

The Elder Scrolls V

SKYRIM®



EL JUEGO DE AVENTURAS
LIBRO DE ESCENARIOS

 Bethesda®

MÖDIPHIUS®
ENTERTAINMENT





CONTENIDO

SOBRE ESTE CUADERNO	3	CAMPAÑA 2: GUERRA CIVIL	7
Preparación de la partida.....	3	Campaña 2 – Capítulo 1.....	7
CAMPAÑA 1: LOS CUCHILLAS	4	Campaña 2 – Capítulo 2.....	8
Campaña 1 – Capítulo 1.....	5	Campaña 2 – Capítulo 3.....	8
El Rey Supremo.....	5		
Campaña 1 – Capítulo 2.....	6		
Campaña 1 – Capítulo 3.....	6		
Los príncipes daedra.....	6		



SOBRE ESTE CUADERNO



Este cuaderno contiene escenarios de campaña para *The Elder Scrolls V: Skyrim – El juego de aventuras*. En él encontrarás los procedimientos necesarios para preparar cada uno de los seis escenarios del juego básico. No se ofrecen aquí explicaciones de las reglas, pero cuando sea necesario se citarán páginas específicas del reglamento para facilitar su consulta.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

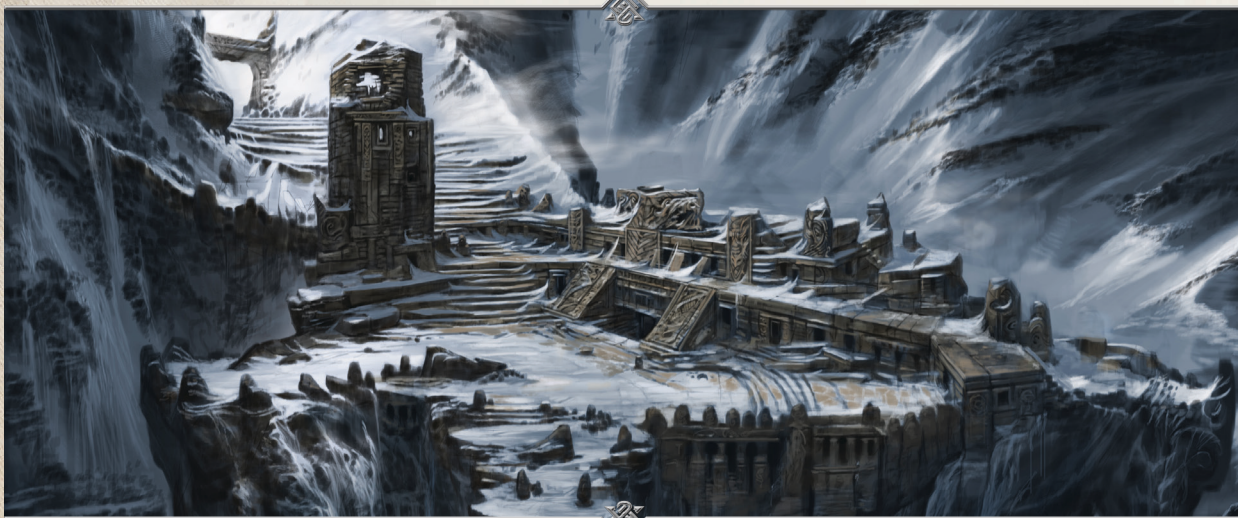
Cada capítulo del juego requiere sus propios preparativos y posee reglas exclusivas. Antes de empezar a jugar, consulta esta sección para disponer adecuadamente el tablero de juego y los paneles de personaje.

CAMPAÑA 1 - LOS CUCHILLAS

Dependiendo del número de jugadores, es posible que tengáis que descartar algunas cartas y colocar un indicador  sobre el tablero. Este indicador será importante más adelante durante la campaña, y determinará si los jugadores tienen éxito o fracasan en el primer capítulo. Las cartas os guiarán hacia el final del capítulo. Cuantos más jugadores haya en la partida, más cartas se necesitarán para este propósito. Recuerda: si te piden que robes una carta que ya no está en el mazo numerado, siempre debes robar la carta siguiente. Así, si al final del capítulo tuvieras que  180, pero en el mazo ya no estuvieran las cartas 180, 181 ni 182, entonces tendrías que robar la carta 183.

