

The Elder Scrolls V

SKYRIM®



EL JUEGO DE AVENTURAS
REGLAMENTO

Bethesda®

MÖDIPHIUS®
ENTERTAINMENT

MODIPHIUS ENTERTAINMENT

Ficción y desarrollo narrativo

Javier Angeriz-Caburrasi
Juan Echenique
Stefano Guerriero

Diseño de mecánicas y narrativa

Javier Angeriz-Caburrasi
Juan Echenique
Stefano Guerriero
Rob Harris

Diseño adicional

Noah Cohen
Brian Neff
Chris Birch

Edición de texto

Bryce Johnston

Traducción

Juanma Coronil

Diseño gráfico

Michal E. Cross
Stephanie Toro Gurumendi
Tom Hutchings
Chris Webb
Mark Whittington

Diseño gráfico adicional

Tracy Allen
Stephanie Katz-Barnes
Peter Marshall
Kam Sylvester

Diseño 3D

Joana Abbott
Domingo Díaz Fermín
Jonathan La Trobe-Lewis
Christopher Peacey
Gary Starkamp

Dirección artística

Kris Aubin
Katya Thomas

Cartografía

Damien Mammoliti

Coordinación del proyecto

Gavin Dady

Producción

Eastar Game Manufacturing Co., Ltd

Dirección creativa

Chris Birch

Directora de operaciones

Rita Birch

Dirección ejecutiva

Cameron Dicks

Gestión de producto

Sam Webb

Jefe de servicios creativos

Jon Webb

Coordinador creativo

Kieran Street

Gestión financiera

Luc Woolfenden

Coordinador de producción y logística

Peter Grochulski

Dirección artística

Kris Auburn, Rocío Martín Pérez,
Katya Thomas

Coordinadora del estudio

Rocío Martín Pérez

Jefe de diseño 3D

Jonathan La Trobe-Lewis

Artistas principales de diseño 3D

Domingo Díaz Fermín,
Christopher Peacey

Artista de diseño 3D

Joana Abbott

Jefe de diseño gráfico

Michal E. Cross

Diseñadores gráficos

Stephanie Toro Gurumendi,
Christopher Webb,
Mark Whittington

Producción de audio y vídeo

Steve Daldry

Coordinador de desarrollo

Jason Enos

Desarrolladores

Jono Green, Ethan Heywood

Desarrollo de la línea 2d20

Nathan Dowdell

Controles de calidad

Samantha Laydon, Nathan Perry,
Dominic Westerland

Coordinador de proyecto principal

Gavin Dady

Coordinadores de proyecto

Chris Shepperson, James Barry

Ayudante de los coordinadores de proyecto

Haralampos Tsakiris

Gestión de operaciones

Benn Graybeaton, John Wilson

Director de fábrica

Martin Jones

Operario de producción principal

Drew Cox

Operarios de producción

Thomas Bull, Luke Gill, Joshua Froud-Silverstone, David Hextall, Anthony Morris, Alex Taylor, Miles Turner, Warrick Voyzey

Gestión de cuentas y atención al cliente

Lloyd Gyan

Responsable de eventos

Gregoire Boisbelaud

Coordinador de traducciones y edición

Matt Timm

Coordinador de marketing

Shaun Hocking

Representante de soporte técnico

Chris Dann

Administradores del sitio web

Apinya Ramakomud,
Kyle Shepard

Analista de datos

Benn Graybeaton

Contabilidad

Valya Mkrtychyan

Pruebas de juego

Dominic Westerland, Eric Halil, Gavin Jones, Jakob Friis, Kevin Guillotin, Leith Brownlee, Nathan Perry, Odyn Rosa, Pat Shaw, Samantha Laydon, Scott Vandersee, Sean Bailey, Steve Friedrichs, Adamis DeLeon, Adrian Estregard, Alejandro Acevedo, Alex Andersson, Alex Carver, Alex Gibbs, Amy Williams, Arron Chapman, Bashira Colmenero Mendiola, Bobby Vruwink, Bosse Centerhed, Caleb Rochat, Charlie Perkins, Charlotte Boone, Charlotte Dawes, Chris Dunn, Chris Slater, Christian James Footsoy, Claes Florvik, Cory Lauer, Craig Walmsley, Daniel Kiskery, Desmond Thackeray, Edward Jackson, Enrique José Estévez Campo, Ethan Heywood, Ewen Davies, Federico Sohns, Francisco Solier Perez, Frank Simkins, Fredrik Holmbom, Giles Pritchard, Henry Grieve, Ian Harris, Ignacio Vilchez Santos, James Holmes, Jason Woodall, Joaquín García de la Cruz, Joel Williams, Johnathon Pittman, Jon Dawes, Jono Green, Jorge Rodríguez Alcedo, Josh Coombs, Josh Ivans, Keld Hjortskov, Kieran Street, Lloyd Gyan, Luis Fernández García, Mark Threlfall, Martin Constantineau, Matt Burns, Matthew Bernard-Laurin, Michael Jamieson, Michael Vruwink, Nicholas Chevallier, Parker Jacob Runge-Schmuckal, Paul Foster, Peter Pribula, Peter Tran, Rachel Cook, Rachel Ellingham, Rasmus Mellström, Raymond Terry, Richard Green, Rob Baxter, Roger Ellingham, Steve Daldry, Teddy Pugh, Tobias Mader, Wyatt Roehler, Rachel Walkowiak, Alex Ryan, Ollie Smith

Agradecimientos

A Sam Webb y el equipo de diseño de Bethesda: Michael Kochis, Alan Nanes, Matt Daniels, Kurth Kuhlmann, Jon Paul Duvall, Jessica Daniels, Emily Pagliarulo, Lauren Szymanski y Jessica Williams

Agradecimiento especial

A David Evans

CONTENIDO

RESUMEN GENERAL . . . 5	Degradación de Capitales. 22	Golpe final 35
Objetivo del juego 5	Fin del turno 23	Heridas críticas. 35
CONTENIDO 6	CARTAS DE EVENTO . . 23	Pociones 35
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA 8	Situaciones que afectan a todos los jugadores 23	Huir de un Combate 35
Colocación del tablero. 8	CARTAS DE MISIÓN . . 24	Luchar contra varios enemigos 36
Cartas de Personaje 8	Robar cartas 24	Cambiar objetos equipados. 37
¡Amenaza! 8	Pruebas de habilidad. 25	Finalizar un Combate 37
El Rey Supremo 8	Pruebas de medidor 25	Recompensas 37
Colocación de los paneles de personaje . . . 10	Dados especiales 25	Cartas de Encuentro 37
Fichas de Límite y Golpe final. 10	Misiones de Mazmorras 26	EXPLORACIÓN 38
LOS HÉROES DEL JUEGO 12	Éxitos y fracasos 26	Exploración narrativa 38
Orsimer. 12	Iconos de dificultad. 26	Exploración de Mazmorras. 39
Altmer 12	Cómo interpretar una prueba de habilidad 26	Completar una Mazmorra 40
Khajiita 12	Las decisiones importan 27	MEJORAR LOS PERSONAJES 41
Nórdico 13	¡Me faltan recursos! 27	Subida de nivel 41
Dunmer 13	Descartar tesoros 27	Habilidades Legendarias 41
Imperial 13	Misiones especiales 27	Habilidades 42
GUÍA DE REFERENCIA 14	Topo de Experiencia 27	Habilidades de Poder. 42
Empezar a jugar. 14	COMBATE. 28	Habilidades de Sombra 43
Acciones en un turno. 14	Secuencia del Combate 28	Habilidades de Hechicería 43
Secuencia del turno 15	Turnos y rondas 28	Mejoras y encantamientos 44
¡Recuerda! 15	Discreción y Emboscadas. 29	Cartas de Estado 45
GUÍA DE REFERENCIA DEL COMBATE 16	Trampas 29	Cartas de Personaje 45
Secuencia de una ronda de Combate . . . 16	Acciones de los enemigos 30	GUARDAR LA PARTIDA 46
¡Recuerda! 17	Acciones de los Seguidores 30	JUEGO EN SOLITARIO 47
EMPEZAR A JUGAR . . . 18	Acciones de los jugadores 30	GUÍA DEL EXPLORADOR DE SKYRIM. 48
ESTRUCTURA DE UN TURNO DE JUEGO. 18	Forzar tiradas en un Combate. 31	Cooperad 48
Resumen de la secuencia del turno 18	Tipos de acciones de jugador 31	Explorad el mundo 49
Robar una carta de Evento. 19	Acciones defensivas 31	Optimizad vuestras habilidades. 49
Monstruos errantes. 19	Acciones especiales. 32	CARTAS 50
Movimientos por el tablero 20	Invocación. 32	GUÍA DE REFERENCIA DE ICONOS 56
Acciones 20	Curación 32	
Carruajes 20	Descanso 32	
Visitar el Mercado. 21	Arcos 32	
Intercambios con otros jugadores 21	Acciones ofensivas 33	
Comarcas y Capitales 22	Infligir daño 33	
	Daño contra jugadores. 33	
	Representación del daño 33	
	Daño contra enemigos. 34	
	Correspondencia de ataques y armaduras . 34	



RESUMEN GENERAL

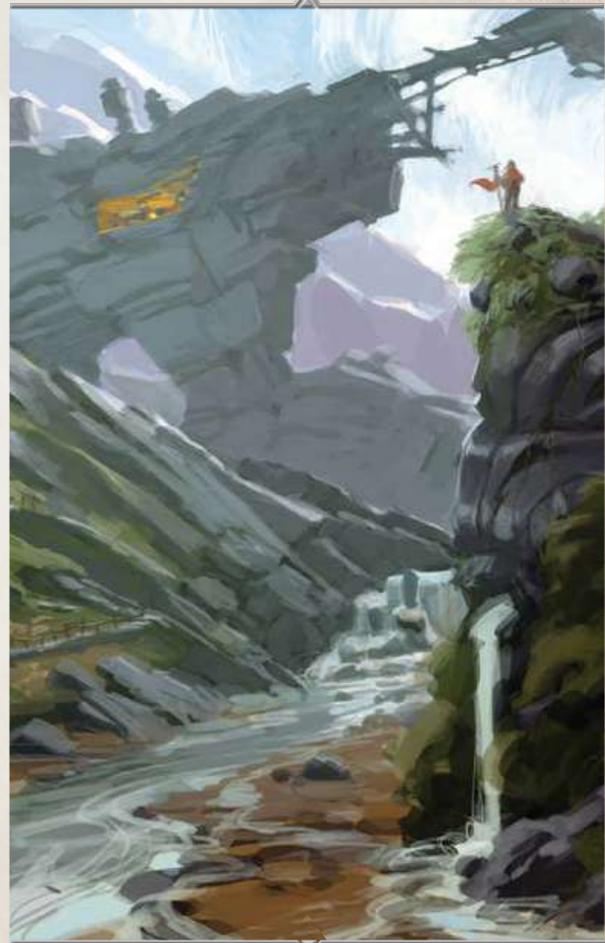
The Elder Scrolls V: Skyrim – El juego de aventuras es un juego de tablero de exploración y aventuras para 1–4 jugadores ambientado en la región fantástica de Skyrim. Cada jugador asume el papel de un héroe que se involucra en misiones de alto riesgo y cuyos actos pueden suponer la diferencia entre la vida y la muerte.

El juego consta de dos campañas con tres capítulos cada una. Las decisiones que tomen los jugadores tendrán repercusiones tangibles en el desarrollo de la trama, por lo que nunca habrá dos partidas iguales. Cada capítulo debería durar entre 90 y 120 minutos, y están diseñados para jugarse en orden conformando una línea argumental continua. No obstante, también pueden jugarse por separado como partidas individuales.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores encarnan a heroicos aventureros de Skyrim que pertenecen a una organización conocida como los Cuchillas. Durante el transcurso de la campaña protagonizarán una emocionante historia de conspiraciones, guerra e intrigas, en la que sus actos y decisiones causarán un impacto duradero en el mundo que les rodea.

Para ganar la partida, los jugadores deben completar las cartas de Misión principal. Fracasar en una de estas misiones no supone el fin de la partida; es posible no tener éxito y pese a ello alzarse victoriosos. Aun así, en cada capítulo se impone una serie de condiciones que, de no cumplirse, podrían conllevar el final de la partida. En la conclusión de cada capítulo, los jugadores han de enfrentarse a un último reto. La naturaleza de este reto es distinta en cada capítulo; podría tratarse de una batalla épica o una carrera desesperada con el tiempo en contra. Fracasar en este reto conlleva la derrota de los jugadores. Si un capítulo termina en fracaso, los jugadores tienen la opción de continuar la partida, aunque su derrota les acarreará dificultades adicionales en el capítulo siguiente.



CONTENIDO



4 cubos de Salud



4 cubos de Aguante



4 cubos de Magia



18 cubos de Armadura



1 dado de Enemigo



8 dados de habilidad



12 fichas de Límite de medidor



12 cubos de Límite de medidor



4 fichas de Golpe final



4 cubos de Golpe final



34 fichas de Monstruo errante



12 indicadores de Misión de jugador



24 indicadores de Misión



1 ficha de Jugador inicial



4 fichas de Caballo



1 ficha de Milicia de Ulfric



297 cartas de Misión



54 cartas de Mazmorra



67 cartas de Encuentro



25 cartas de Seguidor



6 cartas de Personaje



196 cartas de Objeto



46 cartas de Mejora/
Encantamiento



40 cartas de Estado



68 cartas de Evento



20 cartas de Naturaleza



19 cartas de Población



6 cartas de Reto de Mazmorra



4 cartas de referencia



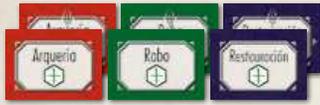
2 cajas para el mazo numerado



1 caja de Guardado del tablero



4 cajas de Guardado para los jugadores



72 fichas de Habilidad



42 fichas de Experiencia



100 fichas de Amenaza



42 fichas de Oro



72 fichas de Componente



6 miniaturas para los jugadores



1 libro de tutorial y escenarios



4 paneles de personaje



1 reglamento



1 tablero de juego

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

COLOCACIÓN DEL TABLERO

Despliega el tablero sobre la mesa de modo que esté al alcance de todos los jugadores. Sitúa debajo del tablero, de izquierda a derecha, los mazos de Mazmorra de las categorías Animal, Humano, No muerto, Daedra y Autómata, todos boca abajo y dejando espacio suficiente entre ellos para sus correspondientes pilas de descartes. Las cartas que conforman estos mazos presentan un número comprendido entre 0 y 7 en la esquina superior izquierda. Asegúrate de ordenar estas cartas numéricamente, de forma que la carta 7 quede en la parte inferior del mazo y las tres primeras cartas de la parte superior del mismo tengan el número 0. Una vez colocados estos mazos boca abajo, coge las tres primeras cartas de cada uno (las que tienen el número 0), barájalas y devuélvelas a la parte superior del mazo correspondiente.

A continuación, coge los dos mazos numerados (uno con cartas de tamaño normal y otro con cartas pequeñas), ordénalos numéricamente y guárdalos en las cajas numeradas que les correspondan. Consulta el libro de escenarios para saber cómo construir el mazo de Eventos en

función del capítulo que se vaya a jugar, y una vez creado, coloca este mazo en el espacio señalado del tablero.

Baraja por separado los mazos de Mejora/Encantamiento, Naturaleza , Población , Tesoro básico , Tesoro avanzado , Tesoro de dragón , Mercado de Poder , Mercado de Sombras , y Mercado de Hechicería , y sitúalos formando una fila junto al borde superior del tablero. Coloca también el mazo de Equipo  al lado de estos mazos.

Forma una reserva común con todas las fichas de Experiencia , Oro , Componente (Mineral , Planta  y Gema de alma , Monstruo errante, Amenaza ) y cubos de Armadura, y sitúala al alcance de todos los jugadores. Coloca después la ficha de Jugador inicial junto al tablero.

Por último, cada jugador ha de coger un panel de personaje.

CARTAS DE PERSONAJE

Estas cartas determinan la especie a la que pertenece el personaje. Cada especie posee tres capacidades exclusivas diferentes. La primera puede utilizarse en Combate, está disponible desde el principio de la partida y su uso no se considera una acción de Combate; sólo puede utilizarse una vez por turno de juego, pero se puede usar en cualquier momento del mismo. Las otras dos capacidades requieren que el personaje adquiera primero una habilidad. Por ejemplo, el Orsimer gana 1 punto adicional de , pero sólo después de haber aprendido la habilidad **Armadura pesada**. Además, todas las cartas de Personaje incluyen la acción Descanso. En un Combate, cualquier jugador puede usar la acción Descanso para recuperar 2 puntos de  y . Sería recomendable dedicar un rato a leer las cartas y familiarizarse con su contenido.

