiež hodia kúzla paralýzy (cieľ sa nemôže hýbať) a ticha (cieľ je umlčaný a tak nemôže zosielať kúzla).
Súvisiaca vlastnosť - Osobnosť (Personality).

**Tréneri**
Základnej úrovne: Hil the Tall - Cheydinhal, v kostole (Great Chapel of Arkay). Jantus Brolus - Istrius Brolus´ House, Bruma.
Strednej úrovne: Carahil - Gilda Mágov, Anvil. Kud-Ei - Gilda Mágov, Bravil (U troch zo všetkých trénerov som nemal možnosť trénovať z mne neznámych príčin a ona je jednou z nich).
Najvyššej úrovne: Martina Floria - Chironasium, Arcane University, Imperial City. Musíte byť plnohodnotný mág, inak vás do Univerzity nepustia. Keď ste mágom, máte voľný prístup do univerzity, tak za ňou zájdite. Za učenie požaduje 10 kusov Welkyndských kameňov (Welkynd Stone). To sú tie žiariace kamene, ktoré nájdete v starých ruinách. Ak už máte hru dosť rozohranú, zrejme ich už máte hromadu (buďte radi, že nechce Varla Stone, tie sa vyskytujú vzácnejšie). Proste presnorte ruiny (počas questu The Collector ich môžete nájsť naozaj dosť) a keď jej ich 10 odovzdáte, bude vás učiť.

**Knihy pre Illusion:**

* Mythic Dawn Commentaries 3 (Získate ju v rámci hlavného príbehu).
* The Wolf Queen, v 3 (Bruma, Gilda mágov, na stole v jednej z miestností v spodnej časti. Ak ju chcete, tak si ju vezmite pred questom Mágov s názvom A Plot Revealed).
* The Argonian Account, Book 3 (Arcane University, Imperial City, Mystic Archives, na poschodí v poličke napravo pri stene oproti dverám. Pri vitríne).
* Incident in Necrom (Cheydinhal, Willow Bank, na skrinke na poschodí).
* Palla, volume 1 (Arkved´s Tower. Môžete sa do tejto veže dostať pri plnení questu pri svätyni Vaerminy. Je južne od jazera Lake Poppad. Ak ste v nej už boli, tak môžete prejsť skratkou, ak nie, tak celou trasou dungeonu. Kniha je na stole v miestnosti so spiacim Arkvedom).
* Mystery of Talara, v 4 (Fort Caracatus, pod stolíkom v obytnej časti čarodeja Ancotara. V pevnosti hore, nie v dungeone. Môžete sa sem dostať v rámci questu Zero Visibility. Pevnosť je severne od hlavného mesta).

Light Armor
Ľahké brnenie. Lepšie ste schopný využívať ľahké brnenia. Ľahká zbroj je: Kožušinová (Fur), Kožená (Leather), Krúžková (Chainmail), Mitrilová (Mithril), Elfská (Elven) a Sklenená (Glass). Mimo tréningu si schopnosť zvyšujete tým, že do vás mlátia.
Súvisiaca vlastnosť - Rýchlosť (Speed).
Ako Novicovi sa vám poškodzuje zbroj o 50% rýchlejšie. Ako Apprentice už máte zbroj poškodzovanú normálne. Ako Journeyman už máte zbroj poškodzovanú o 50% menej než normálne. Ako Expert viete využiť brnenie, ktoré má na sebe, tak, že jeho váha sa vôbec nezarátava pre zaťaženie a neobmedzuje pohyb (beh a plávanie). Master, pokiaľ má na sebe kompletne len Ľahké brnenie, tak mu toto brnenie poskytuje o 50% vyššiu odolnosť.

**Tréneri**
Základnej úrovne: Dul gro-Shug - Elven Garedens District, Imperial City. Olfang - obchod Nord WInds, Bruma.
Strednej úrovne: Luciana Galena - Bravil. Ahdarji - Leyawiin.
Najvyššej úrovne: J´bari - Leyawiin. Na výmenu za učenie požaduje Elfské Brnenie (Elven Cuirass). Kým ste na nižšom leveli, môže to byť trochu problém zohnať ho, no na vyššom leveli už ho majú bežne rôzne typy nepriateľov a taktiež aj niektorí obchodníci. Keď mu prinesiete jeden obyčajný Elfský Kyras, tak je ochotný vás učiť.

**Knihy pre Light Armor:**

* The Refugees (Cloud Ruler Temple, na stole v hlavnej hale. / Market Distric, Imperial City, kníhkupectvo First Edition, v poličke pri dverách - keďže prvá várka ponuky je fixná, môžete ju kúpiť a nemusíte ju kradnúť).
* Lord Jornibret´s Last Dance (Black Flats Cave, severne od Skingradu. V miestnosti s Erthorom, za ktorým sem pôjdete v rámci questu Skingrad Rcommendation).
* The Rear Guard (Cheydinhal, svätyňa Temného Bratstva, v truhlici v tréningovej hale).
* Ice and Chitin (Leyawiin, Ahdjari´s House, v truhlici pri posteli na poschodí).
* Rislav the Righteous.

Marksman
Strelectvo. Jednoducho streľba z lukov (kuše niekam vymizli), čím viac strieľate a triafate sa, tým si zvyšujete úroveň tejto vlastnosti a čím je vyššia, tým viac poškodenia spôsobujete.
Súvisiaca vlastnosť - Agilnosť (Agility).
Ako Apprentice už nepociťujete únavu (Fatigue), keď držíte napätý luk. Ako Journeyman máte možnosť zoomovania, priblíženia si cieľa (držte blok). Ako Expert máte šancu pri úspešnom zásahu zhodiť nepriateľa na zem. Master má už šancu pri úspešnom zásahu paralyzovať nepriateľa.

**Tréneri**
Základnej úrovne: Edla Dark-Heart - Regner´s House, Bruma. Shameer - Skingrad.
Strednej úrovne: Reman Broder - Skingrad. Pinarus Inventius - Anvil.
Najvyššej úrovne: Alawen. Je v tábore s názvom Troll Candle Camp, ktorý je východne od Anvilu. Cez deň môže byť na love, no v noci spí, takže minimálne ráno a večer ju zastihnete v tábore, ak sa vám ju nechce naháňať po okolí. Za učenie požaduje Elfský luk (Elven Bow), no na rozdiel od iných trénerov nie pre seba, ale pre vás, aby ste sa mohli učiť s dobrou zbraňou. Môžete ho nájsť u mŕtvych nepriateľov, v truhliciach, či u obchodníkov. Ja som ho kúpil v obchode The Archer Paradox v Bravile. Keď ho budete mať v inventári a požiadate o tréning, je ochotná vás učiť.

**Knihy pre Marksman:**

* A Dance in Fire, v 5 (Bruma, Regner´s House, v spodnej časti na stole).
* The Gold Ribborn of Merit (Cheydinhal, svätyňa Temného Bratstva, v truhlici v tréningovej hale).
* Vernaccus and Bourlorn (Chorrol, kníhkupectvo Renoit´s Books, v poličke pri pulte - keďže prvá várka ponuky je fixná, môžete ju kúpiť a nemusíte ju kradnúť).
* Father of the Niben (Bravil, na zámku Severné krídlo súkromných komnát, posledná miestnosť na konci chodby, v poličke).
* The Black Arrow, v 2 (Cheydinhal, svätyňa Temného Bratstva, Teinaavina truhlica v obytnej časti. Buď ju vypáčte, alebo si počkajte, keď v rámci questu Purification získate od nej kľúč).

Mercantile
Obchodovanie. Ovplyvňuje vašu schopnosť jednať s obchodníkmi. Pri vyššej úrovni predávate za viac zlata a kupujete za lacnejšie. Pri rozhovore s obchodníkom máte možnosť jednať sa (haggle), kde si nastavujete percentuálny podiel cien, no nepreháňajte a držte sa v závislosti od jeho obľúbenosti k vám a od výšky vášho levelu, pretože vaše prehnané požiadavky samozrejme odmietne.
Apprentice má tú výhodu, že poškodenie predmetu už neovplyvňuje jeho predajnú cenu. Journeyman môže kupovať a predávať a kupovať u obchodníkov akýkoľvek typ tovarov. Expert môže investovať svoje peniaze do obchodu a tak obchodník bude mať o 500 zlatých viac. Keď získate hodnosť Master, tak všetci obchodníci budú mať o 500 zlatých viac.
Súvisiaca vlastnosť - Osobnosť (Personality).

**Tréneri**
Základnej úrovne: Foroch - Gottshaw Inn (táto krčma je juhozápadne od mesta Kvatch. Nájdete ju popri ceste z Anvilu do Kvatchu). Mach-Na - kníhkupectvo Mach-Na´s Books, Cheydinhal.
Strednej úrovne: Margarte - Leyawiin. Seed-Neeus - obchod Northern Goods and Trae, Chorrol.
Najvyššej úrovne: Palonirya - obchod Divine Elegance, Market District, Imperial city. Ak máte vo vrecku (inventári) minimálne 10000 zlatých, tak je ochotná vás učiť.

**Knihy pre Mercantile:**

* The Wolf Queen, v 4 (Market District, Imperial City, kancelária Office of Imperial Commerce, na pulte vo vstupnej hale).
* The Buying Game (Elven Gardens District, Imperial City, Fathis Ules House, v malej skrinke na poschodí, neďaleko dverí).
* 2920, Sun´s Height (v7) (Market District, Imperial City, Black Hourse Courier, na stolíku v rohu).
* A Dance in Fire, v 6 (Chorrol, Casta Scriobonia´s House, na poličke na poschodí, pri schodoch).
* A Dance in Fire, v 7.

Mysticism
Kúzla mysticizmu. Vyššia úroveň umožňuje ovládať kúzla vyššieho levelu tohto druhu mágie. Tieto kúzla sú podľa mňa len také doplnkové. Podstatným kúzlom je tu Soul Trap (duševná pasca), ktoré umožňuje chytať duše nepriateľov. Jednoducho kúzlo zakúzlite na nepriateľa, keď už má minimum života a zabijete ho. Ak máte v inventári duševný drahokam (Soul Gem), tak doň uväzníte dušu nepriateľa. Tieto drahokamy môžete potom použiť buď na znovu nabitie energie vašich magických zbraní, alebo na oltároch v Arcane University (musíte byť teda mág) nimi očarovávať sami, podľa svojich schopností a možností zbrane a brnenia. Medzi ďalšie kúzla mysticizmu patrí napríklad Detekcia života (umožní vám vidieť živé bytosti v neprehľadnom teréne, cez steny a tiež tak môžete odhaliť neviditeľné postavy), Telekinéza (umožní vám pohybovať predmetmi na diaľku), Rozptýlenie kúzla (Dispel, zruší aktívne kúzlo buď negatívne na vás, alebo na osobe, ktorá má na sebe nejaké posilňujúce) a napokon sú to kúzla na odrážanie a pohltenie nepriateľských kúziel zoslaných na vás.
Súvisiaca vlastnosť - Inteligencia (Intelligence).

**Tréneri**
Základnej úrovne: Angalmo - Gilda mágov, Chorrol. Druja - Gilda mágov, Skingrad.
Strednej úrovne: Boderi Farano - Mystic Archives, Arcane University, Imperial City. Ita Rienus - Gilda mágov, Bravil.
Najvyššej úrovne: Dagail - Gilda mágov, Leyawiin. Je ochotná vás učiť, len keď preukážete svoje schopnosti a vyrovnáte mystickú bariéru tým, že uzavriete aspoň tri brány Oblivionu. Takže toto je možné jedine v rámci hlavného príbehu. Ak ste ho už prešli, máte po probléme. Keď uzavriete pár brán, tak je ochotná vás učiť.

**Knihy pre Mysticism:**

* Before the Ages of Man (Arcane University, Imperial City, Chironasium, je umiestnená na oltári pre očarovávanie /Altar of Enchanging/).
* The Black Arts on Trial (Market District, Imperial City, obchod Mystic Emporium. Kniha je na pulte a na prekvapenie sa nedá kúpiť, takže ju len musíte ukradnúť).
* Mythic Dawn Commentaries 4 (získate ich v rámci hlavného príbehu od Revana Camorana).
* The Firsthold Revolt (Cheydinhal, Gilda mágov, v poličke oproti schodom v pivnici).
* 2920, Sun´s Down (v 2) (Skingrad, Great Chapel of Julianos, v podzemí, na stole v prvej miestnosti naľavo).
* Souls, Black and White (Fort Cuptor, je to pevnosť na pobreží jazera Lake Canulus, na východe cisárstva. Vnútri choďte hneď doprava do druhej časti dungeonu a tam doľava. Kniha je na kamennom bloku pri posteli).

Restoration
Kúzla obnovovania. Vyššia úroveň umožňuje ovládať kúzla vyššieho levelu tohto druhu mágie. Toto sú najmä kúzla liečiteľov a minimálne kúzlo liečenia života príde vhod každému pri boji s presilou. Ďalej sú k dispozícii kúzla na liečbu chorôb, paralýzy, či otráv, kúzla na obnovenie pôvodných hodnôt vašich vlastností, ak boli magicky znížené, tak isto dokáže dočasne pohltiť vlastnosti nepriateľa, alebo magicky zvýšiť svoje vlastné schopnosti.
Súvisiaca vlastnosť - Sila vôle (Willpower).

**Tréneri**
Základnej úrovne: Cirroc - kostol (Great Chapel of Talos), Bruma. Marie Palielle - kostol (Great Chapel of Julianos), Skingrad.
Strednej úrovne: Marz - kostol (Great Chapel of Mara), Bravil. Ohtesse - kostol (Great Chapel of Arkay), Cheydinhal.
Najvyššej úrovne: Oleta - kostol (Great Chapel of Akatosch), Kvatch. V chráme ju nájdete len pri prvej návšteve Kvatchu. V rámci hlavného príbehu prelomíte obliehaciu armádu mesta a uzavriete bránu Oblivionu pred mestom. Keď sa prebojujete do chrámu, tak jedna vojačka odvedie civilistov dole do tábora pod mestom, kde sú preživší utečenci. Každopádne je jedno, či Oletu oslovíte v chráme, alebo dole v tábore, tak či tak nemyslí na žiadne trénovanie, pokiaľ je jej rodné mesto v pazúroch nepriateľa. Takže ho musíte oslobodiť. Na to splňte quest The Battle for Castle Kvatch, ktorý sa ponúka v hlavnom príbehu, no je voliteľný (ale v návode ho nájdete pri hlavnom príbehu). Keď ho splníte a dobyjete hrad so zvyškami armády, tak sa za ňou vráťte a je ochotná vás učiť.

**Knihy pre Restoration:**

* Whitershin (Leyawiin, Gilda Mágov, na poschodí v prvej miestnosti naľavo, v úzkej poličke v rohu).
* Notes on Racial Phylogeny (Chorrol, Great Chapel of Stendarr v podzemí, v miestnosti napravo, v truhlici).
* The Exodus (Skingrad, Great Chapel of Julianos, v podzemí, v poličke v prvej miestnosti napravo).
* 2920, Rain´s Hand (v 4) (Bravil, Great Chapel of Mara, v podzemí, v prvej hale v poličke v ľavom rohu).
* Mystery of Talara, v 2.

Security
Zabezpečenie, alias otváranie zámkov. Zámky sú od veľmi ľahkých až po veľmi ťažké (čiže od jednej až po päť západiek) a otvárate ich formou minihry, kedy vytláčate pakľúčom západku nahor a keď je hore, stlačením tlačidla ju tam zafixujete. Keď takto zachytíte všetky západky hore, zámka je otvorená. Ak sa vám to nepodarí, zlomíte šperhák (lockpick). Veľmi vhod tu príde Skeleton Key - nezlomiteľný lokpik ako odmena z jednej z daedrických svätýň (no tým sa stráca čaro minihry, keďže vám potom stačí neustále dávať automatický pokus a otvoríte každý zámok kedykoľvek).
Keď zlomíte lokpik, tak padnú všetky západky opäť dole. Keď ste Apprentice, padnú dole len tri. Keď ste Journeyman, padnú naspäť len dve. Keď ste Expert, padne naspäť len jedna. A keď ste Master, tak žiadna západka nepadne a môžete skúšať, až kým si neotvoríte (alebo nezlomíte všetky lokpiky).
Súvisiaca vlastnosť - Agilnosť (Agility).

**Tréneri**
Základnej úrovne: Malintus Ancrus - Chorrol. Samuel Bantien - Talos Plaza, Imperial City.
Strednej úrovne: Dro´Shanji - Bravil. Mandil - Othrelos´ House, Elven Gardens District, Imperial City.
Najvyššej úrovne: J´baana. Ten je v časti Imeprial Prison District, za centrálnou vežou (The Bastion). Keď ho požiadate o tréning, chce aby ste mu doručili správu od S´krivvy. Veľmi jednoduché, zájdite do Bravilu, nájdite S´krivvu a spýtajte sa jej na správu. Dá vám ju, tak ju len zaneste naspäť J´baanovi a potom je ochotný vás učiť.

**Knihy pre Security:**

* The Locked Room (Anvil, Smuggler´s Cave. Táto jaskyňa pašerákov je pod zámkom. Vedie k nej aj tajná chodba v zámku, no tam treba kľúč, ktorý som nenašiel. No za zámkom je vo vode vstup do jaskyne aj keď s Very Hard zámkou. Nájdete ho podľa mapky. Vnútri v jaskyni je kniha v truhlici pri prikrývke).
* The Wolf Queen, v 1 (Bravil, Dro´Shanji´s House, v poličke na poschodí).
* Proper Lock Design (Imperial City, V Gardens of Dareloth vo Waterfornt Districte, respektíve Dareloth´s Basement - keď sa stanete šéfom gildy zlodejov a získate prístup do ich hlavného stanu, tak táto kniha je na stole vo vašej izbe - ako v izbe gildmajstra).
* Advances in Lokc Picking (Finger Bowl Cave. Táto jaskyňa je na sever od hlavného mesta. Nad dedinkou Aleswell. Vnútri v prvej časti knihu nájdete na kamennom oltári vo vysokej jaskyni so schodiskom. / Cheydinhal, kníhkupectvo Mach-Na´s Book, tam je tá kniha na predaj.).
* Surfeit of Thieves.

Sneak
Plíženie, zakrádanie sa. Táto schopnosť vám umožní vyhnúť sa bojom. Keď sa dáte do plíživého módu, objaví sa vám symbol oka. Keď je jasný, svetlý, tak vás niekto vidí, no keď sa stane priehľadným, tak vás nik nevidí a môžete sa dať do akcie. Môžete sa celkovo vyhnúť nepriateľom, alebo sa k nim prikradnúť a napadnúť ich - a moment prekvapenia vám pridá bonus k poškodeniu. Taktiež môžete takto ľudí okrádať. V plíživom móde je automaticky nastavená akcia kradnutie (tak sa nepomýľte, ak chcete niekoho osloviť), ktorá vás dostane do inventára osoby. Plíženie ovplyvňuje ako rýchlo sa pohybujete, obuv, ktorú máte (začiatočník v plížení by mal radšej behať naboso) a aj intenzita osvetlenia, takže najlepšie je ísť pomaly a držať sa v tieňoch. Výrazne vám môžu pomôcť kúzla neviditeľnosti, či chameleóna.
Novic plíženia pokiaľ je nespozorovaný, tak pri útoku na nepriateľa spôsobí päsťou, či jednoručnou zbraňou, štvornásobné poškodenie, pri útoku lukom dvojnásobné. Apprentice plíženia pokiaľ je nespozorovaný, tak pri útoku na nepriateľa spôsobí päsťou, či jednoručnou zbraňou šesťnásobné poškodenie, pri útoku lukom trojnásobné. Journeyman už nemá problémy s obuvou a čokoľvek má na nohách, neznižuje to jeho šancu zostať nespozorovaný. Expert sa vie pohybovať už tak potichu, že je jedno, či počas plíženia kráča, alebo beží, šancu na spozorovanie to neovplyvní. Master plíženia pokiaľ je nespozorovaný, tak pri útoku na nepriateľa mu spôsobí zranenie takej sily, akoby nemal žiadne brnenie.
Súvisiaca vlastnosť - Agilnosť (Agility).

**Tréneri**
Základnej úrovne: City-Swimmer - Bravil. Glistel - Malintus Ancrus House, Chorrol.
Strednej úrovne: Othrelos - Elven Garden District, Imperial City. Mirabelle Money - Anvil (najviac je vo svojom podniku The Fo´c´sle, no môžete ju nájsť aj vonku na brehu).
Najvyššej úrovne: Marana Rian - Temple District, Imperial City. Povie vám, že vás bude učiť, ak jej ukradnete jej šťastnú mincu. Takže využite svoje schopnosti a ukradnite jej mincu z jej inventára. Potom len požiadajte o tréning, mincu jej vrátite a je ochotná vás učiť.

**Knihy pre Sneak:**

* Legend of Krately House (Cloud Ruler Temple, v poličke s knihami vo východnom krídle).
* Sacred Witness (Keď sa počas hlavného questu dostanete do sídla Mythic Down v Lake Arrius Caverns, tak tam zájdite do časti Shrine Living Quarters a úplne dole na juhu, juhovýchode je pri prikrývke a ohníku zamknutá truhlica, v ktorej je táto kniha. Je to neďaleko prechodu do tajnej miestnosti v Lake Arrius Caverns).
* The Wolf Queen, v 6 (Cheydinhal, svätyňa Temného Bratstva, v poličke v rohu v hlavnej hale).
* 2920, Last Seed (v 8) (Bravil, City Swimmer´s House, na skrinke).
* Purloined Shadows.

Speechcraft
Rečníctvo. Ako veľmi viete vychádzať s ľuďmi a získavať ich obľúbenosť - podplácaním, alebo minihrou v ktorej si získavate, alebo znižujete ich priazeň. Minihra funguje tým spôsobom, že máte štyri políčka a na každom, keď tam prídete myškou, tak uvidíte na výraze tváre postavy, či sa jej daná téma páči, alebo nepáči. Kliknúť musíte na všetky štyri políčka a raz si môžete otočiť mieru vplyvu v políčku. Miera vplyvu je farebná hranica smerujúca od stredu k vonkajšiemu okraju a čím je väčšia, tým viac zaváži vplyv daného políčka. Takže sa snažte klikať na ne tak, aby ste na políčka, ktoré sa postave nepáčia, klikli vtedy, keď je tam najmenšia miera vplyvu a zase naopak na políčka, ktoré sa jej páčia, klikli, keď je tam najväčšia miera vplyvu. Príliš dlho rozmýšľať by ste nemali, pretože čakanie počas minihry automaticky pomaly znižuje vašu obľúbenosť u postavy. Obľúbenosť vám zabezpečuje lepšie ceny u obchodníkov (len do istej miery, tam ide hlavne o schopnosť Mercantile - Obchodovanie) a tiež postavy, ktoré vás majú viac radi, vám toho viac povedia, vrátane informácií podstatných ku questom a podobne.
Apprentice má možnosť raz zmeniť mieru vplyvu v presvedčovacej minihre. Journeyman má tú výhodu, že obľúbenosť u postavy klesá o 50% menej počas čakania pri presvedčovacej minihre. Expert pri presvedčovaní, keď klikne na políčko, ktoré má negatívny vplyv na osobu, tak získava od 150 do 100% menej negatívneho vplyvu na osobu. Master podpláca sumami o polovicu menšími než bežne.
Súvisiaca vlastnosť - Osobnosť (Personality).

**Tréneri**
Základnej úrovne: Alga - Honmund´s House, Bruma. Uravasa Othelas - kostol (Great Chapel of Mara), Bravil.
Strednej úrovne: Varon Vamori - Bravil. Gruiand Garrana - kostol (Great Chapel of Arkay), Cheydinhal.
Najvyššej úrovne: Tandilwe - Chrám (Temple of the One), Temple District, Imperial City. Povie vám, že je ochotná vás učiť, ak sa pozhovárate s každou úbohou dušou v kraji. Tých duší je zrejme viac, no ona má na mysli žobrákov, ktorých je celkovo 19. V Imperial City ich je 5 (Temple District - Ragbag Buntara; Talos Plaza - No-Coins Draninus; Elven Gardens District - Farlav the Faker; Market District - Simplicia the Slow; Waterfront District - Puny Ancus). V každom zo zvyšných miest sú po dvaja. Čiže mestá Anvil (Penniless Olvus, Imus the Dull), Bravil (Wretched Aia, Cosmus the Cheat), Bruma (Fetid Jofnhild, Jorck the Outcast), Cheydinhal (Luckless Lucina, Bruccius the Orphan), Chorrol (Nermus the Mooch, Lazy Kaslowyn), Leyawiin (Deeh the Scalawag, Rancid Ra´dirsha) a Skingrad (Nigidius the Needy, Foul Fagus). Nemusíte s nimi o ničom diskutovať, stačí ich osloviť. Keď oslovíte všetkých 19, je ochotná vás učiť.

**Knihy pre Speechcraft:**

* Biography of the Wolf Queen (Bravil, odmena za splnenie questu Caught in the Hunt. / Waterfront District, Imperial City, Armand Christophe´s Hause, v truhle v jeho dome).
* The Wolf Queen, v 5 (Temple District, Imeprial City, Hastrel Ottus House, na malom stolíku vo vstupnej hale).
* 2920, Second Seed (v 5) (Imperial Battlemage´s Chambers, ide o komnaty kancelára Ocata. Tam sa dostanete jedine počas plnenia questu The Ultimate Hiest pre zlodejov, je to miestnosť, z ktorej opúšťate palác po ukradnutí Elder Scrollu skokom cez šachtu. Pri šachte v poličke je táto kniha).
* The Wolf Queen, v 7 (Chedinhal, na zámku, v súkromných komnatách grófa mesta, v poličke).

Úvod

Preberáte sa v zavretý v cele. Poobzerajte sa, poskúšajte si ovládanie a choďte k mrežiam. Tam si počkajte, kým na vás bude pokrikovať väzeň z cely oproti. O chvíľu prídu stráže aj s cisárom. Prikážu vám odstúpiť od dverí. Choďte pod okno a čakajte, kým vás neosloví samotný cisár Uriel Septim. Po krátkom rozhovore si otvoria tajný prechod, ktorým vašu celu opustia. Sledujte ich. V susednej miestnosti pobijú pár útočníkov, no tí zabijú veliteľku cisárovej stráže. Oberte telá, oni zatiaľ odídu. Vy nemáte kľúč, no neďalekú stenu prebúrajú dve krysy, tak si nacvičte súboj a zabite ich. Prejdite do jaskyne, z ktorej vyšli. Tu poberte rôzne veci. Máte aj lokpiky. Pri kostre môžete naskúšať páčenie zámkov. Vezmite si luk a streľte párkrát do vedra nad studňou. Potom si zoberte kľúč z mŕtvoly goblina a otvorte si ním dvere ďalej.
Tu si vyskúšajte kúzlenie. Zvoľte si v inventári útočné kúzlo a usmažte krysu. Prebojujte sa ďalej, k ďalším dverám do ďalšej časti. Tu je goblin, pri ktorom si môžete vyskúšať plíženie. Preplížte sa poza neho, alebo k nemu a takto nebadane mu uštedríte niekoľkokrát silnejší úder než normálne. Na ďalšieho goblina v susednej jaskyni môžete spustiť pascu. Pokračujte ku kope brván, do ktorých odspodu strieľajú šípy dvaja goblini. Vyskúšajte si interaktivitu a zhoďte brvná na nich, čo ich zabije. Cez ďalších goblinov a jedného ich šamana sa prebite k ďalším dverám.
Tu sa opäť stretnete s cisárom, ktorý sa vás tu spýta na znamenie, pod ktorým ste sa narodili, tak si nejaké zvoľte. Sprevádzajte ich do poslednej miestnosti, kde po chvíli neznámi vrahovia cisára zabijú. Ten vám pred smrťou povie, aby ste našli jeho dediča. Dá vám amulet, ktorý máte odovzdať akémusi Jauffremu. Po smútku nad cisárovou smrťou sa s vami pozhovára ešte prežívší vojak. Spýta sa vás, čo ste vlastne zač a tu si vyberte teda nejaké povolanie, alebo si namixujte vlastné. Potom vám dá kľúč od kanálov a rozlúči sa s tým, že bude kryť váš ústup, aby ste mohli splniť cisárovo prianie. Popri cisárovej mŕtvole pokračujte chodbou k dverám, ktoré otvoríte kľúčom od vojaka a vlezte do kanálov. Prejdite nimi, prebojujte sa cez pár nepriateľov, až k posledným mrežiam, za ktorými už vidíte východ. Tu odporúčam viackrát si uložiť pozíciu. Dôvod je prostý – keď otvoríte mreže, môžete si ešte naposledy upraviť svoju postavu, takže si zmeniť všetko, rasu, tvár, znamenie, povolanie. Keďže už máte tutorial prejdený, tak každú novú hru budete môcť začínať od tohto savu. Keď ste rozhodnutý, že máte všetko nastavené správne, tak len potvrďte a konečne sa dostanete von.

Teraz sa môžete venovať čomu chcete. Pred postupom v hlavnom príbehu doporučujem povýšiť si level, takže vstúpte do nejakých gíld a plňte questy. V mestách sú tiež voľné questy, stačí len hľadať. V mestách si tiež môžete zakúpiť budovu, aby ste mali miesto, kde si budete odkladať svoj majetok nahonobený počas celého hrania a budete mať istotu, že oň neprídete. Stačí zájsť za vládcom mesta, získať si jeho priazeň a kúpiť od neho dom. Potom v miestnom obchode môžete do domu dokupovať zariadenie (je fixne dané, aký nábytok, ale vy dokupujete nábytok do konkrétnych častí). Jedinou výnimkou je dom v Anvile, s ním sa spája quest Where Spirites Have Lease, tak ho popíšem, keď už spomínam budovy.

**Where Spirits Have Lease**
V Anvile, v krčme The Counts Arms je chlapík menom Velwyn Benirus. Oslovte ho a zistíte, že ponúka na predaj svoje rodinné sídlo Benirus Manor. Spýtajte sa ho naň a kúpte ho za 5000 zlatých. Sídlo je pri jazierku, kúsok od kostola. Keď však vstúpite, zistíte, že je to zničená a zanedbaná barabizňa. Vyspite sa v posteli na poschodí a napadnú vás traja duchovia. Použite na nich buď magické zbrane, alebo útok mágiou. Ja som ich dostal základným fireballom. V denníku máte odkaz, že ste začuli divné zvuky z podzemia, tak keď sa zbavíte duchov, choďte do pivnice, kde na jej konci nájdete zapečatené dvere. Vráťte sa do vstupnej haly a naľavo od dverí je na zemi rozbitá váza a v nej je ruka a Scrap from Lorgren´s Diary. Prečítajte si ten zdrap z Lorgrenovho denníka a dozviete sa o tajnej miestnosti v budove, ktorú môže otvoriť jedine Benirusov pokrvný príbuzný. Takže musíte nájsť Velwyna. Spýtajte sa na neho v krčme, kde ste ho stretli a povedia vám, že šiel do Imperial City.
Choďte do Imperial City Elven Gardens District a popýtajte sa na neho ľudí. Je v King and Queen Tavern. Cez deň ho v tej krčme zastihnete, tak sa ho tam spýtajte na Lorgrena Benirusa, o ktorom zistíte, že bol nekromancer. Požiadajte ho o pomoc a sľúbi, že vám tie dvere otvorí. Máte sa stretnúť v krčme, kde ste ho stretli prvýkrát. Takže sa vráťte do krčmy v Anvile, tam ho oslovte a súhlaste, že pôjdete spolu do domu. On vás povedie, tak ho sledujte až do domu. Po vstupe preberáte vedenie vy. V dome sú Ďalší duchovia, tak ich likvidujte a chráňte Velwyna. Doveďte ho do pivnice, k zapečateným dverám, ktoré otvorí a utečie. Vstúpte a nájdete za nimi kostru Lorgrena Benirusa. Oslovte ju a jeho duch vám povie, že chce odčiniť svoje zlé skutky a nájsť pokoj, no nie je kompletný, máte mu priniesť ruku. Vráťte sa do vstupnej haly a vezmite ruku z rozbitej vázy, kde ste našli aj list z denníka. Vráťte sa dole a dajte ruku ku kostre. Objaví sa jeho zombioidná podoba. Podviedol vás a opäť sa chce dostať na tento svet. Zabite ho, na neho platia aj obyčajné zbrane. Keď ho porazíte, tešte sa, pretože jeho zničením ste zrušili kliatbu. Keď vyjdete hore, uvidíte, že dom je už teraz krásnym sídlom plne zariadeným a osvetleným. Pre ukončenie questu ešte zájdite naspäť do krčmy oznámiť Velwynovi, že ste kliatbu zlomili.

Hlavný príbeh

1. Deliver the Amulet
Zájdite k mestu Chorrol a pri ňom do opátstva Weynon Priory. V budove nájdite Jauffreho a odovzdajte mu amulet. Povie vám, že Cisár Princom Chaosu myslel zrejme Mahrunesa Dagona z Oblivionu, no svet Oblivionu je od sveta smrteľníkov odrezaný magickou bariérou. Jauffre je vodcom cisárovej osobnej gardy známej ako Blades, takže vie aj o jeho synovi. Volá sa Martin a slúži ako mních v Chráme Akatosha v meste Kvatch. Musíte ho nájsť.
Než sa vydáte na cestu spýtajte sa Jauffreho na pomoc a odomkne vám svoju truhlicu, z ktorej môžete čerpať. Na pomoc sa môžete spýtať aj Eronora, ktorý vám dá opravovacie kladivo (Repaiir Hammer) a Maborela, ktorý vám povie, že si môžete vziať zo stajne jeho koňa.

2. Find the Heir
Musíte nájsť cisárovho syna Martina, tak sa vydajte do mesta Kvatch. Pod mestom nájdete tábor utečencov, v ktorom vás hneď osloví Hirtel, ktorý vás varuje, aby ste utiekli, pretože daedry ovládli a zničili celé mesto. Po rozhovore utečie. Keď sa popýtate na Martina, zistíte, že zostal uväznený v meste s pár ľuďmi, ktorým pomáhal. Vybehnite k mestu a tam nájdete veliteľa posledných obrancov menom Savlian Matius, ktorý vám popíše situáciu. Ponúknite mu pomoc a získate nasledujúci quest. Ak aj prebehnete dovnútra a oslovíte Martina, odmietne odísť kým nebudú môcť odísť všetci, takže najprv splňte quest Breaking the Siege of Kvatch. Keď splníte túto úlohu, bude brána Oblivionu zatvorená a s vojakmi ste sa prebojovali do kláštora, takže cesta pre utečencov je voľná. Teraz oslovte Martina, povedzte mu, kto naozaj je a on súhlasí, že sa s vami vydá na cestu do Weynon Priory. Rovnomenným questom príbeh pokračuje.

3. Breaking the Siege of Kvatch
Keď dobehnete k hradbám mesta Kvatch, tak vás osloví Savlian Matius a popíše vám situáciu. Treba rozhodne uzavrieť bránu do Oblivionu, tak mu ponúknite pomoc. Po rozhovore vybehnú vojaci s vami k bráne a pomôžu vám pobiť nepriateľov v jej okolí. Potom je to na vás, vstúpte do brány. Ocitáte sa v Oblivione. Celú túto oblasť tvorí jeden ostrov s troma vežami uprostred. Poniže vás vidíte bojovať vojaka, tak mu pomôžte. Keď sa s ním pozhovárate, zistíte, že on, Ilend Vonius je posledný živý člen výpravy, ktorú sem poslal Matius. Môžete ho požiadať, aby vám tu pomohol, alebo ho pošlite naspäť za Matiusom a odíde bránou preč. Most pred vami je uzavretý, takže sa vydajte naľavo a postupujte cestou, než sa budete môcť dostať do hornejšej časti ostrova. Pozor na valiace sa kamene a samozrejme na nepriateľov. Taktiež, ako vám radí tip pri nahrávaní, môžete tu zbierať ingrediencie z rastlín, aké v bežnom svete nerastú. Keď sa prebojujete vyššie, vystúpte do veže Blood Feast. Vo veži postupujte stále vyššie, až budete môcť vyjsť do Plane of Oblivion. Vyjdite a po moste prejdite do veže oproti, do Reapers Sprawl. Tu je Draemora Sigil Keeper, ktorého zabite a vezmite mu kľúč. Tiež je tu v klietke zajatý Menien Goneld, ktorý vám prezradí, že aby ste mohli uzavrieť bránu Oblivionu, musíte odstrániť z veže Sigil Stone. Jeho vraj máte nechať tam, už mu niet pomoci. Vráťte sa do predošlej veže a kľúčom si otvorte Citadel Hall Door a pokračujte stále vyššie a vyššie v tejto veži. Hore sa ešte vyššie premiestnite teleportom a vstúpte do Sigilum Sanguis, čo je úplný vrchol veže. Tam vybehnite k podstavcu na ktorom žiari kameň a vezmite si ho. Tým sa uzavrie brána Oblivionu a vás to automaticky premiestni opäť pred brány mesta Kvatch.
Choďte oznámiť Savlianovi Matiusovi, že sa vám podarilo zavrieť bránu Oblivionu. Teraz vám navrhne, aby ste vtrhli do mesta a pomohli ostatným utiecť. Keď budete pripravený, dajte mu vedieť a vyrazia do mesta. Bežte za nimi. Po vstupe do mesta bojujte proti daedrickým potvorám. Udržať vojakov nažive je dosť náročné. Nie je to nutné, no ak chcete byť naozaj nápomocný, tak je to dosť fuška. Po boji oslovte Savliana a vstúpi do chrámu. Tam mu vojačka vnútri podá hlásenie a on ju pošle s preživšími ľuďmi do tábora pod mestom. Znovu ho oslovte a quest je kompletný. Zároveň vám povie, že mesto ešte zďaleka nie je dobyté a hodila by sa vaša pomoc (voliteľný quest The Battle for Castle Kvatch). Oslovte Martina pre pokračovanie questu Find the Heir.

3.1 The Battle for Castle Kvatch
Toto je síce voliteľná úloha, ale príbehovo sa úplne ponúka splniť ju teraz a taktiež má istý súvis s hlavným príbehom, ako uvidíte neskôr. Takže v kostole zostal Savlian Matius. Keď ste už odviedli Martina do bezpečia, tak sa sem vráťte a oslovte ho. Povie vám, že treba zachrániť grófa Kvatchu, ktorý zostal v paláci, tak sa tam treba prebojovať. Máte mu dať vedieť, keď budete pripravený, tak súhlaste a s pár vojakmi vybehne von druhými dverami na nádvorie za kostolom. Vyjdite za nimi a pomôžte im pobiť nepriateľov na priestranstve. Brána do hradu je zatvorená a dostať sa dá do nej cez strážnu budovu, no kľúče má Berich Inian. Ten zostal čakať v kostole, tak sa tam za ním vráťte. V kostole vás oslovia traja vojaci Imperiálnej gardy, ktorí vraj videli dym, tak sa prišli pozrieť, čo sa deje. Povedzte im, aby vás nasledovali a ak si na nich dáte pozor, tak vám budú pomáhať až do konca questu. Potom oslovte Iniana a pýtajte si kľúč. Sám sa ponúkne, že vás odprevadí. Spoločne teda vstúpte do podzemia kláštora a prejdite ním do oblasti za kláštorom, kde sa prebojujte k veži, v ktorej je vstup do podzemia. Ak Inian žije, tak ho tam oslovte a on vám ho otvorí. Ak ho cestou zabili, tak si vezmite od neho kľúč. Vo veži vlezte do podzemia, prejdite prázdnym tunelom a vylezte medzi bránami. Bežte rýchlo oproti a hore schodmi otvoriť bránu (inak sa vaši vojaci postavia k bráne a nepriatelia ich z poza nej pobijú). Keď otvoríte bránu, tak sa na nádvorie vrhnú aj vaši imperiálni spojenci, aj Savlian so svojimi vojakmi. Pomôžte im a vyčistite nádvorie. Potom vám povie, že je najvyšší čas vstúpiť do hradu a so svojimi mužmi tam vstúpi. Vstúpte tam aj vy so svojimi mužmi a pobite nepriateľov v trónnej sále Opäť ho oslovte a povie vám, že oni zabezpečia východ, vy máte nájsť grófa. Vojaci teda zostanú tu a vás budú sprevádzať len imperiálni vojaci, ak ešte žijú. Prejdite až do miestnosti grófa, kde zistíte, že gróf Ormellius Goldwine je mŕtvy. Vezmite si jeho pečatný prsteň a ten odovzdajte Savlianovi. Je smutný z toho, že zlyhal, ale je rád, že aspoň mesto je vyčistené a prsteň zachránený pre ďalšieho vládcu. Za odmenu vám daruje svoj magický kyras s emblémom Kvatchu (Kvatch Cuirass). Týmto je quest splnený a Imperiálni vojaci, ktorí vás sprevádzali – pokiaľ teda prežili – sami odídu.

4. Weynon Priory
Odveďte Martina do Weynon Priory a len čo sa objavíte, uvidíte, že ho napadli vrahovia, ktorí majú na svedomí aj Cisára. Po príchode vás o pomoc požiada Eronor (no zbytočne, je jasné, čo treba spraviť) a povie vám, že zabili brata Maborela. Pobite vrahov vonku a osloví vás brat Piner. Jauffre by mal byť v kaplnke, tak sa tam spoločne vydajte. Je tam a aj pár ďalších vrahov, tak ich zabite a dávajte pozor, aby nezabili Jauffreho, alebo Martina. Potom vám povie Jauffre, že sa obáva o amulet. Zájde do hlavnej budovy, tak choďte za ním. V tajnej miestnosti zistíte, že vaši nepriatelia Amulet Cisára ukradli. To budete riešiť neskôr, teraz treba dostať Martina do bezpečia. Jauffre navrhne pevnosť Cloud Ruler Temple, čo je dosť dobre chránená pevnosť neďaleko mesta Bruma. Je to vlastne centrála Bladesov. Martin a Jauffre si zájdu po kone, tak môžete naskočiť na svojho a odveďte ich do pevnosti. Tam choďte všetci spoločne pred nastúpenú jednotku Blades, kde Jauffre predstaví Martina a ten bude mať krátky príhovor po ktorom vám poďakuje za záchranu. Pohovorte si s ním o čom sa dá. Potom choďte za Jauffrem. Za služby, ktoré ste vykonali pre krajinu a cisárovho syna vám ponúkne stať sa členom Blades. Prijmite to. Dostanete do daru ich typickú zbraň, ktorou je Akaviri Katana. Ako člen môžete voľne používať všetko, čo v pevnosti nájdete. V západnom krídle nájdete tiež kompletné brnenie Bladesov. S Jauffrem si ešte nezabudnite pohovoriť o amulete pre ďalší quest.

5. The Path of Dawn
Jauffre vám poradí aby ste sa pri hľadaní amuletu obrátili na Baurusa. Je to ten chlapík, čo jediný prežil útok na cisára a pomohol vám z podzemia. Zájdite si do Imperial City, do časti Elven Gardens District a tam do krčmy Luther Broad´s Boarding House. Pri bare sedí Baurus. Oslovte ho a povie vám, aby ste si prisadli. Tak si sadnite a sám vám povie, že ho niekto sleduje, no má plán, tak povedzte, že ste pripravený. Vstane a pôjde do pivnice. Astav Wirich sediaci v rohu vstane tiež a pôjde za ním. Vstaňte tiež a choďte za nimi do pivnice. Astav Baurusa napadne, tak ho zabite. Máte prezrieť jeho telo, tak to spravte a nájdete knihu Mythic Dawn Commentaries I. Baurus vám poradí navštíviť v univerzite odborníčku na Daedry menom Tar-Meena. Zájdite teda do univerzity a nájdite túto argonianku a popýtajte sa na kult. Povie vám, že sú štyri diely komentárov Mankara Camorana ku knihe Mysterium Xarxes, ktorú zrejme napísal samotný Mehrunes Dagon. Dá vám druhý diel. Aby ste našli cestu ku kultu, musíte nájsť zvyšné dva diely. Odporučí vám kníhkupectvo First Edititon v Market Districte. Zájdite tam a oslovte predavača Phintiasa. Povie vám, že má tretí diel, no už je rezervovaný. Ak si u neho poriadne zvýšite obľúbenosť, tak vám knihu predá za 100 zlatých, no je to zbytočné, pretože ju môžete mať zdarma. Povie vám, že knihu si objednal Gwinas a má sa po ňu každú chvíľu zastaviť, tak na neho počkajte. Keď príde a vezme si knihu, tak ho oslovte a povedzte mu o kulte a že je zodpovedný za smrť cisára. Je z toho vyľakaný, to netušil a tak vám knihu daruje. Tiež vám dá list, v ktorom je popis ako sa má stretnúť s členom kultu. (Ak vám náhodou Gwinas odíde, tak od Phintiasa zistíte, že býva v Tiber Septim Hotele, tak ho tam môžete nájsť).
Teraz sa vráťte za Baurusom, ktorému povedzte, čo ste zistili. Ako člen Bladesov pozná kanály dobre, tak vás zavedie na miesto stretnutia. Prosto ho sledujte mestom do kanálov a v kanáloch až kým nezastane pri zavretých dverách. Tam vám povie, že on sa bude vydávať za Gwinasa a vy ho máte kryť. Ak súhlasíte, tak on vojde spodnými dverami a vy vstúpte vrchnými. On si sadne za stôl a čaká na kontakt, ktorý za chvíľu príde. Onedlho prídu aj ďalší dvaja členovia kultu, ktorí vás, pokiaľ ste hore, zbadajú. Ak ste zoskočili do tieňa dole, tak po chvíli spoznajú v Baurusovi člena Blades. Ak sa rozhodnete, že vy sa budete vydávať za Gwinasa, tak to dopadne rovnako, pretože tí dvaja, čo prídu za chvíľu zbadajú schovaného Baurusa. Takže bojujte a zabite ich. Z tela Ravena Camorana si vezmite štvrtý diel komentárov Mythic Dawn. Ak Baurusa nezabili, tak vám povie, že odchádza do Cloud Ruler Temple, aby stál po boku nového vládcu Martina.
Vy zájdite naspäť za Tar-Meenou a nechajte ju preštudovať knihy. Potrebuje na to deň, keď sa vrátite, povie, že potrebuje ešte jeden deň. Vráťte sa za deň a povie vám, čo zistila. Nasmeruje vás na cintorín pri paláci, tak zájdite do časti Palace District a tam nájdite hrobku princa Camarrila. Medzi dvanástou a jednou hodinou je na nej zobrazená mapa. Kliknite na ňu a zapíše sa aj do vašej mapy oblasť Lake Arrius Caverns.

6. Dagon Shrine
Pri Arriuskom jazere sa vám objavilo miesto Dagonovej svätyne, tak tam dobehnite a vstúpte. Na úvod vám musím povedať, že sa to dá prejsť dvoma spôsobmi. Buď po zlom a všetkých od začiatku likvidovať a prebojovať sa celou cestou, alebo po zlom a infiltrovať sa dnu, tým však prídete o všetky veci a ak ich budete chcieť neskôr naspäť, opäť budete musieť bojovať.
Poďme prvým spôsobom. Pri vstupe vás zastaví prvý strážca a myslí si, že ste nový člen, tak vám otvorí dvere. Za nimi vás čaká Harrow. Ten vás privíta ako nového člena, ktorý dostane od kultu všetko čo potrebuje a musí sa v prospech kultu vzdať všetkého čo má. Ak súhlasíte, tak vám vezme všetko čo máte v inventári a dostanete len ich červenú róbu, aby ste nebehali v spodnom prádle. Inak jednoducho si môžete všetko čo máte vyhádzať na zem predtým než sa pozhovárate s Harrowom a potom si to vziať naspäť. No predpokladajme, že ste mu všetko odovzdali. Nasledujte ho až do obradnej sály, kde má príhovor samotný Mankar Camoran. Keď doreční, tak si vytvorí portál, ktorým sa prenesie do „raja“. Vás ako nového člena uvíta Ruma Camoran, vodcova dcéra. Ako vstupný rituál musíte sfarbiť oltár krvou. Obeť je už na oltári a vy ju máte zabiť. Na podstavci je kniha Mysterium Xarxes a vedľa nej strieborná dýka. Ak súhlasíte, vezmite si dýku a zabite ho. Ak nie, tak vás napadnú, no za chvíľu vás napadnú tak či tak, pretože im musíte ukradnúť posvätnú knihu. Mankar sa preniesol preč aj s Amuletom Kráľov, takže musíte nájsť stopy ako na neho a preto ukradnete Dagonovu knihu. Ak ste zabili argoniana tak vezmite knihu a utekajte preč, ak ste ho odmietli zabiť, tak ho osloboďte, vezmite knihu a utekajte preč. Vybehnite hore schodmi a doprava a chodbou preč. Nechoďte cestou, ktorou ste prišli, pretože je zamknutá. V chodbe ďalej pokračujte na rázcestie, kde sa dajte doprava a odtiaľ stále rovno až k dverám do Shirne Antechamber, ktoré ignorujte a o niečo ďalej sú dvere do Lake Arrius Caverns, ktorými prejdite. V jaskyni, do ktorej ste vbehli potiahnite na stene páku, čím otvoríte tajný vchod a vybehnite do vstupnej časti jaskyne, odkiaľ je to už len kúsok von. Tento útek som popísal za predpokladu, že ste veci odovzdali Harrowovi. Ak ich budete chcieť naspäť, musíte sa sem vrátiť, prebojovať sa celou cestou, zabiť Harrowa a vziať si svoje veci naspäť. Preto je podľa mňa jednoduchšie prebojovať sa hneď od začiatku a všetkých pobiť. Prípadne mu ich môžete ukradnúť no tak, či tak sa bude bojovať, alebo si necháte veci od začiatku a proste utečiete.
Keď sa dostanete von, tak je tam na odchode aj Jeelius, za predpokladu, že ste mu pomohli a nenechali ho cestou zabiť. Poďakuje vám a to je všetko. No povie vám tiež, že je kňazom v Imperial City. Zájdite neskôr do hlavného mesta a do chrámu v Temple District a tam Jeeliusa nájdete. Poďakuje sa vám a zvýši vám Restoration, Mysticism a Alchemy.
Potom sa vráťte do Cloud Ruler Temple kde podajte hlásenie Jauffremu. V budove nájdete Baurusa (ak ho nezabili počas vášho questu s ním). Oslovte ho a poďakuje sa vám tak, že vám zvýši schopnosť Blades. Potom zaneste knihu Mysterium Xarxes Martinovi. Ten ju začne študovať a vás pošle za Jauffrem, ktorého trápia nejakí špióni.

7. Spies
Jauffre vám povie, že v okolí sú zrejme nejakí špióni, no nemôže dopustiť, aby bola pevnosť nestrážená, takže to pošle preveriť vás. Máte sa popýtať buď kapitána Burda v meste Bruma, alebo kapitána Steffan. Steffan je tu v pevnosti, tak ho oslovte a povie vám, že videli pri runových kameňoch popri ceste do pevnosti podvečer nejaké svetlá. Burda, ktorého nájdete v zámku, vám povie, že v meste sa neudialo nič nového, akurát sa Jearl vrátila z cesty mimo mesta. Je viacero spôsobov, ako to vyriešiť.
Jedným zo spôsobov je sledovať špiónky, no musíte mať adekvátnu schopnosť Sneak, inak vás zbadajú a napadnú. Keď pôjdete z pevnosti dolu po ceste, napravo uvidíte skupinu runových kameňov (Hestra Rune Stone). Schovajte sa neďaleko nich a čakajte tam večer medzi šiestou a ôsmou. Objaví sa najprv Jearl a potom aj druhá špiónka Saveri Faram. Po chvíli sa rozídu. Nesledujte Jearl, tá ide len kus povyše cesty špehovať zámok. Sledujte Saveri a tá vás dovedie neďaleko mesta k vstupu do jaskyne (Bruma Caverns). Vstúpte dnu a tam ju už môžete zabiť. Získate od nej pivničný kľúč, ktorým otvoríte dvere v jaskyni a dostanete sa do domu Jearl, respektíve do jej pivnice. Tu nájdete jej rozkazy. Buď si na ňu počkajte, alebo sa vráťte ku kameňom a zabite ju.
Druhá možnosť je z opačnej strany. V meste viete, že mimo mesta bola jedine Jearl. Popýtajte sa na ňu. Nik nič nevie. Ak ste člen gildy zlodejov, tak vám poradí Ongar, ak nie, tak nájdite žobráka menom Jorck the Outcast a za malú odmenu vám prezradí, že v jej dome videl niekoho cudzieho. Choďte to nahlásiť Burdovi a ten vám povolí preskúmať jej dom. To znamená, že zámku na jej dome môžete vypáčiť bez toho, aby ste porušili zákon. Vypáčte jej zámku. Vnútri nájdete obe špiónky, tak ich zabite, vezmite im kľúče a choďte od pivnice, kde vezmite Jearline rozkazy.
To sú len spôsoby, ako sa dostať k cieľu. Vašim cieľom je zabiť obe špiónky získať z Jeralinej pivnice jej rozkazy (Jearl´s Orders). Môžete ich zabiť rovno pri kameňoch. Jearl má kľúč aj od svojho domu aj od pivnice. Saveri má kľúč len od pivnice, no dostanete sa do nej cez jaskyňu. Zvoľte si ľubovoľný spôsob a keď budú špiónky mŕtve, zaneste Jauffremu Jearline rozkazy. Pošle vás za Martinom, vraj už niečo vyzistil z knihy Mysterium Xarxes.

8. Blood of the Daedra
Martin vám povie, že zistil, že kniha je kľúč k Camoranovmu raju. Na otvorenie portálu sú potrebné štyri zložky. Zatiaľ objavil jednu z nich a tou je krv daedry. Spýtajte sa ho na to bližšie a povie vám, že potrebujete Daedrycký artefakt, tie totiž bývajú previazané so samotnými daedrami. Martin vám poradí prečítať si knihu Modern Heretics, ktorá leží na jeho stole. Vezmite si ju a prečítajte a dozviete sa o jednej Azurinej svätyni, ktorá sa vám aj znázorní na mape (Azura´s Shrine).
Vedzte, že po celom Cyrodiile je viacero svätýň a z každej môžete získať artefakt. Ten, ktorý dáte Martinovi bude počas rituálu zničený, preto okrem toho, kam vás nabáda samotný príbeh uvediem ešte aspoň pár ďalších a ktorý dáte Martinovi sa rozhodnite sami. Ostatné si môžete potom tiež získať a nechať, nemusíte získať všetky.

**Azura´s Shrine (minimum level 2) -** **mapa**
Zájdite k tejto svätyni, pri ktorej je pár ľudí. Oslovte Melsa Maryona, získajte si jeho obľúbenosť a povie vám, že za úsvitu a súmraku musíte soche obetovať Glow Dust. To je prach, ktorý zostane po zabitej bludičke (Will-o-the-wisp). Môžete ich stretnúť na rôznych miestach, dve sa pohybujú dokonca priamo tu, v okolí sochy. Zabiť ich môžete len mágiou, či magickými zbraňami. Vezmite si z ich tela Glow Dust a obetujte ho soche. Azura vám povie, že má pre vás úlohu. Päť z jej nasledovníkov bolo nakazených vampirizmom a teraz nemôžu dôjsť pokoja. Sú v bani Gutted Mine, ktorú pre vás Azura odomkne. Zájdite tam a v bani jednoducho zabite päť vampírov. Teda nie jednoducho, sú to silní protivníci a aj skúsenejšie postavy s nimi majú čo robiť. Počas boja s vampírmi môžete dostať hlášku, že ste boli nakazený a choroba je Porphyric Hemphilia. To znamená, že vás nakazili vampirizmom. Je na vás, či chcete byť vampír či, nie. Dá sa to liečiť aj potom, no je to náročné. Než sa stanete vampírom, stačí skočiť do kostola a pomodliť sa pri hlavnom oltári, ktorý vás tejto nákazy zbaví. Nech sa už rozhodnete ako chcete, keď zabijete všetkých päť vampírov, oznámte to Azure a dostanete za odmenu špecifický Grand Soul Gem s názvom Azura´s Star.

**Malacath´s Shrine (minimum level 10) -** **mapa**
V Anvile choďte do gildy mágov a oslovte Thaurrona. Povie vám o Malacathovej svätyni, ktorá sa vám zaznačí na mapu. Choďte tam a oslovte orka Shobob Gro-Rugdusha. Keď máte jeho obľúbenosť, povie vám, že Malacathovi treba obetovať Troll Fat. Ten získate samozrejme z trollov. Pohľadajte v nejakých dungeonoch, prípadne u obchodníkov. Ja som ich mal hromadu z questov pre Fighters Guild. Keď obetujete Troll Fat, tak vám Malacath povie, že lord Drad zotročil jeho Ogrov a chce, aby ste ich oslobodili. Poniže svätyne je Dradovo sídlo (Lord Drad´s Estate). Oslovte Drada a spýtajte sa na Ogrov. Je spokojný, že sú z nich otroci v jeho bani. Ak s ním súhlasíte, tak vám povie o svojej bani, ak nesúhlasíte s otroctvom, odmietne sa s vami rozprávať. Potom sa na baňu spýtajte jeho ženy. Môžete ukradnúť z malého stolíka naľavo od dverí kľúč od bane. Potom choďte do bane, ktorá je hneď nad sídlom, za poľami na kopci. Buď dvere vypáčte, alebo otvorte ukradnutým kľúčom. V bani je hromada stráží. Môžete s nimi bojovať, ale nie je to nevyhnutné. Ukradnite im kľúč od ciel s Ogrami (dva typy kľúčov, pre každú celu iný) a otvorte ich. Najlepšie je otvoriť naraz obe cely ogrov, ktorí vypochodujú vpred a a pobijú stráže, ktoré potom môžete obrať. Keď sa zastavíte na farme, tak uvidíte, ako na poli pracuje Lord Drad aj s manželkou a Ogry, ktorí prevzali farmu na nich dozerajú. Vráťte sa oznámiť splnenie Malacathovi a daruje vám kladivo Volendrung.

**Nocturnal Shirne (minimum level 10) -** **mapa**
V meste Leyawiin choďte do gildy mágov a oslovte tam Alves Uvenim. Povie vám o svätyni Nocturnal, ktorá sa vám zobrazí na mape. Zájdite tam a oslovte orkyňu Mor gra-Gamorn. Len vás pošle k soche. Tu netreba žiadnu obetu. Oslovte sochu a tá sa vám posťažuje, že jej niekto ukradol oko. Nevie kde je, ale stále vidí – boli to dvaja argoniáni z mesta Leyawiin. Choďte do mesta a poobzerajte sa po argoniánoch. Dvaja argoniánski lovci žijú v dome Weebam-na´s house. Tam sú obaja – Weebam-na aj Bejeen. Oslovte ich a spýtajte sa na Nocturnaline oko, no zapierajú. Sú vám podozriví, tak sa schovajte za zástenku pri posteli a počkajte si, kým sa pustia do rozhovoru. Zistíte, že ho ukradli oni a ukryli ho v Tidewater Cave. Táto jaskyňa sa vám zobrazí na mape, tak k nej zájdite. Vnútri sa prebojujte cez pár potvor a v zatopenej časti nájdete pod vodou Oko. Vráťte sa k soche a odovzdajte ho Nocturne. Za odmenu dostanete Skeleton Key (nezlomiteľný lokpik).

**Shrine of Sanguine (minimum level 8) -** **mapa**
Nad Skingradom. Na mape nad písmenom S zo Skingardu je nápis Imperial Reserve. Od písmena E na juhu je táto svätyňa. Engrom vám povie, že ako obetu máte doniesť Cyrodiilic Brandy. To môžete kúpiť v rôznych obchodoch, či nájsť na rôznych miestach. Obetujte brandy soche a tá vám povie o tom, že grófka Alessia Caro v Leyawiine robí posedenia, ktoré sú hrozne nudné. Práve chystá večeru pre známych a Sanguine chce, aby ste ju trochu oživili. Dočasne dostanete k dispozícii kúzlo Stark Reality. Zájdite do zámku v Leyawiine. Večera sa koná v jedálni napravo od vstupnej haly. Pred dverami je strážca. Pokiaľ ste prišli zavčasu, teda ráno, či cez deň, tak vás nepustí, ani sa s vami nebude baviť. Oslovte ho večer. Môžete si u neho zvýšiť obľúbenosť, aby vás vpustil, alebo to spravte jednoduchšie. Dajte si na seba nejaké dobré a drahé šaty (v brnení sa na párty nechodí) a bude si myslieť, že patríte medzi hostí. V sále zakúzlite kúzlo Stark Reality a snažte sa, aby zasiahlo všetkých hostí (ak nezasiahne všetkých, tak dostanete hlášku, že ste boli neúspešný. Ak ste uspeli, tiež dostanete hlášku). Večeru ste teda riadne oživili, všetkým zmizli šaty. Dokonca aj vám aj všetky vaše veci. A zároveň po vás za napadnutie kúzlom ide stráž. Môžete zaplatiť pokutu, alebo ju nechať zrušiť za polovicu, ak ste členom gildy zlodejov, s tým nič iné nenarobíte. Ak teda nechcete jednať so zákonom, tak utečte. Vráťte sa k Sanguinovej svätyni. Ten je spokojný a pobavený vašim výkonom. Povie vám, že všetky vaše veci sú v truhlici tu pri jeho soche, tak si ich môžete vziať. Za odmenu dostanete Sanguine Rose (palicu vyvolávajúcu daedrycké potvory).

**Peryite´s Shrine (minimum level 10) -** **mapa**
Severovýchodne od Bravilu je rieka Silverfish River. Choďte po jej južnom brehu na východ a nájdete túto svätyňu. Uvidíte, že všetkých päť uctievačov Peryita sa nehýbe a nemôžete sa s nimi ani zhovárať. Oslovte sochu a Peryite vám povie, že niekto sa ho pokúšal vyvolať kúzlom, čo však nevyšlo a poslalo duše jeho nasledovníkov do Oblivionu. Bol by rád, keby ste ich priviedli naspäť. Keď budete pripravený, tak znova oslovte sochu a premiestni vás do Oblivionu. Na rozdiel od predošlých oblastí, kde ste mohli byť je toto obrovská plocha s veľkým lávovým jazerom uprostred. Proste behajte po oblasti a hľadajte duše. Nejaký presnejší popis nie je veľmi možný, ale ani nie je veľmi potrebný. Samozrejme že v Oblivione sú daedrické potvory, takže buďte pripravený, že to bude dosť náročné. Keď nájdete dušu, stačí ju osloviť a premiestni sa naspäť do Tamarielu. Takto ich nájdite všetkých päť, ktorými sú Kewan, Er-Teeus, Ilvel Romayn, Maren the Seal a Mirie. Keď pošlete naspäť poslednú dušu, otvorí vám Peryite portál, takže ešte sa musíte aj vrátiť naspäť. Celkovo dosť náročné. Keď prejdete portálom, je to už všetko za vami. Peryitovi uctievači sa opäť hýbu a Peryit vám z vďačnosti daruje Spell Breaker (kvalitný štít).

**Meridia´s Shrine (minimum level 10) -** **mapa**
Západne od Skingradu je svätyňa Meridie. Od Basila Ernardeho sa dozviete, že je odporkyňou nemŕtvych a preto by ako obeť bolo vhodné niečo z jej nepriateľov. Takže obetujte buď Mort Flesh, alebo Ectoplasm, no najlepšie Bonemeal, toho je najviac. Keď jej dáte obeť, tak vám povie, že v jaskyni Howling Cave praktikujú svoje umenie piati nekromanceri, ktorí vykrádajú hroby. Máte to s nimi skoncovať. Pripravte sa, že v jaskyni budú ich výtvory, takže kostlivci, prízraky, duchovia a zombíci. Zájdite do jaskyne, prvé podlažie sú len krysy, druhé už nemŕtvi. Tu nájdite všetkých päť nekromancerov tak ich všetkých zabite. Vráťte sa to oznámiť Meridii a dostanete za odmenu Ring of Khajiiti (prsteň zvyšuje Speed a dáva čiastočný Chameleon). Keď odovzdáte artefakt Martinovi, povie vám o ďalšej veci, ktorú potrebuje, je to krv svätého. Máte sa o tom pozhovárať s Jauffrem, ktorý má tiež nejaké problémy pri Brume.

9. Bruma Gate
Oslovte Jauffreho a povie vám, že pri Brume sa objavila brána Oblivionu. Choďte pred mestskú bránu, kde vás čaká kapitán Burda s vojakmi. Oslovte ho a keďže ste hrdina z Kvatchu, ktorý zavrel prvú bránu, tak máte ukázať Burdovi ako zavrieť túto bránu. Povedzte mu, keď budete pripravený a s dvoma vojakmi vbehne do brány. Nasledujte ho. Ste opäť na ostrove uprostred lávy. Tu je len jedna veža uprostred ostrova, ku ktorej však nevedie priama cesta, ale špirálovito dookola. Burdovi a jeho mužom môžete dávať príkazy, aby vás nasledovali, alebo aby čakali. Je to na vás. Prebojujte sa až do veže. Vo veži postupujte stále vyššie a vyššie. Môže to byť zo začiatku trochu neprehľadné a keďže veža je kruh, tak vám ani mapka veľmi nepomôže, ale po chvíli sa človek zorientuje. Na najvrchnejšom poschodí zabite Sigil Keepera, ktorému vezmite kľúč. Nim otvoríte dvere na samý vrch veže. Tam vás čakajú ďalší nepriatelia, no cieľ je už na dosah. Len sa prebojujte po plošinách až hore ku kameňu a vezmite si pečatný kameň. Budete aj s Burdom teleportovaní naspäť k Brume. Potom ešte môžete osloviť Burdu, ktorý vám poďakuje za pomoc, inak ste s týmto hotový. Vráťte sa za Jauffrem, ktorý je spokojný so zavretím brány, no vie, že počet nepriateľov je obrovský a len obrancovia Brumy na to zrejme nebudú sami stačiť, zvlášť, keď chcete otvoriť ďalšiu bránu, takže potrebujete spojencov. Tým ste získali quest Allies for Bruma, no najskôr zozbierajte veci pre Martina.

10. Blood of the Divines
Jednou z vecí, ktoré potrebuje Martin je božská krv, no niečo také sa nedá ľahko zohnať, pretože bohovia nemajú artefakty tak, ako daedry. No Jauffre má nápad. Pohovorte si s ním. V neďalekej hrobke leží brnenie Tibera Septima. Na brnení je jeho krv a Tiber zbožštel, takže sa to môže hodiť. No do katakomb Sancre Tor nikto nechodí, boli zapečatené prvým gildmajsterom Bladesov, pretože ich ovládlo zlo. Padli tam za obeť aj štyria najlepší z Blades – Alain, Valdemar, Rielus a Casnar. Každopádne je to vec, ktorú potrebujete, takže vám Jeuffre dá kľúč a vyšle vás po brnenie. Hrobku máte na mape, tak sa k nej vydajte. Pripravte sa, že v nej budú nemŕtvi a duchovia na ktorých platí len mágia, či magické zbrane. Keď tam dorazíte, vstúpte do hrobky. Prvé podlažie je úplne lineárne. Na konci vás čaká kostlivec (Undead Blade), ktorého keď zničíte, tak sa objaví duch Rielusa. Je to jeden z tých, ktorých spomínal Jauffre. Poďakuje vám, že ste ho konečne oslobodili a povie vám, že toto miesto preklial Underking Zurin Arctus. No spoločne s ostatnými svojim druhmi by mali byť schopní kliatbu zrušiť, takže ich máte oslobodiť. Vstúpte spolu s ním do Entry Hall. Odtiaľto máte prístup do všetkých ostatných častí. Rielus pôjde do časti Tomb of the Reman Emperors. Tam leží aj brnenie, ktoré hľadáte, ale nedostanete sa k nemu práve kvôli kliatbe. Vráťte sa do Entry Hall a choďte do časti Prison. Prebojujte sa ku kostlivcovi, ktorého zabite a vezmite mu kľúč. Ním otvorte dvere do väzenia na konci ktorého je ďalší Undead Blade. Zničte ho a oslobodili ste tak ducha Valdemara. Vráťte sa do Entry Hall a choďte do Hall of Judgement. Opäť sa prebojujte na koniec, kde zničte tretieho kostlivca a oslobodíte tak ducha Casnara. Teraz choďte od časti Catacombs. Tam sa dostanete aj odtiaľto, alebo aj z Entry Hall. Tu sa prebojujte do zadnej časti, kde je posledný Undead Blade, ktorého zničte. Tým je oslobodený aj Alain. Ten sa vydá do Tomb of the Reman Emperors, tak tam choďte aj vy. Keď tu budú všetci štyria duchovia bojovníkov, tak kliatbu zrušia. Potom kľudne vojdite do zadnej časti a vezmite si brnenie (Armor of Tiber Septim). Vráťte sa s ním do Cloud Ruler Temple a odovzdajte ho Martinovi.

11. Myscarcand
Ďalšou vecou, ktorú Martin potrebuje Veľký Welkyndský kameň (Great Welkynd Stone). Choďte do oblasti Myscarcand a vstúpte do podzemia. Prebojujte sa do veľkej haly. Cestu ďalej vám blokuje zavretá brána. Zoskočte dole, kde bojujú goblini a skeletoni. Prejdite si chodbou, ktorá odtiaľto vedie nahor a tam potiahnite páku na stene. To vám otvorí zavretú bránu v hornej časti veľkej haly, ktorá vás pred chvíľou blokovala. Pokračujte ďalej a dlaždicou na zemi si otvoríte dvere odtiaľto. Vráťte sa do hornej časti veľkej haly a prejdite do ďalšej oblasti. Tam pokračujte z vstupnej haly opäť do ďalšej veľkej haly plnej nepriateľov. Na severnej strane tejto haly je uzavretý prechod ďalej. Choďte na jej južnú stranu, tam v chodbe pod halou je na stene páka, ktorou otvorte bránu na severe. Tou prejdite do poslednej oblasti. Tu už len dobehnite po Veľký Welkyndský kameň a vezmite si ho. Potom sa objaví Myscarcandský nemŕtvy kráľ. Ak chcete môžete utiecť, alebo ho zničiť. Z jeho pozostatkov získate kľúč, ktorým si v tejto časti otvoríte tajnú pasáž. Je v nej pár nepriateľov, pár pokladov a dovedie vás cez tajné dvere priamo do vstupnej časti Myscarcandu, takže sa hneď môžete odtiaľ vrátiť von.

Vráťte sa za Martinom a odovzdajte mu kameň. Už vie čo je poslednou, štvrtou prísadou, ktorú potrebujete – Veľký Pečatný Kameň (Great Sigil Stone). Aby ste ho získali môžete prejsť priamo ku questu Defense of Bruma, no zrejme to sami nezvládnete. Musíte totiž počas boja udržať Martina na žive a s pár mužmi to nebude žiadna sláva, takže si radšej splňte quest Allies for Bruma.

12. Allies for Bruma
Aby ste sa dostali k Veľkému Pečatnému Kameňu, potrebujete, aby nepriatelia otvorili tri brány Oblivionu. Aby ste udržali ten príval nepriateľov, ktorý sa z brán pohrnie, budete mať na pomoc vojakov z Brumy. No to je dosť málo, takže potrebujete ďalších spojencov. Nemusíte získať spojencov z každého mesta, ale pamätajte, čím viac, tým lepšie. V každom meste nájdite jeho vodcu a požiadajte o posily. Každý má problémy s vlastnou bránou Oblivionu pri jeho meste, takže od vás požaduje jej zavretie. Zavrite bránu a vodca mesta vám pošle do Brumy posily. Podrobný popis zatvárania brán je zbytočný, tak ako ste to už robili predtým, treba to spraviť zas – čiže dostať sa do veže v centre ostrova, na jej najvyššiu časť a vziať si Sigil Stone. Nemusíte získať všetkých spojencov, je to len na vás. Keď budete pripravený a budete chcieť, tak prejdite k ďalšiemu questu Defense of Bruma.

**Anvil**
Na zámku je cez deň v trónnej sále grófka Millona Umbranox. Ich portál je západne od mesta. Vstúpte doň. K veži sa priamo nedostanete Neďaleko portálu je vstup do tunelov (The Hate Tunnels). Tunelmi prejdite a do Oblivion Cave a z jaskyne vyjdite von. Dostali ste sa na vyššiu úroveň kopca, na ktorom je veža. Prejdite po nej do The Red Gnash Channels a týmito tunelmi sa dostanete opäť na vyššiu úroveň. Z nej už priamo dôjdete až k veži. Vo veži vezmite kameň, čím zavriete bránu. Oznámte zavretie brány Millone a sľúbi vám posily.

**Skingard**
Za vládcom Skingardu priamo nemôžete, nikoho neprijme. Zastupuje ho Mercador Hosidus. Oslovte ho a spýtajte sa na pomoc Brume. Toto je závažná otázka, tak zavolá samotného grófa Janusa Hassildora. Samozrejme musíte zavrieť bránu. Skočte k nej a vstúpte do Oblivionu. Pri vás sú dve veže. Oproti je centrálna, no k nej sa priamo nedostanete. Choďte do veže naľavo a dostaňte sa na jej najvyššie podlažie. Tam potiahnite veľkú páku. To vám vysunie most do susednej veže. Prejdite po ňom do nej a v jej najvyššom podlaží potiahnite rovnakú páku ako v predošlej veži. To vám vysunie most do centrálnej veže. Zbehnite teda o pár poschodí nižšie a po moste do centrálnej veže. V nej vybehnite do jej najvyššej časti a vezmite si Sigil Stone.

**Leyawiin**
Cez deň je normálne v hlavnej sále gróf Marius Caro. Taktiež odmieta oslabiť obranu svojho mesta. Choďte do brány a do Oblivionu. Naľavo od brány je vstup do Nether Tunnels. Prejdite tunelmi a jaskyňami, až sa dostanete opäť von, neďaleko veže. Vstúpte do veže a vyjdite na jej vrchol. Tam vyjdite von a po moste prejdite do veže oproti vám. V nej vyjdite tiež úplne hore a potiahnite tam za páku, čím otvoríte brány na moste poniže. Zbehnite o kus nižšie a vyjdite z veže na most. Brány ste otvorili pákou, takže slobodne vojdite ho centrálnej veže. V nej vezmite Pečatný Kameň a zatvorte tak bránu pri Leyawiine. Vráťte sa to oznámiť Carovi a prisľúbi vám pomoc pre Brumu.

**Cheydinhal
- The Wayward Knight**
V Cheydinhale môžete počas tejto úlohy zároveň splniť quest záchrany grófovho syna. Mestu vládne Andel Indarys. Pomoc Brume samozrejme odmieta, keďže je tu brána, cez ktorú tiež prešiel jeho syn. Spýtajte sa naňho a získate quest na jeho záchranu. Potom choďte k bráne, pri ktorej si môžete pohovoriť s veliteľom vojakov, čo tam postávajú a čakajú, či sa náhodou Andelov syn nevráti. Prejdite bránou. Zídite až dolu k mostu vedúcemu k centrálnej veži. Pri moste nájdete dvoch mužov, jedným je Bremman Senyan a druhým Farwil Indarys. Oslovte ich a pridajú sa k vám. Tu máte našťastie cestu jednoduchú, akurát dávajte pozor, aby vám ich nezabili (ak Farwila náhodou zabijú, vezmite si jeho pečatný prsteň). Rovno po moste sa dostanete do centrálnej veže. V nej sa prebojujte na jej najvyššie poschodie a tam vezmite Sigil Stone. Tak a brána je zavretá, ste naspäť v Cyrodiile.
Vráťte sa za Andelom. Ak to jeho syn neprežil, ukážte mu jeho prsteň a on vám dá odmenu 250 zlatých a môžete si nechať jeho pečatný prsteň. Za zavretie brány vám aj tak sľúbi pomoc pre Brumu.
Ak ste Farwila zachránili, tak ho oslovte ešte pri bráne. Spraví z vás čestného člena spolku Knights of the Thorn a dostanete aj Knights of the Thorn Medallion. Týmto členstvom ste oprávnený pohybovať sa v ich dome (Knights of the Thorn Lodge, pri meste Cheydinhal), brať ich veci a máte tam dokonca aj svoju posteľ. Za záchranu syna vám dá Andel na výber jednu z dvoch zbraní. Staff of Indarys (strelná palica), alebo Thornblade (dobrý jednoručný meč). S pomocou pre Brumu samozrejme súhlasí.

**Chorrol**
Tu vládne grófka Arriana Valga a za pomoc Brume samozrejme požaduje zavretie brány, tak ňou prejdite do Oblivionu. Do centrálnej veže sa dostanete jedine z dvoch bočných veží, no k tým sa nedostanete, kvôli zavretým bránam. Vstúpte do jednej z rohových štyroch veží (Tsunami, Tornado, Landslide, Eruption) a v nej vyjdite úplne hore. Tam potiahnite páku a otvoríte bránu dole pri centrálnej veži. Teraz môžete prejsť do centrálnej veže po moste z veže, v ktorej ste, no dostanete sa na podlažie, z ktorého nemôžete ani hore, ani dolu. Dostanete sa z neho akurát po mostoch do zvyšných troch veží, v ktorých môžete poprehadzovať ďalšie páky a pootvárať tak všetky brány. Vráťte sa teraz dole a vstúpte cez otvorené brány do jednej z dvoch bočných veží (Hurricane, Earthquake). V nej vybehnite hore a po moste sa dostanete do centrálnej veže. Z podlažia, na ktorom ste už nie je problém dostať sa až hore a vziať Sigil Stone. Po zavretí brány sa vráťte za Valgou a požiadajte ju o pomoc Brume, čomu rada vyhovie.

