EL JUEGO DE AVENTURAS

TUTORIAL

Bethesda®

MODIPHIUS® ENTERTAINMENT

Modiphius Entertainment Ltd.
39 Harwood Rd,
Londres SW6 4QP, Reino Unido
info@modiphius.com
www.modiphius.com

Modiphius Entertainment
Código de producto:
MUH052386

Impreso en China

© 2023 Zenimax Media Inc. Todos los derechos reservados.

El uso no autorizado de material protegido por derechos de autor es ilegal. Todos los nombres comerciales se utilizan con fines ficticios; no se pretende cometer ninguna infracción. Ésta es una obra de ficción. Cualquier parecido con personas y sucesos reales, tanto pasados como presentes, es puramente casual e involuntario, a excepción de las personas y sucesos mencionados en un contexto histórico.

Todos los derechos reservados, excepto para el logotipo de Modiphius, que pertenece a Modiphius Entertainment Ltd.

ÍNDICE DE CONTENIDO

SOBRE ESTE CUADERNO 3

MISIÓN INTRODUCTORIA
Contenido y preparación de la partida 4

PRIMER TURNO DE JUEGO 6
El icono de robar carta ( ) 6
Límite de Amenaza. 6
Dados de habilidad. 7
Preparación de la Mazmorra 7
Medidor de Armadura 7
Daño a los enemigos 8
Componentes 10

SEGUNDO TURNO DE JUEGO 11
Exploración narrativa 11

TERCER TURNO DE JUEGO 14
Monstruos errantes. 14

CUARTO TURNO DE JUEGO 15
¡Enhorabuena, has completado el tutorial! 15

SOBRE ESTE CUADERNO

Este cuaderno contiene una aventura introductoria para *The Elder Scrolls V: Skyrim – El juego de aventuras.* No se ofrecen aquí explicaciones de las reglas, pero cuando hagan falta se citarán páginas específicas del reglamento para facilitar su consulta.

Puedes empezar a jugar la misión introductoria sin necesidad de leer primero las reglas; el tutorial te indicará que consultes las secciones pertinentes del reglamento cuando sea necesario. No obstante, sería recomendable leer primero las reglas del juego. Si optas por no jugar este tutorial, dale la vuelta a este cuaderno para hallar el libro de escenarios y empezar a jugar el primer capítulo de la primera campaña.

MISIÓN INTRODUCTORIA

«Moivva Karnai sirve a dos amos. Trabaja para los Thalmor, las fuerzas armadas del Dominio de Aldmer, y actúa como sus manos en Skyrim. Pero también me obedece a mí. Por ahora nuestros propósitos están ligados, pero... ¿cuánto durará eso?»

Bienvenido al tutorial de *The Elder Scrolls V: Skyrim – El juego de aventuras*. Con él aprenderás las mecánicas básicas del juego y descubrirás un poco más sobre el mundo en el que se ambienta. Durante el transcurso de una partida deberás tirar dados y robar cartas; en lo que respecta a este tutorial, a menudo te pediremos que localices cartas específicas y manipules los dados para obtener resultados concretos, de ese modo te resultará más fácil entender cómo funciona todo. Este tutorial es una experiencia para un solo jugador que puedes completar en solitario o acompañado de tus amigos. No debería durar más de 20 ó 30 minutos, y te ayudará a sacar el máximo partido de la experiencia de juego completa.

Empecemos organizando los componentes de la partida.

CONTENIDO Y PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Mazo del tutorial
(pone «T» en todas las cartas)

Mazo de Equipo

Mazo de Personajes

Cartas «Cangrejo del barro» y «Oso» del mazo Animal ( )

Todos los dados de habilidad

1 dado de Enemigo

1 miniatura de Khajiita

Mazo de
Tesoros básicos ( )

Fichas de Gema
de alma ( )

Fichas de
Planta ( )

Fichas de
Oro ( )

Fichas de
Experiencia ( )

Fichas de
Amenaza ( )