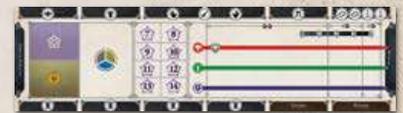
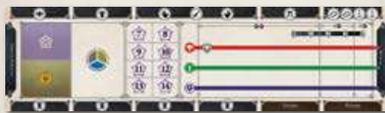
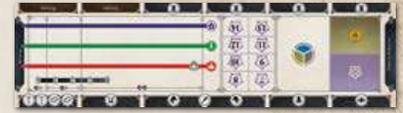
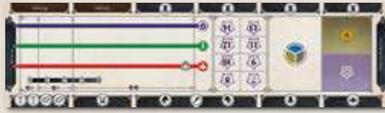
¡AMENAZA!

A lo largo de la partida habrá cartas que usen el icono . Cada vez que aparezca este icono, los jugadores deben colocar 1 ficha de Amenaza sobre cualquier carta que las acepte. Las fichas de Amenaza tienen este aspecto:



EL REY SUPREMO

Skyrim está gobernado por nueve jarls, uno en cada comarca. Por encima de todos ellos se halla el Rey Supremo, la persona más poderosa de la provincia. La muerte de un Rey Supremo es un incidente de gran trascendencia que suele provocar el caos y la anarquía en toda la región.



COLOCACIÓN DE LOS PANELES DE PERSONAJE

Cada jugador recibe una carta de Personaje y su correspondiente miniatura. Pueden repartirse al azar (barajando las cartas de Personaje y robando una cada uno), o bien dejar que cada jugador escoja un personaje y, por tanto, su estilo de juego.

Cada jugador coge una carta de Puños, otra de Túnica raída y otra de Poción de curación menor. Si alguno ha elegido al personaje Khajiita, recibe la carta Garras en vez de los Puños. Tanto las Garras como los Puños cuentan como armas a dos manos. Si un jugador no dispone de armas en algún momento de la partida, siempre podrá usar sus Puños (o Garras, en el caso del Khajiita). De igual modo, si un jugador se queda sin armadura, siempre le quedará la Túnica raída.

Las cartas Túnica raída y Poción de curación menor se colocan en los espacios de armadura y accesorio del panel de personaje, respectivamente. Los Puños (o Garras) se colocan entre los dos espacios de mano que hay en el panel de personaje; así se indica que el arma equipada ocupa ambas manos, por lo que resulta imposible utilizarla en combinación con otra arma, hechizo o escudo.

Cada jugador toma 2 , 1 cubo de Salud , 1 cubo de Aguante , 1 cubo de Magia , 1 ficha de Golpe final , 1 ficha de Límite para el medidor de Salud , 1 ficha de Límite para el medidor de Aguante  y 1 ficha de Límite para el medidor de Magia .

Coloca la ficha  en el primer espacio del medidor . Sitúa las restantes fichas ,  y  en el sexto espacio de los medidores ,  y , respectivamente, de forma que la flecha impresa en las fichas señale hacia la derecha. Coloca los cubos de ,  y  en el quinto espacio de sus respectivos medidores.

Cada panel de personaje tiene 4 espacios de Mochila ; en cada uno de ellos puede guardarse 1 objeto. Si en algún momento de la partida un jugador gana un objeto que no puede equiparse ni guardarse en la Mochila, puede optar por descartar ese objeto o bien descartar cualquier otro que tenga a fin de dejar espacio para el nuevo. Las cartas de hechizos  no ocupan espacios en la Mochila; pueden guardarse en ella, pero no se cuentan de cara a su límite de 4 objetos.

En la esquina inferior derecha del panel de personaje hay dos espacios para Estados. Se recomienda colocar en ellos las cartas de Estado que se utilicen con mayor frecuencia, aunque no existe límite al número de cartas de Estado que puede tener un personaje en uso al mismo tiempo.

El espacio para accesorios  y pociones  que hay en la esquina superior derecha del panel de personaje puede contener hasta 4 objetos al mismo tiempo (en cualquier combinación de accesorios y pociones).

USAR CUBOS EN VEZ DE FICHAS

En la caja del juego vienen 12 cubos de color café y 4 cubos de color negro que se pueden usar en sustitución de las fichas de Límite y Golpe final. Algunos jugadores prefieren usar estos componentes porque les resulta más fácil desplazarlos.

FICHAS DE LÍMITE Y GOLPE FINAL

Cuando se colocan a la derecha de un medidor, estas fichas ayudan a los jugadores a visualizar las puntuaciones máximas de ,  y  que pueden alcanzar sus personajes. No está permitido colocar un cubo de  o  encima de las fichas ,  y . Si la ficha  se halla en el sexto espacio del medidor de , significa que el personaje puede colocar su cubo de  en el quinto espacio del medidor, pero no más allá, así que su  máxima sería 5. En cambio, sí se puede colocar el cubo de  encima de la ficha . Para saber más sobre el uso de la ficha  consulta la sección «Combate».

IMPERIAL

Una vez por turno

Suerte Imperial: Cuando robes o , pídele 1 para .

Tras aprender **Bloqueo** . Si tienes equipado .

Tras aprender **Restauración** . Curo +1.

Descanso **2**

© 2021 BSW

CARTA DE PERSONAJE

7	9	11	13
8	10	12	14

0 1 2 3 4

ESTADO

ESTADO

MISIONES

© 2021 BSW

TÚNICA RALDA

Equipo

Discreción (1)

1/701 © 2021 BSW

Puños

-			-
-			-
-			-

1/705 © 2021 BSW

POCIÓN DE CURACIÓN MENOR

Equipo

Entrega 2 para girar 1. Máximo de 1 uso por ronda de combate.

1

1/710 © 2021 BSW

LOS HÉROES DEL JUEGO

ORSIMER



Los orgullosos habitantes de Orsinium, más conocidos como orcos, son célebres por su fuerza y resistencia. Su talento como artesanos no tiene parangón, y su destreza marcial infunde pavor en el corazón de sus enemigos.



ALTMER



La mayoría de los denominados altos elfos luchan bajo el estandarte del Dominio de Aldmer. Sin embargo, algunos de estos moradores de las islas de Estivalia se rebelan contra el régimen político de su pueblo y prefieren unirse a la Legión Imperial o incluso venden sus servicios al mejor postor como mercenarios. Se cuentan entre los mejores magos de Tamriel.



KHAJITA



Aunque suelen tomarse por ladrones y criminales, estos felinos humanoides oriundos de Elsweyr se ganan la vida como diplomáticos y mercaderes ambulantes. Su discreción, rapidez y agilidad los hace igualmente letales en el campo de batalla o en una corte.





NÓRDICO

Los feroces y orgullosos hijos de Skyrim poseen una cultura muy rica con abundantes leyendas y tradiciones. Destacan como artesanos, guerreros y narradores. Están divididos entre los que desean la independencia y los que prefieren someterse al Imperio. Su ferocidad amenaza con sumir la región en una cruenta guerra civil.

NÓRDICA

Una vez por turno

Grito de batalla: En Combate, pierde 1 para usar una acción ofensiva sin que te ataquen.

Tras aprender **A dos manos**
Añade 1 de daño a

Tras aprender **Herrería**
Las mejoras te cuestan 1 menos.

Descanso 2



DUNMER

Los dunmer, nativos de Morrowind y más conocidos como elfos oscuros, no han tenido mucha suerte en Skyrim; por ese motivo, suelen congregarse en comunidades aisladas y recelan de los desconocidos. Su dominio de la magia y su destreza marcial los convierte en temibles guerreros y aliados poderosos.

DUNMER

Una vez por turno

Manto de llamas: En Combate, pierde 1 para infligir 2 a todos los enemigos y personajes de jugadores presentes.

Tras aprender **Armadura ligera**
Si tienes equipada

Tras aprender **Destrucción**
Añade 1 de daño a tus Hechizos de Destrucción.

Descanso 2



IMPERIAL

Los imperiales proceden de Cyrodiiil, la sede del Imperio, y son célebres por su magia curativa y la mentalidad defensiva y táctica con que libran sus guerras. Son avezados comerciantes y astutos diplomáticos, lo cual a menudo les granjea la animadversión del resto de habitantes de Tamriel.

IMPERIAL

Una vez por turno

Suerte imperial: Cuando robes o , pierde 1 para .

Tras aprender **Bloqueo**
Si tienes equipada

Tras aprender **Restauración**
Cura +1.

Descanso 2

GUÍA DE REFERENCIA

Ten siempre a mano esta página mientras juegas; te ayudará a recordar todo lo que se puede hacer durante la partida.

EMPEZAR A JUGAR

1 Cada jugador coge una carta de Personaje.

2 Roba (+) las cartas 209 (contiene las reglas del capítulo 1) y de la 160 a la 163. Dale una a cada jugador y retira de la partida (↘) las cartas que sobren.

Mazo de los Cuchillas

(+) 217 a 226. Baraja estas cartas. Éste es el mazo de los Cuchillas, y representa al resto de los miembros de la organización. Este mazo se utilizará en la campaña 2, ¡así que procurad salvar a todos los que podáis!

3 Designad a alguien como jugador inicial. Ese jugador ha de coger la ficha de Jugador inicial.

4 Consulta los preparativos necesarios para la campaña 1 y el capítulo 1 de la misma (página 4 del libro de escenarios).

ACCIONES EN UN TURNO

Cada jugador puede realizar una de las siguientes acciones:

Explorar una casilla de Mazmorra

Consulta la carta de Reto de Mazmorra correspondiente al capítulo actual y enfréntate a los enemigos indicados.

Explorar una casilla de Naturaleza

Si estás en una casilla (🦋), roba y resuelve una carta (🦋). Si esa carta contiene el enunciado « (↘) = (+) » seguido de un número, puedes retirar de la partida esa carta (🦋) para ganar una Misión personal o un Seguidor.

Explorar una casilla de Capital

Si estás en una Capital, roba y resuelve una carta (🏠). Si esa carta contiene el enunciado « (↘) = (+) » seguido de un número, puedes retirar de la partida esa carta (🏠) para ganar una Misión personal o un Seguidor.

Completar una Misión

Si estás en el lugar especificado por una carta de Misión, puedes seguir leyendo la carta y completar la Misión. Una vez que cumplas el objetivo o fracasas en el intento, dale la vuelta a la carta y lee la correspondiente sección de Éxito o Fracaso. Si la carta no ha de descartarse luego, continúa leyendo. Muchas cartas plantean algún tipo de decisión. ¡Escoge con cuidado!

SECUENCIA DEL TURNO

1 El jugador inicial y resuelve una carta de Evento. Añade 1 a cualquier carta que contenga el símbolo , o bien a la Tabla de Capitales, por cada que aparezca en la carta de Evento.

2 Mueve a todos los Monstruos errantes que se indiquen en las reglas del capítulo.

3A Cada jugador se mueve un máximo de 4 casillas por los caminos trazados en el mapa. Todos los jugadores se mueven al mismo tiempo. Los jugadores que tengan una ficha de Caballo pueden moverse 1 casilla adicional.

3B Carruajes: Si empiezas el turno en una Capital, en vez de moverte con normalidad puedes desplazarte a cualquier otra Capital pagando 1 por cada comarca que debas atravesar. No es preciso que te muevas por los caminos; puedes recorrer la ruta que prefieras. Usar un Carruaje consume todo tu movimiento del turno actual.

4A Cada jugador realiza 1 acción de turno.

4B Si estás en una Capital, puedes visitar el Mercado para comprar, vender, fabricar, mejorar o encantar objetos, o bien para comprar , y . Esto no cuenta como una acción de turno. Es aconsejable hacer todo esto mientras los demás jugadores resuelven sus acciones del turno.

5 Se restaura al máximo la de todos los jugadores y se cede la ficha de Jugador inicial al siguiente jugador.

6 Empieza un nuevo turno.



¡RECUERDA!

Robar cartas

Si una carta te indica que otra carta que no está en el mazo numerado, simplemente la siguiente carta. Por ejemplo, si tienes que 340, y esa carta no está ahí, entonces 341. Si la carta 341 tampoco está, 342, y así sucesivamente.

Misiones personales

Las Misiones personales otorgan grandes recompensas, y además aceptan fichas . Cada jugador sólo puede tener 2 Misiones personales activas en todo momento.

Pruebas de habilidad

Durante la partida tendrás que efectuar pruebas de habilidad. Para ello basta con lanzar 3 dados de habilidad, más 1 dado adicional si posees la habilidad requerida (2 dados si es Legendaria). No es obligatorio poseer la habilidad en cuestión, pero es mejor tenerla para recibir esta bonificación. Si fallas la tirada, puedes forzarla tantas veces como te puedas permitir, pagando cada vez los recursos que se muestren en el enunciado de la prueba.

GUÍA DE REFERENCIA DEL COMBATE

SECUENCIA DE UNA RONDA DE COMBATE

1 Los jugadores usan pociones y cambian los objetos que tengan equipados (este intercambio cuesta 1 ). Luego eligen al jugador que actuará en primer lugar durante esta ronda de Combate. El jugador seleccionado debe girar su carta de Personaje para situarla en posición horizontal. Los jugadores cuyas cartas ya estén giradas de este modo no pueden ser elegidos durante este paso.

2 Tira el dado de Enemigo, ¡pero no resuelvas aún el resultado!

3 Tira el dado de Enemigo para tu Seguidor (si tienes alguno) y resuelve inmediatamente su resultado.

4 Decide qué acción vas a realizar.

ACCIÓN OFENSIVA

5A Resuelve la acción del enemigo.

6A Paga el coste de tu acción en  o .

7A Haz tu prueba de habilidad. Si fracasas, puedes forzarla gastando 1  (1  si es un hechizo) para ganar 1 dado. Dependiendo de tu nivel, podrás forzar la prueba varias veces.

8A Si tienes éxito en la prueba, inflige al enemigo el daño causado por tu acción. En caso contrario, no ocurre nada.

ACCIÓN DEFENSIVA

5B Paga el coste de tu acción en  o .

6B Haz tu prueba de habilidad. Si fracasas, puedes forzarla gastando 1  (1  si es un hechizo) para ganar 1 dado. Dependiendo de tu nivel, podrás forzar la prueba varias veces.

7B Si tienes éxito en la prueba, anula el daño que te haya infligido el enemigo ( seguirá afectando a otros jugadores). En caso contrario, resuelve la acción del enemigo.

ACCIÓN ESPECIAL

5C Paga el coste de tu acción en  o .

6C Haz tu prueba de habilidad. Si fracasas, puedes forzarla gastando 1  (1  si es un hechizo) para ganar 1 dado. Dependiendo de tu nivel, podrás forzar la prueba varias veces.

7C Si tienes éxito en la prueba, aplica el efecto de la acción especial.

8C Resuelve la acción del enemigo.

9 Empieza una nueva ronda de Combate. Si las cartas de Personaje de todos los jugadores se encuentran en posición horizontal, ahora se enderezan todas.

DAÑO

Daño contra los jugadores

Cuando un enemigo inflige daño a un jugador, esta cantidad se resta de su medidor de . No obstante, si su Armadura le protege por completo de este daño, en vez de eso su personaje queda desequilibrado y sólo pierde 1 .

Correspondencia de iconos

El icono del ataque debe coincidir con el de la armadura del enemigo:  para ,  para  y  para . Su puntuación de Armadura se resta del daño causado; la diferencia es el daño final sufrido. Si el enemigo carece de la Armadura apropiada, sufre la totalidad del daño.

Múltiples iconos

Si tu ataque incluye varios iconos distintos (por ejemplo, «5 /»), puedes elegir con qué icono afectas al enemigo. Si un ataque enemigo afecta a varios tipos de Armadura distintos, siempre se elegirá la opción que inflija mayor cantidad de daño.

Daño contra enemigos

Los enemigos no tienen medidores de ; en vez de eso, el daño que sufren se aplica directamente a la Armadura correspondiente. Un ataque  afectará a la Armadura  del enemigo, haciéndolo más vulnerable a posteriores ataques . Si el enemigo carece de un medidor de Armadura correspondiente al ataque recibido, el jugador puede elegir cuál de sus medidores de Armadura se reduce. Cuando un medidor de Armadura se reduce por debajo de 1, se retira el cubo de Armadura de la carta de Enemigo. Una vez que el enemigo se queda sin ningún cubo de Armadura, es derrotado y se retira del Combate. Si el enemigo derrotado procedía de un mazo de Mazmorra, su carta se deposita en la pila de descartes de ese mazo.

Golpe final

Si el medidor de  de un jugador se ve reducido a 1 o menos como consecuencia de un solo ataque, quedará expuesto a un Golpe final. El daño sobrante causado por ese golpe se ignora. Por ejemplo, un jugador con 3  que recibiera 5 de daño reduciría su  a 1. Si un jugador que se halla expuesto a un Golpe final sufre cualquier cantidad de daño, recibe una Herida crítica y se retira del Combate.

DISCRECIÓN Y TRAMPAS

¡Sólo durante la primera ronda del Combate!