Baraja las cartas 217 a 226 y colócalas boca abajo junto al tablero; éste es el mazo de los Cuchillas. Este mazo se utilizará durante toda la campaña 1. Siempre que aparezca el icono  en algún enunciado,  la primera carta del mazo de los Cuchillas. Este mazo representa a otros miembros de los Cuchillas que se ocultan en Skyrim. Durante el transcurso de la partida, los jugadores podrán encontrar a estos individuos y ganarse su colaboración. Como comprobarás, los reversos de estas cartas los identifican como parte de distintos mazos del juego. Se añadirán a sus respectivos mazos al principio de la campaña 2, así que por ahora procura mantenerlos aparte.


Jugadores	 cartas	Indicador 
1	180, 181, 182	Soledad
2	180, 181	Soledad
3	180	Ninguno
4	Ninguno	Ninguno





CAMPAÑA 1 – CAPÍTULO 1


Un grupo de Cuchillas ha escapado de la Gran Guerra en Cyrodiil con la esperanza de refugiarse en Skyrim. Una vez allí intentan devolver una semblanza de normalidad a sus vidas, pero el conflicto no tarda en alcanzarlos.

Baraja las cartas de Evento marcadas como «Campana 1 – Capítulo 1» y colócalas en el espacio del mazo de Eventos.


La Capital Markarth está bajo el control del rey Madanach y las gentes de la Cuenca. No se puede entrar en ella y no aceptará ninguna ficha  durante este capítulo ni en el siguiente.



 las cartas 160, 161, 162 y 163. Baraja estas 4 cartas y reparte 1 a cada jugador. Si hay menos de 4 jugadores en la partida,  todas las cartas que sobren. Las miniaturas de los personajes no se colocan sobre el tablero hasta que así lo indiquen las cartas de Misión principal.

Durante el primer turno del juego, los jugadores han de leer sus propias introducciones al mundo. La primera carta de Misión principal que reciba cada jugador le proporciona información sobre su propio trasfondo, le permite escoger objetos de equipo y le plantea una elección como punto de partida de su aventura. Al final de este primer turno, los jugadores deberían tener lo siguiente:


 1 carta de Personaje

 2 cartas de Equipo

 1 Poción de curación menor

 2 

 1 carta de Misión principal

 209 para empezar a jugar y conocer las reglas especiales


EL REY SUPREMO

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



CAMPAÑA 1 – CAPÍTULO 2


Los Cuchillas son víctimas de una siniestra conspiración que abarca todo Skyrim, encabezada por una khajiita llamada Moivva Karnai. La Gran Guerra ha concluido, y los Thalmor han entrado en la provincia. Las vidas de los Cuchillas corren un grave peligro.



Quita todas las  de las cartas y la Tabla de Capitales.

Baraja las cartas de Evento marcadas como «Campana 1 – Capítulo 2» junto con las cartas de Evento que queden del capítulo anterior y colócalas en el espacio del mazo de Eventos.



Coloca la ficha de la Milicia de Ulfric en la Marca Oriental. Esta ficha no se sitúa en ninguna casilla específica del tablero, sino que ha de colocarse en el espacio vacío que queda entre los caminos de la comarca donde se encuentre en todo momento. Esta ficha representa el ejército que Ulfric Capa de la Tormenta ha reunido para liberar Markarth del rey Madanach y los soldados de la Cuenca.

 213 para empezar a jugar y conocer las reglas especiales.

Coloca todas las miniaturas de los jugadores en Soledad.  las cartas 184 a 187, lee en voz alta los nombres de las cartas y espera a que cada jugador escoja una.  todas las cartas que sobren.


