

The Elder Scrolls V

# SKYRIM®



DAS ABENTEUERSPIEL  
REGELBUCH

 Bethesda®

MÖDIPHÜS®  
ENTERTAINMENT

## MODIPHUIS ENTERTAINMENT

### **Narrative Development and Writing**

Javier Angeriz-Caburrasi  
Juan Echenique  
Stefano Guerriero

### **Narrative and Game Design**

Javier Angeriz-Caburrasi  
Juan Echenique  
Stefano Guerriero  
Rob Harris

### **Additional Design**

Noah Cohen  
Brian Neff  
Chris Birch

### **Editing**

Bryce Johnston

### **Graphic Design**

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

### **Additional Graphic Design**

Tracy Allen  
Stephanie Katz-Barnes  
Peter Marshall  
Karn Sylvester

### **3D Design**

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

### **Art Direction**

Kris Aubin  
Katya Thomas

### **Cartography**

Damien Mammoliti

### **Project Management**

Gavin Dady

### **Production**

Eastar Game Manufacturing Co., Ltd

### **Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany**

### **Übersetzung**

Effective Media

### **Satz & Layout**

Asmodee Germany

### **Chief Creative Officer**

Chris Birch

### **Chief Operations Officer**

Rita Birch

### **Managing Director**

Cameron Dicks

### **Head of Product**

Sam Webb

### **Head of Creative Services**

Jon Webb

### **Creative Coordinator**

Kieran Street

### **Financial Controller**

Luc Woolfenden

### **Logistics and Production Manager**

Peter Grochulski

### **Art Directors**

Kris Auburn, Rocío Martín Pérez,  
Katya Thomas

### **Studio Coordinator**

Rocío Martín Pérez

### **Lead 3D Designer**

Jonathan La Trobe-Lewis

### **Senior 3D Designers**

Domingo Díaz Fermín,  
Christopher Peacey

### **3D Designer**

Joana Abbott

### **Lead Graphic Designer**

Michal E. Cross

### **Graphic Designers**

Stephanie Toro Gurumendi,  
Christopher Webb,  
Mark Whittington

### **Audio and Video Producer**

Steve Daldry

### **Development Coordinator**

Jason Enos

### **Developers**

Jono Green, Ethan Heywood

### **2d20 Developer**

Nathan Dowdell

### **QA Testers**

Samantha Laydon, Nathan Perry,  
Dominic Westerland

### **Senior Project Manager**

Gavin Dady

### **Project Managers**

Chris Shepperson, James Barry

### **Assistant Project Managers**

Haralampos Tsakiris

### **Operations Managers**

Benn Graybeaton, John Wilson

### **Factory Manager**

Martin Jones

### **Senior Production Operative**

Drew Cox

### **Production Operatives**

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

### **Customer Service and Accounts Manager**

Lloyd Gyan

### **Events Manager**

Gregoire Boisbelaud

### **Translations and Publishing Manager**

Matt Timm

### **Marketing Coordinator**

Shaun Hocking

### **Customer Support Representative**

Chris Dann

### **Webstore Managers**

Apinya Ramakomud,  
Kyle Shepard

### **Data Analyst**

Benn Graybeaton

### **Bookkeeper**

Valya Mkrtchyan

### **Playtesters**

Dominic Westerland, Eric Halil,  
Gavin Jones, Jakob Friis, Kevin  
Guillotin, Leith Brownlee,  
Nathan Perry, Odyen 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 Chap-  
man, 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,  
Jonathan Pittman, Jon Dawes,  
Jono Green, Jorge Rodriguez  
Alcedo, Josh Coombs, Josh Ivans,  
Keld Hjortskov, Kieran Street, Lloyd  
Gyan, Luis Fernández García, Mark  
Threfall, Martin Constantineau,  
Matt Burns, Matthew Bernard-Lau-  
rin, 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.

### **Unser Dank gilt**

Sam Webb und dem Design-Team  
von Bethesda: Michael Kochis,  
Alan Nanes, Matt Daniels,  
Kurth Kuhlmann, Jon Paul Duvall,  
Jessica Daniels, Emil Pagliarulo,  
Lauren Szymanski  
und Jessica Williams

### **Besonderer Dank an**

David Evans

# INHALT

|  |    |  |    |                                       |    |
|--|----|--|----|---------------------------------------|----|
| <b>ÜBERSICHT</b> . . . . .                       | 5  | <b>EREIGNISKARTEN</b> . . . . .          | 23 | Tränke . . . . .                      | 35 |
| Ziel des Spiels . . . . .                        | 5  | Ende des Spielzugs . . . . .             | 23 | Rückzug . . . . .                     | 35 |
| <b>SPIELMATERIALIEN</b> . . . . .                | 6  | Gruppenweite Spielauswirkungen . . . . . | 23 | Kampf gegen mehrere Feinde . . . . .  | 36 |
| <b>AUFBAU</b> . . . . .                          | 8  | <b>QUESTKARTEN</b> . . . . .             | 24 | Ausrüstung wechseln . . . . .         | 37 |
| Spielbrett-Aufbau . . . . .                      | 8  | Karten ziehen . . . . .                  | 24 | Kampfende . . . . .                   | 37 |
| Charakterkarten . . . . .                        | 8  | Fertigkeitsproben . . . . .              | 25 | Belohnungen . . . . .                 | 37 |
| Bedrohung! . . . . .                             | 8  | Ressourcenproben . . . . .               | 25 | Begegnungskarten . . . . .            | 37 |
| Der Großkönig . . . . .                          | 8  | Würfeln in The Elder Scrolls . . . . .   | 25 | <b>ERKUNDUNG</b> . . . . .            | 38 |
| Aufbau der Charaktertafel . . . . .              | 10 | Verliesquests . . . . .                  | 26 | Story-Erkundung . . . . .             | 38 |
| Leistenlimit- und Todeskampf-Plättchen . . . . . | 10 | Erfolg und Fehlschlag . . . . .          | 26 | Verlies-Erkundung . . . . .           | 39 |
| <b>HAUPTFIGUREN DES SPIELS</b> . . . . .         | 12 | Schwierigkeitssymbole . . . . .          | 26 | Abschluss eines Verlieses . . . . .   | 40 |
| Orsimer . . . . .                                | 12 | Fertigkeitsproben im Detail . . . . .    | 26 | <b>CHARAKTER-</b>                     |    |
| Altmer . . . . .                                 | 12 | Die Qual der Wahl . . . . .              | 27 | <b>VERBESSERUNGEN</b> . . . . .       | 41 |
| Khajit . . . . .                                 | 12 | Spezielle Quests . . . . .               | 27 | Stufenaufstieg . . . . .              | 41 |
| Nord . . . . .                                   | 13 | Nicht genug Materialien! . . . . .       | 27 | Legendäre Fertigkeiten . . . . .      | 41 |
| Dunmer . . . . .                                 | 13 | Schätze abwerfen . . . . .               | 27 | Fertigkeiten . . . . .                | 42 |
| Kaiserliche . . . . .                            | 13 | Erfahrungslimit . . . . .                | 27 | Macht-Fertigkeiten . . . . .          | 42 |
| <b>SPIELLEITFADEN</b> . . . . .                  | 14 | <b>KAMPF</b> . . . . .                   | 28 | Schatten-Fertigkeiten . . . . .       | 43 |
| Spielvorbereitung . . . . .                      | 14 | Kampf-Ablauf . . . . .                   | 28 | Magie-Fertigkeiten . . . . .          | 43 |
| Zugaktionen . . . . .                            | 14 | Züge und Runden . . . . .                | 28 | Verbessern und verzaubern . . . . .   | 44 |
| Zugablauf . . . . .                              | 15 | Schleichen und Hinterhalt . . . . .      | 29 | Statuskarten . . . . .                | 45 |
| Wichtig! . . . . .                               | 15 | Fallen . . . . .                         | 29 | Charakterkarten . . . . .             | 45 |
| <b>KAMPFLEITFADEN</b> . . . . .                  | 16 | Feindaktionen . . . . .                  | 30 | <b>SPIELSTAND SICHERN</b> . . . . .   | 46 |
| Kampfrundenabfolge . . . . .                     | 16 | Gefolge-Aktionen . . . . .               | 30 | <b>SOLO-MODUS</b> . . . . .           | 46 |
| Wichtig! . . . . .                               | 17 | Charakteraktionen . . . . .              | 30 | <b>FREIER MODUS</b> . . . . .         | 47 |
| <b>SPIELVORBEREITUNG</b> 18                      |    | Extrawürfel im Kampf . . . . .           | 31 | Freier Wettkampfmodus . . . . .       | 48 |
| <b>SPIELZUG-</b>                                 |    | Charakteraktionen im Detail . . . . .    | 31 | Schwerer Modus . . . . .              | 48 |
| <b>ÜBERSICHT</b> . . . . .                       | 18 | Defensivaktionen . . . . .               | 31 | Story-Modus . . . . .                 | 48 |
| Zusammenfassung der Zugabfolge . . . . .         | 18 | Spezialaktionen . . . . .                | 32 | <b>ENTDECKUNGSREISEN</b>              |    |
| Eine Ereigniskarte ziehen . . . . .              | 19 | Beschwörung . . . . .                    | 32 | <b>IN HIMMELSRAND</b> . . . . .       | 49 |
| Umherstreifende Kreaturen . . . . .              | 19 | Heilung . . . . .                        | 32 | Kooperation . . . . .                 | 49 |
| Bewegung auf dem Spielbrett . . . . .            | 20 | Ausruhen . . . . .                       | 32 | Die Welt erkunden . . . . .           | 49 |
| Aktionen . . . . .                               | 20 | Bögen . . . . .                          | 32 | Fertigkeiten ausbalancieren . . . . . | 49 |
| Kutschen . . . . .                               | 20 | Offensivaktionen . . . . .               | 33 | <b>KARTEN</b> . . . . .               | 50 |
| Marktbesuch . . . . .                            | 21 | Schaden verursachen . . . . .            | 33 | <b>SYMBOLÜBERSICHT</b> . . . . .      | 56 |
| Mit anderen Charakteren handeln . . . . .        | 21 | Schaden gegen Charaktere . . . . .       | 33 |                                       |    |
| Fürstentümer und Festungen . . . . .             | 22 | Ressourcenschaden . . . . .              | 33 |                                       |    |
| Festungen und Unruhen . . . . .                  | 22 | Schaden gegen Feinde . . . . .           | 34 |                                       |    |
|  |    | Angriffs- und Rüstungstypen . . . . .    | 34 |                                       |    |
|  |    | Todeskampf . . . . .                     | 35 |                                       |    |
|  |    | Kritische Wunden . . . . .               | 35 |                                       |    |



# ÜBERSICHT

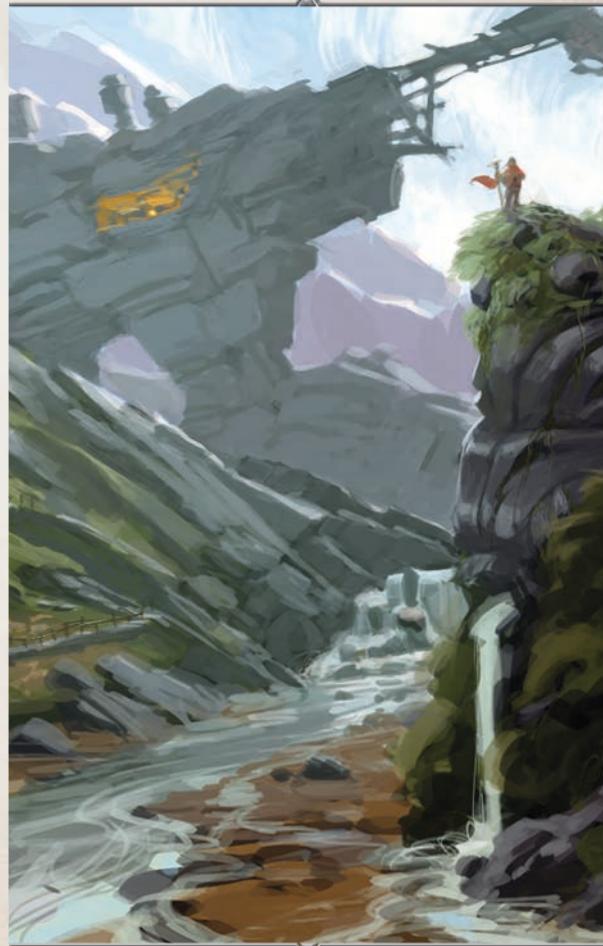
*The Elder Scrolls V: Skyrim – Das Abenteuerspiel* ist ein Spiel für 1 bis 4 Personen, in dem es um Abenteuer und Entdeckungen in der Region Himmelsrand geht. Ihr schlüpft in die Rollen von mutigen Helden, die riskante Aufträge erfüllen. Eure Handlungen können über Leben oder Tod entscheiden.

Das Spiel ist in zwei Kampagnen mit je drei Kapiteln unterteilt. Eure Entscheidungen beeinflussen den Verlauf der Geschichte nachhaltig, sodass kein Spiel dem anderen gleicht. Ein Kapitel dauert 90 bis 120 Minuten. Die einzelnen Kapitel sollten in der vorgegebenen Reihenfolge gespielt werden und bilden eine fortlaufende Geschichte. Sie können jedoch auch einzeln als unabhängige Abenteuer gespielt werden.

## ZIEL DES SPIELS

Als heldenhafte Abenteurer übernehmt ihr die Rollen von Mitgliedern des Ordens der Klingen. In einer mitreißenden Geschichte voller Verschwörungen, Krieg und Intrigen wirken sich eure Handlungen und Entscheidungen in vielfältiger Weise auf die Spielwelt aus.

Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr die Hauptquest erfolgreich abschließen. Das Scheitern einer Hauptquest bedeutet aber noch nicht, dass ihr verloren habt. Ihr könnt das Spiel immer noch gewinnen. Jedes Kapitel hat jedoch Niederlagebedingungen, die zum Scheitern des Spiels führen können. Am Ende jedes Kapitels wartet eine letzte Herausforderung auf euch. Diese sind je nach Kapitel unterschiedlich, von epischen Schlachten bis zum verzweifelten Rennen gegen die Zeit. Wenn ihr diese Herausforderung nicht besteht, seid ihr gescheitert. Nach einem gescheiterten Kapitel könnt ihr das Spiel fortsetzen, das folgende Kapitel wird durch die Niederlage jedoch umso schwieriger.



# SPIELMATERIALIEN



Gesundheitssteine x4



Ausdauersteine x4



Magickasteine x4



Rüstungssteine x18



Feindwürfel x1



Fertigkeitswürfel x8



Leistenlimit-Plättchen x12



Leistenlimit-Steine x12



Todeskampf-Plättchen x4



Todeskampf-Steine x4



Kreaturenplättchen x34



Charakter-Questmarker x16



Questmarker x24



Startmarker x1



Pferdeplättchen x4



Ulfrics-Miliz-Plättchen x1



Questkarten x297



Verlieskarten x54



Begegnungskarten x67



Gefolgskarten x25



Charakterkarten x6



Gegenstandskarten x196



Verbesserungs-/  
Verzauberungskarten x46



Statuskarten x40



Ereigniskarten x68



Wildniskarten x20



Stadtkarten x20



Verlies-  
Herausforderungskarten x6



Referenzkarten x4



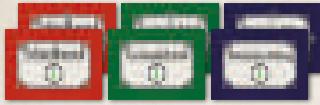
Ablagen für nummerierte Decks x2



Spielstand-Schachtel x1



Charakterschachteln x4



Fertigkeitsplättchen x72



Erfahrungplättchen x42



Bedrohungsplättchen x100



Goldplättchen x42



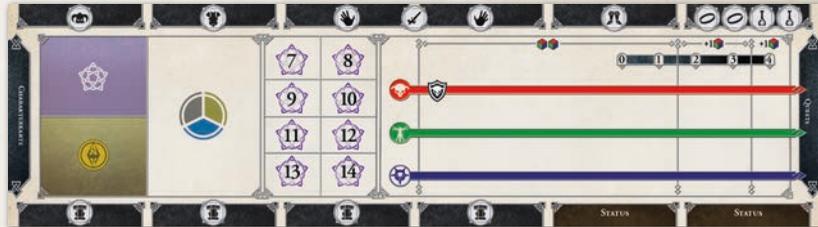
Materialplättchen x72



Spielfiguren x6



Einführungs-/Szenariobuch x1



Charaktertafeln x4



Regelbuch x1



Spielbrett x1

# AUFBAU

## SPIELBRETT-AUFBAU

Legt das Spielbrett so auf den Tisch, dass es für alle erreichbar ist. Ordnet die Verliesdecks für Tiere, Humanoide, Untote, Daedra und Maschinenkrieger verdeckt unterhalb des Spielbretts an und lasst jeweils genug Platz für die zugehörigen Abwurfstapel. Die Karten dieser Decks sind in der oberen linken Ecke mit den Zahlen 0 bis 7 markiert. Achtet darauf, sie in absteigender Reihenfolge abzulegen, sodass die unterste Karte die 7 trägt und die oberen drei eine 0. Legt die sortierten Decks ab, hebt die obersten drei (mit der 0 markierten) Karten jedes Decks ab, mischt sie und legt sie zurück auf ihre Decks.

Legt die zwei nummerierten Kartendecks (ein normal großes und ein kleines) nach ihren Nummern sortiert in die Ablagen für nummerierte Decks. Stellt das Ereignisdeck für das kommende Kapitel gemäß den Angaben im Szenariobuch zusammen und legt das fertige Deck auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Spielbrett.

Mischt die Decks für Verbesserungen/Verzauberungen, Wildnis , Stadt , einfache Schätze , prächtige Schätze , Machtmarkt , Schattenmarkt  und Magiemarkt  und platziert sie oberhalb des Spielbretts. Legt das Ausrüstungsdeck neben diese Decks.

Platziert die Plättchen für Erfahrung , Gold , Materialien (Erz , Pflanzen  sowie Seelensteine ) , Rüstung, Kreaturen und Bedrohungen  gesammelt an einem Platz, der für alle erreichbar ist. Legt den Startmarker direkt neben das Spielbrett.

Zuletzt nimmt sich jeder von euch eine Charaktertafel.

### CHARAKTERKARTEN

Diese Karten legen fest, zu welchem Volk der Charakter gehört. Jedes Volk verfügt über 3 unterschiedliche Spezialfähigkeiten. Die erste Fähigkeit ist von Beginn an verfügbar, kann im Kampf eingesetzt werden und zählt nicht als Kampfaktion. Für die nächsten 2 muss der Charakter jeweils eine Fertigkeit erlernen. Beispiel: Orsimer erhalten zusätzliche  Rüstung, aber erst nachdem sie die Fertigkeit **Schwere Rüstung** erlernt haben. Alle Charakterkarten enthalten die Ausruhen-Aktion. Jeder Charakter kann sich ausruhen, um 2  und 2  wiederherzustellen. Es ist ratsam, diese Karten gründlich zu lesen, um sich mit ihnen vertraut zu machen.

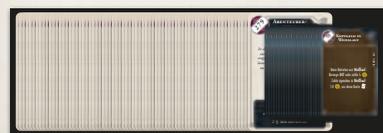
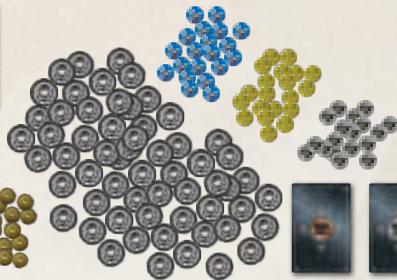
### BEDROHUNG!

Viele Karten im Spiel beziehen sich auf . Ist dieses Symbol zu sehen, müsst ihr ein Bedrohungsplättchen auf eine Karte mit Bedrohungslimit legen. Bedrohungsplättchen sehen so aus:



### DER GROSSKÖNIG

Himmelsrand ist in neun Fürstentümer aufgeteilt, die jeweils von einem Jarl regiert werden. Alle Jarle unterstehen jedoch dem Großkönig, der mächtigsten Person der Provinz. Der Tod eines Großkönigs ist ein folgenschweres Ereignis, das die Region in Chaos und Unordnung stürzt.



## AUFBAU DER CHARAKTERTAFEL

Nehmt je eine Charakterkarte und die zugehörige Spielfigur. Ihr könnt dies dem Zufall überlassen und jeweils eine Karte aus dem zuvor gemischten Charakterdeck ziehen oder eure Charaktere und den damit verbundenen Spielstil frei wählen.

Gebt jedem Charakter je eine der folgenden Karten: Fäuste, Schábige Robe und Trank der Kleinen Heilung. Der Khajit-Charakter erhält statt der Fäuste-Karte die Krallen. Fäuste und Krallen gelten als zweihändige Waffen. Sollte ein Charakter während des Spielverlaufs zu einem beliebigen Zeitpunkt keine Waffe haben, nutzt er die Fäuste (als Khajit stattdessen die Krallen). Sollte ein Charakter seine Rüstung verlieren, nutzt er die Schábige Robe.

Legt die Schábige Robe und den Trank der Kleinen Heilung auf den Rüstungs- bzw. Schmuck-Platz der Charaktertafel. Legt die Fäuste (oder Krallen) zwischen die beiden Handplätze auf der Charaktertafel. Das bedeutet, dass die ausgerüstete Waffe beide Hände erfordert. Sie kann nicht mit anderen Waffen, Zaubern oder Schilden kombiniert werden.

Nehmt euch pro Charakter je 2 , 1 Gesundheitsstein , 1 Ausdauerstein , 1 Magickastein , 1 Todeskampf-Plättchen , 1 Leistenlimit für Gesundheit , 1 Leistenlimit für Ausdauer  und 1 Leistenlimit für Magicka .

Legt das -Plättchen auf den ersten Platz der -Leiste. Legt die , - und -Plättchen auf den jeweils sechsten Platz der , - und -Leisten, sodass ihre Spitzen nach rechts zeigen. Legt die , - und -Steine auf den jeweils fünften Platz ihrer Leisten.

Auf der Charaktertafel befinden sich 4 Rucksackplätze  mit Platz für je einen Gegenstand. Charaktere, die während des Spiels einen Gegenstand erhalten, den sie weder ausrüsten noch im Rucksack verstauen können, müssen den neuen Gegenstand abwerfen oder Platz schaffen, indem sie einen anderen Gegenstand abwerfen. Zauberkarten  belegen keinen Platz im Rucksack. Sie werden zwar im Rucksackbereich aufbewahrt, belegen aber keinen der 4 Gegenstandsplätze.

Unten rechts auf der Charaktertafel sind zwei Plätze für Statuskarten vorgesehen. Dort sollten die am häufigsten verwendeten Statuskarten abgelegt werden. Es können jedoch beliebig viele Statuskarten gleichzeitig aktiv sein.

Auf dem Platz für Schmuck  und Tränke  oben rechts auf der Charaktertafel können bis zu 4 Gegenstände abgelegt werden (jede beliebige Kombination aus Schmuck und Tränken).

### OPTIONAL: STEINE STATT PLÄTTCHEN

Das Spiel enthält 12 cremefarbene und 4 schwarze Steine, die anstelle der Leistenlimit- und Todeskampf-Plättchen genutzt werden können. Manche Personen bevorzugen sie, da sie leichter zu bewegen sind.

### LEISTENLIMIT- UND TODESKAMPF-PLÄTTCHEN

Leistenlimit-Plättchen werden auf die rechte Seite der jeweiligen Leiste gelegt und zeigen, wie viel  bzw.  ein Charakter maximal haben kann. , - oder -Steine dürfen nicht auf , - oder -Plättchen gelegt werden. Liegt das -Plättchen auf dem sechsten Platz der -Leiste, kann der -Stein des Charakters höchstens auf den fünften Platz gelegt werden, er verfügt also über maximal 5 . Der -Stein darf auf das -Plättchen gelegt werden. Im Abschnitt „Kampf“ erfährt ihr mehr über das -Plättchen.

### KAISERLICHE

Ein Mal pro Spielzug

Kaiserliches Glück: Verliere 1 , um wenn du ,  oder  ziehst.

**Böcken** erlernt:  +1 mit ausgerüstetem 

Wiederherstellung erlernt:  +1 Heilung.

Aussehen **2**  

© 2023 ZM

CHARAKTERKARTE













|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
| 7  | 9  | 11   | 13   |
| 8  | 10   | 12   | 14   |












0

1

2

3

4





+1

+1

STATUS STATUS

Quests

### SCHÄBIGE ROBE

Ausrüstung

Schließen (1)

1 

1/70 | © 2023 ZM

### FAUSTE

Ausrüstung

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| - |  |    | - |
| - | Faust-<br>hieb  | 1  | - |
| - | Aus-<br>weichen   |    | - |

1/76 | © 2023 ZM

### TRANK DER KLEINEN HEILUNG

Ausrüstung

Zahle 2  um 1 Punkt zu heilen.  
Höchstens 1x pro Kampfrunde.

1 

1/73 | © 2023 ZM

# HAUPTFIGUREN DES SPIELS

## ORSIMER



Auch bekannt als Orks. Die stolzen Einwohner Orsiniums sind bekannt für ihre Stärke und Zähigkeit. Ihr handwerkliches Können ist unübertroffen und ihre Fähigkeiten im Kampf lassen ihre Feinde vor Angst erzittern.



## ALTMER



Auch als Hochelfen bezeichnet. Die meisten von ihnen kämpfen für den Aldmeri-Bund. Einige Bewohner der Summerset-Inseln lehnen sich jedoch gegen die Politik ihres Volkes auf und kämpfen für die Kaiserliche Legion oder verdingen sich als Söldner. Sie zählen zu den besten Magiekundigen Tamriels.



## KHAJIIT



Die katzenartigen Einwohner von Elsweyr werden oft als Diebe und Kriminelle verleumdet, sind aber hervorragende Kaufleute und Diplomaten. Dank ihrer Verstohlenheit, Flinkheit und Leichtfüßigkeit sind sie auf dem Schlachtfeld ebenso tödlich wie in höfischen Ränkespielen.





## NORD

Die stolzen und wilden „Kinder von Himmelsrand“ haben eine reiche Kultur voller Legenden und Traditionen. Sie verstehen sich ausgezeichnet auf Kriegskunst, Handwerk und Geschichtenerzählen. Ein Teil von ihnen ist dem Kaiserreich treu ergeben, doch ein anderer strebt nach Unabhängigkeit. Diese Spaltung droht das Land in einen Bürgerkrieg zu stürzen.



## DUNMER

Die Dunmer – auch bekannt als Dunkelelfen – stammen aus Morrowind und hatten es in Himmelsrand oft schwer. Sie bleiben meist unter sich und misstrauen Fremden. Ihre Beherrschung von Zaubern und Kampffertigkeiten macht sie zu gefürchteten Kriegeren und mächtigen Verbündeten.



## KAISERLICHE

Die Kaiserlichen stammen aus Cyrodiil, der Hauptprovinz des Kaiserreichs. Sie sind berühmt für ihre Heilmagie und ihre defensiven Kriegstaktiken. Als gewiefte Kaufleute und ebenso gerissene Diplomaten geraten sie oft in Konflikt mit den anderen Völkern Tamriels.



# SPIELLEITFADEN

Lasst diese Seite beim Spielen aufgeschlagen. Sie zeigt, welche Möglichkeiten ihr im Spiel habt.