Discreción

Durante la primera ronda de Combate, puedes intentar actuar con Discreción. Para ello debes hacer una prueba de Discreción: tira 3 dados de habilidad más 1 dado por cada punto de Discreción que tengas en tus cartas equipadas, y añade 1 dado si posees la habilidad **Discreción** (¡2 dados si es Legendaria!). Si tienes éxito en la prueba, elige cualquier acción ofensiva que te permitan tus objetos equipados y resuélvela sin necesidad de hacer ninguna tirada.

Desactivar trampas

Cuando te enfrentes a una Trampa (), puedes intentar desactivarla durante la primera ronda de Combate. Para ello debes hacer una prueba de Abrir cerraduras: tira 3 dados de habilidad, más 1 dado si posees la habilidad **Abrir cerraduras** (¡2 dados si es Legendaria!). ¡Si tienes éxito en la prueba, la Trampa es derrotada automáticamente! En caso contrario, resuelve el ataque  de la Trampa. No se permiten acciones defensivas contra este ataque.

¡Emboscada!

Si te enfrentas a un enemigo que posee el rasgo Emboscada, la primera ronda del Combate consistirá en una resolución automática de la acción  del enemigo. Si el jugador inicial ha usado la Discreción con éxito, la Emboscada se anula. En caso contrario, el primer jugador que actúe no podrá realizar ninguna acción durante la actual ronda de Combate.

¡RECUERDA!

Pruebas de habilidad en un Combate

La mayoría de las acciones de Combate son pruebas de habilidad con carácter binario: puedes usarlas con éxito o fracasar en el intento, pero los éxitos no son acumulativos. Si una acción de Combate tiene dificultad  para infligir 2 , obtener  en los dados solamente infligirá 2 , no 6 .

EMPEZAR A JUGAR

La primera vez que juegues a *The Elder Scrolls V: Skyrim – El juego de aventuras*, sería aconsejable empezar por el tutorial descrito en el libro de escenarios. El juego básico al completo consta de dos campañas:

- ◆ **Campaña 1 – *Los Cuchillas*:** Esta campaña transcurre 25 años antes de los sucesos que se narran en el videojuego *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Varios integrantes de los Cuchillas huyen de la Gran Guerra de Cyrodiil con la esperanza de hallar un lugar seguro en Skyrim. Por desgracia, los horrores de la guerra les siguen hasta allí, y deberán afrontar grandes peligros para salvar a sus camaradas.
- ◆ **Campaña 2 – *La guerra civil*:** Esta campaña empieza justo antes de la muerte del Rey Supremo de Skyrim. Los Cuchillas de la campaña anterior son ahora más viejos y han logrado instalarse cómodamente en la provincia ocultando su verdadera identidad y su afiliación. Pero una siniestra conspiración les obliga a abandonar su retiro para salvar Skyrim de la destrucción.

Una vez completado el tutorial, se recomienda seguir con la campaña 1 (*Los Cuchillas*). Cada vez que se empieza una campaña, es preciso leer las instrucciones de preparación y realizar los ajustes pertinentes en el tablero y los paneles de personaje.

Cada jugador elige un color y toma los correspondientes indicadores de Misión. Luego se designa a uno de ellos como el jugador inicial; pueden decidirlo de mutuo acuerdo o echándolo a suertes. Si se decantan por el segundo método, todos los jugadores tiran 5 dados y se nombra jugador inicial al que obtenga más  en su tirada. Completad los preparativos de la campaña elegida siguiendo las instrucciones del libro de escenarios, leed las reglas y ya estaréis listos para empezar a jugar.

ESTRUCTURA DE UN TURNO DE JUEGO

RESUMEN DE LA SECUENCIA DEL TURNO

- ◆ El jugador inicial roba una carta de Evento y la resuelve.
- ◆ **Todos los jugadores se mueven:** El orden no importa, todos los jugadores pueden moverse simultáneamente.
- ◆ **Cada jugador realiza una acción:** El jugador inicial actúa en primer lugar, seguido de los demás jugadores, uno por uno, en sentido horario alrededor de la mesa.
- ◆ **Visitar el Mercado:** Los jugadores que se hallen en una Capital pueden visitar su Mercado. Esto puede ocurrir antes o después de realizar la acción del turno, pero nunca antes de moverse.
- ◆ **Subir de nivel:** Todo jugador que tenga suficiente  para subir de nivel debe hacerlo.
- ◆ **Ceder la ficha de Jugador inicial:** El jugador inicial entrega la ficha de Jugador inicial al jugador que esté sentado a su izquierda.
- ◆ Termina el turno.

ROBAR UNA CARTA DE EVENTO

Al comienzo del turno, antes de que ocurra nada más, el jugador inicial debe robar una carta de Evento. Esta carta plantea una situación que afecta a todos los jugadores.

Una vez resueltos, los Eventos se colocan en la pila de descartes del mazo de Eventos. Si se acaban las cartas de este mazo durante el transcurso de la partida, se barajan las cartas de su pila de descartes para formar con ellas un nuevo mazo de Eventos.

Para más información, consulta la sección «Cartas de Evento» en la página 23.

MONSTRUOS ERRANTES

Multitud de criaturas feroces y fuerzas hostiles pululan por las tierras salvajes de Skyrim. Durante la partida, diversos efectos de juego obligarán a los jugadores a colocar fichas de Monstruo errante sobre el tablero. Todo jugador que intente pasar por encima de una ficha de Monstruo errante debe terminar su movimiento en esa casilla y dedicar su acción del turno a combatir contra ese monstruo (para más detalles, consulta la sección «Acciones» en la página 20). Si el Monstruo errante se mueve a una casilla ocupada por la miniatura de un jugador, éste no podrá moverse y deberá luchar contra el monstruo cuando sea su momento de actuar.

Cuando se enfrente a un Monstruo errante, el jugador ha de consultar el número de Encuentro que hay en su ficha y robar esa carta del mazo numerado. Por ejemplo, la ficha de Monstruo errante del Dragón tiene impreso el número 339. Cuando un jugador se enfrente a esta ficha, deberá buscar la carta 339 en el mazo numerado. Algunas fichas de Monstruo errante (Vampiros, Daedra y Troles, por ejemplo) tienen dos números de Encuentro distintos, uno en cada lado de la ficha. Estos números representan dos tipos de Encuentro diferentes, uno más difícil que el otro. Cada vez que se coloque sobre el tablero una de estas fichas de Monstruo errante, el jugador inicial debe arrojarla al aire como si fuese una moneda para determinar al azar cuál de sus dos caras ha de quedar boca arriba. Si vais a jugar con miniaturas de Monstruo en vez de fichas, procurad tener las fichas a mano igualmente para poder consultar su número de Encuentro cuando os enfrentéis a cada monstruo; si tiene un número de Encuentro en cada cara, el jugador inicial arroja la ficha al aire para determinar cuál de ellos se resuelve.

Después de resolver el encuentro con el Monstruo errante (ya sea combatiendo hasta derrotarlo o huir de él, o empleando cualquier otro método según las circunstancias), el jugador podrá moverse a una casilla adyacente, siempre y cuando no haya fichas de Monstruo errante en ella. A continuación, el jugador devuelve la carta al lugar

que le corresponde en el mazo numerado. Si un jugador huye o es derrotado por un Monstruo errante, debe mover su miniatura 1 casilla en cualquier dirección.

Los Monstruos errantes suelen aparecer y moverse como resultado de una carta de Evento o de Misión, y pueden entorpecer seriamente los progresos de los jugadores. Dependiendo de la situación, estos enemigos perseguirán a los jugadores o atacarán las Capitales. Sus movimientos pueden clasificarse en estos dos tipos:

- ◆ **Moverse hacia la Capital más cercana:** La ficha de Monstruo errante se mueve hacia la Capital más cercana sobre el tablero. Si hay dos o más Capitales a la misma distancia, el jugador inicial decide cuál es el objetivo del enemigo. Un Monstruo errante no considera como objetivos las Capitales que estén Sublevadas (ver «Degradación de Capitales» en la página 22), por lo que si la Capital más cercana está Sublevada, el Monstruo errante se moverá hacia la siguiente Capital más cercana.
- ◆ **Moverse hacia un jugador:** Puede tratarse del jugador inicial o bien del jugador más cercano. En el primer caso, las fichas de Monstruo errante pertinentes se mueven hacia el jugador que tenga la ficha de Jugador inicial. Si la miniatura de este jugador no está sobre el tablero, los Monstruos errantes no se moverán. En el segundo caso, las fichas de Monstruo errantes se mueven hacia la miniatura de jugador que tengan más cerca; si hay más de una opción, el jugador inicial decide hacia cuál se mueve la ficha.

En ambos casos, y a menos que se especifique otra cosa, los Monstruos errantes se desplazan 1 casilla por el tablero cada vez que se mueven. En cada casilla solamente hay espacio para un Monstruo errante. Si alguna vez van a coincidir dos Monstruos errantes en una misma casilla, el último que se mueva deberá detenerse en una casilla inmediatamente anterior a la que ya está ocupada por otro Monstruo errante.



MOVIMIENTOS POR EL TABLERO

Después de robar una carta de Evento, los jugadores deben mover sus miniaturas por el tablero. Estos desplazamientos se llevan a cabo simultáneamente; todos los jugadores pueden moverse al mismo tiempo o hacerlo en el orden que prefieran. Es recomendable que discutan sus estrategias antes de moverse, así podrán establecer alianzas y sacar el máximo partido de su colaboración.

Cada jugador puede mover su miniatura un máximo de 4 casillas siguiendo los caminos dibujados en el tablero. Ciertos efectos de juego pueden aumentar o reducir este número; por ejemplo, tener un Caballo incrementa la capacidad de movimiento de un jugador en 1 casilla.

CARRUAJES

En vez de moverse, un jugador situado en una Capital puede optar por alquilar un Carruaje que le lleve hasta otra Capital. Al hacerlo se considera que cada comarca es una única casilla del tablero, y el jugador debe pagar 1  por cada casilla (comarca) que deba recorrer. Por ejemplo, desplazarse desde Carrera Blanca hasta Lucero del Alba costaría 1 , ya que las comarcas Carrera Blanca y El Pálido están adyacentes. Viajar desde Soledad hasta Riften costaría 3 , puesto que el jugador tendría que pasar por la Marca de Hjaal, Carrera Blanca y La Grieta.



ACCIONES

Cuando todos los jugadores se hayan movido, cada uno de ellos actúa una vez de manera consecutiva, empezando por el jugador inicial y procediendo en sentido horario alrededor de la mesa. Cada jugador puede realizar una acción y, si está en una Capital, visitar el Mercado; también puede renunciar a su acción del turno, si lo prefiere. Las acciones que puede llevar a cabo un jugador son las siguientes:

◆ **Explorar la zona:** Si el jugador se halla en una Capital o en una casilla , roba una carta de  o de , respectivamente.

◆ **Completar una Misión:** Si el jugador está en la ubicación especificada por una carta de Misión, puede gastar su acción para iniciarla o completarla.

◆ **Explorar una Mazmorra:** Si el jugador se encuentra en una casilla , , ,  o , puede entrar en la Mazmorra, luchar contra los enemigos que la habitan y tratar de hacerse con sus tesoros.

◆ **Luchar contra un Monstruo errante:** Si el movimiento del jugador terminó en una casilla ocupada por un Monstruo errante, la acción del jugador debe gastarse para luchar contra ese monstruo.

VISITAR EL MERCADO

Los jugadores que están en Capitales también pueden visitar el Mercado para comprar y vender objetos, adquirir Componentes y mejorar/encantar sus objetos. Esto no consume su acción del turno, y puede hacerse además de completar una Misión o explorar la zona. Un jugador puede realizar cualquiera de las actividades siguientes en un Mercado:

- ◆ **Vender objetos:** Los objetos se venden por el precio que se indique en su carta. Las cartas que no tienen un precio impreso no se pueden vender. En un mismo turno puede venderse cualquier cantidad de objetos. Los objetos vendidos se devuelven a sus mazos de origen (y luego se barajan estos).
- ◆ **Comprar objetos:** Cuando un jugador decide visitar el Mercado, primero hay que comprobar qué objetos están a la venta en esa Capital. La Tabla de Capitales que hay en la esquina superior derecha del tablero indica los mazos que hay disponibles en cada Capital. El jugador elige uno de estos mazos, paga 1  y roba 1 carta. Si posee la habilidad **Elocuencia**, puede robar 1 carta adicional. Si prefiere seguir buscando en el Mercado, puede pagar 1  adicional para robar otra carta. No existe límite al número de cartas que puede robar un jugador, pero todas ellas deben robarse del mismo mazo. Por ejemplo, un jugador que se encuentre en Soledad podría pagar 1  para robar 1 carta del mazo , el mazo  o el mazo . A continuación, el jugador podría pagar 1  adicional para robar otra carta del mismo mazo. Puede hacer esto tantas veces como quiera, siempre y cuando disponga de suficiente . Una vez robadas todas las cartas, el jugador puede comprar tantas como desee y se pueda permitir, pagando el precio indicado en cada carta.

- ◆ **Comprar Componentes:** Los jugadores también pueden comprar ,  y  en el Mercado. Cada Componente cuesta 5  a menos que se estipule un precio distinto en esa Capital.
- ◆ **Fabricar objetos:** Todas las cartas del mazo de Equipo pueden fabricarse en el Mercado. El precio para hacerlo es siempre 2 , 2  o 2 , dependiendo del objeto. Para fabricar un objeto, el jugador debe descartar los Componentes necesarios; luego puede buscar el objeto en el mazo correspondiente y colocar su carta en su Mochila o en alguno de los espacios para los objetos equipados.
- ◆ **Mejorar y encantar objetos:** Algunos objetos pueden mejorarse o encantarse. Para saber más sobre esto, consulta la sección «Mejoras y encantamientos» (página 44).
- ◆ **Comprar un Caballo:** Un jugador que se halle en una Capital puede pagar 10  para coger una ficha de Caballo y colocarla junto a su carta de Personaje. Todo jugador que tenga una ficha de Caballo puede moverse 1 casilla adicional en cada turno. No se puede tener más de 1 ficha de Caballo en ningún momento.

Se puede visitar el Mercado en cualquier momento posterior al movimiento. Por ejemplo, en su turno, un jugador que se encuentre en Ventalia podría moverse, explorar la zona y después visitar el Mercado; también podría moverse, visitar el Mercado y luego explorar la zona.

INTERCAMBIOS CON OTROS JUGADORES

Dos jugadores situados en la misma casilla pueden intercambiarse objetos, Oro y Componentes con total libertad en cualquier momento de la partida. Las cartas de Estado, fichas de Experiencia  y Seguidores  no pueden intercambiarse. Tampoco está permitido realizar intercambios en mitad de un Encuentro, pero sí entre Encuentros si se resuelven varios seguidos. Por ejemplo, si dos jugadores exploran juntos una Mazmorra, uno podría entregar objetos al otro entre dos Encuentros distintos dentro de la misma Mazmorra, pero no durante un Combate.

COMARCAS Y CAPITALS

La provincia de Skyrim está dividida en 9 regiones que se denominan comarcas. Cada una de ellas contiene diversos lugares que los aventureros pueden explorar. En todas hay también una Capital, que es el asentamiento de mayor tamaño de la región. Cada comarca dicta sus propias leyes y está gobernada por un jarl. A continuación se enumeran las características especiales de las distintas Capitales:

- ◆ **Carrera Blanca:** Pueden comprarse objetos de los mazos  y . ,  y  cuestan 4 .
- ◆ **Falkreath:** Pueden comprarse objetos del mazo .  cuesta 4 .  y  cuestan 6 .
- ◆ **Hibernalia:** Pueden comprarse objetos del mazo .  cuesta 7 .  y  cuestan 4 .
- ◆ **Lucero del Alba:** Pueden comprarse objetos de los mazos  o .  cuesta 3 .  y  cuestan 6 .
- ◆ **Markarth:** Pueden comprarse objetos del mazo .  cuesta 4 .  y  cuestan 5 .
- ◆ **Morthal:** Pueden comprarse objetos del mazo .  cuesta 4 .  cuesta 5 . Aquí no puede comprarse .
- ◆ **Riften:** Pueden comprarse objetos de los mazos  o . ,  y  cuestan 5 . Al vender objetos se gana 1  adicional.
- ◆ **Soledad:** Pueden comprarse objetos de los mazos ,  y . ,  y  cuestan 5 . Al vender objetos se gana 1  adicional.
- ◆ **Ventania:** Pueden comprarse objetos de los mazos  y . ,  y  cuestan 5 . Al vender objetos se gana 1  adicional.

DEGRADACIÓN DE CAPITALS

No todas las Capitales de *The Elder Scrolls V: Skyrim – El juego de aventuras* son iguales, ni tampoco permanecen inalteradas durante el transcurso de la partida. Cada Capital tiene un Mercado diferente en el que a menudo se cobran precios distintos por ,  y . Esta información se recoge en la Tabla de Capitales, ubicada en la esquina superior derecha del tablero.