Si vais a jugar este escenario de forma independiente, cada jugador debe subir dos veces de nivel su personaje y elegir 1 carta de Equipo y 1 carta de Tesoro básico. Esto también se aplica a todo jugador que se incorpore de nuevas a la campaña.


LOS PRÍNCIPES DAEDRA

A los príncipes daedra les encanta inmiscuirse en las vidas de héroes y villanos por igual. En determinados momentos de la campaña intervendrán como personajes de gran relevancia. Cada vez que un príncipe daedra hable en el juego, el texto aparecerá con un color específico y distinto para cada príncipe.




CAMPAÑA 1 – CAPÍTULO 3

Markarth ha sido liberada del rey Madanach y los hombres de la Cuenca. La paz reina en Skyrim, o al menos eso parece. Sin embargo, los Cuchillas han sido traicionados. Uno de los suyos ha vendido a sus colegas a los Thalmor, y por si no bastara con eso, un príncipe daedra se ha interesado por los personajes. La voz del príncipe los emplaza en Markarth, donde sus tentadores susurros penetran en sus mentes y les instigan a cometer actos homicidas.

Quita todas las  de las cartas y la Tabla de Capitales, y retira del tablero la ficha de la Milicia de Ulfric.







Markarth ya puede visitarse y también acepta fichas . Todas las miniaturas de los jugadores se colocan en Markarth.






Baraja las cartas de Evento marcadas como «Campana 1 – Capítulo 3» junto con las cartas de Evento que queden del capítulo anterior y colócalas en el espacio del mazo de Eventos.











 las cartas 229 a 232, lee en voz alta los nombres de las cartas y espera a que cada jugador escoja una. Los jugadores pueden elegir entre confiar en el príncipe daedra o buscar ayuda en el Colegio de Hibernalia. Los que prefieran obedecer al príncipe daedra pueden escoger entre las cartas 229 y 230. Quienes opten por pedir ayuda al Colegio pueden escoger entre las cartas 231 y 232.  todas las cartas que sobren.  216 para empezar a jugar y conocer las reglas especiales.

Si vais a jugar este escenario de forma independiente, cada jugador debe subir tres veces de nivel su personaje y elegir 1 carta de Equipo y 1 carta de Tesoro avanzado. Esto también se aplica a todo jugador que se incorpore de nuevas a la campaña.

CAMPAÑA 2 - GUERRA CIVIL


Desplaza las fichas ,  y  1 espacio a la izquierda del 0 en cada panel de personaje, fijando así el máximo de cada medidor en 4. Elige 1 habilidad y 1 objeto que tu personaje tuviese durante la campaña 1; son los únicos que ha conservado. Aumenta en 1 tu medidor de ,  o . Se retiran de los paneles de personaje todas las cartas de Misión personal que no se hayan completado y también todas las cartas de Estado.

El resto de las fichas y cartas se devuelven a sus respectivos mazos y reservas comunes. Si no habéis jugado la campaña 1 y vais a empezar la campaña 2 en una partida independiente, elige 1 habilidad y aumenta en 1 tu medidor de ,  o .  cartas de Tesoro avanzado () y elige 1 carta de Equipo.

Saca de la caja del juego todas las cartas descartadas de , , ,  y , y luego restablece todos los mazos de , ,  y . Baraja el mazo  y sitúalo junto a los demás mazos de Tesoros. Todas las demás cartas que se retirasen de la partida durante la campaña 1 se dejan en la caja del juego.

CAMPAÑA 2 – CAPÍTULO 1

Han transcurrido 25 años. Las Cuchillas son ahora más viejos y llevan una vida apacible fingiendo ser ciudadanos ordinarios. El resurgir de la violencia en Skyrim y una misiva de un antiguo contacto les obliga a desempolvar su equipo y embarcarse en una nueva aventura.

Coloca 4 fichas de Justicia mayor Thalmor en casillas  del tablero. No se puede luchar contra estos enemigos.


Baraja las cartas de Evento marcadas como «Campaña 2 – Capítulo 1» y colócalas en el espacio del mazo de Eventos.