## SPIELVORBEREITUNG

1 Nehmt je eine Charakterkarte.

2 Zieht die Karten (⊕) 209 (Regeln für Kapitel 1) und 160 bis 163. Gebt jedem Charakter eine dieser Karten, der Rest wird entfernt (⊖).

### Klingendeck

⊕ 217 bis 226. Mischt diese Karten. Dies ist das Klingendeck und stellt die anderen Mitglieder eures Ordens dar. Dieses Deck kommt in Kampagne 2 ins Spiel, also spart euch möglichst viele dieser Karten auf!

3 Entscheidet, welcher Charakter beginnen soll. Die entsprechende Person erhält den Startmarker.

4 Seht euch den Aufbau von Kampagne 1 sowie Kampagne 1, Kapitel 1 auf Seite 4 des Szenariobuchs an.

## ZUGAKTIONEN

Ihr könnt in eurem Zug jeweils eine der folgenden Aktionen durchführen:

### Verlies erkunden

Lest die Verlies-Herausforderungskarte für das Kapitel und stellt euch diesen Feinden!

### Wildnis erkunden

Auf einem -Feld dürft ihr eine -Karte ziehen und ausführen. Wenn auf der Karte „ = ⊕“ gefolgt von einer Zahl abgebildet ist, könnt ihr die -Karte entfernen, um eine persönliche Quest oder zusätzliches Gefolge zu erhalten.

### Stadt erkunden

In einer Festung dürft ihr eine -Karte ziehen und anwenden. Wenn auf der Karte „ = ⊕“ gefolgt von einer Zahl abgebildet ist, könnt ihr die -Karte entfernen, um eine persönliche Quest oder zusätzliches Gefolge zu erhalten.

### Quest abschließen

Wenn ihr den in einer Quest vorgegebenen Ort erreicht habt, könnt ihr sie weiterlesen und zu Ende führen. Dreht die Karte um, sobald ihr das Ziel erfolgreich erfüllt habt oder gescheitert seid, und lest den entsprechenden Abschnitt. Falls die Karte danach nicht abgeworfen werden soll, lest weiter. Viele Karten stellen euch vor eine Wahl. Wählt weise!

## ZUGABLAUF

**1** Der Startcharakter zieht eine Ereigniskarte  und wendet sie an. Fügt der Festungsübersicht bzw. Karten mit dem -Symbol für jedes  auf der Ereigniskarte 1  hinzu.

**2** Alle umherstreifenden Kreaturen bewegen sich entsprechend den Kapitelregeln.

**3A** Jeder Charakter bewegt sich entlang der Straßen maximal 4 Felder weit. Alle Charaktere bewegen sich gleichzeitig. Wer ein Pferdeplättchen hat, erhält +1 Bewegung.

**3B** Kutschen: Wenn ihr euren Zug in einer Festung beginnt, könnt ihr stattdessen zu einer beliebigen anderen Festung reisen, indem ihr für jedes betretene Fürstentum 1  zahlt. Dabei seid ihr nicht an den Straßenverlauf gebunden, sondern könnt eine beliebige Route wählen. Kutschfahrten verbrauchen die gesamten Bewegungspunkte des Spielzugs.

**4A** Jeder Charakter führt eine Zugaktion aus.

**4B** Wenn ihr in einer Festung seid, könnt ihr den Markt besuchen und dort Gegenstände kaufen, verkaufen, herstellen, verbessern oder verzaubern sowie   oder  erwerben. Dies zählt nicht als Zugaktion. Am besten führt ihr diese Aktivitäten während der Zugaktionen der anderen Charaktere aus.

**5** Stellt die  aller Charaktere wieder her und gebt den Startmarker an die nächste Person weiter.

**6** Beginnt einen neuen Spielzug.



## WICHTIG!

### Karten ziehen

Falls auf einer Karte  abgebildet ist, die zu ziehende Karte aber nicht im nummerierten Deck ist, gilt das -Symbol für die darauffolgende Karte. Ist z. B.  340 angegeben und diese Karte ist nicht vorhanden, dann gilt die Angabe als  341. Ist auch Karte 341 nicht vorhanden, dann gilt  342 usw.

### Persönliche Quests

Persönliche Quests bieten tolle Belohnungen und es können -Plättchen daraufgelegt werden. Jeder Charakter kann maximal 2 aktive persönliche Quests gleichzeitig haben.

### Fertigkeitsproben

Während des Spiels müssen Fertigkeitsproben ausgewürfelt werden. Dafür nutzt ihr 3 Fertigkeitswürfel und, sofern ihr die jeweilige Fertigkeit beherrscht, einen zusätzlichen Würfel, bzw. 2 zusätzliche Würfel für legendäre Fertigkeiten. Zum Würfeln ist die Fertigkeit also nicht erforderlich; aber falls ihr sie beherrscht, erhaltet ihr einen Bonus. Scheitert die Probe, könnt ihr durch Zahlung der für die Fertigkeitsprobe angegebenen Ressource beliebig oft je einen Extrawürfel kaufen.

# KAMPFLEITFADEN

## KAMPFRUNDENABFOLGE

**1** Ihr könnt Tränke benutzen und ausgerüstete Gegenstände austauschen (bezahlt 1  für den Gegenstandstausch). Dann bestimmt ihr, wer von euch in diesem Kampfzug agiert. Die Charakterkarte des gewählten Charakters wird quer gedreht. Wer bereits eine quer liegende Charakterkarte hat, kann in diesem Schritt nicht ausgewählt werden.

**2** Würfle mit dem Feindwürfel. Wende das Ergebnis noch nicht an!

**3** Würfle mit dem Feindwürfel für dein Gefolge (falls vorhanden) und wende das Ergebnis sofort an.

**4** Entscheide, welche Aktion du ausführst.

### OFFENSIVAKTION

**5A** Führe die Feindaktion aus.

**6A** Zahle die Aktionskosten mit  oder .

**7A** Würfle für deine Fertigkeitprobe. Scheitert die Probe, kannst du 1  bezahlen (1  für Zauber), um mit einem Extrawürfel zu würfeln. Je nach Stufe kannst du dies mehrfach wiederholen.

**8A** War die Probe erfolgreich, wird der Schaden der Aktion auf den Feind angewendet. Bei einer gescheiterten Probe geschieht nichts.

### DEFENSIVAKTION

**5B** Zahle die Aktionskosten mit  oder .

**6B** Würfle für deine Fertigkeitprobe. Scheitert die Probe, kannst du 1  bezahlen (1  für Zauber), um mit einem Extrawürfel zu würfeln. Je nach Stufe kannst du dies mehrfach wiederholen.

**7B** War die Probe erfolgreich, verfällt der feindliche Schaden gegen deinen Charakter (andere Charaktere sind weiterhin von  betroffen). Scheitert die Probe, wird die Feindaktion ausgeführt.

### SPEZIALAKTION

**5C** Zahle die Aktionskosten mit  oder .

**6C** Würfle für deine Fertigkeitprobe. Scheitert die Probe, kannst du 1  bezahlen (1  für Zauber), um mit einem Extrawürfel zu würfeln. Je nach Stufe kannst du dies mehrfach wiederholen.

**7C** Bei einer erfolgreichen Probe wird Effekt der Spezialaktion angewendet.

**8C** Führe die Feindaktion aus.

**9** Eine neue Kampfrunde beginnt. Falls alle Charakterkarten quer liegen, werden sie nun wieder in ihre ursprüngliche Position gedreht.

## SCHADEN

### Schaden gegen Charaktere

Erleidet ein Charakter Schaden, wird seine -Leiste um den vom Feind verursachten Schaden reduziert. Falls die Rüstung den Schaden vollständig abfängt, wird der Charakter stattdessen zurückgestoßen und verliert 1 .

### Passende Symbole

Das Angriffssymbol muss zur Rüstung des Ziels passen:

 zu ,  zu  und  zu .

Zieht den Rüstungswert vom Schadenswert ab, um den endgültigen Schaden zu ermitteln. Hat das Ziel nicht die passende Rüstung, erleidet es vollen Schaden.

### Mehrere Symbole

Weist euer Angriff mehrere Symbole auf (z. B.: „5 /“), könnt ihr wählen, welches davon auf den Feind einwirkt. Zielt ein feindlicher Angriff auf mehr als einen Rüstungstyp ab, gilt immer die Option, die den meisten Schaden anrichtet.

### Schaden gegen Feinde

Feinde haben keine -Leiste. Sie erleiden stattdessen jeglichen Schaden an ihrer Rüstung. Ein -Angriff richtet sich gegen die -Rüstung des Feindes und macht ihn anfälliger für weitere -Angriffe. Hat der Feind keine zu dem Angriff passende Rüstungsleiste, kann der angreifende Charakter wählen, welche Rüstungsleiste verkürzt wird. Wird eine Rüstungsleiste auf unter 1 reduziert, entfernt den Rüstungsstein von der Feindkarte. Sobald alle Rüstungssteine eines Feindes entfernt wurden, gilt er als besiegt und scheidet aus dem Kampf aus. Wenn der getötete Feind aus einem der Verliesdecks stammt, legt ihn auf den Abwurfstapel des ursprünglichen Decks.

### Todeskampf

Wird die -Leiste durch einen einzigen Angriff auf 1 oder weniger reduziert, beginnt für diesen Charakter der Todeskampf. Darüber hinausgehender Schaden durch denselben Treffer wird ignoriert. Erleidet ein Charakter mit 3  z. B. 5 Schaden, reduziert sich seine  auf 1. Jeder weitere im Todeskampf erlittene Schaden führt zu einer kritischen Wunde, sodass dieser Charakter aus dem Kampf ausscheidet.

## SCHLEICHEN UND ENTSCHÄRFEN

Nur in der ersten Runde!

### Schleichen

In der ersten Kampfunde könnt ihr versuchen, zu schleichen. Macht dafür eine Schleichen-Probe: 3 Fertigkeitwürfel plus 1 Würfel für jedes „Schleichen“ in euren ausgerüsteten Karten plus 1 Würfel, falls ihr die Fertigkeit „Schleichen“ beherrscht (2 Würfel, wenn sie legendär ist). War die Probe erfolgreich, wählt eine Offensivaktion von euren ausgerüsteten Gegenständen und wendet sie ohne Würfelprobe an.

### Fallen entschärfen

Wenn ihr in der ersten Kampfunde auf Fallen () stößt, könnt ihr versuchen, sie zu entschärfen. Macht dafür eine Schlossknacken-Probe: 3 Fertigkeitwürfel plus 1 Würfel, falls ihr die Fertigkeit „Schlossknacken“ beherrscht (2 Würfel, wenn sie legendär ist). Bei einer erfolgreichen Probe wird die Falle entschärft. Bei einem Fehlschlag wird der -Angriff der Falle ausgeführt. Es können keine Defensivaktionen ausgeführt werden.

### Hinterhalt!

Im Kampf gegen Feinde mit der Eigenschaft „Hinterhalt“ besteht die erste Kampfunde aus ihrer -Aktion. Schleicht sich der erste Charakter erfolgreich an, scheitert der Hinterhalt. Falls nicht, kann der erste Charakter in dieser Kampfunde keine Aktionen ausführen.

## WICHTIG!

### Kampfprobe

Kampfaktionen sind meist Fertigkeitstests; ihr könnt die Probe bestehen oder sie misslingt, Erfolge sind aber nicht kumulativ. Eine Kampfaktion mit dem Schwierigkeitswert  die 2  verursacht, richtet auch bei einem Würfelergebnis von    weiterhin 2  an, nicht 6 .

# SPIELVORBEREITUNG

Wenn ihr *The Elder Scrolls V: Skyrim – Das Abenteuerspiel* zum ersten Mal spielt, solltet ihr mit der Einführung beginnen. Diese findet ihr im Szenariobuch. Das Spiel besteht aus zwei Kampagnen:

- ◆ **Kampagne 1: Die Klingen:** Diese Kampagne spielt 25 Jahre vor den Ereignissen aus *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Ein Trupp der Klingen entkommt dem Großen Krieg in Cyrodiil und hofft, in Himmelsrand Zuflucht zu finden. Doch die Schrecken des Krieges verfolgen sie und so müssen sie unzähligen Gefahren trotzen, um ihre Freunde zu retten.
- ◆ **Kampagne 2: Bürgerkrieg:** Diese Kampagne beginnt vor dem Tod des Großkönigs von Himmelsrand. Die Klingen aus der ersten Kampagne sind nun älter und führen ein beschauliches Leben in der Provinz, ohne ihre Identität und Loyalität preiszugeben. Doch dann zwingt sie eine finstere Verschwörung, Himmelsrand vor der Vernichtung zu bewahren.

Nach der Einführung beginnt ihr am besten mit Kampagne 1: Die Klingen. Schaut euch zu Beginn einer Kampagne den Aufbau an und passt das Spielbrett und die Charaktertafeln entsprechend an.

Wählt eine Farbe pro Person und nehmt euch die entsprechenden Questmarker. Bestimmt dann gemeinsam den Startcharakter, entweder durch Absprache oder nach dem Zufallsprinzip. In letzterem Fall würfelt jeder von euch mit jeweils 5 Würfeln. Wer die meisten  würfelt, ist der Startcharakter. Beachtet die Aufbauvorgaben für die gewählte Kampagne im Szenariobuch, lest die Regeln und schon kann es losgehen.