**Bravil**
Gróf Regulus Terentius je vládcom Bravilu a svoje malé mestečko musí chrániť pred hrozbou z brány. Takže choďte k bráne pri meste a vstúpte do nej. K centrálnej veži vedie most, no brána na ňom je uzavretá. Choďte po pevnine, než narazíte na Cavern of Ambused. Vstúpte a cez jaskyne sa dostaňte ďalej na pevninu za lávou, po ktorej prejdite k jednej z bočných vežičiek. V nej vyjdite úplne hore a potiahnite páku, čím ste otvorili bránu na moste. Teraz sa teda vráťte na začiatok, k bráne Oblivionu, ktorou ste prišli a prejdite po moste priamo do centrálnej veže. V nej už klasickým spôsobom vybehnite úplne hore a vezmite si Sigil Stone. Po uzavretí brány choďte za Regulusom a požiadajte ho o pomoc Brume. Pošle tam svojho najlepšieho muža.

**Kvatch**
Mesto Kvatch je zničené, bez vládcu a bránu v ňom ste už dávno zavreli. No niektorí sa stihli z mesta zachrániť, vrátane nejakých tých vojakov. Ak ste splnili quest The Battle for Castle Kvatch, tak ste zachránili mesto a vyčistili ho od potvor. Zvyšných vojakov viedol Savlian Matius. Zájdite teraz za ním do hradu, ktorý ešte stále nestihli uhasiť a požiadajte ho o pomoc pre Brumu. Aj keď mu zostalo už len málo mužov, sľúbi, že ich zopár pošle, aby Brumu nepostihol rovnaký osud ako Kvatch.

13. Defense of Bruma
Vojakom Brumy ste predtým ukázali, ako zatvárať brány, tak ich teraz všetky poctivo zatvárajú. Vy však potrebujete, aby ich nechali otvorené. To je Martinov plán, ako vás dostať do Veľkej brány. Ak ste si splnili quest Allies for Brum, tak budete mať posily (osobne sa mi nezdá, že by ich bolo o moc viac, akurát sú Brumskí vojaci nahradení vojakmi z ostatných miest plus pár hrdinov. A tiež ma zaujíma, kde sú Bladesi, ako Cisárova ochranka). Keď budete pripravený na akciu, tak choďte za grófkou Brumy. Ňou je Narina Carvain. Povedzte jej o bojovom pláne Martina a súhlasí, že sa s ním stretne v kostole. Hneď vyrazí, tak choďte spolu s ňou až do kostola, kde si vypočujete rozhovor Martina a Nariny. Ešte stále máte čas. Keď ste naozaj rozhodnutý ísť do toho, tak povedzte Narine, aby ste započali váš bojový plán. Ona nariadi jej vojakom nezatvárať brány Oblivionu. Potom Martin, Jauffre, Burda, Baurus (ak žije) a pár vojakov vyrazia cez mesto k bráne. Ľudia ich budú oslavne zdraviť. Sprevádzajte ich. Za hradbami už čaká vaša mini armáda. Zájdite s nimi všetkými k bráne Oblivionu, kde sa zhromaždíte a Martin ako nový vládca ešte pred bojom prenesie povzbudzujúcu reč. Potom to začne. Príšery budú vyliezať z brány. Zabíjajte ich a bojujte spolu s ostatnými. Prioritne chráňte Martina. Je dosť schopný sa postarať aj sám o seba, no môžu ho zabiť a to by bol koniec. Pomáhajte však aj ostaným, proste ako stíhate. Bojujte a o chvíľu sa otvorí druhá brána s ďalšími potvorami a po nejakej chvíli sa otvorí tretia brána. Toto je záverečná fáza boja. Už len počkajte, kým sa objaví Veľká brána Oblivionu. Dostanete o tom správu do denníka, no iste si ju všimnete aj sami. Na nič nečakajte a rozbehnite sa k nej a vstúpte.

14. Great Gate
Za Veľkou Bránou musíte nájsť Veľký Pečatný Kameň, než zloduchovia dotrepú k bráne Veľký stroj. Samé veľké veci. Proste, tento quest je časovo obmedzený. Musíte to stihnúť skôr, než stroj dosiahne bránu. Takže sa nezdržujte bojovaním tam, kde to nie je potrebné. Princíp ako sa dostať do centrálnej veže je pomerne jednoduchý. V diaľke je centrálna veža a po jej bokoch dve menšie. Na začiatku máte štyri veže. Choďte do ľavej, alebo pravej, vybehnite hore a prejdite do veže oproti (čiže bližšie k centrálnej veži). V nej zbehnite dole a vyjdite von. Ak vyjdite z pravej veže, tak po rozbitom moste popreskakujte dole, dostaňte sa na druhú stranu a vybehnite k pravej veži pri centrálnej. Ak ste vyšli z ľavej veže, tak pozoskakujte po troskách, dole vstúpte do jaskyne (The Smoke and Scorch) a prejdite do veže naľavo od centrálnej (prípadne, ak ste dobrý akrobat, môžete preskočiť trhlinu v moste a prejsť do veže priamo, bez cesty jaskyňou). Tak, či tak, podstatné je dostať sa do jednej z bočných veží pri centrálnej. V nej vybehnite úplne hore a potiahnite páku, čím otvoríte brány k Centrálnej veži. Teraz sa vráťte dole, vyjdite von a hurá do Centrálnej veže. V nej tak ako už toľkokrát predtým vybehnite úplne hore. Tam zabite Sigil Keepera, vezmite mu kľúč, ktorým si otvoríte dvere do najvyššieho podlažia. Tam vybehnite úplne hore a vezmite si Great Sigil Stone. Objavíte sa opäť na bojovom poli, kde je už po boji. Môžete poprezerať telá a porozprávať sa s preživšími priateľmi.

15. Paradise
Keď budete pripravený na cestu za Amuletom, tak sa vráťte do Cloud Ruler Temple. Pamätajte, že keď prejdete portálom, nebudete sa môcť vrátiť, kým nesplníte quest. Takže si zariaďte všetko čo potrebujete a keď ste hotoví, tak oslovte Martina v chráme a povedzte mu, že ste pripravený na cestu. Otvorí vám portál, ktorým prejdite.
V raji postupujte na východ. Cestou stretnete hromadu silných nepriateľov. Taktiež pár nesmrteľných. Sú to Camoranovi nasledovníci, ktorí v normálnom svete zomreli a tu sa z nich stali nesmrteľné bytosti, podobne ako daedry. Posťažujú sa vám však, že ich daedry stále zabíjajú a mučia. Postupujte až k vstupu do Flooded Grotto. Tam stretnete strážcu menom Kathutet. Tým že ste zničili ich daedrické mesto ste si získali jeho rešpekt, preto vás hneď nenapadol. Povie vám, že jediná cesta z týchto záhrad je cez Forbidden Grotto. Aby ste sa tam dostali, potrebujete náramky Bands of the Chosen. Tie má on. Ponúkne vám dve možnosti, buď s ním bojujte a zabite ho, alebo pre neho spravte istú službu. Ak chcete bojovať, kľudne. Ak slúžiť, tak vám povie, že nemŕtvi zajali jeho agenta menom Xivilai Anaxes. Máte ho oslobodiť. Zájdite do neďalekej jaskyne (Lair of Anaxes), v ktorej sú nemŕtvi. Povedia vám, že daedry ich síce mučia a zabíjajú, no Anaxes je z nich najhorší. Všetci vás svorne prosia, aby ste ho nevypúšťal. Ak chcete, tak odstráňte dve brvná, ktoré podpierajú balvan za ktorým je uväznený Anaxes. Keď ich odstránite, vybehne a začne opäť zabíjať nemŕtvych. Ak ho zabijete, budete musieť s Kathutetom bojovať. Ak ho necháte tak, tak sa vráťte za Kathutetom, ktorý je teraz vo Flooded Grotto a za splnenie úlohy vám dá náramky. Stále ho môžete zabiť.
Nasaďte si náramky a ojha, nedajú sa dať dole. No to sa vyrieši neskôr. Prejdite do Forbidden Grotto. Tam nájdite chlapíka menom Eldamil. Povie vám, že on je ten, čo otvoril bránu do Kvatchu a keď videl, ako to mesto ľudia bránia, pohlo sa v ňom zrejme svedomie. Je ochotný vám pomôcť. Vie ako vám zložiť náramky, no potrebuje trochu času. O chvíľu príde Orthe. Ak chcete, opäť máte možnosť bojovať. Ak nie, tak sa na radu Eldamila správajte ako poslušný väzeň. Povie mu, že vás poslal Kathutet na výsluch a vás pošle do klietky. Choďte do nej a spustí vás, no nie až do lávy, tesne nad ňu. Keď Orthe odíde, tak klietku opäť vytiahne a otvorí na druhej strane. Takto ste sa vyhli jaskyni, v ktorej je Orthe, Ranyu a Amkaos. Ak si trúfate, môžete sa cez nich prebojovať, takto ste sa im vyhli, no ďalšie potvory na ceste musíte poraziť. Prebojujte sa do ďalšej časti Grotta. Tam vás čaká Eldamil a bez ohľadu na to, či ste predtým súhlasili s jeho pomocou, alebo nie, tak vám zloží náramky a ponúkne sa, že vám pomôže. Prečo nie, prijmite jeho pomoc a pôjde s vami. Už sa len prebojujte priamou cestou na koniec jaskýň, kde vás ešte čaká ďalší silnejší daedrák Medrike. Zabite ho a vyjdite opäť do hornej časti raja.
Tu už len vybehnite na kopec a choďte k budove, pred ktorou vás čakajú Ruma a Raven Camoranovci, Camoranove deti, ktoré ste zabili už predtým. Nasledujte ich do budovy, kde vás čaká samotný Mankar Camoran. Pohovorí si s vami a potom nasleduje – ako inak – boj. Bojujte s ním a zabite ho. Jeho deti ignorujte, ak ich aj zabijete, tak po chvíli znovu obživnú, tak sa sústreďte prioritne na neho. Keď padne, prehľadajte jeho telo a vezmite si amulet kráľov. Ešte môžete prezrieť telá jeho detí, ktoré padnú spolu s ním. Potom budete teleportovaný naspäť do Cloud Ruler Temple.

16. Light the Dragonfires
Keď sa objavíte naspäť, tak vás hneď osloví Martin, ktorý už má na sebe cisársku róbu. Odovzdajte mu Amulet, ktorý si nasadí a tak je nevyvrátiteľné, že je Urielov syn. Povie vám, že musí zapáliť dračie svetlo, aby obnovil bariéru medzi Oblivionom a Tamarielom a tým sa zatvoria všetky zvyšné brány Oblivionu. Takže choďte do Imperial City Palace. Jauffre, pokiaľ to prežil pôjde s vami a pokiaľ to prežil aj Baurus, tak vás čaká pred palácom. Vstúpte a choďte do hlavnej siene, kde vás čaká Vrchný kancelár Ocato. Len čo sa začne zhovárať s Martinom, vtrhne do haly posol a oznamuje, že v meste sa objavili brány Oblivionu a daedry zaplavili mesto. Pár ich zaútočí hneď teraz na vás, tak ich pobite. Vyjdite von z paláca a tam čaká ďalšia hromada nepriateľov, ktorých sa zbavte. Martin vám povie, že sa musí dostať do chrámu, aby mohol tie brány zavrieť. Teraz vás čaká to najhoršie. Prejdite do chrámovej časti a priamo tu sú dve brány, z ktorých neustále vychádzajú potvory. Smerujte k vstupu do chrámu uprostred. Za rohom uvidíte, že vás tam čaká samotný Merhunes Dagon. Martin vás osloví, pretože je šokovaný. Dagon je v tomto svete nesmrteľný, môžete ho len zraniť a obáva sa, že je všetko stratené, no stále je tu Amulet, takže ho musíte dostať do chrámu. Povedzte Matinovi, aby vás nasledoval a bežte k Dagonovi. Poriadne ho udrite, aby sa pohol (ak vojaci, čo vás sprevádzajú nemajú príliš práce s ostatnými nepriateľmi, tak na neho útočia aj oni) a prebehnite do chrámu. Martin vás nasleduje. V chráme už len zájdite k Martinovi a sledujte čo sa bude diať – ako sila draka zničí Dagona.
Tak a je to, definitívne ste porazili zlo. Po animačke pribehne kancelár Ocato a udelí vám titul Šampióna a taktiež vám oznámi, že ste si vyslúžili právo nosiť Imperial Dragon Armor. Nezabudnite sa teda za dva týždne vrátiť do mesta. Tam choďte do časti Imperial City Prison a do Armory. V zbrojnici už na vás bude čakať pripravená kompletná sada Dračieho brnenia. Škoda že nie je aj so štítom.
Ak to prežil Baurus, tak je tu tiež, aby sa vám mohol poďakovať. Neskôr bude opäť v Cloud Ruler Temple. Jauffreho som nikde nenašiel, aj keď ešte žil, než som vstúpil do chrámu. Každopádne ste hrdina a môžete ďalej preskúmavať svet, plniť úlohy a získavať nové veci bez toho, aby vás otravovali brány Oblivionu.

Fighters Gild

Do Gildy Bojovníkov vás môže prijať Burz gro-Khash v meste Cheydinhal, Azzan v meste Anvil a Vilena Donton v meste Chorrol. Aby ste mohli vstúpiť, nesmie byť práve na vás vypísaná odmena, takže žiadne zločiny aspoň na chvíľu.

– Prvé úlohy si môžete vziať od Azzana v Anvile.

1. A Rat Problem
Od Azzana zistíte, že Arvena Thelas má problém s krysami. Zájdite za Arvenou a posťažuje sa vám, že niečo zabíja jej miláčikov – krysy, ktoré chová v pivnici. Zájdite do pivnice a nájdete tam horského leva. Zabite ho. Oznámte to Arvene. Bojí sa, že by ich tu mohlo byť viac, tak máte nájsť lovca menom Pinarus Inventius a preveriť to s ním. Ten býva v budove oproti, tak mu povedzte o levoch a povie, že ak tu v okolí nejaké sú, tak on ich nájde a rovno sa vydá ich hľadať. Choďte s ním a neďaleko hradieb mesta nájdete miesto, kde sú štyri levy. Spoločne ich zabite. Oznámte to Arvene a zistíte, že ďalší je v jej pivnici. Choďte tam a zabite ho. Opäť sa vráťte oznámiť to Arvene. Povie vám, že to zrejme robí jej susedka Quill-Weave, pretože ju neznáša. Vraj ju videla v noci potulovať sa okolo jej domu. Choďte za Arvenin dom, schovajte sa za múrik v plíživom móde a počkajte si na večer. Po ôsmej príde Quill a nahádže za Arvenin dom kusy mäsa. Oslovte ju a povie vám, že si myslela, že krysy, ktoré neznáša, vylezú za mäsom a stráže ich pobijú. Keď jej poviete o levoch, tak ju to zamrzí, pretože nechcela nikomu okrem krýs ublížiť. Poprosí vás, aby ste ju neprezradili.
Zájdite za Arvenou a dostanete odmenu 100 zlatých za vyriešenie problému. Ak Quill prezradíte, tak vám Arvena zvýši Speechcraft. Ak ju neprezradíte, tak pre ukončenie questu choďte za Quill, ktorá vám poďakuje a zvýši vám Acrobatic. Bez ohľadu na to, či ju prezradíte, či nie, aj tak vás bude za peniaze ochotná trénovať Acrobatic a aj tak dostanete od Arveny zlato.

2. The Unfortunate Shopkeeper
Spýtajte sa Azzana na ďalšiu úlohu a povie vám o obchodníkovi menom Norbert Lelles, ktorý má problémy so zlodejmi. Zájdite do prístavu, do časti Gold Coast, kde má obchod Lelles Quality Mercandise. Oslovte ho a povie, že ho v noci vždy niekto okradne. Požiada vás, aby ste to tu v noci postrážili a on zatiaľ pôjde do krčmy. V noci odíde a vy čakajte, okolo polnoci prídu traja lupiči. Vhodné je čakať rovno pri predných dverách a hneď zaútočiť. Než sa spamätajú, môžete zabiť aspoň jedného a druhého už pekne zraniť. Potom ho dorazte a jeden samotný nie je problém. Ak sú stále dvaja, tak sa stiahnite za pult, aby šli za vami po jednom. Po ich likvidácii choďte do krčmy povyše a povedzte tam Norbertovi, že je po banditoch. Dostanete 100 zlatých.

– Pre ďalšiu úlohu skočte do Cheydinhalu.

3. The Desolate Mine
Burz gro-Khash vám dá meč, kladivo a luk, ktoré máte doručiť bojovníkom v neďalekej bani. Dojdite k bani, pred ktorou vás už napadnú dvaja goblini. V bani oslovte Riennu, ktorá je vodkyňa trojice bojovníkov a dajte jej luk. Zistíte, že baňu zaplienili goblini a oni čakali len na vašu dodávku zbraní, aby sa s nimi mohli porátať (nechápem, ako tam mohli ísť neozbrojení). Elidorovi dajte meč a orkovi menom Brag gro-Bharg dajte kladivo. Potom sa rozbehnú do jaskyne na goblinov. Pomáhajte im a pozor na dve pasce. Najmä na brvná v severozápadnej časti. Snažte sa, aby to všetci prežili. Keď budú všetci goblini mŕtvi, tak sa vráťte do mesta za Burzom a oznámte mu splnenie úlohy. Dostanete 80 zlatých, ak to niekto neprežil a 100 zlatých, ako to prežili všetci traja bojovníci.
Teraz si žiadajte povýšenie a stane sa z vás Journeyman.

– Spýtajte sa na ďalší kontrakt a povie vám, že musíte vybaviť isté záležitosti pre gildu a máte ísť za vodkyňou Velenou Donton v Chorrole. Zájdite tam a ona vás pošle za Modrynom Oreynom. Ten je väčšinou tu v Gilde, akurát v noci chodí domov.

4. Unfinished Business
Ako vám kázala gildmajsterka, choďte za Modrynom Oreynom a on vám povie, že jeden z ich ľudí, Maglir, nedokončil svoju misiu. Spýtajte sa ho na to a pošle vás za ním, aby ste to preverili. Choďte za ním do Skingardu. Nájdete ho v krčme West Weald Inn. Spýtajte sa ho, prečo nesplnil svoju úlohu. Zistíte, že mal nájsť Brenus Astis Journal, no je v jaskyni plnej potvor a za tie peniaze mu to nestojí, keďže má rodinu. Spýtajte sa na ten denník a objaví sa vám na mape Fallen Rock Cave. Choďte do tej jaskyne, v ktorej na vás čakajú krysy a kostlivci. V dolnej, zatopenej časti jaskyne nájdete denník, ktorý hľadáte. Môžete sa vrátiť za Maglirom a pochváliť sa, že ste denník našli. Máte ho zaniesť Oreynovi a môžete mu povedať, čo chcete. Tak zájdite za Oreynom a odovzdajte mu denník a dostanete odmenu 100 zlatých. Buď mu povedzte, že ste denník našli vy, alebo buďte súcitný a povedzte, že ho našiel a po vás posiela Maglir. Odmenu máte tak, či tak.

5. Drunk and Disorderly
Aj túto úlohu vám zadá Modryn Oreyn. Traja členovia gildy, Dubok gro-Shakg, Rellian a Vantus Prelius robia problémy v meste Leyawiin. Zájdite tam a choďte do krčmy Five Claws Lodge. Tam nájdete všetkých troch a krčmu mierne zdemolovanú. Pohovorte si s Vantusom Preliusom a zistíte, že sú naštvaní, pretože nemajú prácu, ktorú im vyfúkla Blackwood Company. Ukľudnilo by ich, keby mali prácu a tak možnosť si zarobiť.
Oslovte niekoho v meste, napríklad aj hneď tu pri vás krčmára, zvýšte si u neho obľúbenosť a spýtajte sa na prácu pre bojovníkov. Odporučí vám spýtať sa u Margarty. Zájdite za ňou. Dom má neďaleko a ak nie je doma, tak zbiera rastliny za východnou hradbou. Je to obchodná poradkyňa so záľubou v alchýmii. Potrebovala by minotaurie rohy a ogrie zuby, no neverí Blackwood Company. Nedôveruje ani vám, ale dá vám šancu získať si jej dôveru. Máte jej priniesť 5 kusov ektoplazmy. To je hmota, ktorá zostáva po zničených duchoch. Duchov ste už mohli stretnúť v niektorých questoch. Nejakí duchovia sú aj v podzemí niektorých kláštorov, trebárs aj v podzemí kláštora rovno oproti jej domu. Na duchov platia len magické zbrane, alebo útok mágiou. Ak sa vám nechce bojovať, tak skočte do Skingardu a v obchode All Things Alchemical môžete ektoplazmu kúpiť. Dajte jej ektoplazmu a súhlasí, že prijme gildu bojovníkov za svojich dodávateľov. Ak budete mať ogrie zuby a minotaurie rohy, môžete jej ich doniesť. Vráťte sa do krčmy, oslovte Vantusa Preliusa a povedzte mu o práci. Je vám vďačný a sľúbi, že ďalšie problémy už nebudú. Vráťte sa to ohlásiť Oreynovi do Chorrolu. Ten vám udelí ďalšiu hodnosť, ktorou je Swordsman.

– Opäť treba splniť pár kontraktov. Skočte za Azzanom do Anvilu.

6. Den of Thieves
**Newheim´s Flagon**
Od Azzana dostanete za úlohu postarať sa o skupinu zlodejov, ktorá tu vyčíňa. Zrejme sa jedná o celý gang, tak dostanete na pomoc parťáka, ktorým je Maglir (bez ohľadu na to, čo ste o ňom predtým povedali Oreynovi). Popýtajte sa ľudí na zlodejov (kľudne aj členov gildy, aby ste to nemali ďaleko) a povedia vám, že nedávno bol okradnutý Newheim the Portly. Toho nájdete buď v jeho dome západne od Gildy, alebo cez deň v dokoch (The Gold Coast). Dozviete sa od neho, že zlodeji sú v jaskyni Horata Cave. Povie vám, že mu ukradli jeho vzácne dedičstvo. Džbán jeho deda, v ktorom sa udrží pivo chladné. Ak sa spýtate na toto dedičstvo, získate druhú úlohu (Newheim´s Flagon), splníte obe súčasne. Na mape máte pozíciu jaskyne, tak tam už len dobehnite a vstúpte. Maglira môžete trochu korigovať, buď nech vás počká, alebo nasleduje. V jaskyni pozor na pár pascí. Pozabíjajte všetkých zlodejov v jaskyni. V najväčšej jaskyni, kde majú niečo ako malý tábor, nájdete na stole Newheimov džbán. Vráťte sa do mesta a oznámte Azzanovi splnenie úlohy – dostanete 100 zlatých. Vráťte Newheimovi jeho džbán a dostanete od neho za odmenu tri Newheimove Špeciálne Pivá.

– Opäť sa presuňte do Cheydinhalu, kde vám Bruz gro-Khash zadá ďalší kontrakt.

7. Amelion´s Debt
Biene Amelion vás potrebuje, tak za ňou zájdite. Presuňte sa najprv do mesta Leyawiin a od neho choďte na sever do Water´s Edge. Od Biene zistíte, že jej otec bol hazardný hráč a zanechal jej dlžoby, ktoré musí splatiť. Uvažuje, že by ich zaplatila predajom meča a brnenia svojho dedka. Dlh je 1000 zlatých. Ak chcete quest rýchlo vyriešiť, tak jej dajte peniaze zo svojich. Ak to chcete správne, tak sa spýtajte, kde je pochovaný a dostanete do mapy zaznamenané miesto jeho hrobky. Choďte tam a pripravte sa na boj s nemŕtvymi. Prezrite všetky chodby. V jednej visí zo stropu lano, na ktorom je priviazaný kameň. Potiahnite ho a otvoríte si tajnú chodbu. Celkovo nájdete Brusef Amelion´s Cuirass, Brusef Amelion´s Gauntlets, Brusef Amelion´s Greaves, Brusef Amelion´s Shield a Brusef Amelion´s Sword. Jedine meč a kyras sú dôležité pre quest, ale môžete nájsť celú sériu. Ak sa vám náhodou meč zapáči a chcete si tie veci nechať, stále máte možnosť zaplatiť Biene 1000 zlatých z vlastného vrecka. Ak nechcete, tak jej dajte meč aj kyras. Je to na vás. Tak, či tak, vráťte sa za Bruzom a dostanete odmenu 100 zlatých. Taktiež môžete požiadať o povýšenie a stane sa z vás **Protector**.

– Vráťte sa do Chorrolu, má tam pre vás niečo Modryn Oreyn.

8. The Master´s Son
Oreyn vám zadá úlohu nájsť chlapíka menom Galtus Previa. Spoločníkom vám bude Viranus Donton, syn gildmajsterky. Tá ho držala mimo kontraktov, keďže počas jedného prišla o staršieho syna. Choďte do Vileninho domu a oslovte Viranusa. Choďte s ním do Nowyll Cavern. Pozor, v jaskyni sú trollovia, ogry a jeden minotaurus, takže opatrne. Tú pliagu nezvládol ani Galtus, tak nájdite jeho telo a pri ňom zlomený štít, ktorý si vezmite. Vráťte sa naspäť za Oreynom, odovzdajte mu štít a povedzte, čo ste zistili. Ako odmenu dostanete meč Shortsword of Weariness.

9. More Unfinished Business
Oreyn vám povie, že je tu ďalší nesplnený kontrakt a zase ho má na svedomí Maglir. Zájdite do Bravilu a tam sa popýtajte na Maglira. Odporučia vás do taverny The Lonely Suitor Lodge. Zistíte, že prebehol k Blackwood Company. Povie vám akurát, že kontrakt je pre Aryarie v tunajšej gilde mágov. Skočte za ňou. Potrebuje 10 kusov Imp Gallu. Povie vám, že nejakí Impovia sú v Robber´s Glen Cave. Zájdite tam, je to severne od mesta. Celkovo je tam 13 impov, vám stačí z ich mŕtvol nazbierať 10 Imp Gallov. Keď ich máte, vráťte sa do Bravilu a odovzdajte ich Aryarii Od nej dostanete ako odmenu Base Ring of Aegis (kúzlo Shield). Ohláste splnenie úlohy Oreynovi a dostanete 100 zlatých.
Spomenie povýšenie, tak ho prijmite a stane sa z vás **Defender**.

10. Azani Blackheart
Túto úlohu chce Oreyn vybaviť na vlastnú päsť a v súkromí, tak sa máte zastaviť v noci u neho doma. Na to, že je vysoko postavený člen gildy, má dosť biedny dom, no nevadí, v noci doň vstúpte a oslovte ho. Povie vám, že Blackwood Company, banda žoldnierov, im robí problémy už dlhšie. Mali kontrakt od Argotha, počas plnenia ktorého zahynul gildmajsterkin syn s pätnástimi ďalšími bojovníkmi. Neskôr našli mŕtveho aj Argotha a artefakt, ktorý pre neho mali nájsť, nikde nebol. Blackwood však vraj kontrakt splnila. Súhlaste, že Oreynovi pomôžete a povie vám, že sa stretnete v gilde v meste Leyawiin. Zájdite tam a oslovte opäť Oreyna. Označí vám na mape oblasť Arpenia, kam sa môžete vydať rovno cez mapu. Pôjde s vami. Vstúpte tam a trochu oblasť preskúmajte. Zistíte, že tam žiadna výprava nikdy nebola, že to bolo nafingované.
Vyjdite von a sledujte Oreyna pešo, až vás dovedie do oblasti Atatar. Vstúpte tam spoločne dnu a pobite hromadu nepriateľov. Prebojujte sa až do poslednej časti dungeonu, kde na vás čaká samotný Azani Blackheart. Zabite ho. Vezmite si mimo iného z jeho tela jeho prsteň a ten dajte Oreynovi, ktorý poslúži ako dôkaz, že ho zabila gilda bojovníkov. Tým je úloha hotová a Oreyn odíde.
Ešte predtým ho môžete požiadať o povýšenie a stane sa z vás **Warder**.

– Zájdite si do Cheydinhalu, kde vám Bruz gro-Khash zadá ďalší kontrakt.

11. The Fugitives
Zopár väzňov utieklo z väzenia a teraz rabujú v okolí mesta Bravil. Máte sa o nich postarať. Zájdite do Bravilu a popýtajte sa na nich. U niekoho si získajte dostatočnú obľúbenosť (nad 60) a zistíte, že sú v jaskyni Bloodmayne Cave, západne od mesta. Zájdite tam a preskúmajte ju. V nej nájdete všetkých štyroch. Sú silní, ale našťastie ich nachádzate po jednom a nejdú naraz, takže postupujte a zabíjajte ich. Keď sú Hlofgar, Ashanta, Dreet-Lai a Enrion mŕtvy, tak sa vráťte za gro-Khashom a dostanete odmenu 100 zlatých.

– Ďalší kontrakt vám zadá Azzan v Anvile.

12. The Wandering Scholar
Máte pomôcť Elante of Alinor, ktorá študuje Daedrické svätyne. Predpokladá, že jednu objavila v jaskyni Brittlerock Cave, kde už na vás čaká. Zájdite teda do tej jaskyne, je to dlhá cesta. Vstúpte do nej a hneď na začiatku stretnete Elante. Chce nájsť tú svätyňu. Pôjde s vami, no ak odbehnete, zostane stáť a čakať na vás. Takto môžete bez jej ohrozenia pobiť všetky potvory v jaskyni, aby ste o Elante náhodou neprišli. Keď je jaskyňa čistá, vráťte sa za ňou a odprevaďte ju do svätyne v dolnej časti jaskyne. Poďakuje vám a daruje vám knihu (ak nie náhodnú, tak Morning Star, prvý diel). Vy si ešte môžete preskúmať jaskyňu za svätyňou, ak máte záujem. Inak sa vráťte za Azzanom. Ak náhodou Elante zabili, odmenu nedostanete, ale quest je splnený, aj povýšenie je k dispozícii – zvláštne. Ak ste to spravili správne, dostanete odmenu 100 zlatých.
Prijmite povýšenie a stane sa z vás **Guardian**.

– Opäť sa vráťte do Chorrolu, Modryn Oreyn má pre vás ďalšiu úlohu.

13. Trolls of Forsaken Mine
Oreyn poslal na ďalšiu úlohu Viranusa Dontona, gildmajsterkinho syna a ten sa nevrátil, tak sa po ňom máte obzrieť. Mal s pár ďalšími vyčistiť jednu baňu od trollov. Pod mestom Leyawiin je Forsaken Mine, do ktorej zájdite. V bani nájdete mŕtve telá členov gildy bojovníkov, aj mŕtvolu žoldniera Blackwood Company. Prezerajte baňu, až nájdete telo Viranusa. Vezmite si z neho denník. Zistíte, že boj s trollmi im šiel dobre, než sa objavili Blackwood Company a nezaútočili na nich. Vráťte sa do Chorrolu oznámiť Oreynovi, čo sa stalo a odovzdajte mu Dontonov denník. Povie vám, aby ste o tom mlčal, keďže máte pred sebou kariéru, on bol zodpovedný za Dontona.

– Zájdite si akože nič do Anvilu po nový kontrakt od Azzana.

14. The Stone of St. Alessia
Keď prídete a oslovíte Azzana, oznámi vám, že Vilena sa dozvedela o smrti svojho druhého syna a Oreyna vyhodila z gildy. Ani vás to neobišlo a degradovali vás o dva stupne, takže ste opäť Defender. Má tu pre vás úlohu. V meste Bruma ukradli z Chrámu Talosa posvätný kameň. Zájdite tam a oslovte kňaza menom Cirroc. Povie vám o banditoch, ktorí ho vzali a utiekli na východ. Vyjdite východnou bránou z mesta a pokračujte po hlavnej ceste smerom do Imperial City. Cestou stretnete Khajita menom K´sharr. Prizná sa, že sa podieľal na krádeži kameňa, no ten im ukradli ogry a z celej bandy prežil iba on. Odniesli ho do oblasti zvanej Sedor. Spýtajte sa na ňu, nech vám ju zaznačí na mape a choďte tam. Ako bolo povedané, ruiny sú plné ogrov, takže nanajvýš opatrne. Keď dojdete do centrálnej haly, tak choďte do uzatvorenej chodby rovno a tam stupte na dlaždicu, ktorou otvoríte dvere nad vami. Choďte teraz z centrálnej haly naľavo a hore chodbou, kde za otvorenými dverami aktivujte spínač, čím otvoríte ďalšie dvere poniže, za ktorými je Kameň Svätej Alessie. Vezmite ho a vráťte sa s ním do Brumy, kde ho odovzdajte Cirrocovi, ktorý vám z vďačnosti daruje tri liečivé nápoje (Strong Potion of Healing). Vráťte sa za Azzanom a dostanete odmenu 200 zlatých.

– Posledné dve úlohy má pre vás Bruz gro-Khash v Cheydinhale.

15. The Noble´s Daughter
Stratila sa dcéra orkského šľachtica a máte ju nájsť. Najprv choďte na jeho sídlo (Lord Rugdumph´s Estate) a v budove na vás čaká Lord Rugdumph gro-Shurgak osobne. Povie vám, že jeho dcéra šla na východ zbierať kamene a zrejme ju uniesli ogry. Máte ju zachrániť. Vydajte sa teda zo sídla na východ a po chvíli narazíte na trojicu Ogrov okolo mladej orkyne. Zabite ich. Keď je po nich, oslovte Lady Rogbut gra-Shurgak a ocení vašu pomoc, aj keď len minimálne a požiada vás, aby ste ju odviedli za otcom. Tak sa s ňou vráťte do sídla a oslovte Lorda Rugdumpha, ktorý vám z vďačnosti za záchranu dcéry daruje meč Rugdumph´s Sword.
Vráťte sa do Cheydinhalu za gro-Khashom, ktorý sám pokukuje po lady Rogbut a dostanete od neho odmenu 200 zlatých.
Za skvele zvládnuté posledné dve úlohy vás povýši opäť do vašej predošlej hodnosti, takže ste zase raz **Guardian**.

16. Mystery at Harlun´s Watch
Poslednou úlohou je kontrakt z dediny Harlun´s Watch. Došlo tam k zmiznutiu niekoľkých osôb, máte to prešetriť. Zájdite tam, je to južne od mesta. V dedine oslovte Draranu Thelis od ktorej zistíte, že pri močiari videli záhadné svetlá, tak sa to pár ľudí vydalo prešetriť a už sa nevrátili. Vydajte sa teda k rieke a narazíte na bludičky (will-o-the-wisp). Zlikvidujte ich (len mágiou, či magickými zbraňami) a vstúpte do jaskyne (Swampy Cave), v ktorej narazíte na trollov. Zistili ste, že bludičky oslabovali ľudí, ktorých potom likvidovali trollovia, no treba to preveriť. Preskúmajte celú jaskyňu a v jednej jej časti nájdete hromadu mŕtvol (kostry, zombie, aj čerstvé telo). Tam zistíte, že všetci z dediny sú mŕtvi a sú za to zodpovední trollovia. Pre bezpečnosť dediny ich treba všetkých zabiť. Nemáte ich označených, tak len prebehnite túto jaskyňu a aj tú za ňou a likvidujte každého trolla na ktorého narazíte, kým vám denník nenapíše hlášku, že všetci trollovia sú mŕtvi. Vráťte sa do dediny a oznámte to Drarane, ktorá vám za odmenu daruje prsteň Mind and Body Ring (sila a odolnosť). Potom sa už len vráťte za gro-Khashom a dostanete odmenu 200 zlatých.
Popýtajte sa na povýšenie a je mu cťou udeliť vám to najvyššie po gildmajstrovi, stal sa z vás **Champion**.

– Naspäť do Chorrolu, aj keď je už mimo gildy, má pre vás Modryn Oreyn ešte niečo.

17. Information Gathering
Hneď pri poslednom rozhovore spomenul gro-Khasha, že sa s vami chce zhovárať Modryn Oreyn. Zájdite teda do Chorrolu a vstúpte do jeho domu. Oslovte ho, má pre vás úlohu, no keďže je už mimo gildy, tak len neoficiálnu. Chce sa pozrieť zbližšia na Blackwood Company, no najprv potrebujete o nich nejaké informácie. Máte zajať jedného z ich veliteľov. Sídlo má v Glademist Cave, tak tam zájdite a pobite všetkých nepriateľov. Potom oslovte argoniana menom Ajum-Kajin. Keď nebude nik z jeho ľudí žiť, tak s vami pôjde dobrovoľne. Odveďte ho do Chorrolu, do domu Oreyna. Tam oslovte Oreyna a povie vám, aby ste ho vypočuli, no nezabili. Povedzte Ajumovi, nech si sadne. Keď sa posadí, tak ho začnite vypočúvať. Buď ho mláťte a sledujte, ako mu ubúda život, alebo si získajte jeho dôveru (presviedčanie – speechcraft). Tak, či tak z neho dostaňte odpoveď na prvú otázku, koľko je približne členov Spoločnosti (vyše 100) a potom odpoveď na druhú otázku, kto je ich vodcom (Ri´zikar). Keď mu položíte tretiu otázku, teda, čo je tajomstvom ich sily, spácha samovraždu, aby udržal tajomstvo. Oslovte Oryena, ktorý vám (pokiaľ ste vy nezabili Ajuma predtým, než sa zabil sám) daruje za získanie informácií Greater Amulet of Interrogation (zvyšuje Hand to Hand a Speechcraft).

18. Infiltration
Keďže stále neviete čo je tajomstvom Blackwood Company, tak to musíte zistiť osobne a to jedine tak, že sa k nim infiltrujete, ako vám nariadi Oryen. Choďte do mesta Leyawiin a vstúpte do budovy Blackwood Company. Zistíte, že šéfom je Jeetum-Ze, tak za tým argonianom zájdite a povedzte mu, že sa chcete stať členom ich Spoločnosti. Dá vám šancu. Máte zájsť do podzemia, kde majú tréningovú miestnosť, tak tam zbehnite, už tam čakajú traja ďalší žoldnieri. Počkajte si, než za vami príde Jeetum a prezradí vám ich tajomstvo. Posilňujú sa šťavou zo stromu Hist, čo je argonianská, v Cyrodiile zakázaná látka. Taktiež zistíte, že ju sem nepašujú, ale že sa im podarilo za pomoci mágie vypestovať jeden taký strom priamo tu. Tiež dostanete jednu fľaštičku tohto nápoja. No dosť bolo rečí, máte sa napiť a vyraziť pobiť pár goblinov.
Musíte to spraviť tak ako chcú, pretože dvere za vami zamkli a bez kľúča ich neotvoríte. Takže sa napite a automaticky sa prenesiete aj so zvyšnými tromi do Water´s Edge, kde sú okolo domov goblini, ktorých pobite spolu s ostatnými. No ešte to nekončí, povedia vám, že nejakí sú aj v domoch, tak navštívte všetky domy a pobite goblinov v nich. Potom sa zrazu preberáte u Oryena doma. Povie vám, že vás našli v Leyawiine členovia gildy a doniesli k nemu. Prezraďte mu tajomstvo Spoločnosti, no najprv ešte máte preveriť, čo sa vlastne stalo vo Water´s Edge, tak tam zájdite. S hrôzou zistíte, že ste pobili nielen všetky ovce v dedine, ale aj všetkých štyroch obyvateľov. Pri ich telách, medzi ktorými je aj Biene Amelion stojí jej otec Marcel Amelion, ktorý sa čuduje, kto mohol spáchať niečo také a spomenie si, že vy ste ten, kto pomohol jeho dcére splatiť jeho dlhy. Vráťte sa za Oryenom. Ten vás upokojuje, že to nie je vaša vina, že za to môže tá droga, ktorá ma na neargonianov horšie účinky. Teraz musíte ten strom pre bezpečnosť všetkých zničiť. (Keby neboli podstatné postavy nesmrteľné, tak by stačilo zabiť žoldnierov a bol by pokoj. Ak aj z dediny odídete bez pozabíjania „goblinov“, tak odpadnete na účinky nápoja, preberiete sa u Oryena a po návrate do Water´s Edge budú aj tak všetci mŕtvi).

19. The Hist
Po rozhovore s Oryenom vám už nič nebráni vysporiadať sa s Blackwood Company nadobro. Zájdite do mesta Leyawiin a vstúpte do ich budovy Blackwood Company. Keď vstúpite vrhne sa na vás Ja´Fazir, pretože už vedia, že ste špión (zrejme im to vyzvonil Maglir). Zabite ho a vezmite si z jeho tela kľúč k Jeetumzovej izbe. Vstúpte do nej a ak tam Jeetum-Ze nie je, tak sa vráťte na chodbu, kde ho stretnete. Zabite ho a od neho si vezmite kľúč k Ri´zakarovej izbe. Tá je na najvrchnejšom poschodí tak do nej vstúpte. Tu vás čaká vodca Blackwood Company Khajit Ri´zakar. Je trochu tuhý, ale ste predsa bojovník, tak ho zabite. Z jeho tela si vezmite kľúč do podzemia. Vráťte sa do vstupnej haly a posledným získaným kľúčom si otvorte dvere do podzemia, kde nájdete strom Hist a zariadenie, ktoré ho udržuje v dobrom stave a zároveň z neho čerpá šťavu (miazgu). Tu zabite dvoch posledných nepriateľov a vezmite si zo zeme dve trúbky (Loose Pipe). Potom kliknite z oboch strán na napájacie generátory stromu a pomocou trubiek, ktoré ste vzali ich obe zničíte. Tým ste zničili celé zariadenie a strom je v plameňoch. Dobrá práca. Vyjdite do vstupnej haly a tu vás čaká starý známy Maglir. Ten zradca je naštvaný, že ste mu zničili kariéru a tak je rozhodnutý vás zabiť. Samozrejme ho zabite. Vráťte sa za Oryenom a oznámte mu dobrú správu, že strom je zničený a Blackwood Company tým pádom odpísaná, keďže z nich zostane len banda obyčajných žoldákov. Daruje vám za odmenu Helm of Oreyn Bearclaw (tá helma sa mi zdala povedomá a nemýlil som sa, mám ju v návode na Tribunal ako jeden z artefaktov pre múzeum, ktorý získate v Daedrickej svätyni).
Taktiež vám povie, aby ste šli oznámiť tento úspech gildmajsterke Vilene Donton. Takže zájdite do gildy bojovníkov a oslovte ju. Povedzte, že ste pracovali pre Oryena a zlikvidovali hrozbu v podobe Blackwood Company. Je prekvapená, čo sa stalo a potešená vašim úspechom. Týmto vás zbavuje vašej hodnosti a udeľuje vám svoju, stáva sa z vás Gildmajster. Ona ide na odpočinok a vám prenecháva správu gildy s tým, že ešte stále je tu dosť povinností. Spýtajte sa akých a povie vám, že musíte určiť svojho zástupcu. Vhodný by bol Oryen. Zájdite za ním domov a ponúknite mu prácu. Najprv si pochvaľuje dôchodok, že sa môže venovať maľovaniu (rozhodne si všimnite maľbu v jeho dome), no napokon vašu ponuku príjme. Keď si s ním potom pohovoríte o povinnostiach, tak vám povie, že ako šéf kontrakty prijímať nemôžete, no z každého zisku máte províziu, tak vám dá kľúč od gildmajstrovskej truhlice (tu v Chorrole, v gilde), do ktorej sa vám budú ukladať vaše výnosy (provízie z platieb za služby gilde, alebo predmety, ktoré členovia nájdu). Taktiež mu môžete dávať príkazy na nastávajúce obdobie, či prijímať viac nových členov, alebo viac kontraktov, kde prvé znamená viac vecí a druhé viac zlaťákov. Prípadne nech robia oboje rovnomerne.

Thieves Guild

Gilda nemá špeciálne požiadavky pre členstvo, musíte ich len nájsť a splniť vstupný test. Môžete potom u nich predávať kradnuté predmety a taktiež sa zbaviť odmeny, ktorá je na vás vypísaná za jej polovičnú hodnotu.

1. Finding the Thieves Guild
**May the Best Thief Win**
Keďže cieľom týchto questov je nájsť gildu a vstúpiť do nej, tak som ich spojil do jedného. V hlavnom meste Imperial City sú po stenách plagáty, na ktorých sa oznamuje, že sa hľadá Grey Fox. Pozretím plagátu získate tému rozhovoru. Potom si nájdite nejakého žobráka, zvýšte si u neho obľúbenosť (speechcraft, alebo mu dávajte milodary) a spýtajte sa ho na Grey Foxa. Keď máte jeho dôveru, tak sa vás spýta, prečo ho chcete nájsť, tak povedzte, že preto, aby ste sa k nemu mohli pridať. Povie vám, aby ste sa okolo polnoci poobzerali v Garden of Dareloth vo Waterfront Districte. Zájdite teda do tej oblasti. Na východnej strane, za stenou, kde je na brehu pár drevených domčekov. Tam za nimi, pri stene je vždy v noci medzi polnocou a treťou hodinou Armand Cristophe. Teraz sú pri ňom aj argonian Amusei a elfka Methredhel. Oslovte Armanda a spýtajte sa na Grey Foxa a potom na vstup do gildy (ak odmieta hovoriť, zvýšte si u neho obľúbenosť). Povie, že je neobvyklé, aby boli naraz traja uchádzači o členstvo v gilde a tak vyhlási súťaž, nech zvíťazí najlepší zlodej. Máte ukradnúť denník Amantiusa Allectusa. Ešte vám povie, že si u neho za 5 zlatých môžete kupovať lokpiky. Do toho.
Ako vám povedal Armand na začiatku, žobráci sú oči a uši zlodejov, tak si nejakého oslovte a spýtajte sa za pár zlatiek, kde Allectus býva a dozviete sa to. Je to v Temple Districte. Zájdite tam, vypáčte zámku na dverách jeho domu a vstúpte. Methredhel je už vnútri a plíži sa po miestnosti. Ak ste rýchly, tak to ukončíte skôr. Denník je v malom stolíku pri stene napravo od dverí. Ak tam rýchlo dobehnete a vezmete ho, je váš.
Ak ste sa obzerali a čakali, denník vzala Methredhel a utiekla do pivnice. Ak ju vypáčite, tak už len uvidíte, ako uniká do kanálov. Nechajte to tak a vráťte sa do Waterfront Districtu. Zase sa môžete žobráka spýtať, na pomoc, konkrétne, kde býva Methredhel. No môžete si to nájsť aj sami, je to jeden z tých domov, za ktorými ste sa stretli s Armandom. Vypáčte zámku na dverách, vstúpte, vypáčte zámku na truhlici a v nej nájdete denník, ktorý si tam ukryla (veľká chyba).
Či už získate denník priamo, alebo okľukou, zaneste ho napokon Armandovi a ten vás prijme za člena gildy zlodejov.

2. Independent Thievery
Tento quest vám zostáva medzi nesplnenými dlhšiu dobu. Totiž medzi každou špeciálnou úlohu pre Armanda musíte nakradnúť predmety v istej hodnote. Tie môžete predávať u priekupníka v Brume. Je ním Ongar the World-Weary. Do sumy, ktorú potrebujete sa vám zarátavajú len ukradnuté predmety, teda tie, čo máte v inventári označené symbolom ruky a u normálnych obchodníkov ich nepredáte. Aj u Ongara môžete predávať normálne predmety, no pre tento quest sú potrebné práve tie kradnuté. Pre začiatok mu stačí predať veci v hodnote 50 zlatých. Potom sa môžete vrátiť po úlohu k Armandovi. Suma, ktorú získate za nakradnuté veci vám našťastie zostáva, takže keď na ďalší quest potrebujete predať veci v hodnote 100 zlatých, v skutočnosti je to len za ďalších 50, aby ste sa dostali na hranicu 100.

3. Untaxing the Poor
Keď ste predali nakradnuté veci v hodnote 50 zlatých, dá vám Armand prvú úlohu. Hieronymus Lex, kapitán stráží, ktorý považuje za svoje osobné poslanie dolapiť Grey Foxa a zlodejov vybral dane od chudobných ľudí z Waterfrontu. To tak nesmie zostať, tak máte získať naspäť vybraté peniaze a taktiež aj zoznam, aby vedeli, koľko majú komu vrátiť, pretože chudobní sú pod ochranou Grey Foxa. Choďte do časti Temple District a tam vstúpte do južnej strážnej veže (South Watch Tower). Pre zlodeja je vhodná noc, no mne sa zdá, že cez deň je vnútri menej ľudí, keďže väčšina stráží je v meste. Samozrejme sa nezabudnite plížiť a pamätajte, že na nižšom stupni Sneakingu váš úspech ovplyvňuje aj obuv. Vnútri rebríkom vylezte do Southeast Watch Barracks, odtiaľ rebríkom do South Watch Barracks a odtiaľ opäť rebríkom do kapitánovej izby (South Watch Captain´s Quarters). No musíte vypáčiť zámku, aby ste sa dostali do kapitánovej izby. V nej je napravo stolík, ktorý je tiež samozrejme zamknutý. Vypáčte zámku a vezmite si odtiaľ 53 zlatých z daní a taktiež aj záznamy (Waterfront Tax Records). Vráťte sa za Armandom a odovzdajte mu ich. Záznamy si vezme a peniaze si môžete nechať, išlo hlavne o to, aby Lex dostal príučku. Splnením tohto questu vás povýši do hodnosti **Footpad**. Pre ďalšiu úlohou musíte predať nakradnuté veci v hodnote 100 zlatých.

4. The Elven Maiden
Keď ste u svojho priekupníka predali kradnutý tovar v hodnote 100 zlatých, tak vám Armand zadá túto úlohu. Máte ukradnúť sochu grófky Llathasy Indarys z Cheyhindalu, ktorá bola nedávno zavraždená. Zájdite teda do Cheydinhalu a popýtajte sa žobrákov na jej sochu. Povedia vám za pár zlatiek, že jej busta je v jej krypte, ktorú nechal gróf Indarys strážiť. Krypta je pod kostolom, takže zájdite do kostola a v ňom vypáčte dvere vedúce do podzemia. Tu sa už pohybujte v plíživom móde. Prechádza sa tu jedna strážkyňa. V chodbe naľavo je jej krypta. Strážkyňa sa tam zdrží vždy len chvíľku, ale v chodbe napravo má dlhšiu trasu, takže keď pôjde do chodby napravo, presuňte sa do tieňov v strede miestnosti a keď opäť pôjde do chodby napravo, presuňte sa do chodby naľavo, kde je krypta. Tu si už len počkajte kým odíde a môžete sa dostať až k jej krypte. Ak sa pokúsite kradnúť z jej krypty, objaví sa Llathasyn duch, no vo forme prízraku a napadne vás, prípadne zabije strážkyňu. Vy ukradnite bustu, ktorá je pred jej kryptou. Potom sa rovnako, ako ste prišli vráťte von z kostola. Vráťte sa do Watergate. Tam zistíte, že sa celá oblasť hemží Imperiálnou gardou a hľadajú Armanda. Choďte k domom, za ktorými sa skrývate. Už zrejeme viete, že tam býva Methredhel, tak ju nájdite. Povie vám, že z krádeže busty bol obvinený Armand a tak sa musí skrývať. Pravda je taká, že krádež tej busty si nik neobjednal, nafingovali to, aby odhalili zradcu medzi zlodejmi. Našli ho, je ňou Myvryna Arano. Máte sa jej zbaviť, ale keďže zlodeji nezabíjajú, tak k nej prepašujte ukradnutú bustu a obviňte ju z toho. Jej dom je tu, medzi ostatnými domkami. Hemží sa to tu vojakmi a neďaleko jej domu postáva samotný Hieronymus Lex. Plížte sa pri jej dverách a keď vás nikto nevidí, tak ich vypáčte. Vnútri sa plížte, Myvryna spí. Kliknite na skrinku pri jej posteli a automaticky do nej vložíte bustu. Teraz už len vyjdite von a oslovte Lexa. Povedzte mu, že Myvryna ukradla bustu. Ak vám neverí, tak si u neho zvýšte obľúbenosť. Keď vám uverí, pôjde do jej domu, choďte s ním. Tam nájde bustu. Myvryna obviní z krádeže vás, no Lex už pre ňu nemá použitie, je zlodejka a evidentne už vedia, že je informátorka, takže ju prosto zatkne za krádež busty a odvedie. V noci sa vráťte za Armandom, teraz tam už bude a dostanete odmenu 100 zlatých, napriek tomu, že to nebola skutočná objednávka. Povýši vás a získate hodnosť **Bandit**. Na ďalšiu úlohu musíte predať kradnuté veci v hodnote 200 zlatých.

– Teraz vám Armand povie, že on má na starosti len zlodejov nižších hodností, takže vás pošle do Bravilu, kde bude vašim doyenom Khajitka menom S´krivva. Taktiež vám dá typ na nového priekupníka, je ním argonian Dar Jee, ktorý žije v Leyawiine.

5. Ahdarji´s Heirloom
Ak ste u svojich priekupníkov predali kradnutý tovar v hodnote 200 zlatých, tak vám zadá S´krivva túto úlohu. Ahdarji je manželka bývalého priekupníka gildy a niekto jej ukradol jej prsteň, ktorý si veľmi cení. Gilda celkovo nemá rada zlodejov na voľnej nohe, takže máte zlodeja vypátrať a prsteň jej vrátiť.
Zájdite do Leyawiinu a popýtajte sa nejakého žobráka na Ahdarji. Povie vám, že sa zvykne zdržovať v krčmách Three Sisters Lodge alebo vo Five Claws. Prípadne ju pohľadajte sami u nej doma. Oslovte ju a povie vám, že ten prsteň jej ukradol Amusei (ak si ho pamätáte, to je ten, čo s vami súťažil o pozíciu zlodeja, keď ste sa chceli stať členom gildy). Zájdite opäť za vašimi informátormi, žobrákmi a spýtajte sa na Amuseia. Povedia vám, že sa pokúsil podviesť grófku Alessiu Caro a tak skončil vo väzení. Tiež dodá, že žalárnika môžete podplatiť. Vstúpte do zámku a tam do väzenskej časti (Dungeon). Nájdite žalárnika (Leyawiin Jailor) a spýtajte sa na Amuseia. Povie, že prístup k argonianským väzňom je zakázaný, tak ho podplaťte 20 zlatými a hneď zmení názor a otvorí vám dvere k celám. V jednej cele nájdite Amuseia a spýtajte sa ho na prsteň. Na oplátku za informácie mu dajte lokpik. Povie vám, že prsteň sa mu nedarilo predať u priekupníkov, lebo zistil, že patril grófke Alessi Caro. Tak sa ho jej pokúsil za odmenu vrátiť. Ona ho obvinila z krádeže a nechala zavrieť. Tak a viete, kto má prsteň. Spýtajte sa na navrátený prsteň žalárnika, ak máte u neho dostatočnú obľúbenosť, tak vás odkáže na grófkynu komornú Hlidaru Mothril. Tiež sa môžete spýtať žobrákov, aj oni vás odkážu na Hlidaru a tiež vám povedia o tajnej chodbe v hrade. Pohľadajte Hlidaru. Ja som ju na moje prekvapenie našiel na chodbe mŕtvu. Neviem, čo sa stalo, možno ju niekto zabil pri zmätku, ktorý som spôsobil, keď som plnil úlohu pre Sanguineho (Sanguinova svätyňa, popis v úlohe č. 8 hlavného príbehu). Ak sa vám to stane, tak zapnite cheatovací riadok, kliknite šípkou na jej telo, aby sa vám napísalo jej meno a napíšte cheat „resurrect“, čím oživíte zabitú postavu. No je minimálna šanca, že sa vám to stane tiež. Takže nájdite Hlidaru, získajte si jej obľúbenosť a spýtajte sa na grófku. Povie vám, že cez deň býva v kostole, večer v jedálni a okolo jedenástej chodieva spávať. Taktiež vám povie, že každý mesiac medzi 15 a 17 dňom odchádza do Chorrolu, takže ju tu nenájdete. Spýtajte sa viac a zistíte, že prsteň si skladá len pri kúpeli a spánku. Musíte sa teda dostať do jej spálne ideálne je to večer, v noci bude pred jej spálňou strážca. Môžete ísť priamo hore a vypáčiť dvere do súkromných komnát, alebo ísť tajnou chodbou. Do nej sa dostanete z hlavnej sály. V nej choďte do podzemia (Basement) a dole nájdite v sude páku, ktorú potiahnite a otvorí sa tajná chodba. Tu nik nie je, tak sa ani nemusíte plížiť. Prejdite tajnou chodbou do mučiarne, kde údajne gróf Caro mučí zajatých argoniánov. Z mučiarne sa dostanete do súkromných komnát na poschodí. Cestou páčte zámky, alebo ukradnite niekomu z personálu, či zo šľachty kľúče. Tu choďte do severnej miestnosti, kde bývajú Carovci. Tam sa schovajte (ak prichádzate v noci, tak pozor na strážcu na chodbe). Ak ste prišli skôr, tak je to bez strážcu, no musíte si dlhšie počkať, pretože v takejto situácii nemôžete nechať plynúť čas „čakaním cez T“. Pred polnocou príde gróf Caro a ľahne si spať a krátko po ňom príde aj grófka Alessia. Do šperkovnice pri posteli si odloží prsteň a tiež si ľahne späť. Vtedy sa preplížte k nim, otvorte šperkovnicu (vypáčte, alebo kľúčom od Alessie) a vezmite si prsteň. Teraz sa dostaňte z hradu tak, ako ste doň vnikli. Vráťte sa za Ahdarji, no nedávajte jej hneď prsteň, dala by vám len 100 zlatých. Povedzte jej, čo ste zistili, že sa ho Amusei pokúsil predať Alessii a Ahdarji pochopí, že dostať ho bude ťažšie a zdvojnásobí odmenu. Teraz jej ho odovzdajte a dostanete 200 zlatých. Vráťte sa za S´krivvou a od nej dostanete odmenu 200 zlatých a novú hodnosť **Prowler**. Na ďalšiu úlohu musíte predať kradnuté veci v hodnote 300 zlatých.

6. Misdirection
Ak ste u svojich priekupníkov predali kradnutý tovar v hodnote 300 zlatých, tak vám zadá S´krivva túto úlohu. Hieronymus Lex sa opäť pokúša dosť Grey Foxa a tak povolal množstvo stráží do Waterfront Districtu a celý ho obsadili. Tým odstavili prácu zlodejov. Chudobní chránia Foxa, no skôr, či neskôr môže Lex niekoho z nich zlomiť, takže ho odtiaľ treba dostať. Máte nájsť Methredhel. Zájdite teda do hlavného mesta a nejakého žobráka sa spýtate, kde je Methredhel. Povie vám, že sa skrýva v Talos Plaza, v dome Dynari Amnis. Zájdite tam a nájdete Methredhel v Dynariinom dome. Povie vám, že má plán. Spolu s vami urobia štyria ďalší zlodeji naraz akciu, počas ktorej ukradnú každý nejakú vzácnosť od významných osobností. Vám pripadla úloha ukradnúť palicu Arcimága. Zájdite do Arcane University. Od Methredhel viete, že arcimág spáva medzi jednou a siedmou ráno, tak v tom období vstúpte do Arch-Mage´s Lobby. Tu prejdite teleportom do Arch-Mage´s Tower Council Chambers. Nemáte tu čo hľadať, tak sa plížte. Je pravdepodobné, že tu bude Irlav Jarol, ktorý vás posiela preč, no nezasiahne, pokiaľ nespravíte nejakú hlúposť, tak prejdite teleportom do Arch-Mage´s Quarters. Arcimág by mal spať v posteli. Pri posteli je položená jeho palica (Hrormir´s Icestaff). Vezmite si ju a potom ešte kliknite na jeho skriňu pri jeho posteli, do ktorej automaticky vložíte list podpísaný Grey Foxom, ktorý vám predtým dala Methredhel. Je možné, že Jarol pôjde do Arcimágovej komnaty za vami, pozrieť, čo tam robíte, takže sa v nej príliš dlho nezdržuje a ponáhľajte sa (samozrejme v plížení). Keď vezmete palicu a uložíte list, tak sa hneď vráťte von. Zájdite naspäť za Methredhel a odovzdajte jej palicu. Pošle vás dozrieť na Lexa, či bude odvolaný, tak ako plánovali. Zájdite do Waterfront Districtu, Lex je pri domoch, za ktorými ste sa stretávali s Armandom. Choďte k nemu dosť blízko a uvidíte, ako mu posol doručí správu. Tá mu spadne na zem, tak si ju môžete prečítať. Vinia ho z toho, že odvolal množstvo hliadok a preto došlo ku krádežiam vzácnych vecí, preto má okamžite poslať vojakov na svoje stanoviská. To je to čo ste chceli. Zájdite za Methredhel a tá je spokojná. Ešte vám dá Arcimágovu palicu, ktorú mu máte vrátiť. No nedôveruje čarodejom, takže ju nemáte dať tam, kde ste ju vzali, ale do domu Ontusa Vanina. Jeho dom je tiež tu, v Telos Plaza, tak k nemu zájdite, vlámte sa dnu, preplížte sa na poschodie, kde sa vlámte do Ontusovej izby a kliknite na jeho truhlicu, do ktorej automaticky vložíte palicu. Vráťte sa za S´krivvou do Bravilu. Tá vám dá odmenu 300 zlatých a povýši vás do hodnosti Cat Burgler. Taktiež vám dá kontakt na novú priekupníčku, je ňou Luciana Galena, ktorá býva tiež priamo tu v Bravile. Na ďalšiu úlohu musíte predať kradnuté veci v hodnote 400 zlatých.

7. Lost Histories
Ak ste u svojich priekupníkov predali kradnutý tovar v hodnote 400 zlatých, tak vám zadá S´krivva túto úlohu. Gilda zháňa knihu Lost Histories of Tamriel. Zlodej Theranis bol vyslaný ju získať do Skingardu, no viac o ňom nepočuli. Máte nájsť Theranisa a pomôcť mu, prípadne sami získať a doručiť gilde knihu. Zájdite do Skingardu a popýtajte sa žobrákov na Theranisa. Dozviete sa, že ho zavreli do väzenia. Tu to nebude tak priame ako pri minulom prieniku do väzenia, ale stále jednoduché. Popýtajte sa nejakého vojaka na prácu na hrade a povie vám, že vrchný sluha Shum gro-Yarug zháňa niekoho na prácu. Spýtajte sa na neho a povie vám, kde ho môžete nájsť. Väčšinu dňa je však v hrade, tak tam za ním zájdite. Potrebuje niekoho, kto by nosil väzňom jedlo. Prijmite prácu za dve zlatky na deň. Vyjdite von a choďte na poschodie hradieb, kde je vchod do podzemia (Dungeon) a vstúpte doň. Povedzte žalárnikovi, že idete nakŕmiť väzňov a otvorí vám dvere. V base je však jediný väzeň a to Larthjar the Laggard. Spýtajte sa ho na Theranisa. Povie vám, že bol v cele s nejakým argonianom, no odviedla si ho Bledá Pani (Pale Lady). Spýtajte sa na ňu a povie vám, že si pravidelne odvádza väzňov a koho odvedie tretí krát, už sa viac nevráti. Toto bol Theranisov tretí krát. Spýtajte sa viac, veľa nevie, ale povie vám, že pred chvíľou odviedla argoniana, ktorý dosť krvácal. To je stopa. Na konci chodby si všimnite na zemi krvavé stopy končiace pri stene. Potiahnite svietnik na stene a otvoríte tajnú chodbu. Prejdite ňou do vínneho skladu. Preplížte sa v prípade, že je tu Shum, inak by tu nik nemal byť. V sklade uvidíte krvavé stopy končiace pred veľkým sudom. Napravo na stĺpe, z jeho druhej strany je zakrvavený svietnik, ktorý potiahnite a otvorí sa vám cesta v sude. Pokračujte a nájdete Bledú Lady. Je to vampír a pri boji sa vám môže stať že vás nakazí vampirizmom. V takom prípade, ak nechcete byť vampír, tak sa skočte pomodliť k svätyni v kostole. Zabite ju a na zemi si prezrite mŕtve telo Theranisa. Je po ňom a knihu nemá. Za mrežami je starý známy Amusei. Pohovorte si s ním a zistíte, že vie, kde Theranis knihu ukryl, no povie vám to jedine, ak ho dostanete z paláca. Z vampírkynho tela si vezmite kľúče. Jedným otvoríte Amuseiovu celu, druhým niektoré dvere v hrade. Amusei sa bude plížiť za vami, tak sa o neho moc starať nemusíte. Nevracajte sa tak ako ste prišli. Choďte do jedálne (tam pozor na strážcu na chodbe) a z nej prejdite do hlavnej haly. Vedie tam dvojo dverí, tak si zvoľte tie naľavo. Za nimi ste na poschodí hlavnej sály a rovno oproti vám sú dvere vedúce von, tak nimi vyjdite. Vonku si počkajte, aby na dvore neboli vojaci (ja som tam bol zavčas rána a nebol tam nik) a prebehnite bránou von z nádvoria. Pozor, aj na moste za bránou môže byť vojak. Tu už len prejdite mostom a za ním trochu nižšie cestou. Tam ste už v bezpečí. Amusei vás sám osloví a povie vám, kde nájdete knihu. V húšti, pri studni za Nerasterelovým domom. Zájdite teda do mesta, nájdite jeho dom a za ním je naozaj pod kríkmi pri studni kniha. Vezmite si ju a zaneste ju S´krivve. Dostanete odmenu 400 zlatých. Na ďalšiu úlohu musíte predať kradnuté veci v hodnote 500 zlatých.

8. Taking Care of Lex
Ak ste u svojich priekupníkov predali kradnutý tovar v hodnote 500 zlatých, tak vám zadá S´krivva túto úlohu. O túto úlohu vás požiadal samotný Grey Fox. Máte sa nadobro zbaviť Hieronymusa Lexa. Nie ho však zabiť, nie ste Dark Brotherhood. Grey Fox chce zabiť dve muchy jednou ranou. Anvilská grófka Millona Umbranox zháňa nového kapitána stráží. Máte jej doporučiť Lexa. Tým ho odsuniete ďaleko od hlavného mesta, kde nebude môcť škodiť zlodejom a zároveň tým Millona, ktorá je z neznámych dôvodov pod ochranou Grey Foxa získa schopného a oddaného kapitána. Zoznam kandidátov má Dairihill pracujúca v zámku, no zrejme sa jej nedá veriť. Máte jej ten zoznam ukradnúť. Zájdite do Anvilu a spýtajte sa žobrákov na jej kanceláriu. Nevedia, no odporučia vás za kováčom v hrade. Zájdite teda do hradu a nájdite kováča Orrina. Oslovte ho. Už vás očakáva. Povie vám, aby ste ho nasledovali, tak choďte za ním a otvorí vám tajný prechod. Prejdite ním do súkromných komnát. Od východu z tajnej chodby je Dairihillina izba hneď naľavo. Vlámte sa do nej a zo stola jej vezmite zoznam kandidátov. Na chodbe je strážca, ale nemal by si vás tu všimnúť, ak sa plížite a samotná Dairihill je večer vždy na večeri v jedálni s Millonou. Vráťte sa do mesta a oslovte opäť žobrákov a spýtajte sa na falšovateľa (Master Forger). Odporučia vám chlapíka, ktorý si hovorí The Stranger. Býva v opustenom dome za gildou mágov. Zájdite tam za ním a požiadajte ho o falošnú kópiu odporúčaní s dobrým hodnotením pre Lexa. Súhlasí že to spraví za 500 zlatých, máte sa zastaviť o deň. Za deň prídite aj s peniazmi a dostanete za ne falzifikát zoznamu kandidátov. Ešte musíte list zapečatiť oficiálnou pečaťou. Takže choďte do hlavného mesta, do časti Imperial City Prison. Tam choďte do budovy Imperial Legion Offices. Do týchto kancelárií vedie dvojo dverí. Jedny s náročným zámkom a druhé s jednoduchým. Za tými s náročným je pečať, ale väčšinou aj kapitán Adamus Phillida. Takže vylomte tie s jednoduchým zámkom a vstúpte do susednej miestnosti kancelárie. Vyjdite hore schodmi a vstúpte do barákov (Imperial Legion Barracks) na poschodí. Nimi sa preplížte na druhú stranu, vypáčte dvere a vstúpte opäť do kancelárií. Teraz ste na druhej strane, nad Phillidovou pracovňou. Zostaňte schovaný v tieni na schodoch a ak je dole pri stole, tak si počkajte, kým odíde. Keď odíde, tak len zbehnite dole a použite pečať (Imperial Legion Seal) a zapečatíte list. Už len vyjdite von. Teraz treba ten list doručiť, tak skočte do Anvilu na zámok a nájdite Millonu Umbranox. Nebude sa o tom s vami rozprávať mimo úradných hodín, tak si počkajte na doobedňajší čas, keď sedí na tróne a úraduje a odovzdajte jej odporúčania. Dá na radu v liste a zvolí si za kapitána stráží Lexa. Ako posol mu máte odniesť nové rozkazy. Od Dairihill si máte vypýtať prepitné. Ak ju oslovíte, tak je na vás pekne naštvaná, že to miesto nedostal jej bratranec, no dá vám 20 zlatých. Zájdite naspäť do hlavného mesta a nájdite Hieronymusa Lexa. Odovzdajte mu nové rozkazy. Je napálený, je si istý, že v tom má prsty Grey Fox a uznáva, že vyhral. Odchádza do Anvilu. Teraz sa vráťte za S´krivvou, ktorá vám dá 1000 zlatých, teda vašu odmenu, aj výdavky za falšovanie. Povýši vás a udelí vám hodnosť **Shadowfoot**. Na ďalšiu úlohu musíte predať kradnuté veci v hodnote 600 zlatých.

– Teraz vám S´krivva povie, že už pre vašu úroveň zlodeja nemá žiadne úlohy, no mohol by sa o vás zaujímať samotný Grey Fox. Taktiež vám dá k dispozícii nového priekupníka, ktorým je kováč Orrin, ktorého ste stretli v predošlom quest na zámku v Anvile. Ak predáte kradnuté veci u vašich priekupníkov v hodnote aspoň 600 zlatých, tak by vás mal skontaktovať samotný Grey Fox. Najlepšie je si počkať na kontakt v hlavnom meste, tak radí denník. Neviem, čakal som tam vyše dňa a nič. Potom som si odskočil vyspať sa do postele a počas spánku ma zobudila a oslovila Methredhel. Povie vám, že vás chce vidieť Grey Fox. Nájdete ho v meste Bruma, v dome Helviusa Cecia.

9. Turning a Blind Eye
Ak ste u svojich priekupníkov predali kradnutý tovar v hodnote 600 zlatých a skontaktovala vás Methredhel, tak zájdite do Brumy a vstúpte do domu Helviusa Cecia. Tam nájdete samotného Grey Foxa. Chce aby ste pre neho získali Savilla´s Stone, kameň, ktorý chránia slepí mnísi v katakombách pod chrámom The Temple of the Ancestor Moths. Zaznačí vám ho na mape, tak tam zájdite. Vonku a v chráme nájdete pár kňazov, ktorí sú však mierumilovní a neškodní. Vašim cieľom je krypta. Môžete sa vlámať do Ancestor Moth Crypt a z nej ďalej do The Temple of the Moth Halls. Taktiež môžete osloviť brata Holgera (žiadny iný z nich sa presvedčiť nedá), zvýšiť si u neho poriadne obľúbenosť, spýtať sa na kameň a ako sa k nemu dostať a sám vám odomkne oboje tieto dvere. Keď vstúpite do Temple of the Moth Halls, tak vedzte, že tu už môžete kohokoľvek zabiť. Zlodeji nezabíjajú, ale ako vám povedal Grey Fox, strážcov kameňa, ľudských aj neľudských môžete zabíjať. Narazíte tu aj na prízrak aj na kostlivca. No hlavne sú tu slepí kňazi, ktorí nie sú tak bezbranní, ako by sa na slepcov očakávalo. Takže je to na vás, či sa prebojujete, alebo po zlodejsky preplížite. Boj popisovať netreba, ak chcete plíženie, tak v prvej miestnosti sa vyhnite dvom kňazom. Preplížte sa na rázcestie a pokračujte chodbou doprava, až na ďalšie rázcestie. V miestnosti pred vami sú ďalší dvaja, tak si ich obíďte chodbou naľavo, až do dverí vedúcich do Catacombs of the Temple of the Moth. Tu máte rázcestie hneď na začiatku. Jedna cesta vedie do miestnosti s dvoma kňazmi, druhá vedie okolo, môžete na nej nájsť pár vecí, ale vedie do tej istej miestnosti, len z druhej strany. Takže do nej vniknite. Z nej opäť vedú dve cesty. Tá na juh vedie do miestnosti s nejakými vecami a hubami, tá na sever do The Caverns of the Moth. Vstúpte teda do jaskýň. Tu je len pár nemŕtvych a jeden kňaz. Nie je to náročná oblasť, akurát si v nej dávajte pozor na hromadu pascí. Prejdite jaskyňami do Shrine of the Moth. Tu nájdete kameň, ktorý stráži prelát slepých kňazov (Blind Moth Prelate). Môžete ho ukradnúť bez toho, aby si vás všimol, no začne po vás strieľať kryštál pri kameni. Tu už je to jedno. Ak zabijete preláta, získate od neho Akaviri Dai-Katana. Odtiaľto sa nemusíte vracať celou cestou naspäť. Choďte na severovýchod a tam je cesta preč. Pred odchodom si tu prezrite truhlicu, v ktorej nájdete dokument Instructions: The Gray Cowl. Nie je to nutné, ale môžete sa potom pozhovárať s Foxom o jeho kapucni a zistíte, že vraj ste sa s ním už stretli, aj vám povedal svoje meno, no vďaka kapucni zostáva jeho identita stále zahalená. No nič, vylezte odtiaľto rebríkom a objavíte sa hore pri studni neďaleko chrámu. Už sa len vráťte za Grey Foxom do Brumy a odovzdajte mu kameň. Dostanete odmenu 500 zlatých. Aby vám zadal ďalšiu úlohu, musíte popredať kradnutý tovar v hodnote 700 zlatých. Potom si počkajte, kým vás skontaktuje Amusei. Ja som ho nečakal v meste, spravil som to ako predtým, išiel som sa vyspať do postele na 24 hodín a sám ma zobudil a oslovil.

10. Arrow of Extrication
Ak ste u svojich priekupníkov predali kradnutý tovar v hodnote 700 zlatých a skontaktoval vás Amusei, zistíte, že Grey Fox vás čaká v meste Chorrol, v dome Maltinusa Ancrusa. Povie vám, že potrebuje Šíp Vyslobodenia (Arrow of Extrication). Šíp vlastní Bravilský mág menom Fathis Aren. Povie vám, že Fathisa môžete aj zabiť, no jedine mimo hradu. Zájdite do Bravilu a popýtajte sa žobrákov na Fathisa. Povedia vám, že má južne od mesta svoju vežu, no dostať sa do nej môže iba on. No povráva sa, že v hrade má do nej tajný vstup. Zájdite do hradu. Vlámte sa do Lord´s Manor North Wing (cez deň, keď je gróf aj jeho stráž dole v sieni. Keď je vo svojej izbe, tak stráž je tu pred dverami). Tam choďte do prvej izby naľavo. To je Fathisova. Oproti dverám, ktorými ste vošli je výklenok. Použite jeho pravý stĺpik a objavíte tajný vchod. Prejdite ním do Bravil Wizard´s Grotto. Tu sa netreba plížiť, v chodbách sú len nepriatelia. Môžete to skúsiť prejsť potichu, ale zdá sa mi to zbytočné, pokiaľ máte nejaké skúsenosti s bojom. Zájdite do východnej časti, tam nájdete zatopenú jaskyňu, v ktorej sa môžete do vody ponoriť a to dosť hlboko. Úplne dole je prechod, ktorým sa dostanete do jazera mimo oblasti. To ignorujte. Ponorte sa len do istej časti a tam nájdite podvodný tunel vedúci na sever, severovýchod. Ním prejdite až k vstupu do Bravil Wizard´s Lair. Ním už len prejdite a prípadne sa prebojujte do Fathis Aren´s Tower. Vo veži je dosť daedrických potvor. Prebojujte sa do hornej časti, kde je samotný Fathis Aren. V jeho truhlici nájdete časť šípu. Vezmite si ho a Fathis vás za krádež samozrejme napadne. Zabite ho a vezmite si jeho kľúče. Teraz sa aspoň nemusíte vracať celou dlhou cestou, ktorou ste prišli, ale rovno si môžete otvoriť dvere vedúce z veže von. Vráťte sa do Chorrolu a odovzdajte čo ste našli Foxovi. Dostanete 500 zlatých a hodnosť **Master Thief**. Taktiež vám sprístupní nového priekupníka priamo v hlavnom meste. Je ním Fathis Ules. Aby vám zadal ďalšiu úlohu, musíte popredať kradnutý tovar v hodnote 800 zlatých. Potom si počkajte, kým vás skontaktuje Amusei. Ja som ho nečakal v meste, spravil som to ako predtým, išiel som sa vyspať do postele na 24 hodín a sám ma zobudil a oslovil.