Cada jugador escoge un trasfondo para su personaje:



- ◆ **Alquimista:** Empieza en Falkreath y  272. Gana la habilidad Alquimia (**Alquimia**).
 - ◆ **Criminal:** Empieza en Riften y  274. Gana la habilidad Robo (**Robo**).
 - ◆ **Correo:** Empieza en Morthal y  273. Gana la habilidad Elocuencia (**Elocuencia**).
 - ◆ **Menestral:** Empieza en Lucero del Alba y  275. Gana la habilidad Herrería (**Herrería**).
-  todas las cartas de Misión principal que sobren.  270 para empezar a jugar y conocer las reglas especiales.

CAMPAÑA 2 – CAPÍTULO 2


El Rey Supremo ha muerto. Los Cuchillas podrían haberlo evitado, pero un grupo de sectarios dunmer se interpuso en su camino. Los personajes deben poner fin a los extraños incidentes que amenazan con sumir Skyrim en el caos y la violencia.



Quita todas las  de las cartas y la Tabla de Capitales.


Baraja las cartas de Evento marcadas como «Campaña 2 – Capítulo 2» junto con las cartas de Evento que queden del capítulo anterior y colócalas en el espacio del mazo de Eventos.

 409 y 415, y colócalas en dos espacios distintos de Misiones del mundo. Estas Misiones sólo pueden completarlas jugadores Imperiales o Capas de la Tormenta, respectivamente. Cada vez que se complete una de estas Misiones del mundo, ha de sustituirse por una nueva, hasta haberlo hecho 5 veces. Pon 3 indicadores  encima de cada una de estas cartas. Estos indicadores representan los lances de la guerra, y se trasladarán entre ambas cartas durante el transcurso de la partida.

Las fichas que estén sobre la carta 409 representan una ventaja para la Legión Imperial, y las fichas que estén sobre la carta 415 representan una ventaja para los Capas de la Tormenta. El bando que posea la ventaja disfrutará de beneficios adicionales durante la partida.

Vuelve a colocar las 4 fichas de Justicia mayor Thalmor en casillas  del tablero. No se puede luchar contra estos enemigos.


 296 como Misión para todos los jugadores Imperiales y  298 como Misión para todos los jugadores Capas de la Tormenta.

 294 para empezar a jugar y conocer las reglas especiales.


Si vais a jugar este escenario de forma independiente, cada jugador debe subir dos veces de nivel su personaje y elegir 1 carta de Equipo y 1 carta de Tesoro básico. Esto también se aplica a todo jugador que se incorpore de nuevas a la campaña.



CAMPAÑA 2 – CAPÍTULO 3

La conspiración es mayor de lo que nadie podía imaginar. Los Cuchillas tienen que detener a Oviron Salith, el líder de la secta dunmer que venera a Boethiah, antes de que la guerra civil se cobre más víctimas.

Quita todas las  de las cartas y la Tabla de Capitales, y retira del tablero todas las fichas de Justicia mayor Thalmor.


Baraja las cartas de Evento marcadas como «Campaña 2 – Capítulo 3» junto con las cartas de Evento que queden del capítulo anterior y colócalas en el espacio del mazo de Eventos.

Carrera Blanca se halla bajo asedio. Durante este capítulo, no se puede entrar en esa Capital y tampoco aceptará fichas .

 317 a 320, lee en voz alta los nombres de las cartas y espera a que cada jugador escoja una.  todas las cartas que sobren.

 S19 como carta de Estado para todo el grupo.

La posición inicial de las miniaturas de los jugadores dependerá de cómo hayan acabado el capítulo 3 de la campaña 2.

 405 para empezar a jugar y conocer las reglas especiales.

Si vais a jugar este escenario de forma independiente, cada jugador debe subir cuatro veces de nivel su personaje y elegir 1 carta de Equipo y 1 carta de Tesoro avanzado. Esto también se aplica a todo jugador que se incorpore de nuevas a la campaña.