# SPIELZUG-ÜBERSICHT

## ZUSAMMENFASSUNG DER SPIELZUGABFOLGE

- ◆ Der Startcharakter zieht eine Ereigniskarte und wendet sie an.
- ◆ **Alle Charaktere bewegen sich:** Dies kann in beliebiger Reihenfolge geschehen, auch gleichzeitig.
- ◆ **Jeder Charakter führt eine Aktion aus:** Der Startcharakter beginnt, dann folgen die anderen im Uhrzeigersinn.
- ◆ **Marktbesuch:** Charaktere in Festungen können den Markt aufsuchen. Dies kann vor oder nach dem Ausführen einer Aktion erfolgen, aber nicht vor der Bewegung.
- ◆ **Stufenaufstieg:** Wer genügend  für einen Stufenaufstieg hat, muss eine Stufe aufsteigen.
- ◆ **Startmarker weiterreichen:** Der Startmarker wird an die Person zur Linken des bisherigen Startcharakters weitergegeben.
- ◆ Der Zug ist zu Ende.

## EINE EREIGNISKARTE ZIEHEN

Zu Beginn der Runde zieht der Startcharakter zuallererst eine Ereigniskarte. Diese Karte löst eine Situation aus, die sich auf alle auswirkt.

Ereignisse werden, sobald sie angewendet wurden, auf den Ereignis-Abwurfstapel gelegt. Wenn das Ereignisdeck aufgebraucht ist, mischt den gesamten Ereignis-Abwurfstapel und verwendet die Karten als neues Ereignisdeck.

Mehr hierzu erfahrt ihr im Abschnitt „Ereigniskarten“ auf Seite 23 in diesem Regelbuch.

## UMHERSTREIFENDE KREATUREN

In der Wildnis von Himmelsrand wimmelt es von wilden Kreaturen und feindlichen Truppen. Im Laufe des Spiels erfordern verschiedene Spielereignisse, dass Kreaturenplättchen auf das Spielbrett gelegt werden. Wenn ihr versucht, ein Kreaturenplättchen zu durchqueren, endet eure Bewegung auf diesem Feld und ihr müsst während eures Zugs eine Kampfaktion gegen die Kreatur ausführen (mehr dazu siehe „Aktionen“ auf Seite 20). Betritt die umherstreifende Kreatur euer Feld, könnt ihr euch nicht bewegen und müsst während des Zugs der Kreatur gegen sie kämpfen.

Wenn ihr einer umherstreifenden Kreatur gegenübersteht, sucht die Begegnungsnummer auf ihrem Plättchen und zieht diese Karte aus dem nummerierten Deck. Das Kreaturenplättchen des Drachen hat z. B. die Nummer 339. Falls ihr also auf diese Kreatur trifft, müsst ihr die Karte 339 aus dem nummerierten Deck ziehen. Auf manchen Kreaturenplättchen (wie z. B. von Vampiren, Daedra oder Trollen) sind auf beiden Seiten des Plättchens unterschiedliche Begegnungsnummern angegeben. Diese Nummern stellen zwei verschiedene Begegnungsvarianten dar, von denen eine meist anspruchsvoller ist als die andere. Wenn ein solches Kreaturenplättchen auf das Brett gelegt werden soll, schnippt der Startcharakter das Plättchen wie bei einem Münzwurf in die Luft und bestimmt so, welche Seite oben liegt. Werden für umherstreifende Kreaturen Figuren statt Plättchen verwendet, müsst ihr die Plättchen trotzdem bereithalten, um bei einer Kreaturenbegegnung die Begegnungsnummer vom entsprechenden Plättchen abzulesen. Ist auf beiden Seiten eine Ziffer angegeben, schnippt der Startcharakter das Plättchen vor der Ausführung des Kampfes wie oben beschrieben in die Luft, um die spezifische Begegnungsnummer zu bestimmen.

Nach Ende der Begegnung mit der umherstreifenden Kreatur (durch einen Sieg, durch Rückzug oder je nach Situation auf andere Art) könnt ihr euch auf ein beliebiges angrenzendes Feld bewegen, sofern sich dort kein Kreaturenplättchen befindet. Danach wird die Karte wieder an ihren Platz im nummerierten Deck gelegt.

Im Allgemeinen erscheinen und bewegen sich umherstreifende Kreaturen aufgrund einer Ereignis- oder Questkarte und können eure Fortschritte erheblich beeinträchtigen. Je nach Situation bewegen sich diese Feinde, um Jagd auf euch zu machen oder um Festungen zu zerstören. Umherstreifende Kreaturen können sich auf zwei Arten bewegen:

- ◆ **In Richtung der nächstgelegenen Festung:** Das Kreaturenplättchen wird auf dem Spielbrett auf die nächstgelegene Festung zubewegt. Sind zwei oder mehr Festungen gleich weit entfernt, entscheidet der Startcharakter, welche das Ziel des Feindes sein soll. Aufständische Festungen (siehe Abschnitt „Festungen und Unruhen“) sind für umherstreifende Kreaturen uninteressant. Wenn die nächstgelegene Festung also aufständisch ist, ziehen sie zur zweitnächsten Festung weiter.
- ◆ **In Richtung eines Charakters:** Dies kann entweder der Startcharakter sein oder der Charakter, welcher der Kreatur am nächsten ist. Im ersten Fall werden die jeweiligen Kreaturenplättchen in Richtung des Charakters mit dem Startmarker bewegt. Befindet sich die Figur des Startcharakters nicht auf dem Spielbrett, bewegen sich umherstreifende Kreaturen gar nicht. Im zweiten Fall wird das Kreaturenplättchen auf die räumlich nächste Charakterfigur zubewegt. Bei einem Gleichstand entscheidet der Startcharakter, wohin sich die umherstreifende Kreatur bewegt.

Sofern nicht anders angegeben, bewegen sich umherstreifende Kreaturen in beiden Fällen 1 Feld weit auf dem Spielbrett.



## BEWEGUNG AUF DEM SPIELBRETT

Nachdem eine Ereigniskarte gezogen wurde, ist es Zeit, dass ihr eure Figuren über das Spielbrett bewegt. Diese Bewegungen erfolgen simultan. Ihr könnt euch alle gleichzeitig oder in einer von euch gewählten Reihenfolge bewegen. An diesem Punkt solltet ihr eure Planung absprechen, damit ihr Bündnisse schmieden und erfolgreich kooperieren könnt.

Jede Spielfigur darf entlang der Straßen auf dem Spielbrett bis zu 4 Felder weit bewegt werden. Die Zahl der Felder kann sich durch Spieleffekte verringern oder erhöhen. Besitzt ihr z. B. ein Pferd, erhöht sich eure Bewegung um 1 Feld.

### KUTSCHEN

Befindet ihr euch in einer Festung, könnt ihr statt der normalen Bewegung in einer Kutsche zu einer anderen Festung reisen. Dabei zählt jedes Fürstentum als ein Feld und ihr müsst für jedes betretene Fürstentum 1  zahlen. Eine Kutschfahrt von Weißblauf nach Dämmerstern würde z. B. 1  kosten, weil Weißblauf an Pale angrenzt. Die Fahrt von Einsamkeit nach Rifton würde hingegen 3  kosten, da Hjaalmarsch, Weißblauf und Rift durchquert werden müssen.



## AKTIONEN

Sobald sich alle Charaktere bewegt haben, macht ihr im Uhrzeigersinn der Reihe nach euren jeweiligen Zug, beginnend mit dem Startcharakter. Ihr könnt jeweils eine Aktion ausführen und, sofern ihr euch in einer Festung befindet, zusätzlich den Markt besuchen. Folgende Aktionen sind möglich:

- ◆ **Gegend erkunden:** Befindet ihr euch in einer Festung oder auf einem -Feld, zieht ihr eine entsprechende Karte, entweder  oder .
- ◆ **Quest abschließen:** Befindet ihr euch an dem auf der Questkarte angegebenen Ort, könnt ihr in eurer Aktion versuchen, die Quest zu beginnen und/oder abzuschließen.
- ◆ **Verlies erkunden:** Befindet ihr euch auf einem , , ,  oder -Feld, könnt ihr das Verlies betreten, dort gegen Feinde kämpfen und versuchen, Schätze zu erbeuten.
- ◆ **Begegnung mit einer umherstreifenden Kreatur:** Endet eure Bewegung auf einem von einer umherstreifenden Kreatur besetzten Feld, besteht eure Aktion aus dem Kampf gegen die Kreatur.

## MARKTBESUCH

Auf dem Markt einer Festung könnt ihr Gegenstände kaufen oder verkaufen, Materialien erwerben und eure Ausrüstung verbessern oder verzaubern. Ein Marktbesuch zählt nicht als Aktion, sondern kann zusätzlich zu einer Quest oder der Erkundung der Gegend erfolgen. Folgende Aktionen sind auf dem Markt möglich:

- ◆ **Gegenstände verkaufen:** Gegenstände werden zu dem auf der Karte angegebenen Preis verkauft. Karten ohne Preisangabe können nicht verkauft werden. Ihr könnt während eures Zugs beliebig viele Gegenstände verkaufen. Legt verkaufte Gegenstände in die entsprechenden Decks zurück und mischt diese.
- ◆ **Gegenstände kaufen:** Prüft bei einem Marktbesuch zunächst, welche Gegenstände in der Festung verkauft werden. Die Festungsübersicht oben rechts auf dem Spielbrett gibt an, auf welche Decks in dieser Festung zugegriffen werden darf. Der Charakter wählt eines der Decks, zahlt 1  und zieht eine Karte. Wenn ihr die Fertigkeit **Redekunst** beherrscht, dürft ihr eine zusätzliche Karte ziehen. Möchtet ihr euch weiter auf dem Markt umsehen, könnt ihr erneut 1  zahlen, um eine weitere Karte zu ziehen. Dies kann beliebig oft wiederholt werden, aber alle Karten, die der Charakter zieht, müssen aus demselben Deck stammen. Ein Charakter in Einsamkeit kann z. B. 1  zahlen, um eine Karte aus dem -Deck, dem -Deck oder dem -Deck zu ziehen. Dann darf er gegen eine weitere Zahlung von 1  eine weitere Karte aus demselben Deck ziehen. Solange er genug  besitzt, kann dies beliebig oft geschehen. Sind alle Karten gezogen, darf er so viele Gegenstände zu den angegebenen Preisen kaufen, wie er möchte.

- ◆ **Materialien kaufen:** Ihr könnt auf dem Markt auch ,  oder  kaufen. Jede Ressource kostet 5 , es sei denn, für die Festung ist ein anderer Preis vorgegeben.
- ◆ **Ausrüstung herstellen:** Alle Karten des Ausrüstungsdecks können auf dem Markt hergestellt werden. Der Preis beträgt, je nach Gegenstand, immer 2 , 2  oder 2 .
- ◆ **Gegenstände verbessern und verzaubern:** Manche Gegenstände können verbessert oder verzaubert werden. Mehr hierzu erfahrt ihr im Abschnitt „Verbessern und Verzaubern“.
- ◆ **Pferd kaufen:** In Festungen könnt ihr 10  ausgeben, um ein Pferdeplättchen zu kaufen. Dieses Plättchen könnt ihr neben eure Charakterkarte legen. Charaktere mit Pferdeplättchen erhalten in jedem Zug +1 Bewegung. Jeder Charakter kann maximal 1 Pferdeplättchen gleichzeitig haben.

Der Marktbesuch kann zu einem beliebigen Zeitpunkt nach der Bewegung geschehen. Ein Charakter in Windhelm könnte sich z. B. während seines Zugs bewegen, die Gegend erkunden und dann den Markt aufsuchen oder sich bewegen, den Markt aufsuchen und dann die Gegend erkunden.

### MIT ANDEREN CHARAKTEREN HANDELN

Charaktere können zu jedem beliebigen Zeitpunkt Gegenstände, Gold und Ressourcen mit anderen Charakteren auf demselben Feld austauschen. Statuskarten, Erfahrung  und Gefolge  können nicht gehandelt werden. Auch während einer Kampfbegegnung ist ein Handel nicht möglich, wohl aber zwischen den Begegnungen. Erkunden zwei Charaktere z. B. gemeinsam ein Verlies, dann können sie zwischen Begegnungen in diesem Verlies Gegenstände austauschen, aber nicht während eines Kampfes.

## FÜRSTENTÜMER UND FESTUNGEN

Himmelsrand ist in 9 Regionen unterteilt: die Fürstentümer. In jedem dieser Fürstentümer könnt ihr eine Vielzahl von Orten erkunden. Die größte Siedlung darin ist immer die Festung. In jedem Fürstentum gelten eigene Gesetze, die vom örtlichen Jarl durchgesetzt werden. Dies sind die verfügbaren Waren und besonderen Merkmale jeder Festung:

◆ **Dämmerstern:** Gegenstände aus dem - und -Deck.  
 kostet 3 .  und  kosten je 6 .

◆ **Falkenring:** Gegenstände aus dem -Deck.  
 kostet 4 .  und  kosten je 6 .

◆ **Markarth:** Gegenstände aus dem -Deck.  
 kostet 4 .  und  kosten je 5 .

◆ **Morthal:** Gegenstände aus dem -Deck.  
 kostet 4 .  kostet 5 .  
 kann hier nicht gekauft werden.

◆ **Riften:** Gegenstände aus dem - und -Deck.  
,  und  kosten je 5 .  
Beim Gegenstandsverkauf erhaltet ihr 1  zusätzlich.

◆ **Einsamkeit:** Gegenstände aus dem , - und -Deck.  
,  und  kosten je 5 .  
Beim Gegenstandsverkauf erhaltet ihr 1  zusätzlich.

◆ **Winterfeste:** Gegenstände aus dem -Deck.  
 kostet 7 .  und  kosten je 4 .

◆ **Weißblauf:** Gegenstände aus dem - und -Deck.  
,  und  kosten je 4 .

◆ **Windhelm:** Gegenstände aus dem , - und -Deck.  
 und  kosten je 5 .  
Beim Gegenstandsverkauf erhaltet ihr 1  zusätzlich.