A lo largo de la partida, algunas pueden sufrir los estragos de la guerra, ser atacadas por Monstruos errantes o cerrar sus puertas a forasteros. Cuando esto ocurre, la Capital se ha degradado. Esto se representa colocando fichas  junto a su nombre en la Tabla de Capitales. Cuando una Capital se degrada una vez (es decir, tiene 1 ficha  en la Tabla de Capitales), se vuelve Inestable: los jugadores no pueden visitar el Mercado en esta Capital. Cuando una Capital se degrada por segunda vez (al colocarse una segunda ficha  en la Tabla de Capitales), queda Cerrada: el jarl ha cerrado las puertas de la ciudad y exige un peaje a los visitantes. Todo jugador que quiera entrar en la Capital debe pagar 5 .

Si una Capital se degrada por tercera vez (tras añadirse una tercera ficha  a la Tabla de Capitales), la Capital está Sublevada. Todos estos efectos son acumulativos. El conflicto de la ciudad se extiende por toda la provincia, sembrando el caos en la región. Cada turno, después de robar una carta de Evento y mientras la Capital esté Sublevada, se añade una nueva  a otra Capital o a cualquier carta que pueda aceptarla. Esto puede ocurrir más de una vez si hay múltiples Capitales Sublevadas. Los jugadores no deben perder de vista el estado de las Capitales y han de procurar que no se subleven, pues de lo contrario las cosas no tardarán en complicarse.

Los jugadores pueden estabilizar Capitales entrando en ellas y pagando 5  para quitar 1  de la Tabla de Capitales. Un mismo jugador sólo puede estabilizar un nivel de degradación de la Capital en cada turno.

FIN DEL TURNO

Cuando todos los jugadores hayan actuado en el turno, todos los que tengan suficientes  para subir de nivel deberán hacerlo. Para saber más sobre este procedimiento, consulta la sección «Subida de nivel» en la página 41. Al final del turno, la ficha de Jugador inicial se entrega al jugador de la izquierda, y luego comienza un nuevo turno.

CARTAS DE EVENTO

Al principio de cada turno, el jugador inicial roba una carta de Evento y la resuelve. Existen tres tipos de cartas de Evento:

- ◆ **Evento inmediato:** En el mundo ocurre algo que afecta a todos los jugadores. Puede tratarse de un suceso favorable o perjudicial. Una vez resuelta, la carta se coloca en la pila de descartes del mazo de Eventos.
- ◆ **Evento activo:** Se produce una situación constante que ejerce un efecto global. Los efectos de estos Eventos son persistentes, y solamente dejan de estar en vigor cuando se roba un nuevo Evento activo. Cuando esto ocurre, el anterior Evento activo se coloca en la pila de descartes del mazo de Eventos.
- ◆ **Misión del mundo:** La carta de Evento plantea una Misión que cualquier jugador puede completar. Por lo general se emplaza en un lugar concreto. Completarla a tiempo puede acarrear beneficios para los jugadores; pero si se ignora o se fracasa, puede tener consecuencias negativas que afectarán al mundo entero. Cuando se roba una Misión del mundo, la carta se coloca en uno de los cuatro espacios que hay en el lado izquierdo del tablero. Si todos estos espacios están ya ocupados por otras Misiones del mundo, los jugadores deben decidir en cuál de ellas fracasar a fin de dejar un espacio libre para la nueva carta. Cuando una Misión del mundo se completa con éxito o se fracasa, su carta se coloca en la pila de descartes del mazo de Eventos, a menos que contenga el icono , en cuyo caso se retira de la partida.

Ciertas cartas de Evento presentan iconos adicionales. El más habitual es . Esto quiere decir que los jugadores deben coger una ficha  y colocarla sobre cualquier carta que la acepte, o bien añadirla a una fila cualquiera de la Tabla de Capitales (situada en la esquina superior derecha del tablero). Toda carta que contenga el icono  con un número dentro puede aceptar esa cantidad de fichas . En cuanto una carta alcance su límite máximo de fichas , se producirá una consecuencia negativa.

La mayoría de las cartas de Evento contienen 2 iconos , lo que significa que los jugadores deberán colocar 2 fichas. Estas fichas pueden ponerse en sitios distintos; por ejemplo, una podría ir a una carta de Misión y la otra añadirse a la Tabla de Capitales del tablero. El jugador inicial decide dónde colocarlas. Los iconos  representan situaciones potencialmente peligrosas para los jugadores, y pueden hacerles perder la partida si no les prestan la debida atención.

SITUACIONES QUE AFECTAN A TODOS LOS JUGADORES

Ciertos componentes del juego (cartas de Evento, de Estado o incluso de Misión) poseen efectos que se aplican a todos los jugadores. Esto se indica mediante el icono . Si este icono aparece durante un Combate o en una Misión del mundo en la que no estén involucrados todos los jugadores, el efecto solamente se aplicará a los jugadores que estén participando en ese Combate o Misión.

CARTAS DE MISIÓN

Las historias de *The Elder Scrolls V: Skyrim – El juego de aventuras* se narran mediante cartas de Misión, que representan breves fragmentos de tramas más amplias. Por norma general, un jugador debe resolver una serie de cartas para completar una historia, si bien algunas comienzan y acaban en una única carta.

Existen tres tipos de cartas de Misión:

- ◆ **Misión principal:** Estas cartas narran las peripecias de los personajes en Skyrim y las conspiraciones globales a las que deben poner fin. Para ganar la partida, los jugadores deben ir completando estas cartas de Misión principal; si las desatienden más de la cuenta, podrían perder la partida. Algunas Misiones principales, sobre todo al principio y al final de cada capítulo, son de carácter global. Esto significa que la misma carta de Misión principal se aplica a todos los jugadores y debe completarse en grupo. Un jugador que ya tiene una carta de Misión principal no puede robar otra carta de Misión principal hasta haber descartado la anterior.
- ◆ **Misión personal:** Hay muchos individuos en Skyrim que acudirán a los personajes para pedirles ayuda o implicarlos en sus diabólicos planes. Estas misiones secundarias representan oportunidades para que los jugadores se involucren en el mundo que les rodea y consigan tesoros,  y bonificaciones exclusivas. Un jugador no puede tener más de 2 Misiones personales. Si una carta  o  ofrece a un jugador la opción de robar una carta adicional de Misión personal, no podrá hacerlo si ya tiene 2 cartas de Misión personal. Las Misiones personales son muy útiles porque aceptan fichas , con lo cual pueden servir para mitigar los efectos de un Evento particularmente agresivo que de otro modo les haría perder la partida. Todas las Misiones personales tienen un punto junto al número para diferenciarlas fácilmente de las Misiones principales.
- ◆ **Misión del mundo:** Algunas situaciones requieren la atención de algunos o todos los jugadores. Son similares a las Misiones personales, pero puede completarlas cualquier jugador, y sus efectos se dejan notar en toda la provincia. No puede haber más de 4 cartas de Misión del mundo activas en ningún momento. Si se roba una carta de Misión del Mundo y ya hay cuatro sobre el tablero, los jugadores deben fracasar en una de las que ya están activas (a su elección) a fin de dejar un espacio libre para la nueva.

Cuando las cartas de Misión principal y Misión personal se completan, los jugadores pueden dejarlas apartadas a un lado para que sirvan como una crónica de las historias de sus personajes. Las cartas de Misión apartadas de este modo no se cuentan de cara al límite máximo de Misiones principales o Misiones personales que puede tener un jugador.

ROBAR CARTAS

Durante la partida, es posible que algún jugador deba  cartas del mazo numerado que ya hayan sido descartadas o robadas por otro jugador. Si esto ocurre, el jugador ha de robar la siguiente carta. Por ejemplo, si un jugador tiene que  105, pero esa carta ya ha sido descartada o robada por otro jugador, entonces deberá  106. Si la carta 106 también ha sido descartada o robada por otro jugador, entonces tendrá que  107, y así sucesivamente.

El anverso de las cartas de Misión contiene la historia que el jugador está siguiendo. Dentro de esa historia habrá un icono de lugar . El jugador debe colocar un indicador de su color en la casilla correspondiente del tablero para marcarla y saber adónde ha de ir. Si se trata de una Misión del mundo, debe utilizarse un de color gris. Si el icono señala varios lugares posibles (por ejemplo, «una en la Marca Oriental»), el jugador elige uno de ellos y pone su indicador allí. Cada vez que aparezca un icono en una carta de Misión, el jugador no debe leer en voz alta el enunciado que le sigue hasta haber llegado al lugar señalado. No obstante, sí puede examinar el resto de la carta para averiguar cuál es el objetivo de la Misión y prepararse en consecuencia. En el caso de las cartas de Misión principal, una vez alcanzado este punto en su enunciado, los jugadores verán un icono que representa las habilidades de los tres colores y contiene un número. Este número es la cantidad recomendada de habilidades que debería tener el jugador para emprender esta Misión con posibilidades de éxito. Cuanto más alto sea este número, más difícil será la Misión.

La mayoría de las cartas de Misión tienen también un valor numérico de que determina la cantidad de fichas que puede aceptar la carta antes de que la Misión termine en fracaso. Cabe señalar que

este valor de sólo aparece en el anverso de la carta; cuando se da la vuelta a una carta de Misión (porque se ha completado), ya no aceptará más fichas .

En la parte inferior de la carta de Misión se plantea un desafío en un recuadro titulado «Objetivo». Existen tres tipos de objetivos: Encuentros, pruebas de habilidad y cuentas atrás.

- ◆ **Encuentro:** Este tipo de objetivo consiste en derrotar a un enemigo o grupo de enemigos para poder continuar, y se indica usando el verbo «Completar». Los jugadores pueden colaborar para cumplir estos objetivos, como si estuviesen explorando juntos una Mazmorra.
- ◆ **Prueba de habilidad:** Para cumplir esta clase de objetivos el jugador debe tirar los dados de habilidad, y posiblemente gastar valiosos recursos a fin de tener éxito.
- ◆ **Cuenta atrás:** Estas Misiones obligan a los jugadores a recorrer el mundo a toda prisa para alcanzar un objetivo. Desde el momento en que el jugador llegue al lugar señalado con , se añade una nueva a la carta al comienzo de cada turno de juego. ¡Si el jugador no se apresura, la Misión fracasará!

PRUEBAS DE HABILIDAD

A lo largo de la partida, ciertas situaciones pondrán a prueba las habilidades de los personajes. Deberán llevar a cabo una amplia variedad de tareas para tener éxito en sus cometidos. Cuando un jugador realiza una prueba de habilidad, ha de tirar 3 dados (más 1 dado adicional si ha adquirido la habilidad pertinente) para igualar o superar la dificultad planteada por la prueba.

La dificultad de cada prueba se indica mediante un número de iconos de un solo tipo. Si el jugador obtiene como mínimo esa cantidad de iconos en su tirada, habrá superado la prueba con éxito. Aun cuando no sea así, la mayoría de las pruebas de habilidad se pueden forzar: esto consiste en canjear recursos para lanzar dados adicionales. Cada uno de estos dados adicionales debe obtenerse por separado, de uno en uno, hasta que el jugador esté satisfecho con el resultado de la prueba o se quede sin recursos que gastar.

PRUEBAS DE MEDIDOR

Cuando una prueba de habilidad requiera que el jugador efectúe una tirada de , o y no de una habilidad, en vez de usar 3 dados deberá tirar tantos dados como su puntuación máxima de , o .

DADOS ESPECIALES

Los jugadores deben usar los dados de color blanco para realizar pruebas de habilidad. En las caras de estos dados aparecen 3 tipos de iconos en distintas proporciones para representar dificultades progresivamente mayores: , y . El dado de Enemigo (de color rojo) se utiliza para decidir las acciones de adversarios y Seguidores; los símbolos de sus caras se corresponden con las distintas acciones que pueden realizar durante un Combate. El dado de Enemigo siempre se tira una sola vez cada vez que haya de usarse.

MISIONES DE MAZMORRAS

Algunas Misiones requieren que los jugadores roben cartas de Mazmorra y se enfrenten a ellas. Tales Misiones no se completarán con éxito hasta que todos estos enemigos sean derrotados en combate; escapar

antes de que el combate finalice (aun cuando el jugador haya derrotado la cantidad necesaria de enemigos) equivale a fracasar en la Misión.

ÉXITOS Y FRACASOS

Cuando se completa el objetivo de una Misión, o cuando se acumulan sobre ella tantas fichas  como su límite, el jugador debe darle la vuelta a la carta y leer la sección Éxito (si se ha completado satisfactoriamente el objetivo) o Fracaso (si no se ha cumplido el objetivo o si se ha alcanzado el límite de ). Algunas cartas no tienen límite de ; tales cartas no pueden aceptar  y por tanto no es posible fracasar en ellas por un exceso de acumulación de fichas .

Una vez que se le dé la vuelta a una carta de Misión, ya no aceptará más  (a menos que se trate de una Misión principal con un límite de .

Si se fracasa en una Misión, el jugador debe leer su correspondiente sección de Fracaso. Normalmente este recuadro está situado en el reverso de la carta (menos en las Misiones de guerra y del mundo, donde figura en el anverso). El enunciado de la sección de Fracaso puede hacer que el jugador pierda tesoros, bienes materiales o incluso retirar cartas del mazo numerado que podrían haber resultado muy útiles en un futuro.

La mayoría de las Misiones personales contienen el icono  en la sección de Fracaso. Esto quiere decir que la Misión ha de descartarse y su trama no continuará desarrollándose (la carta de Misión personal

se retira de la partida). Pero si se fracasa en una Misión principal, la historia continuará, aunque no sin complicaciones añadidas para los jugadores. Aparte de la sección de Fracaso de la carta, también hay otra dedicada al Éxito en la Misión, cuyo enunciado proporciona ventajas, bonificaciones y bienes materiales.

Cuando se termina de resolver una carta de Misión (tras haber acabado de leer todos los enunciados del reverso, tanto si hay que  una nueva carta como si no se dan instrucciones adicionales), el jugador debe dejarla apartada por si en algún momento necesita leerla para recapitular sus progresos en la trama de la campaña. Esta carta no se cuenta de cara al límite de Misiones principales o Misiones personales. Asimismo, han de descartarse todas las fichas  que haya sobre la carta.

ICONOS DE DIFICULTAD

Los iconos de dificultad se corresponden con los símbolos que hay en los dados de las pruebas de habilidad. Los hay de tres tipos distintos: círculo , triángulo  y rombo .  es el más fácil de obtener; en cada dado, la mitad de las caras contienen .  es un poco más escaso: sólo una tercera parte de las caras de un dado contienen . Por último,  es el símbolo que más cuesta obtener; solamente una de las caras de cada dado es un .

CÓMO INTERPRETAR UNA PRUEBA DE HABILIDAD

El enunciado de una prueba de habilidad consta de tres partes:

- ♦ **Prueba:** Aquí se indica el tipo de prueba de habilidad requerida. Si aparece el nombre de una ficha de Habilidad, significa que se trata de una prueba de habilidad ordinaria. El jugador puede lanzar 1 dado adicional si posee esa habilidad. Si aparecen los iconos ,  o , significa que el jugador debe realizar una prueba de medidor.
- ♦ **Dificultad:** El número de iconos de un mismo tipo que deben obtenerse en la tirada para superar la prueba con éxito.
- ♦ **Forzar:** Los recursos que deben gastarse para forzar la prueba y lanzar dados adicionales.



LAS DECISIONES IMPORTAN

Una vez que la Misión se haya completado con éxito o se haya fracasado en el intento, su historia puede continuar. En la parte inferior del reverso de la carta suelen plantearse dos opciones que determinan el rumbo que tomará la trama. Los jugadores deben elegir una de estas opciones y luego robar una nueva carta.

¡ME FALTAN RECURSOS!

Algunas Misiones y circunstancias de juego requerirán que los jugadores pierdan parte de sus fichas , ,  y . Si un jugador no tiene suficientes fichas de este tipo para cubrir el coste, perderá todas las que pueda, sin ninguna penalización añadida. Pero si una carta requiere que un jugador «entregue» un tipo de recurso como parte de su enunciado, el jugador deberá tener esa cantidad exacta de recursos para que la Misión pueda continuar.

DESCARTAR TESOROS

Ciertos efectos de juego exigen que los jugadores descarten algunos de sus Tesoros. Esto suele representarse mediante el icono . Cuando aparezca este icono, el jugador puede descartar cualquier carta de Objeto que tenga en el reverso los iconos , , , , ,  o . Si el jugador no tiene ninguna carta de Objeto con estos iconos en el reverso, no tendrá que descartar nada. En circunstancias excepcionales, algunas cartas pedirán al jugador que descarte una carta de Objeto que tenga un icono concreto en el reverso. Si el jugador no posee ninguna carta de Objeto con ese reverso, tampoco tendrá que descartar nada.