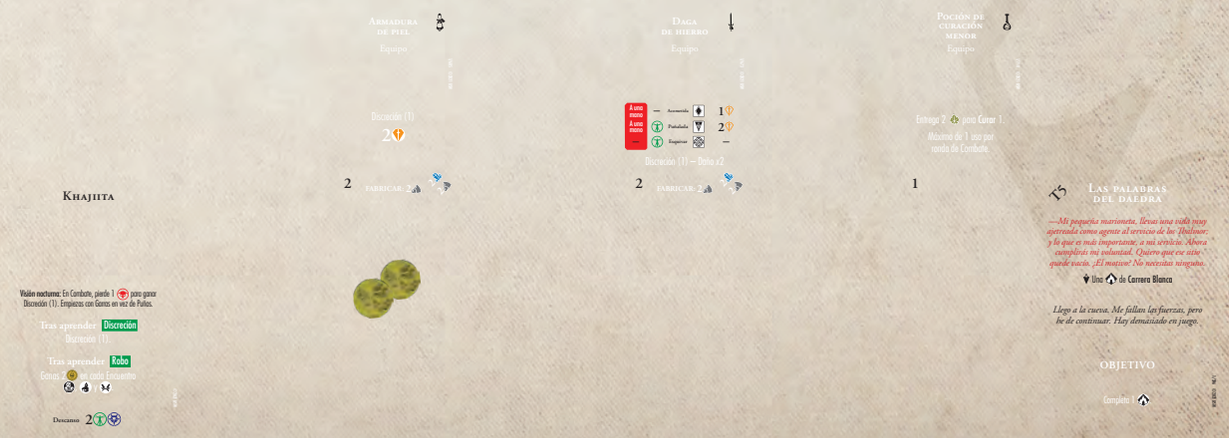
Indicadores de
Misión ( )

Una vez que hayas dispuesto el tablero de juego y tu panel de personaje (siguiendo las instrucciones de las páginas 8–10 del reglamento), haz lo siguiente:

- Coge la carta de Personaje de la «Khajiita».
- Coge las cartas «Armadura de piel» y «Daga de hierro» del mazo de Equipo.
- Coge todas las cartas que estén marcadas como «Tutorial».
- Coloca las cartas de Evento del Tutorial en el espacio del tablero reservado para el mazo de Eventos y deja todas las demás cartas del Tutorial a un lado, donde puedas acceder a ellas fácilmente.
- Ordena las cartas de Evento de tal modo que la primera que robes sea la T1, luego la T2, después la T3 y finalmente la T4.
- Roba la carta T5: se trata de una Misión principal. Las Misiones son tareas que se pueden completar durante el transcurso del capítulo (para saber más, consulta la página 24 del reglamento).
- En el anverso de la carta verás una línea de separación; lee el enunciado de la carta hasta llegar a esa línea para saber en qué consiste la Misión.
- La línea señala un lugar específico del tablero; cuando tu miniatura entre en esa casilla, el texto que sigue a la línea de separación te proporcionará instrucciones adicionales.
- Una parte del enunciado de la Misión principal está escrito con letra de color rojo; se trata simplemente de un texto de ambientación (en este caso es la voz de un príncipe daedra).
- Coge un indicador de Misión de tu color (◈) y sitúalo en la casilla especificada por la carta, en este caso la Cueva (▲) que hay en Carrera Blanca.
- Coge la miniatura de la Khajiita (es tu personaje, Moivva) y colócala en la casilla de la Capital de Carrera Blanca.

Los indicadores de Misión (◈) te permiten localizar rápidamente el lugar del tablero al que debes viajar. A veces se utilizan con otros propósitos, como representar tus progresos en una Misión. Estos indicadores pueden ser de colores (los que pertenecen a jugadores concretos) o bien grises (en cuyo caso sirven para cualquier jugador que llegue a esa casilla del tablero). Cuando un jugador entra en una casilla que contiene un indicador de Misión (◈) y resuelve su Misión en ella, ese indicador de Misión (◈) se retira del tablero.

Fracasar en una Misión principal puede acarrear consecuencias negativas para el futuro de tu personaje. Existen otros tipos de Misiones, pero ya las explicaremos más adelante.