11. Boots of Springheel Jak
Ak ste u svojich priekupníkov predali kradnutý tovar v hodnote 800 zlatých a skontaktoval vás Amusei, zistíte, že Grey Fox vás čaká v meste Cheydinhal, v Ganredhelinom dome. Zájdite tam za ním a povie vám, že potrebuje topánky Springheel Jaka, legendárneho zlodeja, ktorý už pred storočiami zomrel. Zistil, že jeho posledný potomok je Jakbel, Earl of Imbel, ktorý žije v hlavnom meste. Zájdite tam a popýtajte sa žobrákov na Jakbela. Povedia vám, že má dom v Talos Plaza a že je čudák, lebo von vychádza iba v noci. Takže ho nájdite buď v noci vonku, alebo cez deň v jeho dome. Oslovte ho a spýtajte sa na to, čo potrebujete. Je prestrašený, tak vám bez problémov povie, že Jakova hrobka je pod jeho domom a dá vám aj kľúč do katakomb. Zájdite teda do jeho pivnice a tam si získaným kľúčom otvorte dvere do katakomb. V nich vás čaká skupinka vampírov, tak pozor na nich. Ak vás nakazia a nechcete byť upír nezabudnite sa pomodliť pri oltári v kostole. Prejdite až k hrobke Jaka a zistíte, že v jeho truhle nie sú topánky ktoré hľadáte, ale nájdete jeho denník. Prečítajte si ho a zistíte, že Jak kedysi poznal skvelého zlodeja, no nespomína si na jeho meno. Nakazil sa vampirizmom a stal sa bytosťou noci. Zmenil si meno a zostal medzi ľuďmi. Cestou von vás napadne Jakbel, čiže samotný Jak z ktorého sa stal vampír. Zbite ho a vezmite si z neho topánky, ktoré hľadáte. Zaneste ich Foxovi a dostanete odmenu 500 zlatých. Aby vám zadal ďalšiu úlohu, musíte popredať kradnutý tovar v hodnote 1000 zlatých. Potom si počkajte, kým vás skontaktuje Amusei. Ja som ho nečakal v meste, spravil som to ako predtým, išiel som sa vyspať do postele na 24 hodín a sám ma zobudil a oslovil.

12. The Ultimate Heist
Ak ste u svojich priekupníkov predali kradnutý tovar v hodnote 1000 zlatých a skontaktoval vás Amusei, zistíte, že Grey Fox vás čaká v hlavnom meste, v časti Elven Garden, v Othrelosovom dome. Zájdite tam za ním a povie vám o poslednej úlohe, ktorú pre vás má. Treba získať Elder Scroll. Pre jeho získanie treba spraviť viacero vecí, tak vám dá zoznam ich postupnosti, aby ste na nič nezabudli a tiež vám dá opravený Arrow of Extrication a Boots of Springheel Jak, ktoré budete potrebovať pre splnenie úlohy. V zámku sú nepreniknuteľné dvere, no objavil Starú cestu z kanálov, takže sa na ňu musíte dostať. Pripravte sa na vampírov, nemŕtvych, množstvo zamknutých dverí a tiež si vezmite nejaký luk. Najprv choďte do paláca a v ňom do jeho podzemia (Basement). Tam nemáte čo robiť, takže pozor na strážcu, ktorý to tu obchádza. Preplížte sa doprava od vstupu a nájdete veľké presýpacie hodiny (Glass of Time), ktoré použite. Tak ako ste prišli, sa vráťte z paláca von. Teraz choďte do časti Imperial City Arboretum a tam pri bráne do arény je vchod do kanálov (The South East Tunnel). Prejdite kanálmi do časti Beneth the Bloodworks. Tu sa musíte dostať do severnej časti, no dvere sú zatvorené. Od tých dverí choďte mierne na východ a chodbou dookola na sever a v miestnosti v podstate nad tou s dverami použite páku, čím ich otvoríte. Prejdite úplne na sever, kde potiahnite ďalšiu páku. Tá vám uvoľní prechod v predošlej miestnosti. Pokračujte ním až k bráne, ktorú otvoríte kľúčom od Foxa (ktorý, ako sa vám pochválil, ukradol samotnému kancelárovi Ocatovi). Za bránou už nájdete vchod do palácových kanálov (Palace Sewers). Toto je maličká oblasť. Len ňou prejdite a prípadne sa prebojujte k dverám, za ktorými je Stará Cesta (Old Way), ktorú hľadáte. Prejdite ňou do ďalšej časti, ktorá je nazvaná rovnako. Z nej prejdite do The Lost Catacombs. Toto je obrovská oblasť plná nepriateľov. V podstate je lineárna, akurát veľká a nebezpečná. Keď dorazíte na jej koniec, konečne sa prostredie zmení na murovaný interiér. Naľavo sú zničené schody, na konci zamknutá brána. Na schody nevyskočíte, ale máte predsa topánky Springheela Jaka. Dajte si ich (a rovno si ich nechajte, kým neskončíte quest) a pomocou nich vyskočíte na zničené schody a z nich na rímsu nad vami. Na nej, na jej oboch stranách stlačte dve tlačidlá. Tým otvoríte zamknutú bránu poniže. Vráťte sa naspäť dole a prejdite dverami do časti Hall of Epochs.
Vojdete do veľkej haly, kde po jej prehliadke dostanete dve správy. Pri sochách viete, že tam zrejme treba použiť Arrow of Extrication a pri veľkých kamenných blokoch vás napadne, že by ste ich mali odstrániť. Podstatou je dostať sa do vyvýšenej časti uprostred, kde sú dva kryštály. Vyjdite teda do hornej časti a choďte na juh. Tam prejdite za dvere. Za nimi naľavo je tlačidlo, ktoré stlačte a otvorí vám to prechod poniže. Zbehnite dole a prejdite do ďalšej časti, ktorá sa volá tiež Hall of Epochs. Tu sa dostaňte cez nepriateľov na jej koniec a tam stlačte tlačidlo na stene. Cesta je dosť lineárna. Vráťte sa do predošlej Hall of Epochs a uvidíte, že cesta na stredovú plošinu je už voľná. Je tam dlaždica, na ktorú keď sa postavíte, tak sa prostredná socha na východnej strane otočí k vám a v hrudi sa jej spraví otvor. Takže si vyberte luk (vravel som, vezmite si nejaký. Ak nemáte, nejaký by mali mať aj nepriateľskí kostlivci) a nachystajte šíp Arrow of Extrication. Streľte ním do otvoru v soche. Ak nie ste dobrý lučištník (tak ako ja), nie je to jednoduché, no po pár pokusoch to zvládnete. Keď sa trafíte, socha sa zdvihne a odhalí pod sebou prechod do Imperial Guard Quarters. Zájdite tam, no ešte sa pripravte na boj, pretože obe bočné sochy ožijú a zaútočia na vás. Keď ich zničíte, prejdite do ďalšej oblasti.
Tu ste už v zámku, takže sa plížte a žiadne boje ani zabíjanie. Preplížte sa na chodbu pomedzi spiacich, slepých mníchov a na chodbe choďte doľava, do Elder Scroll Library. Tu je na chodbe stráž, tak pozor. Preplížte sa na koniec chodby (nechoďte do prostredných dverí, aj keď sú označené) a vstúpte do vyššieho poschodia Elder Scroll Library. Tam prejdite chodbou k stredným dverám a nimi prejdite doprostred knižnice. Tam máte pred sebou točité schody, ktorými zídite dole. Tam sa posaďte na prázdnu stoličku a počkajte si, kým vám donesú Elder Scroll, keďže si myslia, že ste Celia Camoran. Vezmite si ho a máte to, kvôli čomu ste absolvovali celú túto dlhú cestu. Teraz sa odtiaľto dostať. Preplížte sa naspäť hore točitým schodiskom a vyjdite na chodbu. Tam choďte na jej koniec doľava a vstúpte do časti Moth Priest´s Quarters. Na chodbe hliadkuje slepý kňaz, tak pozor. Prejdite opäť na koniec chodby a vstúpte do Ocatových komnát (Imperial Battlemage´s Chambers). Tu pozor na ďalšiu stráž. Preplížte sa k dverám uprostred, vypáčte ich a vstúpte. Za nimi je ďalších dvojo dverí, no oboje vedú do tej istej miestnosti, tak jednými vstúpte. V týchto komnatách je tiež jedna čarodejka, ktorá tu stráži, tak pozor na ňu. Za dverami choďte ku kozubu, ktorý je vašou cestou preč. Odpadovou dierou sa spustíte naspäť na Old Way. Uistite sa, že máte na sebe Boots of Springheel Jak, aby ste pád prežili. Po dopade ste na začiatku Starej Cesty, tak sa vráťte do kanálov a kanálmi sa vráťte naspäť do mesta.
V meste sa vráťte za Grey Foxom, odovzdať mu jednu z najväčších cenností, Elder Scroll. Keď mu ho dáte, požiada vás o poslednú láskavosť. Dá vám prsteň, ktorý máte zaniesť do Anvilu, grófke Umbranox. Zájdite tam a dajte jej ho. Spozná v ňom prsteň svojho dávno strateného manžela. Vtedy sa objaví Grey Fox, ktorý vďaka predmetom, ktoré ste mu priniesli zlomil kliatbu Šedej kapuce a opäť mohol získať svoju totožnosť. Aby sa vrátil k manželke, vzdal sa dráhy zločinu a vás vymenoval za nového gildmajstra, respektíve stal sa z vás nový Grey Fox. Keď si kapucu nasadíte, tak vás ľudia budú považovať za Grey Foxa (rozhodne si ju nenasadzujte pri vojakoch, ste predsa hľadaný zločinec), keď ju zložíte, ste to opäť vy, takže vás ako osobu za hlavu gildy zlodejov neberú. No máte kľúč od Grey Foxa ku gildmajtrovej izbe, tak zájdite do Waterfront District a tam do Dareloth´s Basement. Vbehnite hore do gildmajstrovej izby a odteraz je vaša. Máte ju k dispozícii s vybavením, posteľou a truhlicami. Tiež tu nájdete niektoré predmety, ktoré ste získali počas svojho pôsobenia v gilde.

Mages Guild

1. Joining the Mages Guild
V ktoromkoľvek meste vstúpte do gildy, oslovte tamojšieho vodcu gildy mágov a ten vás prijme za člena gildy, ak po tom túžite. No aby ste sa dostali až do Arcane University, hlavného sídla mágov v hlavnom meste, musíte získať odporúčania vedúceho gildy v každom meste. Takže do toho. Keď získate odporúčania od všetkých siedmich vodcov, tak môžete ísť do Arcane University a tam oslovte mága menom Raminus Polus. Ten vás povýši do hodnoty **Apprentice** a dá vám Róbu učňa mágov (Robe of Apprentice). Taktiež je vám umožnený prístup do univerzity.

1.1. Anvil Recommendation
V meste Anvil je vedúcou gildy Carahil. Niekto vraždí obchodníkov na ceste cez Zlaté Pobrežie (Gold Coast), zrejme mág a vedenie ju poverilo, aby to prešetrila. Nechá túto úlohu na vás. Máte zájsť do krčmy severne od mesta (Brina Cross Inn), v ktorej je váš kontakt, Arielle Jurard. Ešte sa jej spýtajte na odpadlíckych mágov (Rogue Mage) a dá vám tri zvitky Frost Shell, aby vám proti nim pomohli. Potom zájdite do krčmy a oslovte Jurard. Tvári sa, že vás nepozná, no pošepká vám, aby ste si prenajali izbu, kde sa pozhovárate v súkromí. Zájdite za hostinským Christophom Maranom, povedzte mu, že ste obchodník a za 10 zlatých si prenajmite izbu. Potom vás osloví Caminalda. Hrajte Jurardinu hru a povedzte jej, že ste obchodník. Choďte hore a na pár hodín si zdriemnite. Keď sa preberiete, bude pri vás Jurard. Povie vám, aby ste v hostinci strávili noc a potom vyrazili po ceste smerom na Kvatch. Ona a bojový mág vás budú sledovať. Hlavne sa tvárte, že ich nepoznáte. Takže sa vyspite a na druhý deň vyjdite von. Tam už čaká Jurard a Roliand Hanus. Neoslovujte ich a vydajte sa po ceste na východ. Zakrátko narazíte na Caminaldu z krčmy. Oslovte ju a zistíte, že ona je tým mágom, čo zabíja a okráda putujúcich obchodníkov. Zabite ju. Jurard a Hanus vám budú pomáhať. Po boji si môžete z jej tela vziať jej kľúč. S ním sa vráťte do krčmy a na poschodí ním otvoríte jej izbu a v nej aj jej truhlu, no je tam len pár zlatých. Vráťte sa do Anvilu za Carahil a povedzte jej o splnení úlohy. Sľúbi vám odporúčanie pre univerzitu.

1.2. Bravil Recommendation
V meste Bravil je vedúcou gildy argoniánka Kud-Ei. Spýtajte sa na jej odporúčania. Má veľa práce, takže nemá pre vás štandardnú úlohu. Treba pomôcť jednej kúzelníčke pod jej velením. Ide o Ardaline, ktorú obťažuje Varon Vamori. Popýtajte sa na to a zistíte, že jej ukradol jej magickú palicu. Spýtajte sa na palicu - vašou úlohou je získať ju späť, Kud-ei vám dá zvitok Beguile (zvýši vám obľúbenosť u okúzlenej osoby). Nájdite Vamoriho buď v jeho dome, alebo prechádzajúceho sa po meste. Získajte si u neho obľúbenosť (môžete zvitkom, alebo normálne presviedčaním) a zistíte, že je zaľúbený do Aradline, no tá ho ignoruje. To ho rozzúrilo a ukradol jej palicu. Tú však už nemá, predal ju svojmu priateľovi menom Sorin Arenim. Ten je v hlavnom meste v časti Talos Plaza. Vráťte sa to oznámiť Kud-ei, ktorá vás pošle získať tú palicu a dá vám ďalšie tri zvitky Beguile. Zájdite teda do Talos Plaza a vstúpte do Arenimovho domu. Keď sa ho spýtate na palicu, tak vám je ochotný ju predať za 200 zlatých. Môžete ju kúpiť. Druhá možnosť je ukradnúť ju. Od jeho ženy menom Erissare Arenim sa dozviete, že palicu má v truhle v pivnici a kľúč v stolíku na poschodí. Môžete sa priamo vlámať do pivnice a vylomiť zámku na truhlici (náročná zámka), alebo sa vlámať na poschodie, vziať si kľúč a s ním otvoriť aj pivnicu, aj truhlicu. Tak, či tak ukradnete ju. Keď ju získate, či už krádežou, alebo kúpou, vráťte sa za Kud-ei, odovzdajte jej palicu a máte jej odporúčanie. Tiež vás za odmenu naučí kúzlo Captivate (tiež na zvýšenie obľúbenosti u inej osoby).

1.3. Bruma Recommendation
V meste Bruma je vedúcou gildy Jeanne Frasoric. Spýtajte sa jej na odporúčania a poverí vás úlohou nájsť strateného J´skara. Máte dve možnosti ako ho nájsť. Spýtajte sa na J´skara mága Volanara a povie vám, že vám ho pomôže nájsť, ak pomôžete vy jemu. Prisľúbte mu pomoc. Chce, aby ste ukradli z Jeanneniho stola knihu Manual of Spellcraft. Tiež vás naučí kúzlo Minor Latch Crack, ktoré otvára jednoduché zámky. Vybehnite teda na poschodie, vypáčte jej stôl, vezmite knihu a dajte ju Valanarovi. Povie vám, aby ste sa s ním stretli po desiatej večer v ubytovni. Tak v noci zájdite do podzemnej časti, kde majú mágovia izby a Valanar odkúzli J´skara. Bol len neviditeľný. Celkovo ste vyzistili, že Jeanne nie je veľmi schopná kúzelníčka a dostala miesto vedúcej len vďaka známostiam. Ostatní z toho nie sú nadšení a tak sa zabávajú tým, že jej vystrájajú zlomyseľnosti a robia si z nej srandu.
Druhou možnosťou je, aby ste sami našli J´skara. Mohli ste do neho párkrát naraziť, či začuť kroky, alebo podobne. Najjednoduchšie ako ho nájsť, je použiť kúzlo detekcie života, ktoré vám označí všetky živé bytosti v okolí a to aj cez steny (Minor Life Detection, lacné, predá vám ho Alves Uvenim v Leyawiine. Silnejšiu verziu si môžete kúpiť priamo tu). Keď ho nájdete, tak na neho použite kúzlo Zrušenie kúzla (Dispel Other, dá sa kúpiť u Alves Uvenim v Leyawiine). Keď zrušíte jeho neviditeľnosť, tak ho oslovte a je to - našli ste ho.
Nech ho už nájdete akokoľvek, oznámte to Jeanne a tá vám dá vaše odporúčania.

1.4. Cheydinhal Recommendation
V meste Cheydinhal je vedúcim gildy mágov Falcar. Povedzte mu, že ste pripravený na skúšku pre odporúčanie. Zadá vám úlohou nájsť jeho prsteň (Ring of Burden), pri ktorej už zlyhal jeden učeň. Predpokladá, že prsteň je v studni za gildou a kľúč od studne má Deetsan. Zájdite za touto argoniankou a spýtajte sa jej na vaše odporúčanie. Odmieta sa s vami rozprávať, pokiaľ je v jej blízkosti Falcar. Takže si počkajte, kým budú od seba a oslovte ju. Povie vám, že má o vás obavu, pretože už predošlý učeň Vidkun, ktorý sa vydal hľadať prsteň, zmizol. Dá vám kľúč od studne a aby vám pomohla, naučí vás kúzlo Buoyancy (mierne vás odľahčí a umožní vám dýchať pod vodou). Zájdite teda za gildu a vlezte do studne. Je to malý priestor, kde nájdite telo Vidkuna. Vezmite si z jeho tela Prsteň Záťaže (váži 150 kíl, takže ak nemáte značný Strength, tak sa nepohnete). Ak ho nevládzete odniesť, tak si pomôžte kúzlom, no poviem vám, že úlohu ste splnili, našli ste ho, odniesť ho už nemusíte, takže ho kľudne môžete zase vyhodiť. Vráťte sa do gildy a oslovte Deetsan. Povie vám, že keď ste sa vydali do studne, mala o vás strach, aby ste nedopadol ako Vidkun, tak Felcara priamo konfrontovala. Ten sa naštval, povedal, že dni gildy sú zrátané a utiekol. Vaše odporúčanie sa zdá byť v nedohľadne. Deetsan vám dá kľúč od Felcarovej izby, aby ste sa tam porozhliadli pre prípad, že to odporúčanie napísal, alebo či tam nenájdete niečo zaujímavé. V podzemnej časti teda vstúpte do jeho izby, vypáčte zámku na skrinke a vezmite si z nej dva Black Soul Gemy. Tie zaneste Deetsan. Je z toho prekvapená. Vezme vám ich s tým, že ich posiela do hlavného mesta a pridá tam aj odporúčanie pre vás. Tým ste tu hotový.

1.5. Fingers of the Mountain, Part I, Part II (Chorrol Recommendation)
V Chorrole je vedúcim gildy argonian Teekeeus. Keď sa ho spýtate na odporúčania, tak nemá pre vás nič konkrétne, ale je tu niečo, čo by ste pre neho mohli spraviť. V meste je Earana, bývalá členka gildy a chce, aby ste zistili, čo tu robí. Od iných môžete zistiť, že mali spoločnú minulosť a Teekeeus, ktorý chorobne dodržiava pravidlá, prispel k jej vylúčeniu z gildy. Earanu nájdete buď na námestí pred gildami, alebo v krčme Grey Mare Inn. Pohovorte si s ňou a povie vám, že by ste jej mohli s niečím pomôcť. Súhlaste, že jej pomôžete a pošle vás získať knihu Fingers of the Mountain do oblasti Cloud Top, no nevie, kde presne je. Vráťte sa za Teekeeusom a povedzte mu, čo Earana chce. Požaduje, aby ste tú knihu našli, no odovzdali ju jemu. Teraz sa vám zaznačí do mapy aj poloha Cloud Top, tak tam zájdite a z mŕtvoly, ktorú tam nájdete, si vezmite požadovanú knihu. Vráťte sa s ňou do mesta. Teraz máte niekoľko možností.
Ak dáte rovno knihu Teekeeusovi, tak vás pochváli a máte jeho odporúčanie. Earana je však naštvaná a chce knihu späť. Môžete ju Teekeeusovi ukradnúť. Buď mu ukradnite kľúč, s ktorým si otvoríte dvere jeho izby, alebo ich vypáčte, alebo si jednoducho počkajte, kým pôjde spať a sám tie dvere neotvorí. Knihu vezmite a odovzdajte jej ju. Povie vám, aby ste si za 24 hodín prišli po odmenu. Ak sa potom o tom budete zhovárať s Teekeeusom, tak sa posťažuje, že kniha zmizla, je trochu podozrievavý, ale nič proti vám nemá.
Ak dáte knihu Earane, tak vám povie, aby ste sa za deň za ňou zastavili po odmenu. Keď poviete Teekeeusovi, že ste knihu dali Earane, tak je samozrejme naštvaný a požaduje, aby ste ju získali naspäť. Choďte do krčmy Grey Mare Inn a buď si počkajte, keď pôjde Earana do svojej izby, alebo jej vypáčte zámku a vezmite si knihu z jej truhlice. Potom ju odovzdajte Teekeeusovi a máte jeho odporučenie.
Tak, či tak sa kniha na chvíľu dostane k Earane. Keď ju preštuduje za 24 hodín, tak vám dá svoje poznámky. Zistíte, ako získať mocné kúzlo (to je druhá časť questu, Part II, je dobrovoľná). Najprv potrebujete vedieť kúzlo blesku (ľubovoľné, ktoré spôsobuje Shock Damage, napríklad Delphine Jend v Bravile má celkom lacné kúzlo Spark). Potom potrebujete Welkynd Stone. Tie ste mohli nájsť počas plnenia hlavného príbehu v queste Myscarcand, v dungeone posledného questu pre gildu zlodejov, alebo aj v iných dungeonoch. Z Chorrolu to máte najbližšie v elfských ruinách s názvom Wendir, ktoré sú juhozápadne od mesta (južne od black v názve The Black Road). Tiež nejaké nájdete vo Vilverine, čo je kúsok od kanálov, z ktorých ste vyliezli hneď na začiatku hry (Niektoré sú na miestach, kam nedosiahnete, no môžete ich zostreliť fireballom, či šípom). Zájdite naspäť do Cloud Top (v inventári majte Welkynd Stone) a zošlite blesk (z naučeného kúzla) na zlomený zvyšok stĺpu uprostred (ten pri ktorom je obhorená mŕtvola). Dostanete ranu bleskom naspäť (už aspoň viete, čo zabilo toho chudáka). Ak to nezvládate, tak použite aj nejaké ochranné kúzlo. No okrem rany naspäť ste sa naučili tiež mocné kúzlo Finger of the Mountain.

1.6. Leyawiin Recommendation
Vedúcou gildy v Leyawiine je Dagail. No keď ju oslovíte, zistíte, že nie je celkom pri zmysloch. Spomenie nejaký amulet a odkáže vás za Agátou. Oslovte Agatu, ktorá vám povie, že Dagail má dar veštenia a vidí rôzne vízie. Aby ich mala pod kontrolou, používala Veštebný kameň (Seer´s Stone), ktorý zmizol. Zatiaľ to kvôli bezpečnosti držali ako tajomstvo, no keď to povedala vám, môžete to vedieť aj niekto ďalší. Máte sa popýtať členov gildy, či o ňom niečo nevedia. Spýtajte sa koho chcete, no podstatný je Kalthar. Ten je celkovo naštvaný z toho, že Dagail je vedúcou gildy, čo si podľa neho vôbec nezaslúži. Spomenie aj jej otca. Choďte si o tom pohovoriť s Agatou a tá váš pošle za Dagail, pretože aj keď si Kalthar vypočul ich rozhovor, tak Dagailinho otca vôbec nespomínali, takže by to mohlo mať súvislosť. Dagail vám povie, kde je pochovaný jej otec. Je to Fort Blueblood, ktorý je juhovýchodne od mesta. Než sa tam vydáte, tak sa poriadne pripravte. Na rozdiel od predošlých úloh pre mágov, tu prichádza na radu bojovanie. Zájdite do Pevnosti Blueblood a prebojujte sa cez banditov do jej zadnej časti. Od jedného z nich si vezmite kľúč a vstúpte do poslednej časti s hrobkami. Tu už nájdete telá pár banditov a hneď aj zistíte, čo ich zabilo. Minotaurus a daedrická potvora. Zvládnite tento trochu náročnejší boj, ak nie ste bojovník a prejdite k truhle Manduina, Dagailinho otca. Vezmite si z nej amulet (Manuin´s Amulet). Cestou späť vás zastaví Kalthar. Zistíte, že on ukradol Dagail jej starý amulet, aby ju pripravil o jej post vedúcej gildy a teraz mu v ceste stojíte vy, takže vás napadne. Zabite ho a vezmite si z neho kľúč. Vráťte sa do predošlej haly. Môžete ísť chodbou na severozápade, čo je skratka na začiatok. Dostanete sa do začiatočnej časti pevnosti za mreže, za ktoré ste predtým nemohli. Tu máte páku, tak si ich otvorte a vyjdite von. Vráťte sa do mesta a dajte Dagail amulet jej otca. Odmenou vám bude krátke proroctvo a odporúčanie pre univerzitu.

1.7. Skingard Recommendation
Vedúcou gildy v Skingarde je Adrienne Berene. Ak chcete jej odporúčanie, máte nájsť Erthora, od ktorého potrebuje nejaké materiály, ktoré si požičal. Popýtajte sa na neho v gilde. Zistíte, že mu nevyšiel jeden pokus so Scampom, tak mu Adrienne nakázala praktizovať pokusy mimo gildy. Teraz je v Bleak Flats Cave. Nik nevie, kde je, no odkážu vás za Drujou. Druja vám zaznačí na mapu lokáciu jaskyne a tiež vám povie, že by bolo dobré pripomenúť Adrienne, že ona ho tam poslala. Zájdite za ňou a povedzte jej o jaskyni. Pre prípad núdze vás naučí kúzlo Weak Fireball. Zájdite teda do Bleak Flats Cave. V nej je zopár zombíkov, tak ich pobite a na konci jaskyne nájdite Erthora. Ak sú už všetci zombíci zničení, tak je ochotný opustiť jaskyňu vo vašom doprovode. Povedzte mu, aby vás nasledoval. Vyveďte ho z jaskyne a rýchlou cestou cez mapu ho odveďte do mesta a v meste priamo do gildy. V gilde už len oslovte Adrienne, ktorá vám dá svoje odporúčania.

2. Mage´s Staff
Raminus Polus v Arcane University vám povie, že ako mág potrebujete svoju magickú palicu. Tak ako máte róbu, tak aj palica je symbolom a po očarovaní je vlastná každému jednému mágovi. Máte zájsť do Wellspring Cave, kde sa dvaja mágovia, Elette a Zahrasha starajú o drevo, z ktorého sa vyrábajú magické palice. Zájdite tam a vstúpte do jaskyne. Hneď na začiatku nájdete mŕtvolu. Je to Zahrasha. Vezmite si z nej kľúč. Tiež tu narazíte na pár nekromancerov, cez ktorých sa prebite na koniec jaskyne, kde si získaným kľúčom otvoríte dvere. Prejdite na konci do časti Waterfront. Je to ostrov v rieke, ktorá obchádza hlavné mesto. Tu je pár ďalších nekromancerov, ktorých pobite. Tiež tu nájdete mŕtvu Elette. Už len nájdite kamennú truhlu, z ktorej si vezmite nedokončenú palicu (Unfinished Staff). Vráťte sa do univerzity za Polusom a oznámte mu, čo sa stalo. Musí záležitosť o nekromanceroch prejednať s ostatnými, vy si zatiaľ máte nechať v Chironasiume u Delmara očarovať palicu. Zájdite tam teda a nechajte si ju očarovať. Delmar vám dá na výber, v akom štýle ju chcete očarovať v závislosti od toho, aký druh mágie preferujete. Na výber máte Destruction (útočné kúzla, tam si môžete zvoliť Frost /mrazivý útok/, Fire /ohnivý útok/, Shock /útok bleskom/), **Illusion** (kúzla ilúzie, zvoliť si môžete Charm /omámenie osoby/, Paralyse /paralýza osoby, nemôže sa chvíľu hýbať/ a Silence /umlčanie osoby, nemôže zosielať kúzla/) a napokon **Mysticism** (kúzla rozličného, mystického charakteru, zvoliť si môžete Soul Trap /zachytávanie duší protivníkov do Soul Gemov/, Telekinesis /telekinéza/ a Dispel /zrušenie kúzla na osobe, ktorá má na sebe nejaké aktívne kúzlo/). Keď si zvolíte, povie vám, že za deň bude hotová. Počkajte si 24 hodín a oslovte ho. Povie, že palica je hotová a čaká vás v skrini pri stene, tak si ju už len vezmite. Skočte za Polusom a povýši vás do hodnosti Journeyman.

3. Ulterior Motives
Raminus Polus má pre vás ďalšiu úlohu. Máte zájsť za Janusom Hassildorom, vládcom Skingardu po knihu, ktorú má od gildy. Napriek tomu, že sa to môže zdať ako banalita, je to vraj dôležité a máte byť obozretný. Zájdite teda do hradu. Priamo za grófom nemôžete, no zastupuje ho Mercator Hosidus. Odmieta vám stretnutie, no rozpozná vo vás člena gildy mágov, tak vám povie, aby ste sa zastavili zajtra, že to skúsi dohodnúť. Príďte teda na druhý deň a povie vám, že sa s vami gróf stretne, no nie tu, ale neďaleko Prekliatej bane o druhej ráno. Vyjdite teda z mesta a choďte na miesto stretnutia. Je to západne od mesta medzi stajňami a Cursed Mine. Prídite tam nejako po jednej a čakajte. Pod cestou uvidíte Hosidusa a dvoch mužov v čiernom. Oznámi vám, že Janus nevie nič o tomto stretnutí a vy s gildou mu nebudete krížiť plány, takže musíte zomrieť. Napadne vás aj s dvoma nekromancermi, tak ich pobite. Objaví sa tu aj samotný Janus, ktorý vám pomôže. Po boji vám povie, že o Hosidusovi vedel, ale nie o jeho spoločníkoch. Nešlo o žiadnu knihu, gilda vás sem poslala ho špehovať, takže im máte odkázať, že o kulte nekromancerov počul, no nemá s nimi nič spoločné. (Zabili ste Hosidusa a ak ste ešte neprešli hlavný príbeh, vedzte, že sa budete musieť skontaktovať s Janusom. Potom sa obráťte na argoniánku Hal-Liurz.). Vráťte sa za Polusom. Ten sa vám ospravedlní za to, že vás podviedli. Prezradí vám, že Janus Hassildor je vampír a gilda o tom vie. Majú spolu dohodu, on im poskytuje rôzne informácie a oni kryjú jeho totožnosť. Gilda ho nepovažuje za hrozbu, preto chránia identitu vampíra, akurát si chceli byť istí, že nemá nič spoločné s nekromancermi. Za odmenu dostanete amulet Spelldrinker a povýšenie do hodnosti **Evoker**.

4. Vahtacen´s Secret
Raminus Polus vám povie, že Irlav Jarol potrebuje pomoc pri jeho výskume. Zájdite za ním, je tu v univerzite. Povie vám, že robia isté výskumy v ruinách Vahtacenu, no vyskytli sa tam nejaké problémy. Máte tam zájsť a prešetriť to. Kontaktovať tam máte čarodejku Skaleel, ktorá tam má na starosti Jarolov projekt. Zájdite teda do Vahtacenu, vstúpte do ruín a nájdite Skaleel. Je naštvaná, že Jarol neprišiel osobne, no kľudne sa môžete pokúsiť pomôcť. Povie vám, že sa nevedia dostať ďalej cez stĺp, ktorý je zrejme nejakým zabezpečovacím zariadením a reaguje na mágiu. Zbehnite nižšie, kde je Denel. Pohovorte si s ním o stĺpe, cez ktorý sa nevedia dostať. V okolí sú nápisy, ktoré by vám mohli pomôcť, no Denel ich nevie preložiť. Potreboval by texty, ktoré by mu pri tom pomohli, no tie má Skaleel. Zbehnite za ňou a vypýtajte si ich. Dá vám ich, tak ich zaneste Denelovi. Teraz si obehnite miestnosť a pri každom kryštáli je jeden nápis, ktorý si prečítajte. Potom vám ich Denel všetky preloží. Zistíte, aké kúzla by ste mali použiť na stĺp. Keď budete kúzliť, môžete použiť kúzla na cieľ (on target), alebo na dotyk (on hand), no pri dotyku sa samozrejme musíte dotýkať stĺpu, čiže byť tesne pri ňom. Kúzla zakúzlite v poradí Oheň (nejaké kúzlo ohňa by ste mali mať, dá sa zohnať v rôznych gildách, jeden zvitok by mal byť aj tu v truhlici), Ľad (Frost, dá sa zohnať v rôznych gildách), Damage Magicka (poškodenie magicky, musí byť Damage, nestačí slabšia verzia Absorbe) a Fortify Magicka. Tieto posledné dve som nevedel nájsť, kde a kto by ma ich naučil, no v truhlici pri Denelovi boli dva zvitky (Sever Magicka a Elevate Magicka), ktoré umožňovali práve tieto dve kúzla. Keď zakúzlite všetky štyri v tomto poradí, tak sa stĺp zníži a uvoľní dvere. Denel vám povie, že keďže ste vyriešili záhadu, máte tú česť to preskúmať Takže vstúpte do Vahtacen Lorsel. Tam prejdite lineárne až na koniec a cestou si dávajte pozor na pasce. V poslednej hale vybehnite po schodoch a aktivujte spínač, čím vysuniete schody k centrálnej plošine. Vybehnite na ňu a tam aktivujte ďalší spínač, čím otvoríte schránku na plošine a môžete si vziať Prastarú Elfskú Prilbu (Ancient Elven Helm). Na terase, kde ste predtým aktivovali schody, sa vám otvoril prechod. Je to skratka, ktorá vás dovedie až na začiatok tejto oblasti. Vráťte sa oznámiť svoj úspech Skaleel a pošle vás zaniesť tento artefakt Jarolovi. Takže sa vráťte do univerzity a odovzdajte prilbu Jarolovi. Potom ešte zájdite nahlásiť úspech Raminusovi a ten vám udelí novú hodnosť, je z vás **Conjurer** a dostali ste tiež Robe of Conjurer.

5. Necromancer´s Moon
Raminus Polus vás pošle zistiť o nekromantoch niečo viac do archívov gildy. Zájdite do Mystic Archives a oslovte argoniánku Tar-Meenu. Spýtajte sa jej na Čierne Soul Gemy, ktoré ste našli vo Falcarovej izbe, v Cheydinhalskej gilde. Povie vám, aby ste si našli knihu Necromancer´s Moon. Tá je na stolíku napravo od dverí, tak si ju vezmite. Oslovte Tar-Meenu znovu a povie vám niečo naviac, no nič podstatné. Zájdite za Polusom. Ten si knihu vezme a pošle vás za Bothiel. Nájdite ju a spýtajte sa jej na "Shade of the Revenenat". Nevie nič konkrétne, no pred časom sa jej na to pýtal aj Falcar. Vtedy mu tu vypadol papier, tak vám ho dá (Hastily Scrawled Note). Zájdite s ním za Polusom a ten na základe novozískaných informácií vás vyšle preskúmať Dark Fissure. Zájdite do tejto oblasti, je to neďaleko Vahtacenu. Tam sa niekam schovajte a počkajte si na jasnú noc. Vtedy bude z oltára vychádzať prúd svetla. Čakajte okolo polnoci až jednej a uvidíte ako vyjde nekromancer a premení Soul Gem na Black Soul Gem. Teraz vám stačí vrátiť sa za Polusom a podať mu správy o tom, čo ste videli. Za úspešnú misiu vás povýši a udelí vám hodnosť **Magician**. Po ďalšie úlohy si máte ísť za arcimágom Travenom.
Inak, ak by ste sami potrebovali Black Soul Gem, tak vložte do oltára pred Dark Fissure Grand Soul Gem a v noci, keď z oltára vychádza svetlo, použite naň kúzlo Soul Trap a zmení sa na Black Soul Gem, do ktorého môžete chytať duše ľudí. Ak zabijete toho nekromancera, ktorého ste sledovali, tak u neho nájdete knihu, kde je napísané, ako sa to robí.
Ak chcete, môžete preskúmať aj jaskyňu, je plná nekromancerov, duchov a nemŕtvych, no nič podstatné v nej nie je.

6. Liberation or Apprehension?
Hannibal Traven vám povie, že má medzi nekromancermi špeha, je ním Mucianus Allias. Už dlhšie sa neozval a má o neho obavy. Gilda tam vyslala skupinu bojových mágov, no Traven má strach, aby si ho nesplietli s nekromancermi, takže vás vyšle, aby ste ho priviedli späť. Choďte teda do Nenyond Twyll. Hneď po vstupe stretnete chlapíka menom Fithragaer. Povie vám, že je posledný z bojových mágov, ktorých vyslala gilda. Padli do pasce, takže Allias musí byť zradca. Ponúkne vám spoločnosť, no bezhlavo sa rozbehne priamo do pasce, ktorá ho zabije. Aspoň sa jej vyhnete. Pokračujte na koniec oblasti a tam do Nenyond Twyll Riellesel. Po vstupe stretnete ženu menom Mariette Rielle, ktorá vám nepovie nič pekného a po pár slovách vás napadne. Zabite ju, aj zvyšných nekromantov v hale. Na jej konci stlačte tlačidlo, čím otvoríte tajnú miestnosť. V nej je Mucianus, no je z neho zombie. Zabite ho, aby ste ukončili jeho utrpenie. Vráťte sa to nahlásiť. Neďalekou chodbou si môžete skrátiť cestu do predošlej oblasti. Z nej vyjdite von a vráťte sa do univerzity nahlásiť Travenovi, čo sa stalo s Mucianom. Za splnenie úlohy vás pošle za Polusom po povýšenie, tak za ním skočte a máte novú hodnosť. Ste **Warlock**.

7. Information at a Price
Hannibal Traven má pre vás ďalšiu úlohu. Janus Hassildor, vampírí gróf Skingardu má pre gildu dôležité informácie, no osobne si vyžiadal vás ako posla, ktorému ich odovzdá. Takže zájdite na hrad do Skingardu. Tam oslovte Hal-Liurz, nech zavolá grófa. Keď príde, tak vám povie, že má veľmi cenné informácie, ale nič nie je zadarmo. V neďalekej jaskyni Bloodcrust Cavern sa usídlili vampíri. S Janusom nemajú nič spoločné, pohŕda nimi, no ohrozujú mesto a musíte ich zničiť. Taktiež prilákali do mesta skupinu lovcov vampírov, ktorí by mohli ohroziť Janusovo krytie, takže sa máte zbaviť aj ich. O nich vám povie len to, že ich vodca sa volá Eridor. Nesmú viesť k nemu žiadne stopy, takže ak ich napadnete na verejnosti, podliehate normálne zákonu. Keď sa zbavíte vampírov aj lovcov, dá vám informáciu, ktorú má. Máte viac možností, ako to vyriešiť.
Zbaviť sa vampírov dá jediným spôsobom, všetkých ich zabiť. Môžete zájsť za vodcom lovcov Eridorom a povedať mu, kde sa vampíri nachádzajú, počkať si pár dní a pobijú ich. Prípadne vyhrajú vampíry, ale takmer vždy sa mi stalo, že zvíťazili lovci, aj keď boli iba štyria. No prežili to väčšinou len dvaja. Neviem prečo, ale neodídu potom z mesta. Nemajú tu už čo robiť, keď sú vampíri mŕtvi, veď ich sami pobili, no stále tu obsmŕdajú a čakajú. V takomto prípade sa treba zbaviť aj lovcov. Ak ich chcete zabiť, mohli ste to spraviť už predtým. Sú ubytovaní v krčme Two Sisters Lodge. Na poschodí majú izby a prichádzajú do nich spať postupne. Stačí si na nich počkať a likvidovať ich. Čím skôr, tým lepšie, ak nenarobíte príliš rozruch, tak na vás nebude ani vypísaná odmena, keďže nik nezalarmuje stráže. Druhá možnosť je ísť do jaskyne (aj tak sa tam oplatí ísť a orabovať mŕtvoly upírov) a tam doraziť zvyšok lovcov. Mimo mesta to stráže zaujímať vôbec nebude. Keď budú mŕtvi všetci štyria (Eridor, Vontus Idolus, Carsten, Shamar), tak je to hotovo.
Ak to chcete spraviť mierovou cestou, tak choďte do jaskyne a sami pobite všetkých vampírov. Vezmite si z nich Vampire Dust, ktorý po nich zostáva. Keď sú všetci mŕtvi, tak sa vráťte do mesta za Eridorom a povedzte mu, že je po vampíroch a ako dôkaz mu ukážte Vampire Dust. Prijme to a rozhodne, že odídu z mesta (preto nechápem, prečo neodišli, keď ich pobili sami).
Keď sú vampíry mŕtvi a lovci preč (odišli, alebo mŕtvi), tak sa vráťte do hradu a prostredníctvom Hal-Liurz zavolajte Janusa (alebo sa rovno vlámte k nemu do izby). Je spokojný, že ste sa o to postarali a dá vám informáciu, ktorú má. Zistil, že prišiel nekromancer Mannimarco. Vráťte sa za Travenom a oznámte mu, čo ste zistili. Je z toho rozrušený a musí o tom informovať radu.

8. A Plot Revealed
Za pár dní po doručení informácií od Janusa Hassildora sa vráťte za Hannibalom Travenom a povie vám, že je znepokojený tým, že už nejaký čas nemá správy z gildy z Brumy. Zájdite tam a nájdete gildu v plameňoch (čo robila mestská stráž?). Vnútri sa prebite cez nemŕtvych až na poschodie, kde nájdete nekromantku Camillu Lolliu, s ktorou prehodíte pár slov. Potom vás napadne, tak ju zabite. Následne sa objaví J´skar, ktorému jeho zneviditeľňovanie pre zábavu zrejme zachránilo život. Povie vám, že gildu napadol Mannimarco. Zrejme ho zbadal aj napriek neviditeľnosti, no nechal ho tak, asi aby podal správu o tom, čo sa tu stalo. J´skar sa vydá do hlavného mesta, do Arcane University, aby tam našiel ochranu. Vráťte sa tam aj vy a oznámte Travenovi, čo sa stalo. Pošle vás za Polusom, od ktorého prijmite povýšenie. Stal sa z vás **Wizard**. Tiež vás naučí kúzlo Wizard´s Fury (kombinuje silu ohňa, mrazu a bleskov).

- Keď sa neskôr zastavíte za Travenom, dostanete na výber dve úlohy, The Bloodworm Helm a The Necromancer´s Amulet, je na vás v akom poradí ich spravíte.

9. The Bloodworm Helm
Irlav Jarol vzal Bloodworm Helm a odviezol ju do pevnosti Teleman. Traven by bol rád, keby ste ju priviezli naspäť, pretože sa obáva, že by sa ju mohli pokúsiť získať nekromanceri. Takže zájdite do Fort Teleman a po vstupe doň zistíte, že je plný nepriateľov. Prebojujte sa až na jeho koniec, kde vás čaká aj pár silných daedrických potvor a úplne na konci nájdete telo Irlava. Vezmite si z neho Bloodworm Helm. Prilbu zaneste naspäť Travenovi.

10. The Necromancer´s Amulet
Traven vám povedal, že Caranya vzala Nekromancerský amulet do pevnosti Ontus, aby ho mohla študovať a aby nepriťahoval pozornosť nepriateľov na hlavné mesto. Chvályhodné, no Traven požaduje, aby ste amulet priniesli naspäť. Zájdite teda do Fort Ontus, je to dosť dlhá cesta divočinou. Tam nájdete mágov v róbach nekromancerov. Zdravia vás a posielajú za Caranyou. Ak chcete presnoriť oblasť, tak to spravte ešte teraz, kým sa nebojuje. Z prvej oblasti prejdite juhozápadným dverami do druhej a tam nájdete Caranyu. Pýtajte si amulet a zistíte, že je to zradkyňa slúžiaca Mannimarcovi. Zabite ju a vezmite si z nej amulet. Teraz na vás budú útočiť aj všetci ostatní mágovia v oblasti. Ak chcete, bojujte s nimi, ak nechcete, utečte. Boj nie je potrebný, hlavné je doručiť amulet, tak sa s ním vráťte do Univerzity a dajte ho Travenovi. Ak ste už doručili aj Helmu krvavého červa, tak choďte za Polusom, ktorý vás opäť raz povýši. Dosiahli ste najvyšší stupeň a ste rovný Polusovi. Je z vás **Master-Wizard**.

11. Ambush
Od Travena sa dozviete, že nepriatelia majú unikátny Čierny Drahokam Duší (Colossal Black Soul Gem), ktorý od nich máte získať. Zistil, že ho budú prevážať Mannimarcovi v oblasti Silorn. Už tam poslal pár bojových mágov, tak im máte ísť pomôcť. Zájdite tam a neďaleko ruín nájdete troch mágov. Oslovte Thalfin, ktorá vám povie, že dvere do ruín sú magicky uzavreté a nedá sa cez ne dostať, takže si musíte počkať, keď vyjdú von a prepadnúť ich. Vy ste tu šéf, takže im máte určiť pozície, či majú byť bližšie k bráne, alebo ďalej. Thalfin je lepšia so sekerou než s kúzlením, takže ju môžete dať bližšie. Merete je zas dobrá v plošných kúzlach a Iver je najlepší v liečení, takže oboch dajte ďalej od brány. Vy čakajte, kde chcete, len sa neukazujte nepriateľom, lebo ak vás zbadajú, tak sa stiahnu. Počkajte si a o chvíľu pôjde váš starý známy Falcar v doprovode pár nekromancerov. Keď budú pri vás, tak ich napadnite. Falcar sa rozbehne naspäť do ruín. Ak ho nezabijete skôr než tam vbehne, musíte ísť za ním. Tu by sa vám hodilo nejaké kúzlo paralýzy, aby neutekal a potom by ste ho dorazili. Záleží na vašich schopnostiach. Ak utečie, nevadí, pomôžte vašim doraziť nekromantov a vydajte sa do Silornu (neviem prečo nepôjdu s vami, keď ich sem vyslali po ten Soul Gem a nechajú to na vás). Vnútri sa prebojujte do haly, kde je na vyvýšenej časti uzavretý most. Ak ste schopný akrobat, dá sa popreskakovať dookola stĺpov a tam už len krátkou cestou do Silorn Buroseli. Ak nie ste dobrý v skákaní, tak prejdite ďalej, do časti Silorn Sedorseli a na konci tejto časti sa vráťte opäť do predošlej časti Silorn, no objavíte sa na balkóne, kde máte tlačidlo, ktorým uvoľníte most. Zoskočte dole, prejdite mostom a vstúpte do Silorn Buroseli. V jednej miestnosti tu môžete získať Varla stone, keď pákou na stĺpe uvoľníte jeho kryt. Inak sa prebíjajte hordou nekromantov, až narazíte na Falcara. Zabite ho a vezmite si od neho Colossal Black Soul Gem. Zaneste ho Travenovi od ktorého zistíte, že ten Gem bol určený pre jeho dušu, aby si tým Mannimarco posilnil svoju moc. Takže sa pripravte na finále, čiže kúzla, zbrane, zbroj a hor sa do toho.

12. Confront the King
Traven vám povie, že nadišiel čas zlikvidovať Mannimarca, Kráľa Červov. Aby z vás tento mocný nekromant nemohol spraviť zombie, tak vám dá niečo, čo vás ochráni. Zároveň vám povie, že spolu hovoríte naposledy a udeľuje vám titul Arcimága. Sám na seba použije kúzlo Soul Trap a zabije sa. Black Soul Gem, ktorý ste získali v predošlom queste, uväzní jeho dušu. Obetoval sa pre vyššie dobro, tak si to vážte a vezmite si ten Gem (inak, skúsil som prísť k Mannimarcovi aj bez toho Gemu a nič sa nestalo). Zájdite do Echo Cave, ktorá je na severe, západne od Brumy. Pred jaskyňou vás osloví nekromant Bolor Savel, ktorý je pohoršený vašou drzosťou, že ste sa tu ukázali a povie vám, že kľúč od jaskyne získate jedine z jeho mŕtvoly. Vyhovte jeho žiadosti, zabite ho, vezmite si kľúč a vstúpte do jaskyne. Tu sa len prebojúvajte cez hromadu nekromantov a nemŕtvych potvor lineárnou cestou až na koniec, kde vstúpte do Echo Necromancer´s Chamber. V Nekromanecorvých komnatách len dobehnite krátky úsek až k samotnému Mannimarcovi, ktorého oslovte. Po pár vetách, z ktorých zistíte, že síce očakával Travena, no aj vaša duša je zaujímavá a stojí za štúdium, vás napadne. Zabite ho. Nie je to nejako silný súper, tak ho dorazte, čím ste zabili Kráľa Červov a zlikvidovali hrozbu nekromancie. Nezabudnite si z jeho tela vziať zaujímavú palicu Staff of Worms (na čas oživí mŕtvolu).
Teraz sa vráťte do univerzity a nájdite Raminusa Polusa, ktorý vás už osloví ako arcimága. Pogratuluje vám k likvidácii Mannimarca a oznámi vám, že už informoval všetky gildy, že ste oficiálne uznaný za nového vodcu. Dostanete kapucňu a róbu arcimága, ako symbol svojej hodnosti a je vám umožnený prístup do Arcimágovej komnaty, ktorá je teraz vašou. Taktiež vám zadá miniquestík. Skočte do Lustratorium za Julienne Fanis, ktorá vám povie o arcimágovej truhlici. Tá je vo vašej komnate. Je to špeciálne očarovaná truhlica, do ktorej keď vložíte nejakú prísadu na miešanie nápojov (len prísady, žiadne zbrane, či brnenia) a počkáte si 24 hodín, tak sa jej počet zvýši z jedna na jedenásť. No nezabudnite si ich vziať, pretože za týždeň celý obsah truhlice zmizne. Taktiež ako arcimág môžete prikázať učňom (Mage Apprentice), aby vás nasledovali a tak získate spoločníka na pomoc. Je ich neobmedzený počet, no nasledovať vás môže vždy len jeden. Tak a týmto ste ukončili vašu cestu na vrchol hierarchie mágov a môžete sa už len nerušene venovať rozvíjaniu vašich vlastných magických schopností.

Dark Brotherhood

Temné bratstvo nie je ako ostatné spolky. Počas hrania ste mohli začuť ľudí hovoriť o tom, že členovia temného bratstva sledujú, čo sa deje a ak sa niekto dopustí vraždy, tak ho kontaktujú, aby sa k nim pridal. Vedzte, že všetky predošlé gildy boli dobré (aj keď kradnutie bolo zlé, konečný cieľ Grey Foxa bol dobrý), tak bratstvo je čisté zlo. Sú to uctievači boha Sithisa a nasledovníci Temnej Matky, jeho nevesty. Je to čisto organizácia vrahov a keď budete pre nich pracovať, nebudete vedieť, kto si objednal vraždu a prečo má obeť zomrieť, proste to vykonáte. Ak cítite, že toto je to pravé pre vás, tak sa k nim pridajte. Ako na to? Samozrejme, treba niekoho zavraždiť, to znamená, že niekoho napadnete a zabijete, nezabijete ho pri bránení sa. Neodporúčam zabíjať členov vlastných gíld, pretože to sa vždy trestá vyhostením a následne treba činiť pokánie. Taktiež nezabíjať v mestách, pretože tam sa na vás hneď vrhne stráž. Teda, pokiaľ vám nevadí zaplatiť pokutu, alebo si chvíľu posedieť vo väzení, tak niekoho zabite. Netreba sa báť, že zabijete postavu nevyhnutnú pre postup v hre, takéto dôležité postavy so symbolom korunky sú nesmrteľné (čo v Morrowinde nebolo a vďaka tomu pôsobil reálnejšie, keď ste si mohli pokašlať quest, alebo aj hlavný príbeh). Mne sa ako najlepšia možnosť javilo zabiť nejakého daedrického uctievača. Je mnoho svätýň rozmiestnených po Cyrodiile. Choďte napríklad k svätyni Azury (Azura´s Shrine), pri ktorej ste boli v rámci hlavného príbehu, ale môžete si zvoliť ktorúkoľvek inú. Pri takejto svätyni je vždy pár uctievačov. Jedného z nich prosto napadnite a zabite. S ostatnými to ani nepohne, taktiež na vás nie je vypísaná odmena a neotravujú ani stráže. Keď sa dopustíte vraždy, choďte sa vyspať do postele a v noci vás kontaktuje Lucien Lachance. Je to hovorca Bratstva a ponúkne vám možnosť stať sa členom. Ak odmietnete a zabijete ho, tak sa k bratstvu už nedostanete. Ak prijímate jeho ponuku, dostanete prvú úlohu.

1. A Knife In the Dark
Máte zavraždiť muža menom Rufio. Lucien vám dal dýku Blade of Woe, no môžete ho zabiť ľubovoľnou zbraňou, či kúzlom. Rufio je v krčme Inn of Ill Omen. Tá sa nachádza južne od hlavného mesta na ceste do Bravilu. Keď tam prídete, môžete sa spýtať hostinského na Rufia, povie vám, že je ubytovaný v pivničnej časti hostinca a že sa mu zdá, že sa pred niečím skrýva. Kľudne vojdite padacími dverami (sú hneď naľavo od vstupných) do podzemnej časti, tam nájdite Rufia a zabite ho. Potom sa choďte vyspať do postele niekam mimo tohto hostinca a opäť vás navštívi Lucien. Pošle vás do opusteného domu v meste Cheydinhal. Zájdite teda do mesta a navštívte Abandoned House. V ňom prejdite Dark Brohterhood Sanctuary. Po vstupe sa vás opýtajú, aká je farba noci (What is the color of the night?) a vy odpovedzte, že krvavo červená (Sanguine, my brother.). Pohovorte si so ženou menom Ocheeva. Dostanete od nej Shrouded Hood a Shrouded Armor a pošle vás za Vincentem. Môžete si pohovoriť aj s ostatnými členmi Bratstva. A vždy po získaní úlohy si s nimi môžete pohovoriť o danej úlohe, môžu mať nejaké tipy. Khajit menom M´raaj-Daj má tiež na predaj nejaké veci a kúzla. Keď sa rozhliadnete, tak nájdite muža menom Vincente Valtieri, ktorý vám zadá vašu ďalšiu úlohu pre Bratstvo.

2. A Watery Grave
Valtieri je vampír, no dodržiava pravidlá Bratstva, tak sa ho nemusíte obávať. Vašou prvou úlohu je zabiť kapitána lode Marie Elena, ktorým je Gaston Tusssaud. Pri tejto úlohe nie je žiadny bonus za tichú cestu, takže sa môžete rovno prebojovať. Zájdite do Waterfront v hlavnom meste, tam loď kotví. Ak vstúpite na loď, tak vás piráti napadnú. Sú útočníci, takže ste nespravili nič zlé, dokonca vám pomáha mestská hliadka. Takisto môžete vylákať kapitána, nech ho hliadka dorazí. Druhý spôsob je v noci preskočiť na palubu a preplížiť sa do kapitánovej kajuty. Tretí spôsob je diskrétne efektný. Piráti nakladajú svoj tovar. Pri lodi sú naskladané krabice a jedna je otvorená. Zájdite k nej a máte možnosť schovať sa v nej. Schovajte sa a ocitnete sa v podpalubí. Vyjdite o palubu vyššie a prejdite až k dvom pirátom, ktorí sa zhovárajú. Schovajte sa do tieňa a počkajte si, kým dohovoria a rozídu sa. Potom prejdite k rebríku, ktorým vylezte do kapitánovej kajuty. Tam ho zabite. Ak ste pirátov nepobili, tak začujú nejaký hluk a prídu sa pozrieť, čo sa deje. Stačí sa vám schovať pri dverách a potom vyjsť von. Než vás niekto zbadá, použite fast travel cez mapu naspäť do Cheydinhalu a za Valtierim, ktorý vám dá ako odmenu Black Band, prsteň, ktorý zvyšuje Security, Light Armor a odolnosť voči mágii.

3. Accidents Happen
Valtieri vám zadá úlohu zabiť lesného elfa menom Baenlin. Ak chcete získať bonus, tak to musí vyzerať ako nehoda a nesmiete zabiť jeho sluhu Gromma. Zájdite do Brumy a k Baenlinovmu domu. Nevstupujte hlavným vchodom, ale vstúpte odzadu, do pivnice. Z nej prejdite do domu. Preplížte sa na poschodie a pri posteli napravo od schodov je tajný prechod (otvorte Crawlspace Door), za ktorým sa dostanete k úchytkám, ktoré držia pripevnenú hlavu minotaura. Viete, že Baenlin si rád sedáva v kresle medzi ôsmou a jedenástou. Z balkóna sa môžete uistiť, že je v kresle. Keď je tam, tak uvoľnite úchytky, hlava spadne a zabije ho. Preplížte sa von, tak ako ste prišli a vráťte sa za Valtierim, ktorý vám dá odmenu 400 zlatých a povýši vás do hodnosti Slayer. Ak ste úlohu spravili podľa požiadaviek, získavate bonus, tým je dýka Sufferthron (poškodzuje zdravie a silu).

4. Scheduled for Execution
Valteri má pre vás ďalšiu úlohu. Valen Dreth je obeť. Dostať sa k nemu nebude ľahké, je zatvorený v imperiálnom väzení. Je to väzeň, ktorého ste videli a počuli na začiatku hry. Aby ste sa tam dostali, musíte prejsť rovnakou cestou, akou ste na začiatku hry utiekli s cisárom. Valtieri vám dá kľúč od kanálov, aby ste sa tam mohli vrátiť. Aby ste získali bonus, nesmiete zabiť žiadneho strážcu. A tých je teraz v podzemí dosť, keďže vyšetrujú cisárovu vraždu. Zájdite teda do Imperial Prison Sewer a vstúpte do kanálov. Prvých pár častí len prebehnite a pobite otravné krysy a krabov. Keď vstúpite do podzemia väzenia, tak hneď neďaleko vás sú dvaja vojaci, ktorí sa rozprávajú o tom, prečo to tu musia strážiť. Teraz je to na vás, môžete ísť zdĺhavou a obtiažnou cestou, alebo pomerne jednoduchšou.
Ak si zvolíte náročnejšiu úlohu, tak sa preplížte celou cestou, ktorou utekal cisár. Vyhýbajte sa vojakom a dostaňte sa až do cely, v ktorej ste sa preberali. Popisujem to pomerne stručne, ale je to dosť dlhá cesta. Vo vašej cele si počkajte, kým sa Valen a strážca dorozprávajú. Vstúpte do chodby, na stolíku naľavo je kľúč od jeho cely. Môžete ho zastreliť šípom cez mreže, alebo otvoriť dvere a zabiť mečom. Vezmite si kľúč od väzenia, aby ste sa nemuseli vracať cestou, ktorou ste prišli a vyjdite do bastily, teda normálne do rezidencie väznice a von.
Druhý spôsob je jednoduchší. Hneď ako vojaci dohovoria, preplížte sa za strážcu (Imperial Prison Guard) a ukradnite mu kľúč od väzenia. Vráťte sa naspäť do kanálov a z nich von. Prejdite do časti Imperial City Prison a vstúpte do centrálnej veže (The Bastion). S kľúčom, ktorý ste získali, si môžete otvoriť dvere naľavo a dostanete sa priamo do časti s celami. Tu potrebujete na chvíľu kúzlo neviditeľnosti, ak nie ste expert v plížení, pretože pod schodami je dosť svetla a strážca sa pozerá akurát na vás. V neviditeľnosti prejdite za neho a počkajte si, kým dohovorí s Valenom a odíde. Potom si môžete zo stolíka vziať kľúč od jeho cely. Teraz ho buď zastreľte šípom cez mreže, alebo otvorte dvere a zabite ho priamo. Vráťte sa to Bastily a vyjdite von.
Vráťte sa za Valtierim a oznámte mu splnenie úlohy. Dostanete 400 zlatých. Ak ste nikoho nezabili, tak dostanete špeciálne váhy (Scales of Pitiless Justice), ktoré keď máte v inventári, tak vám pridávajú +2 k agility a intelligence, a odoberajú -2 k personality.

5. The Renegade Shadowscale
Toto je vedľajšia, voliteľná úloha pre argoniana Teinaavu, no keďže je možné ju získať len ak ste člen Bratstva, tak ju uvádzam medzi normálne úlohy bratstva. Shadowscale sú špeciálne trénovaní vrahovia v Argonianskej ríši. Teinaava, Ocheeva a Scar-Tail spolu vyrastali a trénovali. No Scar-Tail odmietol vykonať nariadenú vraždu, takže ho treba potrestať. Tak ako sa medzi sebou nemôžu zabíjať členovia Bratstva, tak sa nemôžu zabíjať ani členovia Shadowscale, preto o jeho zabitie požiada vás. Nachádza sa v oblasti Bogwater. Zájdite tam a nájdete tam Scar-Taila. Oslovte ho, povie vám, že už ho tu napadol argonianský agent a je oslabený. Môžete sa ho pokúsiť zabiť, no ak mu darujete milosť, povie vám o svojej skrýši zlata. Je to na vás. Ak ho zabijete, vezmite si jeho srdce. V kameňoch pri ohnisku je jeho skrýša, v ktorej má 300 zlatých. Ak mu darujete život, tak si tiež môžete vziať peniaze, no ešte potrebujete srdce. Pod stromom leží telo argonianského agenta, ktorého Scar-Tail zabil, tak si vezmite jeho srdce. Akokoľvek získate srdce, zaneste ho Teinaavovi, ktorý uverí, že Scar-Tail je mŕtvy. Daruje vám topánky Boots of Bloody Bounding (zvyšujú Acrobatics a Blade).

6. The Assassinated Man
Ďalšiu úlohu Bratstva má pre vás Valtieri. Francois Mortierre sa zaplietol s nesprávnymi ľuďmi, ktorým dlhuje peniaze. Najal si vás, aby ste mu pomohli predstierať jeho smrť. Od Valtieriho dostanete špeciálnu dýku (Languorwine Blade), ktorá je napustená jedom, ktorý spomalí životné funkcie zasiahnutého a tak vyzerá ako mŕtvy. Zájdite teda do mesta Chorrol a vlámte sa do Mortierreho domu. Tam vás čaká Mortierre a hneď vás osloví a vysvetlí vám podrobnosti. O chvíľu príde mafiánsky vymáhač agronian menom Hides-His-Heart. Prehodí s Mortierrom pár slov, ktorý poukáže na to, že ste člen Temného Brastva, ktorý ho prišiel zabiť. Argonian chce spraviť svoju robotu, takže vás napadne, no až po rozhovore. Môžete čakať, alebo rovno ku koncu rozhovoru zasiahnuť dýkou Mortierreho. Argoniana nezabíjajte, musí predsa podať správu svojim nadriadeným o Mortierrovej smrti. Vybehnite von a utekajte k bráne. Nezdržujte sa, pretože stráž napadne argoniana, keďže je útočník na vašu osobu. Vybehnite za mesto a počkajte si 24 hodín, než Mortierreho telo prevezú do krypty. Vráťte sa do mesta a vstúpte do kostola a tam do jeho podzemia. Nájdite Mortierrovo telo a dajte mu protijed. Preberie sa a povie vám o tom, že ich rodinná hrobka je prekliata a jeho predkovia budú brať jeho vzkriesenie zrejme ako znesvätenie. Objaví sa pár zombíkov, ktorých pobite. A odveďte Mortierra von do mesta. Tam ho ešte odveďte do krčmy Grey Mare, kde vám poďakuje a rozlúči sa s vami.
Vráťte sa za Valtierim, ktorý je potešený vašou prácou a daruje vám amulet Cruelty´s Heart (zvyšuje willpower a strenght) a kľúč od studne za opusteným domom, čo je priama cesta do svätyne. Proste super skratka. Taktiež vám povie, že ste sa osvedčil ako skvelý člen bratstva a ponúkne vám Temný Dar, urobí z vás vampíra, pokiaľ súhlasíte. Rozhodnutie je na vás. Ak aj odmietnete, môžete si to neskôr rozmyslieť a znova ho o to požiadať a vyhovie vám. Taktiež vám povie, že pre vás viac úloh nemá, vašim ďalším inštruktorom bude Ocheeva. Ešte predtým vás povýši do hodnosti **Eliminator**.
Pokiaľ ste zabili Hides-His-Hearta, alebo Mortierreho, tak ste úlohu nesplnili a nedostanete ani amulet, ani kľúč od studne. No možnosť získať Temný Dar vám ponúkne a rovnako vás pošle za Ocheevou.

7. The Lonely Wanderer
Ocheeva vám povie, že vašim cieľom je elf Faelian, ktorý žije v hlavnom meste. Tam si máte dávať pozor na kapitána stráže menom Adamus Phillida, ktorý je posadnutý odhalením Temného Bratstva. Takže bonus získate, len ak ho zabijete niekde v interiéri, bez svedkov. Popýtajte sa kolegov na vašu úlohu a Telaendril, alebo Valteri vám poradia spýtať sa nejakého iného elfa na Faeliana, tí by to mohli vedieť. Vydajte sa teda do hlavného mesta. Pomerne jednoduchá úloha. Od nejakého elfa zistite, že Faelian býva v hoteli Tiber Septim v Talos Plaza. V hoteli sa porozprávajte s recepčnou, ktorá vám povie, že tu býva aj so svojou družkou menom Atraena. Pozhovárajte sa s ňou a zistíte, že Faelian prepadol droge Skooma a veľa času trávi v Lorkimorovom dome v Elven Garden District. Teraz máte pár možností. Pohovorte si s Faelianom a zistíte, že túži po Skoome. Povie vám o chlapíkovi v Bravile, ktorý ju predáva. Ak tam zájdete, jednu kúpite a dáte ju Faelianovi, tak vám povie, že sa s vami stretne v jeho mieste, kde rozjíma a odpočíva, teda v Lorkimorovom dome a dá vám od neho kľúč. No nemusíte nikam cestovať. Môžete mu kľúč ukradnúť, alebo sa rovno do Lorkimorovho domu vlámať. V pivnici nájdete mŕtvolu Lorkimora. Počkajte si v dome na Faeliana a zabite ho. Vráťte sa za Ocheevou a dostanete 400 zlatých a ako bonus luk Shadowhunt (poškodzuje magicku, zdravie, oslabuje odolnosť voči jedu a silnie na nemŕtvych).

8. Bad Medicine
Ocheeva vám povie, že v pevnosti Sutch žije so svojou bandou žoldnierov ich vodca Roderick. Je chorý a musí užívať medicínu. Od Ocheevy dostanete jed, ktorý máte vymeniť za jeho medicínu, aby to vyzeralo, že zomrel kvôli chorobe. Nik vás nesmie vidieť. Ak nechcete bonus, tak to spravte jednoduchým prebojovaním sa a jeho zabitím. Spýtajte sa na úlohu Teinaavau a povie vám, že pri pevnosti sú ruiny bývalého opátstva, ktoré bolo súčasťou pevnosti. Teraz je od nej oddelené, no v tých ruinách je vchod do podzemných tunelov, ktoré vedú do pevnosti. Zájdite teda do Fort Sutch a neďaleko neho nájdite v ruinách vstup do podzemia. Prvé chodby sú prázdne, ale vedú priamo do oblasti pevnosti bez loadingu, takže sa za vodou zatopenou časťou začnite plížiť. Dojdete k pár žoldnierom, ktorí sa zhovárajú o stave svojho vodcu. Keď dohovoria, tak sa rozídu. Vám stačí sa preplížiť do severovýchodnej časti, kde je Roderick aj skrinka s jeho medicínou. Tú bude strážiť jeden žoldnier, no nie je úplne pri nej, takže sa dá preplížiť okolo neho. Zo skrinky si vezmite medicínu a vložte tam jed. Vráťte sa tunelmi von, tak ako ste prišli. Vonku sa vráťte za Ocheevou po odmenu. Dostanete 400 zlatých a bonus šaty Deceiver´s Fienry (zvyšujú Personality a Speechcraft).

9. Whodunit?
Ocheeva vám zadá ďalšiu úlohu. Päť ľudí bolo zatvorených do jedného domu. Myslia si, že je to súťaž a že majú nájsť truhlicu so zlatom, v ktorej je aj kľúč od dverí, aby mohli odísť. Vy ste pozvaný ako šiesty hosť. Žiadne zlato v dome samozrejme nie je a vašou úlohou je všetkých zabiť. Ak chcete získať bonus, tak to máte spraviť tak, aby nik nevedel, kto je vrah. Teda každého z hostí zabite osobitne, aby to nik iný nevidel. Všetci sú slabí, takže stačí jeden zásah a je to (až na Nevilla, ktorý si po pár vraždách vezme brnenie a zbraň, no ani on veľa neznesie). Zájdite teda do mesta Skingard a k domu Summitmist Manor. Vonku vás čaká Fafnir, ktorý vám dá kľúč od domu. Bolo vám odporučené neprísť tam v brnení Bratstva, aby ste neboli podozrivý, no môžete mať na sebe, čo chcete. Vstúpte a hneď vás osloví Matilde Petit. Kľudne jej povedzte, že ste vrah najatý ich všetkých zabiť. Pobaví sa vašim zmyslom pre humor. Keďže tu nik nie je, môžete ju rovno zabiť. Ostatní hostia sú bývalí Reduardský vojak Neville, mladá temná elfka Dovesi Dran, zdatný nord Nels the Naughty a mladý šľachtic Primo Antonius. Môžete sa s každým z nich o každom pozhovárať a sledovať ich reakcie na vaše vraždy. Rozhodne je to zaujímavé a pripomína to niektoré detektívky. No nič to nemení na fakte, že keď sa vyzabávate, tak ich všetkých jedného po druhom pozabíjajte. (keď sú už len dvaja a dôverujú vám, môžete jedného poštvať proti druhému). Keď ste hotoví, vyjdite z domu a vráťte sa za Ocheevou. Ak ste splnili podmienky pre bonus, čiže nik nevedel, kto je vrah, tak okrem 400 zlatých odstanete aj Požehnanie Matky Noci (Night Mother´s Blessing - zvýši vám Sneak, Security, Acrobatics, Marksman a Blade).

10. Permanent Retirement
Tak ako Hieronymus Lex išiel po zlodejoch, tak Adamus Phillida ide po temnom bratstve, ako ste sa už mohli dozvedieť. Kým zlodeji sa zbavili kapitána elegantným spôsobom a teda jeho prevelením do odľahlého kúta kraja, tak bezcitné Bratstvo si želá Phillidovu smrť, napriek tomu, že už je na dôchodku. Túto úlohu vám zadá Ocheeva, ktorá vám dá šíp Arrow of Sithis, ktorý zabezpečí okamžitú smrť cieľa. Akurát, že šíp neprenikne brnením, takže si musíte nájsť vhodnú príležitosť, keď bude Adamus bez brnenia. Adamus žije v Leyawiine, tak tam zájdite. Od jeho osobného strážcu sa dozviete, že si chodí rád zaplávať. Môžete ho napadnúť aj priamo, ale má imperiálne brnenie (ktoré hráč zrejme nikdy nezíska) a je dosť silným protivníkom. Jednoduchšie je počkať si pri jazierku v meste. Poobede medzi treťou a šiestou sa chodí kúpať. Tam niekde ukrytý v tieni si vystriehnite vhodnú chvíľu a zasiahnite ho šípom. Keďže pri plávaní nemá na sebe brnenie, tak je okamžite mŕtvy. Tým je úloha splnená. Ak chcete aj bonus, tak si prezrite jeho telo a vezmite si z neho okrem hromady kľúčov aj jeho prst s pečatným prsteňom. Ten máte dať jeho nástupcovi ako výstrahu. Zájdite teda do časti Imperial City Prison a tam do kancelárií (Imperial Legion Offices). V pravej miestnosti kancelárií vypáčte stôl a vložte do neho prst, čím je úloha splnená. Večerom bývajú kancelárie prázdne, no aj tak sa plížte, aby vás nik nevidel. Napokon sa vráťte za Ocheevou, ktorá vám dá odmenu 400 zlatých a ďalších 500 zlatých ako bonus za doručenie prstu.

11. Of Secret and Shadow
Keď znova oslovíte Ocheevu, tak vám odovzdá zapečatený list, ktorý je určený vám. Zrejme máte úlohu priamo od Čiernej Ruky, tak ju máte splniť. Prečítajte si list. Je od Luciena, ktorý sa chce s vami stretnúť v jeho úkryte, ktorým je pevnosť Farragut. Fort Farragut je kúsok severne od Cheydinhalu, tak tam zbehnite. Môžete vstúpiť do pevnosti a prebiť sa cez pár nepriateľov a vyhnúť sa pasciam, aby ste sa dostali na koniec, kde čaká Lucien. Druhá možnosť je vstúpiť cez druhý vchod, ktorý je na západnej strane pevnosti. Je ukrytý v dutom strome a nájsť ho môžete podľa mapky. Ten vedie priamo do Lucienovej izby. Oslovte ho a tým splníte tento quest a získate zároveň nasledujúci.

12. Purification
Lucien Lachance vám povie, že do Bratstva sa infiltroval špión. Vy ste mimo podozrenia, pretože operoval už skôr, než ste sa stali členom. Nemusíte nič vyšetrovať, proste, aby ste sa zbavili zradcu, máte zabiť všetkých členov Cheydinhalskej svätyne. Proste Bratstvo je banda hnusných hajzlov. Vráťte sa tam a všetkých pozabíjajte. Je na vás ako. Môžete priamo zaútočiť a likvidovať ich jedného po druhom. Môžete pobrať všetko jedlo a nechať v truhlici s jedlom otrávené jablká (no tie nejedia všetci). Môžete tiež členov napadnúť a utiecť do mesta, kde ich dorazia stráže. Vedzte, že Telaendril je vo svätyni len niektoré dni (keď zabijete Ocheevu, tak u nej nájdete listinu s jej hlásením, kde je rozpis jej pozícií v jednotlivé dni), takže ju buď môžete pohľadať, alebo jednoducho čakať vo svätyni, kým sa objaví. Keď sú všetci členovia svätyne mŕtvi (Ocheeva, Vincente Valtieri, Teinaava, M´raaj-Dar, Gogron gro-Bolmog, Antoinetta Marie a Telaendril), tak sa vráťte za Lucienom. Ten vám povie, že odteraz máte hodnosť **Silencer** a ste jeho osobný zabiják. Ako vám vysvetlil, Bratstvu vládne Čierna Ruka. Ruka má päť prstov a to sú Listener (Načúvateľ) a štyria Speakeri (Hovorcovia) a on je jedným z nich. No a prst má necht/ pazúr a tým je práve Silencer (Umlčovač), osobný zabiják Hovorcu. Rozkazy budete dostávať do takzvaných mŕtvych schránok. Vašou odmenou za zavraždenie svojich bratov a sestier je Lucienov kôň Shadowmere, ktorý vás čaká pred pevnosťou Farragut.

13. Affairs of a Wizard
Zájdite do oblasti Hero Hill. Nad schodmi je hromada kameňov. V nich (Hollowed-Out Rock) nájdete Dead Drop Orders 1. Vašim rozkazom je zabiť nekromancera Caledaena, ktorý sa pokúša premeniť na Licha. Ukrýva sa v Leafrot Cave. Zájdite tam teda a vstúpte do jaskyne. Tu vás napadne pár duchov a kostlivcov. Hneď vo vstupnej časti jaskyne si prečítajte na stole knihu The Path of Transcendence. Je to Caledaenov denník, v ktorom sa dočítate, že jeho duša je prepojená s presýpacími hodinami Sands of Resolve. Vstúpte do druhej časti jaskyne. Tá je dosť malá a v nej sa prechádza Caledaen. Teraz máte dve možnosti, buď ho priamo napadnete a zabijete, alebo sa k nemu prikradnete a ukradnete mu tie presýpacie hodiny. Tým ste mu vzali dušu, keďže jeho proces transformácie ešte nie je dokončený a zomrie. Zájdite do mesta Chorrol a pod veľkým dubom, ktorý je na námestí pred gildami, nájdite pod kríkom vak, v ktorom je vaša odmena 500 zlatých a zároveň aj ďalšie rozkazy pre druhú úlohu.