MISIONES ESPECIALES

Algunas cartas de Misión principal pueden llegar a afectar a todos los jugadores. Al final de ciertos capítulos hay que robar una única carta de Misión principal para todos los jugadores. Cuando esto ocurre, la carta de Misión principal se coloca a un lado del tablero, donde todos los jugadores puedan verla.

TOPE DE EXPERIENCIA

Durante la partida, los jugadores ganarán  (Experiencia) a consecuencia de sus actos. Esta  se utiliza para subir de nivel, así como para determinadas pruebas de habilidad. Un jugador nunca puede tener más fichas  que las necesarias para subir al siguiente nivel. Por tanto, al principio de la partida ningún jugador puede tener más de 7 fichas . Si un jugador ya tiene 7 fichas , todas las  que gane por encima de éstas se pierden. Para saber más sobre la subida de nivel, véase la sección «Mejorar los personajes» en la página 41.

COMBATE

El conflicto armado es endémico en el mundo de *The Elder Scrolls*. No importa si eres arquero, bárbara o mago: lo más probable es que debas abrirte paso luchando en numerosas situaciones. En un Combate, los jugadores resuelven intervenciones alternas hasta derrotar a sus enemigos.

SECUENCIA DEL COMBATE

Todos los Combates empiezan con una fase de Discreción y Emboscada, durante la cual los personajes tratan de acercarse sigilosamente a sus enemigos. Una vez resuelta esta fase inicial, los jugadores se van turnando para luchar contra sus enemigos. Estos son los pasos que conforman una ronda de Combate:

- ◆ Los jugadores consumen pociones y se intercambian los objetos equipados.
- ◆ Los jugadores deciden quién va a actuar en la ronda de Combate actual.
- ◆ Ese jugador hace una tirada para determinar las acciones del enemigo, pero no las resuelve aún.
- ◆ Ese jugador hace una tirada para determinar y resolver las acciones de su Seguidor (si tiene alguno).
- ◆ El jugador declara su acción.
- ◆ Si la acción declarada por el jugador es defensiva o especial, se hacen ahora las tiradas pertinentes para resolverla.
- ◆ Se resuelve la acción del enemigo.
- ◆ Si la acción declarada por el jugador es ofensiva, se hacen ahora las tiradas pertinentes para resolverla.

Al principio de cada ronda de Combate, después de haber tomado pociones y cambiado los objetos equipados, los jugadores deciden cuál de ellos actuará. No hace falta seguir ningún orden concreto: se trata de una decisión estratégica que puede resultar decisiva para el Combate. Una vez que un jugador ha resuelto una ronda de Combate, debe girar su carta de Personaje para ponerla de lado; esto significa que ya no puede resolver otra ronda de Combate hasta que todos los personajes implicados en el mismo hayan tenido ocasión de actuar.

Cuando el último jugador haya actuado, todos los jugadores vuelven a enderezar sus cartas de Personaje y se inicia una nueva tanda de rondas de Combate. En caso de que los jugadores no puedan ponerse de acuerdo para elegir cuál de ellos actuará en una ronda, el jugador que tenga la ficha de Jugador inicial tomará la decisión por el resto del grupo, incluso aunque su personaje no esté participando en ese Combate. Las cartas de Personaje no vuelven a su posición original al final de un Combate; sólo se enderezan al final del turno de juego o cuando todos los jugadores que participan en el Combate hayan puesto sus cartas de lado.

TURNOS Y RONDAS

- ◆ **Turno de juego:** La secuencia completa de acciones que incluyen robar una carta de Evento, moverse por el tablero y resolver una acción. Implica a todos los jugadores.
- ◆ **Ronda de Combate:** Secuencia individual que tiene lugar durante un Combate y engloba el ataque del enemigo y la intervención de un jugador para realizar una acción ofensiva, defensiva o especial.

Las capacidades innatas de ciertos personajes (descritas en sus respectivas cartas) sólo pueden utilizarse una vez en cada turno de juego, y no una vez por ronda de Combate.

DISCRECIÓN Y EMBOSCADAS

Algunos personajes tienen propensión a acercarse sigilosamente a sus enemigos para pillarlos desprevenidos. Se trata de una estrategia muy eficaz que puede decidir muchos combates antes siquiera de que empiecen.

Se puede intentar usar la Discreción una vez al principio de cada Combate. Este uso de la Discreción funciona como cualquier prueba de habilidad normal, cuya dificultad viene indicada en la carta de Encuentro (después del icono **Discreción**). El jugador tira 3 dados de habilidad, más 1 dado adicional por cada punto de Discreción que otorguen sus objetos equipados y sus habilidades (Discreción y Armadura ligera). Un jugador no puede gastar  para forzar un intento de Discreción en un Combate. Si supera con éxito esta prueba de habilidad, el jugador elige un ataque de entre todas las acciones de Combate que tiene a su disposición, paga su coste en  y aplica el daño directamente, sin necesidad de efectuar pruebas de habilidad adicionales. A todos los efectos, el jugador se beneficia de una ronda de Combate extra sin temor a las represalias del enemigo. La acción de Discreción cuenta como la primera ronda del Combate, de modo que el jugador que la ha llevado a cabo es el primer jugador en actuar durante el mismo. Si los jugadores prefieren enfrentarse a un desafío mayor, pueden hacer la tirada de Discreción sin añadir los tres dados de base.

El uso de la Discreción en un Combate presenta dos excepciones:

- ◆ Los jugadores que lleven puesta una Armadura pesada no pueden usar la Discreción.
- ◆ No se puede utilizar la Discreción para realizar acciones de Combate otorgadas por hechizos (con la salvedad del hechizo de Ilusión «Amortiguar», que permite al usuario gastar  para incrementar su puntuación de Discreción).

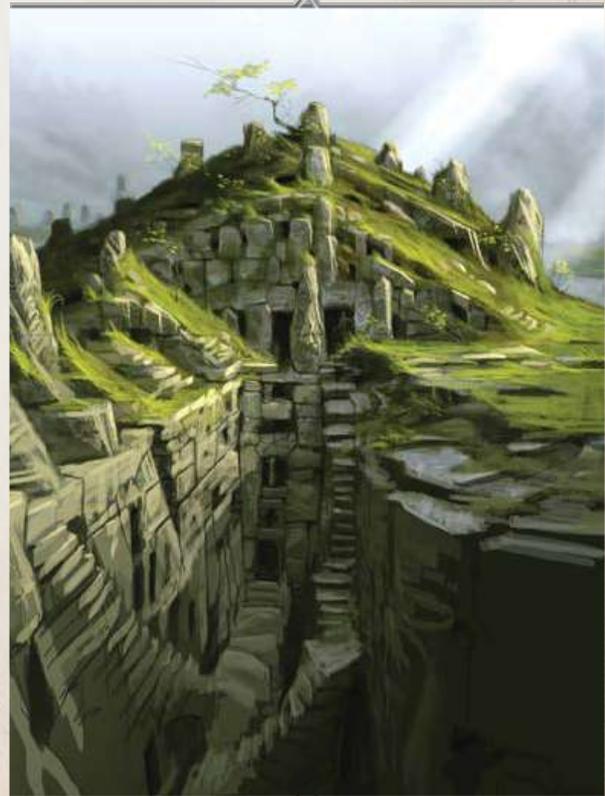
Algunos enemigos poseen el rasgo Emboscada, que representa su capacidad para coger por sorpresa a los jugadores. El único modo de impedir una Emboscada es usando la Discreción. Si un jugador supera su tirada de Discreción contra un enemigo que posee el rasgo Emboscada, el ataque de Discreción funciona con normalidad. Pero si falla la tirada o ni siquiera la intenta, se aplicará el efecto de la Emboscada. Cuando el enemigo realiza una Emboscada, el jugador sufre los efectos de su acción  sin necesidad de tirar dados ni oportunidad para llevar a cabo una acción defensiva. En Combates que involucren a más de un jugador, quien intente utilizar la Discreción será quien sufra este ataque. Si ningún jugador utiliza la Discreción, deben elegir a uno de ellos para comenzar el Combate, y será éste quien reciba el daño. Una vez resuelta la fase de Discreción y Emboscada (tanto si

algún jugador decide usar la Discreción como si el enemigo tiene el rasgo Emboscada), el siguiente jugador empieza su ronda de Combate lanzando el dado de Enemigo.

TRAMPAS

Los personajes no sólo se enfrentarán a monstruos y enemigos en el transcurso de sus aventuras; también se toparán con habitaciones repletas de mortíferas trampas. Cuando un jugador o grupo de jugadores se enfrenta a un enemigo  (Trampa), debe luchar contra él del mismo modo que en cualquier otra situación de Combate. La principal diferencia es que, en vez de usar la Discreción, el jugador que actúe primero en la secuencia del Combate podrá optar por desactivar la Trampa haciendo una prueba de Abrir cerraduras. Se trata de una prueba de habilidad y se resuelve del mismo modo que la tirada de Discreción. Si el jugador que trata de desactivar la Trampa falla su tirada, la Trampa se dispara de inmediato e inflige su efecto  al jugador que ha intentado desactivarla. Una vez aplicado este efecto, el siguiente jugador debe desactivar la Trampa luchando contra ella según el procedimiento habitual.

Los jugadores no pueden gastar  ni  para forzar las tiradas de Discreción ni tampoco para desactivar Trampas.



ACCIONES DE LOS ENEMIGOS

Los enemigos atacarán al jugador que esté actuando en la ronda actual. Esto significa que todos los jugadores implicados en el Combate serán atacados cada vez que les toque actuar. La carta de un enemigo (ya sea de Encuentro o de Mazmorra) contiene un listado de posibles comportamientos. El jugador lanza el dado de Enemigo para determinar cuál de esas acciones realizará el enemigo. Si el resultado de la tirada coincide con alguno de los iconos de comportamiento, el enemigo realizará esa acción durante la ronda actual. Los enemigos pueden realizar tres tipos de acciones distintas en una ronda de Combate:

- ◆ **Ataque:** Es la acción más habitual. Normalmente afectará a la  del jugador, aunque ciertos ataques van dirigidos contra el  o la . Algunos ataques pueden alcanzar a todos los jugadores implicados en el Combate (). Estos ataques son particularmente devastadores, ya que el jugador activo es el único al que se permite realizar una acción defensiva.
- ◆ **Curación:** Algunos enemigos poseen la capacidad de sanar sus heridas. Esto siempre se representa mediante un escudo de un color específico, lo que significa que el enemigo solamente se curará

ese medidor. Ningún medidor puede curarse por encima de su puntuación inicial. Ciertos ataques, como la Absorción del Vampiro, sirven al mismo tiempo para atacar al jugador y curar al enemigo.

- ◆ **Aparición:** Hay ciertos enemigos que son capaces de invocar criaturas para que les ayuden. Cuando esto ocurre, el jugador ha de robar un enemigo adicional (ignorando las cartas ) y colocarlo antes del enemigo original en el Combate (ver «Luchar contra varios enemigos» en la página 36).

ACCIONES DE LOS SEGUIDORES

Durante el transcurso de sus aventuras, los jugadores pueden reclutar Seguidores que les prestarán ayuda en los Combates. Los Seguidores se identifican mediante el icono . Un jugador puede tener tantos Seguidores como desee, pero solamente uno de ellos puede estar activo en todo momento. El jugador puede optar por cambiar al Seguidor activo al comienzo del turno de juego, pero no en mitad de un Combate. Los Seguidores actúan del mismo modo que los enemigos, aunque no tienen medidores de Armadura. Los enemigos no pueden atacar ni matar a los Seguidores, si bien algunos Seguidores poseen ataques específicos que los matan al usarlos. A menos que se especifique lo contrario en su carta, los Seguidores no tienen ningún efecto sobre la Discreción.

Algunos Seguidores poseen acciones que afectan a los jugadores de distintas maneras. A menos que se indique otra cosa, estos efectos solamente se aplican al propietario de la carta de Seguidor. Salvo excepciones, los efectos que se aplican a ,  o  curan o restablecen esos medidores del jugador. Algunos Seguidores pueden llegar a atacar a los jugadores. Cada vez que aparezca el icono  en la acción de un Seguidor, dicha acción afectará a todos los jugadores en vez de al enemigo.

ACCIONES DE LOS JUGADORES

Cada jugador sólo puede realizar una acción en cada ronda de Combate. Estas acciones aparecen descritas en sus cartas. Muchas armas, hechizos y objetos de equipo conceden acciones adicionales que el jugador también puede llevar a cabo. Por lo general dichas acciones se asocian a una habilidad específica y poseen un coste en  o , una dificultad y un efecto. Este efecto es lo que determina el tipo de acción que el jugador está llevando a cabo.

Para realizar una acción, primero el jugador ha de pagar su coste. Si no dispone de suficientes puntos de  o  para realizar la acción, puede aportar de su  los que le falten. Una vez cubierto este coste, el jugador efectúa una prueba de habilidad usando la habilidad asociada a la acción. Por ejemplo, llevar a cabo la acción Corte con una Espada de hierro requiere una prueba de la habilidad **A una mano**. El jugador ha de tirar 3 dados, más 1 dado adicional si su personaje posee la habilidad **A una mano**. En la misma fila de la acción también se indica la dificultad de esta prueba de habilidad.

FORZAR TIRADAS EN UN COMBATE

La mayoría de las acciones de Combate pueden forzarse pagando 1  para lanzar 1 dado de habilidad adicional. Si el jugador está lanzando un hechizo, debe pagar 1  en vez de 1 . Si no dispone de suficiente  o , puede utilizar  en su lugar para forzar esta tirada.

A diferencia de lo que ocurre con las pruebas de habilidad normales, existe un límite al número de veces que se puede forzar una tirada en cada actuación dentro del Combate. Dicho límite viene indicado por el valor más alto de los tres medidores del jugador (,  o ). Al principio de la partida, todos los jugadores pueden forzar pruebas de

habilidad un máximo de 2 veces en cada ronda de Combate. A medida que suben de nivel, obtienen oportunidades adicionales para forzar tiradas, hasta un máximo de 4 veces en cada ronda de Combate. Encima de los tres medidores verás una serie de iconos  en cada una de las secciones que componen los medidores. Cada vez que uno de los medidores alcance una nueva sección, el jugador gana 1 oportunidad adicional para forzar una prueba en Combate. Cabe señalar que las fichas ,  y  no cuentan para este propósito: el cubo de ,  o  ha de estar en la nueva sección para ganar la oportunidad de forzado correspondiente.

TIPOS DE ACCIONES DE JUGADOR

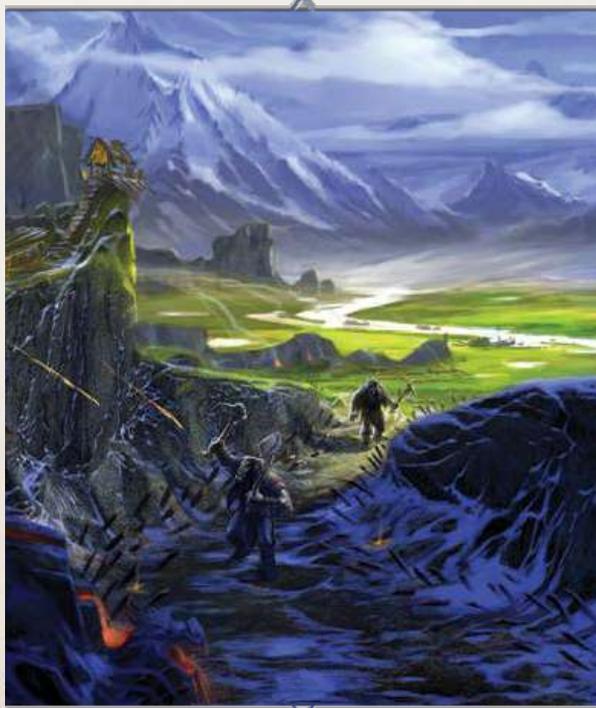
En un Combate, los jugadores siempre pueden decidir atacar al enemigo, pero también tienen otras acciones a su disposición.

◆ **Acciones ofensivas:** El jugador inflige daño al enemigo.

◆ **Acciones defensivas:** El jugador anula la acción del enemigo.

◆ **Acciones especiales:** El jugador recupera ,  o , invoca una criatura o realiza cualquier otra acción que tenga un efecto distinto.

ACCIONES DEFENSIVAS



Cuando el ataque enemigo es demasiado potente, el jugador puede optar por realizar una acción defensiva. Las acciones defensivas no infligen ningún daño y carecen de efectos adicionales. Cuando un jugador realiza una acción defensiva y tiene éxito en la prueba de habilidad correspondiente, la acción del enemigo queda contrarrestada y no surte ningún efecto sobre el personaje de ese jugador.