TERCER TURNO DE JUEGO

◈ **Roba una carta de Evento (T3, «Influencia daédrica») y léela.**

Esta carta es un Evento inmediato (ver página 23 del reglamento). Se resuelve en el acto, y una vez resuelta se coloca en la pila de descartes del mazo de Eventos. El Evento en cuestión requiere que añadas 1 ficha de Amenaza a cada Misión. Tienes 1 Misión principal, 1 Misión personal y 1 Misión del mundo; cada una de ellas ha de recibir 1 ficha de Amenaza. Esto supone un problema para Moivva: la Misión del mundo («Amenaza trol») ya tiene una ficha de Amenaza, y su límite es de sólo 2. Al colocarse esta nueva ficha de Amenaza, la Misión ha fracasado.

◈ **Lee la sección de Fracaso de la Misión del mundo «Amenaza trol».**

La sección de Fracaso estipula que coloques una ficha de Trol sobre el tablero. Tal y como indica la carta, puedes situar esa ficha en cualquier casilla del tablero.

◈ **Coloca una ficha de Trol en la casilla de La Cuenca.**

MONSTRUOS ERRANTES

Algunos enemigos se colocan como fichas sobre el tablero. Estos enemigos se mueven de aquí para allá, persiguiendo a los jugadores y degradando Capitales.

Ahí queda lo bastante lejos. El Trol no debería suponer un problema para Moivva, al menos de momento. Ahora vamos a completar la Misión personal.

◈ **Mueve la miniatura de tu personaje 4 casillas hasta llegar a la casilla de la Marca Oriental donde colocaste el de tu color.**

◈ **Lee el enunciado que sigue a la línea de separación de tu Misión personal (T8).**

Esta Misión personal pide una prueba de medidor. Se resuelven igual que las pruebas de habilidad normales, pero en vez de tirar 3 dados de habilidad más las bonificaciones otorgadas por las habilidades aprendidas, se tiran tantos dados como la puntuación máxima que tenga tu personaje en un medidor específico (, o). En este caso, se trata de una prueba del medidor de Aguante ( ). Moivva tiene 5 de máximo, por lo que debes tirar 5 dados.

◈ **Tira 5 dados de habilidad.**

La dificultad es 3 . Hasta ahora hemos estado ajustando las tiradas y el robo de cartas en beneficio de Moivva, pero ha llegado el momento de demostrarle que este mundo puede ser hostil y desafiante. Fija en los dados un resultado de 5 . Una tirada entre un millón; por desgracia, totalmente inútil para el caso que nos ocupa. No obstante, aún te quedan 2 Plantas que podrías usar para forzar la tirada, aunque necesitas 3 éxitos y solamente podrías obtener 2. Por lo tanto, has fallado la Misión de Narince. Esto podría tener repercusiones en el futuro. Por ahora, dale la vuelta a la carta (T8) y lee la sección Fracaso. Las consecuencias del fracaso en esta Misión consisten en añadir 1 ficha de Amenaza; puedes colocarla en una Misión, o bien en la Tabla de Capitales. De momento vamos a añadirla a Morthal. La Misión ha concluido, por lo que debe descartarse. Y como se ha resuelto, también has de quitar el de tu color que hay en la casilla de la Marca Oriental.

Con esto finaliza el tercer turno.

CUARTO TURNO DE JUEGO

◈ **Roba una carta de Evento (T4, «Buen tiempo») y léela.**

Otro Evento activo. Esto significa que el actual Evento activo («Excedentes») se envía a la pila de descartes del mazo de Eventos, y el nuevo se coloca en el espacio de Evento activo del tablero. Los efectos de este nuevo Evento se mantendrán en vigor hasta que esta carta sea también descartada. Es una carta muy buena, así que ahora es el momento propicio para tratar de completar la Misión principal.