14. Next of Kin
Vašou úlohou je vyvraždiť celú rodinu Draconis. Neviete, kde sa presne všetci nachádzajú, viete len, kde je hlava rodiny, ich matka Perennia Draconis. Tá je na farme Applewatch pri Brume. Zájdite tam, oslovte ju a spýtajte sa na jej deti. Myslí si, že ste z donáškovej služby, ktorú si objednala. Dá vám listinu s popisom, kde sa nachádzajú všetky jej deti a ešte vám na výdavky dá 100 zlatých. Potom ju zabite. Poďme na to postupne. Východne od hlavného mesta, juhozápadne od Cheydinhalu je jaskyňa Muck Valley Cavern. V nej žije jej dcéra Sybilla Draconis. Tá je spriaznená s prírodou, takže v jaskyni očakávajte ako nepriateľov medvede, levy a krysy. Zabite Sybillu. Potom skočte do hlavného mesta, do časti Talos Plaza. Tam má dom Matthias Draconis. Počkajte si na neho u neho doma okolo polnoci a zabite ho. Na uliciach by to bol samozrejme zaznamenaný zločin. Teraz sa vydajte do krčmy The Drunken Dragon Inn, ktorá je severovýchodne od Bravilu a vlastní ju Andreas Draconis. V krčme je aj vojak. Ak Andreasovi poviete, že ste ho prišli zabiť, tak vás napadne, čo je zločin a vojak ho zabije za vás. Ak to chcete spraviť sami, tak si počkajte do noci, okolo druhej si ľahne späť. V plíživom móde mu dajte poriadnu ranu, čo ho zabije a vojak si to ani nevšimne. Posledná zastávka je Leyawiin. Caelia Draconis tu pracuje ako mestská stráž. V noci obchádza mesto a občas postáva pri cintoríne za kostolom, kde nikoho nieto, no zabiť ju znamená zabiť člena mestskej stráže a hneď je na vás vypísaná odmena. Cez deň je vo svojej izbe na poschodí v krčme Three Sister´s Lodge. Neprišiel som na spôsob, ako ju zabiť bez toho, aby nebola na vás vypísaná odmena 1000 zlatých. Ako člen gildy zlodejov som to aspoň stiahol na 500, no dúfal som, že tam bude spôsob, ako to vyriešiť bez poplatkov. Tak, či tak zabite všetkých členov rodiny Draconis. Potom si zájdite do mesta Skingard a v studni na nádvorí pred hradom nájdete odmenu 500 zlatých a aj príkaz k ďalšej úlohe.

15. Broken Vows
Khajiitský šľachtic J´Ghasta odmietol ponuku na sobáš inej aristokratky, keď zistil, že jej veno nezodpovedá jeho predstavám a jej rodina chce pomstu. Toto je priamočiara úloha. Máte ho zabiť. Zájdite do mesta Bruma, vlámte sa do jeho domu. Pod schodmi nájdete ukryté padacie dvere do podzemnej tréningovej miestnosti. Tam sa ukrýva a je to majster v pästnom súboji. Viete, že podplatil stráže, aby nezasahovali v prípade boja, takže ak ho vylákate na ulicu, tak vám nepomôžu. Proste s ním bojujte a zabite ho. Po ďalšiu úlohu si máte ísť pod starý most, ktorý je južne od hlavného mesta. Zájdite tam a z truhlice pod mostom si vezmite odmenu 500 zlatých a nové rozkazy.

16. Final Justice
Máte zabiť argonianskú lovkyňu menom Shaleez, ktorá žije vo Flooded Mine, severne od Bravilu. Zájdite teda do tejto jaskyne, ktorá je z väčšej časti naozaj zatopená a pohľadajte v nej Shaleez. Jednoduché, proste ju zabite. Potom choďte do pevnosti Redman, ktorá je severne od Leyawiinu, za riekou. Tam pri vstupe je rakva, v ktorej máte odmenu 500 zlatých a ďalšie rozkazy.

17. A Matter of Honor
Máte zabiť Alvala Uvaniho, temného elfa, ktorý je majster v kúzlach deštrukcie. Je to obchodník, ktorý veľa cestuje a pri rozkazoch ste mali aj rozpis jeho týždenného plánu. V Mondas a Tirdas je v Bravile, v The Lonely Suitor Lodge. V Middas a Turdas je v Skingrade, v The West Weald Inn. V Fredas a Loredas je v Brume, v Olav´s Tap and Tack. No a v Sundas je doma, v Leyawiine, v Alval Uvani´s House. Najvhodnejšie je počkať si na neho doma, pretože tam máte úplne súkromie a nemusíte sa o nikoho starať. Máte pár možností, ako ho odpraviť. Prikradnúť sa k nemu a cez kradnutie mu vložiť do vrecka otrávené jablko. Za čas sa do neho zakúsne a zomrie. To môžete spraviť, kde chcete. Taktiež viete, že je alergický na med. Tak v deň, keď má prísť domov, mu z domu ukradnite všetko jedlo zo stolov aj skriniek a nechajte na niektorých stoloch medovinu (dá sa kúpiť na rôznych miestach, aj tu v mestskej krčme). Počkajte si, kým príde domov. Keď bude mať hlad a nič nenájde, tak sa napije medoviny a bude dočasne paralyzovaný. Nebude sa môcť teda hýbať a vy ho môžete ubiť na smrť. Treťou možnosťou je proste na neho zaútočiť a zabiť ho v priamom súboji. Teraz si zájdite do hlavného mesta a tam v pni (Hollowed-out Tree Stump) za budovami Stonewall Shields je vaša odmena 500 zlatých a ďalšie rozkazy.

18. The Coldest Sleep
Máte zájsť do časti Gnoll Mountain a tam nájsť nordského barbara menom Havilstein Hoar-Blood. Zájdite tam a už tam na vás čaká aj so svojim vlkom Redmawom. Zabite ich oboch a choďte do ruín Nornal. Sú po Muck Valley Cavern, kde ste boli zabiť Sybillu Draconis. Vstúpte do ruín a v zatopenej časti otvorte truhlu a v nej máte odmenu 500 zlatých a ďalšie rozkazy.

19. A Kiss Befor Dying
Zájdite do mesta Bravil Tu je vašim cieľom lesný elf Ungolin. Vie, že sa niečo chystá, tak sa skrýva v stráženej budove, no medzi šiestou večer a jednou ráno sa chodí modliť k soche Lucky Old Lady. No je pripravený na útok a tak podplatil stráže, aby sa v prípade súboja do ničoho neplietli. Ak vás zbadá, rovno zaútočí. Môžete sa priplížiť a zaútočiť zo zálohy. No tak, či tak vás čaká boj, v ktorom ho zabite. Vtedy sa objaví Lucien Lachance rozčúlený, že čo to robíte. No pochopí, že ste len plnili rozkazy, ktoré však po zabití rodiny Draconisovcov už neboli od neho. Zabíjali ste členov čiernej ruky, Speakerov, Silencerov a teraz dokonca samotného Listenera. Keďže ste jeho Silencer, tak si Čierna Ruka myslí, že on je zradca a idú po ňom. Tak vám prikáže vypátrať, kto vám dáva tie falošné rozkazy a potom sa s ním máte stretnúť na farme Applewatch, kde ste zabili Perenniu Draconis. Malo by tam byť bezpečne.

20. Following a Lead
Vašu ďalšiu úlohu si máte vyzdvihnúť v Anvile, zo suda za sochou morskej panny. Choďte tam, no sud je prázdny. Choďte od neho a počkajte si. O chvíľu uvidíte, ako elf Enilroth vloží do suda vaše rozkazy. Oslovte ho a vyľakaný vám povie, že on len odniesol správu od zahaleného muža, ktorý žije v podzemí majáku. Nechajte ho tak a choďte k majáku. Ten spravuje Ulfgar Fog-Eye. Nájdite ho a vypýtajte si od neho kľúč. Vchod do podzemia je za majákom, tak tam zájdite a vstúpte. Vnútri nájdete mŕtvoly zvierat, aj ľudí. Vylomte zámku do zadnej miestnosti, v ktorej zabite šialeného psa. Tam nájdete na oltári hlavu matky zradcu Bratstva. Taktiež tam má denník, ktorý si zradca nazval originálne "Zradcov denník" (Traitor´s Diary). V ňom sa dočítate, že Bratstvo zabilo jeho matku, keď bol ešte dieťa a tak im prisahal pomstu. Zneužil mŕtve schránky, aby vrhol podozrenie na Luciena a vás využil, na vraždu členov Čiernej Ruky, aby sa dostal k Temnej Matke (škoda že sa k nemu nemôžete pridať a zlikvidovať tú bandu hnusných vrahov). Zájdite na Applewatch, kde ste sa mali stretnúť s Lucienom. Vstúpte do budovy, kde nájdete štyroch členov Čiernej Ruky. Sú tu Belisarius Arius, Banus Alor, Mathieu Bellamont a Arquen, ktorá vás hneď po vstupe osloví. Zo stropu visí umučená Lucienova mŕtvola. V domnení, že je to zradca, ho zabili a vás teraz povýšili na jeho miesto. Dostanete róbu a kapucňu Čiernej Ruky (Black Hand Robe a Hood), ako symboly svojej hodnosti. Potom si počkajte na noc a medzi polnocou a treťou ráno sa spýtajte Arquen na Matku Noci. Ak ste pripravený a súhlasíte s odchodom, tak sa automaticky premiestnite do Bravilu pred sochu Lucky Old Lady. Členovia Čiernej ruky uskutočnia rituál, pri ktorom sa odhalí vstup do krypty Matky Noci.

21. Honor Thy Mother
Keď v Bravile odhalia vstup do krypty Matky Noci, získate tento quest. Arquen vám povie, aby ste ju nasledovali do krypty. Vstúpte tam za ostatnými. Tu sa začne zhovárať Arquen s Matkou a tá odhalí, že zradca nebol Lucien (neviem, prečo ste to nemohli odhaliť už vy, keď ste to vedeli). Vtedy sa ukáže pravý zradca, Mathieu Bellamont. Zabije Ariusa a Alora a napadne ostatných. Pomôžte Arquen ho zabiť. Potom sa s vami pozhovára Matka Noci osobne. Povie vám, že o jeho zrade vedela už dávno, no nechala ho, aby vás zmanipuloval a aby ste vyvraždil väčšinu jej nasledovníkov (to je ale sviňa), keďže Ungolin bol slaboch a neprišiel na to. Vy ste sa však preukázal ako chladnokrvný, krutý vrah bez kúska citu, milosrdenstva, či morálky, takže ste ideálnym kandidátom na nového Listenera. Od tejto chvíle teda zastávate najvyššiu hodnosť v Temnom Bratstve. Teraz si môžete pobrať všetky cennosti, čo nájdete v jej krypte. Keď skončíte s rabovaním, znovu oslovte Matku Noci a ak poviete, že ste pripravený plniť si svoje nové povinnosti, premiestni vás do Svätyne v Cheydinhale, ktorá sa opäť stáva vašim domov. Ako odmenu vám tiež vylepšila Blade of Woe, dýku, ktorú vám pri prijatí do bratstva daroval Lucien (teraz demoralizuje oponenta a poškodzuje mu život, Magicku a Willpower). Keď sa objavíte v svätyni, čaká vás tam aj Arquen, ktorá bude odteraz vašou služobníčkou a radkyňou. Oslovte ju a povie vám, že raz týždenne máte zájsť k soche do Bravilu po príkazy.

22. Whispers of Death
Tento posledný quest nie je ani tak questom, ako pripomienkou vašich povinností a odmeny. Raz za týždeň máte zájsť do mesta Bravil a osloviť sochu nad kryptou Matky Noci, ktorá vám povie, kto si objednal vraždu a kde. Vy sa vráťte do svätyne v Cheydinhale a odovzdajte túto správu Arquen, ktorá to už vybaví ďalej a vám dá podiel z odmeny. Taktiež sa tu objavilo pár nových členov Bratstva, ktorým ako ich šéf môžete prikázať, aby vás nasledovali (vždy len jeden) a tak získate spoločníka pre vaše akcie.

Anvil

The Siren´s Deception
Z rečí (rumors) sa môžete dozvedieť o ženskom gangu, ktorý okráda mužov z Anvilu. Popýtajte sa na Gang a odporučia vás za Goganom a jeho ženou Maelonou. Gogan s vami veľmi nechce hovoriť, tak si pohovorte s jeho ženou Maelonou. Povie vám, že Gogana gang okradol a vzal im aj ich svadobný dar, rodinné dedičstvo. Požiada vás o pomoc pri jeho získaní a prisľúbi vám odmenu 100 zlatých. Sľúbte jej pomoc a odporučí vás na krčmu The Flowing Bowl na brehu za bránami. Tiež si teraz, keď už toho viete viac, môžete pohovoriť s Goganom, ktorý vám povie o dvoch krásnych ženách, nordke a imperiálke, ktoré ho nalákali do ich sídla a okradli. Zájdite teda do tej krčmy a posaďte sa. Objavia sa Signy Home-Wrecker a Faustina Cartia a oslovia vás. Ak ste muž, tak vám prisľúbia noc plnú zábavy, ak ste žena, tak vám ponúknu členstvo v ich gangu. Máte sa za nimi zastaviť na ich farme v noci po jedenástej hodine. Zájdite teda v noci na Gweden Farm a vstúpte. Ak ste muž, tak vás Faustian požiada, aby ste si odložil šaty a veci, no vy už viete, že je to pasca, tak odmietnete. Zavolá Signy a ich tretiu spoločníčku Tsarrinu a napadnú vás. Musíte ich zabiť. Po boji sa objavia Gogan a Maelona v uniformách Anvilskej stráže. Prezradia vám, že pracujú v utajení a že potrebovali cudzinca, aby ich naviedol na gang, pretože muži z mesta, ktorí boli okradnutí, sú ženatí a z hanby odmietali vypovedať. Dostanete odmenu pár sto zlatých (v závislosti od vášho levelu) quest je hotový. Ešte si prezrite mŕtvoly dievčat, vezmite si kľúč od podzemia a vstúpte tam. Nájdete tam pár vecí, ktoré nakradli, tak si ich môžete spokojne ponechať.

The Ghost Ship of Anvil
V Anvilskom prístave kotvia dve lode. Jedna pirátska a druhá plná prízrakov. Volá sa The Serpent´s Wake a na jej palube nájdete ženu menom Varulae, ktorá vás požiada o pomoc. Loď jej práve priviezla zo Summersetských ostrovov krištáľovú guľu jej matky, no krátko po zakotvení boli všetci námorníci zavraždení a stali sa z nich duchovia. Nik sa neodváži vstúpiť na loď. Ponúknite jej pomoc a dá vám kľúč od lode. Vstúpte do kapitánovej kajuty, kde vás čaká prvý prízrak. Zabite ho buď očarovanou, či striebornou zbraňou, alebo mágiou. Prejdite do podpalubia na strednú palubu a z nej na spodnú palubu. Na oboch vás čakajú po dva prízraky. Z truhlice si vezmite kryštálovú guľu a vráťte sa s ňou za Varulae. Dajte jej guľu a ona vám za odmenu dá Redwave, kapitánovu očarovanú šabľu, ktorú sa jej podarilo získať, keď sa pokúsila vstúpiť na loď (pri zásahu poškodzuje život). Potom odíde do mesta a quest je tým kompletný. Len pre zaujímavosť, keď budete plniť záverečné úlohy pre Temné Bratstvo, tak nájdete denník zradcu Bratstva, v ktorom sa dočítate, že sa mu námorníci posmievali, tak ich proste všetkých zabil. To len na osvetlenie toho, čo sa stalo.

Where Spirits Have Lease
V Anvile, v krčme The Counts Arms je chlapík menom Velwyn Benirus. Oslovte ho a zistíte, že ponúka na predaj svoje rodinné sídlo Benirus Manor. Spýtajte sa ho naň a kúpte ho za 5000 zlatých. Sídlo je pri jazierku, kúsok od kostola. Keď však vstúpite, zistíte, že je to zničená a zanedbaná barabizňa. Vyspite sa v posteli na poschodí a napadnú vás traja duchovia. Použite na nich buď magické zbrane, alebo útok mágiou. Ja som ich dostal základným fireballom. V denníku máte odkaz, že ste začuli divné zvuky z podzemia, tak keď sa zbavíte duchov, choďte do pivnice, kde na jej konci nájdete zapečatené dvere. Vráťte sa do vstupnej haly a naľavo od dverí je na zemi rozbitá váza a v nej je ruka a Scrap from Lorgren´s Diary. Prečítajte si ten zdrap z Lorgrenovho denníka a dozviete sa o tajnej miestnosti v budove, ktorú môže otvoriť jedine Benirusov pokrvný príbuzný. Takže musíte nájsť Velwyna. Spýtajte sa na neho v krčme, kde ste ho stretli a povedia vám, že šiel do Imperial City.
Choďte do Imperial City Elven Gardens District a popýtajte sa na neho ľudí. Je v King and Queen Tavern. Cez deň ho v tej krčme zastihnete, tak sa ho tam spýtajte na Lorgrena Benirusa, o ktorom zistíte, že bol nekromancer. Požiadajte ho o pomoc a sľúbi, že vám tie dvere otvorí. Máte sa stretnúť v krčme, kde ste ho stretli prvýkrát. Takže sa vráťte do krčmy v Anvile, tam ho oslovte a súhlaste, že pôjdete spolu do domu. On vás povedie, tak ho sledujte až do domu. Po vstupe preberáte vedenie vy. V dome sú Ďalší duchovia, tak ich likvidujte a chráňte Velwyna. Doveďte ho do pivnice, k zapečateným dverám, ktoré otvorí a utečie. Vstúpte a nájdete za nimi kostru Lorgrena Benirusa. Oslovte ju a jeho duch vám povie, že chce odčiniť svoje zlé skutky a nájsť pokoj, no nie je kompletný, máte mu priniesť ruku. Vráťte sa do vstupnej haly a vezmite ruku z rozbitej vázy, kde ste našli aj list z denníka. Vráťte sa dole a dajte ruku ku kostre. Objaví sa jeho zombioidná podoba. Podviedol vás a opäť sa chce dostať na tento svet. Zabite ho, na neho platia aj obyčajné zbrane. Keď ho porazíte, tešte sa, pretože jeho zničením ste zrušili kliatbu. Keď vyjdete hore, uvidíte, že dom je už teraz krásnym sídlom plne zariadeným a osvetleným. Pre ukončenie questu ešte zájdite naspäť do krčmy oznámiť Velwynovi, že ste kliatbu zlomili.

Bravil

Through A Nightmare, Darkly
O tejto úlohe s môžete dozvedieť z historiek v meste (rumors), alebo priamo od Kud-Ei v gilde mágov - ak ste člen gildy mágov a splnili ste u nej quest Bravil Recommendation, tak vás sama požiada o pomoc pri tomto queste. Zmizol jej priateľ, kolega mág Henantier. Ponúknite jej pomoc a povedzte, že ste pripravený. Odvedie vás do jeho domu. Robí to v tajnosti, pretože experimenty mimo gildu sú zakázané a nechce spôsobiť Henantierovi problémy. Sledujte ju až na poschodie v jeho dome, kde ho nájdete spať na posteli. Povie vám, že robil pokusy so snovým svetom a skúšal, ako vylepšiť svoje schopnosti v sne. No odkedy sa ponoril do vytvoreného snového sveta (Dreamworld), tak sa neprebral. Keď budete pripravený, tak vám dá Kud-Ei amulet, ktorý si nasaďte a ľahnite si spať do neďalekej postele. Ešte predtým vás varuje, že ak Henantier zomrie vo svojom sne, tak zomrú aj tí, čo sú tam s ním. Po zaspatí sa preberáte v Henantierovom sne. Stojí pri vás a bľaboce niečo o tom, že stratil pár vecí, ktoré by chcel naspäť. Keďže ste v sne, nemáte nič, ste nahý a máte len amulet na krku, ktorý vám bráni používať kúzla. Kľudne sa obslúžte čímkoľvek, čo nájdete v Henantierovom snovom dome. Z domu vedú dvere do štyroch oblastí rôznych skúšok, tak si ich prejdite. Na konci každej získať element, ktorý je súčasťou Henantiera a musíte mu vrátiť všetky štyri.
Test of Patience (Test Trpezlivosti): Vstúpte a zo schránky pred vami si vezmite záhadnú listinu, na ktorej sú nezrozumiteľné značky. O chvíľu uvidíte pred sebou cestu s dlaždicami rozmiestnenými 4x4, keď stupíte na nesprávnu, tak z bočných stĺpov vystrelia šípky, ktoré vás zraňujú. Podľa znakov na listine sa máte dostať ďalej. Vyskúšajte si prvé dlaždice a zistite, ktorá je bezpečná. Podľa nej nájdite v listine znak, ktorý zodpovedá tejto dlaždici (tiež sú prvé znaky 4x4) a máte to. Všetky rovnaké znaky sú bezpečné, takže podľa nich si určite cestu ďalej. V tomto prípade dlaždice druhá zľava, 1x vpred, 1x vľavo, 2 x vpred. Druhá pasca je trochu väčšia, prejdete ju v postupnosti dlaždíc tretia sprava, 1x vpred, 2x vľavo, 2x vpred, 1x vpravo, 1x vpred, 2x vpravo, 1x vpred. Posledná pasca je najväčšia a postupnosť je nasledovná: Tretia dlaždica zľava, 2x vpred, 5x vpravo, 2x vpred, 1x vpravo, 2x vpred, 3x vľavo, 1x vzad, 4x vľavo, 2x vpred. Na konci nájdete Element of Patience.
Test of Perception (Test Vnímania): vstúpte a zo schránky pri vás si vezmite fakľu a použite ju, je tu dosť tma. Tu vám stačí prejsť oblasťou, no dávajte si pozor, aby ste nespadli z úzkych cestičiek nad priepasťou a tiež si dávajte pozor na pasce, ako padajúce kamene, či sekáčiky zo stropu. Prejdite na koniec a získate Element of Patience.
Test of Courge (Test Odvahy): Vstúpte a zo schránky pri vás si vezmite nápoj, ktorý vám umožní dýchať pod vodou. Skočte do vody a preplávajte až na koniec podvodných tunelov do ďalšej oblasti. Cestou nájdete vo vode ešte jednu schránku s nápojom na dýchanie pod vodou, no záleží od vašej postavy, ja som mal vysoký level a stačila mi jedna fľaška. Keď prejdete dverami do ďalšej oblasti, tu vás už čaká Element of Courage.
Test of Resolve (Test Odhodlania): Tu máte v schránke na začiatku pri vás dve sady brnení, Light Armor a Heavy Armor. Taktiež pár zbraní a magickú palicu. Vezmite si, čo vám vyhovuje a vstúpte do arény. Tu vás čaká boj, zrejme tiež v závislosti od vášho levelu, ja som tu mal dvoch minotaurov. Keď nepriateľov porazíte, zdvihnú sa schody k balkónu, na ktorom je Element of Resolve.
Keď máte všetky štyri elementy, tak ich dajte Henantierovi a môžete sa zobudiť. Preberáte sa naspäť v skutočnom svete a Henantier vám z vďaky daruje kopec zvitkov s rôznymi kúzlami.

Cought in the Hunt
Z historiek (rumors) sa dozviete, že sa stratil Aleron Loche. Zájdite za jeho ženou, Ursanne Loche, ktorá vám prezradí, že Aleron prepadol stávkovaniu v aréne, požičal si peniaze od jedného orka z mesta a jeho dlh sa vyšplhal až na 500 zlatých. Od ich posledného stretnutia Alerona nik nevidel. Zájdite teda do The Lonely Suitor Lodge a na poschodí je ork Kurdan gro-Dragol. Získajte si u neho dostatočnú obľúbenosť (nad 60) a povie vám, že ak mu prinesiete ich rodinnú sekeru z pevnosti Grief, tak zmaže Aleronov dlh. Má pre vás pripravenú loďku. Tá je pri rieke, tu v meste pod obchodom Warlock´s Luck. Odvezie vás na ostrov, kde je Fort Grief. Pákou pri bráne si ju otvorte a v pevnosti nájdite Alerona. Povie vám, že tak ako on, aj vy ste naleteli na trik so sekerou. Žiadna nie je. Kurdan zarába ťažké prachy na tom, že usporadúva pre bohatých klientov lovy na ľudí. Podľa pravidiel musí korisť zabiť svojich lovcov, od ktorých získa kľúč od brány. Tá sa totiž za vami zatvorila. Vstúpte teda do pevnosti. Hneď naľavo od vstupu je brána, za ktorou je páka. Tou otvoríte hlavnú bránu, aby ste mohli opustiť pevnosť, no najprv potrebujete kľúč. Pozor si v dungeone dávajte na pasce. Tu zabite dvoch prvých lovcov, Imperiála a Norda. Vezmite im kľúče a prejdite do časti The Hunter´s Abyss. Tu zabite posledného lovca - Orka. Od neho si vezmite kľúč, s ktorým sa vráťte otvoriť bránu, no zistíte, že kľúč nepasuje. Vráťte sa na nádvorie a uvidíte, ako Kurdan zabije Alerona. Nemôžete sa hýbať a tak mu ani pomôcť. Od Kurdana sa dozviete, že máte smolu, nikdy nik neodišiel z ostrova a pravidlá sú podvod, tak ako vy máte falošný kľúč. Zabili ste síce jeho zákazníkov, no zoženie si ďalších. Po rozhovore vás napadne. Zabite ho a vezmite si z jeho tela pravý kľúč. Ešte zabite khajiitského lučištníka menom Ra´Jhera the Keeneye, ktorý sem sprevádzal Kurdana. Potom sa vráťte do pevnosti a otvorte si prvé dvere naľavo, za ktorými otočte pákou. Teraz sa môžete vrátiť do mesta. Zvestujte Ursanne smutné správy. Aj keď smúti nad stratou manžela, za to, že ste ho pomstili, vám daruje knihu Biography of the Wolf Queenn (zvyšuje speechcraft).

The Forlorn Watchman
Z historiek sa dozviete, že v okolí mesta sa pohybuje duch. Popýtajte sa na neho viac a odporučia vás za Gilgondirinom, ktorý robí v podniku Silverhome on the Water. Zájdite tam a povie vám, že na ducha si už zvykli, nikomu totiž neubližuje a každý večer sa o ôsmej objavuje na brehu Niben Bay v blízkosti tábora Bawnwatch Camp. Zájdite k tomu táboru pred ôsmou, počkajte do ôsmej a objaví sa duch. Nechce s vami hovoriť a po chvíli sa vydá preč. Sledujte ho dlhú cestu po brehu a na jej konci sa vám predstaví ako Grantham Blakeley a povie vám, aby ste sa poobzerali v tlame pantera (Mouth of the Panther). Vráťte sa do mesta za Gilgondirinom a spýtajte sa ho na to. Povie vám, že sa tým má na mysli deltu rieky, kde sa vlieva do Niebnského zálivu, kde tvar skál pripomína tlamu, zuby, pantera. Zaznačí vám to miesto na mape, tak tam zájdite a nájdete tam stroskotanú loď Emma May. Vstúpte do nej cez dieru v trupe. Nájdete ju zamorenú prízrakmi, s ktorými bojujte mágiou, či striebornou, alebo očarovanou zbraňou. V jednej z kajút nájdete denník, v ktorom sa dočítate, že keď loď zasiahla veľká búrka, došlo na lodi k vzbure. Jediný, kto zostal verný kapitánovi bol Blakeley. Prebojujte sa až na spodnú palubu, kde zabite ducha hlavného zradcu a v jeho pozostatkoch nájdete malý kľúčik. Ním otvorte dvere, za ktorými nájdete pri stĺpe pripútanú kostru. Kľúčom odomknite putá a tým oslobodíte kostru aj Granthamovho ducha, ktorý vám poďakuje a povie, aby ste sa poobzerali po mape k jeho vďačnosti. Na zemi je mapa, tak si ju vezmite. Posiela vás na východ odtiaľto, tak tam zájdite a podľa mapy nájdite zaznačené miesto, kde sa ponorte do rieky a medzi skalami na dne nájdete truhlicu s jeho pokladmi.

Bruma

A Brotherhood Betrayed
Z historiek (rumors) v meste sa dozviete, že v meste sa objavil lovec vampírov Raynil Dralas a zabil Bradona Lirriana. Chcete to prešetriť, tak zájdite do Lirrianovho domu. Tam si pohovorte s Cariusom Runelliusom, ktorý to vyšetruje. Zvýšte si u neho obľúbenosť a povie vám, že je to jasné, našli mŕtveho žobráka v jeho pivnici a Dralas, známy lovec vampírov ho zabil. Vyšetrovanie ukázalo, že Bradon nikdy nechodil von cez deň. Pohovorte si aj s jeho ženou Erline Lirrian, ktorá je presvedčená, že jej manžel nebol vampír. Pracoval v noci a tak cez deň spával. Máte nájsť Dralasa a zistiť pravdu. Popýtajte sa na Dralasa, mohol by byť v niektorej krčme. Je ubytovaný v krčme Olav´s Tap and Tack. Zájdite tam, získajte si obľúbenosť u majiteľa Olava a spýtajte sa ho na Dralasa. Povie vám, že neverí, že by bol Bradon vampír a je rád, že to chcete prešetriť. Aby vám pomohol, dá vám kľúč od Dralasovej izby. Choďte tam a za skrinkou napravo nájdete Gelebournov denník (Gelebourne´s Journal). Zistíte, že boli traja dobrodruhovia, ktorí našli nejaký artefakt. Uzamkli ho tromi kľúčmi a každý si vzal jeden. Už svitá, že Dralas to s lovcom vampírov len hral, aby získal kľúče. Opýtajte sa Olava na Gelebourna a povie vám, že je to ďalší vampír, ktorého nedávno Dralas zabil v Skingrade. Nahlásila to Skingradská stráž, preto Brumská stráž Dralasovi verila, že je tým, za koho sa vydáva. Zájdite to oznámiť Cariusovi. Povie vám, že sa za hodinu stretnete v Olavovej krčme. Vráťte sa teda do krčmy a počkajte tam na neho. Keď príde, povie vám, že stráže videli Dralasa smerovať na západ od mesta. Je tam jediná jaskyňa, ktorá by mohla zodpovedať popisu z denníka a to Boreal Stone Cave. Ak by Dralas zbadal stráže, mohol by spanikáriť a utiecť, no musí byť potrestaný za svoje zločiny a k tomu vás práve Carius splnomocňuje a vyšle vás ho dolapiť. Vydajte sa teda do tej jaskyne. Po vstupe stretnete Dralasa. Už je všetko jasné, takže po pár vetách nasleduje súboj, v ktorom ho zabite. Vezmite si z neho tri kľúče, ktorými otvorte truhlicu a vezmite si z nej Mundane Amulet. Zájdite s ním naspäť do mesta a choďte za Erline Lirrian. Nevinu jej manžela ste už vlastne dokázali denníkom, takže si o tom môžete pohovoriť, no ukážte jej amulet. Odkľaje ho, ako ju to naučil manžel a získate z neho nový amulet - Phylactery of Litheness (zvyšuje trvalo rýchlosť). Quest je hotový. Môžete si ešte o týchto veciach pohovoriť s Cariusom, no už len ak chcete.

Two Sides of the Coin
Z historiek v meste sa môžete dozvedieť, že bol zavretý Jorundr za vraždu. Z krádeže zlata ho obviňuje aj jeho priateľka Andora Auria. Zájdite za ňou do jej domu a pohovorte si s ňou o tom. Povie vám, že s Jorundrom kradli, ale len v malom, no jemu to časom prestalo stačiť a začali robiť na veľkých veciach, ako napríklad vozy s daňami. Odhovárala ho od toho, no nedal si povedať a pri jednej akcii zabil strážcu. Vystopovali ich tábor, keď bola po zásoby a zatkli ho. Ona mala šťastie, no on predtým ukryl ich zlato, takže chce aby ste ho našli. Ak zájdete priamo do väzenia, nebude sa chcieť s vami cez mreže baviť, pretože vám Jorundr nedôveruje. Spáchajte nejaký minimálny zločin, napríklad vezmite žalárnikovi pero, alebo kalamár, kde je pokuta len 1-5 zlatých a nechajte sa zavrieť. Keď budete zdieľať jednu celu, Jorundr vám povie presný opak toho, čo Andora. Že on bol proti tomu, aby začali kradnúť vo veľkom a chcela to ona. Ona zabila strážcu a keď išla po "zásoby", tak ho našli a je presvedčený, že tip im dala ona. Neveril jej, tak ich poklad ukryl. Chce, aby ste ju zabili. On bude za vraždu sedieť dlho, takže vám potom povie, kde majú poklad a môžete si ho nechať. Ako dôkaz jej smrti chce jej amulet. Máte dve možnosti. Zabiť ju, alebo sa s ňou dohodnúť. Ak ju zabijete, tak si od nej vezmite kľúč a s ním si otvorte truhlicu pri jej posteli. Tam má pravý amulet, ak by ste mu doniesli ten, čo má na krku, tak vás pošle preč s tým, že tento je falošný. Ak sa s ňou dohodnete, že budete jej vraždu len predstierať, tak vám sama dá kľúč od truhly, z ktorej si vezmite amulet. S pravým amuletom zájdite do väzenia, dajte ho Jorundrovi a prezradí vám, kde ukryl poklad. Je to kúsok od severnej brány. Vyjdite ňou teda z mesta a choďte k označenému miestu. Ak ste Andoru zabili, tak sa nič nedeje a zobratím pokladu quest končí. Ak ste ju nezabili, tak sa objaví Tyrellius Logellus, ktorého ste mohli vidieť zhovárať sa s Jorundrom, keď ste s ním boli zavretý. Povie vám, že počul váš rozhovor. Jorundr bude dlho sedieť a Andoru zabil, takže mu stojíte v ceste už len vy. Zabite ho. Vezmite si poklad a pre ukončenie questu zájdite do Andorinho domu, aby ste videli, že Tyrellius neklamal a naozaj ju zabil. Odmenou vám budú zlatky, rôzne drahokamy a dve knihy zvyšujúce vám schopnosti (knihy sú rôzne, zrejme v závislosti od vášho levelu).

Lifting the Vale
Po čase hrania, keď budete v Brume, tak vás osloví Tolgan s tým, že by vás chcela vidieť grófka Narina Carvain a daruje vám pár zlatých. Aj z historiek (rumors) ste sa mohli dozvedieť, že Narina zbiera Akavirické relikvie. Zájdite teda do hradu a pohovorte si so samotnou Narinou. Povie vám, že hľadá Draconian Madstone. Ak chcete, porozpráva vám príbeh, ako prvý cisár Cyrodiil spolu s Lordom Vivecom porazili Akavirickú armádu. Pýtajte sa ďalej a dá vám prepis denníku, ktorý našli a podľa ktorého by ste mali byť schopný nájsť legendárny Pale Pass (Biely priesmyk). Jej zvedovia našli len prvú stopu, ktorou je Dragonclaw Rock. Zaznačí vám to na mapu. Zájdite do tej oblasti. Je to severovýchodne od Brumy. Tam si máte pomôcť prepisom denníka a nájsť cestu ďalej. Vydajte sa na severozápad a nájdete vchod do jaskyne Serpent´s Trail. Prejdite jaskyňou s Ogrami, levmi a krysami. Cestou narazíte na mŕtvolu posla, od ktorého máte denník. V ruke ešte stále drží rozkazy (Akaviri Orders), ktoré si vezmite. Prejdite jaskyňou na druhý koniec a vyjdite do Pale Pass. Tu pokračujte cestou až k pevnosti. Cestu strážia ďalší Ogri. Stačí sa držať cesty a nemáte ke zablúdiť, tak dorazte k pevnosti a vstúpte do nej. Tá je plná kostlivcov s mečmi a štítmi. Máte pár možností. Jednou z nich je samozrejme sa prebojovať cez všetkých nepriateľov. Druhou, pokiaľ nechcete bojovať, je prebehnúť jednotlivými oblasťami ruín pevnosti na jej koniec, kde nájdete ducha Akavirijského komandéra menom Mixhaxhi. Ak pri ňom zvolíte prvú, alebo tretiu možnosť odpovede, tak vás napadne a musíte zabiť jeho, aj ostatných. Ak však zvolíte druhú a odovzdáte mu rozkazy, ktoré ste vzali od mŕtvoly v jaskyni, tak sa tým naplnilo ich poslanie a duch aj všetci skeletoni zmiznú. Či už vás duch napadne, alebo zmizne, otvorí sa za ním tajná miestnosť, v ktorej je okrem iných pokladov aj samotný Draconian Madstone (amulet, ktorý dáva 50 %-nú odolnosť voči chorobám a jedom). Vráťte sa naspäť na hrad do Brumy a odovzdajte amulet Narine. Tá vám dá za odmenu prsteň Ring of Vipereye (zvyšuje Agility a odolnosť voči mágii). Tým je quest kompletný. Ak máte záujem, tak Narina uložila amulet aj dosku s rozkazmi do vitríny pri jej tróne, takže ich v noci môžete ukradnúť.

Cheydinhal

Corruption and Conscience
Z historiek v meste sa dozviete, že nový kapitán stráží, Ulrich Leland, zaviedol neskutočne prísne opatrenia a vyberá pokuty za najmenšie prehrešky. Ľudia vás odporučia za Llevanou Nedaren, ktorá ho zrejme najviac nemá v láske. Zájdite za ňou a pohovorte si s ňou o tom. Povie vám o jej susedovi menom Aldos Othran, ktorému nedávno banditi zabili ženu. Začal piť a Ulrich mu neustále dával pokuty, až to viedlo k tomu, že mu zabavil dom a Aldos žije teraz na ulici. Povie vám, že jediný čestný je tam zrejme zástupca kapitána Garrus Darelliun. Zájdite teda do zámku za Garrusom, získajte si u neho dostatočnú obľúbenosť a pohovorte si o Ulrichovi. Tiež sa mu nepáči, čo Ulrich stvára, no nemá v rukách žiadny dôkaz. Hodil by sa svedok. Najlepší by bol zrejme Aldos. Zájdite teda za Aldosom a spýtajte sa ho na Ulricha. Povie vám, že má toho dosť a máte ho nasledovať. Choďte za ním. Pôjde pred svoj dom a vyzve strážcu, aby ho pustil dnu. Ten odmietne a skončí to bojom, pri ktorom strážca zabije Aldosa. Choďte povedať Llevane, čo sa stalo a povie vám, že za to musí Ulrich zaplatiť. Máte ho nalákať k nej domov. Zájdite tiež za Garrusom, ktorému sa tiež nepáči, ako skončil Aldos a dá vám kľúč od Ulrichovej izby, aby ste tam skúsili nájsť nejaký dôkaz, ktorý by ho usvedčil. Teraz máte dve možnosti.
Zájdite za Ulrichom a povedzte mu, aby vás nasledoval a zaveďte ho do Llevaninho domu. Tam už len sledujte krátky rozhovor, po ktorom Llevana zakúzli na Ulricha paralýzu a zavolá dve krysy, ktoré ho zabijú. Verí, že spravila správnu vec a je ochotná čeliť následkom. Zájdite to teda nahlásiť Garrusovi.
Druhý spôsob je, že pôjdete do barákov a tam vstúpite do Ulrichovej izby. Na poličke napravo má knihu a na knihe je list, ktorý ho usvedčuje z toho, že si peniaze z pokút presúval pre vlastné obohatenie. Zaneste list Garrusovi.
Po oboch predošlých spôsoboch vám Garrus povie, že sa za dve hodiny máte stretnúť v krčme Cheydinhal Bridge Inn. Zájdite tam a počkajte si na neho. Keď príde, oznámi vám, že on aj gróf Indarys sú spokojní s vašou pomocou. On bol menovaný za nového kapitána a Ulrich, ak žije( Ak ste pomohli Llevane, tak vo väzení skončí ona) je vo väzení. Za vašu pomoc pri nastolení poriadku vám dá pár stoviek zlatých. Quest kompletný.
Ešte je tu jedno radikálne a rýchle riešenie questu. Po jeho získaní sami rovno napadnite Ulricha a zabite. Zaplaťte pokutu za porušenie zákona a choďte za Garrusom. Nie je z vašej práce nadšený, aj keď priniesla dobrý výsledok. Žiadna odmena. Myslel som, že tým zachránim Aldosa, no ten záhadne zmizol.

The Wayward Knight
Túto úlohu môžete splniť jedine v rámci hlavného príbehu, počas questu Allies for Bruma. Podstatou questu je zachrániť syna grófa Andela Indarysa z Oblivionu. Bližší popis je pri queste Allies for Bruma.

A Brush with Death
Z historiek v meste sa môžete dozvedieť, že sa stratil Rythe Lythandas, veľmi známy maliar. Jeho žena, Tivela Lythandas ho hľadá, tak za ňou zájdite a ponúknite jej pomoc. Dá vám kľúč k jeho ateliéru. Choďte tam a všimnite si zvláštnu maľbu. Kliknite na ňu a prenesiete sa do namaľovaného lesa, ktorý stvoril Rythe. Ten stojí kúsok od vás a hneď vás aj osloví. Zistíte, že od svojho otca dostal unikátny štetec, ktorým môže maľovať ozajstné prostredia. Nejaký zlodej mu ukradol tento štetec. Namaľoval si ním trollov, aby ho ochránili, no tí sa obrátili proti nemu a zabili ho. Máte mu ten štetec doniesť naspäť. Na pomoc vám dá pár fliaš terpentínu, ktorý môžete použiť na svoju zbraň, tak ako jed a výrazne tým poškodíte namaľovaných trollov. Zájdite k mŕtvole zlodeja, pobite trollov a vezmite si štetec (Brush of Truepaint). Vráťte sa za Rytheom a dajte mu ho. Ten namaľuje obraz jeho domu, ktorý poslúži ako teleport. Kliknite naň a objavíte sa naspäť v jeho ateliéri. Keď sa Rythe zvíta s manželkou, tak vám poďakuje za záchranu a daruje vám Apron of Adroitness (je to jeho špeciálna maliarska zástera, ktorá sa však ráta ako Light Armor a zvyšuje Agility a Intelligence).

Chorrol

Canvas the Castle
V Chorrole zájdite na hrad a oslovte grófku Arrianu Valgu. Povie vám, že ju rušíte uprostred vyšetrovania, tak sa na to popýtajte. Stratil sa portrét jej nebohého manžela. Požiada vás, aby ste ho našli a dostanete aj kľúč od súkromných častí hradu a môžete sa tam voľne pohybovať (radosť pre zlodejov). Popýtajte sa jej na všetko, čo súvisí s prípadom a odporučí vám 5 osôb, ktoré by mohli byť podozrivé, prípadne vám pomôcť nájsť vinníka.
Kapitán stráží Bittneld vám povie, že často vída v Západnej veži (West Tower) Chanel, ktorá mu povedala, že sa tam venuje výskumom svojich kúziel. Nič mimoriadneho nevie.
Herold grófky Valgy menom Laythe Wavrick poukáže na to, že Orgnolf veľa pije a preto si aj požičiava peniaze.
Správca Orok gro-Ghoth vám povie, že bol v hrade, pretože pršalo, no nevidel ani Chanel, ani Orgnolfa. Tiež už prichytil Orgnolfa chlastať v Západnej veži.
Sluha Orgnolf Hairy-Legs vám povie, že sa večer vadil s chlapcom, čo doručil dodávku, ktorú poškodil počas búrky. Potom bol vo svojej izbe.
Hradná čarodejka Chanel vám povie, že večer pozorovala hviezdy, potom šla do jedálne a spať.
Dvaja predtým povedali, že pršalo, takže pozorovať hviezdy nemohla. Najpodozrivejší sú teda Chanel a Orgnolf. Teraz by ste mali začať skúmať fyzické dôkazy. Poďme do jedálne, kde sa zdržovali. Na koberci nájdete škvrny od farby. Mnohí spomínali Západnú vežu, tak do nej zájdite. Za krabicami je vchod do jej spodnej časti. Vstúpte tam a nájdete zaujímavú maľbu. Je jasné, že niekto na hrade je maliar. Chanel ste sa mohli spýtať na ukradnutú maľbu a mala k nej nejaké poznámky. Choďte do jej izby a prezrite si pult na jej stole (lectern) a nájdete štetce a farby. To ju usvedčuje. Máte dostatok dôkazov. Ešte si u nej zvýšte obľúbenosť a obviňte ju. Prizná sa, že obraz ukradla, pretože ho maľovala ona a milovala grófa Valgu, tak chcela mať naňho spomienku. Teraz vám maľbu odovzdá.
Teraz je to na vás. Prvou možnosťou je povedať pravdu. Choďte za grófkou Arrianou a povedzte jej, že maľbu ukradla Chanel. Nedá ju zavrieť, ale vykáže ju z mesta. Vás odmení niekoľkými stovkami zlatých a pár drahokamami.
Druhá možnosť je povedať grófke Arriane, že nikto z podozrivých nie je vinníkom. Mrzí ju, že podozrievala svojich blízkych, no dúfala, že sa jej podarí nájsť maľbu. Zmieri sa s tým, že maľba je preč, no za vašu námahu vám dá aspoň pár stoviek zlatých (menej, než keď odhalíte Chanel). Potom zájdite za Chanel. Tá je vám neskutočne vďačná, že ste ju neprezradili a že si môže maľbu nechať. Povie vám, aby ste sa za ňou zastavili za tri týždne a bude mať pre vás obraz, ktorý vám namaľuje, aby sa vám aspoň takto odmenila. Za tri týždne sa teda vráťte a daruje vám obraz aj s podstavcom. Má hodnotu 500 zlatých a pre vás aj estetickú, keďže si ho môžete vystaviť vo svojom dome.

Separated at Birth
Z historiek sa v meste môžete dozvedieť, že miestny pijan Reynald Jemane je častým návštevníkom mesta Cheydinhal, no keď ho tam ľudia z Chorrolu stretnú, tak sa tvári, že ich nepozná. Zájdite do krčmy The Grey Mare. Tam nájdete pripitého Reynalda. Povie vám, že nikdy v Cheydinhale nebol a že už ho to otravuje, že sa ho na to stále vypytujú. Dá vám 50 zlatých, aby ste zistili, s kým si ho to pletú. Zájdite teda do mesta Cheydinhal a popýtajte sa na Reynalda Jemane, no zistíte, že nikoho takého nepoznajú, ale že v meste býva Guilbert Jemane. Zájdite za ním a povedzte mu o Reynaldovi. Zistíte, že sú to dvojičky, ktoré boli oddelené pri narodení, keď ich rodnú farmu napadli ogry. Guilbert sa hneď vydá do Chorrolu za svojim bratom. Vráťte sa do Chorrolu aj vy a zájdite za bratmi (ak Guilbert ešte nedorazil, tak si len počkajte). Sú šťastní, že sú spolu a Guilbert vám poďakuje a poukáže, že by ešte niečo potrebovali. Tým je quest kompletný. Okrem 50tich zlatých, ktoré ste dostali na začiatku, ďalšiu odmenu nedostanete, no sprístupní sa vám tak quest Legacy Lost.

Legacy Lost
Keď ste splnili quest Separated at Birth, tak ste zabezpečili stretnutie rozdelených dvojičiek Reynalda a Guilberta Jemaneovcov. Teraz vás Guilbert požiada o pomoc. Sú spolu a teší sa z toho, no radi by získali naspäť svoju rodnú farmu Weatherleah. Nevedia síce, kde presne leží, len že niekde južne od Chorrolu. Sľúbte im pomoc. V meste sa popýtajte na tú farmu a odporučia vám spýtať sa v gilde bojovníkov. Ich členka, Sabine Laul skúmala okolie Chorrolu, tak by to mohla vedieť. Nájdite ju a spýtajte sa jej na Weatherleah. Spomenie si a zaznačí vám to miesto do mapy. Zájdite tam a nájdete farmu aj s ogrami. Teraz by ste sa mohli vrátiť oznámiť to Guilbertovi, no poslal by vás naspäť, aby ste ogrov pobili, tak to spravte rovno. Pozabíjajte všetkých ogrov a vráťte sa do mesta. Oznámte to Guilbertovi a požiada vás už len, aby ste ich tam odprevadili. Kľudne použite rýchle cestovanie cez mapku a objavíte sa pri farme s oboma bratmi. Zájdite s nimi až k budove, pre splnenie questu. Potom oslovte Guilberta a dostanete odmenu pár stoviek zlatých. Tiež vám povie, aby ste sa zanedlho zastavili.

Sins of the Father
Po pár dňoch, až týždni potom, čo ste splnili quest Legacy Lost, sa v meste objaví Fathis Ules. Aj z historiek sa môžete dozvedieť, že sa na bratov Jemaneovcov vypytoval nejaký Dunmer. Buď ho nájdite, alebo si počkajte, než vás sám osloví. Povie vám, že otec dvojčiat, Albert Jemane bol profesionálny zlodej. Veľmi úspešný, až raz, keď ho najali na krádež konkrétnej veci, tak sa rozhodol, že si ju nechá a zrejme ju ukryl na farme Weatherleah, ktorú postavil zrejme len ako zásterku, keďže nebol farmár, ale zlodej. Keďže farmu zdemolovali ogri, pravdepodobne odniesli všetky cennosti so sebou do svojej jaskyne Redguard Valley Cave, ktorej pozíciu vám zaznačí na mape. Požiada vás, aby ste ten predmet našli a sľúbi vám, že to bude výhodné pre vás oboch (čudujem sa, že so mnou, ako hlavou zlodejov - jasné, to nikto nevie - ale aspoň ako vysokopostaveným členom nehovoril trochu inak, viac na rovinu). Zájdite teda do spomínanej jaskyne, je neďaleko Weatherleah. Pred jaskyňou čakajú dvaja goblini a v jaskyni sú už len samí ogri. Prebojujte sa do jej spodnej, zadnej časti, kde je šéf týchto ogrov. Zabite ho a nájdete u neho Honorblade of Chorrol. Zistili ste, že Albert ukradol čestný meč Chorrolu a teraz je na vás, ako sa rozhodnete. Môžete ho dať Fathisovi, ktorý vám zaň dá odmenu 1500 zlatých (alebo inú v závislosti od vášho levelu). Pre ukončenie questu zájdite za Guilbertom Jemane, ktorý vám neverí, že jeho otec bol zlodej, keďže nemáte žiadny dôkaz. Quest hotový. Ak chcete, môžete potom meč od Fathisa odkúpiť naspäť.
Druhý spôsob je čestne meč vrátiť. Zájdite na hrad v Chorrole a oslovte Laythe Wavricka, herolda grófky Valgy. Spýtajte sa ho na zmiznuté cennosti a odovzdajte mu stratený meč a za odmenu vám dá štít so symbolom mesta Chorrol (Escutcheon of Chorrol, zvyšuje Endurance a odráža poškodenie). Pre ukončenie questu sa vráťte na Weatherleah za Guilbertom Jemane. Ten sa dopočul o navrátení meča a vidí ako dôkaz Chorrolský štít, takže vám uverí, že ich otec bol zlodej a je rád, že ste odčinili jeho posledný zločin. Za odmenu vám daruje 4 Grand Soul Gemy. Toto však znamená, že ste naštvali Fathisa a nebude sa s vami baviť. Ak ste v gilde zlodejov, tak ste tým v jeho osobe stratili priekupníka na kradnutý tovar. Hoci mal najviac peňazí, nevadí, máte stále ďalších. A ak túžite aj po meči, môžete ho ukradnúť grófke Arriane Valge, no jedine v jej izbe, keď spí, čo je dosť náročné.

A Shadow Over Hackdirt
V meste sa okolo námestia s veľkým dubom uprostred pohybuje argoniánka Dar-Ma. Oslovte ju, pokiaľ vás neosloví sama a buďte k nej milý, teda odpovedzte, že ste v meste nový a neodbite ju. Za pár dní sa dozviete z historiek, že zmizla. Už predtým ste sa od nej mohli dozvedieť, že jej matka vlastní obchod Northern Goods and Trade. Zájdite tam a oslovte Seed-Neeus, jej matku. Tá vám povie, že jej dcéra išla s tovarom do dediny Hackdirt a už sa mala dávno vrátiť. Mala svojho obľúbeného koňa menom Blossom a napriek tomu sa zdržala. Požiada vás o pomoc, tak jej ju prisľúbte. V meste sa môžete popýtať na Hackdirt, no nič podstatného nezistíte, len príbehovo, že to bola prosperujúca banská kolónia, ktorú pred pár rokmi zničili. Zájdite teda do tej dediny. Voči cudzincom sú tam nepriateľskí a teda ani s vami sa nechcú moc baviť. Zájdite do obchodu Moslin´s Dry Goods, kde predáva Etira Moslin, ktorej mala Dar-Ma doviesť tovar. Spýtajte sa jej na ňu, no popiera, že by tu niekedy bola. V stajni za jej obchodom jej Dar-Main kôň Blossom. Keď ho objavíte, tak sa na to choďte spýtať Etiry, no tá tvrdí, že kôň je jej. Skúste pozrieť ďalšie stopy. Choďte do krčmy Moslin´s Inn a spýtajte sa majiteľa, ktorým je Vlanhonder Moslin, či niečo nevie, no samozrejme popiera. Vlámte sa do hornej izby napravo. Uvidíte, že nábytok je poprevracaný. V skrinke nájdete Dar-Main denník, v ktorom píše, že sa jej zdalo, že počula záhadné kroky pred izbou. Spýtajte sa na to hostinského. Prizná, že tu bola, no vraj už odišla.
Predošlú časť môžete celú preskočiť, pokiaľ chcete. Podstatné je dostať sa do podzemia. Môžete niekoho zabiť a vziať mu kľúč, alebo ho ukradnúť, alebo rovno vypáčiť poklop do podzemia a prebiť sa až k Dar-Ma. No po správnosti to poriešime trochu inak. Jediný v meste, kto je s vami ochotný hovoriť je Jiv Hiriel. No nie pred ostatnými. Povie vám, aby ste sa zastavili u neho doma večer po šiestej. Zájdite tam večer a povie vám, že v podzemí prebývajú Deep Ones. Tí kedysi pomohli ich dedom k bohatstvu, ktorí na nich narazili pri dolovaní, no za strašnú cenu. Potom prišli vojaci a dedinu vypálili. Teraz Etira našla knihy z ktorých zistila, ako si ich znova nakloniť, no na to treba krvavú obetu a tou má byť práve Dar-Ma. Dá vám kľúč do podzemia, kde sa nachádzajú tí, ktorí sa zmenili a chcú byť najbližšie k Deep Ones. Nazývajú sa Brethern (bratia, súrodenci), tak na nich pozor. Povie vám, že vchod do jaskýň pod mestom je v každom dome, no najlepšie to máte z krčmy Moslin´s Inn. Vrchod je aj tu, v Hirielovom dome, no naozaj, keď vstúpite do jaskýň z krčmy, tak ste hneď pri klietke, v ktorej držia Dar-Mu. Aj klietku otvoríte kľúčom od Hirtela a tak ju môžete bez boja vyslobodiť a odviesť hore. Ak vám to nevadí, tak sa kľudne prebojujte cez nepriateľov a osloboďte ju až potom. Ak Dar-Ma náhodou zomrie, tak to oznámte jej matke, čím splníte quest, no nedostanete žiadnu odmenu. Ale prečo by sa to malo stať, keď máte vymoženosť dvadsiateho prvého storočia v podobe funkcie Save a Loade. V meste počkajte, kým si Dar-Ma nasadne na svojho koňa a odveďte ju do Chorrolu. Tam zájdite za jej matkou, Seed-Neeus, ktorá vám poďakuje a za odmenu vám o 5 bodov zvýši schopnosť obchodovania (Mercantile).

The Killing Fields
Z historiek sa dopočujete o Odiilovi, no nič priameho ku questu, takže zájdite priamo do krčmy The Grey Mare a tam nájdete chlapíka menom Valus Odiil, ktorý hľadá svojich synov. Oslovte ho a spýtajte sa na nich. Povie vám, že ich farmu napadli potvory a jeho synovia čakajú na neho, aby ich spoločne vyhnali. No on je už starý a požiada vás, či by ste sa k jeho synom nepripojili miesto neho. Súhlaste. Choďte do Weynon Priory, kde čakajú jeho synovia. Tam sú Rallus Odiil, aj Antus Odiil. Vypočujte si ich rozhovor a oslovte ich. Zavedú vás na ich farmu. Odiil Farm je kúsok poniže. Keď dôjdete na pole, tak si chvíľu počkajte a dovalia sa goblini. Pobite všetky vlny goblinov, celkovo ich bude 10. Potom oslovte synov, ak prežili a vydajú sa za otcom do mesta. Vráťte sa tam aj vy. Ak jeden zo synov zomrel, dostanete za pomoc 150 zlatých. Ak zomreli obaja, nedostanete nič, pretože peniaze potrebuje na ich pohreb. No ak ste sa snažili a obaja synovia to prežili, dostanete za odmenu meč Chillrend (poškodenie mrazom a znižuje odolnosť voči mrazu).

Imperial City

Unfriendly Competition
Od niektorých obchodníkov v Market Districte sa dozviete, že im kšefty kazí Thoronir, pretože predáva veľmi lacno. Ak by ste im chceli pomôcť, máte zájsť za Jensine. Zájdite do jej obchodu Jensine´s "Good as New" Merchandise a spýtajte sa jej na Thoronira. Povie vám, že mnohí obchodníci tu v meste vytvorili Združenie obchodníkov, aby udržali rovnováhu ekonomiky v meste. Ona je predsedkyňou toho združenia. Thoronir sa odmietol k nim pridať a predáva príliš lacno, čím hrozí, že niektoré ostatné podniky skrachujú. Je presvedčená, že jeho tovar musí byť nejako nelegálny. Máte to vypátrať. Sľúbte jej pomoc. Zájdite za Thoronirom, no odmieta vám vyzradiť svoj zdroj. Sledujte ho. Počkajte si do večera, z obchodu odchádza okolo ôsmej. Sledujte ho po meste a medzi desiatou a jedenástou sa vráti k svojmu obchodu, no pôjde zaň. Tam ho sledujte ďalej. Stretne sa tam s nejakým chlapíkom. Vypočujte si ich rozhovor. Je to nejaký Agarmir a je to Thoronirov dodávateľ. Sledujte ho až do Talos Plaza, kde nájdete jeho dom. Počkajte si, kým nebude doma, vypáčte zámku a vlámte sa mu do domu. Vnútri sa vlámte do pivnice. Tam nájdete zvyšky tiel, prvý dôkaz, čo už niečo naznačuje. Hľadajte ďalej a na stolíku nájdete knihu Macabre Manifest, v ktorej sú zapísaní nedávno zomrelí. Agarmir vykráda hroby, oberá o veci čerstvé mŕtvoly a veci predáva Thoronirovi. Zájdite za ním a ukážte mu knihu ako dôkaz. Je zhrozený a sľúbi, že už od neho nebude brať tovar. Mali by ste získať viac dôkazov, aby sa o neho mohla postarať stráž. Vraj niečo chystá. Zájdite k palácu v centre mesta, ten obkolesujú hroby. Zájdite k Trentius Family Mausoleum a uvidíte, že dvere do mauzólea sú otvorené. Vstúpte dovnútra a čaká vás tam Agarmir a jeho komplic Rolgarel. Agarmir vám povie, že vás očakával a tak tu na vás nastražil pascu. Napadnú vás, tak ich zabite. Získate od nich meč Debaser (poškodzuje Willpower a Endurance). Tiež si prezrite hrobku a za jednou kryptou nájdete palcát Calliben´s Grim Retort (poškodzuje Blunt, Strength a dáva mrazivé zraňovanie). Vezmite si Agarmirovu lopatu, ako dôkaz jeho činnosti. Vráťte sa za Thoronirom, ktorý vám povie, že veci od Agarmira daroval chrámu a pridal sa k Obchodníckemu Zväzu. Za vašu námahu pri odhalení Agarmira vám daruje prsteň Weatherwart Circlet (odolnosť voči ohňu a mrazu). Už len pre ukončenie questu zájdite za Jensine, ktorá vám poďakuje za vyriešenie problému, vezme dôkazy voči Agarmirovi a vám daruje pár stoviek zlatých.

Imperrial Corruption
Zájdite do oblasti Temple District. Tu bývajú Luronk gro-Gluzog a Ruslan. Ak ich nenájdete na ulici, tak zájdite k nim domov. Keď jedného z nich oslovíte, tak sa vám posťažuje, že ich neprávom obral imperiálny kapitán. Obvinil ich z krádeže v obchode u Jensine. Ona sama dokonca poprela, že by kradli, no aj tak museli zaplatiť pokutu. Nevedia, ktorý kapitán to bol, no keby ho videli, isto by ho spoznali. Zájdite Jensine´s "Good as New" Merchandise v Market Districte a spýtajte sa na to Jensine. Povie vám, že tým kapitánom je Audens Avidius, no ak spomeniete jej meno, všetko poprie, nechce s tým nič mať. Kapitána môže zatknúť jedine iný kapitán. Spýtajte sa na to mestskej stráže a pošlú vás za kapitánom menom Servantius Quintilius (najprv teda za Hieronymusom Lexom a ten vás pošle za Servantiusom, no ak ste už Lexa poslali do Anvilu, tak idete priamo za Servantiusom). Ten sa do toho nechce púšťať a pošle vás za kapitánom menom Itius Hayn. Povie vám, že je to vážne obvinenie a pustí sa do toho prípadu, len ak zoženiete dvoch svedkov. Zájdite teda za Luronkom aj za Ruslanom a presvedčite ich, aby svedčili (ak nechcú, zvýšte si u nich obľúbenosť). Počkajte si deň a dostanete správu, že kapitán Avidius bol zatknutý. Odmena za tento šľachetný skutok nie je žiadna. Akurát keď sa za pár dní zastavíte naspäť v meste, tak vás Avidius, ktorý utiekol z väzenia, napadne, takže ho musíte zabiť.

An Unexpected Voyage
Zájdite vo Waterfornt Districte do krčmy The Bloated Float Tavern Deck. U hostinského Ormila si za 10 zlatých prenajmite izbu, choďte do podpalubia a pospite si pár hodín. Keď sa preberiete, zistíte, že loď sa hýbe. Niekto ju zrejme uniesol. Postupne narazíte na pár banditov, ktorí si hovoria Blackwater Brigands. Ak sa od nich chcete niečo dozvedieť, tak na nich hneď neútočte, ani im hneď nehovorte, kto ste. Tu v podpalubí je s vami Lynch. Povedzte mu, že ste cestujúci a potom, že ste člen ich gangu. Neverí vám a dôjde k boju. Zabite ho a vezmite si z jeho tela kľúč a rozkazy. Kľúčom otvorte sklad, kde je zavretý vyhadzovač Graman gro-Marad. Povie vám o únoscoch toho len málo. Je schopný vrátiť sa s loďou naspäť, no musíte sa najprv zbaviť pirátov. Vyjdite na strednú palubu, kde je Minx. Z rozkazov Lyncha viete, že ju nemá rušiť, tak jej povedzte, že vás posiela Lynch aby ste pomohli Selene. Aj tak to povedie k boju, tak ju zabite. Vezmite si z nej kľúč, ktorým otvoríte dvere na hornú palubu. Tam je Wrath. Povedzte mu, že čakáte na rozkazy. Pýta sa, kedy vás prijali, tak povedzte, že pred troma dňami. Po rozhovore ho zabite. Vezmite si od neho kľúč, vráťte sa na strednú palubu a vstúpte do Ormilovej kajuty. Tam je vodkyňa gangu Selene. Môžete na ňu rovno zaútočiť a zabiť ju. No je tu aj druhá možnosť. Keď sa spýta, ako ste sa sem dostali, povedzte, že máte kľúč od Wratha (I Took the Key from Wrath).Na otázku čo tu chcete, odpovedzte, že sa chcete pridať ku gangu (I Want to Join the Gang). Povie vám o dohode, ktorú uzavreli pred a dokončite vetu za ňu, že pred tromi mesiacmi (Three Monts Ago?). Spýta sa vás, že prečo prišli. Odpovedzte, že nájsť zlatú sochu galeóny (To Find the Golden Galleon). Povie vám, že vás zabije a schovajú sa vo svojom bezpečnom úkryte. Spýtajte sa či myslí ten v Bravile (You mean in Bravil?). Všetky odpovede viete od ostatných, ak ste sa s nimi pred ich zabitím rozprávali. Napokon sa vás spýta čo je s ostanými, tak jej povedzte, že ste ich zabili. Vidí, že ste skúsenejší než ona a vzdá sa. Odovzdá vám svoj meč Blackwater Blade. Oslovte Ormila, spýtajte sa na Selene a povie vám, aby ste ju zamkli v podpalubí. Odveďte ju teda dole a zavrite ju do izby vedľa tej vašej. Vráťte sa za Ormilom a povie vám, že príbeh o zlatej galeóne si len vymyslel, aby prilákal viac zákazníkov. Teraz vidí, že to bola chyba. Máte si ísť ľahnúť a oni vás už dopravia naspäť do mesta. Takže sa vráťte do postele a zdriemnite si. Keď sa preberiete, ste naspäť v Imperial City. Oslovte ešte Ormila, ktorý vám povie, že o Selene sa už postarala stráž. Bola na ňu vypísaná odmena, ktorú mu vyplatili, tak vám dá pár stoviek zlatých. Quest kompletný.

Order of the Virtuous Blood
Po čase hrania vás v hlavnom meste osloví Ralsa Norvalo. Požiada vás, aby ste sa stretli s jej manželom v Seridurovom dome, v Temple District. Zájdite tam a privíta vás Seridur. Povie vám, aby ste ho nasledovali a zájde do pivnice. Choďte tam za ním. Tam vám prezradí, že sú spolok lovcov upírov. Práve jedného objavili v meste, Seridur bol svedkom toho, ako zabil mladú ženu. Bol to Roland Jenseric a vy ho máte zabiť. Spýtajte sa na neho a Seridur vám povie, že zmizol z mesta. Takže zájdite do jeho domu, či tam nenájdete nejaké stopy. Dom má tiež tu v Temple District. Vlámte sa tam a na stolíku naľavo leží kniha a na nej ľúbostný list od jeho milej Relfiny. Z listu vyčítate, kde má skrýšu, v ktorej sa stretávajú. Vydajte sa teda severozápadne od mesta do Roland Jenseric´s Cabin. V chatke nájdete Rolanda. Teraz máte možnosť ho zabiť. To je síce nesprávna, no tá ľahšia cesta, ktorá však môže viesť k temnej stránke sily, môj mladý padawan. Zabite ho a oznámte to Seridurovi, ktorý vám dá pár stoviek zlaťákov a pošle vás preč.
No je tu aj druhý, správny spôsob. Vypočujte si Rolanda. Povie vám, že Relfinu miloval. Zabil ju Seridur, ktorý je skutočným vampírom a našiel si to najlepšie krytie, medzi lovcami vampírov, dokonca ako ich vodca. Ponúknite mu pomoc a požiada vás, aby ste teda odrovnali Seridura. Máte sa na neho popýtať Phintiasa, predavača kníh v obchode First Edition v Market Districte. Zájdite tam a povie vám, že si u neho Seridur kupoval párkrát knihy a spomínal Memorial Cave. Zaznačí vám polohu tej jaskyne na mapu. Zájdite tam a vstúpte do nej. Prebojujte sa jaskyňou plnou vampírov a na konci vás čaká samotný Seridur. Zabite ho a vráťte sa do Rolandovej chatky oznámiť mu jeho smrť. Poďakuje vám a povie, že sa stretnete v pivnici Seridurovho domu, teda v centrále Rádu Čistej Krvi. Vráťte sa teda do mesta a zájdite do Seridurovho domu. Tam už čakajú starí členovia Grey-Throat a Gilen Norvalo. Oslovte Rolanda, ktorý vám povie, že sa zhodli na tom, že Order of the Virtuous Blood nenechajú padnúť a budú naďalej bojovať proti vampírskemu zlu v Cyrodiile. Z vás spravia čestného člena (brata/sestru) Rádu. Odteraz vám za každého zabitého vampíra vyplatia 250 zlatých. Ako dôkaz im stačí Vampire Dust (tak ho tu môžete predávať, ak ho nepotrebujete na alchýmiu), ktorý získate z každého zabitého upíra. Samozrejme dostanete aj odmenu, ktorou je prsteň Ring of Sunfire (odolnosť proti chorobám a odráža mágiu).

The Collector
V niektorých starých ruinách môžete nájsť zvláštnu sošku - Ayleid Statue. Má hodnotu 250 zlatých. Tento quest môžete začať dvoma spôsobmi. Môžete sošku niekde predať a za pár dní vás kontaktuje Jollring s tým, že jeho pán sa dozvedel o soške, ktorú ste predali a pozýva vás k sebe. Druhý spôsob je ísť priamo za Jollringovým pánom, ktorým je Umbacano. Žije v Umbacano Manov v časti Talos Plaza. Jollringovi ukážte sošku a pošle vás rovno za Umbacanom. Ten vám povie, že je vášnivým zberateľom Ayleidských artefaktov. Soška, ktorú ste získali, je jednou zo série desiatich sošiek. Kúpi ju od vás za dvojnásobok jej ceny, čiže za rovných 500 zlatých. (Ak ste už tú prvú predali, tak vám len povie, že všetky ostatné od vás kúpi za túto hodnotu). Požiada vás, aby ste mu ich všetky našli a priniesli. Keď mu prinesiete druhú, povie vám, že z kníh vyčítal päť lokácií, v ktorých by sa mali sošky nachádzať. Zvyšné tri musíte nájsť sami. Keď mu donesiete tretiu sošku, ponúkne vám ďalší quest, ktorým je Nothing You Can Possess.
Prvú sošku môžete nájsť v ruinách Vilverin, tie máte dosť blízko pri hlavnom meste, takže by nemal byť problém ju násjť a tak začať tento quest.

|  |  |
| --- | --- |
| **Vilverin** - | hneď, ako ste sa na začiatku hry dostali von z kanálov pod väzením (Imperial Prison District), tak ste za riekou mohli vidieť tieto ruiny. |
| **Culotte** - | juhovýchodne od hlavného mesta, na brehu rieky The Upper Niben. Ako vedie žltá cesta - The Yellow Road, tak nad písmenom "T". |
| **Fancas** - | severne od Cheydinhalu, priamo od písmena "Ch". |
| **Mackamentain** - | južne od Cheydinhalu (to len orientačne, je to ďaleko na juh), nad malým jazerom, ktoré je nad Silverfish River. |
| **Moranda** - | medzi Brumou a Chorrolom. The Orange Road medzi nimi nevedie priamo, ale v jednej časti má obchádzku na juh. Vzdušnou čiarou prejdite priamo z jednej strany cesty na druhú a medzi nimi nájdete Morandu. Pod "The" z The Orange Road. |
| **Ninendava** | severozápadne od Morandy. Na mape ako je veľký nápis The Jerral Mountain, tak od písmena "T" na juh. |
| **Welke** - | juhovýchodne od Bravilu. Na južnej strane rieky Panther River. Juhozápadne od písmena "P" z Panther. Pri južnom cípe rieky. |
| **Wendelbek** - | severozápadne od Welke, na severnej strane rieky Panther River, medzi oboma severnými cípmi rieky. |
| **Weynandawik** - | severozápadne od Bravilu. Pod nápisom The Green Road, konkrétnejšie pod časťou "Road". |
| **Wendir** - | južne, juhozápadne od Chorrolu. Priamo južne od slova Black, v nápise The Black Road. |

Keď mu prinesiete všetkých 10 sošiek, tak okrem peňazí za ne dostanete prémiu 5000 zlatých a quest je splnený.

Nothing You Can Possess
Tento quest môžete získať jedine v prípade, že ste začali quest The Collector a doniesli ste Umbacanovi aspoň tri sošky (Ayleid Statue). Teraz vám povie, že chce rytinu z oblasti zvanej Hight Fane. Je možné, že oblasť sa teraz už volá inak a nevie, kde sa nachádza, máte to vypátrať. Vonku v Talos Plaza vás osloví chlapík menom Claude Maric. Povie vám, že aj on bol najatý na túto úlohu a hoci ste konkurenti, pozýva vás na pohárik. Zájdite za ním do hotela Tiber Septim. Tam si s ním pohovorte. Spýtajte sa na Hight Fane a poradí vám prečítať si knihu Cleansing of the Fane. Tú môžete kúpiť v Market Districte v obchode First Edition od Phintiasa. V nej sa dočítate, že oblasť sa teraz volá Malada. Ak si u Marica veľmi zvýšite obľúbenosť, tak vám aj sám prezradí meno Malada. Tak, či tak, zobrazí sa vám oblasť na mapke. Vydajte sa tam. Preskúmajte ruiny a vnútri si na konci otvorte kamennú stenu kľúčom od Umbacana. Za ňou si vezmite zo steny rytinu. Pozor, stena sa zosype, tak uskočte. Vráťte sa von pred ruiny, kde vás čaká Claude Maric. Povie vám, aby ste mu tú rytinu dali. Môžete mu ju dať a nič sa nedeje - potom si len zájdite za Umbacanom pre splnenie questu, ale bez odmeny. Ak odmietnete, tak utečie a napadnú vás traja jeho pomocníci Brucetus Festinius, Rigmor a S´razirr. Zabite ich a vráťte sa za Umbacanom, ktorý vám dá za odmenu 2500. Tretia možnosť je dať Maricovi rytinu a keď sa dá na odchod, tak mu ju prosto ukradnite. Máte to bez boja a aj odmena je vaša.
(Inak len pre zaujímavosť, celú Maricovu bandu aj s ním môžete pred začatím questov pre Umbacana nájsť v krčme Roxey Inn).

Secrets of the Ayleids
Po splnení úlohy Nothing You Can Possess vám ponúkne Umbacano tretiu úlohu. Tou je získať vzácnu korunu - Crown of the Ayleids. Tentokrát nejde o vykrádanie hrobiek. Korunu vlastní iná zberateľka, Herminia Cinna, ktorá žije v Elven Garden Districte. Umbacano vám rovno dá 1000 zlatých na výdaje. Máte mu ju od nej kúpiť, alebo proste zohnať. Zájdite za ňou a pohovorte si s ňou. Odmieta vám ju predať za akúkoľvek cenu. Prezradí vám, že Umbacano nie je len zberateľ, ale že má záujem uvoľniť staré, temné sily pomocou koruny, pretože koruna posledného Ayleidského kráľa Nenalatu (ako vám prezradí jeho meno) bola mocným magickým artefaktom. Ponúkne vám alternatívne riešenie. Keďže Umbacano Korunu Nenelatu nikdy nevidel, tak si ju môže pomýliť s inou korunou Ayleidského kráľa. Konkrétne kráľa Lindaia. Objavila totiž jeho hrobku, v ktorej leží aj jeho koruna. Dá vám od nej kľúč, ktorý sa jej podarilo získať. Teraz je rozhodnutie na vás. Máte dve možnosti.
**Prvá možnosť:** Ukradnete korunu z Herminianinho domu. Vráťte sa a odovzdajte ju Umbacanovi. Požiada vás ešte o poslednú službu. Objavil hrobku kráľa Nenalatu a bol by rád, aby ste mu pri jej preskúmavaní robili ochranku. Máte sa tam stretnúť za tri dni. Zájdite tam teda. Všetky tri podlažia môžete od nepriateľov vyčistiť už teraz a potom si len počkať. Niekedy sa objaví aj skôr ako za tri dni. Spolu s Umbacanom sa objaví aj Claude Maric. Tentokrát je na vašej strane, aj jeho si najal ako ochranku. Prejdite s nimi až na koniec tretieho podlažia, kde Umbacano za pomoci rytiny, ktorú ste získali v predošlom queste, otvorí zapečatené dvere do trónnej siene Nenalatu. Sadne si na trón, nasadí prilbu a prerečie zariekadlo. Posadne ho duch Nenalatu a napadne vás. Spolu s ním aj pár kostlivcov a lichov. Môžete bojovať a pomôcť Maricovi, alebo ho tam nechať a utiecť preč. Odísť musíte bočnou cestou, pretože schody, po ktorých ste zostúpili, sa spustili do zeme. Ak Umbacana zabijete, získate od neho pár zbraní a iných predmetov vrátane Nenalatovej Palice (Staff of Nenalata, odkúzlenie /dispell/ a poškodenie Willpower).
**Druhá možnosť:** Zájdite do Lindaiských ruín, prebojujte sa nimi na koniec, kľúčom od Herminie si otvorte dvere a za nimi si vezmite Lindaiovu korunu. Vráťte sa a odovzdajte ju Umbacanovi, ktorý rozdiel nezbadá. Požiada vás ešte o poslednú službu. Objavil hrobku kráľa Nenalatu a bol by rád, aby ste mu pri jej preskúmavaní robili ochranku. Máte sa tam stretnúť za tri dni. Zájdite tam teda. Všetky tri podlažia môžete od nepriateľov vyčistiť už teraz a potom si len počkať. Niekedy sa objaví aj skôr ako za tri dni. Spolu s Umbacanom sa objaví aj Claude Maric. Tentokrát je na vašej strane, aj jeho si najal ako ochranku. Prejdite s nimi až na koniec tretieho podlažia, kde Umbacano za pomoci rytiny, ktorú ste získali v predošlom queste, otvorí zapečatené dvere do trónnej siene Nenalatu. Sadne si na trón, nasadí prilbu a prerečie zariekadlo. Keďže má na hlave nesprávnu prilbu a ešte k tomu kráľa nepriateľského mesta, tak ho duch Nenalatu zabije. No lenže zvyšok ochranky vás napadne, teda pár kostlivcov a lichov. Môžete bojovať a pomôcť Maricovi, alebo ho tam nechať a utiecť preč. Odísť musíte bočnou cestou, pretože schody, po ktorých ste zostúpili, sa spustili do zeme.
**Komplet:** Jeden aj druhý spôsob vám zabezpečia splnenie questu a spôsobia Umbacanovu smrť. Z jeho tela si môžete vziať kľúč od jeho domu a ten potom vyplieniť. Mimo iných vecí je v jeho izbe aj skrinka, v ktorej má všetkých desať sôch, ktoré ste mu priniesli v jeho prvom queste. Taktiež si môžete vziať z Umbacana naspäť prilbu. Ak ste mu dali pravú, tak je v poriadku. Ak ste mu dali Lindaiskú prilbu, tak je zničená. Získať inak môžete obe prilby a potom mu dať len tú, ktorú chcete.