Es preciso señalar que esto finaliza la ronda del jugador y además consume  o , por lo que se recomienda llevar a cabo acciones defensivas únicamente en caso de estricta necesidad. Cuando un enemigo realiza una acción , utilizar una acción defensiva solamente protege al jugador activo, pero no a los demás. Las acciones defensivas se resuelven siempre antes que las acciones de los enemigos.

ACCIONES ESPECIALES

Una acción especial es una acción de Combate que no presenta un icono de daño y ejerce un efecto adicional. Se trata de potentes maniobras estratégicas que pueden cambiar las tornas de una batalla, aportando refuerzos o prestando asistencia a los demás personajes del grupo.

INVOCACIÓN

Algunos hechizos de Conjuración otorgan al jugador la capacidad de invocar criaturas para que le ayuden en combate. La invocación no requiere de una prueba de habilidad; la acción siempre tiene éxito de manera automática. El jugador ha de robar una carta de Mazmorra del tipo indicado por el hechizo de Conjuración; esta carta se utiliza como si fuese un Seguidor activo durante el resto del turno. Si el jugador roba una carta de Mazmorra que contiene el icono , se coloca dicha carta en la pila de descartes correspondiente y se roba otra. Si no quedan cartas en el mazo del que ha de robarse la carta invocada, debe barajarse su pila de descartes para formar un nuevo mazo como si fuese el final del turno. En la práctica, un jugador que utilice un hechizo de invocación puede tener dos Seguidores activos al mismo tiempo durante el turno y efectuar una tirada por cada uno.

Al realizar las tiradas correspondientes a las acciones de ataque de una criatura invocada por un jugador, deben ignorarse los iconos ,  y , así como las acciones de curación. Las criaturas invocadas permanecen junto al jugador hasta el final del turno, por lo que si un jugador invoca a una criatura en el primer enfrentamiento de una mazmorra, la criatura invocada continuará ayudándole durante los restantes enfrentamientos.

Después del primer turno en el que la criatura invocada haya aparecido, el jugador que la ha invocado debe gastar 1  al comienzo de cada una de sus rondas de Combate si quiere conservarla. Si el jugador decide no realizar este gasto, o no puede hacerlo sin reducir su propia  a 0, la criatura invocada se descarta de forma automática como si fuese un enemigo derrotado.

CURACIÓN

Ciertos hechizos de Restauración e Ilusión otorgan a los jugadores la capacidad de sanar las puntuaciones de ,  o . Para ello, el jugador ha de realizar la prueba de habilidad correspondiente y, en caso de tener éxito, regenera la cantidad especificada por el hechizo. Los jugadores no pueden curarse por encima de los valores máximos de sus respectivos medidores. Esto siempre ha de resolverse antes que el ataque enemigo.

Cuando una carta de Objeto o cualquier efecto de juego incluya la palabra Curar, significa que el objetivo de esa carta o efecto recupera  (si se trata del personaje de un jugador) o un medidor de Armadura concreto (en caso de que sea un enemigo).

DESCANSO

Otra manera de recuperar los puntos perdidos de los medidores  y , consiste en descansar. Todos los personajes pueden dedicar su ronda a descansar durante un Combate. Al hacerlo se recuperan 2 puntos de  y , aunque el personaje queda expuesto a los ataques del enemigo.

ARCOS

Los arcos pueden ser especialmente letales en un Combate, pero para utilizarlos se requiere un enfoque más estratégico que con otros tipos de armas. Todos los arcos otorgan la acción Apuntar con una cifra añadida (que suele ser 1). Esta acción inflige un daño devastador y posee una dificultad muy baja. Sin embargo, en un mismo Combate sólo se puede Apuntar un número de veces igual a la cifra que aparezca junto a la habilidad.

Un arco siempre ocupa ambas manos cuando se lleva equipado, al igual que las armas cuerpo a cuerpo que se empuñan dos manos.

ACCIONES OFENSIVAS

Estas acciones son las más directas y sencillas: muestran una prueba de habilidad y una cantidad de daño que se inflige al enemigo. Siempre se resuelven al final de la ronda de Combate, después de que el enemigo haya atacado.

INFLIGIR DAÑO

Existen tres tipos de armaduras en *The Elder Scrolls V: Skyrim – El juego de aventuras*. La armadura pesada () protege contra golpes fuertes, lentos y muy destructivos. La armadura ligera () protege contra ataques rápidos. La armadura mágica () protege contra ataques de naturaleza arcana. Todo el daño infligido se expresa siempre utilizando la misma terminología: ataques pesados () , ataques ligeros () y ataques mágicos () .

DAÑO CONTRA JUGADORES

Cuando los jugadores reciben cualquier tipo de daño, primero han de restarle el valor de la armadura del mismo tipo que lleven puesta. Por ejemplo, si un jugador con 3 de  recibe 5  , el valor de su armadura se restaría del ataque, para un resultado final de 2  . Una vez que el ataque se ha visto reducido por la armadura, el daño sobrante se resta de la  del jugador.

Si el ataque es igual o inferior al valor de la armadura, entonces ésta ha absorbido por completo el golpe; aun así, el impacto desequilibra al personaje y le hace perder 1  . Si ya no le quedaba  , en vez de eso pierde 1  .

Si el jugador no lleva puesta ninguna armadura del mismo tipo que el ataque enemigo (por ejemplo, si el enemigo ataca con 3  pero el jugador carece de ), entonces su personaje sufre el daño completo.

REPRESENTACIÓN DEL DAÑO

Ciertos ataques enemigos afectan al  o a la  . Estos potentes ataques son mucho más peligrosos que los ataques ordinarios. El daño que afecta al  o a la  ignora la armadura. Si un ataque enemigo inflige 4  y 2  , y el personaje tiene 6 de  , su armadura detendría todo el daño  , por lo que sólo perdería 1  de la parte  del ataque más 2  adicionales, para un total de 3  . El daño se calcula en su totalidad y se aplica en primer lugar a los medidores de  y  ; todo el daño excedente se resta del medidor de  . Si al jugador no le queda  o  , entonces el daño se resta de su  . Por ejemplo, supongamos que un jugador recibe 5  y 3  como resultado de un ataque enemigo. El jugador carece de armadura  , y tampoco le queda  ; en este caso, el jugador perdería 8 de  . Utilizar una acción defensiva anula todo el daño sufrido por los medidores.

DAÑO CONTRA ENEMIGOS

Los enemigos carecen de medidores de ; en su lugar, tienen distintos medidores de Armadura. Los daños que reciben van desgastando estos medidores, facilitando los ataques posteriores. El valor de ataque del jugador se reduce en tantos puntos como la Armadura actual del enemigo; todo lo que sobre se convierte en daño que se aplica directamente a la puntuación de Armadura del enemigo. Por ejemplo, si el jugador inflige 5 y el enemigo tiene 3 de , en primer lugar se resta la Armadura del ataque: el resultado sería un daño de 2 . El medidor de del enemigo se reduciría por lo tanto en 2, quedándose tan sólo con 1 , siendo así más vulnerable al siguiente ataque que reciba. Si un ataque reduce uno de los medidores de Armadura del enemigo a 0, se retira el cubo de Armadura del enemigo (pero todo el daño excedente se ignora). El enemigo siempre sufrirá como mínimo 1 punto de daño a consecuencia de un ataque, incluso aunque su valor de Armadura sea igual o superior al valor de ataque del jugador. Cuando todos los medidores de Armadura de un enemigo se ven reducidos a 0, el enemigo es derrotado.

Si el enemigo no tiene ninguna Armadura del mismo tipo que el ataque del jugador, éste puede elegir cuál de sus medidores se reduce. En estos casos, el daño del ataque se aplica en su totalidad.

CORRESPONDENCIA DE ATAQUES Y ARMADURAS

Lo normal es que cada tipo de ataque afecte al tipo de Armadura correspondiente. siempre defiende contra , contra y contra . Si el defensor aún tiene , no se puede reducir su usando .

No obstante, ciertos ataques infligen varios tipos de daño al mismo tiempo. Esto se indica mediante el siguiente formato: 2 / . Esto quiere decir que dicha acción puede infligir 2 o bien 2 , dependiendo de la situación. Cuando el personaje de un jugador recibe un ataque que afecta a más de un tipo de armadura, dicho ataque siempre se aplicará primero a la armadura más débil. Por ejemplo, si un enemigo inflige 5 / a un personaje que tiene 2 y 1 , el jugador se verá obligado a defenderse del ataque usando su , puesto que su valor es más bajo. Cuando se inflige daño a los enemigos, el jugador puede decidir qué tipo de daño aplicar. Si el personaje de un jugador es alcanzado por un ataque y no tiene armadura del tipo correspondiente, sufrirá la totalidad del daño causado por el ataque. Esto significa que, si un jugador es impactado por un ataque que inflige dos tipos de daño distintos y solamente posee uno de esos tipos de armadura, entonces sufre todo el daño infligido por el ataque.



GOLPE FINAL

Cuando una batalla se vuelve especialmente dura, los jugadores siempre disponen de un último as en la manga: el Golpe final. Esto se indica colocando una ficha  al comienzo del medidor de . Cuando el personaje de un jugador recibe una cantidad de daño que reduciría su Salud hasta el umbral de Golpe final o por debajo del mismo, el daño infligido se detiene en la ficha de Golpe final (el resto se ignora). A partir de este momento, cualquier cantidad de daño que reciba causará la retirada de esa ficha de Golpe final y hará que el personaje sufra una Herida crítica y quede eliminado de la lucha. Si todos los jugadores son eliminados de un enfrentamiento de este modo, habrán perdido el Combate.

Como excepción a esta regla, algunos hechizos y objetos mágicos presentan el icono . Esto otorga al jugador umbrales adicionales de Golpe final. Para reflejar esto, el jugador ha de desplazar su ficha de Golpe final un número de espacios hacia la derecha igual a la cantidad de umbrales de Golpe final adicionales que haya obtenido. Cada uno de estos umbrales de Golpe final funciona del mismo modo que el original, y se van reduciendo de uno en uno. Un jugador sólo queda eliminado de la lucha al perder su último Golpe final.

HERIDAS CRÍTICAS

Cuando un jugador pierde toda su  en Combate, sufre una Herida crítica. Esto significa que ha quedado al borde de la muerte y ha logrado sobrevivir... aunque no sin consecuencias.

El jugador que ha sufrido la Herida crítica debe robar una carta de Evento y resolverla. A continuación ha de coger tantas fichas  como el número de jugadores y repartirlas entre todas las cartas que las acepten, o bien entre las Capitales de la Tabla de Capitales que hay en la esquina superior derecha del tablero de juego. Esto podría acarrear el fracaso en una o varias misiones, así como degradar Capitales hasta el estado Sublevada. Si el jugador era el último que quedaba en un Encuentro, el Combate concluye de inmediato.

POCIONES

Cualquier jugador puede usar una poción al comienzo de una ronda de Combate, incluso aunque no sea el jugador activo, antes de que se lance el dado de Enemigo. Algunas pociones pueden utilizarse más de una vez durante una misma ronda de Combate. Usar una poción no cuenta como acción, y es algo que puede hacerse además de realizar una acción ofensiva, defensiva o especial. También pueden utilizarse pociones entre Combates dentro de una Mazmorra. Para usar una poción, primero se paga su coste en  y luego se resuelve su efecto.

HUIR DE UN COMBATE

Al comienzo de la intervención de cada jugador, antes de lanzar el dado para determinar la acción del enemigo, cualquier jugador puede optar por huir del Combate. El jugador se retira de la lucha y ya no puede seguir participando en ella. Además, el jugador debe añadir 1 ficha  a cualquier carta que pueda aceptarla, o a una Capital de la Tabla de Capitales. Si el Combate formaba parte de una Misión y el jugador que ha huido es el propietario de esa carta de Misión, ésta fracasa automáticamente.



LUCHAR CONTRA VARIOS ENEMIGOS

Habr  ocasiones en que los jugadores deban enfrentarse a grupos de enemigos. Tales encuentros son particularmente peligrosos y pueden suponer un verdadero reto incluso para los aventureros m s curtidos. Cuando se enfrentan a m ltiples enemigos, los jugadores deben colocar las cartas de Encuentro sobre la mesa formando una fila de izquierda a derecha. El enemigo del extremo izquierdo es el que se halla m s cerca de los jugadores, y ser  el que sufra la mayor parte del da o que causen. El enemigo del extremo derecho estar  esperando el momento adecuado para atacar.

Si alguno de los enemigos robados es una Trampa (), debe resolverse en primer lugar antes de proceder con el enfrentamiento. Por ejemplo, si se roban 1 Draugr, 1 Oso y 1 Trampa de lanzas, los jugadores resolver n primero la Trampa de lanzas y despu s, una vez completado el Encuentro con la Trampa, se enfrentar n al Draugr y al Oso.

Si un jugador quiere usar la Discreci n en un Combate contra varios enemigos, se usa el enemigo con la puntuaci n m s alta de Discreci n para establecer la dificultad. Si dicho enemigo posee adem s el rasgo Emboscada, los jugadores deben defenderse contra una Emboscada tendida por ese enemigo espec fico. Por lo dem s, incluso aunque haya otra carta de Encuentro que posea el rasgo Emboscada, el grupo de enemigos no resolver  una Emboscada.

Al tirar el dado para determinar la acci n del enemigo, si el icono obtenido no se corresponde con ninguno de los iconos asociados a los comportamientos del primer enemigo (el situado en el extremo izquierdo), los jugadores han de comprobar si aparece en el siguiente enemigo, y as  sucesivamente hasta haber comprobado a todos los enemigos. En consecuencia, incluso el  ltimo enemigo (situado en el extremo derecho) tendr  ocasi n de atacar si los dem s enemigos no hacen nada. Esto tambi n garantiza que, cuantos m s enemigos participen en un enfrentamiento, m s probable ser  que alguno de ellos ataque.

Cuando los jugadores atacan (incluyendo el uso de la Discreci n), siempre atacan al primer enemigo empezando por la izquierda. Una vez derrotado ese enemigo, se descarta su carta y el siguiente enemigo de la fila pasa a ser el primer enemigo al que atacar n. El da o solamente se aplica a un enemigo cada vez; si un ataque inflige m s que la puntuaci n de de un enemigo y lo derrota, todo el da o sobrante se pierde.

Si un enemigo invoca una criatura para que le ayude durante el enfrentamiento, esa criatura se coloca a la izquierda del primer enemigo empezando por la izquierda, convirti ndose as  en el nuevo primer enemigo.



CAMBIAR OBJETOS EQUIPADOS

Un jugador podría verse inclinado a comenzar un enfrentamiento armado con un arco, para luego desenvainar un arma a dos manos cuando la situación lo requiera. Cambiar cualquier número de objetos desde y hacia la Mochila no cuenta como una acción, y puede hacerse al principio de cualquier ronda de Combate gastando 1 . De este modo sólo pueden intercambiarse armas, accesorios y pociones; las armaduras (incluidos yelmos y botas) no pueden intercambiarse en mitad de un Combate.

FINALIZAR UN COMBATE

Cuando finaliza un Combate, si forma parte de una serie de Encuentros (como en una Mazmorra), los jugadores recuperan todo su  y , pero no su . Pueden gastar  para utilizar pociones entre Combates. Si el Combate recién finalizado ha sido el último en una serie de Combates, o si los jugadores han huido (concluyendo así una serie de Encuentros), todos los medidores se regeneran por completo.

CARTAS DE ENCUENTRO

Cuando un jugador termina un Combate contra una carta de Encuentro del mazo numerado, siempre ha de devolverse dicha carta al mazo numerado. Por lo tanto, cabe la posibilidad de que otros jugadores se enfrenten varias veces a un mismo enemigo.

RECOMPENSAS

Algunas cartas de Encuentro (y todas las cartas de Mazmorra) proporcionan botín y  a los jugadores implicados en el enfrentamiento. Estas recompensas figuran en la parte inferior de la carta. La primera recompensa es siempre la cantidad de  ganada por todos los jugadores que hayan participado en el Combate. Cabe destacar que un jugador no puede ganar más  que la cantidad necesaria para subir de nivel. Así, si un jugador solamente necesita 1  para subir de nivel y gana 3 , 2 de esos  se perderán.

Tras esta recompensa colectiva de  se enumerará un máximo de 4 recompensas individuales. Cada una de estas recompensas adicionales sólo puede ser recibida por un jugador. El jugador que haya asestado el golpe de gracia al enemigo escoge primero una de estas recompensas. A continuación, el siguiente jugador en sentido horario escoge otra recompensa, y así hasta que todos los jugadores hayan elegido 1 recompensa o bien hasta que no haya más recompensas. Todas las recompensas sobrantes se pierden; por esto siempre es aconsejable pedir ayuda a otros jugadores a la hora de entablar un Combate.