## FESTUNGEN UND UNRUHEN

Die Festungen in *The Elder Scrolls V: Skyrim – Das Abenteuerspiel* sind einzigartig und verändern sich während des Spiels. Die Märkte in den einzelnen Festungen sind auf unterschiedliche Waren spezialisiert und manchmal weichen auch die Preise für ,  und  ab. Diese Angaben findet ihr in der Festungsübersicht oben rechts auf dem Spielbrett.

Im Laufe des Spiels werden einige vom Krieg heimgesucht, von umherstreifenden Kreaturen angegriffen oder sie schließen aus anderen Gründen ihre Tore, wodurch die Festung geschwächt wird. Um dies darzustellen, werden -Plättchen auf die Festungsübersicht gelegt. Bei der ersten Schwächung einer Festung (wenn 1  in ihrer Zeile der Festungsübersicht liegt), wird sie unruhig. Ihr könnt in unruhigen Festungen nicht auf den Markt zugreifen. Wird eine Festung ein zweites Mal geschwächt (wenn ein zweites  hinzugefügt wird), wird sie abgeriegelt. Der Jarl hat die Tore geschlossen und Besucher werden nur gegen Bezahlung eingelassen. Ihr müsst 5  ausgeben, um die Festung zu betreten.

Wird eine Festung ein drittes Mal geschwächt (wenn ein drittes  hinzugefügt wird), ist sie aufständisch. Alle genannten Effekte sind kumulativ. Der Konflikt in der Festung weitet sich auf die gesamte Provinz aus und verursacht großflächig Chaos. Solange in der Festung Aufstände toben, wird in jedem Spielzug nach dem Ziehen einer Ereigniskarte ein weiteres  auf eine andere Festung oder eine beliebige Karte mit Bedrohungslimit gelegt. Falls mehrere Festungen gleichzeitig aufständisch sind, wird dieser Vorgang für jede von ihnen wiederholt. Ihr solltet daher die Festungen im Auge behalten und dafür sorgen, dass sie nicht aufständisch werden, sonst könnte die Situation schnell eskalieren.

Ihr könnt Festungen wiederherstellen, indem ihr euch dorthin bewegt und 5  zahlt, um 1  von der Festungsübersicht zu entfernen. Pro Zug kann jeder Charakter nur eine Festungsstufe wiederherstellen.

## ENDE DES SPIELZUGS

Sobald alle an der Reihe waren, muss jeder Charakter, der genug  zum Stufenaufstieg hat, eine Stufe aufsteigen. Mehr dazu findet ihr im Abschnitt „Stufenaufstieg“ auf Seite 41. Am Ende des Zugs wird der Startmarker an den Charakter links vom bisherigen Startcharakter weitergegeben und ein neuer Spielzug beginnt.

## EREIGNISKARTEN

Zu Beginn jedes Spielzugs zieht der Startcharakter eine Ereigniskarte und wendet sie an. Es gibt drei Arten von Ereigniskarten:

- ◆ **Sofort-Ereignis:** Es passiert etwas in der Welt, das positive oder negative Auswirkungen hat und alle Charaktere betrifft. Nachdem die Ereigniskarte angewendet wurde, wird sie auf den Ereignis-Abwurfstapel gelegt.
- ◆ **Aktives Ereignis:** Eine anhaltende Situation mit einem globalen Effekt. Diese Effekte sind dauerhaft und enden erst, wenn ein neues aktives Ereignis gezogen wird. Dann wird das vorherige aktive Ereignis auf den Ereignis-Abwurfstapel gelegt.
- ◆ **Weltquests:** Es gibt Quests, die von jedem beliebigen Charakter erfüllt werden können. Sie sind in der Regel mit einem bestimmten Ort verknüpft. Wenn sie rechtzeitig erfüllt werden, können sie den Charakteren Vorteile bringen. Wenn sie ignoriert werden oder scheitern, können sie negative Folgen für die ganze Welt haben. Sobald eine Weltquest-Karte gezogen wird, wird sie auf einen der vier Weltquest-Plätze unten auf dem Spielbrett gelegt. Falls alle Plätze durch andere Weltquests belegt sind, entscheidet ihr, welche davon scheitert, um Platz für die neue Quest zu schaffen. Nach dem Erfolg oder Fehlschlag einer Weltquest wird die Karte auf den Ereignis-Abwurfstapel gelegt. Falls sie das -Symbol zeigt, wird sie stattdessen aus dem Spiel entfernt.

Manche Ereigniskarten enthalten zusätzliche Symbole. Das häufigste ist . Nehmt dann ein  und legt es auf eine beliebige gültige Karte oder auf eine beliebige Festung in der Übersicht oben rechts auf dem Spielbrett.  können auf jede Karte mit dem -Symbol und einer Zahl gelegt werden. Sobald eine Karte dieses -Limit erreicht, werden negative Konsequenzen ausgelöst.

Die meisten Ereigniskarten zeigen 2 , was bedeutet, dass ihr 2 Bedrohungsplättchen hinlegen müsst. Sie können auf verschiedene Weise platziert werden, zum Beispiel auf einer Questkarte oder auf der Festungsübersicht auf dem Spielbrett. Der Startcharakter wählt aus, wo die Plättchen abgelegt werden. -Symbole stellen potenziell gefährliche Situationen dar und können dazu führen, dass ihr das Spiel verliert, wenn ihr sie einfach ignoriert.

## GRUPPENWEITE SPIELAUSWIRKUNGEN

Einige Spielereignisse (Ereigniskarten, Statuskarten oder auch Questkarten) können alle Charaktere betreffen. Dies wird durch das -Symbol dargestellt. Wenn dieses Symbol mit einer Situation (Kampf oder Weltquest) verknüpft ist, an der nicht alle Charaktere beteiligt sind, wirkt sich der Effekt nur auf die Charaktere aus, die an dem Kampf oder der Quest teilnehmen.

# QUESTKARTEN

Die Geschichten in *The Elder Scrolls V: Skyrim – Das Abenteuerspiel* sind in Form von Questkarten strukturiert. Dies sind kurze Auszüge aus größeren Handlungsbögen. Meistens müsst ihr mehrere Karten abschließen, um einen dieser Handlungsbögen durchzuspielen, in einigen Fällen reicht aber schon eine einzige Karte.

Es gibt drei Arten von Questkarten:

◆ **Hauptquest:** Diese definieren die persönlichen Geschichten der Charaktere und erzählen von den großen Verschwörungen, die Skyrim bedrohen. Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr die Hauptquest erfolgreich abschließen. Die Hauptquest außer Acht zu lassen, kann leicht dazu führen, dass ihr das Spiel verliert. Einige Hauptquest-Karten sind global, vor allem jene am Anfang und Ende jedes Kapitels. Das bedeutet, dass die entsprechenden Karten für euch alle gelten und ihr die Geschichte gemeinsam erlebt. Charaktere, die schon eine aktive Hauptquest-Karte haben, können erst dann eine neue Hauptquest ziehen, wenn sie die aktuelle abwerfen.

◆ **Persönliche Quest:** Es gibt viele Personen in Skyrim, die um eure Aufmerksamkeit wetteifern, euch um Hilfe bitten oder in teuflische Intrigen verwickeln. Diese Nebenquests bieten euch die Möglichkeit, tiefer in die Spielwelt einzutauchen und dabei Schätze,  und einzigartige Boni zu erhalten. Jeder Charakter kann maximal 2 persönliche Questkarten gleichzeitig haben. Wenn euch eine  - oder -Karte die Möglichkeit gibt, eine zusätzliche persönliche Questkarte zu ziehen, könnt ihr diese Möglichkeit nur dann nutzen, wenn ihr weniger als 2 persönliche Questkarten habt. Persönliche Quests sind sehr nützlich, da ihr  darauf ablegen könnt. So stellen sie einen Puffer dar, der euch helfen kann, das Spiel trotz eines besonders verheerenden Ereignisses nicht zu verlieren. Persönliche Quests haben einen Punkt neben der Kartenummer, um sie leichter von den Hauptquests zu unterscheiden.

◆ **Weltquest:** Es gibt Situationen, die die Aufmerksamkeit eines beliebigen Charakters oder sogar aller erfordern. Sie ähneln den persönlichen Quests, können aber von beliebigen Charakteren abgeschlossen werden und haben Auswirkungen auf die gesamte Provinz. Es können maximal 4 Weltquests gleichzeitig aktiv sein. Sobald eine zusätzliche Weltquest-Karte gezogen wird, müsst ihr wählen, welche der aktiven Weltquests scheitert, um Platz für die neue Karte zu schaffen.

Die Karten von abgeschlossenen persönlichen Quests und Hauptquests können als geschichtliche Chronik neben die Charaktertafel des abschließenden Charakters gelegt werden. So abgelegte Karten werden für die maximal erlaubte Anzahl von Questkarten nicht mitgezählt.

## KARTEN ZIEHEN

Im Verlauf des Spiels werdet ihr möglicherweise aufgefordert, Karten vom nummerierten Deck zu ziehen () , die bereits abgeworfen oder von anderen gezogen wurden. Zieht dann die darauffolgende Karte. Sollt ihr zum Beispiel die Karte 105 , und diese Karte wurde bereits von einem anderen Charakter abgeworfen oder gezogen, gilt die Angabe stattdessen als  106; wenn 106 ebenfalls schon abgeworfen oder gezogen wurde, stattdessen als  107 und so weiter.

Auf der Vorderseite von Questkarten wird die Geschichte erzählt, die der Charakter erlebt. Innerhalb dieser Geschichte ist ein Ortssymbol  dargestellt. Legt einen der farbigen  des Charakters als Wegweiser und Merkhilfe auf den angegebenen Ort. Benutzt für Weltquests einen grauen . Wenn  auf mehr als einen Ort passt (z. B.:  in Ostmarsch), wählt der entsprechende Charakter einen aus und legt seinen Marker dort ab. Lest Questkarten mit  erst dann weiter, wenn der Charakter den angegebenen Ort erreicht hat. Es ist aber nicht verboten, kurz nachzusehen, was das Ziel der Quest ist, um sich darauf vorbereiten zu können. Bei Hauptquests findet ihr an dieser Stelle der Karte eine Zahl mit drei farbigen Balken darunter, welche die drei Fertigkeitstypen darstellen. Die Zahl ist die empfohlene Anzahl an Fertigkeiten, die ihr haben solltet, um diese Quest zu bestehen. Je höher die Zahl, desto schwieriger ist die Quest.

Die meisten Quests haben auch ein Bedrohungslimit, einen Kreis mit  und einer Zahl. Sobald so viele -Plättchen auf der Karte liegen, scheitert die Quest. Beachtet, dass das -Limit nur auf Kartenvorderseiten zu finden ist;  können nicht auf Questkarten gelegt werden, die auf die Rückseite gedreht (abgeschlossen) wurden.

Unten auf der Karte findet ihr das Questziel in Form einer Herausforderung. Es gibt 3 Arten von Herausforderungen: Begegnungen, Fertigkeitstests und Rennen gegen die Zeit.

-  **Begegnungen:** Bei dieser Art von Ziel müsst ihr einen Feind oder eine Gruppe von Feinden besiegen, um fortzufahren. Bei dieser Art von Ziel können andere Charaktere mithelfen, wie bei der gemeinsamen Erkundung eines Verlieses.
-  **Fertigkeitstest:** Für solche Ziele müsst ihr mit Fertigkeitwürfeln würfeln und möglicherweise Materialien ausgeben, um den geforderten Wert zu erzielen.
-  **Rennen gegen die Zeit:** Das sind Quests, bei denen ihr durch die Welt jagen müsst, um ein Ziel zu erreichen. Sobald ihr den mit  angegebenen Ort erreicht, wird der Questkarte zu Beginn jedes Spielzugs ein neues  hinzugefügt. Wenn ihr euch nicht beeilt, scheitert die Quest.

## FERTIGKEITSPROBEN

Im Spiel werden die Fertigkeiten der Charaktere auf die Probe gestellt. Um erfolgreich zu sein, müssen sie ihr Können in verschiedenen Bereichen beweisen. Für eine Fertigkeitstest würfelt ihr mit 3 Würfeln und einem zusätzlichen Würfel, falls der Charakter die entsprechende Fertigkeit beherrscht, um den geforderten Wert zu erreichen.

Dieser Schwierigkeitswert wird durch eine Zahl und ein Symbol dargestellt. Zeigen eure Würfel mindestens die angegebene Anzahl des geforderten Symbols, ist die Probe erfolgreich. Falls der Wurf nicht erfolgreich war, könnt ihr bei den meisten Fertigkeitstests Materialien ausgeben, um mit einem Extrawürfel zu würfeln. Ihr könnt so oft Extrawürfel kaufen, bis ihr mit dem Ergebnis zufrieden seid oder nicht mehr genug Materialien habt.

## RESSOURCENPROBEN

Wenn euch eine Probe anweist, statt auf eine Fertigkeit auf ,  oder  zu würfeln, entspricht die Würfelanzahl dabei (statt der üblichen 3 Fertigkeitwürfel) den Maximalpunkten der jeweiligen Ressourcenleiste (,  oder ).

### WÜRFEL IN THE ELDER SCROLLS

Die Fertigkeitwürfel (weiß) werden von euch bei Fertigkeitstests verwendet. Jede Seite dieser Würfel zeigt in unterschiedlicher Häufigkeit eines dieser 3 verschiedenen Symbole (in ansteigender Schwierigkeit): ,  und . Der Feindwürfel (rot) wird für die Aktionen von Feinden und Gefolge verwendet. Jede Seite des Feindwürfels ist mit einer der Aktionen verknüpft, die sie im Kampf ausführen können. Mit dem Feindwürfel wird jeweils nur einmal gewürfelt.