Leyawiin

Mazoga the Orc
Z historiek sa môžete dozvedieť, že v hrade sa zdržiava orkyňa, ktorá o sebe tvrdí, že je rytierom, no nik presne nevie, čo chce. Môžete ju aj sami nájsť v hlavnej hale, no nič vám nepovie. Zájdite za grófom Mariusom Carom a ten vám povie, aby ste zistili o čo Mazoge ide. Zájdite za ňou a povedzte, že vás posiela gróf. Teraz sa už s vami bude zhovárať. Povie vám, že sa potrebuje zhovárať s argonianom menom Weebam-na. Zájdite za ním do mesta, získajte si jeho obľúbenosť a potom je ochotný ísť sa s Mazogou pozhovárať. Vráťte sa do hradu a počkajte si, kým si pohovoria. Mazoga chce vedieť, kde je Fisherman´s Rock. Weebam-Na jej to povie, no odmieta ju tam vziať, pokiaľ mu neprezradí, prečo tam chce ísť. Nechá to tak. Oslovte ju a ponúknite sa, že vy ju tam odvediete. Vydajte sa teda spoločne na sever od mesta k označenému miestu Fishreman´s Rock. Tam je malý tábor. Mazoga sa pozhovára s vodcom tábora menom Mogens Wind-Shifter. Obviní ho z vraždy a napadne. Pomôžte jej a spoločne pobite nepriateľov v tábore. Potom ju oslovte a teraz vám povie, o čo išlo. Mogens viedol bandu zlodejov. Jej najlepší priateľ Ra´vindra ich ohlásil strážam a tak ho Mogens zabil. Vtedy sa Mazoga sama prehlásila za rytiera a rozhodla sa, že pomstí túto smrť. Hotovo. Vráťte sa do hradu a oznámte Mariusovi, čo sa stalo. Odmenou vám bude ďalší quest Knights of the White Stallion.

Knigths of the White Stallion
Za vašu pomoc pri queste Mazoga the Orc vám a Mazoge gróf Marius Caro ponúkne miesto potulného rytiera Rádu Bieleho Žrebca. Aby ste sa preukázali, máte zabiť vodcu banditov známych ako Black Bow Bandits. Ich vodcom je Black Brugo a niečo o ňom by mohla vedieť Mazoga. Zájdite za ňou a povie vám o ich tábore Telepe. V Middas tam zájdite medzi polnocou a šiestou ráno. Vtedy tam chodí po lup aj Brugo. Vtrhnite dnu a pobite banditov vrátane Bruga. Potom sa vráťte do zámku a oznámte splnenie úlohy grófovi Carovi. Ten vás oboch povýši do stavu rytierskeho. Za odmenu dostanete štít s emblémom mesta Leyawiin a kľúč od chatky White Stallion Lodge, ktorá slúži ako hlavný stan Rádu Bieleho Žrebca (no vyzerá skôr ako víkendová chata horára). Taktiež vám prisľúbi odmenu 100 zlatých za každý čierny luk (Black Bow), ktorý mu prinesiete. Ešte zájdite za Mazogou a oznámte jej, že je z nej rytier. Spokojná a hrdá odíde do sveta páchať dobro.

Tears of the Savior
V Leyawiinskej gilde mágov oslovte Khajiita menom S´drassa. Povie vám, že zbiera vzácne kryštály a pýchou jeho zbierky bo boli Garridanove slzy. Požiada vás o pomoc. Súhlaste a pošle vás za Julienne Fanis, ktorá je v Arcane University v hlavnom meste. Zájdite za ňou a spýtajte sa jej na slzy. Povie vám, že Stalrous Garridan bol hrdina, ktorý sa vydal hľadať pre dedinu v núdzi pohár nekonečnej vody a zmizol. Keď nemohol dokončiť svoje poslanie zaplakal a slzy v mrazivej oblasti zmrzli a Mara ich požehnal magickou mocou. Povie vám, že o mieste, kde by sa mohli nachádzať, sa dá dočítať v knihe Knightfall, ktorú má na predaj Phintias vo First Edition. Osobne som ju tam nenašiel, párkrát som vykúpil všetko čo mal, či sa neobjaví v ďalšej dodávke, presnoril som dom, či nie je niekde schovaná a nič. Ak sa vám to stane, tak dajte tento cheat s medzerami a bez úvodzoviek "player.additem 00022E65 1" a kniha sa vám objaví. Prečítajte si ju a zistíte lokáciu a tiež, že potrebujete zušľachtenú mrazivú soľ (Refined Forst Salt). Tú má na predaj Julienne Fanis, tak sa za ňou znova vráťte a kúpte si ju. Potom sa vydajte severovýchodne od mesta do jaskyne Frostfire Glade. Jaskyňa je krátka s pár zvieratkami. Na jej konci sú dvere, ktoré ak máte Refined Frost Salts, tak ich otvoríte. Zbehnite dole do údolia a nájdete mrazivú oblasť. Zabite Forst Attonacha a uprostred uvidíte v ľade uväzneného Garridana. Zrejme bojoval s mrazivým Attonachom a keďže mal pohár nekonečnej vody, navždy ich to oboch uväznilo v ľade. Poobzerajte sa po jeho slzách. Vyzerajú ako malé cibuľky. Jedna je na ľadovci, v ktorom je uväznený. Ostatné sú okolo neho na zemi, stačí chodiť dookola a pozerať sa pod nohy. Dávajte si pozor, je tu riadna zima, ktorá vám neprestajne odoberá zo života, tak sa buď chráňte nejakým kúzlom, alebo proste buďte rýchly a spravte čo treba, než vás zabije. Keď máte všetkých päť kusov Garridan´s Tears, tak sa vráťte do Leyawiinu a odovzdajte ich S´drassovi. Dostanete odmenu 2000 zlatých.

Whom Gods Annoy
Z historiek sa môžete dozvedieť, že z domu Rosentie Gallenus počuť divné zvuky a šíri sa odtiaľ zvláštny zápach. Zájdite do jej domu a uvidíte hromadu Scampov. Pohovorte si s Rosentiou a povie vám, že kúpila daedrickú palicu a keď rozlúštila jej nápisy a prečítala ich, tak sa objavili títo Scampovia. Na nikoho neútočia, ak ich zabijete, znovu sa objavia, ale proste stále sú tam. Požiada vás o pomoc a pošle vás za Alves Uvenim v gilde mágov. Tá vám povie, že je to Sheogorathova palica (ak ste plnili pre neho úlohu, tak viete, že má zvrátený zmysel pre humor) a je samozrejme prekliata. Vlastník sa jej nemôže zbaviť, pokiaľ ju niekomu nedaruje a ten ju neprijme. Aby sa jej vlastník definitívne zbavil, musí ju odniesť do Sheogorathovej svätyne v jaskyni Darkfathom Cave. Zájdite teda za Rosentiou a vezmite si od nej palicu. Scampovia vás budú pekne nasledovať. Zájdite do tejto jaskyne, ktorá je juhovýchodne od mesta. V nej sa prebojujte hromadou daedryckých potvor a na konci nájdete Sheogorathovu sochu a oltár. Tam položte palicu a je to vyriešené. Scampovia zostali s ňou. Vráťte sa do mesta za Rosentiou a tá vám za odmenu daruje prsteň Ring of Eidolon´s Edge (zvyšuje Block a Blade).

Skingrad

Paranoia
V Skingrade vás osloví lesný elf Galathir s tým, že sa s ním máte stretnúť o polnoci za kostolom. Od ľudí sa môžete dozvedieť, že je to riadny čudák. Zájdite teda o polnoci za kostol a tam vás znovu osloví. Je presvedčený, že ho sledujú a že sa jedná o nejaké spiknutie. Poprosí vás o pomoc. Máte sledovať ľudí, čo robia. Prvým cieľom je Bernardette Peneles. Vstáva okolo šiestej, tak ju máte sledovať. Za deň, znova o polnoci, sa stretnete s Galathirom za kostolom a dá vám druhý cieľ na sledovanie. Je ním Toutius Sextius. Ten vstáva okolo deviatej. Keď ho odsledujete, choďte to znovu o polnoci nahlásiť Galathirovi a má pre vás posledného človeka na sledovanie. Je ním Davide Surillie. Ten opúšťa dom medzi siedmou a ôsmou. Tak, a o čo vlastne ide? Vôbec sa nemusíte trápiť sledovaním tých ľudí, tí na Galtathira kašlú a celý deň sa venujú svojim povinnostiam. Kľudne si vždy počkajte do polnoci, aby ste sa mohli s Galathirom pozhovárať. Či mu poviete, že ho osoba sleduje, alebo že ho nesleduje, za prvých dvoch vám aj tak vyplatí po 150 zlatých.
Ak ste mu povedali, že ho nesledujú prví dvaja a poviete mu, že ho nesleduje ani posledná osoba, tak je presvedčený, že ste sa spikli proti nemu, že vás dostali a tak vás napadne. Kľudne ho zabite. Môžete si z jeho tela vziať kľúč od jeho domu a ten vyrabovať. V pivnici tiež nájdete jeho poznámky o jeho paranoických pocitoch.
Ďalšia možnosť je povedať mu, že ho naozaj sledujú. Je jedno, či mu poviete, že ho sleduje jedna z tých osôb, alebo všetky tri. Je spokojný, že mu jeho predpoklady vyšli a dá vám poslednú úlohu. Sľúbi vám 1000 zlatých, ak zabijete každého, o kom ste povedali, že ho sleduje. Teraz máte dve možnosti. Jednou je vlámať sa do domov označených ľudí a zabiť ich. V spánku to nie je žiadny problém. No je to vražda (ak nie ste členom Temného Bratstva, tak vás potom oslovia). Keď zabijete označených ľudí, príďte si k nemu po odmenu a quest je kompletný. Druhou možnosťou je ísť ukázať Galathirov zoznam s menami cieľov na zabitie strážam. Tie sa vyberú ho zatknúť, no v rámci miestnych postupov ho rovno napadnú a zabijú. Poslednou možnosťou je povedať mu, že to nespravíte, že ich odmietate zabiť. V takom prípade sa vyberie zabiť ich sám. Môžete ho sledovať, ako niektorú z obetí napadne. Tá sa buď bude brániť, alebo vybehne na ulicu, kde jej pomôžu stráže a Galathira zabijú. Vašou jedinou odmenou v prípade Galathirovej smrti je možnosť pokojne vyrabovať jeho dom.

Seeking Your Roots
Tento quest získate, keď odtrhnete rastlinu Nirnroot kdekoľvek v Cyrodiile. Spýtajte sa potom ktoréhokoľvek alchymistu na túto rastlinu a pošle vás za Sinderionom do Skingradu, ktorý by o nej mohol niečo vedieť. Zájdite teda do tohto mesta. Sinderion sídli v krčme West Weald Inn. Ukážte mu Nirnroot a povie vám, že je z neho schopný spraviť špeciálny elixír, no potrebuje 10 kusov tejto rastliny. Ak chcete splniť tento quest, tak rátajte s tým, že to bude na veľmi dlhú dobu, pretože potom bude chcieť od vás 20 kusov, 30 kusov a napokon 40 kusov tejto rastliny. Nirnroot rastie na rôznych miestach, no najčastejšie pri vode. Sledujte brehy riek a jazier. Pokiaľ je tam nejaká budova, je väčšia pravdepodobnosť, že sa tam objaví aj rastlina. Niektorí ju taktiež pestujú a v rôznych budovách ju nájdete normálne v črepníku. Potrápte sa a pohľadajte ich. Za každú dodávku je vám odmenou jedna verzia elixíru zdarma. Ďalšie elixíry má v ponuke, no ak o ne máte záujem, musíte si ich kúpiť. Keď mu odovzdáte poslednú várku, teda 40 kusov, quest je splnený. Za každých ďalších 10 kusov vám zaplatí 250 zlatých, ak budete chcieť. No a čo sú vlastne zač tie elixíry?

|  |  |
| --- | --- |
| **Weaker Elixr of Exploration:** | Zvýši život o 20 bodov a poskytne kúzlo Night Eye (nočné videnie) na 300 sekúnd. |
| **Moderate Elixir of Exploration:** | Zvýši život a výdrž (Fatigue) o 20 bodov a poskytne kúzlo Night Eye (nočné videnie) na 300 sekúnd. |
| **Strong Elixir of Exploration:** | Zvýši život a výdrž (Fatigue) o 20 bodov, poskytne kúzlo Night Eye (nočné videnie) a o 5 bodov zvýši vlastnosti Blade, Blunt, Destruction, Restoration a Sneak na 300 sekúnd. |
| **Grand Elixir of Exploration:** | Zvýši život a výdrž (Fatigue) o 20 bodov, poskytne kúzlo Night Eye (nočné videnie) a o 10 bodov zvýši vlastnosti Blade, Blunt, Destruction, Restoration a Sneak na 300 sekúnd. |

Weye

Táto dedina je pri západnom moste, ktorý vedie na centrálny ostrov s hlavným mestom.

Go Fishing
V dedine je rybár Aelwin Merowald. Povie vám, že ho poranili dravé ryby a k dokončeniu zbierky šupín pre alchymistov mu ich chýba už len 12. Potom sa chystal do dôchodku. Ponúknite mu pomoc a máte mu teda priniesť 12 Rumare Slaughterfish Scales. Zájdite do vody hneď tu pri dedine, hľadajte ryby, zabíjajte ich a z každého tela si vezmite šupiny. Viac k tomu nie je čo dodať. Keď máte 12 šupín, tak sa vráťte za Aelwinom a dajte mu ich. Za odmenu vám daruje prsteň Jewel of the Rumare (zvyšuje schopnosť Athletics a umožňuje dýchanie pod vodou).

A Venerable Vintage
Pri Weye choďte do krčmy Wawnet Inn. Krčmárka Nerussa je zberateľkou vín. Spýtajte sa jej na vína a povie vám, že jej do zbierky chýba len vzácne víno Shadowbanish Wine. Navrhne vám, aby ste jej priniesli šesť fliaš tohto vína a odmení sa vám. Vraj sa nachádzajú v starých pevnostiach, pretože sú staré, len z jednej dávky dávno vyrobené. Keď jej donesiete 6 fliaš, tak vám dá za ne odmenu 1000 zlatých a quest je kompletný. Ak nájdete ďalšie, tak tie od vás kúpi kus za 100 zlatých. Ja som ich celkovo našiel 14, po dve v niektorých pevnostiach.

|  |  |
| --- | --- |
| **Fort Carmala** - | južne od mesta Chorrol. Južne od slova "Road" v The Black Road. |
| **Fort Dirich** - | južne od mesta Chorrol, juhozápadne od Fort Carmala. Ako je nápis Imperial Reserve, tak pri druhom "r" v slove "reserve". |
| **Fort Vlastarus** - | východne od mesta Skingrad. Južne od písmena "G" v názve The Golden Road. |
| **Fort Grief** - | na ostrove v zátoke Niben Bay pri meste Bravil (dostanete sa tam len v rámci questu Cought in the Hunt v Bravile). Tu nie je víno v truhlici v dungeone, ako v ostatných, ale na vrchole pevnosti. |
| **Fort Magia** - | východne od hlavného mesta. Východne od mesta je ostrov a ďalej na východ pri ceste na pobreží je táto pevnosť. |
| **Fort Scinia** - | juhovýchodne od mesta Cheydinhal. Južne od "L" v nadpise Cheydinhal, oproti nápisu Morrowind. |
| **Fort Irony** - | juhovýchodne od mesta Bravil. Na brehu zátoky Niben Bay. |
|  |  |

Aleswell

Táto dedinka sa nachádza severne od hlavného mesta. Pod nápisom The Red Ring Road, tak sa nachádza pri písmene "G". Narazíte na ňu cestou okolo mesta.

Zero Visibility
Keď dorazíte do Aleswellu, tak uvidíte, že v ňom nikoho nieto. Aspoň na prvý pohľad. Všetci v dedine sú neviditeľní. Použite kúzlo detekcie života, aby sa vám ľahšie hľadalo a pohovorte si s krčmárom menom Diram Serethi. Povie vám, že nevedia ako, ale proste sa stali neviditeľnými a aj keď to zo začiatku bola sranda, teraz im to už vážne vadí. Zrejme to má na svedomí čarodej Ancotar, ktorý žije neďaleko v starej pevnosti Caractacus. Požiadajú vás o pomoc, tak im ju prisľúbte a zbehnite do Fort Caractacus. Je južne, kúsok od dediny. Tam si dajte pozor aj na niekoľko neviditeľných nepriateľov. V pevnosti opäť použite kúzlo detekcie života, aby ste skôr našli Ancotara. Nechoďte do dungeonu, je tu v pevnosti vonku, na poschodí. Nájdite ho a oslovte. Povedzte mu o problémoch v dedine a dá vám zvitok s kúzlom rušiacim neviditeľnosť. Spýtajte sa ho na to ešte raz a dá vám svoj prsteň ochrany (Ancotar´s Ring of Protection) pre každý prípad. Zájdite doprostred dediny a nasaďte si Ancotarov prsteň (ak si ho nedáte, kúzlo vám poškodí - zníži - nejakú vlastnosť o dosť bodov) a zakúzlite kúzlo zo zvitku. Všetci sú opäť viditeľní. Nájdite Dirama, ktorý vám poďakuje a za odmenu vám poskytne nocľah zdarma, takže v jeho krčme môžete prespať, kedykoľvek budete potrebovať a zadarmo.

Vampirizmus

Vampírom sa môžete stať tak, že sa nakazíte chorobou zvanou Prophylic Hemphilia. S vampírmi sa stretnete v niektorých úlohách hlavného príbehu, gildy mágov a gildy zlodejov. Taktiež, keď budete člen Temného Bratstva, tak jeden z vašich predstavených je vampír (Vincente Valtieri) a po splnení pár úloh vám ponúkne, že z vás za odmenu spraví vampíra, ak máte záujem. Mimo toho môžete na vampírov naraziť v rôznych dungeonoch (najbližšie ich máte v kanáloch pod hlavným mestom, v časti Bloodworks). Nakaziť sa môžete jednoducho počas boja a vždy o tom dostanete hlášku, aby ste vedeli, že k tomu došlo.
Ak sa nechcete stať vampírom, tak stačí zájsť do kostola v niektorom z väčších miest a pomodliť sa u oltára. Tiež môžete použiť nápoj, alebo kúzlo na liečenie chorôb. Toto vás len zbaví momentálnej nákazy, ešte ste totiž neboli vampírom a túto chorobu môžete chytiť znova.
Ak sa rozhodnete stať sa vampírom, tak si počkajte tri dni a potom sa vyspite v posteli. Zobudíte sa z desivého sna a prejavia sa na vás prvé príznaky vampirizmu. Pri tejto prvej fáze ešte nie ste fyzicky zmenený na poriadne mŕtvo, či nemŕtvo vyzerajúcu osobu a taktiež vás ešte ani nezraňuje slnko. Všetci vás vnímajú rovnako a môžete využívať výhody prvého stupňa vampirizmu. Aby ste sa udržali v tomto stave, musíte sa každých 24 hodín napiť krvi. To je jednoduché, stačí si nájsť spiaceho človeka a napiť sa z neho. Proste sa vám objavia dve možnosti, osloviť ho a napiť sa, prípadne, ak sa plížite, tak máte možnosti okradnúť ho a napiť sa. Satie krvi by nemali vidieť iní, takže si nájdite osamelých ľudí. Prípadne ak ste členom nejakej gildy, tak máte voľný prístup do celej budovy a k množstvu spiacej potravy.
Ak postúpite do vyššieho štádia vampírstva, tak vedzte, že to okrem výhod v podobe zvýšenia niektorých atribútov prináša aj nevýhody. Sú štyri fázy vampirizmu a čím vyššia fáza, tým väčšia je vaša fyzická premena. V poslednej fáze sa s vami už bežné postavy ani nebudú chcieť zhovárať, lebo vo vás hneď spoznajú nemŕtveho. Baviť sa s vami budú len tie postavy, u ktorých máte dostatočnú obľúbenosť. Toho, kto sa s vami baviť nechce, môžete očarovať kúzlom Charm a zvýšiť si tak dočasne obľúbenosť, ak nutne potrebujete hovoriť s touto osobou.
Vyšší stupeň vampirizmu zahŕňa aj zráňanie slnečným svetlom, čiže sa nesmiete pohybovať cez deň vonku. Môžete, ale len na krátke vzdialenosti, pretože vám permanentne ubúda život. Ak ste vo vode, tak sa ubúdanie života spomalí, ale nezastaví, no dá sa to využiť na presun. Môžete využívať rýchle cestovanie cez mapku, no pamätajte, že sa môžete niekde objaviť za slnečného dňa, preto buďte pripravený rýchlo utiecť do budovy. Obchodníci majú otvorené len cez deň, preto je vhodné, keď prídete do mesta v noci, počkať si neďaleko obchodu a potom tam len prebehnúť. Výhodné je využívať obchodníkov v gildách, ktorých ste členom, tam totiž môžete zároveň aj odpočívať. Počas presunu cez deň sa môžete liečiť.
Za každý deň, ktorý strávite o hlade (bez krvi) tak sa posuniete do ďalšej fázy vampirizmu. Ak sa opäť napijete krvi, klesnete opäť na prvú úroveň vampirizmu, čím prichádzate o vyššie bonusy, no opäť môžete chodiť po slnkom zaliatych pláňach.

**Prvý stupeň vampirizmu**: ste vampír na 25 %
Získali ste kúzlo Hunter´s Sight. Stojí päť bodov magicky, trvá 30 sekúnd a umožňuje vám Detect Life (vidíte živé bytosti aj cez steny) a Night Eye (nočné videnie).
Voči ohňu ste slabší o 20 %. Získali ste 5 %-nú odolnosť voči normálnym zbraniam a 100 %-nú odolnosť voči paralýze.
O 5 bodov sa vám zvýšia vlastnosti: Strenght, Willpower, Speed, Sneak, Mysticism, Illusion, Hand to Hand, Destruction, Athletics, Acrobatics.

**Druhý stupeň vampirizmu**: ste vampír na 50 %
Získali ste ďalšie kúzlo Vampire´s Seduction. Nestojí vás magicku, no môžete ho zoslať len raz za deň a umožňuje vám očarovať na 20 sekúnd osobu kúzlom Charm (zvýši sa u tej osoby vaša obľúbenosť).
Voči ohňu ste slabší o 30 %. Získali ste 10 %-nú odolnosť voči normálnym zbraniam, 100 %-nú odolnosť voči paralýze a 100 %-nú odolnosť voči chorobám. Slnko vám odoberá bod života za sekundu.
O 10 bodov sa vám zvýšia vlastnosti: Strenght, Willpower, Speed, Sneak, Mysticism, Illusion, Hand to Hand, Destruction, Athletics, Acrobatics.

**Tretí stupeň vampirizmu**: ste vampír na 75 %
Získali ste ďalšie kúzlo Regin of Terror. Nestojí vás magicku, no môžete ho zoslať len raz za deň a umožňuje vám zoslať na 60 sekúnd kúzlo Silence (očarovaná osoba nemôže zosielať kúzla) a Demoralize.
Voči ohňu ste slabší o 40 %. Získali ste 15 %-nú odolnosť voči normálnym zbraniam, 100 %-nú odolnosť voči paralýze a 100 %-nú odolnosť voči chorobám. Slnko vám odoberá štyri body života za sekundu.
O 15 bodov sa vám zvýšia vlastnosti: Strenght, Willpower, Speed, Sneak, Mysticism, Illusion, Hand to Hand, Destruction, Athletics, Acrobatics.

**Stvrtý stupeň vampirizmu**: ste vampír na 100 %
Získali ste ďalšie kúzlo Embrace of Shadows. Nestojí vás magicku, no môžete ho zoslať len raz za deň a umožňuje vám na 60 sekúnd Night Eye (nočné videnie) a na 180 sekúnd Neviditeľnosť.
Voči ohňu ste slabší o 50 %. Získali ste 20 %-nú odolnosť voči normálnym zbraniam, 100 %-nú odolnosť voči paralýze a 100 %-nú odolnosť voči chorobám. Slnko vám odoberá osem bodov života.
O 20 bodov sa vám zvýšia vlastnosti: Strenght, Willpower, Speed, Sneak, Mysticism, Illusion, Hand to Hand, Destruction, Athletics, Acrobatics.

Liečba vampirizmu
Keď už ste plnohodnotným vampírom a ak sa rozhodnete zbaviť tejto "choroby", či "daru", tak sa popýtajte v kostoloch a odporučia vás za Raminusom Polusom, ktorý je v Arcane University. Je vo vstupnej veži, kam sa môžete dostať, ak aj nie ste člen gildy mágov. Spýtajte sa ho na liečbu a odporučí vás za grófom Janusom Hassildorom v Skingrade. Zájdite teda na jeho hrad a oslovte jeho zástupkyňu, argoniánku Hal-Liurz. Tá vám ho zavolá. Samotný Janus je vampír, čo ste mohli zistiť, ak ste plnili úlohy pre gildu mágov. On je spokojný s tým, že je vampír, no vampírom sa stala aj jeho manželka Rona. Tej sa to protiví, dlhodobo odmietala piť krv a upadla do kómy. Preto vám poradí s tým, aby ste našli liek nie- len pre seba, ale aj pre ňu. Povie vám, že vedomosti o liečbe vampirizmu by mali mať čarodejky Glenmorilu. Dopočul sa o jednej, ktorá žije pri rieke Corbolo River. Je to východne od hlavného mesta, južne od Cheydinhalu. Zájdite tam teda, je to oblasť Drakenlowe. V malom domčeku žije žena menom Melisande. Povie vám, že vám môže pomôcť, no nič nie je zadarmo. Požaduje, aby ste jej priniesli to, čo si sama len ťažko opatrí a to 5 Grand Soul Gemov. Tieto Veľké Duševné Drahokamy do ktorých pomocou kúzla Soul Trap môžete loviť duše zabitých nepriateľov sú pomerne vzácne. Ak ste však už prešli hlavný príbeh aj pár gíld, tak ste zrejme na svojich cestách našli dosť týchto drahokamov. Ak ich nemáte, tak obehnite gildy mágov (v každej je jeden mág, ktorý má na predaj rôzne prísady) a aj alchymistické obchody a nejaké si kúpte. V Chorrole, v gilde mágov, majú dva vystavené vo vitríne, ktorú môžete vypáčiť. Pár ich je tiež vystavených v Arcane University. Zo začiatku hry to môže pôsobiť ako problém získať, ich, ale keď ste už rozohraný, nemal by to byť problém. Vráťte sa za Melisande a odovzdajte jej 5 Grand Soul Gemov. Teraz vám povie, čo potrebuje na výrobu lieku proti vampirizmu. Potrebuje 6 kusov cesnaku (Garlic), 5 kusov kvetov z rastliny Nightshade, 2 kusy Krvavej trávy Bloodgrass, Argonianskú krv a prach mocného vampíra.
Takže postupne. Cesnak sa nachádza kade tade. Tri kusy sú na stole vo Weynon Priory pri meste Chorrol. Cesnak je na predaj u rôznych obchodníkov, alchymistov aj krčmárov, stačí pohľadať. V niektorých domoch tiež nájdete zavesený trs strukov cesnaku. Z nich tiež môžete jeden získať (alebo aj nie, je to ako pri zbieraní plodov z kvetov).
Nigtshade je vysoká rastlina s malými modrými kvetmi a veľkými zelenými listami. Kvety tejto rastliny sa takisto ako ostatné suroviny dajú kúpiť. Ak ich chcete nazbierať, tak hľadajte po okolí. Ak ste mág a máte prístup do Arcane University, tak päť týchto rastlín rastie pri budovách mágov.
Bloodgrass je rastlina, ktorá rastie v Oblivione. Tam ich nájdete plno. Ak ste už pouzatvárali všetky brány do Oblivionu, tak sa poobzerajte po miestach pri zavretých bránach. Cez brány sa občas dostali semiačka do Cyrodiilu a uchytili sa. Dve rastú napríklad pri bráne pri Leyawiine. Taktiež môžete túto surovinu kúpiť.
Spýtajte sa jej na krv argoniana a dá vám očarovanú dýku (Enchanted Dagger). Musíte touto dýkou zasiahnuť nejakého argoniana (ak by ste náhodou zabudli, sú to tí jašterí humanoidi). Je úplne jedno akého, nemusíte ho zabíjať, stačí jeden zásah, aby sa dýka zamazala od krvi. Ak ste v nejakej gilde, švihnite ňou argoniana, ktorý je v gilde s vami. Jeden zásah vám obvykle stoleruje. Alebo zasiahnite ktoréhokoľvek a zaplaťte pokutu (obvykle 40 zlatých za napadnutie) a je to vyriešené. A ideálne je stretnúť argonianskeho banditu.
Prach upíra (Vampire Ash). Spýtajte sa jej na to a povie vám, že to musí byť prach z naozaj mocného upíra, nie z hocakého. Poradí vám upíra Hindarila. Ten sa ukrýva v jaskyni, ktorá je na severnej strane rieky Panther River. Zájdite tam, nájdite ho a zabite. Vezmite si z neho Ashes of Hindaril.
Keď máte všetky potrebné suroviny, zaneste ich Melisande. Tu sa mi vyskytla chyba. Všetko odo mňa krásne vzala, no absolútne ju netrápilo, že potrebuje Bloodgrass. Nemala o tom ani ponuku v dialógoch a stále len omieľala, že musím zozbierať všetky ingrediencie. Mal som Bloodgrass aj priamo z Oblivionu, aj z Cyrodiilu natrhaný pri bráne, aj kúpený v obchode a napriek tomu jej to bolo jedno. Po úmornom hľadaní som zistil, že aj iní mali tento problém a dá sa odstrániť nasledovným cheatom. Zapnite cheatovací riadok a napíšte bez úvodzoviek, ale s medzerami "set MS40.bloodgrassvar to 2". Po tomto cheate sa stalo to, že si myslela, že už som jej tú trávu dal. Takže sa spýtajte na liek a povie vám, že keďže už má všetky suroviny, máte sa zastaviť za deň. Tak si niekam odbehnite, počkajte 24 hodín a vráťte sa k nej. Dá vám liek pre vás, aj pre Janusa. Ten svoj môžete kedykoľvek vypiť, teraz aj neskôr, ako chcete a keď ho vypijete, ste vyliečený, definitívne ste sa zbavili vampirizmu a je z vás obyčajný človek (ork, argonian, khajiit, elf).
Pre ukončenie questu sa vráťte na zámok Skingrad a oslovte Hal-Liurz s tým, že máte liek. Povie vám, aby ste ju nasledovali. Vyjdite na nádvorie a odvedie vás k stene naľavo, kde vám povie, aby ste šli za grófom, ktorý už na vás čaká. Potom sa otvorí v stene tajný prechod do hrobky, kde Janus ukrýval svoju ženu. Vstúpte do hrobky a tam už čaká Janus a dokonca aj Melisande. Na posteli leží Rona Hassildorová. Oslovte Janusa a dajte mu liek pre Ronu. Potom len sledujte, čo sa bude diať. Melisande Ronu prebudí, Janus jej dá liek a ten ju zabije (prečo? Prečo vás vyliečil a ju nie?). Povie vám, aby ste sa vrátili, keď trochu posmúti. Vráťte sa za pár dní na hrad a znovu oslovte Hal-Liurz. Povie vám, aby ste počkali v hale a pôjde zavolať Janusa. Keď príde, tak vám poďakuje, že jeho žena konečne našla pokoj (to už mohol dávno vyriešiť kolíkom) a prisľúbi vám odmenu. Spýtajte sa teda na odmenu a dostanete 2500 zlatých. (Tu je zrejme ďalšia chyba hry. Zakaždým, keď kliknete na možnosť v dialógu odmena, tak zakaždým dostanete dvetisíc päťsto zlatých, takže si touto chybou môžete poriadne napratať vrecká, pokiaľ sa vám to tiež stane.)
Tým ste pomohli Janusovi Hassildorovi a získali aj liek pre seba. Hotovo.

Daedric Shrines

**Azura´s Shrine (minimum level 2) -** **mapa**
Zájdite k tejto svätyni, pri ktorej je pár ľudí. Oslovte Melsa Maryona, získajte si jeho obľúbenosť a povie vám, že za úsvitu a súmraku musíte soche obetovať Glow Dust. To je prach, ktorý zostane po zabitej bludičke (Will-o-the-wisp). Môžete ich stretnúť na rôznych miestach, dve sa pohybujú dokonca priamo tu, v okolí sochy. Zabiť ich môžete len mágiou, či magickými zbraňami. Vezmite si z ich tela Glow Dust a obetujte ho soche. Azura vám povie, že má pre vás úlohu. Päť z jej nasledovníkov bolo nakazených vampirizmom a teraz nemôžu dôjsť pokoja. Sú v bani Gutted Mine, ktorú pre vás Azura odomkne. Zájdite tam a v bani jednoducho zabite päť vampírov. Teda nie jednoducho, sú to silní protivníci a aj skúsenejšie postavy s nimi majú čo robiť. Počas boja s vampírmi môžete dostať hlášku, že ste boli nakazený a choroba je Porphyric Hemphilia. To znamená, že vás nakazili vampirizmom. Je na vás, či chcete byť vampír či, nie. Dá sa to liečiť aj potom, no je to náročné. Než sa stanete vampírom, stačí skočiť do kostola a pomodliť sa pri hlavnom oltári, ktorý vás tejto nákazy zbaví. Nech sa už rozhodnete ako chcete, keď zabijete všetkých päť vampírov, oznámte to Azure a dostanete za odmenu špecifický Grand Soul Gem s názvom Azura´s Star.

**Malacath´s Shrine (minimum level 10) -** **mapa**
V Anvile choďte do gildy mágov a oslovte Thaurrona. Povie vám o Malacathovej svätyni, ktorá sa vám zaznačí na mapu. Choďte tam a oslovte orka Shobob Gro-Rugdusha. Keď máte jeho obľúbenosť, povie vám, že Malacathovi treba obetovať Troll Fat. Ten získate samozrejme z trollov. Pohľadajte v nejakých dungeonoch, prípadne u obchodníkov. Ja som ich mal hromadu z questov pre Fighters Guild. Keď obetujete Troll Fat, tak vám Malacath povie, že lord Drad zotročil jeho Ogrov a chce, aby ste ich oslobodili. Poniže svätyne je Dradovo sídlo (Lord Drad´s Estate). Oslovte Drada a spýtajte sa na Ogrov. Je spokojný, že sú z nich otroci v jeho bani. Ak s ním súhlasíte, tak vám povie o svojej bani, ak nesúhlasíte s otroctvom, odmietne sa s vami rozprávať. Potom sa na baňu spýtajte jeho ženy. Môžete ukradnúť z malého stolíka naľavo od dverí kľúč od bane. Potom choďte do bane, ktorá je hneď nad sídlom, za poľami na kopci. Buď dvere vypáčte, alebo otvorte ukradnutým kľúčom. V bani je hromada stráží. Môžete s nimi bojovať, ale nie je to nevyhnutné. Ukradnite im kľúč od ciel s Ogrami (dva typy kľúčov, pre každú celu iný) a otvorte ich. Najlepšie je otvoriť naraz obe cely ogrov, ktorí vypochodujú vpred a a pobijú stráže, ktoré potom môžete obrať. Keď sa zastavíte na farme, tak uvidíte, ako na poli pracuje Lord Drad aj s manželkou a Ogry, ktorí prevzali farmu na nich dozerajú. Vráťte sa oznámiť splnenie Malacathovi a daruje vám kladivo Volendrung.

**Nocturnal Shirne (minimum level 10) -** **mapa**
V meste Leyawiin choďte do gildy mágov a oslovte tam Alves Uvenim. Povie vám o svätyni Nocturnal, ktorá sa vám zobrazí na mape. Zájdite tam a oslovte orkyňu Mor gra-Gamorn. Len vás pošle k soche. Tu netreba žiadnu obetu. Oslovte sochu a tá sa vám posťažuje, že jej niekto ukradol oko. Nevie kde je, ale stále vidí – boli to dvaja argoniáni z mesta Leyawiin. Choďte do mesta a poobzerajte sa po argoniánoch. Dvaja argoniánski lovci žijú v dome Weebam-na´s house. Tam sú obaja – Weebam-na aj Bejeen. Oslovte ich a spýtajte sa na Nocturnaline oko, no zapierajú. Sú vám podozriví, tak sa schovajte za zástenku pri posteli a počkajte si, kým sa pustia do rozhovoru. Zistíte, že ho ukradli oni a ukryli ho v Tidewater Cave. Táto jaskyňa sa vám zobrazí na mape, tak k nej zájdite. Vnútri sa prebojujte cez pár potvor a v zatopenej časti nájdete pod vodou Oko. Vráťte sa k soche a odovzdajte ho Nocturne. Za odmenu dostanete Skeleton Key (nezlomiteľný lokpik).

**Shrine of Sanguine (minimum level 8) -** **mapa**
Nad Skingradom. Na mape nad písmenom S zo Skingardu je nápis Imperial Reserve. Od písmena E na juhu je táto svätyňa. Engrom vám povie, že ako obetu máte doniesť Cyrodiilic Brandy. To môžete kúpiť v rôznych obchodoch, či nájsť na rôznych miestach. Obetujte brandy soche a tá vám povie o tom, že grófka Alessia Caro v Leyawiine robí posedenia, ktoré sú hrozne nudné. Práve chystá večeru pre známych a Sanguine chce, aby ste ju trochu oživili. Dočasne dostanete k dispozícii kúzlo Stark Reality. Zájdite do zámku v Leyawiine. Večera sa koná v jedálni napravo od vstupnej haly. Pred dverami je strážca. Pokiaľ ste prišli zavčasu, teda ráno, či cez deň, tak vás nepustí, ani sa s vami nebude baviť. Oslovte ho večer. Môžete si u neho zvýšiť obľúbenosť, aby vás vpustil, alebo to spravte jednoduchšie. Dajte si na seba nejaké dobré a drahé šaty (v brnení sa na párty nechodí) a bude si myslieť, že patríte medzi hostí. V sále zakúzlite kúzlo Stark Reality a snažte sa, aby zasiahlo všetkých hostí (ak nezasiahne všetkých, tak dostanete hlášku, že ste boli neúspešný. Ak ste uspeli, tiež dostanete hlášku). Večeru ste teda riadne oživili, všetkým zmizli šaty. Dokonca aj vám aj všetky vaše veci. A zároveň po vás za napadnutie kúzlom ide stráž. Môžete zaplatiť pokutu, alebo ju nechať zrušiť za polovicu, ak ste členom gildy zlodejov, s tým nič iné nenarobíte. Ak teda nechcete jednať so zákonom, tak utečte. Vráťte sa k Sanguinovej svätyni. Ten je spokojný a pobavený vašim výkonom. Povie vám, že všetky vaše veci sú v truhlici tu pri jeho soche, tak si ich môžete vziať. Za odmenu dostanete Sanguine Rose (palicu vyvolávajúcu daedrycké potvory).

**Peryite´s Shrine (minimum level 10) -** **mapa**
Severovýchodne od Bravilu je rieka Silverfish River. Choďte po jej južnom brehu na východ a nájdete túto svätyňu. Uvidíte, že všetkých päť uctievačov Peryita sa nehýbe a nemôžete sa s nimi ani zhovárať. Oslovte sochu a Peryite vám povie, že niekto sa ho pokúšal vyvolať kúzlom, čo však nevyšlo a poslalo duše jeho nasledovníkov do Oblivionu. Bol by rád, keby ste ich priviedli naspäť. Keď budete pripravený, tak znova oslovte sochu a premiestni vás do Oblivionu. Na rozdiel od predošlých oblastí, kde ste mohli byť je toto obrovská plocha s veľkým lávovým jazerom uprostred. Proste behajte po oblasti a hľadajte duše. Nejaký presnejší popis nie je veľmi možný, ale ani nie je veľmi potrebný. Samozrejme že v Oblivione sú daedrické potvory, takže buďte pripravený, že to bude dosť náročné. Keď nájdete dušu, stačí ju osloviť a premiestni sa naspäť do Tamarielu. Takto ich nájdite všetkých päť, ktorými sú Kewan, Er-Teeus, Ilvel Romayn, Maren the Seal a Mirie. Keď pošlete naspäť poslednú dušu, otvorí vám Peryite portál, takže ešte sa musíte aj vrátiť naspäť. Celkovo dosť náročné. Keď prejdete portálom, je to už všetko za vami. Peryitovi uctievači sa opäť hýbu a Peryit vám z vďačnosti daruje Spell Breaker (kvalitný štít).

**Meridia´s Shrine (minimum level 10) -** **mapa**
Západne od Skingradu je svätyňa Meridie. Od Basila Ernardeho sa dozviete, že je odporkyňou nemŕtvych a preto by ako obeť bolo vhodné niečo z jej nepriateľov. Takže obetujte buď Mort Flesh, alebo Ectoplasm, no najlepšie Bonemeal, toho je najviac. Keď jej dáte obeť, tak vám povie, že v jaskyni Howling Cave praktikujú svoje umenie piati nekromanceri, ktorí vykrádajú hroby. Máte to s nimi skoncovať. Pripravte sa, že v jaskyni budú ich výtvory, takže kostlivci, prízraky, duchovia a zombíci. Zájdite do jaskyne, prvé podlažie sú len krysy, druhé už nemŕtvi. Tu nájdite všetkých päť nekromancerov tak ich všetkých zabite. Vráťte sa to oznámiť Meridii a dostanete za odmenu Ring of Khajiiti (prsteň zvyšuje Speed a dáva čiastočný Chameleon).

**Namira´s Shrine (minimum level 5) -** **mapa**
Nachádza sa východne, juhovýchodne od mesta Bravil. Vedie to tu žena menom Hjofrodi the Harrier. Povie vám, že nepotrebujete žiadnu obetu, no Namira sa zhovára len s odpudivými ľuďmi. Takže ak máte vysokú Personality, nič z questu nebude. Potrebujete si znížiť Personality aspoň na 20. Takže si nakúpte nejaké lacné víno (Cheap Wine) a vypite toľko fliaš, aby vám klesla Osobnosť na požadovanú úroveň. Potom sa s vami bude Namira zhovárať. Povie vám, že v ruinách Anga žijú jeho fanatickí uctievači "zabudnutí". Žijú tam v absolútnej temnote a nejakí kňazi Arkaya tam priniesli svetlo a to máte ukončiť. Dočasne dostanete k dispozícii kúzlo Namira´s Shroud. Zájdite teda do Angy, kde je naozaj poriadna tma. Nepoužívajte fakľu, ktorá zabudnutých zraňuje, ale radšej si dajte nočné videnie. No aj kúzlo svetla môže byť, síce od vás ustupujú, no nič nerobia. V oblasti nájdite štyroch kňazov a na každého zakúzlite Namira´s Shroud. Kúzlo spôsobí, že im zhasne fakľa a vtedy sa na kňaza v temnote vrhnú zabudnutí a zabijú ho. Takto sa zbavte všetkých kňazov a vráťte sa k soche. Namira vám daruje ako odmenu svoj prsteň Ring of Namira (čiastočne odráža poškodenie aj kúzla).

**Mephala´s Shirne (minimum level 15) -** **mapa**
Nachádza sa severovýchodne od Hlavného mesta. Priamo na sever od ostrovčeka, na ktorom je Vilverin. Temná elfka Dredena Hlavel vám povie, aby ste obetovali kvet Nightshade (dá sa natrhať priamo v lesoch, alebo kúpiť u obchodníkov, alchymistov, mágov). Keď učiníte obetu, dostanete úlohu. V dedinke Bleaker´s Way žijú v mieri dve skupiny, nordi a dunmeri. Mephala evidentne nemá rád mierové spolužitie, takže ich máte poštvať proti sebe. Zájdite do Bleaker´s Way a z rozhovorov zistíte, že vodcom nordov je Hrol Ulfgar a vodcom temných elfov je Nivan Dalvilu. V noci vstúpte do sídla Dalvilu a zabite ho. Zo stolíka si vezmite ich obradnú dýku (Dalvilu Creemonial Dagger). Potom choďte do Ulfgarovho domu a tiež ho zabite. Vložte do jeho tela Dalvilovu dýku. Tu si z poličky vezmite ich rodinný prsteň (Ulfgar Family Ring) a vráťte sa k Dalvilovmu telu a vložte do neho tento prsteň. Potom ráno niekomu povedzte o vraždách a všetci sa pobijú navzájom (čo som to skúšal párkrát, vždy vyhrajú dunmeri). Potom sa vráťte k svätyni a za poštvanie priateľov proti sebe budete odmenený jednoručným, ebonitovým mečom (Ebony Blade, pri zásahu absorbuje zdravie a spôsobuje zasiahnutému kúzlo Silence, nemôže zosielať kúzla).

**Boethia´s Shrine (minimum level 20) -** **mapa**
Táto svätyňa sa nachádza ďaleko, ďaleko na východ. Od Arcane University choďte stále na východ. Od sútoku dvoch riek tvoriacich písmeno "V" (pod jazerom Lake Poppod) stále ďalej na východ a v horách nájdete svätyňu. Haekwon vám povie, že ako obetu môžete dať srdce Daedry (Daera´s Heart). Tie získate zo zabitých daedrických bojovníkov, v Oblivione ich je plno, alebo ich môžete kúpiť v niektorých obchodoch. Obetujte mu srdce a otvorí vám portál do Oblivionu, kde sa máte zúčastniť jeho súťaže Desiatich Krví. Keď budete pripravený, prejdite portálom. Tu vás čaká niekoľko ostrovčekov. Každý je oddelený bránou a za každou bránou vás čaká jeden nepriateľ. Postupne vás budú čakať Khajiit, Nordka, Orkyňa, Redguard, Lesný Elf, Argonianka, Breton, Temný Elf a Vysoká Elfka. Desiatym bojovníkom ste vy. Keď ich všetkých pobijete, otvorí vám Boethia portál naspäť do Cyrodiilu. Keď oberiete všetky mŕtvoly, tak ním prejdite a znova oslovte jeho sochu. Odmenou vám bude Goldbrand (jednoručný, silný meč s poškodením ohňa).

**Sheogorath´s Shrine (minimum level 2) -** **mapa**
Na západnej strane cesty medzi Leyawiinom a Bravilom je táto svätyňa. Môžete si pohovoriť s každým uctievačom, sú to šialenci. No hlavne si pohovorte s ich vodcom, ktorým je Ferul Ravel. Povie vám, že ako obetu pre Sheogoratha treba Menší duševný drahokam (Lesser Soul Gem), priadzu (Yarn) a hlávkový šalát (Lettuce). Všetky tieto veci môžete nájsť na rôznych miestach, alebo kúpiť v mnohých obchodoch. Zožeňte všetky tri tieto veci a obetujte ich soche. Povie vám o dedinke Boreder Watch, ktorá je vraj hrozne nudná. Máte tamojším obyvateľom spestriť život tým, že im pripomeniete prastaré proroctvo K´sharra. Zájdite do dediny a popýtajte sa na ich šamana. Je ním Ri´Bassa. Sú tri morové rany proroctva. Prvou je Pohroma škodcov. Predpokladá, že ide o krysy. Druhou je Pohroma hladomoru, no oni sa o svojich šesť oviec starajú naozaj dobre. No a o Pohrome strachu vám odmietne povedať. Takže musíte naplniť proroctvo. Keď sa popýtate na mesto, zistíte, že miestna krčmárka S´thasa má zbierku syrov z celého okolia. Popýtajte sa jej na to a povie vám, že má aj vzácny Olroyov syr, no musí ho mať pod zámkou, lebo má neskutočne silný zápach. Ukradnite jej ho z vitríny a hoďte ho do kotla nad ohňom, ktorý je hneď pri krčme. Zápach priláka hromadu krýs. Pohovorte si o tom s Ri´Bassom, ktorý verí, že je to prvé znamenie a aby sa zbavil krýs, rozmiestni po meste jed na krysy. Vezmite si jeden tento krysí jed a vložte ho do kŕmidla pre ovce. Počkajte si a všetky podochnú. Druhá rana. Ozve sa vám Sheogorath, aby ste sa skočili pozrieť doprostred dediny, on sa postará o tretiu pohromu a tou je dážď psov. Obyvatelia uveria, že nastal koniec sveta a na Sheogorathovu radosť sa všetci zbláznia. Vráťte sa za ním a ako odmenu dostanete Wabbajack. Naozaj zbytočná vec, len pre zábavku. Neľudské tvory na krátky čas premení na niečo iné. Než sa vybije, má len 10 použití a nič to nemení na fakte, že s tvorom musíte bojovať tak, či tak.

**Molag Bal´s Shrine (minimum level 17) -** **mapa**
Západne od hlavného mesta, juhovýchodne od Corrolu, je táto svätyňa. Amir vám povie, že ako obeť treba priniesť kožu z leva (Lion Pelt). Takže buď zabite nejakého leva a kožu si vezmite, alebo ju kúpte. Keď dáte Balovi obetu, tak vám povie, že v neďalekej dedine žije čestný a ctihodný muž a práve to ho štve. Máte ho pošpiniť, musí vás zabiť palcátom, ktorý vám Bal dá (Cursed Mace). Zájdite teda do Brindle Home, domy sú tú dosť porozhadzované od seba. Niekoho sa spýtajte na Melusa Petiliusa a povie vám, že to bol veľký bojovník, ktorý mnohým pomohol, no keď bol raz na výprave, tak mu zabili ženu Venu. Odvtedy viac nevzal do rúk zbraň. Býva v dome južne od dediny. Celé je to ako pár samostatných usadlostí, takže je to jedno. Choďte južne a nájdite jeho dom. Neďaleko domu je hrob jeho ženy. Počkajte si tam na neho, poobede tam chodí smútiť. Hoďte Cursed Mace na zem a napadnite ho. Tým, že ste ho napadli pri hrobe jeho ženy, poruší svoj sľub a zaútočí. Nechajte sa zabiť a keď vás zabije, tak sa objavíte s plným životom pri svätyni Molag Bala. Čestný muž spáchal vraždu, takže je tu ďalšia zatratená duša, čo potešilo Bala a ten vám za odmenu daruje Mace of Molag Bal (palcát pohlcujúci silu a magicku).

**Hircine´s Shrine (minimum level 17) -** **mapa**
Južne od hlavného mesta, presnejšie od Arcane University nájdete svätyňu tohto lovca. Vajhira vám prezradí, že ak ste dobrý lovec, tak ako obetu prinesiete kožu z vlka, alebo z medveďa (Wolf Pelt/ Bear Pelt). Nejakého zabite a vezmite si jeho kožu, alebo ich kúpte. Keď dáte obetu, tak vás Hircine poverí naozaj unikátnym lovom. Máte uloviť jednorožca a priniesť mu jeho roh. Južne, juhovýchodne od svätyne, sa nachádza Harcane Grove. Tam sú traja minotauri chrániaci jednorožca. Vylákavajte ich postupne, nech nejdú na vás naraz všetci a zabite ich. Potom choďte k jednorožcovi. Ak nemáte vytasenú zbraň, tak na vás nezaútočí a môžete na ňom dokonca jazdiť. No pre úlohu ho zabite, vezmite si jeho roh a odneste ho Hircinovi. Ako odmenu dostanete Savior´s Hide (kyras s 25 %-nou šancou na odrazenie mágie, Light Armor).
Ak vaša duša túži po jazde na jednorožcovi, tak ho môžete oživiť cheatom "resurrect", no nie je ako kôň, ktorý zostane čakať v stajni. Keď z neho zosadnete, tak odíde.

**Clavicus Vile´s Shrine (minimum level 20) -** **mapa**
Juhozápadne od hlavného mesta je táto svätyňa. Južne od Waterfrontu je Starý most a západne od neho narazíte na svätyňu. Ma´Raska vám povie, že vhodnou obetou sú peniaze, konkrétne suma 500 zlatých. Obetujte ich a dostanete od Vileho úlohu. Máte mu priniesť Umbra Sword (ak si spomínate, tak v Morrowinde, pri meste Suran bol ork menom Umbra, ktorý chcel, aby ho Nerevarine zabil v čestnom súboji). Povie vám, aby ste sa po tom meči obzreli v dedinke Pell´s Gate. Po príchode do dediny sa vám ozve Barbas, Clavicusov pes, ktorý vám povie, že priniesť Umbrov meč by bola chyba. V dedinke sa pozhovárajte s mužom menom Irroke the Wide. Povie vám, že jeho učnica Lenwin našla ten meč a po čase sa začala divne správať. Bola agresívna a sama seba začala volať Umbra. Pridala sa k nejakým žoldnierom a naposledy ju videli pri Vindasele. Zájdite teda do Vindaselu a prejdite ním až na koniec. Nepriateľmi sú vám len krysy. Na konci vás čaká Umbra. Keď sa s ňou pozhovárate, dá vám na výber, buď odísť, alebo zomrieť. Tu vám Barbas opäť poradí, nechať to tak. Ak chcete ten meč, tak s ňou samozrejme bojujte a zabite ju. Vezmite si meč a vráťte sa k Clavicusovi. Teraz máte na výber. Buď mu dáte tento meč (veľmi silný jednoručný meč s kúzlom Soul Trap) a dostanete za odmenu jeho masku (Masque of Clavicus Ville, zvyšuje Personality o 20 bodov), alebo si meč necháte. Ak si ho aj necháte, úloha je tým splnená. Rozhodnutie je na vás.

**Vaermina´s Shrine (minimum level 5) -** **mapa**
Juhozápadne od mesta Cheydinhal, východne od hlavného mesta, pri jazere Lake Popped je táto svätyňa. Aymar Douar vám povie, že ako obeť musíte priniesť Black Soul Gem. Ten môžete zohnať v Dark Fissure, kde ste už boli, ak ste plnili úlohy pre mágov. Dark Fissure sa nachádza východne od tejto svätyne, za riekou, takmer priamo východne od svätyne. Tam je oltár, do ktorého vložte Grand Soul Gem a použite naň kúzlo Soul Trap a zmení sa na Black Soul Gem. Obetujte tento Čierny Duševný Drahokam a dostanete úlohu. Máte získať Orb of Vaermina. Ten má čarodej Arkved vo svojej veži. Zájdite teda na juh do Arkved´s Tower. Veža je plná daedrickýh potvor a všakovakých nástrah, či slepých ciest. Stačí sledovať mapku a nestratíte sa. Prejdite, či prebojujte sa, až na koniec do Arkvedovej komnaty. Tam ho nájdete na posteli ako spí a na stolíku je Orb. Môžete ho zabiť, ale nie je to potrebné. Vezmite si Orb a prejdite cez dvere za ním. Tam sú padacie dvere, ktoré vás dostanú priamo von na povrch. Ak by vás napadlo použiť ich ako skratku na začiatku, tak predtým tam neboli. Objavia sa tam, až keď nimi prejdete von z vnútra. Zaneste Orb naspäť Vaermine a dostanete za odmenu palicu Skull of Corruption.

**Shrine of Hermaeus Mora -** **mapa**
Až keď splníte úlohy pre všetky ostatné Daedry (všetkých 14) a vyspíte sa v posteli, tak sa objaví pri vás Casta Flavus, ktorý vám prináša odkaz. Máte sa zastaviť pri svätyni Hemaeusa Moru. Zájdete tam teda. Je to ďaleko v horách, západne od Cloud Ruler Temple, či mesta Bruma. Tam oslovte sochu. Morovi imponovalo, ako ste poslúžili jeho príbuzným a tak chce, aby ste poslúžili aj jemu. Potrebuje duše. Dá vám kúzlo Mora´s Soul Trap. Je to ako bežné Soul Trap, teda kúzlo na lapanie duší, ale toto kúzlo neuzavrie dušu do bežného drahokamu, ale do špeciálneho, ktorý ste tiež dostali do Hermaneus Mora´s Soul Gem. Musíte do neho chytiť dušu jednej osoby z každej rasy, ktorá sa v Cyrodiile nachádza. Je úplne jedno, kto je danou osobou. Aby ste sa vyhli zbytočným nepríjemnostiam so zákonom, vojakmi, gildami, či ostatným obyvateľstvom, tak najvhodnejšie je obehať si všetky svätyne. Tam pohľadajte tých, čo potrebujete, napadnite ich, očarujte pred ich smrťou kúzlom Mora´s Soul Trap a zabite ich. Ich duša sa dostane do jeho Soul Gemu. Ostatní uctievači pri svätyni si váš boj poväčšine nevšímajú. Takto si trochu pocestujete (cez mapku pohoda) a obehajte svätyne. Rasy sú teda Vysoký Elf - Altmer (Hight Elf), Lesný Elf - Bosmer (Wood Elf), Temný Elf - Dunmer (Dark Elf), Argonian, Khajiit, Orc, Nord, Imprial, Redguard, Breton.
Keď zozbierate všetkých desať duší, vráťte sa a odovzdajte kameň s dušami Morovi. Ten vám za odmenu daruje knihu Oghma Infinium. Môžete v nej čítať len raz a potom zmizne. Pri čítaní si môžete vybrať, čo chcete čítať a pri danom smere sa vám zvýšia vybrané vlastnosti o 10 bodov. Na výber máte Cestu Ocele (Path of Steel): Blade, Blunt, Heavy Armor; Cestu Tieňa (Path of Shadow): Sneak, Security, Light Armor; a Cestu Ducha (Path of Spirit): Destruction, Conjuration, Restoration.

Arena

Pri aréne postáva Hundolin. U neho môžete stávkovať na to, ktorý bojovník vyhrá. Po stávke vstúpte do arény a pozrite si zápas a v prípade, že zvíťazí váš favorit, tak si vyzdvihnite u Hundolina výhru. Ak chcete bojovať, tak zbehnite dole dverami od Hundolina naľavo, do Arena Bloodworks. Tu je šéfom Owyn. Ak mu poviete, že chcete zápasiť v aréne, tak vás príjme ako člena modrého teamu a dostanete na výber ľahké (Light armor), alebo ťažké (Heavy armor) rúcho gladiátora (Arena Raiment). Je to komplet brnenie na celé telo a jedine v ňom sa môžete prihlásiť na zápas a bojovať. Ak si ho počas boja zložíte, ste diskvalifikovaný. Prilbu, štít, zbraň a kúzla môžete používať ľubovoľné. Bojuje sa od deviatej ráno do deviatej večer.
V Arena Bloodworks je tiež ork Agronak gro-Malog, ktorý je momentálny Hlavný Šampión arény. Môžete pre neho splniť quest Origin of the Gray Prince. Inak v aréne len bojujte.

Origin of the Gray Prince
V Arena Bloodworks je ork Agronak gro-Malog, ktorého prezývajú Šedý princ, pretože je to poloork. Mal vraj ľudského otca, šľachtica, no keď jeho matka otehotnela, museli utiecť. Požiada vás, či by ste mu nepomohli dokázať, že v jeho žilách naozaj koluje šľachtická krv a dokázať tak, že aj ork môže mať vznešený pôvod. Súhlaste a dostanete kľúč. Ten mu dala kedysi matka a vraj odhalí pravdu o ňom v sídle Crowhaven. Zájdite teda do Crowhavenu severne od Anvilu. Teraz sú to už len ruiny. Vstúpte a nájdite zamknuté dvere. Môžete vstúpiť aj do časti Burial Halls, no tam sú len nejaké poklady, vampíri a prízraky. V tejto vstupnej časti nájdite zamknuté dvere, ktoré vyžadujú kľúč. Tie otvoríte kľúčom od Agronaka. Za nimi vás čaká Lord Lovidicus, Agronakov otec, ktorého vám spomínal. Napadne vás, tak ho zabite. Je to vampír. Na stole nájdite a vezmite si Journal of the Lord Lovidicus. V denníku píše o Agronakovi. Zaneste mu tento denník naspäť do arény. Je rád, že zistil svoj pôvod, aj keď je sklamaný z toho, že je potomok vampíra. No za odmenu vám o 3 body zvýši schopnosti Blade, Block a Athletics.

Arena Fight
Zakaždým, keď chcete bojovať, majte na sebe zápasnícky odev (Arena Raiment) a oslovte v ňom Owyna a povedzte mu, že ste pripravený na zápas. Povie vám niečo o vašom súperovi a pošle vás do arény. Vtedy sa otvoria mreže a môžete vstúpiť do arény. Tam už je to priame, bojujte a zvíťazte. Každý váš protivník má rovnaký titul arény ako vy.
Na začiatku ste **Pit Dog**. Porazte prvých troch protivníkov za odmenu 50, 50 a 100 zlatých a získate titul **Brawler**.
Opäť vás čakajú tri kolá pred novým titulom. Porazte prvého súpera za 100 zlatých. V druhom súboji vás čakajú elfské dvojičky, jedna z nich s lukom a druhá s mečom. Odmena 100 zlatých. Tretí súboj je Khajiit za odmenu 150 zlatých. Váš nový titul je **Bloodletter**.
Tu vás čakajú Redguard, ktorý to vie s mečom aj palcátom za 150 zlatých; Bretonka s krátkym mečom za 150 zlatých a Temný elf, ktorý používa luk aj meč za 200 zlatých. Povýšený ste do hodnosti **Myrmidon**.
Na rad prichádza lesný elf s očarovanou dýkou za 200 zlatých; Vysoký elf s krátkym mečom za 200 zlatých a Ork so sekerou za 250 zlatých. Po ich porážke máte titul **Warrior**.
Prvým súperom je Nordka s dlhým mečom za 250 zlatých, Vysoká elfka, ktorá používa meč aj kúzla za 250 zlatých a Orkyňa s bojovým kladivom za 300 zlatých. Dosiahli ste titul **Gladiator**.
V prvom súboji vás čakajú traja argoniánski väzni, ktorým sľúbili za vaše zabitie slobodu. Jeden má meč, zvyšní len päste. Porazte ich za 300 zlatých. Keď ste tak ďaleko, tak ešte dorazte Khajiita s mečom za 300 zlatých a Bretona za 350 zlatých a máte nový titul **Hero**.
Keďže ste Hrdina, už prvý súper bude silák. Je to Imperiál, bývalý člen Bladesov, používajúci Akaviri Katana. Za jeho porážku je 350 zlatých. Druhým súperom je Vysoký elf s kúzelným štítom a ovládajúci mágiu Deštrukcie. Za jeho porážku máte ďalších 350 zlatých. Teraz vás čaká posledný zápas vašim súperom je Šampión žltého teamu a dvaja jeho pomocníci, lučištník a kúzelníčka. Vám bude pomáhať diviak Porkchop. Porazte týchto troch protivníkov a je z vás **Champion**.
Tým ste skončili u Owyna. Choďte za manažérkou menom Ysabel Andronicus a povie vám, že ak chcete, môžete vyzvať Hlavného Šampióna, ktorým je ork Agronak gro-Malog. Ak chcete, tak za ním zájdite a vyzvite ho na súboj. Príjme vašu výzvu, tak sa vráťte za Ysabel povedať jej, že ste pripravený na zápas a ona vám otvorí bránu. Predtým si ešte musíte vybrať prezývku, pod ktorou budete známy, takže si jednu zvoľte. Tiež vám povie, že tu sú zmenené pravidlá. Môžete použiť ľubovoľné brnenie a môžete obrať súpera. Tak nabehnite do arény a bojujte. Ak ste pre Agronaka splnili quest Origin of the Gray Prince, tak bojovať nebude, respektíve nechá sa zabiť, takže ho môžete jednoducho dosekať. Ak ste quest nesplnili, no ani neprijali, tak bojujte, no tak, či tak ho zabite. Získali ste najvyšší možný titul, ste **Grand Champion**. Vezmite si jeho brnenie a zaneste ho Ysabel. Tá vám dá špeciálne, poriadne silné brnenie buď Light Raiment of Valor, alebo Heavy Raiment of Valor. Odmenou za tento zápas je vám 1000 zlatých. Už nemáte s kým bojovať, no raz za týždeň môžete bojovať proti neľudským protivníkom. Vždy si môžete vybrať, či chcete bojovať s jedným, dvoma, alebo troma a od toho bude závisieť aj výška vašej výhry. A ešte jedna drobnosť. Keď vybehnete von, tak vás pred arénou čaká váš fanúšik, ktorý vás ako Grand Championa obdivuje a chce vás nasledovať. Môžete ho vziať so sebou a bude všade za vami chodiť. Ak vás už bude otravovať, tak mu potom môžete povedať, aby stál a čakal na vás.

Pluginy

Pluginov k tejto hre je na internete naozaj hromada. No vyšlo viacero oficiálnych od Bethesdy, ktoré si môžete za 2 doláre kúpiť. Tak vám ich trochu priblížim, aby ste vedeli, či sa vám oplatí ich kupovať.

Konské brnenie (Horse Armor)
Po zaktívnení pluginu si nahrajte ktorúkoľvek pozíciu hry a dostanete list, v ktorom sa píše, že orkyňa Snak gra-Bura z Cehstnut Handy Stables (stajne pri hlavnom meste) má na predaj brnenia pre kone. Zájdite tam a jedno si môžete vybrať hneď zdarma. Za každé ďalšie brnenie pre ďalšie vaše kone zaplatíte 500 zlatých. Brnenie je trvalé, nedá sa zložiť, takže jeden kôň = jedno brnenie. Na výber máte dvoje brnení - Oceľové (Steel Armor) brnenie a Elfské (Elven Armor) brnenie.





Planetárium (Orrery)
Zaiste každého naštvalo, že aj keď sa stal Arcimágom, tak sa nemohol dostať za dvere Orrery v hlavnej veži mágov v Arcane University v Imperial City. Ono spraviť do hry nepreniknuteľné dvere a potom vydať plugin, za ktorý treba platiť, je pekné svinstvo a Bethesda tým trochu sklamala. A pritom sa nejedná o nič mimoriadne. Celé planetárium je jedna veľká miestnosť (obrázok) so zaujímavým strojom zobrazujúcim - ako inak - pohyb planét (obrázok).
No prejdime k veci. Po nahodení pluginu do hry si môžete nahrať ktorúkoľvek uloženú pozíciu a dostanete list od Bothiel, v ktorom píše, že banditi prepadli a rozkradli dodávku trpasličích nástrojov z Morrowindu a bola by rada, keby ste veci (2 x Dwarven Cog, Dwarven Coherer, Dwarven Cylinder a Dwarven Tube) získali a priniesli jej. Tento list získate bez ohľadu na to, či ste v gilde mágov, alebo nie a získate tým quest s názvom Repairing the Orrery. V liste sa tiež píše, že vedia zatiaľ o jedinom známom mieste banditov a tým je Camp Ales. Tento tábor sa vám zobrazí na mape, tak tam zájdite a pobite banditov. U jedného nájdete trpasličiu súčiastku a tiež list (Undelivered Letter), v ktorom nájdete lokácie ďalších štyroch táborov banditov (Varus Camp, Bodean Camp, Dagny´s Camp, Brotch Camp). Takže ich postupne všetky navštívte, pobite banditov a v každom si nezabudnite vziať trpasličiu súčiastku. Keď máte všetky, tak sa vráťte do Arcane University a vo veži dajte Bothiel tieto súčiastky, s ktorými sa hneď vydá do planetária, aby ho mohla opraviť. Máte sa sem vrátiť za 24 hodín, tak si počkajte a môžete konečne vstúpiť do planetária. Aktivujte ho panelom na poschodí (obrázok) a každé tri dni môžete získať jedno z kúziel v závislosti od postavenia mesiaca. To je vašou odmenou. Nemôžete mať všetky kúzla, vždy len jedno a ak sa rozhodnete pre iné, tak to nahradí vaše predošlé. Jedná sa o tie mocné kúzla, ktoré môžete zoslať len raz denne, no nestoja vás vôbec magicku. Kúziel je celkov osem a každé je k dispozícii 3 dni a potom ide cyklus odznova.

K dispozícii sú tieto kúzla:

|  |  |
| --- | --- |
| **Masser´s Grace** | - zvyšuje Agilty o 20 bodov na 60 sekúnd- znižuje Endurance o 20 bodov na 60 sekúnd  |
| **Secunda´s Will** | - zvyšuje Willpower o 20 bodov na 60 sekúnd- znižuje Intelligence 20 bodov na 60 sekúnd  |
| **Secunda´s Opportunity** | - zvyšuje Luck o 20 bodov na 60 sekúnd- znižuje Personality 20 bodov na 60 sekúnd  |
| **Masser´s Alacrity** | - zvyšuje Speed o 20 bodov na 60 sekúnd- znižuje Strength 20 bodov na 60 sekúnd  |
| **Secunda´s Magnetism** | - zvyšuje Personality 20 bodov na 60 sekúnd- znižuje Luck 20 bodov na 60 sekúnd  |
| **Secunda´s Brilliance** | - zvyšuje Intelligence 20 bodov na 60 sekúnd- znižuje Willpower 20 bodov na 60 sekúnd  |
| **Masser´s Courage** | - zvyšuje Endurance o 20 bodov na 60 sekúnd- znižuje Agility 20 bodov na 60 sekúnd  |
| **Masser´s Might** | - zvyšuje Strength o 20 bodov na 60 sekúnd- znižuje Speed 20 bodov na 60 sekúnd  |

Čarodejova veža (Wizard´s Tower)
Po zaktívnení pluginu si nahrajte ktorúkoľvek pozíciu a dostanete správu, že ste zdedili po vzdialenom príbuznom príbytok v Jerralskom pohorí (zamrznuté hory na severe Cyrodiilu). Dostanete vlastnícky dekrét a kľúč od budovy. Na mape sa vám zobrazí oblasť Frostcrag Spire, kde je umiestnená vaša veža. V hlavnom meste, v obchode Mystic Emporium sa objaví nová obchodníčka Aurelniwae, ktorá má na predaj vybavenie do vašej veže. Za sumu okolo 1000 až 1500 zlatých si môžete kúpiť štyri položky - spálňu, knižnicu, sklad a alchymistickú výbavu. To vám dodá do veže nejaký ten nábytok, poličky a posteľ. Skladom získate v sklade pod vežou hromadu truhiel na odkladanie vašich vecí a pár Impov, ktorí to tam budú strážiť. Tiež má na predaj za 2000 zlatých dve sady magických sviečok (Magetallow Candle Box), ktoré potrebujete na sfunkčnenie dvoch vašich oltárov. Tým je nákup kompletný. V hlavnej hale máte celkovo tri oltáre. Dva z nich sú oltár na tvorbu kúziel a oltár na očarovanie predmetov. Sfunkčníte ich teda kúpením sviečok a potom sú vám plne k dispozícii a ani nemusíte byť mágom, kvôli prístupu do Arcane University. Máte aj tretí oltár (Atronach Altar), ktorý vám za tri kusy frost, fire, alebo void salts vytvorí jedného Frost, Fire, alebo Storm Atronacha, ktorý vás bude sprevádzať, až kým ho nezabijú. Trochu ako cheatovanie mi pripadá záhradka v obytnej časti. Máte tam všetky možné druhy rastlín a kvetov, vrátane tých, čo rastú len v Oblivione. Na balkóne máte teleporty do všetkých gíld mágov v každom meste, vrátane Arcane University. No naspäť už musíte sami po vlastných.
Takže si užite svoju vežu (obrázok), ktorú tvorí v podstate len vstupná hala (obrázok), z ktorej máte teleportami prístup do skladu (obrázok) pod vežou a do obytnej časti (obrázok) na poschodí, ktorý je spojený s vašou záhradkou (obrázok).

Zlodejský brloh (Thieves Den)
Aj keď je v názve slovo zlodejský, jedná sa o pirátov a nemusíte byť členom gildy zlodejov pre využitie tohto pluginu. Po zaktívnení pluginu si nahrajte ktorúkoľvek pozíciu a z ničoho nič si vaša postava spomenie na legendu o pirátovi menom kapitán Torradan ap Dugal. Mal skupinu pirátov, zvanú Červená šabľa (Red Sabre), a pôsobili ako pirátsky postrach medzi Anvilom, Hammerfallom a Summersetskými ostrovmi. Po čase po nich začala pátrať Imperiálna flotila vedená komodorom Fasilom Umbranoxom. Skončilo to tým, že Fasil dobyl Anvil a za pomoci bojových mágov pochoval pod zhodeným bralom loď aj s Dugalom. Anvil vyplienil a zvyšných pirátov pobil. Za odmenu dostal do správy mesto a stal sa prvým Grófom Anvilu. Verili, že Dugal je mŕtvy, no nebol. Vytvorila sa prírodná jaskyňa, v ktorej si piráti z lode a zásob vytvorili nútený domov. Tam žili, až kým ich do jedného neskosila nejaká nákaza.
Na mapke sa vám objaví oblasť Dunbarrow Cove. Je to kúsok za hradom Anvilu a je tam vo vode vstup do jaskyne Smuggler´s Cave. Tá bola aj v pôvodnej hre, akurát to máte na mape vyznačené, ako nové miesto. V jaskyni môžete teraz prejsť do druhej jaskyne s pirátskou loďou (obrázok). Zistíte, že jaskyňa je plná kostlivcov bývalých pirátov. Všetkých ich pobite, vrátane kostry kapitána v kapitánskej kajute. Keď budú všetci nemŕtvi mŕtvi, tak o tom dostanete správu a tým pádom sa táto skrýša stáva vašou. No ešte by ju bolo treba zariadiť. Máte zájsť za pirátkou menom Dahlia Rackham. V prístave v Anvile kotvia dve lode. Jedna z nich je The Sea Tub Clarabella. V kapitánskej kajute nájdete Dahliu. Bez ohľadu na to, že jaskyňa bola legendou, nik o nej nevedel, až kým ste si ju neprivlastnili, nemá s tým problém a môžete si u nej zabezpečiť svoj nový úkryt.
- Za 500 zlatých si môžete kúpiť vybavenie. Nič moc, ale postačí. Do kapitánskej (teraz už vašej osobnej) kajuty dostanete poličku, skriňu, stôl, posteľ a truhlicu (kde budete získavať korisť - o tom neskôr. Teraz v nej máte kľúč od jaskyne, ten vám umožní prístup do tajnej chodby na zámku zo Smuggler´s Cave - preto som ho predtým nikde nemohol nájsť) (obrázok). Tiež sa vám obnovila výbava prvej paluby, no len minimálne (obrázok).
- Za 1000 zlatých si môžete najať zásobovača. Na strednej palube sa objaví váš zásobovač Jak Silver s nejakým tým vybavením a tiež má veci na predaj. Zároveň je trénerom Rečníctva (Speechcraft, po úroveň 75). Spolu s ním ste dostali do spodnej paluby niekoľko truhlíc, kde si môžete odkladať svoju výbavu (obrázok).
- Za 1000 zlatých si môžete najať priekupníka. Pridá sa k vám Khafiz, u ktorého môžete nakupovať/ predávať a zároveň si trochu zriadi jednu časť jaskyne, kam pridá aj nejaké krabice. Taktiež je pre vás trénerom Obchodovania (Mercantile, po úroveň 75).
- Za 1000 zlatých si môžete najať Fletchera (výrobcu šípov). Pridá sa k vám elfka Melliwin, ktorá si zriadi malý tréningový pľac v zadnom rohu jaskyne. Má na predaj samozrejme luky a šípy. Taktiež je trénerkou Lukostreľby (Marksman, po úroveň 75). Naučiť vás môže za peniaze aj nejaké kúzla triedy Restoration, ktoré zvyšujú Agility, Speed, Marksman a Sneak.
- Za 1000 zlatých si môžete najať majstra špióna (Sypmastera). Je ním Kovan Kren, ktorý sa zariadi naľavo od vstupu do jaskyne. Je trénerom plíženia (Sneak, po úroveň 75), má na predaj pár predmetov, niektoré z nich zvyšujú Sneak a Security a taktiež vás za peniaze naučí pár kúziel triedy Illusion a Restoration - neviditeľnosť, chameleón, šarm a zvýšenie schopnosti Blade a Sneak.
- Za 1000 zlatých si môžete najať posledného člena vašej skrýše a tým je odborník na zámky (Security Expert), ktorým je Tahm Blackwell. Ten je trénerom páčenia zámkov (Security, po úroveň 75), má na predaj pár zvitkov a elixírov k tejto schopnosti a taktiež vás za peniaze naučí pár kúziel triedy Restoration a Alteration, ktoré vám umožnia zvyšovať Sneak a Security a taktiež otvárať zámky.
Postupne, ako budete najímať viac a viac ľudí, tak sa k vám budú pridávať piráti. Celkovo sú traja a posledný sa pridá, keď najmete posledného možného človeka od Dahlie. Sú to Zedrick Green, Scurvy John Hoff a argonian Yinz´r. Až keď máte všetkých troch, môžete im dať príkaz, aby vyrazili plieniť, zabíjať, znásilňovať - proste vykonávať pirátske remeslo. Vtedy odídu a za týždeň sa vrátia. Podiel z koristi, ktorú získali, vám uložia do truhlice v kapitánskej kajute. Takto môžu plieniť stále, no vždy ich musíte poslať do akcie vy sami a potom si môžete za týždeň vyzdvihnúť podiel z koristi.