EXPLORACIÓN

Durante el transcurso de la partida, los jugadores estarán constantemente explorando el mundo, conociendo gente nueva y afrontando peligros insospechados. Existen dos tipos principales de exploración: la exploración de Mazmorras y la exploración narrativa. Las Mazmorras se caracterizan por un elevado número de Combates; los jugadores deberán abrirse paso a través de ruinas abandonadas, lóbregas cavernas, tumbas antiguas y ciudades fantasma de los dwemer en busca de tesoros y riquezas. La exploración narrativa consiste en interactuar con otras personas en un pueblo o descubrir los secretos que se ocultan en parajes naturales.

La mayoría de las situaciones de exploración pueden resolverse al mismo tiempo que los demás jugadores completan sus acciones del turno, ya que se trata de actividades independientes. Se anima a los jugadores a visitar los Mercados y robar sus cartas  o  mientras los demás jugadores resuelven sus turnos.

EXPLORACIÓN NARRATIVA

Siempre que un jugador se encuentre en una Capital o en una casilla , puede optar por utilizar su acción del turno para explorar la región. En tal caso, el jugador roba una carta  o  (dependiendo de si su personaje se halla en una Capital o en una casilla ) , lee el enunciado de la carta y lo resuelve. Muchas de estas cartas plantean Misiones personales a los jugadores. Las Misiones personales suelen ser muy útiles, pues sirven para mitigar el efecto de las fichas .

Una vez que un jugador ha aceptado una Misión personal de una carta  o , tiene que completarla o dejar pasar el tiempo hasta que expire. A menos que el jugador se quede con la Misión personal, o que se indique otra cosa en la propia carta, esta carta  o  se coloca en la correspondiente pila de descartes. Cuando no queden cartas en los mazos de  o , deben barajarse sus respectivas pilas de descartes para formar mazos nuevos.

EXPLORACIÓN DE MAZMORRAS

Los personajes explorarán Mazmorras con frecuencia durante la partida; son esenciales para obtener tesoros y . Cuando un jugador visita una Mazmorra, primero ha de comprobar qué tipo de Mazmorra es. Cada tipo estará habitado por distintas criaturas.

- ◆  - **Cueva:** Habitada por Animales . Por lo general son las Mazmorras más fáciles.
- ◆  - **Mina:** Aquí se congregan enemigos Humanos  y Animales .
- ◆  - **Tumba:** Estos lugares están infestados de criaturas No muertas .
- ◆  - **Ruinas:** El enemigo más habitual aquí son los Daedra .
- ◆  - **Ciudad dwemer:** Las ciudades olvidadas de los dwemer están llenas de Autómatas  y peligrosas Trampas . Son generalmente las Mazmorras de mayor dificultad.

Cada capítulo tiene asociada una carta distinta de Reto de Mazmorra. En esta carta se muestran las cartas de Encuentro que deben robar y afrontar los jugadores en cada tipo de Mazmorra, siguiendo un formato secuencial. Por ejemplo, la carta de Reto de Mazmorra para el capítulo 1 de la campaña 1 muestra que, al explorar una Cueva , los jugadores han de robar y enfrentarse a un enemigo Animal , seguido de otro enemigo Animal .



En algunos casos, conforme la historia se desarrolle, los jugadores tendrán que enfrentarse a varios enemigos en un mismo Encuentro. Por ejemplo, la carta de Reto de Mazmorra para el capítulo 3 de la campaña 2 muestra que, a la hora de explorar una Mina , los jugadores han de enfrentarse primero a un enemigo Humano , seguido de un enemigo Animal  y otro No muerto  que aparecen ambos en un mismo Encuentro.



Cuando dos o más jugadores terminan su movimiento en la misma Mazmorra y declaran que van a explorarla, todos los jugadores involucrados se enfrentan a la Mazmorra en grupo. Esto consume la acción del turno de todos los jugadores implicados. Si hay algún jugador en esa misma casilla que decide no explorar la Mazmorra (por ejemplo, si prefiere completar una carta de Misión), no formará parte del grupo que explore la Mazmorra. Un jugador no puede formar parte de un grupo que explora una Mazmorra e intentar completar una carta de Misión en el mismo turno.

Existen 7 tipos de enemigos:

- ◆  - Animales y bestias salvajes.
- ◆  - Humanos y seres humanoides.
- ◆  - Criaturas no muertas.
- ◆  - Enemigos daédricos.
- ◆  - Autómatas y demás artilugios dwemer.
- ◆  - Trampas.
- ◆  - Dragones.

En las cartas de Reto de Mazmorra, los distintos Encuentros se indican mediante recuadros separados por flechas. Los jugadores han de enfrentarse al primer Encuentro empezando por la izquierda, para luego continuar hacia la derecha hasta completar el último. Si un recuadro contiene dos iconos diferentes, significa que los jugadores deben enfrentarse a dos enemigos simultáneamente. Cuando se lucha en varios Encuentros dentro de una misma Mazmorra, los jugadores siempre recuperan su  y  entre Combates, pero no su . También pueden aprovechar estas pausas entre Encuentros para cambiar los objetos que llevan equipados, intercambiarse objetos entre ellos o incluso huir de la Mazmorra. Los jugadores no sufren ninguna penalización por huir de una Mazmorra entre dos Encuentros (al contrario que si deciden huir en mitad de un Encuentro). Los enemigos que han aparecido en la Mazmorra se retiran igualmente según el procedimiento habitual.

Cuando dos enemigos distintos aparecen juntos dentro de un mismo recuadro en la carta de Reto de Mazmorra, los jugadores deben enfrentarse a ambos en un solo Encuentro.

COMPLETAR UNA MAZMORRA

Cuando se derrota al último enemigo, se completa la Mazmorra. El jugador que haya asestado el golpe de gracia gana 1 carta de Tesoro además de las recompensas indicadas en la carta. Esta carta de Tesoro se determina en función del nivel del enemigo más poderoso que haya aparecido en la Mazmorra (el nivel de los enemigos se muestra en la esquina superior izquierda de su carta de Mazmorra, es un número que oscila entre 0 y 7). Si el enemigo de mayor nivel tenía 3 o menos, el jugador gana un . Si el enemigo de mayor nivel tenía 4 o más, el jugador gana un .



Una vez repartidas las recompensas, las cartas de Mazmorra que han sido derrotadas se colocan en las pilas de descartes de sus respectivos mazos de Mazmorra. Sin embargo, a medida que los jugadores suban de nivel habrá que retirar de la partida a los enemigos de niveles más bajos. En cada panel de personaje, encima del medidor de , figuran una serie de números. Estos números indican los niveles de las cartas de Mazmorra que deben retirarse de la partida cuando son derrotadas. Cuando el medidor de ,  o  de un jugador alcanza la posición que ocupa uno de estos números, todo enemigo de ese nivel o inferior debe retirarse de la partida tras ser derrotado en un Combate en el que haya participado ese jugador. Por ejemplo, cuando el valor máximo de ,  o  de un jugador llegue a 7 o más, se retirarán de la partida todos los enemigos de nivel 1 o inferior que sean derrotados. Aunque el medidor del jugador se vea incrementado por medio de un objeto equipado o algún otro efecto de juego que no haya sido una subida de nivel, los enemigos se descartan igualmente. Las criaturas invocadas no se retiran de la partida de este modo. Si los jugadores han huido del Combate, no se descarta ninguna carta.

Al finalizar el Combate, después de que todos los enemigos de niveles bajos hayan sido retirados de la partida y todas las cartas de Mazmorra derrotadas se hayan depositado en sus respectivas pilas de descartes, los jugadores roban 1 carta adicional de cada mazo de Mazmorra que hayan utilizado, la barajan junto con la pila de descartes de ese mazo de Mazmorra y colocan todas estas cartas sobre el mazo de Mazmorra original para formar un único mazo. Si cualquiera de los jugadores que han participado en la exploración de la Mazmorra posee alguna habilidad Legendaria, debe barajarse el mazo de Mazmorra entero (y no sólo las cartas utilizadas más la que se ha robado). Esto puede hacer que los mazos de Mazmorra se vuelvan considerablemente más peligrosos. Este procedimiento se lleva a cabo una vez al final del turno de juego, lo que significa que todas las visitas posteriores al mismo tipo de Mazmorra en el mismo turno serán cada vez más difíciles.

MEJORAR LOS PERSONAJES

A medida que los personajes interactúan con el mundo, sus habilidades mejoran, aprenden cosas nuevas y obtienen valiosos artículos de equipo.

SUBIDA DE NIVEL

Al final de cada turno, los jugadores comprueban el número de fichas  que tienen. Si alguno dispone de suficientes fichas  para que su personaje suba de nivel, debe hacerlo. La cantidad de fichas  necesarias para subir de nivel se muestra en el panel de personaje. El primer nivel cuesta 7 , y a partir de ahí el coste de cada subida de nivel aumenta en 1 con cada nivel posterior.

Para subir de nivel, el jugador debe elegir de la reserva común una ficha de Habilidad que su personaje aún no haya aprendido y colocarla boca arriba en el primer espacio disponible de su panel de personaje (es decir, el que tenga el número más bajo).

Tras escoger una ficha de Habilidad, acto seguido el jugador aumenta en 1 punto el valor máximo de uno de sus medidores (,  o ) desplazando la ficha ,  o  un espacio hacia la derecha. Si alguno de estos medidores alcanza su valor máximo de 10, el jugador retira la correspondiente ficha ,  o  y ya no podrá seguir incrementando el valor de ese medidor.

Es preciso señalar que, cuando un jugador acumula suficiente  para subir de nivel, ya no puede ganar más  hasta haber completado una subida de nivel.

HABILIDADES LEGENDARIAS

Cuando los personajes se hacen realmente poderosos, empiezan a aprender habilidades Legendarias. Un personaje debe haber aprendido 8 habilidades antes de poder aprender habilidades Legendarias. Cuando el jugador quiera aprender una novena habilidad, en vez de elegir una nueva ficha de Habilidad puede optar por darle la vuelta a una de las fichas de Habilidad que ya posea para convertirla en Legendaria. Esto cuenta como una subida de nivel, puede hacerse varias veces y cuesta 15 .

Al realizar una prueba de habilidad, una habilidad Legendaria proporciona al jugador 2 dados en vez de 1. Algunas habilidades Legendarias también otorgan bonificaciones extraordinarias que pueden alterar rápidamente el curso de la partida.

Además, ciertos enemigos poseen ataques que solamente se aplican cuando se enfrentan a personajes con habilidades Legendarias. Cada vez que un enemigo tenga en su carta una acción de ataque contenida en un recuadro de un color más oscuro que el resto, ese ataque sólo se producirá si alguno de los personajes a los que se está enfrentando posee una habilidad Legendaria. De no ser así, todos los ataques asociados a ese icono fallarán automáticamente.

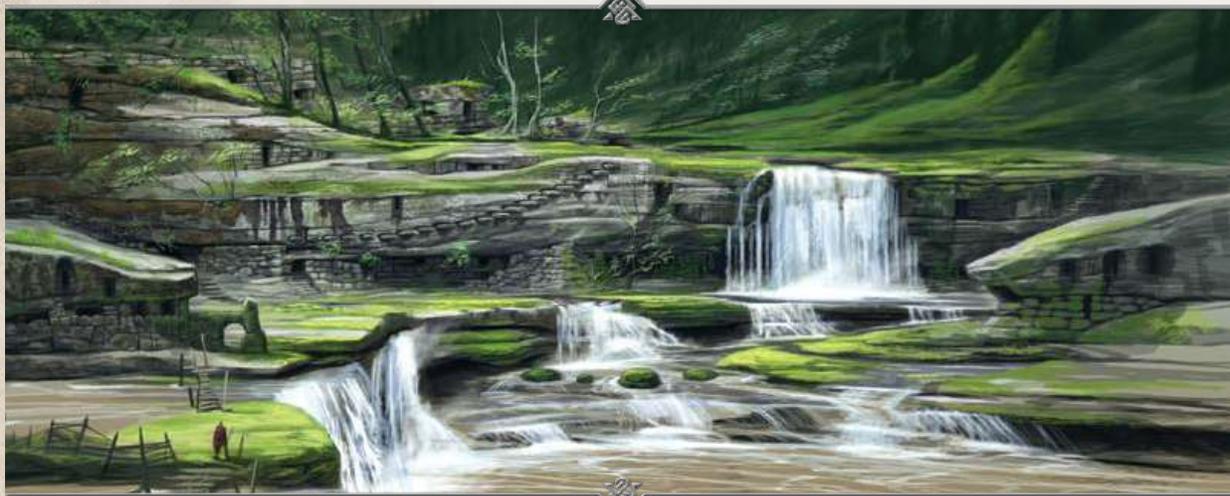


HABILIDADES

The Elder Scrolls V: Skyrim – El juego de aventuras incluye 18 habilidades, 6 por cada categoría de habilidad (Poder, Sombra y Hechicería). Cada habilidad otorga al jugador bonificaciones adicionales.

HABILIDADES DE PODER

- ◆ **A dos manos** – Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 1 dado adicional.
- ◆ ◆ **A dos manos** (Legendaria) - Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 2 dados adicionales.
- ◆ **A una mano** – Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 1 dado adicional.
- ◆ ◆ **A una mano** (Legendaria) - Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 2 dados adicionales.
- ◆ **Armadura pesada** – Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 1 dado adicional. Si tienes equipado un objeto , ganas 1 de armadura .
- ◆ ◆ **Armadura pesada** (Legendaria) - Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 2 dados adicionales. Ganas 1 de armadura  incluso aunque no tengas equipado ningún objeto .
- ◆ **Arquería** – Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 1 dado adicional.
- ◆ ◆ **Arquería** (Legendaria) - Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 2 dados adicionales.
- ◆ **Bloqueo** – Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 1 dado adicional. Si tienes equipado un objeto , ganas 1 de armadura  y 1 de armadura .
- ◆ ◆ **Bloqueo** (Legendaria) - Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 2 dados adicionales. Ganas 1 de armadura  y 1 de armadura  incluso aunque no tengas equipado ningún objeto .
- ◆ **Herrería** – Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 1 dado adicional. Al mejorar objetos,  1 carta adicional la primera vez que robes.
- ◆ ◆ **Herrería** (Legendaria) - Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 2 dados adicionales. Al mejorar objetos,  1 carta adicional y paga 1  menos la primera vez que robes.



HABILIDADES DE SOMBRA

- ◆ **Abrir cerraduras** — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 1 dado adicional.
- ◆ ◆ **Abrir cerraduras** (Legendaria) — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 2 dados adicionales.
- ◆ **Alquimia** — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 1 dado adicional.
- ◆ ◆ **Alquimia** (Legendaria) — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 2 dados adicionales. Ganas 1 uso de una poción en cada ronda de Combate.
- ◆ **Armadura ligera** — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 1 dado adicional. Ganas Discreción (1).
- ◆ ◆ **Armadura ligera** (Legendaria) — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 2 dados adicionales. Ganas Discreción (1) y 1 de armadura .
- ◆ **Discreción** — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 1 dado adicional. Ganas Discreción (1).
- ◆ ◆ **Discreción** (Legendaria) — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 2 dados adicionales. Ganas Discreción (2).
- ◆ **Elocuencia** — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 1 dado adicional. En el Mercado,  1 carta adicional la primera vez que robes.
- ◆ ◆ **Elocuencia** (Legendaria) — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 2 dados adicionales. En el Mercado,  1 carta adicional y paga 1  menos la primera vez que robes.
- ◆ **Robo** — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 1 dado adicional.
- ◆ ◆ **Robo** (Legendaria) — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 2 dados adicionales.

HABILIDADES DE HECHICERÍA

- ◆ **Alteración** — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 1 dado adicional. Si tienes equipado un hechizo de Alteración, ganas 1 de armadura .
- ◆ ◆ **Alteración** (Legendaria) — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 2 dados adicionales. Ganas 1 de armadura  incluso aunque no tengas equipado ningún hechizo de Alteración.
- ◆ **Conjuración** — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 1 dado adicional.
- ◆ ◆ **Conjuración** (Legendaria) — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 2 dados adicionales. El número máximo de invocaciones aumenta a 2. La acción Invocación debe realizarse dos veces para tener 2 criaturas invocadas.
- ◆ **Destrucción** — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 1 dado adicional.
- ◆ ◆ **Destrucción** (Legendaria) — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 2 dados adicionales.
- ◆ **Encantamiento** — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 1 dado adicional. Al encantar objetos,  1 carta adicional la primera vez que robes.
- ◆ ◆ **Encantamiento** (Legendaria) — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 2 dados adicionales. Al encantar objetos,  2 cartas adicionales y paga 1  menos la primera vez que robes.
- ◆ **Ilusión** — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 1 dado adicional.
- ◆ ◆ **Ilusión** (Legendaria) — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 2 dados adicionales.
- ◆ **Restauración** — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 1 dado adicional.
- ◆ ◆ **Restauración** (Legendaria) — Cuando realices pruebas de habilidad con esta habilidad, tira 2 dados adicionales. Cuando uses hechizos curativos, curas 1  adicional.