# VERLIESQUESTS

Für einige Quests müsst ihr Verlieskarten ziehen und abschließen. Die Quest ist erst dann erfolgreich, wenn alle Feinde im Kampf besiegt wurden. Bei einem Rückzug scheitert die Quest automatisch, selbst wenn ihr die erforderliche Anzahl an Feinden besiegt habt.

## ERFOLG UND FEHLSCHLAG

Sobald das Ziel einer Quest erfüllt wurde oder die Anzahl der  auf der Karte ihrem Bedrohungslimit entspricht, dreht ihr die Karte um und lest entweder den Abschnitt „Erfolg“ (Ziel erfüllt) oder „Fehlschlag“ (gescheitert oder -Limit erreicht). Auf Karten ohne -Limit können keine  gelegt werden. Diese Quests können daher nicht durch das Auflegen von -Plättchen scheitern.

Sobald eine Questkarte umgedreht wurde, können keine  mehr daraufgelegt werden, es sei denn, es handelt sich um eine bestimmte Hauptquest-Karte mit -Limit.

Wenn eine Quest scheitert, lest den Abschnitt „Fehlschlag“ auf der Rückseite der Karte (außer bei Kriegs- und Weltquests, bei denen der Fehlschlag auch auf der Vorderseite zu finden ist). Ein Fehlschlag kann dazu führen, dass ihr Schätze oder Besitztümer verliert oder Karten, die nützlich hätten sein können, aus dem nummerierten Deck entfernen müsst.

Die meisten persönlichen Quests enthalten das Symbol  im Abschnitt „Fehlschlag“. Das bedeutet, dass die Quest abgeworfen wird und dieser Teil der Geschichte nicht weiterverfolgt werden kann (die persönliche Questkarte wird aus dem Spiel entfernt). Falls eine Hauptquest scheitert, geht die Hauptgeschichte jedoch weiter, sie wird

dadurch allerdings möglicherweise schwieriger. Neben dem Abschnitt „Fehlschlag“ auf der Karte gibt es den Abschnitt „Erfolg“. Dieser bietet Vorteile, Boni und materielle Besitztümer.

Ist eine Questkarte abgeschlossen (wenn ihr den gesamten Text auf der Rückseite gelesen habt, unabhängig davon, ob die Karte euch anweist, eine neue Karte zu , oder nicht), könnt ihr sie zur Seite legen, um euren Fortschritt in der Geschichte nachzuhalten. So abgelegte Karten werden für die maximal erlaubte Anzahl von Hauptquests oder persönlichen Quests nicht mitgezählt. Alle  auf der Karte werden abgeworfen.

## SCHWIERIGKEITSSYMBOL

Die Schwierigkeitssymbole entsprechen den drei verschiedenen Symbolen der Fertigkeitwürfel: Kreis () , Dreieck () und Raute () .  ist das wahrscheinlichste Ergebnis; die Hälfte der Seiten des Fertigkeitwürfels sind  .  ist etwas unwahrscheinlicher; ein Drittel der Seiten des Fertigkeitwürfels sind  .  ist das seltenste Symbol; nur eine Seite des Fertigkeitwürfels zeigt .

## FERTIGKEITSPROBEN IM DETAIL

Jede Fertigungsprobe ist in drei Abschnitte unterteilt:

- ◆ **Art der Fertigungsprobe:** Dies zeigt, um welche Art von Fertigungsprobe es sich handelt. Ist eine farbige hinterlegte Fertigkeit genannt, handelt es sich um eine reguläre Fertigungsprobe. Ihr erhaltet 1 zusätzlichen Fertigkeitwürfel, wenn der Charakter die genannte Fertigkeit beherrscht. Bei den Symbolen  ,  oder  müsst ihr eine Ressourcenprobe bestehen.
- ◆ **Schwierigkeit (Wert):** Die Anzahl der Symbole gezeigten Typs, die erforderlich ist, um die Probe zu meistern.
- ◆ **Extra:** Mit welchem Material Extrawürfel gekauft werden können.

| PROBE  | WERT  | EXTRA   |
|--|---|---|
|  + Verzauberung | 2  |  =  |

## DIE QUAL DER WAHL

Nach dem Erfolg oder Fehlschlag können viele Quests fortgesetzt werden. Unten auf der Rückseite der Karte werden euch dann zwei Optionen gegeben. Diese bestimmen, wie die Geschichte weitergeht. Sobald ihr eine Wahl getroffen habt, wird eine neue Karte gezogen.

### NICHT GENUG MATERIALIEN!

Einige Quests und Ereignisse im Spiel führen dazu, dass ihr , ,  oder  verliert. Wenn ein Charakter weniger , ,  oder  hat, als er verlieren soll, verliert er so viel wie möglich, erleidet aber keinen zusätzlichen Malus. Wenn eine Karte jedoch verlangt, mit einem bestimmten Material zu bezahlen, müsst ihr die gesamte geforderte Menge abgeben, um die Quest fortzusetzen.

### SCHÄTZE ABWERFEN

Einige Spieleffekte können dazu führen, dass ihr Schätze abwerfen müsst. Dies wird oft zusammen mit  dargestellt. Dieses Symbol bedeutet, dass ihr einen beliebigen Gegenstand abwerfen sollt, dessen Rückseite , , , , ,  oder  zeigt. Wenn ihr keine Gegenstandskarte mit einer dieser Rückseiten habt, müsst ihr nichts abwerfen. Einige wenige Karten weisen euch an, eine Gegenstandskarte mit einer bestimmten Rückseite abzuwerfen. Wenn ihr keine Karte mit dieser Rückseite habt, müsst ihr nichts abwerfen.

## SPEZIELLE QUESTS

Einige der Hauptquest-Karten können potenziell eure gesamte Gruppe betreffen. Am Ende einiger Kapitel werdet ihr angewiesen, eine einzige Hauptquest-Karte für alle Charaktere zu ziehen. Legt diese Hauptquest-Karte dann gut sichtbar für alle neben das Spielbrett.

### ERFAHRUNGSLIMIT

Während des Spiels verdient ihr durch eure Handlungen Erfahrung, dargestellt als . Diese  wird für den Stufenaufstieg und für einige spezielle Fertigungsproben verwendet. Jeder Charakter kann maximal so viele -Plättchen haben, wie für den Stufenaufstieg erforderlich sind. Daher könnt ihr zu Beginn des Spiels nicht mehr als 7  haben. Wenn ihr bereits 7  habt, verfallen alle weiteren , die ihr erhalten habt. Mehr über den Stufenaufstieg erfahrt ihr im Abschnitt „Charakterverbesserung“ auf Seite 41.

# KAMPF

Der Kampf ist aus der Welt von Elder Scrolls nicht wegzudenken. Egal ob als Bogenschützen, Barbaren oder Zauberer, ihr werdet euch immer wieder aus brenzligen Situationen herauskämpfen müssen. Im Kampf versucht ihr der Reihe nach, die Feinde zu besiegen.

## KAMPF-ABLAUF

Alle Kämpfe beginnen mit der Phase „Schleichen und Hinterhalt“, in der die Charaktere versuchen, sich an die Feinde anzuschleichen. Wenn diese Phase abgeschlossen ist, stellt ihr euch den Feinden einzeln nacheinander entgegen. Eine normale Kampfrunde besteht aus folgenden Schritten:

- ◆ Ihr könnt Tränke verwenden und ausgerüstete Gegenstände wechseln.
- ◆ Ihr entscheidet, welcher Charakter in dieser Kampfrunde agiert.
- ◆ Ihr würfelt, um die Aktionen des Feindes zu bestimmen, führt sie aber noch nicht aus.
- ◆ Der gewählte Charakter würfelt, um die Aktionen seines Gefolges zu bestimmen und auszuführen.
- ◆ Der Charakter wählt seine Aktion.
- ◆ Die Defensiv- und Spezialaktionen des Charakters werden gewürfelt und ausgeführt.
- ◆ Die Feindaktion wird ausgeführt.
- ◆ Die Offensivaktionen des Charakters werden gewürfelt und ausgeführt.

Zu Beginn jeder Kampfrunde, nach der Verwendung von Tränken und dem Wechseln der Ausrüstung, bestimmt ihr, wer agiert. Dies ist eine strategische Entscheidung, die über Sieg oder Niederlage entscheiden

kann, und ihr müsst keine Reihenfolge einhalten. Sobald ein Charakter eine Kampfrunde übernommen hat, wird seine Charakterkarte quer gedreht. Das heißt, er kann erst dann wieder für eine Kampfrunde gewählt werden, wenn alle anderen am Kampf beteiligten Charaktere ebenfalls agiert haben. Wenn der letzte Charakter agiert hat, dreht ihr alle Charakterkarten wieder in die ursprüngliche Position und dann beginnt eine neue Reihe von Kampfrunden. Falls ihr euch nicht einig seid, wer als nächstes agieren soll, entscheidet der Charakter mit dem Startmarker, selbst wenn er nicht an der Kampfsituation beteiligt ist. Charakterkarten werden am Ende eines Kampfes nicht automatisch wieder in die ursprüngliche Position zurückgedreht, sondern erst am Ende des gesamten Spielzugs oder wenn alle Kampfbeteiligten ihre Charakterkarten quer gedreht haben.

## ZÜGE UND RUNDEN

- ◆ **Spielzug:** Die komplette Abfolge von Aktionen einschließlich des Ziehens einer Ereigniskarte, der Bewegungen auf dem Spielbrett und einer Zugaktion. Wirkt sich auf alle Charaktere aus.
- ◆ **Kampfrunde:** Die individuelle Kampfphase in Form eines feindlichen Angriffs und der Offensiv-, Defensiv- oder Spezialaktion des Charakters.

Die inhärenten Charakterfähigkeiten (auf der Charakterkarte aufgeführt) können nur einmal pro Spielzug eingesetzt werden, nicht einmal pro Kampfrunde.

# SCHLEICHEN UND HINTERHALT

Einige Charaktere bevorzugen es, sich an Feinde anzuschleichen. Das kann eine sehr effektive Strategie sein, die Kämpfe beenden kann, bevor sie überhaupt beginnen.

Schleichen funktioniert wie jede reguläre Fertigungsprobe, wobei die Schwierigkeit auf der Begegnungskarte hinter **Schleichen** als Zahl und Symbol angegeben ist. Der Charakter würfelt mit drei Fertigungswürfeln plus je einen weiteren für jedes „Schleichen“ auf ausgerüsteten Gegenstandskarten und Fertigungsplättchen (Schleichen oder Leichte Rüstung). Beim Schleichen im Kampf könnt ihr mit  keine Extrawürfel kaufen. War die Fertigungsprobe erfolgreich, wählt der Charakter einen Angriff aus den verfügbaren Kampfaktionen, bezahlt die Kosten in  und wendet den Schaden sofort und ohne weitere Fertigungsprobe an. Durch erfolgreiches Schleichen erhält der Charakter quasi einen zusätzlichen Kampfzug, in dem der Feind sich nicht wehren kann. Die Schleichen-Aktion gilt als erste Runde des Kampfes, ein Charakter, der schleicht, agiert also in diesem Kampf als erster. Wer eine größere Herausforderung sucht, kann bei den Schleichen-Proben auf die ersten drei Würfel verzichten.

Es gibt zwei Ausnahmen beim Schleichen:

- ◆ Wer schwere Rüstung trägt, kann nicht schleichen.
- ◆ Schleichen kann nicht dazu verwendet werden, um Kampfaktionen von Zaubern auszuführen.

Die einzige Ausnahme von dieser Regel ist der Illusionszauber „Lautlosigkeit“. Durch diesen Zauber kann der Charakter  ausgeben, um seinen Schleichwert zu verbessern.

Einige Feinde haben die Eigenschaft „Hinterhalt“. Das bedeutet, sie können sich an eure Charaktere anschleichen. Die einzige Möglichkeit, einen Hinterhalt zu stoppen, ist das Schleichen. Gelingt das Schleichen bei einem Feind mit Hinterhalt, funktioniert das Schleichen wie üblich. Ohne Schleichen-Probe oder bei gescheiterter Schleichen-Probe tappt ihr in den Hinterhalt. Führt der Feind eine Hinterhalt-Aktion aus, erleidet der entsprechende Charakter den Effekt der feindlichen -Aktion, ohne zu würfeln und ohne eine Defensivaktion auszuführen. In Kampfsituationen mit mehr als einem Spielercharakter erleidet derjenige, der zu Schleichen versucht, den Schaden des Hinterhalts. Falls niemand zu schleichen versucht, wählt ihr aus, wer den Kampf beginnt und dieser Charakter erleidet dann den Schaden. Nach Abschluss der Phase „Schleichen und Hinterhalt“ (immer wenn jemand von euch schleichen will oder ein Feind die Eigenschaft „Hinterhalt“ hat) beginnt der nächste Charakter seine Kampfunde, indem er mit dem Feindwürfel würfelt.

## FALLEN

Die Charaktere treffen bei ihren Abenteuern nicht nur auf Kreaturen und Feinde, sondern auch auf Räume voller tödlicher Fallen. Stößt ein Charakter oder eine Gruppe auf den Feindtyp  (Falle), wird genauso gekämpft wie in jeder anderen Kampfsituation. Der Hauptunterschied ist, dass sich der erste agierende Charakter im Kampf entscheiden kann, statt zu schleichen, die Falle durch eine Schlossknackn-Prob e zu entschärfen. Diese Fertigungsprobe funktioniert genauso wie beim Schleichen. Scheitert die Schlossknackn-Prob e, wird die Falle sofort ausgelöst und wendet den -Effekt auf den Charakter an, der den Entschärfungsversuch unternommen hat. Danach versucht der nächste Charakter, die Falle unschädlich zu machen, indem er sie normal bekämpft.

Bei Fertigungsproben für das Schleichen und beim Entschärfen von Fallen könnt ihr mit  oder  keine Extrawürfel kaufen.