Mehrunes´ Razor (Mehrunova Britva)
Tento plugin nepridáva do hry prakticky nič neobvyklého, akurát rozsiahly quest v dungeonoch, pár kníh a samozrejme novú zbraň, no aj tak je o dolár drahší než predošlé pluginy. Pre hranie tohto pluginu potrebujete verziu hry 1.1.511. Keď máte požadovanú verziu, tak po nahodení pluginu do hry si nahrajte ľubovoľnú pozíciu a získate quest (Unearthing Mehrunes Razor), v ktorom máte nájsť povestnú dýku Mehrunesa Dagona zvanú Mehrunova Britva (ktorú mal možnosť nájsť už Nerevarine v Morrowinde, v Ysammindanskej svätyni a predať do múzea v Mournholde). Na mape sa vám zobrazí stará pevnosť z Remanovej dynastie zvaná Sundercliff Watch. Zájdite tam.
Nepriateľmi vám tu budú Temní elfovia - Drothmerijskí vojaci (tri verzie od slabšej po najsilnejšiu: regrúti, vojaci a veteráni) a ich robotníci (Argoniáni a Khajiiti), ktorí vás tiež budú napádať, no len svojím náradím (motyky, hrable). Vstúpte do jaskyne a zbavte sa prvých nepriateľov. Prejdite k veľkým zavretým dverám. Na stolčeku pri nich je vo vaku denník (Small Diary). Vezmite si ho a kliknite na dvere. Zobrazí sa vám ponuka povedať heslo "Chimeri" (pôvodné označenie dunmerov), ktorú ste k dispozícii pred získaním denníka nemali. To vám otvorí dvere. Za nimi sa prebojujte na koniec oblasti a vstúpte do Sunderclifff Village. Je to naozaj malá podzemná dedina. Môžete si prezrieť jednotlivé budovy, vyrabovať ich a pobiť vojakov. Vo väzení (Jail) nájdete zavretého vraha z Morag Tong. Ak chcete, môžete vypáčiť zámku na jeho cele a neskôr, keď budete bojovať s komandérom týchto vojakov, tak sa objaví a zabije ho (inak ho budete musieť zabiť sami). Prejdite odtiaľto naľavo do časti Sundercliff Commune. Tu je ďalších pár budov. Vstúpte do Doranovho domu. Na poličke nájdete pár kníh (nové knihy, ktoré pôvodná hra neobsahuje) a na stolíku jeho denník (Drohan´s Journal). Pozrite si ho a zistíte, že šiel do Varsa Baalin hľadať Nefarivigum, čo by mu malo umožniť získať Mehrunesovu Britvu. Cestu zatarasil zaklínadlom, na ktorého zrušenie potrebujete dva bezoáre, ktoré majú komandér a vrchný kováč (Forgemaster).
Komandér má dom hneď vedľa, tak tam zájdite a zabite ho (alebo to za vás spraví vrah z väzenia). Tam si vezmite Enchanted Bezoar (vyzerá ako biela perla). Vráťte sa do Sundercliff Village a prejdite na opačnú stranu do Sundercliff Forge. Tu prejdite na koniec oblasti a vstúpte do baní - Sundercliff Mines. V baniach prejdite do zadnej, juhovýchodnej časti a tam chodbou do hornej časti baní. Prejdite po mostíkoch na severnú stranu, kde je malý tábor. Odtiaľ pokračujte chodbou, až do Sundercliff Forge. No nevrátili ste sa do hornej časti, ktorou ste prišli, ale dostali ste sa do spodnej, kde pracujú kováči. Prejdite až na koniec tejto oblasti, kde je aj Forgemaster (vezmite si od neho jeho amulet a zásteru, sú dobre očarované). Vstúpte do jeho stanu (Forgemater Tent) a tam získate druhý Enchanted Bezoar. (V oblasti sú visiace vedrá, v ktorých sú kusy železnej rudy, ak si ju chcete vziať, stačí do vedier streliť a ruda sa vysype).
Vráťte sa do Sundercliff Commune a zbehnite dole ochodzou k chate veteránov (Veteran´s Lodge), popri ktorej prejdite chodbou ďalej. Na konci narazíte na dvere, ktoré sú chránené kúzelnou bariérou. Na dva podstavce umiestnite oba Enchanted Bezoars a bariéra zmizne. Vstúpte do Excavated Ruin a pokračujte dlhou chodbou až do Varsa Baalim.
Tu na vás budú čakať nielen vojaci, ale aj vampíry. Tí však bojujú aj medzi sebou, tak vám vždy stačí počkať, či zvíťazia vojaci, či vampíry a víťazov pobiť. Celá oblasť je jedna veľká jaskyňa s ruinami starého Ayleidského mesta. Cez ruiny sa nedostanete priamo do každej časti jaskyne, takže budete musieť nájsť podzemné chodby a nimi prejsť vždy do ďalšej časti jaskyne. Takto prejdite rovno a vstúpte do Cava Beldameld. Vyjdite von, choďte doľava, pozoskakujte do dolnej časti a vstúpte do Cava Marspanga. Vyjdite von, choďte hore po rampách a pokračujte po vrchoch zrúcanín až do The Nefarivigum (MAPA).
Pokračujte na koniec tejto oblasti, kde nájdete Drothana. Naľavo na zemi je jeho poľný denník, ktorý si preštudujte. Teraz máte pár možností. Poniže vidíte za mrežami dýku. Mreže môžete otvoriť, ak máte dostatočnú silu (Strength), alebo zjedením bijúceho srdca (Beating Heart), ktoré získate z postavy, ktorú študuje Drothan. Ak zjete srdce, tak sa nakazíte chorobou Cannibal´s Prion (znižuje Intelligence a Agility) a chytíte tiež Poryphoric Hemophiliu (nakazenie vampirizmom). Srdce môžete z postavy ukradnúť popri Drothanovi. Taktiež môžete Drothana najprv zabiť. Keď však otvoríte dvere k dýke (je jedno, či silou, alebo zjedením srdca), tak postava, ktorú študoval Drothan, ožije. Je to vampirický bojovník Dagona. Ak Drothan žije, napadne najprv jeho a víťaza porazte vy. Ak nežije, tak samozrejme napadne najprv vás. Tak, či tak, skôr alebo neskôr, budete musieť zabiť aj vampíra, aj Dorthana. Napokon si vezmite dýku a otvorí sa vám cesta ďalej do zabudnutých tunelov (Forgotten Tunnels), do ktorých vstúpte. Na ich konci skočte do vody a dverami vyplávajte von. Dostali ste sa rovno vonku do vody neďaleko pevnosti, takže sa nemusíte celú cestu vracať. Ste von, máte dýku (obrázok) a jej získaním aj splnený quest. Dýka má očarovanie na zničenie brnenia protivníka a taktiež má šancu na okamžité zabitie protivníka (no je to len očarovanie, šanca, dýka nezabíja vždy jedným úderom, ako sa spomínalo). Vlastnosti dýky závisia od levelu, na ktorom je vaša postava.

The Vile Lair (Ohavná Nora)
Pre hranie tohto pluginu potrebujete verziu hry 1.1.511. Po zaktívnení pluginu si nahrajte ktorúkoľvek pozíciu a dostanete správu, že ste zdedili po vzdialenom príbuznom istý majetok. Je to vlastne podobný plugin, ako bola Čarodejova veža (Wizard´s Tower), alebo Zlodejský Brloh (The Thieves Den), akurát tento príbytok je pre postavy zloduchov (buď chcú spraviť domov pre viaceré typy postáv, alebo v snahe zarobiť, recyklujú svoje nápady). Dostali ste do rúk kľúč od nehnuteľnosti a list (Bloodstained Note) od Greywyna, posledného člena skupiny Crimson Scars (Karmínové Jazvy), ktorej členovia boli podľa Greywyna pravými uctievačmi Sithisa a zároveň mocnými konkurentmi Temného Bratstva. Na mape za vám zobrazí oblasť Deepscorn Hollow, ktorá je na najjužnejšom cípe Cyrodiilu, poniže mesta Leyawiin. Keď dorazíte na miesto, z vody pri brehu trčia nejaké zrúcaniny. Skočte do vody a poniže zrúcanín nájdite dutý kmeň stromu, v ktorom sú dvere. Prejdite nimi a ste vo svojom novom majetku. No jeho priestory sú staré, neupravené. Pri vstupe je na stolčeku denník, ktorý si prečítajte a mimo nejakého toho príbehu zistíte, že obnoviť zariadenie by vám mohol Rowley Eardwulf, ktorý sa zdržuje v hostinci Wawnet Inn (ten je pri dedinke Weye, neďaleko mostu vedúceho k hlavnej bráne do hlavného mesta).
Zájdite tam a v hostinci ho nájdete. Je to obchodník, ktorý má na predaj zopár rozličných vecí, no tiež zariadenie pre vašu skrýšu, tak ako legálni obchodníci pre budovy na predaj, či obchodníci z oficiálnych pluginov pre Čarodejovu Vežu a Zlodejský Brloh. Taktiež vám môže trénovať schopnosť Sneak.
Do prvej, vstupnej časti (Deepscorn Hollow) si môžete kúpiť záhradku (obrázok), v ktorej rastie strom, pár známych rastlín (Elf Cup, Nightshade Plant, Fennel, Morning Glory, Stinkhorn, Wisp Stalks) a tiež jeden nový druh rastliny a to Chokeberry Vine, z ktorej môžete zbierať plody Chokeberry, ktoré sú jedovaté. Taktiež sem môžete kúpiť zariadenie pre izbu Dark Miniona (obrázok), kde bude posteľ, pár bežných kusov nábytku a tiež tam bude Dark Minion, váš temný, vampírický nasledovník, ktorého môžete kedykoľvek poslať do sveta, aby zabíjal. Za týždeň sa vráti a prinesie vám aj časť koristi, lupu, ktorý vzal zavraždeným obetiam. Túto korisť si nájdete v truhlici (Victim´s Loot Chest), ktorá je v jeho izbe. Napokon si sem môžete dokúpiť skladovú oblasť, čo vám miestnosť naľavo zmení na sklad plný truhlíc, krabíc a podobne (obrázok).
V druhej časti (Deepscorn Cloister) je fontána (Font of Renewal) (obrázok). Pri nej sa v rohu nachádza aj pár kusov rudných žíl (Purgeblood Crystal Formation), z ktorých môžete vydolovať Purgeblood Salts. Ak ste vampír a chcete sa toho zbaviť, nemusíte plniť quest pre získanie lieku, ale stačí mať v inventári jeden kus Purgeblood Salts a aktivovať fontánu a ste vyliečený. Tiež si sem môžete zakúpiť väzenskú celu (obrázok), v ktorej bude na lavici spať váš väzeň. Stále spí a prebudiť ho nemôžete. Jediným účelom jeho bytia je, aby vám poskytol zásoby krvi, v prípade, že ste vampír. V tejto časti máte taktiež rebrík, ktorá vás dovedie von, na povrch, taká tajná cesta z vášho úkrytu.
V tretej časti (Deepscorn Bastion) si môžete zakúpiť jedálenskú časť (obrázok), v ktorej získate len stôl, stoličky a nejaké doplnky. Sem si môžete dokúpiť študovňu (obrázok), kde dostanete pár políc s knihami (vrátane niekoľkých nových, ktoré pôvodná hra neobsahuje). No a napokon si sem môžete zakúpiť spálňu (obrázok), čo zariadi vašu vlastnú izbu, v ktorej budete mať zaujímavú truhlu na spanie, pár skriniek, políc a stolík s rôznou drobnou výbavou.
Posledná vec na dokúpenie je tekutina Ichor of Sithis (Božia krv Sithisa). Keď všetko zakúpite, quest ako taký je splnený. Ichor of Sithis, zaneste do poslednej časti vášho úkrytu. Tú tvorí Sithisova svätyňa (obrázok), v ktorej do misky pri jeho oltári túto tekutinu vylejte. Tým akoby ste to tu vysvätili a svätyňa je aktívna. Funguje ako oltáre Deviatich Božských v mestách Cyrodiilu, no tie sú pre dobré postavy (Fame vyššie, než Infamy). Táto svätyňa funguje na opačnom princípe, teda musíte mať zlú postavu (Infamy vyššie než Fame) a potom sa tu môžete modliť, liečiť si choroby, prekliatia a taktiež získať Sithisovo požehnanie, ktoré vám zvyšuje niektoré vlastnosti.
Požehnania závisia od výšky vašej zlej povesti, no vždy musí byť vyššia než vaša dobrá povesť.
Call of Sithis (Infamy 1 - 20)
Health 10
Scream of Sithis (Infamy 21 - 50)
Agility 2, Health 15, Sneak 5
Lament of Sithis (Infamy 51 - 90)
Agility 5, Health 20, Sneak 10
Death Knell of Sithis (Infamy 91 a viac)
Agility 10, Health 25, Sneak 20, kúzlo Chameleon 50

Ešte máte v skrýši pár zaujímavostí.
V Sithisovej svätyni je v malej truhličke pod jeho sochou očarovaná dýka Crimson Eviscerator.
Po zakúpení skladovej oblasti tam mimo truhlíc s hlúposťami budete mať v rohu ukrytú aj truhlicu, ktorá bude plná Greywynových jedov.
Po zakúpení všetkých vecí pre váš úkryt sa vám vo vašej izbe objaví skriňa, v ktorej nájdete brnenie na celé telo - Raiment of the Crimson Scars. Je to v podstate len trochu pozmenené Shrouded Armor, ktoré dostanete od Temného Bratstva.
Taktiež sa v oblasti nachádzajú štyri ukryté váčky s Greywynovými cennosťami, ktoré si môžete privlastniť. Môžete ich nájsť už pri prvom vstupe do úkrytu, no pre prehľad uvediem ich pozície už v zariadenom úkryte. Prvý váčok je vo vstupnej hale, pri stene za záhradkou. Druhý váčok je v druhej časti Deepscorn Cloister, vo vode fontány, na dne, za magickým menhirom. Tretí váčok je v druhej časti Deepscorn Cloister, v cele s vaším väzňom, medzi skalami naľavo pri stene. Štvrtý váčok je v poslednej časti, v Sithisovej svätyni, naľavo medzi skalami, po ktorých steká úzky prameň vody.

História ríše

Prvá éra

**E1 r.1**
Kráľ Eplear založil Valenwoodsku dynastiu Camoranovcov. Je to prvý písomný záznam histórie Tamrielu. Toto nové kráľovstvo sa neskôr stáva nárazovým štítom starého Ayleidského kráľovstva (kráľovstva Divokých Elfov) z Bielej Zlatej Veže v srdci Cyrodiilu pred vplyvom silného kráľovstva Alinor zo Summersetskych ostrovov. Časom získali Ayleidi väčšiu nezávislosť a Zlatá Biela Veža sa stáva novým nezávislým mestským štátom.

**E1 r.10**
Orkský náčelník Torug gro-Igron zjednotil orkské kmene Wrothgarianského pohoria a vytvoril prvé Orsinium.

**E1 r.20**
Prvá písomná zmienka o ostrove Artaeum a o ráde Psijic Order (ktorý je považovaný za najstarší kláštorný rád na Nirne). Píše sa v nej o tom, ako známy bretónsky mudrc a spisovateľ Voernet cestoval na ostrov Artaeum, kde sa stretol s obradným vodcom Rádu Psijic menom Iachesis.

**E1 r. 68**
Posledná loď z Atmory dorazila do Tamrielu. Od tej doby je Atmora označovaná za neobývateľnú.

**E1 r. 143**
Kráľ Harald, trinásty kráľ Ysgramorskej línie dobyl Skyrim. V severnej časti Tamrielu je založené prvé kráľovstvo ľudí.

**E1 r. 221**
Kráľ Harald zomrel vo veku 108 rokov po dlhom období svojej vlády. Kráľ Hjalmer sa ujíma vlády.

**E1 r. 222**
Kráľ Hjalmer zomiera a jeho najmladší syn, Kráľ Vrage Nadaný sa stáva novým kráľom.

**E1 r. 240**
Počas vlády kráľa Vrageho Skyrim rozšíril svoje územie. Na východe si podmanili oblasti Veloth (ktorú Nordi často nazývali Dwemeria, alebo ešte častejšie Dunmeria), ktorá je v súčasnosti známa ako Morrowind, domov usadlých Dwemerov a kočovných Chimerov. Toto dobytie patrí medzi jeden z najväčších konfliktov Prvej éry. Na západe dobyli územie známe ako High Rock, čo bola oblasť, ktorú obývali Altmeri a Nedici (čo boli predkovia Bretonov a pro Cyrodiilčanov žijúcich medzi elfmi). Príchod armády Nordov nastolil rovnováhu medzi elfmi a Nedicmi. Hoci Skyrim dobyl toto územie, Altmerský klan Direnni stále pretrvával v jednej časti High Rocku a neustále spôsoboval problémy Nordickému kráľovstvu. V období päťdesiatich rokov Skyrim vládol celému severnému Tamrielu, vrátane väčšiny oblasti High Rock, značnému úseku Nibenského údolia a celému Morrowindu. Toto bolo známe ako Prvé Impérium Nordov.

**E1 r. 242**
Alessia, neskôr známa ako Kráľovná otrokov a jej nasledovníci započali rebéliu proti Ayleidskej vláde Bielej Zlatej Veže.

**E1 r. 243 - 498**
Za pomoci silného ľudského kráľovstva Skyrimu "Alessiina armáda" premohla Ayleidskú vládu v srdci Cyrodiilu a Biela Zlatá Veža padla. Preživší Ayleidi utiekli do Valenwoodu, kde našli útočisko v Camoranovej Dynastii.
Ako každý boj, aj tento mal svojich hrdinov. Boli to Morihaus, ktorý viedol útok na Bielu Vežu a Pelinial Whitestrake, ktorý podnietil Ayleidský masaker.
Nové kráľovstvo ľudí pod vedením Cisárovnej Alessie sa stalo prosperujúcim centrom Tarmielu a za krátky čas dobylo kráľovstvo Colovie. Postupne, ako sa ľudia Cyrodiilu stávali najpočetnejšou rasou Tamrielu, tak si začali budovať aj istú národnú hrdosť. Cyrodiil sa stáva prvým ľudským impériom (aj keď toto označenie sa prijíma až neskôr, po založení druhého impéria Remanovou dynastiou).
Neskôr Cisárovná Alessia vytvorila nové náboženstvo Osem Božských. Bývalí otroci prebrali mnoho z kultúry Ayleidov, no Nordi boli proti Ayleidom nepriateľsky zaujatí. Preto, aby spravila Alessia kompromis, vytvorila toto náboženstvo, v ktorého panteóne sa vyskytujú bohovia oboch národov. Sú to: Akatosh, Arkay, Dibella, Julianos, Kynareth, Mara, Stendarr a Zenithar. Neskôr sa tento kult pretransformoval do Imperiálneho Kultu Deviatych Božských a k bohom sa pridal Tiber Septim.
V tomto období je vytvorený Starší Koncil a tiež prvá Imperiálna akadémia Bojových mágov.

**E1 r. 246**
Nordi, ktorí dobyli High Rock tam založili mesto Daggerfall.

**E1 r. 266**
Cisárovná Alessia zomiera. Do Bielej Veže prichádza Shezarr, stratený súrodenec Osem Božstva a premení Alessiu na prvú z Cyrodiilických svätých. Jej dušu spojil s drahokamom, ktorý bol nazvaný Amulet Kráľov a stal sa dedičstvom Cyrodiilských cisárov. Belharza the Man-Bull bol menovaný Starším Koncilom za druhého cisára Cyrodiilu.

**E1 r. 340**
Valenwood vytvoril s Alessiinou ríšou obchodnú dohodu, no nemala dlhé trvanie a bola zrušená krátko potom, ako sa začalo šíriť učenie proroka Marukha.

**E1 r. 355** Klan Direnni, jediná známa rodina Vysokých Elfov (Altmerov) vládnuca v krajoch ovládaných ľuďmi posilnila svoju moc politickou šikovnosťou a pochybnými machináciami.

**E1 r. 358**
Spojená armáda Cyrodiilského cisára Ami-Ela a Skymirského cisárstva zaútočila na klan Direnni v High Rocku.

**E1 r. 361**
Alessiine doktríny sú vnútené v strednej oblasti Cyrodiilu a v severnej oblasti Tamrielu. Alessiine doktríny sú striktné učenia opičieho proroka menom Marukh. Maruhk sám údajne zažil bolestnú víziu, v ktorej sa mu zjavila Kráľovná otrokov - Alessia a požadovala potlačenie elfskej vlády v celom Tamrieli a obmedzenie elfských elementov v Osem božstve. Vnucovalo to striktný, prísny kódex správania sa, ktorý zakazoval množstvo sviatkov a obradov.

**E1 r. 369 - 420**
Kráľ Borgas zo severného mesta Skyrimu menom Winter Hold bol zabitý (zabili ho Bosmeri, ktorí využili ich schopnosť Divokého Lovu - Wild Hunt a zmenili sa na divoké beštie) čo započalo vojnu v oblasti Daggerfall známu ako Skyrimská Vojna o Následníctvo. Toto bol začiatok rozpadu Nordického impéria. Zhromaždenie, ktorého členmi boli reprezentanti z každej dŕžavy mali vybrať nového vhodného kandidáta z kráľovskej rodiny, no zlyhali, keď nevybrali očividne schopného Jarla Hanseho z Winterholdu a tak započala táto vojna, ktorej následok bol taký, že Skyrim stratil vládu nad oblasťami Cyrodiil, High Rock a Morrowind a nikdy ich už nezískal naspäť.

**E1 r. 401 - 416**
Vo Velothi spojili Indoril Nerevar a Dumac Dwarfking národy Dwemerov a Chimerov a povstali do boja proti okupantom zo Skyrimu.
V roku 416 boli Nordi definitívne vyhnaní z Velothi. Novovytvorené kráľovstvo Resdayn vzniklo spojením Chimerijskeho a Dwemerského kráľovstva. Indoril Nerevar a Dumac Dwarfking boli jednomyseľne zvolení vodcami Prvého Koncilu. Resdayn pod ich vedením prekvital, prosperoval v mnohých oblastiach a obohatil kultúry oboch národov. Tento blahobyt trval až do roku 668.

**E1 r. 420**
Jedna z Dwemerskych frakcií, klan Rourken odmietol žiť v mieri s rasou Chimeri a odišli do západnej časti Tamrielu ako do dobrovoľného exilu. Usadili sa v oblasti Hammerfell a vybudovali si tam nové kráľovstvo Volenfell niekde na južnom pobreží v blízkosti Gilane. Legenda hovorí, že vodca klanu Rourken hodil svoje mocné kladivo Volendrung naprieč Tamrielom a prisľúbil, že dovedie svoj klan tam, "kamkoľvek kladivo dopadne". Táto povesť bola vyobrazená na stenách niektorých ruín Hammerfellu ako hromadný exodus zlato odetých Dwemerov pochodujúcich lesmi Cyrodiilu nasledujúc Volendrung ako padajúcu hviezdu na nočnej oblohe pred sebou. Ich klan je tiež spojený s ďalším artefaktom známym ako Spell Breaker, čo je mocný dwemersky štít schopný odrážať kúzla, ktorý bol použitý klanom pri boji s čarodejom Shalidorom.
V Skyrime sa skončila Vojna o Následníctvo dohodou zvanou Pakt Náčelníkov a odvtedy je zhromaždenie zvolávané jedine v prípade, že kráľ zomrie a nezanechá dediča. No bez ohľadu na ukončenie vojny, Nordické impérium stratilo kontrolu nad oblasťami High Rock, Cyrodiil a Morrowind. Od tej doby zhromaždenie vykonávalo svoje obmedzené funkcie znamenite. V nasledujúcich stáročiach bolo zvolané len trikrát a už nikdy nebolo v Skyrime riešené následníctvo na bojovom poli.

**E1 r. 470**
V oblasti Lillandril na Summersetskych ostrovoch našla skupina Altmerov (Vysokých Elfov) vzácny artefakt neskôr známy ako Čutora z Lillandrilu, ktorý je schopný odrážať útočné kúzla späť na ich zosielateľa.

**E1 r. 477**
Klan Direnni dobyl High Rock a značné časti území Skyrim a Hammerfell.

**E1 r. 479**
Ryan Direnni postavil Alessianine Reformy mimo zákon a ich najväčších zástancov nechal popraviť. Direnniho jednotky začali sužovať západnú oblasť Colovianu, postupujúc do centra Cyrodiilu.

**E1 r. 480**
Daggerfall sa stal malou základňou a veliteľstvom pre Direnniho a jeho spojencov. Raven Direnni bol jedným z prvých okupantov Daggerfallského zámku. Aiden Direnni viedol klan proti Alessianinym vyznávačom a Skyrimu v rozhodujúcom súboji v Boji o Glenumbrianské močiare. Ravenovo ovládanie mágie napomohlo k ich konečnému víťazstvu. Alessianini vyznávači a Skyrim boli porazení. Kráľ Skyrimu, Hoag Merkiller bol zabitý v boji. Zhromaždenie zvolilo za nového kráľa Skyrimu Wulfhartha z Atmory.

**E1 r. 498**
Bojom oslabený klan Direnni nebol schopný udržať všetky obsadené územia a jedno po druhom ich začal strácať v prospech silnejúceho Cyrodiilského Impéria. Napokon zostal v ich moci jedine ostrov Balfiera. Táto situácia nejako započala konflikt medzi Cyrodiilom a Skyrimom.

**E1 r. 500**
Takmer celý High Rock je oslobodený od elfskej tyranie. Skyrim pod vládou kráľa Wulfhartha (tiež známeho ako Ysmir) tvrdo nastoľuje obnovenie tradičného Nordického panteónu. Alessiine chrámy sú zničené a zvyšok jej kňazov uniká do Cyrodiilu.

**E1 r.609**
Kráľ Dhagore z Daggerfallu porazil armádu z Glenpointu a Daggerfall sa tak stáva jedným z najmocnejších kráľovstiev južnej oblasti High Rock.
V tom istom roku na kontinente Youkda, ktorý sa nachádza severne od Tamrielu sa Mansel Sesnit stáva vojenským diktátorom a osvojuje si titul Starší Yokeda. V priebehu ôsmych rokov dobyl takmer celú Yokudu.

**E1 r.617**
Mansel Sesnit je zavraždený. Randic Torn pokračuje v jeho úsilí o zjednotenie ríše Yokuda.

**E1 r.660**
Vypukla vojna známa ako Boj od Dračej Steny. Skyrimská armáda porazila Maulocha (inak známeho ako Malacath), orkského boha v pohorí Velothi, ktorý utiekol na východ.

**E1 r.668-700**
Rozpútala sa hrozná vojna Prvého koncilu medzi rasami Dwemerov a Chimerov. Kagrenac, dwemerský architekt objavil prastarý artefakt "Srdce Lorkhana". Je to srdce boha Lokrhana, ktoré bolo zakliate ako trest za jeho zlo, keďže vytvoril smrteľný svet. Kagrenac sa pokúsil vytvoriť Numidium, obrovského golema, ktorý mal byť poháňaný práve týmto srdcom a tak sa stať Dwemerským bohom. Aby mohol manipulovať s týmto artefaktom, vytvoril tri ďalšie nástroje s charakterom artefaktov. Prvým bola rukavica Wraithguard, ktorá mala chrániť jej nositeľa pred silou srdca a pred silou zvyšných dvoch nástrojov, ktoré boli nasýtené silou srdca. Druhým nástrojom je Sunder, kladivo, ktoré búchaním do srdca vytvára magické rezonancie. Posledným nástrojom je Keening, čepeľ schopná zosilniť, alebo zoslabiť silu vychádzajúcu zo srdca.
Dwemeri to robili v tajnosti. Dagoth Ur zo Šiesteho domu to zistil a informoval o tom Indorila Nerevara. Chimeri s tým rozhodne nesúhlasili a žiadali Nerevara, aby zakročil. Ten sa pokúsil stretnúť so svojim priateľom Dumacom Dwarfkingom, no rozhovory boli neúspešné a jeho ľud ho tlačil k tomu, aby dwemerom vyhlásil vojnu. Dumac popieral, že tvoria nového boha, tak sa Nerevar modlil k Azure a tá mu odpovedala a potvrdila, že tvoria nového boha a musia byť zastavení. Toto oznámil Tribunálu, svojmu poradnému orgánu, ktorý tvorili jeho dvaja generáli Vivec a Sotha Sil a jeho manželka, kráľovná Almalexia. Naposledy žiadal Dumaca, aby prestali vo svojom konaní, no Dumac už bol vo svojom brnení a nazýval sám seba ako Dumac Dwarf-orc, Kráľ Červenej Hory. Rozhodlo sa, že Chimeri pôjdu do vojny s Dwemermi. Chimeri pod vedením Nerevara a Tribunálu porazili Dwemerov a zahnali ich až k ich poslednej pevnosti pri Červenom pohorí.
Tu sa historické pramene rozchádzajú. Oboje sa zhodujú na tom, že Dagoth Ur, Nerevar a pár jeho verných vnikli do útrob Červeného pohoria, kde bolo uložené Lorkhanovo Srdce. Tam našli Dumaca Dwarf-orca, kráľa Dwemerov a Kagrenaca s jeho nástrojmi. Jedna varianta tvrdí, že v boji oboch zabili a na radu Azury použili Kagrenacove nástroje, aby prerušili dwemerské spojenie so srdcom, čo malo za následok, že dwemeri sa zmenili v prach. Druhá verzia podáva príbeh tak, že vidiac blížiacu sa porážku Dumac a Kagrenac sami použili nástroje, aby sa spojili so silou Srdca a zabezpečili si tak nesmrteľnosť a vtedy sa stalo niečo - nik nevie čo - no všetci dwemeri zmizli. Aj keď sa podrobnosti rozchádzajú, výsledok je rovnaký a doteraz presne neobjasnený. Výsledkom bolo, že z Tamrielu a celého sveta zmizli všetci Dwemeri, vrátane klanu Rourken, ktorého členovia odišli do Hammerfellu, kde si založili mesto Volenfell (ako bolo spomínané predtým - rok 420), napriek tomu, že s týmto bojom nemali nič spoločné. Faktom však zostáva, že po dwemeroch zostali ich opustené obydlia, rôzne robotické stroje, ktoré ich šikovní majstri vytvorili, silné zbrane a brnenia, no dwemerov už nik viac nevidel.
Hneď po boji navrhol Dagoth Ur Nerevarovi, či by nebolo dobré zničiť Kagrenacove nástroje, no rozľútostený nad stratou Dwemerov (ktorých stále považoval za priateľov) sa rozhodol počkať a poradiť sa s Tribunálom. Požiadal Dagoth Ura, aby zatiaľ postrážil predmety, než sa vráti. Tribunál požadoval, aby predmety preskúmali a použili pre vlastnú potrebu. Nerevar s tým nesúhlasil, no súhlasil s ich preskúmaním. Keď sa však vrátili do jaskyne, zistili že sila Srdca a predmetov nejako skorumpovala Dagothovu dušu, stal sa z neho chamtivec, ktorý chcel využiť silu srdca pre seba. Došlo k boju medzi Dagoth Urom, Nerevarom a Tribunálom. Boj skončil tak, že Dagoth prehral, no nebol zabitý, ale ušiel. Predmety získali a opustili s nimi jaskyňu so srdcom.
Keď Indoril Nerevar videl, čo spravila moc týchto artefaktov s Dagoth Urom, rozhodol sa opäť spýtať na radu Azuri, aby mu poradila, čo s nimi urobiť. Moc, ktorú však artefakty predstavovali opantala aj Tribunál a chamtivosť ich úplne zaslepila. Obávali sa, že Azura bude požadovať zničenie predmetov, tak sa rozhodli veľkého hrdinu, vodcu Chimerov, kráľa Nerevara zabiť. Pri rituáli na vyvolanie Azuri použil Lord Vivec vyvolávačský proces spôsobujúci otravu, generál Sotha Sil dal Nerevarovi otrávenú róbu a jeho manželka Almalexia mu dala k obradu otrávené sviečky. Takto zabili Nerevera, hoci oficiálne vyhlásili, že zomrel na následky zranení, ktoré utrpel pri boji s Dagoth Urom.
Tribunál po vražde Nerevara použil artefakty na Lorkhanovo srdce a zo všetkých troch sa stali bohovia. Zrušili ostatné náboženstva a seba ako Tribunál vyhlásili za jediné pravé božstvo Morrowindu. Tento akt, no najmä zrada a vražda ich kráľa, ktorý im dôveroval a obetavo sa staral o svoj národ rozhnevalo Azuru. Za trest prekliala celú rasu Chimerov, ich pokožka stmavla a oči sčervenali. Od tej doby sú známi ako Temní Elfovia, alebo Dunmeri. Taktiež vyriekla proroctvo, že Nerevar sa reinkarnuje a jedného dna sa vráti, aby sa im pomstil.
Dagoth Ur prežil boj v útrobách Červeného pohoria a sám bol zasiahnutý mocou srdca. Tiež sa z neho v istej forme stal boh, tak ako z Tribunálu. Uchvátený mocou a rozhnevaný Nerevarovou vraždou (predsa len mu bol dlhé roky oddaný a čin tribunálu považoval za zlý) považoval bohov Tribunálu za svojich nepriateľov a začal snovať plány na - v jeho ponímaní - "záchranu ríše". Tribunál sa stal hlavným božstvom, ktoré tvorili Lady Almalexia, Lord Vivec a Lord Sotha Sil. Napriek temnej minulosti, vykonali neskôr pre Morrowind a jeho ľud aj veľa dobrého. Od tej doby sa tiež začalo používať pomenovanie Morrowind. Nie je isté, či je to názov ľudí Impéria, alebo názov, ktorý prijal Tribunál, no už nikdy viac táto ríša nebola označovaná ako kráľovstvo Resdayn, alebo Velothi.
Taktiež v tomto období došlo k veľkému výbuchu sopky uprostred Morrowindu. Je pravdepodobné, že to spôsobili sily uvoľnené pri manipulácii s Lorkanovým Srdcom.

**E1 r.685 - 687**
Sirota menom Tay bola adoptovaná rodinou Indoril nevediac, že je to preživší člen Domu Dagoth. Je sužovaný hrozivými a záhadnými hlasmi svojich predkov. Po zistení svojho pôvodu si zmenil meno na Dagoth Tython a začal zháňať ostatných členov Domu Dagoth, aby oživil bývalý Šiesty Dom. Tieto plány mu skrížila jeho sestra z rodiny Indoril, Baynarah. Sklamaný neúspechom spáchal samovraždu.

**E1 r.720**
Narodil sa Frandar Hunding, Yokudan (neskôr známy ako Redguard), skvelý majster meča. Ovládal Cesty Meča zvané Sword Dancer.

**E1 r.737**
Randic Torn zomiera, Yokudanská ríša upadá do chaosu občianskych vojen a násilia.

**E1 r.760**
Narodil sa Divad Hunding, jediný syn Frandara Hundinga.

**E1 r.780**
Divad Hunding sa rozhodol žiť ako pustovník. Odchádza do jaskyne v horách, kde napísal Knihu Kruhu pojednávajúcu o takzvanej Ceste Meča.

**E1 r.792**
Skupina Anseiov (Ansei - majster v ovládaní Cesty Meča bojového umenia zvaného Sword Dancer), zvaná Hiradirge je v Yokude porazená. Povráva sa, že ich pomsta zničila celú Yokudu, čo započalo zničenie celého kontinentu a donútilo Yokudanov hľadať si nový domov. No iné zdroje zas uvádzajú, že mohlo ísť o prírodnú katastrofu vo forme zemetrasení a podobne, ktoré kontinent zničili.

**E1 r.800**
Pred hrozbou orkov z Osiriniumu a pirátov z Akaviri vybudovali osadníci, rybári a obchodníci v Illiackom zálive (medzi oblasťami High Rock a Hammerfell) mesto Wayrest.

**E1 r.808**
Po zničení kontinentu Yokuda prichádza rasa Yokudanov do Volenfellu (ktorý pôvodne vybudoval jeden klan z vymiznutej rasy Dwemerov). Ich príchod je známy ako "Bojová Vlna", alebo "Ra Gada", pretože razantne dobyli celé územie a vyhnali z neho Orkov, Goblinov aj Nedicov, čím zabezpečili bezpečný príchod kráľa a vládnucej triedy Na-Totambu.
Frandar Hunding bol medzi prvými, ktorí preskúmavali nový kraj. Jeho skupinu prepadla horda Goblinov pod vedením ich náčelníka Malooca. Frandar bol zabitý. V záujme zastavenia Goblinov Frandarov syn, Divad Hunding vykoval päť mečov a naplnil ich magickou silou Duchovného Meča. Potom sa Divad a päť Anseiov, ktorí niesli päť mečov, stretli s hordou Gobliniou a porazili ich. Anseiovia sa ukryli aj s mečmi v severných horách a Divad sa vrátil do Volenfellu, kde zakrátko nato zomrel. Hoci bol Hunding zabitý v prvých bojoch, jeho ľud ho začal ctiť ako boha, ktorý "ukázal cestu svojmu ľudu".
Yokudani, ktorí neskôr prijali meno Redguardi (z "Ra Gada") prehlásili Volenfell za svoj nový domov a premenovali ho na Hammerfell. Pôvodné obyvateľstvo, ktoré odtiaľto vyhnali našlo útočisko v pohorí Wrothgarian u Orkov a posilnilo tak ich domovinu Orsinium.

**E1 r.948**
Mocné Orsinium sa stalo značnou hrozbou pre okolité kráľovstvá. Kráľ Joile z Daggerfallu poslal list pre Gaidena Shinjiho z Rádu Diagna, v ktorom navrhoval spoločný útok na Orsinium. Bola vytvorená aliancia, ktorá stlmila spory medzi Bretónmi a Redguardmi a obe rasy spojila proti spoločnému nepriateľovi, Orkom.

**E1 r.950 - 980**
Jednotky Bretónov z Daggerfallu a Redguardská armáda Sentinelov a Rádu Diagna napadli Orsinium. Obliehanie Orsinia trvalo 30 rokov a stálo životy mnohých bojovníkov a hrdinov. Medzi nimi bol aj bojový vodca Rádu Diagna, Gaiden Shinji. Do dnešných dní sú orkovia preslávení svojou statočnosťou, ktorú preukázali v tomto boji a preukazujú ju aj naďalej, napriek tomu, že napokon Orsinium padlo.
Mimo svojich bojových schopností zanechal Gaiden Shinji trvalý odkaz v podobe Arény. Dozeral na výstavbu arény, stal sa jej prvým Blademajstrom a zaviedol tradíciu gladiátorských zápasov, ako druh športu a zábavy.

**E1 r.973**
Bol nájdený pamätný kameň, kameň schopný zaznamenať myšlienky svojho majiteľa, ktorým bola Makela Leki. Záznam hovorí o tom, že armáda kráľa Joileho z Daggerfallu sa pokúsila zradiť a napadnúť Redguardov. Makela bola Sword Singer, Ansei druhého stupňa a spolu so svojimi piatimi spolubojovníkmi polozili životy, aby zabránili vpádu cez Bankorainsky priesmyk v pohorí Wrothgarianá.

**E1 r.983**
Porážka orkov sprístupnila Bjoulsaelskú rieku, ktorá sa vlieva do Illiackeho zálivu. Tým sa rozrástlo obchodovanie medzi provinciami, čo prinieslo značný sociálny a technologicky pokrok.

**E1 r.989**
Wayrest sa rozrastá a profitom konkuruje Daggerfallu. V tomto roku sa z bývalej malej dedinky stáva významné mesto High Rocku.

**E1 r.1029**
Cisárovná Herta z Cyrodiilu posilňuje Colovianský západ a posúva hranice Cyrodiilského impéria až po High Rock. Taktiež nadviazala dobré diplomatické vzťahy s Nordmi v Skyrime a tak sa vzťahy medzi oboma ľudskými kráľovstvami trochu zlepšili.

**E1 r.1033**
Cisárovná Herta započala vojnu s pirátmi v Topalskom Zálive.

**E1 r.1100**
Vďaka rapídnemu rozvoju po páde Osiriniumu (979) sa Wayrest stáva mestským štátom. Farangel z dynastie Gardner je prvým kráľom Wayrestu.

**E1 r.2200**
Thrassiansky Mor vyhladil vyše polovicu populácie Tamrielu. Mor pochádzal od nehumanoidného kmeňa zvaného Sload, ktorý obýva korálové kráľovstvo Thras. Šľachta z Daggerfallu, Sentinelu a Wayrestu sa uchýlila na ostrov Balfiera.
Bendu Olo, Colovianský kráľ Anvilu vyráža na Thras so svojou mocnou námornou flotilou a jeho vojsko pobilo takmer celú rasu Sload. So svojim čarovným prsteňom značne prispel k liečeniu moru čarodej Syrabane.

**E1 r.2260**
Thrassiansky Mor takmer vyhladil celú rasu Khajiitov. Zo 16 kmeňov prežili len dva - Pellitine a Anequina.

**E1 r.2702**
Obyvateľstvo mesta Wayrest je nútené sa presunúť do opevneného grófstva Gardners na ochranu pred pirátmi, Akavirijskými nájazdníkmi a morom.

**E1 r.2703**
Tsaesci, hadia rasa z Akaviru napadla Tamriel. Reman I spojil armády Nibenského Údolia s armádami Colovianských grófstiev a spoločnými silami porazili Tsaesciov v Svetlom Priesmyku (Pale Pass) Skyrimu. Porazených Akavirijčanov prijal Reman na posilnenie Imperiálnej armády v boji proti Aldmerom. Toto obdobie spojenia armád sa označuje za vznik Druhého Impéria.

**E1 r.2714**
Cyrodiilské Impérium dobylo Valenwood.

**E1 r.2762**
Reman I zomiera.

**E1 r.2790**
Narodil sa Tjuhane Fyrre, divoký elf (Ayleid), ktorý sa stal veľkým spisovateľom a mudrcom.

**E1 r.2811**
Cyrodiilská armáda poráža poslednú Argoniánsku armádu.

**E1 r.2812**
Reman II je korunovaný za cisára Cyrodiilského Impéria.
Oblasť Black Marsh je začlenená do Cyrodiilského Impéria.

**E1 r.2813**
Cyrodiilčina sa stáva oficiálnym, úradným jazykom a nahrádza tak jazyk Vysokých Elfov. Cyrodiilčina je predchodcom súčasnej reči Tamrielčiny.

**E1 r.2837**
Celá močiarna oblasť známa ako Black Marsh je dobytá Imperiálnou armádou a oficiálne je ustanovená za Provinciu Black Marsh. Napriek tomu ju mnohí elfovia stále volajú Argonia, podľa jej obyvateľov Argoniánov.

**E1 r.2840**
Cyrodiilské Impérium napadlo Morrowind, jedinú oblasť Tamrielu, ktorá nie je pod nadvládou Remanskej dynastie. Toto započalo 80 ročnú vojnu.

**E1 r.2851**
Reman II zomiera.

**E1 r.2877**
Reman III je korunovaný za cisára Cyrodiilského Impéria.

**E1 r.2920**
Po 80 rokoch bojov Cyrodiil dobyl hlavnú pevnosť Morrowindu - Ald Marak a to vďaka skvelej taktike Princa Juileka a Savirien - Choraka a aj vďaka tomu, že Cassyr, Morrowindský špión si splietol Mystikov s Bojovými mágmi. Veľká skupina Mystikov ovládajúcich umenie "Premeny" umožnila dýchať pod vodou celej armáde a tak kým Vivecova armáda pochodovala po pevnine okolo jazera, Cyrodiilská armáda prešla po dne a ľahko dobyla slabo chránený Ald Marak. Po stretnutí s princom Juilekom Vivec kapituloval.
No z víťazstva sa neradovali dlho. Ešte v tom istom roku bol princ Juilek zavraždený, keď cestoval do Black Marsh za svojou matkou. Samotný Reman III, posledný z dynastie je zavraždený skupinou Morag Tong, ktorej pomohol člen vlády Versidue - Shaie. Bol to Tsaesci, potomok porazených Akavirijčanov, ktorí zostali v Tamrieli. Remanova manželka zničená stratou syna spáchala samovraždu. Versidue- Shaie sa ujíma vlády.
Toho istého roku postihlo nešťastie aj Morrowind. Za neschopnosť vyhnal Vivec svojho špióna Cassyra. Ten to zobral osobne a rozhodol sa pomstiť Morrowindu. Chcel vyvolať Daedru, no to nebolo jednoduché, pretože Sotha Sil uzavrel so všetkými Daedrickymi Princami dohodu, že ich môžu vyvolať len Psijjici a niektorí kočovní čarodeji. Cassyr našiel jednu takúto skupinu čarodejov. Využil situáciu, ktorá sa mu naskytla, pretože zvyšok skupiny napadla banda orkov a všetkých pobila. Keď tam dorazili, našli už len spálenisko a mŕtvoly. Cassyr im nahovoril, že za to sú zodpovední vrahovia najatí Vojvodom z Mournholdu, hlavného mesta pevniny Morrowind. V hneve vyvolali čarodejovia Mehruna Dagona. Ten napadol mesto, zabil vojvodu Indorila Brindisi Doroma a začal plieniť mesto. Vtedy sa objavili Almalexia a Sotha Sil. Spoločnými silami ho zahnali naspäť do Oblivionu. Almalexia bola smrteľne ranená, no vďaka opatere prastarých liečiteľov a svojej božskej moci to prežila. Mournhold bol neskôr opäť vybudovaný.
Toto obdobie je koncom Prvej éry a zároveň začiatkom Druhej éry. Presný moment sa určiť nedá, aj keď povesti hovoria, že jeden zo strojov Sothu Sila sa kvôli olejovej bubline porúchal a spôsobil opačný pohyb piestu poháňajúceho stroj. Sotha to spozoroval a spoznal, že nastala zmena, že nastala doba chaosu. Tak to aspoň hovoria povesti. No oficiálne sa tento rok berie ako posledný rok Prvej Éry. Nasledujúce udalosti už spadajú do Druhej Éry.

Druhá éra

**2E r.1**
Po vražde posledného člena Remanskej dynastie sa vlády nad Cyrodiilom ujíma ako miestodržiteľ, nie ako cisár Tsaesci, potomok Akavirijčanov, člen vlády Versidue - Shaie.

**2E r.12**
Tjuhane Fyrre, divoký elf (Ayleid), spisovateľ a mudrc na Gwilymskej univerzite vydáva dielo "Povaha Ayleidickej poézie". Je známy ako jeden z mála Ayleidov, ktorý otvorene hovoril o svojom národe, jeho viere a kultúre.

**2E r.227**
Tjuhane Fyrre zomiera.

**2E r.230**
Vanus Galerion - Mystik za podpory kráľa Rilisa XII zakladá vo Firstholde na Summersetských ostrovoch prvú Gildu Mágov. Spravili to ako reakciu na neochotu Rádu Psijicov vysporiadať sa s jedným svojim členom, Mannimarcom, ktorý sa od Rádu odvrátil a stal sa vodcom Nekromancerov.
Gilda za začala rozrastať a ďalšie jej pobočky vznikali na Summersetských ostrovoch a aj postupne aj na pevnine Tamrielu. Niektorí vládcovia síce z poverčivosti, alebo strachu odmietali povoliť vznik gildy v ich kráľovstvách, no časom ich potomkovia pochopili význam Gildy Mágov a umožnili mágom založiť pobočky v ich kráľovstvách. Z Gildy sa postupom času stala mocná frakcia Tamrielu.
K obdobiu založenia Gildy mágov sa tiež datuje zmiznutie ostrovu Artaeum z brehov Summersetu. Ostrov bol sídlom Rádu Psijic. Približne o 500 rokov neskôr sa ostrov znovu objavil, no nikto z rádu nechcel, alebo nebol schopný vysvetliť, čo sa stalo s ostrovom, Iachesisom, či pôvodným koncilom Artaeumu.

**2E r.231**
Je založený rytiersky Rád Svetla, aby podporoval a chránil novovzniknutú Gildu Mágov.

**2E r.309**
Kiergo z Anequiny a Eshita z Pellitine spojili svoje malé Khajiitské ríše a vytvorili provinciu Elsweyr.

**E2 r.321**
Oficiálne je založená Gilda Bojovníkov.

**E2 r.324**
Vládca Cyrodiilu, Versidue - Shaie je zavraždený členmi Morag Tong. Za tento čin je gilda Morag Tong oficiálne zrušená a jej členovia sú vyhlásení za štvancov. Tí sa však tajne sformovali do združenia zvaného Temné Bratstvo.

**E2 r.360**
Bývalí členovia Morag Tong zakladajú tajné spoločenstvo vrahov zvané Temné Bratstvo. Na rozdiel od pôvodnej gildy Morag Tong, ktorá si zakladala na cti a prijímala len oficiálne objednávky vrážd, Temné Bratstvo bolo len obyčajným združením vrahov zameraných na zisk z objednávok. Zabíjali kohokoľvek len pre peniaze a potešenie z vraždenia. Stali sa obávanou frakciou a aj mocní vládcovia ríš boli opatrní, ak mali zasiahnuť proti Bratstvu.

**E2 r.430**
Z pomsty zabili členovia Temného Bratstva posledného vladára Druhého Cisárstva, Tsaesciho menom Savirien - Chorak, ktorý sa ujal vlády po smrti Versidue-Shaieho. Ten bojoval ešte za Remanovej dynastie proti Morrowindu. Taktiež zabili všetkých jeho potomkov. Tým nekončí len vláda Akavirijčanov nad Cyrodiilom, ale aj vláda druhého cisárstva.

**E2 r.431**
Bez následníka na trón upadá krajina do občianskej vojny. Orsinium stráca štatút Imperiálneho teritória.

**E2 r.486**
Na pobreží Summersetského ostrova sa odohrala námorná bitka medzi flotilou Alinoru a Maomermi. Altmeri (Vysokí Elfovia) utrpeli porážku.

**E2 r.547**
Kráľ snežných démonov národa Kamal z Akaviru menom Ada 'Soom Dir-Kamal sa pokúsil dobyť Morrowind, no z Morrowindu ho zahnali spojené sily Almalexie a Underkinga (Underking sa spomína až koncom Druhej Éry ako mocný čarodej Zurin Arctus, ktorý sa stal nemŕtvym Underkingom. No keďže v tomto období ešte nežil, predpokladá sa, že týmto Underkingom bol Wulfharth, Skyrimský kráľ z Prvej Éry, ktorý sa stal nemŕtvou bytosťou).

**E2 r.560 - 601**
Knahatenská chrípka zamorila juhovýchodný Tamriel a vyhubila väčšinu ľudských obyvateľov v oblasti Black Marsh. Argoniani boli voči tejto chrípke záhadne imúnni, čo neskôr viedlo k špekuláciám, či ju nevytvorili ich čarodejovia, aby sa zbavili ľudí vo svojej domovine.

**E2 r.563**
Knahatenská chrípka vyhladila aj kmeň Kothringi - kmeň, ktorého humanoidní členovia boli považovaní za potomkov prvých Nordských osadníkov a Argonianov.

**E2 r.572**
Akavirijčania napadli Morrowind. Vivec naučil Dunmerov dýchať pod vodou a načas potopil celé Vvardenfellské súostrovie pod morskú hladinu, čo zabilo všetkých útočníkov.

**E2 r.612**
Narodil sa známy Dunmerský zabijak Drum.

**E2 r.812**
V Elsweyre vyhlásilo kráľovstvo Rimmen nezávislosť. Jeho obyvateľstvo tvorili prevažne Akavirijanskí utečenci z viacerých stretov medzi Tamrielom a Akaviri. Khajiiti im poskytli azyl a žili s nimi v mieri. No keď sa objavili potomkovia Dir-Kamala, tak sa pokúsili vytvoriť si vlastnú ríšu na úkor Khajiitov. Viedlo to k občianskej vojne, ktorú Khajiiti vyhrali a krvavo potlačili rebéliu Akavirijčanov. Ponechali im územie Rimmen, no začlenilo sa naspäť do Elsweyru a dodnes platí vysoké poplatky Khajiitskej vláde ako odškodné.

**E2 r.827**
Narodil sa Talos, neskôr známy ako Tiber Septim, prvý z dynastie Septimovcov, cisárov Cyrodiilu.

**E2 r.830**
Dediči Camoranskej dynastie začínajú vo Valenwoode boj o trón. Krajina upadla do občianskej vojny, počas ktorej do nej vtrhli Altemeri (Vysokí Elfovia) zo Summersetského ostrova a pridali sa na stranu jednej z frakcií, ktorej pomohli zvíťaziť. Ustanovili Thalmor ako dočasnú vládu v rukách Camorana Anaxemesa. Spoločne sa takto vytvorila vládnuca frakcia Aldmeri Dominion pozostávajúca z vlády Summersetského ostrova a Valenwoodu.

**E2 r.831**
Narodil sa Cyrus, známy Redguardský žoldnier.

**E2 r.854**
Cisár Cuhlecain (neskôr známy ako Nultý Cisár) z Cyrodiilu vrahom vycvičeným ako Nočná čepeľ (umenie, ktorého užívateľ vie čiastočne ovládať mágiu a ľahké zbrane za účelom špionáže, zlodejského remesla, či vrážd) z High Rocku. Vrah sa tiež pokúsil zabiť generála Talosa, no ten to prežil, hoci po rane na krku takmer stratil hlas. Talos po vražde cisára prijal Nordické kráľovské meno Ysmir, Drak Severu a tiež Cyrodiilské meno Tiber Septim a zasadol na prázdny trón Cyrodiilu.

**E2 r.862**
Impérium pod vládou Tibera Septima rozširovalo svoje hranice cez okolité kráľovstvá rapídnym tempom. Septim bojoval na všetkých stranách, no najväčšie boje a zároveň stagnácia jeho postupu je v oblasti Hammerfellu, domovu Redguardov, kde ho zastavili vojská tamojšieho kráľa Thassada II.
Na dvore kráľa Thassada došlo k zrade a kráľa zavraždili. Krajina upadá do občianskej vojny, kde proti sebe stoja Redguardi verní kráľovi a zvyšky pôvodného obyvateľstva akceptujúce vládu Cisára. Thassadov syn, korunný princ A'tor so svojim vojskom porazil svojich protivníkov, no tí sa spojili s cisárom Septimom a umožnili prienik jeho vojsk do Hammerfellu. V povestnom Boji o Hundingský záliv porazili cisárske vojská Redguardskú armádu. Posledné jednotky verné korune sa stiahli na ostrov Stros M'Kai, kde za pomoci draka Nafaalilargusa a dunmerského zabijaka Drama bola zničená aj loď, na ktorej boli arcimág Voa a princ A'tor.
Tým bola oblasť Hammerfell oficiálne dobytá a začlenená k Impériu. V každom meste bola zriadená imperiálna pevnosť, aby jednotky cisára dozerali na Redguardov, ktorí nikdy neboli ochotní akceptovať cudziu nadvládu a za guvernéra provincie vymenoval admirála Amiela Richtona, ktorý viedol útok flotily na ostrov Stros M'Kai.

**E2 r.864**
Pod vedením žoldniera Cyrusa povstali Redguardi na ostrove Stros M'Kai. Cyrus získal Duševný meč princa A'tora a sformoval rebelov do armády. Dobyli ostrov a zabili guvernéra Amiela a zabijaka Drama. O život prišiel aj Cyrus, no toto povstanie donútilo cisára Tibera Septima uzavrieť mier s Redguardskou armádou s podmienkami dosť výhodnými pre Hammerfell.

**E2 r.865**
Narodil sa Symmachus, budúci manžel Barenziah.
**E2 r.882**
V Morrowinde sa po dlhej dobe preberá Dagoth Ur a jeho prašní vampíry (Dagoth Araynys, Dagoth Endus, Dagoth Gilvoth, Dagoth Ordos, Dagoth Tureynul, Dagoth Uthol a Dagoth Vemyn). Rituálne sa spojili s Lorkhanovým srdcom a začali pracovať na druhom Numidiu, keďže pôvodné Numidium získal po boji s dwemermi Tribunál.
Tribunál sa vracia do Červeného pohoria na každoročné načerpanie sily zo srdca. Dagoth Ur a jeho vampíry ich prepadli a zahnali, takže nemohli za použitia Kagrenacových nástrojov načerpať silu z Lorkanovho srdca.

**E2 r.882 - E3 r.417**
V tomto období sa Tribunál nepravidelne pokúša dobyť Červené Pohorie, no zakaždým je Dagothom zahnaný. Dagoth Ur začína získavať na svoju stranu Spáčov a Snárov a nátlakovými víziami cez sny získava uctievačov pre svoj kult. Z tých slabších sa stávajú zombie otroci (corprus) a tí silnejší sú spojení so silou prastarých Spáčov a stávajú sa z nich silné humanoidné potvory.

**E.2 r.893**
Narodila sa Barenziah, budúca kráľovná Mournholdu a neskoršia kráľovná Wayrestu.

**E2 r.896**
Tiber Septim dobyl Morrowind. Nedošlo k veľkým škodám, pretože uzavrel s Vivecom tajnú dohodu, hoci to oficiálne nikdy potvrdené nebolo. Za zachovanie čiastočnej suverenity Morrowindu a Tribunálu ako jeho hlavného panteónu daroval Vivec Septimovi unikátnu dwemerskú zbraň Numidium, ktorú získal s Nerevarinom pri vojne medzi Chimermi (dunmermi) a dwemermi (E1 r.668 - 700).
Napriek svojmu potenciálu Numidium nefungoval, pretože pôvodne bol navrhnutý tak, aby ho poháňalo Lorkhanovo srdce. Zdroje sa rozchádzajú v informáciách, ako ho sfunkčnili. Jedni zdroje tvrdia, že bojový mág Zurin Arctus obetoval svoje srdce, aby sa stalo súčasťou stroja a z neho sa stal zatiaľ nemŕtvy tvor známy ako Underking. Druhé pramene tvrdia, že Zurin bol počas obnovy stroja zabitý a do stroja bolo použité srdce Underkinga, ktorým bol Wulfharth, skyrimský kráľ z Prvej Éry, ktorý sa stal nemŕtvou bytosťou. Nech už bolo v stroji kohokoľvek srdce, po jeho použití sa ho pokúsili vybrať mágovia, alebo dokonca samotný nemŕtvy Zurin, čo však malo za následok zničenie Numidia. Jeho jednotlivé časti sa rozleteli po celom Tamrieli a niektoré sú pravdepodobne dokonca v iných sférach. Povráva sa, že Septimova osobná stráž, neskôr známa ako Blades, popri iných svojich povinnostiach zhľadúva jednotlivé časti stroja.
Bez ohľadu na osud Numidia sa toto obdobie považuje za koniec Druhej Éry a začiatok Tretej Éry, ako tretieho Impéria. Impéria, ktoré tvoril zjednotený Tamriel. Totiž najpodstatnejšími udalosťami tohto obdobia, po dobití Hammerfellu bolo pripojenie Morrowindu k ríši a taktiež dobytie elfskej ríše pod vládou Aldmeri Dominion, ktorú tvoril Valenwood a Summersetské ostrovy. Najprv Septimova armáda nebola schopná dobyť Aldmerskú armádu, no keď použili Numidium, ešte pred jeho zničením, tak rozdrvili Dominion a dostali tak pod vládu Cyrodiilu elfské ríše, čím došlo k zjednoteniu Tamrielu.

Tretia éra

**3E r.1**
Zjednotenie Tamrielu pod vládou cisára Tibera Septima.

**3E r.20**
Narodil sa Destri Melarg, známy redguardský historik a prekladateľ starých redguardských veršov.

**E3 r.38**
Po dlhom období vlády nad Tamrielom, ktorý zjednotil, zomiera cisár Tiber Septim. Vlády sa ujíma jeho syn Pelagius I.

**E3 r.41**
Pelagius I zomiera zavraždený Temným Bratstvom. Keďže nemal potomkov, vlády sa ujíma jeho sesternica, dcéra Tiberovho brata Agnoritha, cisárovná Kintyra I.

**E3 r.53**
Cisárovná Kintyra I zomiera. Vlády sa ujíma jej syn Uriel I. Uriel venoval značné úsilie úprave zákonodarstva a organizovanosti cisárstva. Za jeho vlády silne vzrástol význam Gildy Mágov a Gildy Bojovníkov.

**E3 r.64**
Cisár Uriel Septim zomiera, vlády sa ujíma jeho syn Uriel II. Bol to slabý vládca a ríša za jeho vlády mierne upadla.

**E3 r.67**
Narodila sa Potema, známa tiež ako Vlčia Kráľovná zo Solitude.

**E3 r.82**
Uriel II zomiera. Vlády sa ujíma jeho syn Pelagius II. Mal dcéru Potemu a troch synov, ktorými boli Cephorus, Magnus a Antiochus. Obnovil prosperitu ríše po úbohej vláde svojho otca. Vymohol značné finančné prostriedky od členov Staršieho Koncilu, aby mohli zotrvať vo svojej funkcii, čo mu na obľúbenosti nepridalo, no zato to splatilo dlhy a umožnilo ďalší rozvoj ríše.

**E3 r.98**
Pelagius II zomiera. Vlády sa ujíma jeho najstarší syn Antiochus.

**E3 r.110**
Začína sa Vojna o Ostrov. Kráľ Orgnum z ostrova Pyandonea napadol Tamriel. Spôsobili to politické intrigy Antiochusovej sestry Potemy, kráľovnej z Nordského kráľovstva Solitude. Za pomoci armády zo Summersetského ostrova a Rádu Psijic porazila imperiálna armáda útočníkov z Pyandonei.
Počas námornej bitky stratil kráľ Orgnum svoj artefakt zvaný jednoducho Pokladnica. Bola to malá skrinka, ktorej mocná mágia dokázala raz denne stvoriť zlato. Od tejto doby prestáva byť Pyandonea významnou, svetovou mocnosťou, zrejme kvôli faktu, že kráľ bez svojho artefaktu nedokázal vyfinancovať takú flotilu, ako dovtedy.

**E3 r.114**
Zomiera Destri Melarg, známy redguardský historik a prekladateľ starých redguardských veršov. Jednu z jeho významných prác publikoval Melius Kane, dielo "Redguardi, ich história a ich hrdinovia".

**E3 r.119 - 120**
Kráľ Antiochus zomiera. Vlády sa ujíma jeho šestnásťročná dcéra ako cisárovná Kintyra II. Vtedy jej teta Potema, kráľovná zo Solitude, známa ako Vlčia Kráľovná za podpory celého Skyrimu a časti Morrowindu, napadla cisárstvo. Týmto sa začala vojna známa ako Vojna o Červený Diamant (symbol rodiny Septimovcov). Kintyrini strýkovia kráľ Magnus z Lilmothu vládnuci oblasti Black Marsh a kráľ Cephorus z Gilane, vládnuci oblasti High Rock sa pokúsili podporiť svoju neter, no neuspeli.

**E3 r.121**
Podporovateľov Kintyry podrazili vojská Potemy a Kintyrin bratanec, Potemin syn Uriel III sa vyhlásil za nového Cisára Tamrielu. Kintyru uväznili.

**E3 r.123**
Kintyra Septim II bola vo väzení popravená. Tento deň je pamätný ako deň Prasknutého Diamantu.

**E3 r.127**
Vojna o Červený Diamant končí Bojom o Ichidag, keď je armáda Uriela III porazená armádou z High Rocku, vedenou jeho strýkom Cephorusom. Cisár Uriel III bol zajatý, no pri jeho prevoze na zámok ho napadol rozzúrený dav a upálil ho. Po jeho smrti sa novým cisárom Septimovej dynastie stáva samotný Cephorus.

**E3 r.137**
Zomiera kráľovná Potema, Vlčia kráľovná Solitude, teta popravenej cisárovnej Kintyry II a sestra cisára Cephorusa a kráľa Magnusa. Zomiera opustená vo svojom zámku, ktorý dlhé mesiace obliehala argonianská armáda vedená jej bratom Magnusom. Po jej smrti dobyl Magnus mesto a ustanovil svojho syna Pelagiusa za následníka trónu Solitude.

**E3 r.140**
Cisár Cephorus zomiera po nešťastnom páde z koňa. Zamestnaný neustálymi vojnami sa nestihol oženiť a keďže nezanechal dediča, vlády sa ujíma jeho brat, Magnus Septim.

**E3 r.145**
Po krátkom období vládnutia cisár Magnus Septim zomiera. Vlády sa ujíma jeho syn Pelagius III. Ten predtým vládol v Solitude po svojej tete Poteme. Povráva sa, že to miesto posadol jej duch a privodil mu šialenstvo. Či už to bol jej duch, alebo nie, už dlho pred nástupom na trón sa niesli zvesti o jeho výstrednej povahe. V skutočnosti bol však blázon. Za manželku mu ešte pred nástupom na trón určili Katariah Ra´athim, vojvodkyňu z Morrowindu. Po nástupe na trón za neho všetky rozhodnutia robila Kathariah a Starší Koncil. O dva roky neskôr sa Kathariah ujíma vlády ako cisárska regentka z dôvodu cisárovho zlého zdravotného stavu.

**E3 r.150**
Juhozápadne od Gnaar Moku v Morrowinde zaútočili na Abernanit ordinátori vedení Rangidilom Ketilom. Abernanit bola daedrická svätyňa, v ktorej našli a porazili Dagoth Thrasa, ktorý sám seba prehlasoval za dediča Šiesteho domu, domu Dagoth Ura.

**E3 r.153**
Pelagius III je poslaný do ústavu v Torvale, no nedokázali mu tam pomôcť, tak ho nakoniec zatvorili do Kynarethovho chrámu, kde vo svojej šialenosti Pelagius zomiera. Jeho manželka je korunovaná za cisárovnú Katariah Septim. Za jej vlády znovu nastáva rozkvet ríše, ktorá bola v posledných rokoch tak sužovaná vojnami.
Rešpekt Koncilu si získala, keď pomohla vytvoriť nové brnenie pre imperiálne jednotky operujúce v oblasti Black Marsh. Vyhlásila súťaž "Zbrojárska Výzva" ,v ktorej zvíťazil argonian Hazadir, ktorý poznajúc argonianskú bojovú taktiku a výzbroj navrhol najlepšiu zbroj pre jednotky, ktoré prichádzajú do stretu s argoniánmi.

**E3 r.199**
Cisárovná Katariah zomiera a vlády sa ujíma jej syn Cassynder, napriek svojim ťažkým zdravotným problémom. Mal nevlastného brata Uriela Lariata, no Koncil trval na tom, aby sa vlády ujal on, keďže bol pokrvne najviac spriaznený so Septimovou líniou.

**E3 r.202**
Cisár Cassynder podlieha svojej chorobe a zomiera. Vlády sa ujíma jeho nevlastný brat Uriel Lariat, ako cisár Uriel IV. Hoci bol synom cisárovnej Katariah, ktorá významne pozdvihla impérium, pre koncil a väčšinu ľudu bol tento mladý poloelf len bastardom, nespojeným krvou so Septimovou líniou. Napriek svojej pomerne dlhej vláde nezaznamenal žiadny úspech, pretože nemal podporu koncilu, ktorý sa s ním neustále prel o právomoci a vzhľadom na majetky, ktoré si členovia koncilu nahonobili, tak väčšinou vyhrával spory Koncil.

**E3 r.247 - 248**
Cisár Uriel IV zomiera. Jeho syna Andoraka Koncil vydedil, keďže nebol spojený krvou so Septimovou líniou a za nového cisára vyhlásil Koncil Urielovho bratanca Cephorusa, ktorému kolovala v žilách septimovská krv. Stáva sa z neho cisár Cephorus II.

**E3 r.249**
Objavil sa Camoran Usurper, o ktorom legendy tvrdili, že bol lich, syn Bretónky a daedrického princa Molag Bala. Priviedol armádu daedrických potvor a nemŕtvych, s ktorými dobyl Valenwood.

**E3 r.253**
Camoran Usurper dobyl južnú časť Hammerfallu. Viacero pokusov imperiálnej armády, aj najatých žoldnierov, o jeho zastavenie je neúspešných.

**E3 r.267**
Camoran je konečne porazený spojenými silami High Rocku a jeho spojencov, ktorých tvorili králi mnohých menších ríš (Ykalon, Phrygia a Kambria). Túto obrovskú armádu viedol Othrok, barón z Dwynnenu.
Po víťazstve nad Camoranom je spomínaná bosmerská žena, ktorá bola medzi utečencami, v ktorej niektorí spoznali Camoranovu milenku. Porodila syna menom Mankar Camoran.

**E3 r.268**
Zomiera cisár Cephorus II a vlády sa ujíma jeho syn Uriel V. Krátko potom, ako sa ujal vlády, ihneď začína sériu dobyvačných vpádov.

**E3 r.271**
Uriel V dobyl oblasť Roscrea.

**E3 r.276**
Uriel V dobyl oblasť Cathnoquey.

**E3 r.279**
Uriel V dobyl oblasť Yneslea.

**E3 r.284**
Uriel V dobyl oblasť Esroniet.

**E3 r.288**
Uriel V po množstve svojich úspechov sa rozhodol uskutočniť nájazd na oblasť Akaviri.

**E3 r.290**
Uriel V na svojej šialenej výprave do Akaviru utrpel porážku a zomiera v boji. Napriek tomu je považovaný za jedného z najlepších bojovníkov a vojvodcov ríše. Novým cisárom je určený jeho syn Uriel VI, no keďže má len päť rokov, za cisársku regentku je menovaná jeho matka Thonica. V tomto období opäť vzrástla moc Staršieho Koncilu.

**E3 r.307**
Vo veku 22 rokov je Uriel VI menovaný cisárom a ujíma sa vlády. Jeho kompetencie sú však Starším koncilom značne obmedzené.

**E3 r.313**
Uriel VI preberá vládu naplno do svojich rúk. Obnovil chabú špionážnu sieť a posilnil vlastnú bezpečnostnú gardu. Značným spojencom mu bola jeho nevlastná sestra Morihatha, najmä potom, keď sa vydala za baróna Ulfe Gersena z Winterholdu, čím sa dostala k obrovskému bohatstvu a značnému vplyvu. Ako povedal mudrc Ugaridge "Uriel V dobyl síce Esroniet, no Uriel VI dobyl Starší koncil".

**E3 r.317**
Uriel VI zomrie na následky zranení po páde z koňa. Vlády sa ujíma jeho sestra Morihatha. Pokračovala v úsilí svojho brata a upevňovala moc impéria. Potlačila niektoré rebelské frakcie, ktoré sa vzpierali moci impéria ešte od čias jej starého otca Cephorusa II.

**E3 r.336**
Narodila sa Nulfaga, budúca matka Daggerfallského kráľa Lysandusa.

**E3 r.339**
Cisárovná Moriatha je zavraždená. Predpokladá sa, že vraždu si objednal argonianský člen Staršieho Koncilu, Thoricles Romus preto, že bol rozhnevaný neochotou cisárovnej poslať jednotky jeho rodného Black Marshu, ktorý mal práve isté problémy. Thoricles bol v tajnosti narýchlo odsúdený a popravený. Keďže Moriatha nemala potomkov, vlády sa ujíma jej synovec Pelagius IV.

**E3 r.340**
Narodil sa Eadwyre, budúci kráľ Wayrestu, manžel Carolyny a neskôr Barenziah.

**E3 r.346**
Narodil sa Uriel VII.

**E3 r.353**
Narodila sa Mynisera, budúca manželka Lysandusa, kráľa Wayrestu.

**E3 r.354**
Arslanovi II a Nulfage sa narodil Lysandus, budúci kráľ Daggerfallu.

**E3 r.368**
Pelagius IV zomiera. Vlády sa ujíma jeho syn Uriel VII.
V Hammerfalle sa narodil Camaron, budúci kráľ Sentinelu.

**E3 r.369**
Narodila sa Akorithi, budúca manželka Camerona a kráľovná Sentinelu.

**E3 r.370**
Narodil sa neznámy hrdina, ktorý neskôr zachránil cisára Uriela VII z dimenzionálneho väzenia.

**E3 r.375**
Narodil sa budúci tajný agent Uriela VII, ktorý sa postaral o ducha Lasandusa a jeho nemŕtvu armádu. Hrdina Daggerfallu.

**E3 r.376**
V Morrowinde je z dungeonu pod mestom Mournhold ukradnutá Palica Chaosu. Neznámy bard podviedol kráľovnú Barenziah, aby mu umožnila prístup do podzemia a za použitia mágie ukradol palicu a ušiel. Predpokladá sa, že to bol imperiálny bojový mág Jagar Tharn.
Barenziah v tom roku porodila Symmachusovi syna Helsetha.

**E3 r.377**
Kráľ Arslan II zomiera. Novým kráľom Daggerfallu sa stáva jeho syn Lysandus.
Narodil sa princ Geldall, oficiálny nástupca Uriela VII.

**E3 r.378**
Narodil sa princ Enman, ďalší syn Uriela VII.

**E3 r.380**
Narodil sa princ Ebel, ďalší syn Uriela VII.

**E3 r.381**
Mynisera, manželka Daggerfallského kráľa Lysandusa porodila syna Gothryda.

**E3 r.384**
Barenziah porodila Symmachusovi dcéru Morgiah, neskôr známu ako Čierna kráľovná z Firstholdu.

**E3 r.385**
V provincii High Rock bol zavraždený vojvoda z Camlornu s celou rodinou a jeho dcéra, princezná Talara zmizla. Jej telo sa nikdy nenašlo. Vlády sa ujíma vojvodov brat, vojvoda z Oloine.

**E3 r.386**
Vládcom Sentinelu, Cameronovi a Akorithi sa narodila dcéra, princezná Aubk-i.

**E3 r.389**
Vládcom Wayrestu, Eadwyerovi a Carolyne sa narodila dcéra Elysana.

**E3 r.389 - 399**
Cisár Uriel VII bol zradený imperiálnym bojovým mágom menom Jagar Tharn. Ten sa ujíma vlády a Uriela uväznil v inej dimenzii za použitia Palice Chaosu. Potom palicu rozlomil na osem kusov, ktoré ukryl na rôzne miesta impéria (Fang Lair, Labyrinthian, Elden Grove, Halls of Colossus, Kryštálová veža, Crypt of Hearts, Murkwood a pohorie Dagoth Ura).
V tomto období sa na povrch dostal daedrický princ Mehrunes Dagon a obsadil Battlespire (magická akadémia bojových mágov nachádzajúca sa v inej dimenzii medzi rovinami Tamrielu a Oblivionu) a pobil väčšinu jeho obyvateľstva. Za pomoci preživších porazil Dagona neznámy hrdina, no na nešťastie bol pri tom zničený aj Battlespire. Predpokladá sa, že za vyvolaním Dagona stál Jagar Tharn, aby si v zmätku uľahčil cestu na trón.

**E3 r.391**
Symmachus, manžel Barenziah, zomiera pri pokuse potlačiť rebéliu v Mournholde. Predpokladá sa, že za touto rebéliou stál Jagar Tharn.

**E3 r.392**
Vládcom Sentinelu, Cameronovi a Akorithi sa narodil syn Greklith.
Zomiera Carolyna, kráľovná Wayrestu, manželka Eadwyreho. Ten sa neskôr ožení s Barenziah, vdovou po Symmachusovi z Mournholdu.

**E3 r.393**
Vládcom Sentinelu, Cameronovi a Akorithi sa narodil syn Lhotun.

**E3 r.394**
Začala sa päťročná vojna, počas ktorej Elsweyr dobyl Valenwood. Khajiiti tvrdili, že to bolo potom, čo Bosmeri vyvraždili ich mesto a Bosmeri (Lesní Elfovia) sa bránili, že len napadli sídlo banditov.

**E3 r.396**
Séria oblastných vojen sa prehnala Tamrielom. Vojna Modrého Rozdelenia, v ktorej Altmeri zo Summersetských ostrovov dobyli západný Valenwood. Arnesianská vojna, v ktorej Morrowind porazil argonianskú armádu Black Marshu. Boj o Bend´r - mahk, v ktorom Skyrim porazil spojené vojská z Hammerfellu a High Rocku.

**E3 r.397**
Osud zviedol dohromady mladého dobrodruha a Tieňového mága Skelosa Undriela, ktorý bol na úteku pred Jagarom Tharnom. Skelos požiadal dobrodruha, aby mu pomohol zničiť Umbra´Ketha, aby sa nedostal do rúk Jagarovi Tharnovi. Na to museli zozbierať päť Tieňových Kľúčov (Shadowkey) zvaných Hviezdne zuby. To sa im podarilo a uspeli.