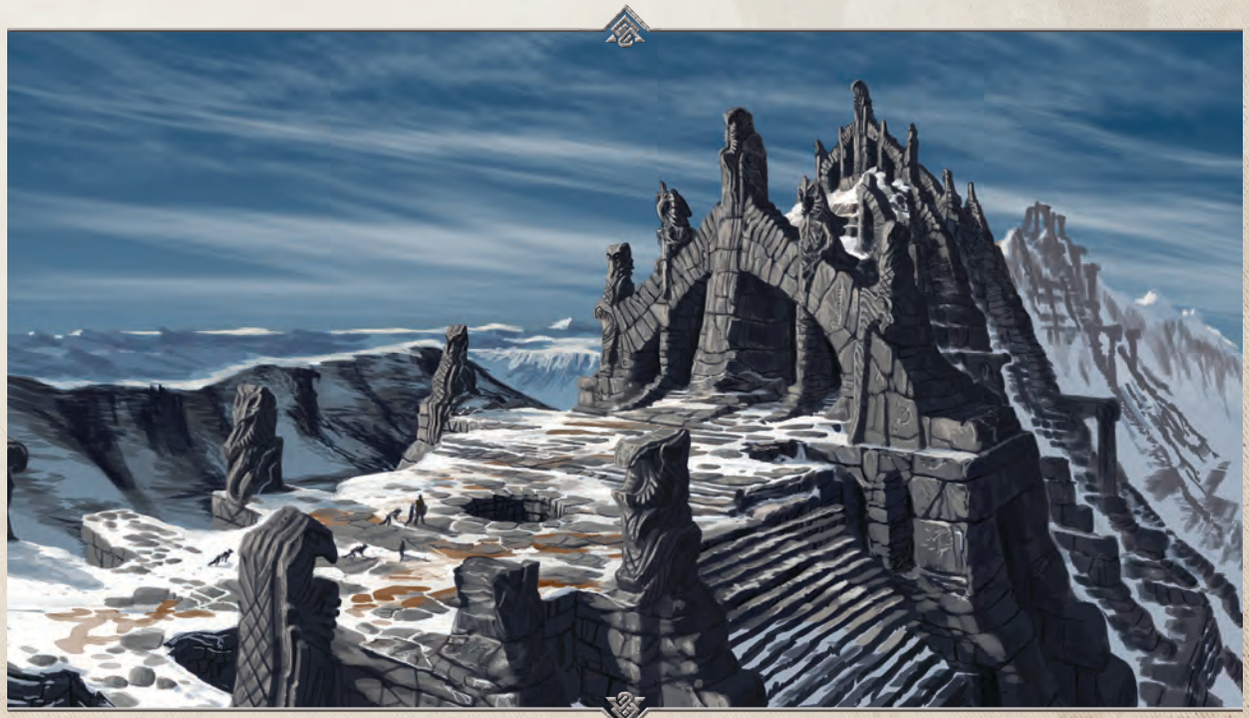
◈ **Mueve la miniatura de tu personaje 3 casillas hasta Ventalia.**

Es hora de emprender la última Misión principal. Lee el enunciado de la carta que sigue a la línea de separación. Otra prueba de habilidad. Esta vez vamos a dejar que tires por tu cuenta.

◈ **Haz una prueba de habilidad tirando 4 dados (los 3 básicos más 1 otorgado por el Evento «Buen tiempo»).**

La dificultad es de 2 , no demasiado alta. Si fallas esta prueba, puedes forzarla usando fichas . Tienes 2 de ellas, así que puedes forzar la prueba un máximo de dos veces.

Cuando hayas efectuado la tirada, dale la vuelta a la carta y lee la sección correspondiente al resultado de la prueba (Éxito o Fracaso). Luego termina de leer el resto de la carta.

¡ENHORABUENA, HAS COMPLETADO EL TUTORIAL!

Este tutorial te ha ofrecido un resumen rápido de las principales mecánicas del juego y una introducción a la trama de la campaña, pero en el juego completo hay más reglas que aplicar. Sería aconsejable leer el reglamento antes de jugar una partida completa, pero si quieres empezar a jugar de inmediato, utiliza las cartas de referencia para tener a mano un resumen de las mecánicas más importantes.