## FEINDAKTIONEN

Die Feinde greifen in jeder Runde den jeweils agierenden Charakter an. Das heißt, jeder am Kampf beteiligte Charakter wird immer dann angegriffen, wenn er an der Reihe ist. Jede Feindkarte (sowohl Begegnungs- als auch Verlieskarte) enthält eine Liste von Aktionen. Ihr würfelt mit dem Feindwürfel, um zu bestimmen, welche dieser Aktionen der Feind ausführt. Zeigt der Würfel eines der neben einer Feindaktion dargestellten Symbole, führt der Feind diese Aktion in der aktuellen Runde aus. Feinde können drei Arten von Aktionen ausführen:

◆ **Angriff:** Die häufigste Aktion, die sich normalerweise auf die  des Charakters auswirkt, manchmal aber auch auf seine  oder . Einige Angriffe betreffen alle am Kampf beteiligten Charaktere (). Diese sind besonders verheerend, da nur der aktive Charakter eine Defensivaktion ausführen darf.

◆ **Heilung:** Einige Feinde können ihre Wunden heilen. Dies wird durch verschiedene farbige Schildsymbole dargestellt, durch die der angegebene Betrag auf der Leiste der entsprechenden Farbe

wiederhergestellt wird. Keine Leiste kann über den Startwert hinaus geheilt werden. Einige Angriffe wie der Vampir-Entzug greifen den Charakter an und heilen gleichzeitig den Feind.

◆ **Beschwörung:** Einige Feinde können Kreaturen beschwören, die sie unterstützen. In dem Fall zieht ihr eine weitere Feindkarte, ignoriert dabei -Karten und legt sie links neben die Karte des ursprünglichen Feindes im Kampf (siehe „Kampf gegen mehrere Feinde“ auf Seite 36).

## GEFOLGE-AKTIONEN

Während eurer Abenteuer könnt ihr Gefolge rekrutieren, das euch im Kampf unterstützt. Gefolge wird durch das -Symbol angezeigt. Das Gefolge kann beliebig groß sein, aber es kann immer nur eine Gefolgsperson aktiv sein. Die aktive Gefolgsperson kann zu Beginn eines Spielzugs geändert werden, aber nicht während des Kampfes. Gefolge agiert auf die gleiche Weise wie Feinde, hat aber keine Rüstungsleiste. Es ist Feinden nicht möglich, Gefolge im Kampf zu töten, aber manche Gefolgspersonen haben besondere Angriffe, durch die sie sterben. Sofern nicht anders auf der Gefolgekarte angegeben, hat Gefolge keine Auswirkungen auf Schleichen.

Einige Gefolgekarten enthalten Aktionen, die sich auf die Charaktere auswirken. Dieser Effekt wirkt sich nur auf den Charakter aus, der die entsprechende Gefolgekarte besitzt, sofern nicht anders angegeben. Auch Effekte, die ,  oder  betreffen, beziehen sich generell auf die jeweilige Ressource jenes Charakters sofern nicht anders angegeben. Einige Gefolgspersonen greifen manchmal die Charaktere an. Wann immer eine Gefolge-Aktion das -Symbol enthält, wirkt sich die Aktion auf alle Charaktere aus statt auf den Feind.

## CHARAKTERAKTIONEN

Jeder Charakter kann pro Kampfrunde nur eine Aktion ausführen. Diese Aktionen sind auf ihren Karten dargestellt. Waffen, Zauber und Ausrüstung bieten oft mehrere mögliche Aktionen. Diese sind in der Regel einer Fertigkeit zugeordnet, haben Kosten ( oder ), einen Schwierigkeitswert und einen Effekt. Der Effekt bestimmt, welche Art von Aktion der Charakter ausführt.

Um die Aktion auszuführen, müssen zuerst ihre Kosten bezahlt werden. Falls der Charakter nicht genug  oder  hat, kann er die fehlenden Punkte stattdessen mit  bezahlen. Nach der Bezahlung macht der Charakter die zur Aktion gehörende Fertigungsprobe. Für die Schwung-Aktion mit einem Eisenschwert ist zum Beispiel eine Fertigungsprobe auf die Einhändig-Fertigkeit nötig. Der Charakter würfelt mit 3 Würfeln und einem zusätzlichen Würfel, falls er die Einhändig-Fertigkeit beherrscht. Die Aktion gibt auch die Schwierigkeit der Probe an.

## EXTRAWÜRFEL IM KAMPF

Bei den Fertigkeitstests vieler Kampfaktionen könnt ihr für 1  einen Extrawürfel kaufen. Bei Fertigkeitstests für Zauber bezahlt ihr dafür 1  statt 1 . Falls der Charakter keine  oder  übrig hat, kann er stattdessen mit  Extrawürfel kaufen.

Im Gegensatz zu normalen Fertigkeitstests kann jeder Charakter pro Kampfrunde nur eine begrenzte Anzahl von Extrawürfeln kaufen. Dieses Limit ist über der längsten Ressourcenleiste des Charakters (,  oder ) angegeben. Zu Beginn des Spiels kann jeder

Charakter pro Kampfrunde bis zu 2 Extrawürfel kaufen. Im Verlauf der Stufenaufstiege erhöht sich dieses Limit auf bis zu 4 pro Kampfrunde. Oberhalb der Ressourcenleisten findet ihr einige -Symbole, die die Leiste in einzelne Bereiche aufteilen. Sobald eine Leiste einen neuen Bereich erreicht, darf der Charakter im Kampf einen zusätzlichen Extrawürfel kaufen. Beachtet bitte, dass dafür nicht die , - und -Plättchen ausschlaggebend sind, sondern der , - oder -Stein muss im entsprechenden Bereich liegen, um den Extrawürfel freizuschalten.

## CHARAKTERAKTIONEN IM DETAIL

Im Kampf könnt ihr beschließen, den Feind anzugreifen, aber es gibt auch andere Aktionen.

◆ **Offensivaktionen:** Der Charakter verursacht Schaden beim Feind

◆ **Defensivaktionen:** Der Charakter wehrt die Aktion des Feindes ab

◆ **Spezialaktionen:** Der Charakter stellt seine ,  oder  wieder her, beschwört eine Kreatur oder führt eine andere Aktion mit besonderem Effekt aus

## DEFENSIVAKTIONEN



Wenn der Angriff des Feindes zu stark ist, kann der Charakter eine Defensivaktion ausführen. Defensivaktionen verursachen keinen Schaden und keine zusätzlichen Effekte. Führt der Charakter nach einer erfolgreichen Fertigkeitstest eine Defensivaktion aus, wird die Aktion des Feindes gekontert und hat keine Auswirkung auf diesen Charakter.

Beachtet, dass Defensivaktionen  oder  verbrauchen und der Charakter danach in dieser Runde keine weitere Aktion ausführen kann. Es ist also ratsam, sie nur dann einzusetzen, wenn es unbedingt notwendig ist. Wenn ein Feind eine Aktion mit  ausführt, beschützt die Defensivaktion nur den momentan agierenden Charakter, aber nicht die anderen Gruppenmitglieder. Defensivaktionen werden stets vor dem Ausführen der Feindaktionen angewendet.

# SPEZIALAKTIONEN

Eine Spezialaktion ist eine Kampfaktion ohne Schadenssymbol, die einen besonderen Effekt auslöst. Es sind mächtige strategische Aktionen, die das Blatt im Kampf wenden, Verstärkung herbeirufen oder andere Charaktere der Gruppe unterstützen können.

## BESCHWÖRUNG

Mit manchen Zaubern der Schule der Beschwörung kann der Charakter im Kampf Kreaturen zur Unterstützung herbeirufen. Dafür ist keine Fertigungsprobe notwendig, die Aktion ist automatisch erfolgreich. Der Charakter zieht eine Verlieskarte des auf dem Zauber angezeigten Typs und benutzt diese Karte den restlichen Spielzug über als aktives Gefolge. Wird eine Verlieskarte mit -Symbol gezogen, wird sie auf den Abwurfstapel gelegt und eine neue gezogen. Wenn das Deck, von dem die beschworene Karte gezogen werden muss, leer ist, mischt den Abwurfstapel wie am Ende eines Spielzugs und legt ihn als Deck hin. Charaktere können durch eine Beschwörung während eines Spielzugs quasi zwei Gefolgspersonen gleichzeitig haben, für die aber einzeln gewürfelt wird.

Ignoriert beim Auswürfeln der Angriffsaktionen für beschworene Kreaturen etwaige , - und -Symbole und Heilungsaktionen. Beschworene Kreaturen bleiben bis zum Ende des Spielzugs aktiv; wenn ein Charakter also in der ersten Begegnung eines Verlieses eine Kreatur beschwört, leistet diese ihm auch in den weiteren Begegnungen Unterstützung.

Nach dem Spielzug, in dem die Kreatur beschworen wurde, muss der beschwörende Charakter zu Beginn jeder seiner Kampfunden 1  bezahlen oder sie entlassen. Wenn der Charakter nicht zahlen möchte oder dies nicht möglich ist, ohne dass die eigene  auf null sinkt, wird die beschworene Kreatur automatisch abgeworfen wie ein besiegter Feind.

## HEILUNG

Mit Wiederherstellungs- und Illusionszaubern kann die ,  und/oder  von Charakteren wiederhergestellt werden. Um die Heilung auszuführen, macht der Charakter die entsprechende Fertigungsprobe. Ist sie erfolgreich, wird die für den Zauber angegebene Menge wiederhergestellt. Es ist nicht möglich, mehr als den Maximalwert von Ressourcenleisten wiederherzustellen. Heilungen werden stets vor dem Ausführen des Feindangriffs angewendet.

Wenn eine Gegenstandskarte oder ein Spieleffekt das Stichwort „Heilung“ enthält, wird beim Ziel der entsprechende Wert erhöht, bei Charakteren die  und bei Feinden die angegebene Rüstungsleiste.

## AUSRUHEN

Eine andere Möglichkeit,  und  wiederherzustellen, ist das Ausruhen. Alle Charaktere könne ihre Runde nutzen, um sich während eines Kampfes auszuruhen. Dadurch stellt der Charakter 2  und 2  wieder her, ist währenddessen aber feindlichen Angriffen ausgesetzt.

## BÖGEN

Bögen können im Kampf besonders tödlich sein, erfordern aber eine strategischere Herangehensweise als andere Waffenarten. Alle Bögen haben eine Zielen-Aktion mit einer Zahl (meistens 1). Zielen verursacht vernichtenden Schaden und hat einen sehr niedrigen Schwierigkeitswert. Die Aktion kann aber nur so oft pro Kampf eingesetzt werden, wie die Zahl angibt.

Ein ausgerüsteter Bogen wird mit beiden Händen gehalten wie eine zweihändige Waffe.

## OFFENSIVAKTIONEN

Dies sind die unkompliziertesten Aktionen. Sie bestehen aus einer Fertigungsprobe und der Schadensmenge, die beim Feind verursacht

wird. Sie werden stets am Ende der Kampfrunde nach den Feindangriffen ausgeführt.

## SCHADEN VERURSACHEN

Es gibt 3 Rüstungstypen in *The Elder Scrolls V: Skyrim – Das Abenteuerspiel*. Schwere Rüstung (🛡️) schützt vor heftigen, langsamen Treffern. Leichte Rüstung (🏹) schützt vor schnellen Treffern. Magische Rüstung (🔮) schützt vor Treffern von arkanen Schadensquellen. Analog sind die 3 Arten von Schadensquellen: Schwere Angriffe (🔪), leichte Angriffe (🏹) und magische Angriffe (🔮).

### SCHADEN GEGEN CHARAKTERE

Wenn ein Charakter Schaden erleidet, wird der Schaden zuerst von der Rüstung des entsprechenden Typs abgefangen, falls er eine trägt. Verfügt er zum Beispiel über 3 🛡️ und der Angriff verursacht 5 🔪, wird der Rüstungswert vom Angriffswert abgezogen, also verbleiben 2 🔪. Danach wird die 🩸 des Charakters um den endgültigen Schaden reduziert.

Entspricht der Rüstungswert dem Angriffswert oder übertrifft ihn, wird der Angriff vollständig von der Rüstung abgefangen, aber der Charakter wird zurückgestoßen. Der Charakter verliert dadurch 1 🏹. Falls er keine 🏹 mehr hat, verliert er stattdessen 1 🩸.

Verfügt der angegriffene Charakter über keine dem feindlichen Angriffstyp entsprechende Rüstung (wenn der Feind beispielsweise mit 3 🔮 angreift, der Charakter aber keine 🔮 hat), erleidet er den vollen Schaden.

### RESSOURCENSCHADEN

Einige Feindangriffe wirken sich auf 🏹 oder 🛡️ aus. Diese mächtigen Angriffe sind viel gefährlicher als normale Angriffe. Derartiger Schaden an 🏹 oder 🛡️ kann nicht durch Rüstung abgefangen werden. Bei einem Angriff gegen einen Charakter mit 6 🔪, der 4 🔪 und 2 🏹 verursacht, würde der gesamte 🔪 durch die Rüstung abgefangen und der Charakter zurückgestoßen. Der Charakter würde also durch den 🔪-Anteil des Angriffs 1 🏹 verlieren, zuzüglich zu dem direkt verursachten Ausdauerschaden von 2 🏹, also insgesamt 3 🏹. Dieser Schaden wird zusammengesetzt und erst auf 🏹 und 🛡️, dann auf 🩸 angewendet. Hat der Charakter keine 🏹 oder 🛡️ mehr, verliert er stattdessen 🩸. Falls ein Charakter beispielsweise einen Angriff mit 5 🔮 und 3 🛡️ erleidet und weder 🔮-Rüstung noch 🛡️ hat, würde er 8 🩸 verlieren. Defensivaktionen verhindern solchen Ressourcenschaden.