**E3 r.398**
Neznámy hrdina navštívil osem tajomných miest a zozbieral osem rozlomených kusov Palice Chaosu. Pomohli mu pri tom duch imperiálnej čarodejky menom Ria Silmane, kráľovná Barenziah z Mournholdu a kráľ Eadwyre z Wayrestu. Následne hrdina porazil Jagara Tharna a vyslobodil cisára Uriela VII z dimenzionálneho väzenia. Hrdina bol neskôr označený titulom Večný Šampión. Povrávalo sa, že to mohol byť Talin, jeden z Urielových osobných strážcov, no jeho identita zostala zahalená rúškom tajomstva.
V tom istom roku Gortwog porazil Lorda Bowyna z Wayrestu a dobyl oblasť zvanú Orsinium. Toto znamenalo pozdvihnutie orkskej rasy. Začal pracovať na tom, aby bolo Orsinium uznané za oficiálnu cisársku provinciu.

**E3 r.400**
Chorľavý princ Sentinelu, Arthago bol poslaný do zámku Faalem, aby tam v opustení zomrel a tak uvoľnil cestu na trón silnejšiemu bratovi Greklithovi. Druhý princ Sentinelu, Lothun sa o tom dozvedel od neznámeho Daggerfallského hrdinu.
Dagoth Uthol znovu osídlil Kogoruhn vo Vvardenfelle v oblasti Morrowind. Opevnil ho a založil tam novú základňu Šiesteho domu Dagoth Ura. Záhadné búrky a duševné choroby sa začínajú objavovať v okolí Červeného pohoria.

**E3 r.401**
Nulfaga z Daggerfallu v provincii High Rock objavila lokáciu Mantelly, srdca prvého Numidia použitého Tiberom Septimom na dobytie Aldmeri Dominion. V tomto období cisárova osobná stráž Blades zozbierala väčšinu kusov zničeného Numudia. Nulfaga prisľúbila cisárovi, že mu prezradí tú lokáciu, ak nebude poškodená žiadna z Daggerfallských dŕžav. To nemohol zaručiť, tak poslal list Lady Brisienne Magnessen, ktorá sa infiltrovala na Daggerfallský dvor, v ktorom ju žiadal, aby za každú cenu získali lokáciu Mantelly. No kvôli meškaniu kuriéra sa k nej list nedostal.

**E3 r.402**
Začína sa Vojna o Betony. Znepriatelenými stranami sú Sentinel z Hammerfellu a Daggerfall z High Rocku. Lord Mogref z ostrovu Betony sa za finančný úplatok stal vazalskou oblasťou podriadenou Daggerfallu, s čím samozrejme nesúhlasil Sentinel.

**E3 r.403**
Lord Reich Gradkeep sa pokúsil vyjednať mier medzi znepriatelenými mestami a dohodol schôdzku vládcov oboch miest na svojom zámku. Kňaz Vench z Daggerfallu však nebol za mier, keďže chcel učiniť z Betony svätú zem a pripravil zradu. Napriek tomu, že s tým nemal nič spoločné, v nastalom chaose bol zabitý Gradkeep s celou rodinou. Jeho nástupcom sa stáva Lord Auberon Flyte. Vench sám zahynul rukou kráľa Camarona.
Vojna pokračovala a na bojovom poli zomiera Daggerfallský kráľ Lysandus. Kráľom sa stáva jeho syn Gothryd. Lord Bidwell, vodca Rytierov Draka, poráža sentinelskú armádu a v boji zabil aj kráľa Camarona. Sentinelská armáda ustupuje.

**E3 r.404**
Gothryd sa oženil s Aubk-i, z ktorej sa tak stala kráľovná Daggerfallu. Tej sa dostal do rúk list určený od cisára Uriela pre Lady Brisienne Magnessen. Nechápajúc obsah listu, predala ho za najvyššiu ponuku kráľovi Gortworgovi z Orsiniumu. Ten nevedel, čo je Mantella zač a tak to konzultoval s vodcom nekromancerov.
Bývalý kráľ Daggerfallu Lysandus sa vrátil zo záhrobia ako duch s armádou duchov a prízrakov. Začali sa túlať po uliciach mesta a stráž ich nebola schopná zastaviť. Ich duše sa čoskoro pripojili k nemŕtvej armáde. Obľúbenosť kráľa Gothryda, neschopného zvládnuť túto situáciu značne klesla. Začalo sa dokonca povrávať, že on sám zabil svojho otca Lysandusa, ktorý sa teraz vrátil pomstiť.

**E3 r.405**
Záhadný agent Uriela Septima VII bol poslaný do Daggerfallu, aby preskúmal okolnosti Lysandusovej smrti a tiež aby získal naspäť cisárov list adresovaný kráľovnej Daggerfallu.
V tom istom roku odhalil v High Rocku imperiálny veľvyslanec Lord Strale, že bývalý vojvoda z Camlornu bol zabitý svojim vlastným bratom, vojvodom z Oloine, ktorý sa následne stal aj vojvodom z Camlornu. Strale za pomoci rytierov Lady Brisienne zajal kráľovskú rodinu a na trón posadil Talaru, stratené dcéru pôvodného vojvodu z Camlornu. Tá za pomoci svojej pestúnky sa dovtedy ukrývala v prestrojení za Jylliu Raze, ktorá vystupovala ako vlastná dcéra vojvodu z Oloine.

**E3 r.407**
V Morrowinde začína Tribunál budovať Duchovnú bariéru, na zadržanie Dagoth Urových posluhovačov v oblasti Červeného pohoria.

**E3 r.414**
Oblasť Vvardenfellu v Morrowinde začína byť kolonizovaná impériom. Imperiálni predstavitelia a tri významné domy Hlaalu, Telvanni a Redoran využívajú túto príležitosť pre vlastné obohatenie, keďže dovtedy to bola výsostná oblasť Tribunálu.

**E3 r.415**
Takmer po celom Vvardenfelle sa objavujú malé základne Šiesteho domu Dagoth Ura, kde pripravujú svojich uctievačov na nadchádzajúci konflikt.

**E3 r.417**
V Morrowinde sú porazení Dagoth Urovými prisluhovačmi Almalexia a Sotha Sil a artefakty známe ako Kagrenacove nástroje Sunder a Keening sa dostávajú do rúk Dagoth Ordosa a Dagoth Vemyna. Vivecovi sa podarilo zachrániť Almalexiu a Sotha Sila, no nástroje zostali v rukách Ordosa a Vemyna. Členovia Tribunálu vykonávajú naďalej svoje funkcie, no bez prístupu k Lorkhanovmu srdcu a výdajmi na Duchovnú bariéru sú značne oslabení.
V tom istom roku odhalil cisárov agent, že kráľ Lysandus nebol zabitý sentinelskou armádou, ako sa oficiálne tvrdilo, no za jeho vraždou stál Lord Woodborne z Wayrestu. Keď pomstil Lysandusa, tak armáda nemŕtvych opúšťa Daggerfall.
Cisárov agent splnil aj druhú úlohu a to nájdenie jeho listu, odhalenie srdca Numidia a získal pritom aj totem Tibera Septima, nutný na ovládanie Numidia. Vtedy agenta navštívili zástupcovia niektorých mocných frakcií a sľúbili mu nesmierne bohatstvo a moc výmenou za totem. Boli to kráľ Gothryd z Daggerfallu, kráľovná Akorithi zo Sentinelu, kráľ Eadwyre z Wayrestu, reprezentant Bladesov zastupujúcich impérium, Mannimarco - kráľ Červov - vodca nekromancerov, Underking a aj kráľ Gortwog z Orsiniumu.
Potom, čo agent odovzdal totem jednej z frakcií (no nie je známe ktorej), ho Nulfaga preniesla do dimenzie, kde sa nachádza Mantella, srdce Numidia, aby ho získal a sfunkčnil Numidium. Komu nakoniec Numidium pripadlo zostáva veľkou záhadou, hoci povesti hovoria, že bolo videné naraz na šiestich rozličných miestach naraz a všade zmenilo osudy daných oblastí. Odvtedy sú orkovia uznaní ako občania impéria. Orsinium, Daggerfall, Sentinel a Wayrest odvtedy udržiavajú relatívny mier a stabilné hranice. Taktiež sa povráva, že Underking získal naspäť svoje srdce a zomrel a následná smrť ako živého mu priniesla vytúžený mier a pokoj.

**E3 r.426 - 427**
Šiestemu domu Dagoth Ura sa podarilo niekoľko vražedných útokov na významných predstaviteľov impéria a sympatizantov impéria z domu Hlaalu.

**E3 r.427**
V Morrowinde je prepustený neznámy otrok do opatery Bladesov. Ich vodca v oblasti Morrowind, Casius Cosades ho poveril, aby preveril chýry o tom, že bol obnovený Šiesty dom Dagoth Ura a taktiež, aby odhalil povesti o Nerevarinovi.

**E3 r.430**
Po namáhavej ceste za poznaním zisťuje tento neznámy hrdina pod vedením Cosadesa, že je reinkarnovaným hrdinom, ktorým bol Indoril Nerevar, vodca jedného z významných domov Morrowindu a vodca Chimerov, v súčasnosti známych ako Dunmerov (Temných Elfov). Štyri domorodé kmene divokých, kočovných ľudí ho akceptovali ako Nerevarina. Taktiež tri významné domy Hlaalu, Redoran a Telvanni ho prijali za Hrotatora, vojenského vodcu. Po tomto naplnení proroctva ho prijal samotný Lord Vivec, vymenoval za svojho šampióna, daroval mu rukavicu Wraithguard, posledný z Kagrenacovych nástrojov, ktorý umožňuje bezpečnú manipuláciu so zvyšnými dvomi. Nerevarine porazil prisluhovačov Dagoth Ura a získal naspäť aj zvyšné dva nástroje, Keening a Sunder. S nimi sa vypravil do Červeného Pohoria, kde zabil aj samotného Dagoth Ura a zničil Lorkhanovo srdce. Týmto činom tiež stratil svoju božskosť aj Tribunál.
Obávajúc sa, že by mohol byť Nerevarine hrozbou, najal kráľ Helseth z Mournholdu Temné Bratstvo, aby zabili Nerevara. Tieto útoky zlyhali, Nerevarine ich prežil a pátrajúc po ich pôvode sa dostáva do Mournholdu, kde je svedkom súperenia o moc medzi kráľom Helsethom a bohyňou Almalexiou. Po neúspešnom pokuse o jeho vraždu sa rozhodol kráľ Helseth nakloniť si Nerevarina na svoju stranu.
Mocenskými zmenami, ktoré otriasli Morrowindom a stratou svojej božskosti sa Lady Almalexia zbláznila. Zabila Lorda Sothu Sila v jeho Meste Hodinového stroja, ktoré bolo technickou dimenziou vytvorenou Sotha Silom. Potom tam nalákala aj Nerevarina a aj jeho sa pokúsila zavraždiť a vyjavila mu, že má v pláne zabiť aj Viveca a sama prevziať vládu ako jediná bohyňa. Neuspela a sama bola Nerevarinom zabitá.
Ďalšie skutky Nerevarina sa spájajú s ostrovom Solstheim, taktiež v Morrowinde. Tam naplnil proroctvo Krvavého mesiaca a prekazil vražednú hru daedrického princa menom Hircine. Tým zachránil obyvateľstvo ostrova pred jeho vlkolakmi.
Po týchto udalostiach sa vytratili aj Nerevarine, aj samotný Lord Vivec. Pár nepotvrdených informácií o nich sa z času na čas objavilo, ale kam sa naozaj odobrali, nik nevie. Morrowindu bez Tribunálu zostal vládnuť kráľ Helseth, ktorý zrušil otroctvo a obnovil Veľký Koncil. Vytvoril spojenie s domom Dres. Toto sa nepáčilo domom Indoril a Redoran a vznikla hrozba občianskej vojny.

**E3 r.433**
Skončila sa prastará vojna medzi Gildou Mágov a Nekromancermi. Arcimág gildy Hannibal Traven obetoval svoj život, aby poskytol ochranu novému čarodejovi, ktorého zároveň vymenoval na svoje miesto a ktorý mu spolu s veľko-mágom Raminusom Polusom pomohol pri odhalení ich hlavného nepriateľa. Tento čarodej našiel a porazil Kráľa Červov Mannimarca, boha a vládcu Nekromancerov. Tým sa rozpadla gilda Nekromancerov, ako organizované spoločenstvo, hoci mnohí nekromanceri tento súboj prežili a naďalej v menších skupinách praktizovali svoje temné umenie.
Niektoré zdroje uvádzajú, že v tomto roku sa objavil v Temnom Bratstve zradca, ktorý zmanipuloval nového člena a ten netušiac, že koná proti Bratstvu, systematicky vyvraždil mnohých členov bratstva a dokonca niekoľko vrcholných predstaviteľov vrátane samotného Načúvateľa. Zradca bol síce odhalený a zabitý, no Bratstvo bolo po tomto čine značne oslabené.
Po mnohých storočiach sa prvýkrát objavila vážna konkurencia Gildy Bojovníkov. Táto nová gilda združujúca bojovníkov si hovorila Čiernohorská Spoločnosť a darilo sa jej výraznejšie než, zaužívanej Gilde Bojovníkov. Zástupca gildmajsterky Modryn Oreyn za pomoci nového člena gildy vypátral, že táto spoločnosť používa nápoje z výťažkov šťavy z argonianského stromu Hist. Ľudia, ktorý tento nápoj užijú, sa stávajú silnejšími, obratnejšími, no zároveň divokejšími a neschopnými jasne rozmýšľať. Tento strom zničili a úradne bola Čiernohorská Spoločnosť zrušená. Tak sa vrátil bojový monopol do rúk Gildy Bojovníkov.
Najvýznamnejšou udalosťou tohto roku však bolo niečo úplne iné. Skupina vrahov napadla imperiálny palác v Cyrodiile. Urielovi synovia a právoplatní dediči trónu Geldall, Enman a Ebel sú zavraždení. Samotný cisár v sprievode pár verných z radov Blades uniká cez väzenské podzemie. Tam sa stretáva s neznámym väzňom, ktorému cítiac svoj blízky koniec, odovzdá Amulet Kráľov a poverí ho úlohou vyhľadať Veľmajstra rádu Blades vo Weynonskom opátstve pri meste Chorrol. Je ním Jauffrey a má mu pomôcť nájsť posledného žijúceho potomka septimovskej dynastie. Cisár pomôže väzňovi k úteku, no následne je aj so svojou ochrankou prepadnutý ďalšími vrahmi a cisár Uriel Septim VII zomiera.
Väzeň, nasledujúc posledné želanie cisára, pátra po jeho synovi v meste Kvatch, ktoré je napadnuté armádou daedrických potvor. Za pomoci posledných jednotiek mesta, ktoré viedol Savlian Matius, ich poráža a ako osloboditeľ mesta je známy ako Hrdina z Kvatchu. Za pomoci Bladesov a ich člena Baurusa odhalil, že za vraždou cisára, aj útokom na mesto stojí kult Mýtický Úsvit (Mythic Down), ktorého cieľ je opäť priviesť na svet daedrického princa Mehrunesa Dagona. Podarilo sa mu nájsť a zaistiť bezpečnosť cisárovho syna Martina Septima, no Bladesi prišli o Amulet Kráľov. V krajine sa otvorilo nespočet brán medzi Tamrielom a Oblivionom a vychádza z nich množstvo daedrickýh potvor, ktoré sužujú krajinu. Hrdina pomohol v boji proti daedrám významným mestám Cyrodiilu, ktoré následne získal za spojencov pre mesto Bruma, pri ktorom sa odohral najvýznamnejší boj, pri ktorom hrdina uzavrel Veľkú Bránu Oblivionu, pričom získal Veľký pečatný kameň. Za pomoci ďalších artefaktov sa hrdina dostal až k vodcovi kultu, ktorým bol Mankar Camoran. Zabil ho a získal naspäť Amulet Kráľov. Keď sa Martin so svojimi spoločníkmi vrátili do hlavného mesta, tak zistili, že Mehrunes Dagon prekonal bariéru medzi Oblivionom a Tamrielom a dostal sa do mesta. Martin sa so svojimi vernými prebojoval do Chrámu Jedného a tam použil Amulet Kráľov, aby privolal Akatoshovu esenciu, spojil sa s ňou a ako drak zahnal Dagona naspäť do Oblivionu. Zároveň boli uzavreté všetky otvorené brány do Oblivionu v Tamrieli. Drak bol tiež ranený a tak sa po uzavretí brány do Oblivionu zmenil na sochu. Martin sa viac neobjavil a cisárstvo zostalo bez vládcu. Vlády sa ujal Vrchný kancelár Ocato zo Staršieho Koncilu a pokúša sa udržať stabilitu v ríši. Zmiznutím posledného vládcu dynastie Septimovcov sa zároveň končí Tretia Éra.

Náboženstvá Tamrielu

Prehľad bohov uctievaných jednotlivými národmi obývajúcimi Tamriel. Medzi bohmi sa často objavujú aj Daedry. Ľudia ich neuznávajú ako bohov, ale len ako prastarých, prípadne démonov. No elfovia (Meri) nerozlišujú medzi Bohom a veľmi mocnou prastarou bytosťou, či démonom. Radia ich na rovnaký stupeň, akurát ich rozlišujú ako ich predok - Aedra (lebo veria, že niektorí bohovia, ako tvorcovia Nirnu sú samotnými predkami elfov) a nie ich predok - Daedra (rovnako silná bytosť, ktorá však nie je priamo spojená s líniou elfov). V podstate sa dá povedať, že v ľudskom vnímaní sú Aedry Bohovia a Daedry démoni. Mimo božstiev je uctievaných ešte množstvo svätých, duchov a iných symbolov, no to sú len náboženstvá, alebo skôr kulty lokálnej povahy bez výraznejšieho vplyvu na Tamriel ako celok, preto tu nie sú uvádzané.

**Legenda o prvotnom stvorení**
Na počiatku boli dvaja bratia: Anu a Padomay. Vstúpili do Prázdnoty a čas sa pohol.
Ako Anu a Padomay kráčali Prázdnotou, tak súhra Svetla a Temnoty stvorila Nir. Anu a Padomay boli obaja prekvapení a zároveň potešení jej prítomnosťou. No Nir milovala len Anua a tak ich Padomay v rozhorčení opustil.
Nir otehotnela, no pred pôrodom sa vrátil Padomay a vyznal jej lásku. Povedala mu, že miluje jedine Anua, tak ju v hneve napadol. Vtedy sa tiež vrátil Anu a bojoval so svojim bratom. Zvíťazil a vyhnal ho mimo času. Nir porodila Stvorenie, no zakrátko zomiera na následky svojich zranení. Utrápený Anu sa ukryl do slnka, kde zaspal.
Medzitým sa na dvanástich svetoch Stvorenia prebúdzal život a začal rozkvitať. Po mnohých rokoch našiel Padomay spôsob, ako sa vrátiť do času. Zbadal Stvorenie a znenávidel ho. Vytiahol svoj meč a začal ničiť dvanásť svetov v ich postavení. Anu sa prebral a znova začal bojovať so svojim bratom. Anu zvíťazil a vyhodil preč Padomayovo telo, o ktorom si myslel, že je mŕtvy. Potom sa pokúsil zachrániť Stvorenie a to tak, že sformoval dohromady zvyšky dvanástich svetov do jedného, jediného sveta - Nirnu, sveta Tamrielu. Kým na tom pracoval, tak mu Padomay prerazil hrudník v poslednom výbuchu svojho hnevu. Anu zovrel svojho brata a oboch ich vyhodil navždy mimo času.
Z krvi Padomaya vznikli Daedry. Z krvi Anua vznikli hviezdy. Z ich zmiešanej krvi vznikli Aedry (preto sú bohovia schopní dobra aj zla a boli spriaznení so stvorením, na rozdiel od Daedier).
Jediní, ktorí prežili stvorenie a následné zničenie dvanástich svetov, boli Ehlnofey a Hist. Ehlnofey sú predchodcami elfov a ľudí. Hist sú stromy v Argonii, od ktorých sa odvodzuje nie- len flóra, ale aj samotní Argoniáni. Najväčšia skupina Ehlnofeyov dopadla na stred Tamrielu. Zvyšní sa dostali na rôzne miesta a začali putovať po svete, aby našli svojich blízkych. Keď sa zhlukli skupinky putujúcich Ehlnofeyov a našli pôvodných, ktorí žili v strede Tamrielu, tak sa k nim chceli pripojiť. Tí však spyšneli a odmietli ich prijať k sebe. Vypukla veľká vojna, ktorá roztrhala zem a vytvorila jej súčasnú podobu pevnín a oceánov. Vznikli štyri kontinenty - Akavir, Atmora, Tamriel a Yokuda. Starí Ehlnofeyovia boli síce v ruinách, no udržali si svoje pôvodné vedomosti a usadili sa v Tamrieli. Putujúci Ehlnofeyovia sa odvrátili od svojich príbuzných a osídlili zvyšné tri kontinenty. Ehlnofeyi v Tamrieli sa postupom času zmenili na Elfov (Merov) a ich jednotlivé variácie. Putujúci Ehlnofeyovia na zvyšných kontinentoch sa tiež časom zmenili a stali sa z nich v Atmore ľudia (Nordi, alebo Nedici), v Yokude Yokudania (neskôr známi ako Redguardi) a v Akavire sa z nich stali Tsaesci.
Hist sa k vojne medzi Ehlnofey stavali odťažito a boli len pozorovateľmi. No napriek tomu bolo mnoho ich sfér zničených a tak sa napokon stiahli na kraj ríše do oblasti Black Marsh. Ich značná časť sa dostala tiež pod hladinu morí.

Cyrodiilský panteón

Cyrodiil je hlavná oblasť Cisárstva Tamrielu. Obývajú ju prevažne ľudia označovaní ako Imperiálci.

**1. Akatosh - Dračí boh času**
Akatosh je hlavným bohom náboženstva Osem Božských a spolu s Lorkhanom sa vyskytuje v každom tamrielskom panteóne. Je považovaný za prvého z bohov, ktorý vznikol na počiatku pri prvotnom stvorení. Po ňom už mali ostatní bohovia ľahšiu cestu, ako sa objaviť v rozličných kútoch sveta. Je hlavným bohom Cyrodiilského Impéria, kde stelesňuje kvality ako odolnosť, nepremožiteľnosť a večnú zákonnosť.

**2. Dibella - Bohyňa krásy**
Obľúbená bohyňa z Ôsmich Božských. Len v Cyrodiile má vyše tucet rozličných kultov, niektoré zasvätené ženám, iné umelcom či estétom a ďalšie erotike.

**3. Arkay - Boh kolobehu života a smrti**
Boh z Ôsmich Božských, ktorý je však obľúbený aj na iných miestach. Jeho význam je značnejší najmä v tých kultúrach, kde je jeho otec Akatosh menej spriaznený s časom, alebo tam, kde je jeho pochopenie pre laikov náročnejšie. Je bohom pohrebov a pohrebných obradov a niekedy je spájaný s ročnými obdobiami. Jeho kňazi sú horlivými odporcami nekromancie a všetkého spojeného s nemŕtvymi. Povráva sa, že Arkay neexistoval predtým, než bol vytvorený Lorkhanovým podvodom svet smrteľníkov, preto je niekedy nazývaný tiež bohom smrteľníkov.

**4. Zenithar - Boh práce a obchodovania. Boh kupcov a obchodníkov.**
Boh z Ôsmich Božských, ktorý je spojený so Z'enom (Valenwoodskym bohom platieb a práce), no v impériu je omnoho viac kultivovaným bohom obchodníkov a strednej šľachty. Napriek jeho záhadnému pôvodu jeho uctievači tvrdia, že je to boh, ktorý "vždy bude vyhrávať".

**5. Mara - Bohyňa lásky**
Takmer univerzálna bohyňa. V mýtických časoch bola bohyňou plodnosti. V Skyrimskom panteóne je slúžkou Kyne, bohyne búrky. V Impériu je to bohyňa matka. Niekedy je spájaná s Nirom "Anuada", ženským princípom vesmíru, ktorý dal zrod stvoreniu. V závislosti od konkrétneho náboženstva je buď manželkou Akatosha, alebo Lorkhana, alebo konkubínou oboch.

**6. Stendarr - Boh milosrdenstva**
Boh z Ôsmich Božských, ktorý sa vyvinul pôvodne z nordického náboženstva na boha súcitu a niekedy aj spravodlivej vlády. Povráva sa, že v posledných rokoch Tibera Septima ho Stendarr sprevádzal. V Altmerských legendách je Stendarr ochrancom ľudí.

**7. Kynareth - Bohyňa vzduchu**
Bohyňa z Ôsmich Božských, ktorá je najsilnejším duchom oblohy. V niektorých legendách bola prvou z bohov, ktorá súhlasila s Lorkhanovým plánom na vytvorenie sveta smrteľníkov a poskytla priestor pre jeho stvorenie v ničote. Tiež je spájaná s dažďom, ktorý - ako sa povráva - sa vraj neobjavil predtým, než bol Lorkhan oddelený od svojej božskej podstaty.

**8. Julianos - Boh múdrosti a logiky**
Často je spájaný s Jhunalom, nordickým otcom jazyka a matematiky. V Cyrodiile je Julianos bohom literatúry, zákonov, histórie a protikladov. Kláštorné poriadky založené Tiberom Septimom a venované Julianosovi sú strážcami Starých Zvitkov.

**9. Shezarr - boh ľudí**
Cyrodiilická verzia Lorkhana, ktorého význam utrpel, keď sa do popredia v nibenayskom náboženstve dostal Akatosh. Shezarr bol duchom, ktorý stál za všetkými ľudskými podujatiami, najmä proti Admerskej agresii. Niekedy sa spája s objavením sa prvých cyrodiilských bojových mágov. V súčasnej dobe rasovej znášanlivosti je Shezzar takmer zabudnutý.

**10. Talos - Tiber Septim, zrodený drakom**
Dedič Trónu Rozdelených Kráľov, Talos je najvýznamnejším hrdinom a bohom ľudstva. Dobyl celý Tamriel a voviedol ho do Tretej Éry a taktiež založil Tretie ľudské Impérium. Tiež ho volajú Ysmir, Drak Severu.

**11. Morihaus - prvý dych človeka**
Prastarý božský hrdina cyrodiilsko-nordickej kultúry. Legendy ho zobrazujú ako Dobyvateľa Citadely, čo v pradávnych časoch umožnilo ľuďom ovládnuť Nibenayské údolie. Je spájaný s Nordickou silou kriku thu´um a preto tiež s bohyňou vzduchu Kynareth.
Historické pramene poukazujú na to, že Morihaus bol v armáde Alessie, prvej cisárovnej ľudského impéria, ktorá viedla otrokov proti ich pánom, Ayleidom (Divokým Elfom). Morihaus viedol útok na Bielu Vežu, hlavné centrum Ayleidov.

**12. Reman - Cyrodiil**
Boh-Hrdina kultúry Druhého Impéria. Reman bol najväčším hrdinom pri vpáde Akavirijčanov. spojil ľudské armády a porazil útočníkov, ktorým potom daroval milosť a začlenil ich do vlastných radov, aby mu pomohli vybudovať jeho ríšu. Dobyl takmer celý Tamriel, okrem Morrowindu (ktorý potom dobyli jeho potomkovia). Jeho dynastiu ukončila vražda gildou Morag Tong na konci Prvej Éry. Tiež je nazývaný ako Svetský boh.

Skyrimský panteón

Skyrim je severná oblasť Tamrielu, ktorú obývajú prevažne ľudia označovaní ako Nordi.

**1. Alduin - Požierač sveta**
Alduin je nordickou variáciou boha Akatosha, no len povrchne sa podobá na svoj proťajšok z Ôsmich Božských. Napríklad Alduinov prívlastok "Požierač Sveta" pochádza z mýtov, kde ho popisujú ako desivú, ničivú, ohnivú búrku, ktorá zničila minulý svet, aby mohol vzniknúť tento. Nordi tak vidia boha času ako tvorcu a zároveň posla Apokalypsy. Nie je hlavným bohom nordického panteónu (no po skaze Shora ich panteón viac nemá hlavného boha), no je zárukou stability, hoci je krutý a desivý zároveň.

**2. Dibella - Bohyňa krásy**
Obľúbená bohyňa z Ôsmich Božských. Len v Cyrodiile má vyše tucet rozličných kultov, niektoré zasvätené ženám, iné umelcom či estétom a ďalšie erotike.

**3. Orkey - Starý hundroš**
Vypožičaný boh Nordov, ktorého uctievanie začalo zrejme počas Aldmerskej vlády v Atmore. Nordi verili, že kedysi žili tak dlho, ako elfovia, pokým sa neobjavil Orkey. Ten ich podvodom dotlačil k dohode, ktorou sa zviazali "počtom zím". Legenda hovorí, že Nordi mali odvtedy život dlhý len šesť rokov, čo bola daň za Orkeyovo podvodné kúzlo. Vtedy sa objavil Shor a neznámym spôsobom sňal z Nordov toto prekliatie a časť z neho preniesol na neďalekých Orkov.

**4. Tsun**
Zaniknutý nordický boh súdov proti nepriazni osudu. Zahynul brániac Shora pred cudzími bohmi.

**5. Mara - Bohyňa lásky**
Takmer univerzálna bohyňa. V mýtických časoch bola bohyňou plodnosti. V skyrimskom panteóne je slúžkou Kyne, bohyne búrky. V Impériu je to bohyňa matka. Niekedy je spájaná s Nirom "Anuada", ženským princípom vesmíru, ktorý dal zrod stvoreniu. V závislosti od konkrétneho náboženstva je buď manželkou Akatosha, alebo Lorkhana, alebo konkubínou oboch.

**6. Stuhn - Boh výkupného**
Nordický predchodca Stendarra, brat Tsuna. Ochranca zemanov Shora, boha podsvetia. Stuhn bol boh - bojovník, bojujúci proti aldmerskému panteónu. Ukázal ľuďom ako brať vojnových zajatcov a aj výhody z toho vyplývajúce.

**7. Kyne - Bozk na konci**
Nordická bohyňa búrky. Vdova po Shorovi a obľúbená bohyňa bojovníkov. Často je tiež nazývaná ako "Matka človeka". Jej dcéry naučili prvých Nordov, ako používať thu´um, alebo Hlas Búrky.

**8. Jhunal - Runový boh**
Nordický boh striktného poriadku. Potom, čo upadol do nemilosti zvyšku panteónu, tak sa z neho stal Julianos z Ôsmich Božských. V súčasnej skyrimskej mytológii chýba.

**9. Shor - Boh podsvetia**
Nordická verzia Lorkhana, ktorý sa postavil na stranu ľudí po stvorení sveta. Cudzí bohovia, napríklad eflskí, sa proti nemu spikli, porazili ho a uvrhli do podsvetia. Atmoranské mýty ho popisujú ako krvilačného bojového kráľa, ktorý vedie Nordov do víťazstva nad ich aldmerskými tyranmi. Pred svojou skazou bol hlavným bohom Nordov. Niekedy je tiež nazývaný ako "Detský Boh" za svoju starostlivosť o ľudí, čo preukázal napríklad tým, že z nich sňal Orkeyovo prekliatie.

**10. Ysmir - Drak severu**
Nordická verzia Talosa. Vydržal odolávať sile hlasov Šedobradých tak dlho, aby začul ich proroctvo. Neskôr mnoho Nordov pri pohľade na Ysmira v ňom videlo draka.

**11. Herma-Mora - Lesný muž**
Prastarý atmoranský démon, ktorý jedného času takmer presvedčil Nordov, aby sa stali Aldmermi. Mnoho mýtov o Ysgramorovi (podľa legiend to bol prvý ľudský osadník z Atmory, ktorý dorazil do Skyrimu) hovorí o tom, ako sa vyhýbal nástrahám starého Herma-Mory. Tiež je nazývaný ako "Démon Vzdelania" a je povrchne spojený s vznikom gildy Morag Tong, no jedine v spojení s jeho bratom/ sestrou, menom Mephala.

**12. Mauloch - Horský prďoch**
Orkský boh Velothijských pohorí. Mauloch dlho spôsoboval problémy následníkom kráľa Haralda, prvého vládcu Skyrimu, ako prvého ľudského kráľovstva v Tamrieli. V období E1 r.660 vypukla vojna známa ako Boj od Dračej Steny. Skyrimská armáda porazila Maulocha v pohorí Velothi a ten utiekol na východ. Povráva sa, že jeho siričitý hnev zaplnil celú oblohu, čomu neskôr hovorili ako "Rok zimy počas leta". Mauloch sa tiež niekedy zvykne spájať s Malacathom.

Hammerfellský panteón (pôvodne Yokudanský)

Hammerfell je severozápadná oblasť Tamrielu, ktorú obývajú prevažne ľudia označovaní ako Redguardi. Sú to tmaví ľudia, ktorí do tejto oblasti prišli po zničení svojej domoviny známej ako Yokuda.

**1. Satakal - Koža sveta**
Yokudanský boh všetkého. Vyjadruje spojenie pojmov prvopočiatku, ktorými sú Anu a Padomay. V podstate možno povedať, že Satakal je ako nordický boh Alduin, ktorý zničil jeden svet, aby mohol vzniknúť ďalší. Tento proces, ktorý spravil (a ešte veľakrát spraví) vyjadruje cyklus, ktorý má podnecovať zrodenie duchov, ktorí sú schopní prežiť tento akt zmeny. Z týchto duchov sa potom vytvoril Yokudanský panteón. Obľúbený boh nomádov v púšti Alik'r.

**2. Ruptga - Veľký tato**
Je hlavným bohom Yokudanského panteónu. Ruptga, častejšie nazývaný ako "Veľký tato" bol prvým bohom, ktorý objavil spôsob, ako prežiť Satakalov hlad (jeho ničenie a tvorenie svetov). Nasledujúc ho sa aj ostatní bohovia naučili proces "Prechodu", alebo inak povedané spôsob, ako pretrvať na svete dlhšie, než jeden životný cyklus. Veľký tato umiestnil na oblohu hviezdy, aby tak ukázal aj nižším duchom, ako to spraviť. Keď už bolo podľa neho priveľa duchov, ktorí prešli týmto procesom, tak si vytvoril pomocníka z mŕtvej kože minulého sveta. Týmto pomocníkom bol Sep (ďalší yokudanský boh, ich verzia Lorkhana), ktorý neskôr stvoril svet smrteľníkov.

**3. Tu'whacca - Prešibaný boh**
Yokudanský boh duší. Pred stvorením smrteľného sveta bol bohom toho, o čo sa Nik Naozaj Nezaujímal. Keď sa Veľký Tato ujal stvorenia "Prechodu", tak Tu'whacca našiel svoj zmysel. Stal sa opatrovateľom Vzdialených Brehov a pomáhal Redguardom nájsť ich cestu do posmrtného života. Jeho kult je niekedy spájaný s Arkayom (ľudským bohom kolobehu života a smrti), no to až vo viac kozmopolitnom Hammerfelle.

**4. Zeht - Boh fariem**
Yokudanský boh poľnohospodárstva. Po stvorení sveta sa zriekol svojho otca, preto Veľký Tato spôsobil, že je tak náročné vypestovať potravu.

**5. Morwha - Prsnatá bohyňa**
Yokudanská bohyňa plodnosti. Základná bohyňa yokudanského panteónu a obľúbenkyňa manželiek Veľkého Tata. Stále je uctievaná v rozličných oblastiach Hammerfellu, vrátane ostrova Stros M'kai. Je znázorňovaná ako štvorruká, aby si mohla "uchytiť viac manželov".

**6. Tava - Vtáčia bohyňa**
Yokudanský duch vzduchu. Tava je najznámejšia tým, že viedla Yokudanov po zničení ich domoviny k novému domovu, ostrovu Herne (neďaleko Hammerfellu). Odkedy sa usídlili v Hamerfelle bola asimilovaná do mytológie Kynareth (ľudskou bohyňou vzduchu). V Hammerfelle je stále dosť populárna medzi námorníkmi a jej svätyne sú vo väčšine prístavných miest.

**7. Malooc - Kráľ hordy**
Nepriateľský boh Ra Gady (Bojová Vlna, prvotná armáda, ktorá zabrala Hammerfell v prospech Yokudanov a vyhnala z neho pôvodné obyvateľstvo). Viedol goblinov proti Redguardom v Prvej Ére. Utiekol na východ, keď HoonDingova armáda porazila jeho goblinie hordy.

**8. Diagna - Orichalcký boh Šikmej čepele**
Prastarý, násilnícky kult Redguardov. Pôvodom pochádza z Yokudy a vznikol počas boja známeho ako Masaker dvadsiatich siedmich hadích ľudí. Diagna bol stelesnenie HoonDinga (yokudanského boha, ktorý niekoľkokrát v histórii viedol svoj ľud v boji proti nepriateľom), ktorý dosiahol stálosť. Významne prispel k porážke elfov - ľavákov, tým, že priniesol yokudanskému ľudu orichalcké zbrane, vďaka ktorým vyhrali tento boj. V Tamrieli viedol skupinu svojich oddaných nasledovníkov proti Orkom v Orsiniume na vrchole ich prastarej moci, no potom sa prepadol do neznáma. V súčasnosti už nie je ničím viac, než len miestnym mocným duchom v pohorí Dračieho chvosta.

**9. Sep - Had**
Yokudanská verzia Lorkhana. Sep sa zrodil, keď Veľký Tato stvoril niekoho, kto by mu pomohol regulovať tok duší. Sep, ktorého Satakalov hlad doháňal k šialenstvu, presvedčil niektorých bohov, aby mu pomohli vytvoriť ľahšiu alternatívu "Prechodu" a tou bol smrteľný svet. Duše, ktoré nasledovali Sepa, v ňom zostali uväznené, aby tam prežili svoje životy ako smrteľníci. Veľký Tato potrestal za tento čin Sepa, no jeho hlad je stále živý ako prázdnota medzi hviezdami, ničota pokúšajúca sa prekaziť smrteľníkom vstup na Vzdialené Brehy.

**10. HoonDing - Boh tvoriaci cestu**
Yokudanský boh "vytrvalosti nad neveriacimi". HoonDing sa v dejinách zhmotnil vždy, keď Redguardi potrebovali, aby "vytvoril cestu" pre svoj ľud. V tamrielskej histórii sa to stalo len trikrát. Dvakrát počas invázie Ra Gada (Bojová Vlna, prvotná armáda, ktorá zabrala Hammerfell v prospech Yokudanov a vyhnala z neho pôvodné obyvateľstvo) a raz počas boja Tiberom Septimom. Prvé objavenia sa HoonDinga môžu súvisieť s redguardskými vodcami, ktorí viedli Ra Gadu. Boli to Fradar Hunding a jeho syn Divad Hunding a ich priezvisko sa neskôr mohlo sláviť a skomoliť, až vznikol z toho kult.

**11. Leki - Svätý duch meča**
Leki je božská dcéra Veľkého Tata. Povráva sa, že Na-Totambu (vládnuca trieda v Yokude) súperili o pozíciu vodcu, ktorý povedie vojsko proti Elfom-ľavákom. Ich majstri meča boli naozaj skúsení, takže boli v podstate vyrovnaní. Ephemeral Feint dostal od Leki pár užitočných rád a tak bol víťaz jasný a následne začala vojna s Aldmermi.

**12. Onsi - Holič kostí**
Znamenitý božský bojovník yokudanskej Ra Gady. Onsi naučil ľudstvo, ako prerobiť nože na meče.

Panteón oblasti High Rock

High Rock sa nachádza v severozápadnej časti Tamrielu, nad Hammerfellom. Obývajú ho poloelfovia známi ako Bretóni. Napriek ich pôvodu sú viac ľuďmi než elfami a zaraďujú sa teda k ľudskej rase. Taktiež sa v tejto provincii nachádza Orsinium, domov Orkov.

**1. Akatosh - Dračí boh času**
Akatosh je hlavným bohom náboženstva Osem Božských a spolu s Lorkhanom sa vyskytuje v každom tamrielskom panteóne. Je považovaný za prvého z bohov, ktorý vznikol na počiatku pri prvotnom stvorení. Po ňom už mali ostatní bohovia ľahšiu cestu, ako sa objaviť v rozličných kútoch sveta. Je hlavným bohom cyrodiilckého impéria, kde stelesňuje kvality ako odolnosť, nepremožiteľnosť a večnú zákonnosť.

**2. Magnus - Magus**
Boh kúzelníctva. Vraví sa, že opustil proces stvorenia na poslednú chvíľu, čo ho vyšlo draho. Čo z neho zostalo vo svete, je používané a ovládané smrteľníkmi a je to známe ako mágia. Jeden z príbehov dokonca tvrdí, že hoci to bol Lorkhan, kto mal nápad vytvoriť smrteľný svet, tak Magnus bol práve tým, kto vytvoril náčrty a schémy potrebné pre vytvorenie smrteľného sveta. Niekedy je reprezentovaný astrolábom (prístrojom na určovanie výšky nebeských telies), teleskopom, alebo najčastejšie palicou. Cyrodiilické legendy hovoria, že môže presídľovať v telách mocných mágov a prepožičať im svoju silu. Takto je spájaný so Zurinom Arctusom, známym ako Underking.

**3. Y'ffre - Boh lesov**
Je najvýznamnejším bohom v panteóne Bosmerov (Lesných Elfov). Hoci Auri-El by mohol byť kráľom bohov, tak Bosmeri ctia Y'ffreho, ako ducha "súčasnosti". Podľa Lesných elfov bolo po stvorení smrteľného sveta všetko v chaose. Prví smrteľníci sa neustále menili na zvieratá, rastliny a zas naspäť. Vtedy sa Y'ffre premenil na prvého z Ehlnofey, známych ako "Kosti zeme". Potom, čo boli takto ustanovené prírodné zákony, tak smrteľníci nadobudli v tomto Novom svete pocit bezpečia, pretože mu konečne mohli porozumieť. Za veci, ktoré naučil prvých Bosmerov, je Y'ffre tiež nazývaný ako "Rozprávač príbehov". Niektorí Bosmeri ešte stále ovládajú poznatky z Čias Chaosu, čo im umožňuje desivú premenu (známu ako Divoký Lov).

**4. Dibella - Bohyňa krásy**
Obľúbená bohyňa z Ôsmich Božských. Len v Cyrodiile má vyše tucet rozličných kultov, niektoré zasvätené ženám, iné umelcom či estétom a ďalšie erotike.

**5. Arkay - Boh kolobehu života a smrti**
Boh z Ôsmich Božských, ktorý je však obľúbený aj na iných miestach. Jeho význam je značnejší najmä v tých kultúrach, kde je jeho otec Akatosh menej spriaznený s časom, alebo tam, kde je jeho pochopenie pre laikov náročnejšie. Je bohom pohrebov a pohrebných obradov a niekedy je spájaný s ročnými obdobiami. Jeho kňazi sú horlivými odporcami nekromancie a všetkého spojeného s nemŕtvymi. Povráva sa, že Arkay neexistoval predtým, než bol vytvorený Lorkhanovým podvodom svet smrteľníkov, preto je niekedy nazývaný tiež bohom smrteľníkov.

**6. Zenithar - Boh práce a obchodovania. Boh kupcov a obchodníkov.**
Boh z Ôsmich Božských, ktorý je spojený so Z´enom (Valenwoodskym bohom platieb a práce), no v impériu je omnoho viac kultivovaným bohom obchodníkov a strednej šľachty. Napriek jeho záhadnému pôvodu jeho uctievači tvrdia, že je to boh, ktorý "vždy bude vyhrávať".

**7. Mara - Bohyňa lásky**
Takmer univerzálna bohyňa. V mýtických časoch bola bohyňou plodnosti. V skyrimskom panteóne je slúžkou Kyne, bohyne búrky. V Impériu je to bohyňa matka. Niekedy je spájaná s Nirom "Anuada", ženským princípom vesmíru, ktorý dal zrod stvoreniu. V závislosti od konkrétneho náboženstva je buď manželkou Akatosha, alebo Lorkhana, alebo konkubínou oboch.

**8. Stendarr - Boh milosrdenstva**
Boh z Ôsmich Božských, ktorý sa vyvinul pôvodne z nordického náboženstva na boha súcitu a niekedy aj spravodlivej vlády. Povráva sa, že v posledných rokoch Tibera Septima ho Stendarr sprevádzal. V Altmerských legendách je Stendarr ochrancom ľudí.

**9. Kynareth - Bohyňa vzduchu**
Bohyňa z Ôsmich Božských, ktorá je najsilnejším duchom oblohy. V niektorých legendách bola prvou z bohov, ktorá súhlasila s Lorkhanovým plánom na vytvorenie sveta smrteľníkov a poskytla priestor pre jeho stvorenie v ničote. Tiež je spájaná s dažďom, ktorý - ako sa povráva - sa vraj neobjavil predtým, než bol Lorkhan oddelený od svojej božskej podstaty.

**10. Julianos - Boh múdrosti a logiky**
Často je spájaný s Jhunalom, Nordickým otcom jazyka a matematiky. V Cyrodiile je Julianos bohom literatúry, zákonov, histórie a protikladov. Kláštorné poriadky založené Tiberom Septimom a venované Julianosovi sú strážcami Starých Zvitkov.

**11. Sheor - Zlý človek**
V Bretónii je zdrojom všetkých konfliktov. Zdá sa, že pôvodne bol bohom neúrody, no súčasní teológovia sa zhodujú na tom, že je démonizovanou verziou nordického boha Shora (ktorý je zas nordickou variáciou Lorkhana). Narodil sa v temných časoch po páde Saarthalu (prvého ľudského mesta, ktoré bolo po osídlení Nordami, založené v Skyrime a následne zničené Falmermi).

**12. Phynaster**
Božský hrdina zo Summersetských ostrovov, ktorý naučil Altmerov, ako si predĺžiť život o ďalších sto rokov, používaním kratších krokov.

**13. Trinimac**
Mocný boh prvých Aldmerov. Na niektorých miestach je dokonca populárnejší, než Auri-El. Bol to bojový duch, ktorý viedol armády pôvodných elfských kmeňov proti ľuďom. Povráva sa, že Boethian (boh temných elfov uctievaný v Morrowinde) prevzal jeho podobu (v niektorých príbehoch sa vraví, že ho dokonca zjedol) aby tak mohol presvedčiť dav Aldmerov, aby mu naslúchali a tak ich prekonvertoval na Chimerov. Tak Trinimac vymizol z pôvodných uctievaní, aby sa neskôr vrátil ako obávaný Malacath (ďalší boh temných elfov). Tak to aspoň tvrdí aldmerská propaganda, aby tak varovala pred vplyvom Temných Elfov. V oblasti High Rock sa vieru v Trinimaca pokúša oživiť nový vládca Orsiniumu, mesta orkov, kráľ Gortwog. Pokúša sa presadiť myšlienku, že Trinimac a Malacath sú dve rozdielne bytosti a že Trinimac stále žije. No viera sa obnovuje pomaly, zvlášť, keď sa tak zbavuje Malacahta, ktorý mnohým naháňa strach.

Panteón Summersetských ostrovov

Summersetský ostrov sa nachádza juhozápadne od hlavnej pevniny Tamrielu a je domovom Vysokých Elfov (Altmerov).

**1. Auri-El - Kráľ Aldmerov**
Auri-El je elfskou verziou Akatosha. Auri-El je dušou Anui-El, ktorá je zas dušou Anu, čiže Všetkého. Je hlavným bohom väčšiny aldmerských panteónov. Množstvo Altmerov a Bosmerov (Lestných Elfov) vyhlasuje, že sú priamymi potomkami Auri-Ela. V jeho jedinom známom okamihu slabosti súhlasil, že sa bude podieľať na tvorbe smrteľného sveta - na akte, ktorý navždy oddelil elfov od duchovného sveta večnosti. Aby to elfom vynahradil, tak ich viedol v mýtických časoch proti armádam Lorkhana, ktorého porazili a založili prvé kráľovstvo Altmerov. Potom vystúpil na nebesia za rituálu svojich nasledovníkov, aby sa mohli naučiť kroky potrebné na uniknutie zo smrteľného sveta.

**2. Trinimac**
Mocný boh prvých Aldmerov. Na niektorých miestach je dokonca populárnejší, než Auri-El. Bol to bojový duch, ktorý viedol armády pôvodných elfských kmeňov proti ľuďom. Povráva sa, že Boethian (boh temných elfov uctievaný v Morrowinde) prevzal jeho podobu (v niektorých príbehoch sa vraví, že ho dokonca zjedol) aby tak mohol presvedčiť dav Aldmerov, aby mu naslúchali a tak ich prekonvertoval na Chimerov. Tak Trinimac vymizol z pôvodných uctievaní, aby sa neskôr vrátil ako obávaný Malacath (ďalší boh temných elfov). Tak to aspoň tvrdí aldmerská propaganda, aby tak varovala pred vplyvom Temných Elfov.

**3. Magnus - Magus**
Boh kúzelníctva. Vraví sa, že opustil proces stvorenia na poslednú chvíľu, čo ho vyšlo draho. Čo z neho zostalo vo svete, je používané a ovládané smrteľníkmi a je to známe ako mágia. Jeden z príbehov dokonca tvrdí, že hoci to bol Lorkhan, kto mal nápad vytvoriť smrteľný svet, tak Magnus bol práve tým, kto vytvoril náčrty a schémy potrebné pre vytvorenie smrteľného sveta. Niekedy je reprezentovaný astrolábom (prístrojom na určovanie výšky nebeských telies), teleskopom, alebo najčastejšie palicou. Cyrodiilické legendy hovoria, že môže presídľovať v telách mocných mágov a prepožičať im svoju silu. Takto je spájaný so Zurinom Arctusom, známym ako Underking.

**4. Syrabane - Boh kúzelníkov**
Aldmerský boh, praotec mágie. Je spomínaný v súvislosti s Thrassianským Morom, ktorý vyhladil vyše polovicu populácie Tamrielu. Mor pochádzal od nehumanoidného kmeňa zvaného Sload, ktorý obýva korálové kráľovstvo Thras. Bendu Olo, Colovianský kráľ Anvilu vyráža na Thras so svojou mocnou námornou flotilou a jeho vojsko pobilo takmer celú rasu Sload. So svojím čarovným prsteňom značne prispel k liečeniu moru čarodej Syrabane. Tiež je nazývaný bohom učňov, pretože je obľúbeným bohom najmladších členov Gildy Mágov.

**5. Y'ffre - Boh lesov**
Je najvýznamnejším bohom v panteóne Bosmerov (Lesných Elfov). Hoci Auri-El by mohol byť kráľom bohov, tak Bosmeri ctia Y'ffreho, ako ducha "súčasnosti". Podľa Lesných elfov bolo po stvorení smrteľného sveta všetko v chaose. Prví smrteľníci sa neustále menili na zvieratá, rastliny a zas naspäť. Vtedy sa Y'ffre premenil na prvého z Ehlnofey, známych ako "Kosti zeme". Potom, čo boli takto ustanovené prírodné zákony, tak smrteľníci nadobudli v tomto Novom svete pocit bezpečia, pretože mu konečne mohli porozumieť. Za veci, ktoré naučil prvých Bosmerov, je Y'ffre tiež nazývaný ako "Rozprávač príbehov". Niektorí Bosmeri ešte stále ovládajú poznatky z Čias Chaosu, čo im umožňuje desivú premenu (známu ako Divoký Lov).

**6. Xarxes**
Je to boh rodového pôvodu a poznania. Začínal ako pisár Auri-Ela a sledoval všetky aldmerské úspechy, veľké aj malé, už od počiatkov času. Zo svojich obľúbených momentov v dejinách vytvoril svoju manželku Oghmu.

**7. Mara - Bohyňa lásky**
Takmer univerzálna bohyňa. V mýtických časoch bola bohyňou plodnosti. V skyrimskom panteóne je slúžkou Kyne, bohyne búrky. V Impériu je to bohyňa matka. Niekedy je spájaná s Nirom "Anuada", ženským princípom vesmíru, ktorý dal zrod stvoreniu. V závislosti od konkrétneho náboženstva je buď manželkou Akatosha, alebo Lorkhana, alebo konkubínou oboch.

**8. Stendarr - Boh milosrdenstva**
Boh z Ôsmich Božských, ktorý sa vyvinul pôvodne z Nordického náboženstva na boha súcitu a niekedy aj spravodlivej vlády. Povráva sa, že v posledných rokoch Tibera Septima ho Stendarr sprevádzal. V Altmerských legendách je Stendarr ochrancom ľudí.

**9. Lorkhan - Stratený boh**
Tento boh sa vyskytuje v každom tamrielskom náboženstve a označuje sa pojmami ako Tvorca, Podvodník a Skúšač. Jeho najpoužívanejšie mená sú Aldmerské označenie "Lorkhan", alebo "Bubon Skazy". Presvedčil, alebo podvodom primäl pôvodných duchov, aby stvorili smrteľný svet, rozvracajúc tak status quo (stav vecí práve trvajúci), tak ako jeho otec Padomay uviedol do pohybu nestabilitu vo vesmíre v prvopočiatku. Po stvorení sveta bol Lorkhan oddelený od svojej božskej podstaty a prechádza sa po stvorení. On a jeho metafyzické umiestnenie do "sveta vecí" je vyjadrované rôznymi spôsobmi. Napríklad v Morrowinde je spájaný s Psijiickou snahou o naplnenie smrteľníkov božskou transcendentnosťou, ktorá ich stvorila. Pre Altmerov (Vysokých elfov) je najnesvätejšou z mocností, pretože ich navždy odtrhol od ich spojenia s duchovnou sférou. V legendách je takmer vždy nepriateľom Aldmerov a preto je zároveň hrdinom prvých ľudí.

**10. Phynaster**
Božský hrdina zo Summersetských ostrovov, ktorý naučil Altmerov, ako si predĺžiť život o ďalších sto rokov, používaním kratších krokov.

Valenwoodsky Panteón

Valenwood je oblasť, ktorá sa nachádza v juhozápadnej časti Tamrielu, neďaleko Summersetských ostrovov. Je domovom Lesných Elfov (Bosmerov).

**1. Auri-El - Kráľ Aldmerov**
Auri-El je elfskou verziou Akatosha. Auri-El je dušou Anui-El, ktorá je zas dušou Anu, čiže Všetkého. Je hlavným bohom väčšiny aldmerských panteónov. Množstvo Altmerov a Bosmerov (Lesných Elfov) vyhlasuje, že sú priamymi potomkami Auri-Ela. V jeho jedinom známom okamihu slabosti súhlasil, že sa bude podieľať na tvorbe smrteľného sveta - na akte, ktorý navždy oddelil elfov od duchovného sveta večnosti. Aby to elfom vynahradil, tak ich viedol v mýtických časoch proti armádam Lorkhana, ktorého porazili a založili prvé kráľovstvo Altmerov. Potom vystúpil na nebesia za rituálu svojich nasledovníkov, aby sa mohli naučiť kroky potrebné na uniknutie zo smrteľného sveta.

**2. Y'ffre - Boh lesov**
Je najvýznamnejším bohom v panteóne Bosmerov (Lesných Elfov). Hoci Auri-El by mohol byť kráľom bohov, tak Bosmeri ctia Y'ffreho, ako ducha "súčasnosti". Podľa Lesných elfov bolo po stvorení smrteľného sveta všetko v chaose. Prví smrteľníci sa neustále menili na zvieratá, rastliny a zas naspäť. Vtedy sa Y'ffre premenil na prvého z Ehlnofey, známych ako "Kosti zeme". Potom, čo boli takto ustanovené prírodné zákony, tak smrteľníci nadobudli v tomto Novom svete pocit bezpečia, pretože mu konečne mohli porozumieť. Za veci, ktoré naučil prvých Bosmerov je Y'ffre tiež nazývaný ako "Rozprávač príbehov". Niektorí Bosmeri ešte stále ovládajú poznatky z Čias Chaosu, čo im umožňuje desivú premenu (známu ako Divoký Lov).

**3. Arkay - Boh kolobehu života a smrti**
Boh z Ôsmich Božských, ktorý je však obľúbený aj na iných miestach. Jeho význam je značnejší najmä v tých kultúrach, kde je jeho otec Akatosh menej spriaznený s časom, alebo tam, kde je jeho pochopenie pre laikov náročnejšie. Je bohom pohrebov a pohrebných obradov a niekedy je spájaný s ročnými obdobiami. Jeho kňazi sú horlivými odporcami nekromancie a všetkého spojeného s nemŕtvymi. Povráva sa, že Arkay neexistoval predtým, než bol vytvorený Lorkhanovým podvodom svet smrteľníkov, preto je niekedy nazývaný tiež bohom smrteľníkov.

**4. Z'en - Boh driny**
Bosmerský boh platby v podobe naturálnej výmeny. Štúdie poukazujú na jeho pôvod v argoniánskej aj Akavirijskej mytológii a predpokladá sa, že do Valenwoodu ho mohli priviesť námorníci. Z'en ako zdanlivo poľnohospodárky boh sa niekedy javí ako bytosť s omnoho väčším významom v kozmickom ráde. Jeho uctievanie skončilo krátko po Knahatenskej chrípke.

**5. Xarxes**
Je to boh rodového pôvodu a poznania. Začínal ako pisár Auri-Ela a sledoval všetky aldmerské úspechy, veľké aj malé, už od počiatkov času. Zo svojich obľúbených momentov v dejinách vytvoril svoju manželku Oghmu.

**6. Baan Dar - Boh banditov**
V mnohých oblastiach je Baan Dar len okrajovým božstvom, podvodníckym duchom zlodejov a žobrákov. V Elsweyre má väčšiu dôležitosť a je považovaný za Vyvrheľa. Z tohto pohľadu sa stáva šikovným, alebo zúfalým géniom dlho trpiacich Khajiitov, ktorého plány na poslednú chvíľu vždy prekazia intrigy ich (ľudských a elfských) nepriateľov.

**7. Mara - Bohyňa lásky**
Takmer univerzálna bohyňa. V mýtických časoch bola bohyňou plodnosti. V skyrimskom panteóne je slúžkou Kyne, bohyne búrky. V Impériu je to bohyňa matka. Niekedy je spájaná s Nirom "Anuada", ženským princípom vesmíru, ktorý dal zrod stvoreniu. V závislosti od konkrétneho náboženstva je buď manželkou Akatosha, alebo Lorkhana, alebo konkubínou oboch.

**8. Stendarr - Boh milosrdenstva**
Boh z Ôsmich Božských, ktorý sa vyvinul pôvodne z nordického náboženstva na boha súcitu a niekedy aj spravodlivej vlády. Povráva sa, že v posledných rokoch Tibera Septima ho Stendarr sprevádzal. V Altmerských legendách je Stendarr ochrancom ľudí.

**9. Lorkhan - Stratený boh**
Tento boh sa vyskytuje v každom tamrielskom náboženstve a označuje sa pojmami ako Tvorca, Podvodník a Skúšač. Jeho najpoužívanejšie mená sú aldmerské označenie "Lorkhan", alebo "Bubon Skazy". Presvedčil, alebo podvodom primäl pôvodných duchov, aby stvorili smrteľný svet, rozvracajúc tak status quo (stav vecí práve trvajúci), tak ako jeho otec Padomay uviedol do pohybu nestabilitu vo vesmíre v prvopočiatku. Po stvorení sveta bol Lorkhan oddelený od svojej božskej podstaty a prechádza po stvorení. On a jeho metafyzické umiestnenie do "sveta vecí" je vyjadrované rôznymi spôsobmi. Napríklad v Morrowinde je spájaný s Psijiickou snahou o naplnenie smrteľníkov božskou transcendentnosťou, ktorá ich stvorila. Pre Altmerov (Vysokých elfov) je najnesvätejšou z mocností, pretože ich navždy odtrhol od ich spojenia s duchovnou sférou. V legendách je takmer vždy nepriateľom Aldmerov a preto je zároveň hrdinom prvých ľudí.

**10. Herma-Mora - Lesný muž**
Prastarý atmoranský démon, ktorý jedného času takmer presvedčil Nordov, aby sa stali Aldmermi. Mnoho mýtov o Ysgramorovi (podľa legiend to bol prvý ľudský osadník z Atmory, ktorý dorazil do Skyrimu) hovorí o tom, ako sa vyhýbal nástrahám starého Herma-Mory. Tiež je nazývaný ako "Démon Vzdelania" a je povrchne spojený s vznikom gildy Morag Tong, no jedine v spojení s jeho bratom/ sestrou, menom Mephala.

**11. Jone - Boh malého mesiaca**
Aldmerský boh malého mesiaca. Tiež je nazývaný ako Secunda, alebo Stendarrov Smútok. V Khajiitskom náboženstve je len jedným aspektom Mesačnej Fázy, alebo ja-Kha'jay.

**12. Jode - Boh veľkého mesiaca**
Aldmerský boh veľkého mesiaca. Tiež je nazývaný Masser, alebo Marina Slza. V Khajiitskom náboženstve je len jedným aspektom Mesačnej Fázy, alebo ja-Kha'jay.

Morrowindský Panteón

Morrowind je oblasť, ktorá sa nachádza v severovýchodnej časti Tamrielu a tvorí ho časť územia na hlavnom kontinente a súostrovie Vvardewnfell. Je domovom Temných Elfov (Dunmerov).
Troch z dvanástich členov panteónu tvoria traja boží vládcovia Morrowindu, žijúci bohovia, ktorí tvoria Tribunál. Mimo teologického výkladu je tu aj historický, ktorý uvádza, že Tribunál bol poradný orgán vládcu Chimerov Indorila Nerevara (ktorý sa tiež po smrti stal bohom dunmerského panteónu). Tvorili ho generál Sotha Sil, generál Vivec a Nerevarova manželka Almalexia. Ich susedia Dwemeri našli mocný artefakt zvaný Lorkhanovo srdce, ktorý umožnil získať božiu silu. Aby ho nepoužili, pustili sa s nimi Chimerovia do boja, ktorý skončil úplným vymiznutím Dwemerov. Z túžby po moci a zo strachu, že by Nerevar srdce zničil, tak ho členovia Tribunálu v tajnosti zavraždili a oficiálne vyhlásili že padol za obeť zradcovi v ich radoch, ktorým sa naozaj stal Dagoth Ur zo Šiesteho domu. Po jeho smrti použili silu srdca a stali sa z nich bohovia. Za tento skutok ich prekliala Azura a tak sa z Chimerov stali Dunmeri s tmavou kožou. Napriek tomu zostal Tribunál ako vládny orgán (hoci časom pod nadvládou ľudského Impéria) a aj ako Náboženský koncil.

**1. Almalexia - Matka Morrowindu**
Množstvo stôp po Akatoshovi vymizlo z prastarých Chimerských legiend počas ich takzvaného exodusu, najmä vďaka jeho spojení a úcte k Altmerom. Napriek tomu, množstvo vlastností Akatosha, ktoré sa zdajú tak dôležité pre rasy smrteľníkov - ako nesmrteľnosť, historickosť a genealógia - sa primeraným spôsobom znovu objavili a spojili v Almalexii, najobľúbenejšej bohyni morrowindského Tribunálu.

**2. Vivec - Pán Morrowindu**
Božský bojovník a básnik Dunmerov. Vivec je neviditeľný strážca svätej zeme, vždy ostražitý proti temným bohom zo Sopky. Mnohokrát zachránil dunmerský ľud. Obzvlášť vtedy, keď ich na čas naučil dýchať pod vodou a následne zaplavil celý Morrowind, aby tak utopil akavirijských nájazdníkov.

**3. Sotha Sil - Záhada Morrowindu**
Tento dunmerský boh je posledným členom božského Tribunálu. Povráva sa, že pretvára svet zo svojho skrytého mesta v hodinovom stroji.

**4. Boethiah - Princ intríg**
Boethian, ohlásený prorokom Veltohom, je pôvodným božským predkom Temných Elfov. Vzhľadom na jeho osvietenie sa Chimerovia, alebo "Zmenený národ", zriekajú všetkých väzieb s Aldmermi a zakladajú nový národ, založený na daedrických princípoch. Všetky prejavy kultúrneho pokroku Temných elfov - od filozofie, cez mágiu, až po spoľahlivú architektúru - sú prisudzované Boethianovi. Prastaré Velothijské alegórie sú všetko heroické úspechy Boethiaha nad nepriateľmi každého typu, v rámci príbehov chimerských bojov. Tiež je známy ako Očakávanie Almalexie.

**5. Mephala - Hermafrodit**
Mephala je priadka, alebo Pavúčí boh. V Morrowinde bol/a predkom, ktorý naučil Chimerov schopnosti potrebné k tomu, aby mohli zahnať nepriateľov, alebo ich zabiť v tajnosti zo zálohy. V tých časoch bolo nepriateľov veľa a Chimerovovia boli len malou frakciou. Spolu s Botehiahom zorganizoval/a klanový systém, ktorý bol základom pre vybudovanie neskorších Veľkých Domov. Taktiež sa s touto bytosťou spája založenie organizácie Morag Tong. Tiež je nazývaná Očakávanie Viveca.

**6. Azura - Bohyňa úsvitu a súmraku**
Azura je božský predok, ktorý naučil Chimerov záhady potrebné k tomu, aby boli odlišní od Altmerov. Niektoré jej tradičnejšie učenia sú tiež prisudzované Boethiahovi. V príbehoch je Azura často viac spoločnou, vesmírnou silou, než predkyňou, či bohyňou. Tiež je známa ako Očakávanie Sotha Sila. V Elsweyre je Azura takmer celkom oddelenou bytosťou, hoci je stále spojená s pôvodom Khajiitov.

**7. Lorkhan - Stratený boh**
Tento boh sa vyskytuje v každom tamrielskom náboženstve a označuje sa pojmami ako Tvorca, Podvodník a Skúšač. Jeho najpoužívanejšie mená sú aldmerské označenie "Lorkhan", alebo "Bubon Skazy". Presvedčil, alebo podvodom primäl pôvodných duchov, aby stvorili smrteľný svet, rozvracajúc tak status quo (stav vecí práve trvajúci), tak ako jeho otec Padomay uviedol do pohybu nestabilitu vo vesmíre v prvopočiatku. Po stvorení sveta bol Lorkhan oddelený od svojej božskej podstaty a prechádza po stvorení. On a jeho metafyzické umiestnenie do "sveta vecí" je vyjadrované rôznymi spôsobmi. Napríklad v Morrowinde je spájaný s Psijiickou snahou o naplnenie smrteľníkov božskou transcendentnosťou, ktorá ich stvorila. Pre Altmerov (Vysokých elfov) je najnesvätejšou z mocností, pretože ich navždy odtrhol od ich spojenia s duchovnou sférou. V legendách je takmer vždy nepriateľom Aldmerov a preto je zároveň hrdinom prvých ľudí.

**8. Nerevar - Zabijak bohov**
Resdyanský kráľ Chimerov, vládol v období zlatého veku starého Velothi. Je zvestovateľom cesty Trojice a jedným z najsvätejších v dunmerskej viere. Bol zabitý počas vojny o Lorkhanovo srdce. Tiež sa hovorí, že zabil posledného kráľa Dwemerov, Dumaca.

**9. Molag Bal - Boh piklov, Kráľ únosov**
Predstavuje významnú daedrickú silu v Morrowinde. Je úhlavným nepriateľom Boethiaha. Je tiež hlavným zdrojom prekážok dunmerského (predtým chimerského) národa. V legendách sa vždy pokúšal narušiť pokrvnú líniu Veľkých Domov, alebo iným spôsobom narušiť dunmerskú "čistotu".

**10. Malacath - Boh prekliatí**
Malacath je znovu oživeným prachom, ktorým bol Trinimac. Trochu slabá, ale pomstychtivá daedra. Temní Elfovia vravia, že je to tiež Malak, boží kráľ Orkov. Stále skúša Dunmerov a hľadá ich fyzickú slabinu.

**11. Sheogorath - Šialený boh**
Úcta, vyplývajúca zo strachu pred Sheogorathom, je rozšírená vo väčšine oblastí Tamrielu. Súčasné zdroje poukazujú na jeho korene v aldmerských príbehoch o stvorení, v rámci ktorých sa "zrodil", keď bol Lorkhan oddelený od svojej božskej podstaty.

**12. Mehrunes Dagon - Boh zániku**
Predstavuje obľúbenú daedrickú silu. Je spájaný s prírodnými nebezpečenstvami, ako sú požiare, zemetrasenia, či povodne. V niektorých iných kultúrach je Dagon zas viac bohom krviprelievania a zrady. Je zvlášť významným bohom v Morrowinde, kde reprezentuje jeho značne nehostinné oblasti.

Elsweyrský Panteón

Eslweyr je oblasť, ktorá sa nachádza v južnej časti Tamrielu, medzi oblasťami Valenwood a Black Marsh. Je domovom mačacích humanoidov zvaných Khajiitovia.

**1. Alkosh - Dračí boh mačiek**
Je variáciou altmerského Auri-Ela, tak ako aj Akatosha - ako kultúrneho hrdinu prvých Khajiitov. Jeho uctievanie bolo pribraté počas založenia Riddle-T´har a stále sa teší značnej obľúbenosti v pustých oblastiach Elsweyru. Je popisovaný ako hrôzostrašný drak, o ktorom Khajiiti hovoria, že je to len "naozaj veľká mačka". Bol zavrhnutý počas ranného Aldmerského masakru vedeného Pelinalom Whitestrakeom ešte v mýtických časoch.

**2. Riddle'Thar - Tanec dvoch mesiacov**
Khajiitský boh kozmického poriadku. Elsweyru ho odhalil prorok menom Rid-Thar-ri'Datta, zvaný Hriva. Riddle'Thar je viac-menej súborom pravidiel, podľa ktorých by mal jedinec žiť a správať sa. Niektoré podobizne ich zobrazujú ako pokorných, božích poslov. Tiež je známy ako "Sladký boh".

**3. Jone - Boh malého mesiaca**
Aldmerský boh malého mesiaca. Tiež je nazývaný ako Secunda, alebo Stendarrov Smútok. V khajiitskom náboženstve je len jedným aspektom Mesačnej Fázy, alebo ja-Kha'jay.

**4. Jode - Boh veľkého mesiaca**
Aldmerský boh veľkého mesiaca. Tiež je nazývaný Masser, alebo Marina Slza. V khajiitskom náboženstve je len jedným aspektom Mesačnej Fázy, alebo ja-Kha'jay.

**5. Mara - Bohyňa lásky**
Takmer univerzálna bohyňa. V mýtických časoch bola bohyňou plodnosti. V skyrimskom panteóne je slúžkou Kyne, bohyne búrky. V Impériu je to bohyňa matka. Niekedy je spájaná s Nirom "Anuada", ženským princípom vesmíru, ktorý dal zrod stvoreniu. V závislosti od konkrétneho náboženstva je buď manželkou Akatosha alebo Lorkhana, alebo konkubínou oboch.

**6. Stendarr - Boh milosrdenstva**
Boh z Ôsmich Božských, ktorý sa vyvinul pôvodne z nordického náboženstva na boha súcitu a niekedy aj spravodlivej vlády. Povráva sa, že v posledných rokoch Tibera Septima ho Stendarr sprevádzal. V Altmerských legendách je Stendarr ochrancom ľudí.

**7. Lorkhan - Stratený boh**
Tento boh sa vyskytuje v každom tamrielskom náboženstve a označuje sa pojmami ako Tvorca, Podvodník a Skúšač. Jeho najpoužívanejšie mená sú aldmerské označenie "Lorkhan", alebo "Bubon Skazy". Presvedčil, alebo podvodom primäl pôvodných duchov, aby stvorili smrteľný svet, rozvracajúc tak status quo (stav vecí práve trvajúci), tak ako jeho otec Padomay uviedol do pohybu nestabilitu vo vesmíre v prvopočiatku. Po stvorení sveta bol Lorkhan oddelený od svojej božskej podstaty a prechádza sa po stvorení. On a jeho metafyzické umiestnenie do "sveta vecí" je vyjadrované rôznymi spôsobmi. Napríklad v Morrowinde je spájaný s Psijiickou snahou o naplnenie smrteľníkov božskou transcendentnosťou, ktorá ich stvorila. Pre Altmerov (Vysokých elfov) je najnesvätejšou z mocností, pretože ich navždy odtrhol od ich spojenia s duchovnou sférou. V legendách je takmer vždy nepriateľom Aldmerov a preto je zároveň hrdinom prvých ľudí.

**8. Rajhin - Zbojník**
Zlodejský boh Khajiitov, ktorý vyrastal v oblasti Black Kiergo, v časti Senchalu. Najslávnejší zlodej v Elsweyrskej histórii. Povráva sa, že dokonca ukradol tetovanie cisárovnej Kyntiry z jej krku, kým spala.

**9. Baan Dar - Boh banditov**
V mnohých oblastiach je Baan Dar len okrajovým božstvom, podvodníckym duchom zlodejov a žobrákov. V Elsweyre má väčšiu dôležitosť a je považovaný za Vyvrheľa. Z tohto pohľadu sa stáva šikovným, alebo zúfalým géniom dlho trpiacich Khajiitov, ktorého plány na poslednú chvíľu vždy prekazia intrigy ich (ľudských a elfských) nepriateľov.

**10. Azura - Bohyňa úsvitu a súmraku**
Azura je božský predok, ktorý naučil Chimerov záhady potrebné k tomu, aby boli odlišní od Altmerov. Niektoré jej tradičnejšie učenia sú tiež prisudzované Boethiahovi. V príbehoch je Azura často viac spoločnou, vesmírnou silou, než predkyňou, či bohyňou. Tiež je známa ako Očakávanie Sotha Sila. V Elsweyre je Azura takmer celkom oddelenou bytosťou, hoci je stále spojená s pôvodom Khajiitov.

**11. Sheogorath - Šialený boh**
Úcta, vyplývajúca zo strachu pred Sheogorathom, je rozšírená vo väčšine oblastí Tamrielu. Súčasné zdroje poukazujú na jeho korene v Aldmerských príbehoch o stvorení, v rámci ktorých sa "zrodil", keď bol Lorkhan oddelený od svojej božskej podstaty.

Rasy

RASA NEDIC - ĽUDIA

Nedic je rasa ľudí, ktorí pôvodne obývali Tamriel. Mnohé historické pramene často označujú ľudské osídľovanie Tamrielu ako priamočiary, násilný proces vojenskej expanzie Nordov zo Skyrimu. No skutočnosť je taká, že ľudia obývali mnohé oblasti Tamrielu dávno predtým, než bol Skyrim vôbec založený. Táto rasa ľudí označovaná ako Nedic zahŕňala pro Cyrodiilianov, predkov Bretónov, pôvodných obyvateľov Hammerfellu a predpokladá sa, že aj vymiznutú populáciu ľudí z Morrowindu. Zjednodušene sa dá povedať, že Nordi sú len ďalšou súčasťou Nedických ľudí, ktorí nedokázali nájsť spôsob mierového spolunažívania s elfmi, ktorí už obývali Tamriel.

Ysgramor nebol prvým osadníkom Tamrielu, ale len nasledoval dlhú tradíciu migrácie ľudí z Atmory, pre ktorých bol Tamriel "bezpečným prístavom" pred sužovaním ich vlastnými občianskymi vojnami. Mnohí archeológovia predpokladajú, že prví ľudia sa v "Novej Zemi" Tamrielu objavili 800 - 1000 rokov pred príchodom Ysgramora. Najmä v oblastiach Hammerfell, High Rock a Cyrodiil.

Dochované legendy však hovoria v súvislosti s osídľovaním Tamrielu o osobe menom Ysgramor. Atmora bola pôvodným domovom ľudí, ktorí boli organizovaní do klanov a neustále medzi sebou viedli vojny. Z nie presne známych dôvodov bol Ysgramor nútený odísť do exilu a tak sa dostal na severné pobrežie Skyrimu. Krajinu nazvali Meretia, podľa jej obyvateľov Merov (elfov). Keďže išlo o prvé väčšie a známejšie obsadenie Tamrielského územia, nazýva sa Skyrim aj Otčina, ako domovská krajina ľudí. Založili tu mesto Saarthal a spočiatku nažívali s elfmi v mieri. No elfovia si časom všimli, že krátko žijúci ľudia sa príliš rýchlo rozmnožujú a časom by mohli byť sami elfovia menšinou, pokiaľ tomu nespravia prietrž. Vtedy ľudí vnímali ako primitívne bytosti podobné zvieratám a preto nemali príliš veľkú morálnu dilemu zastaviť ich reprodukciu v záujme zachovania tamrielského ekosystému. Falmeri, Snežní Elfovia napadli Saarthal a pobili všetkých ľudí. Táto udalosť sa označovala ako "Noc sĺz". Utiekol jedine Ysgramor s dvoma svojimi synmi. Vrátil sa do Atmory, kde naverboval značnú armádu a vrátil sa pomstiť Falmerom, ktorí sa stali po tomto boji takmer vyhynutou rasou. Skyrim sa stal prvým ľudským Impériom, aj keď písomné pramene za prvé impérium pokladajú až rok 143, keď kráľ Harald dobyl celý Skyrim. Napriek týmto konfliktom Nordov a elfov ostatní ľudia Nedici však naďalej nažívali v ostatných častiach Tamrielu s elfmi v mieri.