MEJORAS Y ENCANTAMIENTOS

Los jugadores también pueden incrementar sus probabilidades de éxito en el juego mejorando y encantando sus objetos. Esto sólo puede hacerse en las Capitales. La mayoría de las cartas que pueden equiparse tienen un coste asociado para mejorarlas o encantarlas. Dicho coste se indica como una cantidad de  para las mejoras y  para los encantamientos. Un jugador puede pagar este coste y robar 1 carta del mazo de Mejoras/Encantamientos. Si un objeto no tiene un coste de mejora o encantamiento, no podrá mejorarse ni encantarse. Si una carta presenta un coste tanto para mejoras como para encantamientos, ese objeto podrá mejorarse una vez y encantarse una vez, sin importar el orden. Las túnicas pueden encantarse más de una vez, incluso con el mismo encantamiento (su efecto es acumulativo). Los hechizos y las pociones no pueden mejorarse ni encantarse. Si el jugador no está satisfecho con la carta de Mejora/Encantamiento que ha robado, puede optar por forzar un nuevo robo pagando 1 de  adicional por una mejora o bien 1 de  adicional por un encantamiento. Cuando un jugador roba la primera carta, ciertos efectos de juego (como algunas habilidades) pueden permitirle robar una o varias cartas adicionales. Este efecto solamente se aplica la primera vez que robe, y no en todas las ocasiones posteriores en las que haya pagado por robar. Una vez que el jugador esté satisfecho con las cartas robadas, debe elegir una de ellas y vincularla al objeto; el resto de las cartas se devuelven al mazo de Mejoras/Encantamientos y luego se baraja éste.

Cada carta de Mejora/Encantamiento consta de tres secciones. En la parte inferior de la carta aparece un icono de un tipo de armadura: se utiliza a la hora de mejorar armaduras o escudos. Desliza la carta de Mejora/Encantamiento bajo la carta de Equipo de tal modo que la parte inferior asome por debajo y quede a la vista; este nuevo tipo de armadura se añade a la armadura actual. En la parte superior de la carta hay un enunciado que describe el encantamiento: desliza la carta bajo la carta que quieres encantar de tal modo que la parte superior asome por debajo y quede a la vista. Por último, en el lateral derecho de la carta se muestran las mejoras para armas. Estas mejoras se aplican a la primera o la segunda acción del arma mejorada (o a ambas). Desliza la carta bajo el arma que quieres mejorar de tal modo que este lateral asome por un lado y quede a la vista; las bonificaciones (+1 y +2) deberían quedar justo a la altura de las acciones mejoradas. Esto cuenta como un daño adicional del mismo tipo que el infligido por la acción mejorada.

Si se vende un objeto que ha sido mejorado o encantado, todas las cartas de Mejora/Encantamiento que tenga vinculadas se devuelven a su mazo y luego se baraja éste.

Algunas cartas refuerzan el objeto al que se vinculan. Por ejemplo, un encantamiento de Reforzar  otorgará al propietario 1  adicional que se suma a los que ya posea.



CARTAS DE ESTADO

Durante la partida, los jugadores obtendrán cartas de Estado. La mayoría tienen efectos favorables que les ayudarán en sus Misiones, pero hay algunas que imponen efectos perjudiciales. Desde contraer matrimonio hasta ser buscado por los guardias de Carrera Blanca, pasando por convertirse en thane de Falkreath, las cartas de Estado añaden una capa de profundidad adicional a los personajes. No existe límite al número de cartas de Estado que puede tener un personaje en todo momento. Algunas cartas de Estado afectan a todos los jugadores.



CARTAS DE PERSONAJE

Al principio de la partida, los jugadores han de elegir una carta de Personaje o bien repartirlas al azar. Estas cartas otorgan tres capacidades distintas a los jugadores. La primera capacidad puede utilizarse en Combate, está disponible desde el principio de la partida y su uso no se cuenta como una acción de Combate. Las otras dos dependen de habilidades específicas para activarse. Por ejemplo, el personaje Khajiit posee una capacidad especial relacionada con la **Discreción**; dicha capacidad sólo podrá utilizarse cuando el personaje haya aprendido esa habilidad. La carta de Personaje también brinda a los jugadores la acción Descanso, cuyo uso se explica en la sección Combate (ver página 32).



GUARDAR LA PARTIDA

Al final de cada capítulo, los jugadores tienen la opción de guardar su partida para poder seguir jugando otro día. El juego incluye varias cajas en las que pueden guardarse los diversos componentes. Cuatro de estas cajas se corresponden con los colores de los indicadores de Misión de los jugadores. La última es de color gris, y sirve para guardar el estado del tablero.

Cada jugador toma su correspondiente caja de Guardado e introduce en ella sus cartas de Personaje, Objeto, Estado, Seguidor, Misión principal y Misión personal, así como sus fichas de Habilidad, , , ,  y . También añade 1  por cada habilidad Legendaria que posea. Luego se cogen todas las fichas de Monstruo errante, las cartas de Evento, las cartas de Misión del mundo que estén activas y todas las demás cartas que estén afectando al tablero en el momento actual, y se introducen en la caja de Guardado del tablero (la de color gris). Toda carta que se haya retirado de la partida estará en el lugar que le corresponde dentro de la caja del juego y ya no volverá a la partida. El resto de las cartas se añaden a la caja de Guardado del tablero.

Cuando se vaya a retomar la partida, los jugadores han de sacar todos los componentes de su caja de Guardado y reorganizar su panel de personaje. Los medidores de ,  y  se reconstruyen en función de sus habilidades, incrementando uno de ellos en 1 espacio

por cada ficha de Habilidad que posea el jugador. Por cada  guardada en la caja, el jugador le da la vuelta a una habilidad de su elección y añade 1 espacio un medidor de su elección (,  o ). A continuación se descartan estas fichas . La configuración de los medidores no tiene por qué ser la misma que al final de la partida previa; lo importante es que el jugador tenga el mismo número de puntos en total.

Acto seguido, los jugadores abren la caja de Guardado gris y sitúan todas las fichas de Monstruo errante en casillas  del tablero. Si no hubiera suficientes casillas  disponibles, las fichas de Monstruo errante que sobren se colocan en casillas de Mazmorra que estén disponibles. Se cogen todas las cartas de Evento y se barajan para crear un nuevo mazo de Eventos (añadiendo las que se indiquen en los preparativos del capítulo). Esto incluye las Misiones del mundo que estuvieran activas; no volverán a estar activas hasta que se roben de nuevo. Todas las demás cartas que afecten a todos los jugadores se sitúan a un lado del tablero, a la vista de todos.

Si guardasteis la partida en mitad de un capítulo, cada jugador coloca la miniatura de su personaje en una Capital de su elección. De no ser así, se completan las instrucciones de preparación del nuevo capítulo.

JUEGO EN SOLITARIO

The Elder Scrolls V: Skyrim — El juego de aventuras también puede jugarse en solitario. Las reglas son exactamente las mismas y los capítulos de la campaña funcionan de igual modo; tan sólo debe contemplarse una mecánica adicional.

Al principio de la partida, el jugador roba una carta de Personaje adicional y la coloca del revés junto a su propia carta de Personaje. Después de cada turno, la ficha de Jugador inicial se traslada de una carta de

Personaje a la otra, empezando por la que el jugador eligiese como suya. Durante los turnos que empiecen con la ficha de Jugador inicial sobre la carta de Personaje que está del revés no habrá que robar carta de Evento. Si alguna ficha de Monstruo errante ha de moverse hacia el jugador inicial, no se moverá cuando la ficha de Jugador inicial se encuentre sobre la carta de Personaje que está del revés.



GUÍA DEL EXPLORADOR DE SKYRIM

Existen distintas formas de jugar a *The Elder Scrolls V: Skyrim – El juego de aventuras*. Algunos jugadores prefieren completar lo antes posible el hilo principal de la campaña para llegar al final de la partida, mientras que otros muestran mayor interés por explorar las tramas secundarias y conocer a todos los habitantes de Skyrim. No hay un único modo correcto de jugar: lo importante es que todos disfrutéis de la experiencia. No obstante, hay ciertos detalles que deberíais tener en cuenta para que vuestra experiencia resulte más gratificante.

COOPERAD

Las Mazmorras pueden ser bastante duras. En algunos casos, intentar completar una en solitario puede resultar demasiado peligroso. Reunir un grupo de aventureros puede significar la diferencia entre la victoria y la derrota. Este mismo principio se aplica a las cartas de Misión que plantean Encuentros. Dado que los jugadores ignoran el poder de los enemigos a los que se van a enfrentar, es aconsejable llevar refuerzos por si acaso.

A veces ocurre que un jugador prefiere avanzar más despacio que el resto del grupo. Si existe una diferencia apreciable entre los niveles de los personajes, los jugadores pueden unir sus fuerzas para explorar Mazmorras y así progresar de un modo más rápido y uniforme; los enemigos más formidables otorgan mejores recompensas y es más fácil derrotarlos trabajando en equipo.



EXPLORAD EL MUNDO

El mundo de *The Elder Scrolls V: Skyrim – El juego de aventuras* está lleno de personas que necesitan ayuda. Los jugadores deben aprovecharse de esto para intentar completar Misiones personales siempre que puedan, ya que así gozarán de ventajas adicionales a la hora de emprender una Misión principal. Estas Misiones personales permiten a los jugadores subir de nivel más deprisa, conseguir mejores recompensas y ganar valiosas cartas de Estado que pueden marcar la diferencia en el transcurso de la partida.

Aparte de esto, las Misiones personales prestan un servicio adicional a los jugadores: absorben fichas ☹️. Disponer de una protección adicional contra estas fichas puede salvar a los jugadores de una derrota segura.

Además, conocer a otros personajes robando cartas 📜 o 🦋 suele otorgar recompensas inmediatas adicionales que son de gran utilidad para los jugadores.

Si en algún momento los jugadores llegan a un punto muerto en la Misión principal y tienen problemas para completar sus objetivos, es buena idea dedicarse un rato a completar Misiones personales para acumular poder antes de retomar la Misión principal.

OPTIMIZAD VUESTRAS HABILIDADES

Todas las habilidades son útiles de un modo u otro. Aunque parezca tentador aprender únicamente habilidades que tengan aplicaciones directas en situaciones de Combate, tal enfoque dejará al jugador desamparado en circunstancias del juego donde quizá otras habilidades sean más importantes.

La estrategia ideal consiste en diseñar un personaje equilibrado, con habilidades que reflejen bien su identidad. Una buena combinación de habilidades, tanto para el combate como para fuera del mismo, permite disfrutar de una experiencia de juego mucho más interesante.



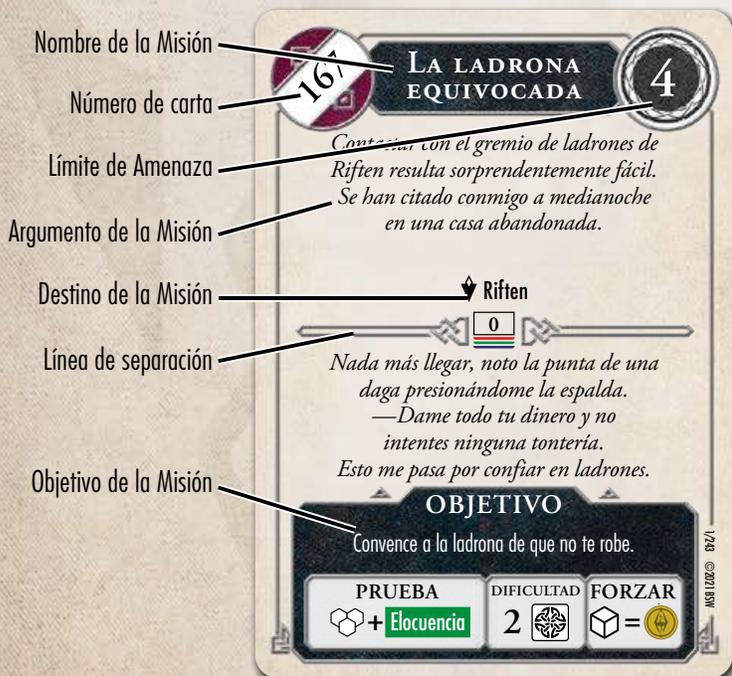
CARTAS

CARTAS DE EVENTO



La mayoría de las pruebas de habilidad contemplan un gasto de recursos para forzar un resultado (ver «Cartas de Misión» a continuación). En este ejemplo, la prueba de habilidad requerida por esta carta de Evento permite al jugador gastar 1 objeto para aplicar un resultado **éxito** automático. Si gastase 3 objetos, superaría automáticamente la prueba.

CARTAS DE MISIÓN (ANVERSO)



CARTAS DE MISIÓN (REVERSO)



CARTAS DE MAZMORRA Y ENCUENTRO



CARTAS DE SEGUIDOR



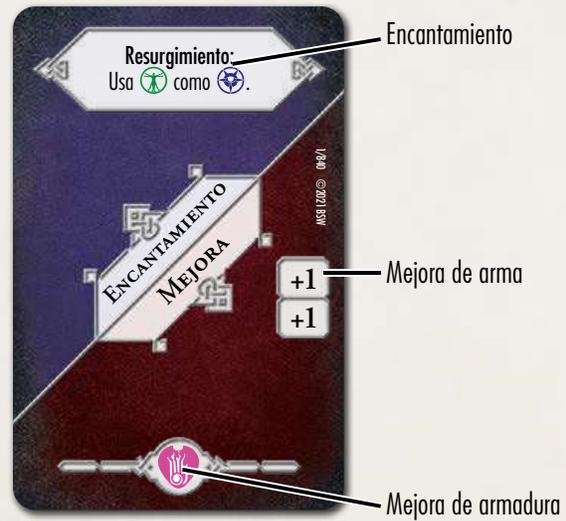
CARTAS DE ESTADO



CARTAS DE OBJETO



MEJORAS



EJEMPLO DE ARMA MEJORADA Y ENCANTADA



EJEMPLO DE ARMADURA MEJORADA Y ENCANTADA





Mar de los

Roca Alta

Haafingar

Soledad

Morthal

Marca de Hjaal

Carrera Blanca

Falkreath

Markarth

La Cuenca

Páramo del Martillo

Falkreath



Fantasmas

Lucero del Alba

Hibernalia

Hibernalia

El Pálido

Ventalia

Carrera Blanca

Marca Oriental

La Grieta

Riften

Cyrodiil

Morrowind

GUÍA DE REFERENCIA DE ICONOS

- Salud
- Aguante
- Magia
- Forzar tirada en combate
- Tira 3 dados de habilidad
- Ficha de Amenaza
- Armadura pesada
- Armadura ligera
- Armadura mágica
- Golpe final
- Ataque pesado
- Ataque ligero
- Ataque mágico
- Mineral (Componente)
- Planta (Componente)
- Gema de alma (Componente)
- Cualquier Componente
- Oro
- Experiencia
- Enemigo Animal
- Enemigo Humano
- Enemigo No muerto
- Enemigo Daedra
- Enemigo Automata
- Trampa
- Enemigo Dragón

El símbolo más habitual en los dados de habilidad (50% de probabilidades)

El segundo símbolo más habitual en los dados de habilidad (33% de probabilidades)

El símbolo menos habitual en los dados de habilidad (16,5% de probabilidades)

Mazo de Mercado de Poder. Contiene sobre todo escudos, armaduras pesadas y armas tanto a una mano como a dos manos.

Mazo de Mercado de Sombras. Contiene sobre todo dagas, armaduras ligeras y arcos.

Mazo de Mercado de Hechicería. Contiene sobre todo hechizos, pociones y túnicas.

Naturaleza

Población

Seguidor

Arma a una mano

Arma a dos manos

Hechizo (ocupa una mano)

Escudo (ocupa una mano)

Arco (ocupa las dos manos)

Armadura ligera (objeto)

Armadura pesada (objeto)

Túnica

Yelmo

Botas

Accesorio

Poción

Espacio de Mochila

Habilidad de Sombras

Habilidad de Sombras (Legendaria)

Habilidad de Poder

Habilidad de Poder (Legendaria)

Habilidad de Hechicería

Habilidad de Hechicería (Legendaria)

Robar carta(s)

Roba una carta adicional y elige 1

Retirar de la partida

Cualquier objeto

Mazo de Equipo

Tesoro básico

Tesoro avanzado

Tesoro de dragón

Retira de la partida una carta del mazo de los Cuchillas

Indicador de Misión

Lugar de destino



Símbolos que aparecen en el dado de Enemigo y en las acciones de los enemigos

Afecta a todos los jugadores

Ficha de Caballo

Cueva (tipo de Mazmorra)

Mina (tipo de Mazmorra)

Tumba (tipo de Mazmorra)

Ruinas (tipo de Mazmorra)

Ciudad dwemer (tipo de Mazmorra)

Puntos de la Legión Imperial

Puntos de los Capas de la Tormenta

Nivel recomendado para las Misiones