Toto boli legendy. Už písomné záznamy hovoria o neskoršom období, kedy ľudia vládli v Skyrime, no stále tam spolunažívali s elfmi. Trinásty potomok Ysgramora, kráľ Harald bol prvým, ktorý sa vzdal všetkých nárokov na pozemky v Atmore (dovtedy sa totiž Nordi v Atmore a Skyrime považovali za jeden národ) a vyhlásil, že ľudia Skyrimu sú nezávislým národom a že všetci ľudia Tamrielu sú potomkovia tejto rasy Nordov, hoci krv niektorých je trochu redšia. Od tohto obdobia sa oficiálne v historických análoch uvádza vznik prvého Ľudského Kráľovstva.

Aj keď sa uvádza, že ostatní ľudia žili s Elfmi v mieri, Ayleidi v Bielej Zlatej Veži zotročili ľudí, ktorí žili v ich oblasti a toto trvalo až do Almalessiinej vzbury, ktorá za podpory Nordov zvíťazila a oslobodila otrokov.

Kráľ Varge Nadaný započal výboje do ostatných kútov Tamrielu, dobyl High Rock, Morrowind a časť Cyrodiilu. Napriek tomu, že tam Nedici žili s elfmi v mieri (Bretoni sa s nimi tak zmiešali, že ich mali najprv problém odlíšiť od elfov, stali sa z nich poloelfovia, no boli viac ľuďmi, než elfmi), vpád armády narušil rovnováhu vzťahov medzi ľuďmi a elfmi. Hoci nordská okupácia oblasti High Rock netrvala dlhšie než dvesto rokov, natrvalo zmenila pomer síl a moc prešla z rúk elfov do rúk ľudí.

**Imperiálci - Cyrodiilčania**
Cyrodiil je najväčšia oblasť ležiaca uprostred Tamrielu. Napriek centralistickému umiestneniu umožňuje prístup k moru na západe, východe a dokonca aj juhu. Akurát severnú stranu má krytú Skyrimom. Pôvodnými obyvateľmi tohto územia boli Ayleidi (Divokí Elfovia), ktorí po bojoch medzi ľuďmi a elfmi v Skyrime zotročili ľudí, ktorí tam s nimi žili. Po rokoch otroctva sa vzbúrili vedení Alessiou. Jej armáda za pomoci Nordov zo Skyrimu porazila Elfov a ľudia sa tak stali dominantnou rasou v Cyrodiile. Sú prezývaní Imperiálci, pretože sa neustále snažia vybudovať mocné impérium a s väčšími, či menšími úspechmi sa im neskôr podarilo zjednotiť celý Tamriel pod jednotnou imperiálnou vládou. Prvá ríša pod vládou Alessie je zároveň prvým ľudským impériom v Tamrieli. Cyrodiil sa stal, najmä vo východnej časti, významným obchodným centrom a z obchodu prichádzal značný profit, ktorý umožňoval rast ríše. Západ ríše bol viac priemyselný, viac poznačený vplyvom Nordov a bojmi s Hammerfellom. K absolútnemu zjednoteniu západu a východu došlo pri druhom Impériu, kedy Reman prvý zjednocuje armády proti Akavirijskej invázii. Za Remanskej dynastie dobylo Impérium takmer celý Tamriel. K zjednoteniu celého Tamrielu na dlhú dobu dochádza začiatkom tretej éry, kedy sa k moci dostal cisár Tiber Septim. Vzhľadom na formu vlády, ktorú si zvolili, sa z Imperiálcov stáva jedna z najcivilizovanejších rás. Sú vzdelaní, výreční a disciplinovaní. Budujú si veľké armády, ale ako jednotlivci sú skôr známi ako skvelí obchodníci a diplomati.

**Nordi - Skyrimčania**
Skyrim je severská oblasť Tamrielu nazývaná tiež Staré Kráľovstvo, alebo Otčina, pretože sa považuje za prvý domov/ ríšu ľudí v Tamrieli. Pôvodnými obyvateľmi tu boli Snežní Elfovia (Falmeri), ktorí potom, čo sa tu usadili ľudia, neberúc ich za seberovných a majúc strach z ich príliš rýchleho rozmnožovania sa, ich napadli a vyvraždili prvé ľudské mesto. Jeho zakladateľ, dobyvateľ Ysgramor sa vrátil do pôvodného rodiska ľudí, Atmory, kde naverboval obrovskú armádu, s ktorou sa vrátil pomstiť elfom, ktorých takmer vyhubili. Pred imperiálnymi výbojmi Cyrodiilu začal svoj rozmach najprv Skyrim a dobyl mnohé územia. No nejednotnosť vo vlastných radoch viedla k občianskej vojne o následníctvo, počas ktorej stratili väčšinu získaných území a zostali len pri svojom pôvodnom. Títo často agresivite podliehajúci ľudia sú známi ako neohrození bojovníci a horliví pracovníci, či prieskumníci. Sú silní, vytrvalí a známi svojou odolnosťou voči mrazu. Taktiež sú robustní a vysokí. Vzhľadom na povahu ich územia sú skvelými námorníkmi a možno ich nájsť v prístavných mestách, či pri splavných riekach. Ich námornícke schopnosti prekonajú snáď len ich bojové schopnosti.

**Bretónci**
Bretónci sú obyvatelia oblasti zvanej High Rock. Sú potomkami pôvodných ľudských obyvateľov tejto oblasti a predtým tamojších dominantných elfov. Takže Bretónci sú polelfovia, no majú viac zo svojich ľudských predkov, preto sa radia k rase ľudí. Sú citliví, inteligentní a emocionálne impulzívni. Majú po svojich predkoch prirodzené spojenie s mágiou, takže okrem prirodzenej odolnosti voči magickým útokom sú Bretónci tiež známi ako mocní čarodejovia, či skvelí alchymisti. Hoci sa dlho nevedeli zjednotiť a ich mestské štáty si medzi sebou konkurovali, tak boli aj zároveň odolným národom. Keď ich napadli Nordi, tak nikdy nedobyli celý High Rock. Keď ich neskôr pokorilo Cyrodiilské impérium, tak ich síce zaradilo do svojej ríše, no nikdy ich nezmenilo na svoj obraz a nevykorenilo ich vlastné, náboženské a kultúrne zvyklosti. Napriek ich spoločným koreňom a kultúre sa ich nejednotnosť prejavuje aj v neskoršom období cisárstva. Ich sociálna štruktúra ich delí na živoriace roľníctvo, chudobnú strednú triedu, magickú elitu, ktorá sa separuje od chudiny a nad nimi všetkými stojí šľachta a vládnuce rodiny. Napriek ich inteligencii u nich absentuje predstavivosť, čo sa prejavuje na ich uniformite v obliekaní, či architektúre. Vzhľadom na ich magické schopnosti sa v ich oblasti značne darí Gilde Mágov, ktorá tam má mnoho centier, aby vyhľadávala silne magicky nadaných jedincov, ktorých by mohla už od detstva vychovávať.

**Redguardi**
Tmaví Redguardi sa pôvodne nazývali Yokudánci podľa kontinentu Yokuda, ktorý pôvodne obývali. Ich ostrovy postihlo prírodné nešťastie a väčšina z nich skončila pod hladinou mora. Donútení opustiť svoj domov, začali si hľadať nový a tak dorazili k brehom Hammerfellu. Tu sa na krajinu vyrútila ich "Bojová vlna" zvaná Ra Gada a vyhnala pôvodné obyvateľstvo z Hammerfellu, ktorý osídlili a zmenili si pomenovanie na Redguardi (čo vzniklo skomolením slova Ra Gada. Týmto pomenovaním ich pôvodne oslovovali najprv len ostatné rasy Tamrielu, no časom si tak začali hovoriť sami). Aj keď pôvodné obyvateľstvo tvorili len skupiny Orkov, Nedicov, Nordov a Elfov a skupiny divokých kmeňov a hordy goblinov, pretože úplne pôvodnými obyvateľmi boli Dwemeri a nazývali toto územie Volenfell. Keď však po boji v Morrowinde zmizli tamojší Dwemeri, rovnako zmizli aj Volenfellskí. Napriek tomu, že sú veľmi hrdým národom, boli donútení kontaktovať sa aspoň obchodne so susednými oblasťami High Rock a Cyrodiil, preto boli čiastočne asimilovaní a prebrali od susedov jazyk a aj niektoré kultúrne, či náboženské prvky. Redguardi sa označujú za jedných z najlepších bojovníkov v Tamrieli. Z boja spravili hotové umenie. No duchom sú až príliš nezávislí, než aby boli schopní vytvoriť disciplinované armády porovnateľné s Cyrodiilskými, preto sa presadia viac ako dobrodruhovia, či žoldnieri a preto tiež boli porazení a následne začlenení do Impéria, hoci o svoju nezávislosť tvrdo bojovali. Sú známi svojou fyzickou odolnosťou, odolnosťou voči chorobám a rýchlosťou. Hoci nie sú priamo spojení s pôvodnými ľuďmi z Atmory, patria k rase ľudí, pretože napriek farbe pleti sú si s nimi najrovnejší na rozdiel od Khajiitov, Argoniánov a Elfov.

NEĽUDSKÍ HUMANOIDI - KHAJIIT - ARGONIAN

Medzi humanoidné bytosti, ktoré nie sú pôvodom elfovia, ani ľudia (ak nerátame daedrické stvorenia) patria samozrejme jašterí humanoidi (nie argoniáni), medúzy, sprigganky (plaché, no zároveň agresívne lesné víly), goblini, minotauri, ogri a trollovia. Hoci tieto bytosti žijú v istých komunitách, či kmeňoch a oplývajú istou formou inteligencie, nie sú dostatočne vyvinuté, aby sa zjednotili ako národy a uplatňovali si nejaké nároky na územia, či sebaurčenie. Žijú skôr ako primitívne kmene kočovníkov, či pustovníkov a ostatnými rasami sú spoločne považované za podradné bytosti, či zvieracie stvorenia.
Osobitnou kategóriou by mohli byť Vlkolaci, no tí nie sú samostatným druhom, no len rôznymi rasami, ktoré sú nakazené lykantropiou a menia sa na tieto vlčie beštie.
Jedinou výnimkou sú Khajiiti a Argoniáni, ktorí sa vyvíjali podobne, ako ľudia, či elfovia.

**Khajiiti - Eslweyr**
Táto rasa mačkovitých tvorov, ktorá sama seba nazýva Khajiit, sídli v oblasti Elsweyr, ktorá sa nachádza na juhu Tamrielu a od dávnej minulosti je ich domovom. Khajiiti sú všetci mačkovití tvorovia, no môžu sa od seba odlišovať. Môžu pripomínať jemných elfov zmiešaných s mačkami, drsnejších ľudí zmiešaných s jaguármi, alebo pôsobiť ako humanoidné, mocné tigre. Ich vzhľad závisí od postavenia dvoch mesiacov zvaných Masser a Secunda, ktoré tiež uznávajú ako dvoch bohov zvaných Jone a Jode. Ich fázy tvoria takzvaný ja-Kha'jay, v ktorom sa do splnu približuje vždy len jeden z nich, kým druhý smeruje k novu a na základe ich postavenia sú ovplyvnené fyzické tvary Khajiitov, ktorí sa v danom postavení narodili. Napriek svojim, častokrát značným fyzickým odlišnostiam, nerobia medzi sebou sociálne rozdiely a žijú ako jeden národ, na rozdiel od omnoho menej odlišných Bretóncov, ktorí sa nevedia zjednotiť. No do iných provincií najviac cestujú tí, ktorí sú najviac podobní ľuďom a pôsobia, ako obchodníci, diplomati, či dobrodruhovia. Ako zbrane najradšej využívajú svoje pazúry, no nájdu sa medzi nimi sporadicky aj bojovníci využívajúci chladné zbrane. No vzhľadom na povahu svojho tela sú Khajiiti výbornými akrobatmi, čo im umožňuje skvele využiť svoj potenciál v zlodejskom remesle. Napriek svojej divokosti, nemali Khajiiti nikdy expanzívne chúťky a preto nemajú ani stabilnú armádu. V prípade potreby sú schopní zjednotiť sa a vyraziť do boja, ako sa stalo, keď sa akavirijskí utečenci v ich oblasti Rimmen pokúsili vytvoriť svoje nezávislé kráľovstvo - vtedy vypukla občianska vojna, ktorú Khajiiti krvavo potlačili. No napriek tomu sú súčasťou Imperiálneho cisárstva, ktorému v armádnom boji a vojenskej stratégii nemohli Khajiiti konkurovať.

**Argoniáni - Black Marsh (Argonia)**
Argoniáni (sami seba nazývajúci Ľudia Koreňov) sú obojživelní, humanoidní jaštery obývajúci oblasť Black Marsh, ktorá je ľudovo mnohými rasami nazývaná Argonia. Táto oblasť je zo značnej časti pokrytá bažinami, život v ktorých zocelil Argoniánov a tí tak získali odolnosť voči mnohým jedom a chorobám. Vyznačujú sa inteligenciou, agilnosťou a rýchlosťou, vďaka čomu sú z nich rovnako dobrí mágovia, ako aj bojovníci, či lovci, alebo využívajúc svojich schopností z partizánskych vojen, tiež zlodeji. Sú veľmi rezervovaní a celkovo je o ich národe dosť málo informácií. No sú aj lojálni, takže ak si príslušník inej rasy získa ich dôveru a priateľstvo, získa v nich naozaj hodnotných spojencov. Ich pôvod sami odvodzujú od prastarých stromov známych ako Hist, ktorým sa dobre darí prioritne v oblasti Black Marsh. Nemajú priamu spojitosť ani s ľuďmi, Khajiitmi, či elfmi, no napriek tomu sa povráva o jednom ich kmeni zvanom Kothringi, ktorého členovia boli považovaní za potomkov Argoniánov a ranných nordických osadníkov. Tých v Druhej Ére do jedného skosila Knahatenská chrípka, ktorá vyhladila množstvo humanoidov a voči ktorej boli záhadne odolní len pôvodní Argoniáni. V súvislosti s týmto kmeňom je tiež spomínaný boh Z'en (Bosmerský boh driny a platby v naturáliách), o ktorom sa predpokladá, že ho priviezol do Valenwoodu práve kmeň Kothringi. Aj keď po dlhom živote v iných oblastiach, neraz prijali Argoniáni tamojšie panteóny za svoje, o ich vlastnom, pôvodnom náboženstve nie je takmer nič známe. Niektoré národy, najmä Dunmeri, nepovažujú Argoniánov za seberovných a preto ich zotročujú. Hoci imperiálna politika neschvaľuje otroctvo a akceptuje Argoniánov (po dobytí ich územia a začlenení do Impéria) ako rovnocenné, svojprávne bytosti, nezasiahla proti otroctvu v Morrowinde.

RASA MER - ELFOVIA

Mer je súhrnné označenie všetkých rás Elfov. Tak sa pôvodne nazývali sami elfovia, ako dokazujú aj historické záznamy, podľa ktorých, keď prví Nordi pristáli v Skyrime, tak ho nazvali Meretia - Krajina elfov. Jednotlivé druhy elfov pôvodne obývali celý kontinent Tamriel a hovorili vlastnou rečou - aldmerčinou. No ľudia, hoci pôvodne žili s elfmi v mieri, časom začali byť dobyvační (aj keď v niektorých oblastiach to bol len boj za slobodu - Ayleidi, Falmeri) a podrobili si väčšinu Tamrielu. Niektoré rasy elfov vyhynuli (či boli vyhladené), iné zas opustili kontinent. Zostávajúce rasy sa usadili v oblastiach Valenwood, Summerset a Morrowind. Napriek tomu, že tieto oblasti sú stále elfské, bývalí vládcovia boli podrobení ľudským Impériom a v súčasnosti tvoria ich domoviny len provincie Impéria. Ich jazyk nahradila ľudská reč, no aspoň kultúrne, či nábožensky boli do istej miery národy ľudí aj elfov asimilované navzájom. S elfmi sa spája aj rasa poloelfov, ktorú tvoria Bretónci obývajúci provinciu High Rock, no hoci sú potomkami ľudí a elfov, sú viac ľuďmi než elfmi a preto sa zaraďujú k ľudskej rase.

**1. Aldmeri (Prastarí elfovia)**
Je to mytologická rasa bájnych, pôvodných, prvých elfov, ktorí obývali svet a boli predchodcami všetkých ostatných druhov elfov. Pôvodne vraj opustili svoju pradomovinu a usídlili sa na ostrove Summerset. Po čase však z neznámych dôvodov tento ostrov opustili a vedení prorokom Velothom sa vydali hľadať novú zasnúbenú zem. Ich existencia nie je dokázaná a postupom času sa toto označenie ujalo ako súhrnné označenie elfov, namiesto pôvodného Mer.

**2. Altmeri (Vysokí elfovia)**
Je to hrdá rasa elfov so zlatastou kožou, ktorí sami seba považujú za najcivilizovanejšiu rasu Tamrielu a preto si tiež potrpia na vlastnú rasovú čistotu (kvôli ktorej, ako sa povráva, zabíjajú niektorých vlastných novorodencov). Preto sú tiež označovaní za pyšných a nadutých. Sú fyzicky slabší v porovnaní s ľuďmi a preto aj trpia väčšou zraniteľnosťou voči magickým útokom. Ako kompenzácia by sa mohla brať zas ich prirodzená odolnosť voči väčšine chorôb. Zároveň sú značne magicky nadaní a ich vysoká sila vôle im umožňuje používať kúzla vo väčšej miere, než iným. Obývajú Summersetské ostrovy, ktorých najväčšiu časť tvorí ostrov Summerset. Vyhlasujú sa za priamych potomkov Aldmerov, ktorí kedysi zavítali na tento ostrov. Napriek ich povýšenectvu sú ich poznatky nespochybniteľné a mnoho iných rás Tamrielu využíva ich rôzne nástroje, či postupy. Hoci sa povráva, že pôvodnými obyvateľmi Summersetu mohli byť členovia rasy Sload, z ostrovu Thras. Táto rasa viackrát napadla Altmerov a hoci ich nikdy neporazila, neprestávala v nepravidelných cykloch stále útočiť na Summerset. Neskôr vytvorili spojenectvo s Bosmermi z Valenwoodu a spoločnú frakciu známu ako Aldmeri Dominion. Toto trvalo až do obdobia, kedy boli porazení Tiberom Septimom a začlenení do Impéria. Z významnejších vojenských konfliktov treba ešte spomenúť ich nevraživosť s Maomermi. Viac krát sa s nimi stretli na bojovom poli a raz boli takmer porazení, keď museli požiadať o pomoc Rád Psijic a Impérium. Rád Psijic (jeden z najstarších kláštorných rádov v Tamrieli a tiež združujúci magicky nadaných jedincov pred založením Gildy mágov) sídli na treťom ostrove Summursetských ostrovov zvanom Artaeum. Ten je cudzincom takmer neprístupný. Ani samotní Altmeri nie sú veľmi naklonení návštevám cudzincov vo svojej domovine, od čoho sa mierne upúšťa až v poslednej dobe.

**3. Ayleidi (Divokí elfovia)**
Ayleidi kedysi obývali oblasť Cyrodiil, ktorá je už dávno známa ako domovina ľudí Impéria. Ayleidi ovládali celú strednú časť Tamrielu a vybudovali si tu množstvo miest, ktorých ruiny sú predmetom záujmu dobrodruhov do dnešných čias. So svojimi susedmi, ktorých v tej dobe tvorili len elfovia, nažívali v mieri a dokonca do istej miery akceptovali aj Nordov v Skyrime. No po udalostiach medi Falmermi a Nordami sa stali zaujatými voči ľudskej rase a zotročili ľudí, ktorí žili v ich oblasti (tých tvorili Nedici zmiešaní s Nordami). Po dlhej dobe sa rýchlo množiaci ľudia vzbúrili a na čelo rebélie otrokov sa postavila Alessia, ktorej sa podarilo premôcť Ayleidov a so svojou armádou dobyla ich symbol moci - Zlatú bielu vežu (ktorá je v súčasnosti centrom hlavného mesta cyrodiilského Impéria) a založila prvé ľudské Impérium. Divokí elfovia, ktorí boj prežili, utiekli do Valenwoodu, kde našli u svojich príbuzných útočisko. V súčasnosti sú vymiznutou rasou a predpokladá sa, že boli jednoducho asimilovaní Bosmermi a Altmermi.

**4. Bosmeri (Lesní elfovia)**
Lesní elfovia obývajú oblasť na juhozápade Tamrielu, susediacu s ostrovom Summerset zvanú Valenwood. Na rozdiel od svojich príbuzných sa vzdali tradícií a odkazu svojich predkov a rozhodli sa žiť v spojení s prírodou. Preto hoci je provincia Valenwood ich domovom, nemá príliš veľa miest a ani vybudovaných ciest. Okrem hlavného mesta a pár vedľajších, žijú Bosmeri prevažne ako kočovné kmene v prírodnom prostredí. Ich znalosti lesa, spojitosť s prírodou a schopnosti nevyhnutné k prežitiu v nej predurčujú týchto obratných elfov na dráhu prieskumníkov, zvedov, tajných agentov, či zlodejov. Vedia sa blysnúť aj v boji, hoci na rozdiel od chladných zbraní viac preferujú luky. Sú celkovo považovaní za najlepších lučištníkov v Tamrieli. Jednotlivé kmene žili v mieri s prírodou aj medzi sebou. Nebojovali proti sebe, ale ani spolu, čo vyhovovalo prvým cisárstvam, ktoré sa tak nemuseli po dobytí Valenwoodu obávať spojených Bosmerov bojujúcich proti nim. K zjednoteniu kmeňov došlo po bojoch medzi Valenwoodom a jeho susedmi Elsweyrom a Colovinaským kráľovstvom. Vtedy vytvorili spojenectvo s Altmermi na Summersetskom ostrove a spoločnú frakciu známu ako Aldmeri Dominion. Nová vláda Valenwoodu sa nazývala Thalmor a tvorili ju bosmerskí náčelníci a altmerskí diplomati. Toto trvalo až do obdobia, kedy boli porazení Tiberom Septimom a začlenení do Impéria. Bosmeri boli k impériu vcelku lojálni a minula ich väčšina vojen Impéria, až v roku 249 sa Valenwoodom prehnal Cammoran Usurper a zanechal spustošenú krajinu. Dostanúc pomoci od Altmerov ani od Impéria, stali sa Bosmeri nedôverčivými a začali sa viac uzatvárať pred okolitým svetom.

**5. Chimeri (Zmenení elfovia)**
Chimeri boli kmeň elfov, ktorý opustil Summerset a vydal sa na cestu, ktorá končila v oblasti Morrowind. Tu sa usadili spolu s ďalšou elfskou rasou - Dwemermi. Táto oblasť sa vtedy nazývala Veltohi a po čase ju dobyl skyrimský národ Nordov. Aby zahnali okupantov, spojili sa rasy Chimerov a Dwemerov pod vedením svojich vodcov - chimerského Indrola Nerevara a dwemerského Dumaca Dwarfkinga - a podarilo sa im oslobodiť. Vytvorili nové kráľovstvo Resdayn. Po čase Dwemeri objavili artefakt Lorkhanovo srdce, ktorý oplýval božskou esenciou. Aby im zabránili v jeho použití, vyhlásili im Chimeri vojnu. Jej koniec predstavoval zánik oboch rás. Všetci Dwemeri záhadne zmizli. Túžiac po moci srdca, zavraždil Tribunál (poradný orgán, ktorý tvorili Sotha Sil, Vivec a Indorilova manželka Almalexia) svojho vládcu Nerevara a jeho členovia použili moc srdca, aby sa z nich stali živí bohovia. Za tento čin prekliala Azura celý národ Chimerov. Elfom stmavla koža a sčervenali oči a stali sa z nich Dunmeri (Temní elfovia). Tí naďalej obývali svoju domovinu (ktorú obývali ako Chimeri), no zavrhli jej pôvodné názvy a zostali len pri pomenovaní Morrowind.

**6. Dunmeri (Temní elfovia)**
Divokí a hrdí Temní elfovia obývajú oblasť Morrowind. Separujú sa od svojich elfských príbuzných z Valenwoodu a Summersetu a tvoria si vlastnú, pred okolitým svetom značne uzavretú kultúru. Dunmeri boli pôvodne Chimeri, no po udalostiach, ktoré nasledovali vojnu pri Červenom pohorí, počas ktorej vymizli všetci Dwemeri, boli Chimeri prekliati Azurou a zmenili sa na tmavých elfov. Preto ich označenie temní neznamená zlí, ale odráža ich pôvod a tmavú kožu. Hoci nie sú zo svojej podstaty zlí, odrážajú vlastnosti nehostinnej krajiny, v ktorej žijú, takže sú drsní, chladní, vypočítaví a krutí. No zároveň sú aj inteligentní, silní a obratní, takže sú schopní aj ako bojoví mágovia, aj ako bojovníci. Niektorí si zvolili život v malých, kočovných kmeňoch a žijú izolovane od svetového diania v prašných krajoch Vvardenfellu. Ďalší zas budujú svoju ríšu a mestá a žijú viac spoločenským životom. Na základoch z chimerskej minulosti vzniklo päť Veľkých Domov, čo sú frakcie, ktoré držia v rukách politickú a ekonomickú moc (Dom Indoril, Dom Telvanni, Dom Hlaalu, Dom Redoran, Dom Dres). Nad nimi stoja len dve frakcie. Jednou je kráľovská rodina, ktorá reprezentuje oficiálnu moc a sídli v hlavnom meste Mournhold. Druhou je Tribunál, ktorý reprezentuje náboženskú moc, no s kráľovskou rodinou sa podieľa na aj na svetskej vláde. Tribunál tvoria traja živí bohovia - Vivec, Almalexia a Sotha Sil - ktorí si uzurpujú hlavné postavenie v Morrowindskom panteóne a podiel na správe krajiny, no zároveň sú ochrancami svojho ľudu pred mnohými nebezpečiami. Napriek silnej a bojovej povahe a trom živým bohom bol Morrowind dobytý ľudskými Impériom, no Vivec dokázal vyjednať pre svoj ľud značnú autonómiu. V poslednom období je Morrowind spájaný najmä v súvislosti s návratom hrdinu, o ktorom mnohí veria, že je to reinkarnovaný Indoril Nerevar, dávny vládca Chimerov, ktorý porazil Dagoth Ura, no zároveň spôsobil pád dvoch z troch členov Tribunálu.

**7. Dwemeri (Hlbinní elfovia)**
Dwmeri sú tiež označovaní ako trpaslíci. No vzhľadom na brnenia, ktoré po nich zostali sa predpokladá, že boli normálneho vzrastu, možno nižší oproti ľuďom, podobne, ako Bosmeri. Toto označenie "trpaslíci" sa vysvetľuje podľa dvoch zdrojov. Jeden uvádza, že pri svojej púti do Morrowindu narazili Dwemeri na rasu obrov, ktorí ich následne nazvali trpaslíkmi. Druhý zdroj uvádza, že ich tak mohli familiárne nazvať prapredkovia Ehlnofey, ktorí sami boli gigantickými bytosťami a obľúbili si Dwemerov pre ich zvedavú povahu. Dwemeri boli posadnutí vedou a alchýmiou a pracovali vo svojich podzemných mestách na neuveriteľných vynálezoch. Množstvo z ich výtvorov pretrvalo až do dnešných dní a množstvo z nich je prekvapivo stále funkčných a v dobrom stave. Zároveň však boli dobrými bojovníkmi a výrobcami brnení a zbraní. Žili po boku svojich príbuzných zvaných Chimeri.
Oblasť, ktorú obývali, sa vtedy nazývala Veltohi a po čase ju dobyl Skyrimský národ Nordov. Aby zahnali okupantov, spojili sa rasy Chimerov a Dwemerov pod vedením svojich vodcov - chimerského Indrola Nerevara a dwemerského Dumaca Dwarfkinga - a podarilo sa im oslobodiť. Vytvorili nové kráľovstvo Resdayn. Po čase Dwemeri objavili artefakt Lorkhanovo srdce, ktorý oplýval božskou esenciou. Vidiac potenciál, ktorý srdce malo a poháňaný svojou prirodzenou túžbou po poznaní a vede, vytvoril Kagrenac, dwemerský architekt, nástroje schopné ovládať moc srdca. Chimeri videli v srdci hrozbu a aby Dwemerom zabránili v jeho použití, vyhlásili im vojnu. Jej koniec predstavoval zánik oboch rás.
Tu sa historické pramene rozchádzajú. Oboje sa zhodujú na tom, že vodca Chimerov a pár jeho verných vnikli do útrob Červeného pohoria, kde bolo uložené Lorkhanovo Srdce. Tam našli Dumaca Dwarf-orca, kráľa Dwemerov a Kagrenaca s jeho nástrojmi. Jedna varianta tvrdí, že v boji oboch zabili a na radu Azury použili Kagrenacove nástroje, aby prerušili dwemerské spojenie so srdcom, čo malo za následok, že Dwemeri sa zmenili v prach. Druhá verzia podáva príbeh tak, že vidiac blížiacu sa porážku Dumac a Kagrenac sami použili nástroje, aby sa spojili so silou Srdca a zabezpečili si tak nesmrteľnosť, no niečo sa pokazilo a všetci Dwemeri zmizli. Nech to už bolo akokoľvek, skončilo to absolútnym a trvalým zmiznutím celej rasy Dwemerov.
Zakrátko nato potom, čo Tribunál zavraždil svojho vodcu Nerevara a prisvojil si božskú silu srdca, prekliala Azura celý národ Chimerov. Elfom stmavla koža a sčervenali oči a stali sa z nich Dunmeri (Temní elfovia). Tí naďalej obývali územie, ktorého pôvodné názvy zavrhli a zostali len pri pomenovaní Morrowind.

**8. Falmeri (Snežní elfovia)**
Snežní elfovia boli pôvodnými obyvateľmi oblasti Skyrim. Do tejto oblasti dorazili prví, ľudskí osadníci z Atmory. Založili tu mesto Saarthal a spočiatku nažívali s elfmi v mieri. No elfovia si časom všimli, že krátko žijúci ľudia sa príliš rýchlo rozmnožujú a časom by mohli byť sami elfovia menšinou, pokiaľ tomu nespravia prietrž. Vtedy ľudí vnímali ako primitívne bytosti podobné zvieratám a preto nemali príliš veľkú morálnu dilemu zastaviť ich reprodukciu v záujme zachovania Tamrielského ekosystému. Falmeri, Snežní Elfovia, napadli Saarthal a pobili všetkých ľudí. Utiekol jedine vládca mesta Ysgramor s dvoma svojimi synmi. Vrátil sa do Atmory, kde naverboval značnú armádu. S touto armádou vtrhol do Skyrimu, kde sa kruto a krvavo pomstil Falmerom. Len máloktorým Falmerom sa podarilo prežiť tento masaker, za ktorý si v podstate mohli sami a povráva sa, že útočisko našli v Morrowinde na ostrove Solstheim. Časom ako rasa vymizli. Niektoré legendy tvrdia, že sa z nich na Solstheime stali postupnou degeneráciou Rieklingovia. No vedci viac zastávajú názor, že Rieklingovia sú proste snežnými goblinmi a že posledné zvyšky Falmerov sa jednoducho zmiešali s ostatnými elfskými druhmi a ako menšina nedokázali presadiť svoj genetický kód natoľko, aby sa zachovala ich pôvodná rasa.

**9. Maomeri (Morskí elfovia)**
Maomeri majú bledú kožu (pripomínajúcu jašteriu kožu) a žlté oči. Pôvodne obývali ostrov Summerset spolu s Altmermi, no po vzájomných nezhodách ich Altmeri vyhnali. Maomeri sa usídlili na súostroví Pyandonea, ktoré je dodnes ich domovom. Ten je značne vzdialený od kontinentu, čo donútilo Maomerov, aby sa zdokonalili v námorníctve. Vybudovali si ohromnú flotilu a pravidelne sa pokúšali dobyť Summerset, aj keď nie je isté či preto, aby sa tam mohli vrátiť, alebo len aby sa pomstili Altmerom. Vodcom Maomerov je kráľ Orgnum Tras, o ktorom kolujú legendy, že je to nesmrteľný, mocný čarodej. Oplýval nesmiernym bohatstvom, vďaka ktorému aj po neúspešnej vojnovej výprave bol schopný vždy nanovo vybudovať mocnú flotilu. Zmena nastala až roku 110 v Tretej Ére, kedy počas Vojny o Ostrov, bola takmer kompletne zničená jeho flotila spojenými silami Summersetu, Cisárstva a Rádu Psijic. Po tejto zdrvujúcej prehre už nebol schopný vybudovať ďalšiu flotilu rovnakej sily (aj keď legendy hovoria, že počas toho boja stratil magický artefakt, ktorý mu zabezpečoval jeho rozprávkové bohatstvo) a Pyandonea stratila štatút svetovej veľmoci.

**10. Orsimeri (Elfskí Vydedenci) - Orkovia**
Domovom Orkov je nimi vybudované mesto Orsinium. Na rozdiel od ostatných rás, ktoré sa považujú za inteligentných a plnoprávnych obyvateľov Tamrielu, nemajú Orkovia vlastné územie, ktoré by tvorilo cisársku provinciu. Orsinium sa nachádza v provincii High Rock, neďaleko Illiackého zálivu s ostrovom Balfiera, v pohorí Wrothgarian nad významným mestom Wayrest.
Orkovia, napriek svojej vizáži a povahe, sú pokrvne spojení s elfmi. U niektorých rás, ako sú napríklad Khajiiti, sa objavujú dohady a špekulácie, že by mohli byť spojení s elfmi, no u orkov je to faktom. Ako presne sa vyvinula ich rasa, nie je presne známe - vysvetlenie sa ponúka len teologické. To hovorí, že jeden z najsilnejších aldmerských bohov Trinimac a jeho ľudia sa pokúsili zastaviť Aldmerov, opúšťajúcich ostrov Summerset. S jednou ich časťou, neskôr známou ako Chimeri, je spriaznené božstvo, daedrický princ Boethiah. Ten, aby mohol odviesť Chimerov od svojich príbuzných, zaútočil a zjedol Trinimaca. Ten bol v jeho tele znehodnotený a zrodil sa znovu ako podstatne slabší, daedrický princ Malacath. Tak ako sa zmenil on, zmenili sa aj jeho najvernejší nasledovníci a tak sa z nich stali Orkovia.
Orkovia boli obávaní a zároveň opovrhovaní ostatnými rasami. Stali sa barbarskými bojovníkmi, ktorí sú však známi ako najsilnejší, najodhodlanejší a najlepší bojovníci Tamrielu. Bojovali často ako žoldnieri a zároveň podporovali Cisársku armádu, aby si tak zabezpečili oficiálne uznanie. Tomu, že ich hlavným produktom bol boj, museli prispôsobiť aj ostatné svoje činnosti. Orkovia sú teda tiež známi ako skvelí kováči, ktorých ťažké brnenia a mocné zbrane sú obľúbeným tovarom mnohých bojovníkov. Na rozdiel od mnohých iných rás Tamrielu, ktoré majú zvady vo vlastných radoch, sú Orkovia jednotným národom, ktorý drží pri sebe. Nemajú výraznejšie triedne rozdiely a rešpektujú sa navzájom Orkyne aj Orkovia.
Potom, čo Hammerfell dobyli Redguardi, Orkovia, ktorí tam žili, sa pripojili k svojim príbuzným v Orsiniume. Výrazne vzrástla moc Orsiniumu. Jeho susedia zo strachu pred rastúcou mocou Orkov ich napadli prví, aby ich oslabili. To bolo v Prvej Ére, keď Orsinium napadli Bretónci z Daggerfallu a Redguardi zo Sentinelu. Vojna trvala 30 rokov a napriek tomu, že sa skončila zničením Orsiniumu, Orkovia sa v nej naveky zapísali do histórie svojou statočnosťou v boji. Až v polovici Tretej Éry bolo Orsinium obnovené ako Nova Orsinium, keď ho dobyl Ork menom Gortwog gro-Nagorm. Opäť povzniesol orkský národ a začal usilovne pracovať na tom, aby boli Orkovia uznaní cisárstvom. Ukázalo sa, že je nie len skvelým bojovníkom, ale zároveň aj politikom a diplomatom. Dokonca uzavrel spojenectvo s ich dávnym nepriateľom, mestom Wayrest. Po pár rokoch to dokázal a Orkovia boli uznaní za oficiálnych občanov Impéria a Orsinium, napriek svojej malej rozlohe získal štatút Cisárskej oblasti.

AKAVIR

Akavir, alebo Dračia zem, ako jej hovoria domorodci leží na východe Tamrielu a je domovom Akavirijčanov. Sú štyri hlavné národy obývajúce Akviri a to sú: Kamal, Tsaesci, Tang Mo a Ka Po 'Tun. V minulosti sa Akavirijčania pokúsili obsadiť Tamriel, no boli zahnaní naspäť. Je dosť málo známe o kraji Akavir, no v poslednej dobe sa spomína v súvislosti s Nerevarinom, hrdinom z Morrowindu, ktorý sa vraj vydal na cesty do týchto oblastí.

**Kamal**
Kamal znamená "Snežné peklo" a je to jeden zo štyroch hlavných národov Akaviru. Kamal je domovom armády snežných démonov, ktorí sa každé leto pokúšajú napadnúť svoj susedský národ Tang Mo, domov rasy opičích ľudí, no každý rok sú zahnaní týmito statočnými súpermi.

**Ka Po 'Tun**
Ka Po 'Tun je rasa mačacích ľudí a tvorí jeden zo štyroch hlavných národov Akaviru. Ich pomenovanie sa dá voľne preložiť ako "Tigro - Dračia Ríša". Keď sa Tsaesci pokúsili zjesť všetkých drakov vo svojej ríši, draci utiekli do ríše Po 'Tun, ako sa v tých časoch volalo impérium mačacích ľudí. Vypukla veľká vojna, v ktorej bola zabitá väčšina Čiernych a Červených drakov. Červení draci, ktorí prežili, sa stiahli do Tamrielu a našli útočisko v provincii Cyrodiil. Od tej doby sa mačací ľudia, ktorí zostali, pokúšali stať sami drakmi. Tosh Raka bol prvý, ktorý uspel. Podľa všetkého je tento oranžovo čierny (tieto striedavé farby pripomínajú tigrie sfarbenie, čo ovplyvnilo aj názov ich ríše) drak najväčším drakom na Nirne a pomohol vybudovať Ka Po 'Tun, z ktorého sa stala jedna z najväčších ríší Akaviru. V prvom rade túži po zničení rasy Tsaesci, no premýšľa tiež nad útokom na Tamriel.

**Tsaesci**
Tsaesci - toto pomenovanie má význam "Hadí palác" a označuje jeden zo štyroch hlavných národov Akaviru a to rasu vampirických, hadovitých tvorov. Tieto vysoké, impozantné stvorenia so zlatými šupinami vyhnali ľudí, ktorí pôvodne obývali Akavir a usadili sa na ich miestach. Zotročili mnohé kmene goblinov, aby im slúžili a poskytovali zásoby čerstvej krvi. Pred bojom s rasou Ka Po 'Tun tvorili jednu z najsilnejších ríš Akaviru. Počas svojho rozmachu sa dokonca pokúsili o vpád do Tamrielu, no boli zahnaní vojskom, ktoré viedol Reman I. Tí čo zostali v Cyrodiile a prežili, slúžili ako žoldnieri a osobná stráž šľachty. Napriek krutej porážke zanechali v Cyrodiile svoj vplyv v podobe využívania niektorých ich zbraní (Dai-Katana) a brnení (Dragonscale - brnenie z dračích šupín).

**Tang Mo**
Tang Mo je jedným zo štyroch hlavných národov Akaviru, je to rasa opičích ľudí, ktorých pomenovanie znamená v preklade "Ostrovy Tisícich Opíc". Sú popisovaní ako národ láskavých, no statočných, vcelku jednoduchých a často trochu "bláznivých" opičích ľudí. Z nejakého dôvodu sa všetky ostatné národy Akaviru stále snažia zotročiť ľud Tang Mo. Dokonca každé leto ich napadnú ich susedia Snežní démoni z národu Kamal, no odvážni opičiaci ich vždy zaženú. Ich odpor voči Hadím mužom a Snežným démonom z nich čiastočne robí spojencov Tigro-dračej ríše Ka Po 'Tun.

**Čierni draci, Červení draci a Ľudia**
Čierni a Červení draci a Ľudia boli pôvodní obyvatelia Akaviru, no boli vyhladení. Ľudí napadli Hadí ľudia národu Tsaesci, pobili a pojedli všetkých, ktorým sa nepodarilo uniknúť. Rovnaký osud pripravovali aj pre silné plemeno drakov s ktorými, keď sa pustili do boja, tak sa boj rozrástol do veľkej vojny, do ktorej sa zapojil na stranu drakov národ Po 'Tun. No napriek ich víťazstvu boli draci maximálne zdecimovaní a poslední, ktorí prežili, sa stiahli do Tamrielu. Takže rasy drakov a ľudí sú v kraji Akaviru už len minulosťou.

Konfrontácia s Tamrielom
Na konci prvej éry Akavirský národ hadích ľudí zvaný Tsaesci vtrhol do Tamrielu s jasným úmyslom ho dobyť. Colovian Reman I spojil svoju armádu s armádou z Nibenského údolia a zahnal inváznu armádu na sever, kde ich nakoniec porazil v Svetlom Priesmyku (Pale Pass) Skyrimu. Táto udalosť, ktorá zjednotila Cyrodiilské armády na obranu pred severnou hrozbou, znamenala začiatok druhého cisárstva, pravého cisárstva. Aby posilnil svoje jednotky proti Elfom Reman zaručil preživším Akavirijčanom milosť a možnosť zostať v Tamrieli, pokiaľ podporia cisársku armádu v boji.

Po čase, keď si odslúžili svoje, sa niektorí Akavirijčania dokonca dostali do vlády. Keď bol popravený posledný člen Remanovej dynastie gildou Morag Tong, ktorým pomohol člen vlády, hadí muž z Akaviru menom Versidue-Shaie, tak sa následne on sám, ako Remanov blízky ujíma vlády. Vládol dlhú dobu, pokým sám nebol popravený gildou Morag Tong. Tá bola za tento čin postavená mimo zákon a z jej členov sa stali štvanci. Tí sa však sformovali a v tajnosti založili združenie známe ako Temné Bratstvo. Z pomsty zavraždili nového vladára menom Savirien-Chorak a všetkých jeho potomkov. Tým sa skončilo obdobie druhého cisárstva a započal chaos vojen.

K ďalšiemu stretu došlo o mnoho rokov neskôr, až v tretej ére, keď veľký dobyvateľ Uriel V povzbudený mnohými vojnovými úspechmi sa rozhodol dobyť Akavir. Hoci to bol jeden z najlepších bojovníkov - cisárov v Septimovom rode, útok na Akavir sa skončil fiaskom a na bojovom poli pri Ionithe prišiel o život samotný Uriel V.

Poslednou zmienkou o stretoch medzi týmito dvoma krajmi je príbeh o tom, ako sa kráľ snežných démonov národa Kamal menom Ada 'Soom Dir-Kamal pokúsil dobyť Morrowind, no z Morrowindu ho zahnali spojené sily Almalexie a Underkinga.

Akavirijčania sa z Tamrielu postupne vytratili, no zanechali v ňom nezmazateľnú stopu. V prvom rade je to ich veľký útok, ktorý viedol k zjednoteniu národov a vytvoreniu cisárstva. V teoretickej oblasti sa prebrali mnohé ich vojenské stratégie a politické taktiky do praktického využívania Cyrodiilčanov. Taktiež mnohí kováči ovládajú ich zbrojné umenie, vďaka čomu sa v Cyrodiile vyskytujú také zbrane ako Katana, Dai-Katana, Wakizashi, Tonto a samozrejme Brnenie z dračích šupín, ktoré je čisto vynálezom Akavirijčanov. Niektorí obyvatelia majú Akavirijské mená a niektorí Akavirijčanov dokonca ctia. V neposlednom rade treba spomenúť cisárovu osobnú stráž zvanú Blades, ktorá používa Akavirijskú bojovú uniformu a niektoré ich symboly. Dokonca symbol Červeného draka pochádza z Akavirijských vojen medzi Tsaesci a drakmi.

FRAKCIE TAMRIELU

Náboženské frakcie

**Alessiansky Rád**
Tento Rád vznikol krátko po smrti prvej cisárovnej prvého ľudského Impéria, ktorou bola Alessia, vodkyňa otrokov, ktorá porazila Ayleidov a založila v Cyrodiile Impérium. Založil ho prorok Maruhk, ktorý sám údajne zažil bolestnú víziu, v ktorej sa mu zjavila Kráľovná otrokov - Alessia a požadovala potlačenie elfskej vlády v celom Tamrieli a obmedzenie elfských elementov v Osembožstve. Rád trval na monoteistickej viere a vnucoval striktný, prísny kódex správania sa, ktorý zakazoval množstvo pôvodných sviatkov a obradov. Rád oslabený rozpormi medzi jeho vlastnými členmi (ktorí sa naháňali za peniazmi a pôdou) po niekoľkých rokoch zanikol, keďže nemal veľkú podporu medzi pôvodnými rasami, ktoré značne obmedzoval v tradíciách, na ktoré boli dlhodobo zvyknuté.

**Chrám Tribunálu**
Uctievanie Tribunálu je domorodé náboženstvo Temných elfov v oblasti Morrowind. Predmetom viery sú traja živí bohovia, ktorí vládnu v Morrowinde. Sú to Lady Almalexia, Lord Vivec a Lord Sotha Sil. Almalexia, známa ako liečiteľka a učiteľka sa zameriava viac na pevninu, kým Vivec, známy ako bojovník a básnik pôsobí v súostroví Vvardenfell. Sotha Sil, známy ako remeselník a čarodej, sa venuje najmä svojim výskumom a väčšinu času trávi vo svojom meste v Hodinovom stroji. Hoci je väčšinou tam, často aktívne zasahuje do diania v Morrowinde.

**Imperiálny kult**
Hlavným náboženstvom a panteónom ľudského impéria je Deviatich Božských, ktoré tvoria bohovia Akatosh, Arkay, Dibella, Julianos, Kynareth, Mara, Stendarr, Zenithar a neskôr sa k nim pridal Tiber Septim, alias Talos. Títo bohovia majú v rôznych oblastiach, prioritne v Cyrodiile, svoje vlastné svätyne a chrámy. V provinciách impéria, kde sú dominantné iné náboženstvá, funguje združenie kňazov zvané Imperiálny kult. Tento kult pôsobí ako chrám pre uctievačov týchto bohov v imperiálnych provinciách a zároveň plní aj misionársku funkciu, aby obracal na svoju vieru aj domorodé, pohanské obyvateľstvo. Vzhľadom na to, že konvertovanie je dosť náročná záležitosť a preto kult nemôže očakávať veľkú podporu od miestneho obyvateľstva, má spojenectvá a priateľské vzťahy najmä s príbuznými, či neutrálnymi frakciami, ako sú légia, Gildy Mágov a Bojovníkov, Bladesi. Výnimočne nájdu podporu aj u domácich, ako napríklad v Morrowinde Dom Hlaalu.

**Rád Psijic**
Považuje sa za najstarší kláštorný rád v Tamrieli. Ich domovom je ostrov Artaeum, ktorý je súčasťou súostrovia Summerset. Psijici boli kedysi poradcami šľachty a učiteľmi filozofických a meditačných postupov na základe starých tradícií zvaných tiež "Stará cesta". Vždy sa prejavovali ako veľmi uzavreté spoločenstvo, ktoré do svojich radov vpustí len málokoho. Nových členov vyberali na základe tajných rituálov, ktoré sú verejnosti neznáme. Členovia rádu nosia charakteristické šedé rúcha. Za cieľ si kladú chrániť silu mágie, aby nepadla do nesprávnych rúk. Pokiaľ niekoho určia za nehodného, aby používal výhody tejto moci, tak sa ho pokúsia od nej oddeliť, alebo ho inak obmedziť. Nikdy však nie zabiť, vždy sa snažia stáť bokom od hlavného diania vecí. V histórii sa do veľkých konfliktov zapojili len niekoľkokrát. Napriek tomuto nezasahovaniu sú rešpektovaní medzi vladármi a majú značný vplyv, hoci v Impériu vládne na cisárskom dvore voči nim značná nedôvera. Vanus Galerion, zakladateľ Gildy Mágov bol bývalým členom tohto rádu. Taktiež sa povráva, že Sotha Sil, člen morrowindského Tribunálu, bol členom Rádu Psijic. Za pomoci Rádu sa dostal do Oblivionu, kde uzavrel dohodu s Daedrami, na základe ktorej ich nemohol na svet Tamrielu vyvolať nik, len Psijici a niektorí mocní, kočovní čarodeji.

Vojenské frakcie

**Blades**
Blades sú elitnou, údernou jednotkou, ktorú vytvoril prvý cisár Tretieho Impéria menom Tiber Septim. Sú podriadení priamo Cisárovi, od ktorého jediného prijímajú príkazy a Starší Koncil na nich nemá žiadny vplyv. Oficiálne vystupujú ako cisárova osobná stráž, no ich pole pôsobnosti je omnoho širšie. V anonymite pôsobia ako špionážna sieť pátrajúca po vonkajších aj vnútorných nepriateľoch Impéria a vykonávajú tiež rôzne špecifické úlohy, o ktoré ich Cisár požiada. Sú jeho podporou na udržanie osobnej moci, pretože armáda ako taká je podriadená tak cisárovi, ako aj Koncilu. Majú tajné základne po celej ríši. Niektoré sú vojenskými pevnosťami, iné pracujú v tajnosti a sídlia v rôznych opátstvach zasvätených Talosovi.

**Gilda Bojovníkov**
V Druhej Ére, roku 321, bola gilda oficiálne založená. Gilda je profesionálna organizácia, ktorá sa zaoberá najímaním a trénovaním bojovníkov a žoldnierov a následne poskytovaním ich služieb. Bola založená, aby poskytovala služby a ochranu, ktorú nie je schopná zabezpečiť Imperiálna légia a samozrejme, aby na tom profitovala. Poskytuje bojovníkov na rôzne účely: ako osobných ochrancov na jednaniach; ako bezpečnostných sprievodcov pútnikov, či celých výprav; ako prepravcov zodpovedajúcich za bezpečnosť tovaru; ako likvidátorov divokých zvierat, či príšer ohrozujúcich obyvateľstvo; ako lovcov a katov kriminálnikov, pokiaľ je známa ich poloha; a tiež na získavanie stratených, či ukradnutých predmetov, pokiaľ je samozrejme známa ich poloha. Na základe udelenej právomoci gilda vždy koná a prijíma kontrakty jedine v súlade so zákonom.

**Imperiálna Légia**
Zrejme najdisciplinovanejšia a najefektívnejšia armáda v histórii. V Cyrodiile (jednotlivé mestá Cyrodiilu majú vlastné, menšie armády zodpovedné vládcom daného mesta), ako centre Impéria, pôsobia len ako Imperiálna hliadka (vrátane prieskumníkov - Rangerov), ktorá dohliada na bezpečnosť ciest a málo obývaných oblastí Impéria, alebo ako Imperiálna Garda a Palácová stráž, čo sú elitné jednotky chrániace hlavné mesto, Koncil a cisára. Légia ako armádna sila bola samozrejme použitá na dobytie a zjednotenie celého Tamrielu a v súčasnosti má pevnosti v blízkosti väčšiny významných miest v ostatných provinciách ríše, aby dohliadali na dodržiavanie poriadku a presadzovanie imperiálnych zákonov. Samozrejme ich náplňou práce je tiež ochraňovať obyvateľstvo ríše (ľudí aj neľudí) pred väčšími nebezpečiami, ktoré ohrozujú bezpečnosť a životy obyvateľov. No na rozdiel od Gildy bojovníkov sa nezaoberajú menšími spormi, či osobnou ochranou a ich prioritným poslaním je presadzovanie záujmov Impéria a samozrejme dozeranie na to, aby sa obyvateľstvo v provinciách proti impériu nebúrilo. Keďže presadzovanie imperiálnych zákonov nie je ľahkým poslaním, tak ako presadzovanie imperiálneho náboženstva, nie sú príliš obľúbenými u domorodých obyvateľov a preto má spojenectvá a priateľské vzťahy najmä s príbuznými, či neutrálnymi frakciami, ako sú Imperiálny kult, Gildy Mágov a Bojovníkov, Bladesi. Výnimočne nájdu podporu aj u domácich, ako napríklad v Morrowinde Dom Hlaalu a Dom Redoran.

**Ordinátori**
Ordinátori sú elitne trénované, vojenské jednotky v oblasti Morrowind. Slúžia najmä bohom a chrámom Tribunálu. Sú rozpoznateľní na prvý pohľad, pretože nosia pre nich špecifické zlato-lesklé brnenia, ktoré zdobí prilba v tvare masky pripomínajúcej temného elfa. Členstvo v radoch Ordinátorov je vyhradené výlučne pre Dunmerov. Ich najväčšiu časť možno nájsť v meste Vivec, kde strážia mesto a slúžia Lordovi Vivecovi, ako ich najvyššiemu veliteľovi. Zvyšné jednotky bolo donedávna možné nájsť v oblasti Brány Duchovnej Bariéry, ktorá chránila zvyšok provincie pred zlom vychádzajúcim z Červeného pohoria. No potom, čo reinkarnovaný Nerevar zabil Dagoth Ura, význam Duchovnej Bariéry pominul. Vrchní Ordinátori, ako elita medzi Ordinátormi, sa nachádzajú v Mournhodle, hlavnom meste Morrowindu, kde chránia mesto a slúžia tamojšiemu chrámu Tribunálu.

**Rytieri**
Pôvodom šľachtici, alebo bojovníci, ktorí sa skvele vyznamenali v bojoch, vojnách, či na turnajoch - vystupujú ako civilizovaní a vzdelaní mocní bojovníci, ktorí si zakladajú na cti a prísnom dodržiavaní pravidiel v kódexoch jednotlivých rytierskych rádov. Nie sú to nijak významne početné skupiny bojovníkov, ktorí sa nemôžu považovať za armády, či vojenské oddiely. Hoci sú obratnými a skúsenými bojovníkmi, ich význam je zväčša len lokálnej povahy - sú to malé skupiny bojovníkov pôsobiacich ako osobná stráž významných osobností, ako bezpečnostná stráž objektov a osôb niektorých frakcií, či ich donucovacia jednotka zabezpečujúca dodržiavanie zásad medzi členmi danej frakcie, alebo na výsostných územiach danej frakcie.
**Rytiersky Mentori** - rytieri patriaci k uctievačom Julianosa (Boh múdrosti, logiky, zákonov, literatúry a histórie). Tí spravujú a zveľaďujú školy a knižnice a pri obohacovaní týchto inštitúcií ich chránia Rytiersky mentori, a kňazi Julianosa sa s nimi na oplátku delia o svoje poznatky a múdrosť.
**Rytieri Kruhu** - sú ochrancami uctievačov Arkaya (boh kolobehu života a smrti). Kňazi Arkaya sú, tak ako ich boh, neúprosnými odporcami Nekromancie a v boji proti nej a aj iným nástrahám im slúžia títo rytieri.
**Rytieri Stendarra** - sú ochrancami uctievačov Stendarra (boh milosrdenstva a niekedy aj spravodlivosti). Sú silne oddaní viere v Stendarra a keďže jeho kňazi sú odporcami boja, rytieri si vzali za cieľ ich ochranu a pomoc pre rozširovanie vplyvu Stendarra. Sami sa nazývajú križiakmi a svoju prácu považujú za svoju svätú povinnosť.
**Rytieri Draka** - sú oficiálnymi ochrancami mesta Daggerfall a kráľovskej rodiny. Jedným z ich vodcov bol Lord Bidwell, ktorý počas boja o ostrov Betony porazil armádu mesta Sentinel a zabil aj ich vladára.
**Rytieri Plameňa** - v oblasti High Rock, v meste zvanom Anticlere, sú títo rytieri ochrannou silou rodiny Flyte (ktorá tu vládne od smrti bývalého vládcu Gradkeepa). Za ich služby sa im dostáva značnej finančnej odmeny a až prehnanej úcty od obyvateľstva.
**Rytieri Jastraba** - neďaleko Illiackého zálivu je malá provincia Santaki (leží medzi púšťou Alik'r a pohorím Dračieho chvosta). Títo rytieri sú už od detstva trénovaní bojovníci, ktorých úlohou je slúžiť a ochraňovať mesto a kráľovskú rodinu Santaki.
**Rytieri Železa** - sú ochrancami kňazov Zenithara (boh práce a obchodovania) a sami tvrdia, že Zenithar nie je len kupcom, ale aj bojovníkom a oni reprezentujú práve túto jeho stránku.
**Rytieri Sovy** - sú v meste Glenpoint variáciou rytierov Jastraba. Tak ako oni, aj Rytieri Sovy sú ochrancami mesta a kráľovskej rodiny.
**Rytieri Ruže** - ich rád bol založený kráľom Eadwyrem v meste Wayrest a pôsobia ako ochrancovia kráľovskej rodiny a udržovatelia mieru v oblasti, keďže Wayrest je pohraničným mestom medzi Orsiniumom a Hammerfellom.
**Rytieri Tŕňa** - tento spolok bol založený Farwilom Indarysom, ktorého otcom je gróf Andel Indarys, vládca mesta Cheydinhall v Cyrodiile. Poslaním rytierov je chrániť okolie mesta Cheydinhal a bojovať so zlom. No tento spolok je viac rozmarom mladého Farwila, než serióznym rytierskym rádom.
**Rytieri Bieleho Žrebca** - tento spolok založil gróf Marius Caro vládca mesta Leyawiin v Cyrodiile. Dôvodom pre založenie tohto rádu bolo dlhodobé sužovanie oblasti banditami, najmä ich najväčšej skupiny zvanej Banditi Čierneho Luku. Nie je to stabilný rytiersky rád, ale spolok potulných rytierov, ktorí majú dozerať na bezpečnosť okolia mesta a sú finančne odmeňovaní grófom Carom len za poskytnuté dôkazy o vykonaní svojho remesla.
**Rytiersky Rád Kynaretha** - sú to ochrancovia kňazov bohyne Kynareth (bohyňa vzduchu, oblohy a dažďa). Za rytierov sú vyberaní jedine tí, ktorí sú nielen schopnými bojovníkmi, ale aj oddanými uctievačmi samotnej Kynareht.
**Rytiersky Rád Hodín** - sú to ochrancovia členov svätyne Akatosha (Dračí boh času). Ich cieľom je udržovať stabilitu a trvácnosť.
**Rytiersky Rád Ľalie** - jeho členovia sú ochrancami kňazov a kňažiek Dibelly (bohyne krásy, umenia a erotiky). Hoci šomrú na kňazov, že sú tak zabratí do prezentovania krásy, že zabúdajú na vlastnú ochranu, pokladajú si za česť bojovať a zomrieť za Krásu.
**Marini Rytieri** - sú ochrancovia kňazov Mary (bohyne lásky a plodnosti). Mara reprezentuje lásku a mier, no ako títo rytieri veria, na zabezpečenie mieru je nevyhnutná sila.
**Boyant Armigeri** - nie sú rytiermi v pravom slova zmysle, no sú veľmi podobným zoskupením. Popri Ordinátoroch (hlavná vojenská sila v Morrowinde slúžiaca chrámu Tribunálu) taktiež slúžia Tribunálu, no ich osobným vodcom je samotný Lord Vivec. Sú uchvátení jeho hrdinskými činmi a prisahali mu vernosť. Sú to elitní bojovníci, ktorý plnia príkazy Viveca a často asistujú Ordinátorom.

Komerčné frakcie

**Dane a poplatky (Census and Excise)**
Toto je oficiálna, imperiálna organizácia, ktorá v jednotlivých provinciách impéria vypočítava a vyberá dane a iné poplatky (ako napr. z dovozu, z oficiálnych objednávok, či z udeľovania povolení pre zakladanie iných oficiálnych spoločenstiev). Taktiež je v jej právomoci pátrať po pašerákoch a daňových podvodníkoch, ktorí tak okrádajú Imperiálnu pokladnicu.

**Východo - imperiálna Spoločnosť (Eeast Empire Company)**
Táto obchodná spoločnosť má monopol na obchodovanie s niektorými vybranými tovarmi vo východných oblastiach Impéria. Ich práva sa vzťahujú napríklad na dovoz Flinu (Cyrodiilská whisky), Brandy, surového ebonitu a skla a vývoz surovín ako sú Telvanni Bug Musk (Telvannský parfum), Morrowindská sladká ryža a Kwamské vajcia (vajcia, ktoré kladie Kwama, živočích chovaný v niektorých Morrowindských baniach, práve za účelom ťaženia vajec, ktoré nakladie). Povráva sa, že spoločnosť má napojenie na Dom Hlaalu.

**Gilda Mágov**
V Druhej Ére, roku 230 Vanus Galerion - Mystik za podpory kráľa Rilisa XII zakladá vo Firstholde na Summersetských ostrovoch prvú Gildu Mágov, ako reakciu na neochotu Rádu Psijicov vysporiadať sa s jedným svojim členom, ktorý sa obrátil k Nekromancii a taktiež preto, aby sprístupnil mágiu všetkým ľuďom (teda aspoň tým, ktorí sú schopní platiť). Toto združenie mágov by mohlo byť aj mystickou, či náboženskou frakciou, no hoci náplňou práce samotných mágov je výskum, veda a alchýmia, aby mohli fungovať a financovať svoje experimenty, či archeologické vykopávky, musia mať kapitál, ktorý získavajú práve komerčným predajom kúziel, kúzelných zvitkov, magických nápojov, očarovaných zbraní a kúzelníckych palíc. Gilda ako oficiálne najvyššia magická organizácia v Impériu zároveň dohliada na zákonné dodržiavanie mágie, kde tieto zákony v podstate sama formuje, keďže aj mágovia slúžiaci na kráľovských dvoroch sú členmi gildy a bojoví mágovia súžiaci na ochranu mesta, či v légii sú taktiež trénovaní gildou. Gilda je odporcom nekromancie, no inak robí výskumy v oblastiach kúziel Premeny, kúziel Obnovovania, deštrukčných kúziel, alchýmie, vyvolávačstva, mysticizmu a ilúzie. Hlavným centrom gildy je univerzita v hlavnom meste Impéria v Cyrodiile.

**Kuriér Čierneho Koňa (Black Horse Courier)**
Táto organizácia je založená Starším Koncilom a financovaná Impériom. Jej poslaním je vydávať noviny informujúce o najvýznamnejších udalostiach v ríši. Noviny sú zadarmo rozdávané jeden kus na osobu v hlavnom meste Impéria. Správu nad spoločnosťou majú Khajiiti, ktorí sú známi svojou rýchlosťou a schopnosťou rýchlo zbierať informácie.

Nelegálne frakcie

**Camonna Tong**
Táto frakcia nemá pôsobnosť mimo Morrowindu, kde pôsobí ako zločinecký syndikát. Združuje bojovníkov (čím si získala odpor Gildy Bojovníkov) a zlodejov. Gilda zlodejov je ich značným konkurentom v oblasti zlodejčiny a kradnutia, no na rozdiel od nich má Gilda zlodejov istú česť a vyhýba sa vraždeniu. Vraždenie nie je pre Camonna Tong ničím cudzím. Mimo kradnutia a zabíjania rozširuje svoj vplyv aj na vydieranie, či mocenské machinácie. Povráva sa, že je napojená na Dom Hlaalu. Členov tohto spolku tvoria výlučne Temní Elfovia, ktorí sa netaja svojou nenávisťou voči cudzincom, ktorým je striktne zakázaný vstup do Camonna Tong. Čo sa týka ich oblasti vraždenia, tak viac inklinujú k Temnému Bratstvu, než k Morag Tong, keďže Morag Tong si zakladá na svojej cti a neprijíma objednávky od zločincov.

**Gilda Zlodejov**
Gilda spája profesionálnych a šikovných zlodejov do tajného spoločenstva. Nemá oficiálne sídlo, ani stabilné tajné základne. Vyššie postavení členovia majú prosto nejaké legálne zamestnanie a ich podriadení ich kontaktujú priamo v ich podnikoch, u nich doma, alebo v miestnych hostincoch. Tajné sídlo má vždy len vodca Gildy (jeden v každej provincii. Nie je známe, či sa stretávajú medzi sebou). Hoci sa v prvopočiatkoch zaoberali rôznymi činnosťami, vrátane pašovania, časom sa vyprofilovali na profesionálnu organizáciu zlodejov, ktorých hlavnou náplňou je kradnutie. Tak ako sa profilovala gilda, vyprofiloval sa aj ich vnútorný kódex cti, ktorý im ukladá rešpektovať svojich členov (čo zahŕňa to, že zlodej neokradne zlodeja), nezabíjať pri vykonávaní svojho remesla (gilda pohŕda konkurenciou Camonna Tong a opovrhuje Temným Bratstvom. Ich základnou požiadavkou je kradnúť, ale nie prepadávať ako "obyčajný " bandita a preto nikoho nezabiť) a chrániť chudobných (čo nezahŕňa deliť sa s nimi o korisť, ale aspoň sem-tam prispieť žobrákom almužnou a dozerať, aby ich príliš nevykorisťovali tí bohatí a občas pre nich aj niečo vykonať, pokiaľ sa jedná o veľkú nespravodlivosť). Patrónom zlodejov, najmä v Cyrodiile je daedra Nocturnal (vládkyňa noci). Napriek tomu, že gilda predstavuje veľké zoskupenie, neznamená to, že združuje všetkých zlodejov. Veľké množstvo zlodejov a iných podvodníkov pracuje samostatne, alebo v rámci iných organizácií a riadia sa inými, prípadne žiadnymi pravidlami.

**Morag Tong**
Kedysi bola táto gilda oficiálnou, legálne uznanou a zároveň ojedinelou, špecifickou gildou vrahov. Gilda vykonávala takzvané "oficiálne" vraždy na objednávku. Po takejto objednávke vydali Čestný výnos o poprave, ktorý bol dokumentom pre oficiálne autority v prípade, že bol člen gildy zadržaný za vykonanú popravu. Pokiaľ členovia zlyhali pri vykonaní popravy a obeť ich zajala a následne označila za vrahov, tak takýchto členov sa gilda zriekla a poprava na danú obeť bola odvolaná. Hoci boli gildou vrahov, veľmi si zakladali na svojej cti a riadili sa striktnými, vnútornými pravidlami. Vyhýbali sa spolupráci so zločineckými organizáciami a nejako neposkytovali pomoc jedincom na útoku (ani v prípade, že sa jednalo o ich vlastných, bývalých členov, ktorí zlyhali pri poprave). Hlavné operačné pole tejto gildy bolo v mieste jej pôvodu, v Morrowinde, no pôsobnosť mala aj v iných častiach ríše. Keď bol však v Druhej Ére jej členmi zavraždený vládca Cyrodiilu, Versidue - Shaie, bola gilda Morag Tong za tento čin oficiálne zrušená a jej členovia boli vyhlásení za štvancov. Tí sa však tajne sformovali do združenia zvaného Temné Bratstvo. Akýsi polooficiálny štatút si zachovala oslabená a značne zdecimovaná gilda jedine vo svojej domovine Morrowind. S Temným Bratstvom je gilda nepriateľom na život a na smrť.

**Rád Čistej Krvi**
V tomto prípade sa nejedná o žiadny patriotizmus a odpor voči cudzincom, no vzťahuje sa to na ochranu všetkých rás, teda ľudí, elfov, khajiitov, argoniánov aj orkov. Táto organizácia nie je nelegálna v zmysle toho, že by pôsobila proti zákonom Impéria, ale proste pôsobí ako tajné spoločenstvo jedincov, ktorí si za svoje životné poslanie zvolili chrániť ríšu pred vampírmi, ktorých zabíjajú. Keďže niektorí vampíri sa neraz vydávajú za významné bytosti, tak musia pôsobiť v tajnosti, aby svoje potenciálne obete nevyplašili, alebo aby ich prípadnou likvidáciou na seba nepoštvali úrady. Táto organizácia je ešte pomerne mladá, takže nemá veľa členov a nie je ani príliš organizovaná, takže mnohí jej členovia sú oprávnení konať na vlastnú päsť a následne im stačí priniesť prach po vampírovi, ktorého zabili, aby dostali od vedenia finančnú odmenu.

**Temné Bratstvo**
Je to skupina vrahov a temných čarodejov, ktorí sa zaoberajú jedine ziskom a vraždia bez ohľadu na nejakú česť, pravidlá, či zásady. Toto združenie vzniklo v Druhej Ére, keď bol vládca Cyrodiilu, Versidue - Shaie zavraždený členmi Morag Tong. Za tento čin je gilda Morag Tong oficiálne zrušená a jej členovia sú vyhlásení za štvancov. Tí sa však tajne sformovali do združenia zvaného Temné Bratstvo. Vzdali sa svojho pôvodného patróna, ktorým bol daedra Mephala a začali uctievať Sithisa (Označovaného aj ako Hadí boh smrti. Je považovaný za hrôzostrašného otca Bratstva. Jeho manželkou je Matka Noci, ktorá je duchovnou entitou nachádzajúcou sa na zemi a pôsobiacou ako duchovný vodca, respektíve gildmajster Temného Bratstva). Na rozdiel od pôvodnej gildy Morag Tong, ktorá si zakladala na cti a prijímala len oficiálne objednávky vrážd, Temné Bratstvo bolo len obyčajným združením sadistických vrahov zameraných na zisk z objednávok. Zabíjali kohokoľvek len pre peniaze a potešenie z vraždenia. Stali sa spoločenstvom, ktorého sa obávajú mnohé legálne aj nelegálne organizácie. Pokiaľ môžu, tak sa im vyhýbajú dokonca aj Nekromanceri. Medzi pozostatkami Morag Tong a Temným Bratstvom vládne nevraživosť, vzájomné boje a vraždenie. Jednou z mála organizácií, ktorá sa otvorene netají odporom voči Bratstvu, je Veľký Dom Telvanni z Morrowindu. Organizačne sú najvyššie postavenými Sithis a Matka Noci. Matke noci naslúcha Načúvateľ, ktorý je vodcom Čiernej ruky. Jej päť prstov spolu s Načúvateľom tvoria štyria Hovorcovia a každý hovorca má na povel jedného Umlčovateľa.

**Twin Lamps**
Táto tajná organizácia pôsobí v provincii Morrowind, kde je legalizované otroctvo. Bojuje proti obchodu s otrokmi a otrokárom (teda proti niektorým plantážnikom a správcom baní, ktorí využívajú prácu otrokov). Pomáha oslobodzovať otrokov, ktorým následne pomáha dostať sa z Morrowindu. Hoci vo svojej podstate koná dobro, v Morrowinde bolo otroctvo až do posledných rokov legálne a preto bola jej činnosť zároveň nelegálna. Jedným z mála spojencov tejto organizácie bola Gilda Zlodejov, teda jej časť pôsobiaca v Morrowinde. V súvislosti s nedávnym zrušením otroctva kráľom Helsethom jej význam zrejme zanikne.

VEĽKÉ DOMY MORROWINDU

Veľké Domy v Morrowinde sú vládnuce frakcie s politickou mocou. Vyznačujú sa ako prastaré rody Temných elfov s dlhou historickou líniou. Hlaalu, Redoran a Telvanni pôsobia najmä na súostroví Vvardenfell a Dres s Indorilom pôsobia zas na pevnine. Napriek rozdeleniu pôsobností často medzi sebou Domy bojujú o moc a vplyv. Hoci sú vedené rodinami Temných elfov, je do nich umožnený vstup aj cudzincom. Tí začnú pracovať pre Dom a ak sa osvedčia, môžu byť "adoptovaní" do rodiny.

**Dom Dagoth - Šiesty Dom**
Tento Dom bol v minulosti jedným zo šiestich vládnucich Domov. Jeho členmi boli statoční bojovníci a mocní očarovávatelia. Jeho vodca Dagoth Ur sa stal verným spoločníkom a pomocníkom chimerského vodcu Indorila Nerevara. Spoločne bojovali v mnohých bojoch až do posledného s Dwemermi v Červenom pohorí. Tam objavili artefakt Lorkhanovo srdce a dwemerské nástroje na jeho ovládanie. Po víťazstve sa odišiel Indoril poradiť so svojim poradným orgánom Tribunálom čo spraviť so získanými predmetmi a Dagoth Ur ich zostal strážiť v útrobách pohoria. Keď sa Indoril vrátil, zistil, že Dagoth bol skazený a ovplyvnený mocou srdca. Odmietol mu vydať nástroje a tak spolu bojovali. Bol síce porazený, no súboj prežil. Dlho sa spamätával z prehry a v blízkosti srdca získal časť jeho božskej moci. Oficiálne bol Šiesty Dom zrušený a jeho členovia vyhnaní a stráca tak akúkoľvek formálnu právomoc v Morrowinde. No napriek tomu bol v tajnosti znovu vybudovaný a po stáročia tajne pôsobil v Morrowinde a uctieval Dagoth Ura ako svojho vládcu a boha. Toto trvalo až do posledných rokov Tretej Éry, kedy bol Dagoth porazený reinkarnovaným Nerevarom.

**Dom Dres**
Je jedným zo súčasných piatich vládnucich Domov. Jeho členovia sú veľmi konzervatívni a dlho po dobytí Morrowindu odmietali prijať imperiálnu nadvládu. Vlastní rozľahlé plantáže, z ktorých skvele profituje, najmä vďaka práci otrokov. Preto sídli v južnej časti Morrowindu, ktorá susedí s oblasťou Black Marsh, odkiaľ je najväčší prísun argonianských otrokov. Hoci sa mu nepáčila politika kráľa Helsetha, ktorý v poslednom období začína rušiť otroctvo, tak napriek tomu s ním vytvoril tento Dom spojenectvo, keďže sám má politicky menší vplyv než ostatné domy a zrušené otroctvo ho zrejme pripraví aj o značný kapitál.

**Dom Hlaalu**
Hoci si Dom Hlaalu ctí kultúru a tradície Dunmerov, tak bol medzi prvými, ktorí vítali impérium, po jeho dobytí Morrowindu a stali sa mu vernými spojencami. Na začlenení do Impéria oceňovali najmä voľný obchod a náboženskú slobodu. Vzhľadom na svoju politiku nie sú veľmi obľúbení medzi Domami Redoran a Indoril, no túto neobľúbenosť do istej miery vyvažuje fakt, že je napojený nielen na niektoré významné oficiálne obchodné organizácie, ale aj na zločineckú organizáciu Camonna Tong. Keďže sa zameriava najmä na zisk a obchodovanie, tak je tiež spojencom súčasného kráľa Helsetha.

**Dom Indoril**
Tento Dom má veľký význam najmä vďaka faktu, že kedysi bol jeho vodcom samotný vládca všetkých Chimerov, veľký hrdina Indoril Nerevar, ktorý je v súčasnosti uctievaný ako jeden z bohov. Jeho členovia sú dokonca konzervatívnejší, než členovia Domu Dres, sú horliví podporovatelia chrámov Tribunálu a kultúrnych tradícií. Najdlhšie zo všetkých Domov bojovali proti imperiálnej nadvláde. Jeho moc v poslednom období značne oslabuje aliancia tvorená Domami Dres, Hlaalu a kráľom Helsethom.

**Dom Redoran**
Členovia tohto Domu sú prevažne bojovníci. V minulosti ich zocelili početné stretnutia s ich susedmi, Nordami so Skyrimu. Zakladajú si na povinnosti voči rodine a zbožnosti voči chrámom. Vzhľadom na to sú tiež zástancami poriadku a zákona, preto sú nepriateľmi Camonna Tong a Gildy Zlodejov. Nie sú príliš nadšení z Impéria, no neraz vytvárajú spojenectvá s Imperiálnou Légiou, ktorú obdivujú pre česť a statočnosť jej členov. Taktiež pre skvelé bojové schopnosti vládne vzájomný rešpekt a istá forma priateľstva medzi Gildou Bojovníkov a Domom Redoran.

**Dom Telvanni** Členovia tohto Domu sú známi ako mocní a skúsení mágovia. Sú presvedčení, že poznanie dáva moc a moc dáva právo. Tiež sú známi svojou odmeranosťou voči takmer každému (vrátane ostatných dunmerov), mimo členov svojho Domu. Preto si niekedy tiež stavajú vysoké veže bez schodov, aby sa do ich komnát nedostal nik, kto neovláda umenie levitácie, čo im poskytuje značné súkromie. Povráva sa, že v honbe za mocou sa neštítia ani nekalých praktík, ako napríklad nekromancie. Tiež sa povráva, že niektorí členovia tohto Domu môžu byť Lichmi, alebo vampírmi. Vzhľadom na ich zameranie sú dosť nepriateľskí voči Gilde Mágov, ktorú vnímajú ako konkurenciu a kvôli jej oslabeniu sú ochotní sa dokonca spojiť s inými Domami.