## SCHADEN GEGEN FEINDE

Feinde haben keine -Leiste; stattdessen haben sie verschiedene Rüstungsleisten, die geschwächt werden, wenn sie Schaden erleiden. So sind sie anfälliger für den nächsten Angriff. Der Angriffswert des Charakters wird vom Rüstungswert des Feindes abgezogen und das Ergebnis als Schaden direkt auf die feindliche Rüstungsleiste angewendet. Verursacht ein Charakter beispielsweise 5 bei einem Feind mit 3 , wird die Rüstung vom Angriff abgezogen. Der Angriff verursacht also 2 . Die -Leiste des Feindes würde um 2 reduziert. Er hätte dann nur noch 1 auf der Leiste, wodurch er viel verwundbarer für weitere -Angriffe ist. Reduziert ein Angriff eine feindliche Rüstungsleiste auf oder unter null, wird der Rüstungsstein der Leiste entfernt und darüber hinausgehender Schaden verfällt. Ein Feind erleidet durch jeden Angriff mindestens 1 Schadenspunkt, selbst wenn sein Rüstungswert dem Angriffswert entspricht oder ihn übertrifft. Sobald sämtliche Rüstungsleisten des Feindes auf null fallen, ist er besiegt.

Hat der Feind keine zum Angriffstyp passende Rüstung, erleidet er den vollen Schaden. Dabei darf der angreifende Charakter wählen, welche Leiste reduziert wird.

## ANGRIFFS- UND RÜSTUNGSTYPEN

Angriffe richten sich immer gegen die dem Schadenstyp entsprechende Rüstung. schützt immer vor , vor und vor . Falls ein Verteidiger also mindestens 1 hat, kann seine nicht durch reduziert werden.

Es gibt jedoch Angriffe mit mehr als einem Schadenstyp. Dies wird wie folgt dargestellt: 2 / . Diese Aktion verursacht also je nach Situation entweder 2 oder 2 . Wird ein Charakter mit einer Aktion angegriffen, die mehr als einen Schadenstyp aufführt, richtet sie sich immer gegen die schwächere Rüstung. Falls die Feindaktion beispielsweise 5 / verursacht, der Charakter aber nur über 2 und 1 verfügt, so muss der Charakter diesen Angriff mit seiner abwehren, weil diese niedriger ist. Falls eine Aktion mit mehr als einem Schadenstyp auf einen Feind abzielt, darf der angreifende Charakter wählen, welchen Schadenstyp er anwendet.



## TODESKAMPF

Wenn es in einem Kampf mal eng wird, bleibt den Charakteren noch ein Ass im Ärmel: der Todeskampf. Dieser wird durch ein -Plättchen auf dem ersten Platz der -Leiste dargestellt. Erleidet ein Charakter so viel Schaden, dass seine Gesundheit bis auf diese Stelle der Leiste oder darunter reduziert würde, verfällt jeglicher Schaden dieser Schadensquelle, der über das Todeskampf-Plättchen hinausgeht. Erleidet der Charakter danach weiteren Schaden, verursacht dieser eine kritischen Wunde, sodass er aus dem Kampf ausscheidet. Sobald alle Charaktere aus dem Kampf ausgeschieden sind, ist der Kampf verloren.

Bestimmte Zauber und magische Gegenstände zeigen das -Symbol. Sie verleihen dem Charakter zusätzliche Chancen im Todeskampf. Hierfür wird das Todeskampf-Plättchen für jedes zusätzliche Symbol einen Platz nach rechts geschoben. Jede zusätzliche Todeskampf-Chance funktioniert genau wie die erste. Sie werden eine nach der anderen verbraucht. Ein Charakter scheidet erst dann aus dem Kampf aus, wenn das Todeskampf-Plättchen vom letzten Platz der Leiste entfernt wird.

## KRITISCHE WUNDEN

Verliert ein Charakter im Kampf seine gesamte , ist er kritisch verwundet. Das heißt, er war dem Tod nahe und hat es überlebt, jedoch nicht ohne Konsequenzen.

Der kritisch verwundete Charakter muss eine Ereigniskarte ziehen und anwenden. Anschließend nimmt der Charakter so viele -Plättchen, wie Charaktere in der Gruppe mitspielen und verteilt sie auf gültige Karten oder die Festungsübersicht oben rechts auf dem Spielbrett. Hierdurch können Quests scheitern oder Festungen aufständisch werden. War der Charakter der letzte verbliebene Charakter in einer Begegnung, wird die Kampfphase sofort beendet.

## TRÄNKE

Jeder Charakter darf zu Beginn jeder Kampfrunde, noch bevor mit dem Feindwürfel gewürfelt wird, einen Trank nutzen, selbst wenn er nicht der aktive Charakter ist. Einige Tränke können mehr als einmal pro Kampfrunde verwendet werden. Die Verwendung eines Tranks zählt nicht als Aktion und kann zusätzlich zu einer Offensiv-, Defensiv- oder Spezialaktion geschehen. In Verliesen können Tränke auch zwischen den einzelnen Kämpfen genutzt werden. Für die Verwendung eines Tranks zahlt ihr die Kosten in  und wendet den Effekt des Tranks an.

## RÜCKZUG

Zu Beginn jedes Charakterzugs darf jeder Charakter, noch bevor mit dem Feindwürfel gewürfelt wird, seinen Rückzug aus dem Kampf verkünden. Der Charakter wird dann aus dem Kampf entfernt und kann nicht mehr daran teilnehmen. Danach muss er ein -Plättchen auf eine gültige Karte oder auf die Festungsübersicht legen. Falls der Kampf Teil einer Quest ist und die Questkarte dem Charakter gehört, der sich zurückzieht, scheitert die Quest automatisch.



## KAMPF GEGEN MEHRERE FEINDE

Manchmal stehen die Charaktere ganzen Gruppen von Feinden gegenüber. Solche Begegnungen sind besonders gefährlich und selbst für gestandene Abenteurer eine Herausforderung. Beim Kampf gegen mehrere Feinde werden die Begegnungskarten von links nach rechts nebeneinander auf den Tisch gelegt. Der Feind ganz links ist den Charakteren am nächsten und erleidet den Großteil des von den Charakteren verursachten Schadens. Der Feind ganz rechts wartet auf seinen Moment für den Angriff.

Ist einer der gezogenen Feinde eine -Karte (Falle), wird diese zuerst angewendet, bevor der Kampf beginnt. Werden z. B. 1 Draugr, 1 Bär und 1 Speerfalle gezogen, wird erst die Begegnung mit der Speerfalle gespielt und erst danach kämpfen die Charaktere gegen den Draugr und den Bären.

Falls ihr im Kampf gegen mehrere Feinde schleichen wollt, gibt der Feind mit dem höchsten Schleichwert die Schwierigkeit vor. Verfügt der Feind mit dem höchsten Schleichwert über die Eigenschaft „Hinterhalt“, müsst ihr euch gegen einen Hinterhalt dieses spezifischen Feindes verteidigen. Andernfalls gibt es keinen Hinterhalt, auch dann nicht, wenn eine andere Begegnungskarte „Hinterhalt“ enthält.

Falls das mit dem Feindwürfel ausgewürfelte Symbol nicht auf der Karte des ersten Feindes (ganz links) enthalten ist, wird geprüft, ob es auf der Karte des jeweils nächsten Feindes dargestellt ist, bis alle Feinde überprüft wurden. So kann selbst der letzte Feind (ganz rechts) noch angreifen, falls die Feinde vor ihm untätig bleiben. Je mehr Feinde an einem Kampf teilnehmen, desto wahrscheinlicher werdet ihr angegriffen.

Die Charaktere greifen ihrerseits immer den Feind ganz links an. Sobald dieser Feind besiegt ist, wird seine Karte entfernt und der nächste Feind wird zum Ziel der Angriffe. Angriffe fügen immer nur einem Feind Schaden zu. Verursacht ein Angriff z. B. mehr  , als der Feind  hat, wird diese Rüstungsart entfernt, aber der restliche Schaden verfällt.

Beschwört ein Feind im Kampf eine Kreatur, wird diese ganz links angelegt und wird somit zum ersten Feind.



## AUSRÜSTUNG WECHSELN

Möglicherweise möchtet ihr in einem Kampf, den ihr mit einem Bogen begonnen habt, je nach Situation zu einer anderen Waffe wechseln. Das Wechseln einer beliebigen Anzahl von Gegenständen zwischen den Händen und dem Rucksack verbraucht keine Aktion, kostet 1  und kann zu Beginn jeder Kampfrunde erfolgen. Nur Waffen, Schmuck und Tränke können auf diese Weise gewechselt werden. Rüstung wie Helme und Stiefel können im Kampf nicht verändert werden.

## KAMPFENDE

Am Ende eines Kampfes, der zu einer Reihe von Begegnungen gehört (z. B. in einem Verlies), werden  und  der Charaktere vollständig wiederhergestellt, aber nicht ihre . Die Charaktere können  zahlen, um zwischen den Kämpfen Tränke zu verwenden. Nach dem letzten Kampf in einer Reihe von Begegnungen oder nach dem Rückzug aller Charaktere (durch den die Reihe von Begegnungen beendet wird) werden alle Leisten vollständig wiederhergestellt.

## BEGEGNUNGSKARTEN

Sobald ein Kampf gegen einen Feind aus dem nummerierten Deck beendet ist, wird diese Karte ins nummerierte Deck zurückgelegt. Derselbe Feind kann also mehrmals von verschiedenen Charakteren bekämpft werden.

## BELOHNUNGEN

Manche Begegnungskarten und alle Verlieskarten gewähren den am Kampf teilnehmenden Charakteren beim Sieg Beute und . Die Belohnungen sind unten auf der Karte angegeben. Die erste Zahl gibt an, wie viel  jeder am Kampf beteiligte Charakter erhält. Ein Charakter kann jedoch nie mehr  erhalten, als er zum Erreichen der nächsten Stufe braucht. Fehlt einem Charakter z. B. nur 1  bis zum Stufenaufstieg und er erhält 3 , so verfallen die überschüssigen 2 .

Nach den  sind bis zu 4 individuelle Belohnungen angegeben. Jede dieser Belohnungen kann nur von jeweils einem Charakter beansprucht werden. Der Charakter, der den Todesstoß ausgeführt hat, wählt zuerst. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis alle Charaktere eine Belohnung gewählt haben oder alle Belohnungen verteilt sind. Etwaige überzählige Belohnungen verfallen. Es ist also immer von Vorteil, bei einem Kampf andere Charaktere um Hilfe zu bitten.

# ERKUNDUNG

Die Charaktere erkunden während des Spiels die Welt und treffen dabei auf verschiedene Personen und Gefahren. Es gibt zwei Hauptformen der Erkundung: Verlies-Erkundung und Story-Erkundung. Bei Verlies-Erkundungen liegt der Fokus ganz auf dem Kampf. Die Charaktere wagen sich in verlassene Ruinen, dunkle Höhlen, alte Gräber und unheimliche Dwemerstädte, um Beute zu machen und reich zu werden. Bei der Story-Erkundung lernen die Charaktere in Städten neue Personen kennen oder entdecken Geheimnisse in der Natur.

Erkundungen können größtenteils während der Züge anderer Charaktere abgehandelt werden, da sie deren Aktionen nicht beeinflussen. Ihr könnt mit dem Markt interagieren und  - oder -Karten ziehen, während andere Charaktere am Zug sind.

## STORY-ERKUNDUNG

Wenn ihr euch in einer Festung oder auf einem -Feld befindet, könnt ihr eure Aktion nutzen, um die Umgebung zu erkunden. Dafür zieht ihr eine  - oder -Karte (je nachdem, ob der Charakter in einer Festung oder auf einem -Feld steht), lest sie und wendet sie an. Viele dieser Karten bieten den Charakteren persönliche Quests. Persönliche Quests sind oft sehr hilfreich, da sie zusätzlichen Ablageraum für -Plättchen bieten. Hat ein Charakter eine persönliche Quest von einer  - oder -Karte angenommen, muss er sie abschließen oder warten, bis sie scheitert. Nimmt der Charakter die persönliche Quest nicht an und ist auf der Karte nichts anderes angegeben, wird die  - oder -Karte auf den entsprechenden Abwurfstapel gelegt. Wenn das  - oder -Deck leer ist, mischt den jeweiligen Abwurfstapel und legt das gemischte Deck zurück auf seinen Platz.

# VERLIES-ERKUNDUNG

Die Charaktere werden im Spiel viele Verliese erkunden. Darin könnt ihr zahlreiche Schätze finden und  erhalten. Beim Besuch eines Verlieses prüft der Charakter zunächst, um welchen Typ es sich handelt. In den einzelnen Verliertypen trefft ihr auf unterschiedliche Kreaturen.

- ◆  – **Höhle:** Wird von -Kreaturen heimgesucht. Der einfachste Verliertyp.
- ◆  – **Mine:** Hier finden sich - und -Feinde.
- ◆  – **Grab:** Hier trefft ihr auf viele -Kreaturen.
- ◆  – **Ruinen:** Der häufigste Feindtyp ist .
- ◆  – **Dwemerstadt:** In Dwemerstädten tummeln sich  und sie sind meist voller gefährlicher Fallen. Der schwierigste Verliertyp.

Für jedes Kapitel des Spiels gibt es eine eigene Verlies-Herausforderungskarte. Sie zeigt, welchen Feinden sich die Charaktere je nach Verliertyp in den Begegnungen stellen müssen. Die einzelnen Begegnungen sind nacheinander aufgelistet. So zeigt die Verlies-Herausforderungskarte von Kampagne 1, Kapitel 1 z. B., dass die Charaktere beim Erkunden einer Höhle () ein Tier () und danach ein weiteres  ziehen und bekämpfen müssen.

Im späteren Spielverlauf kann es vorkommen, dass ihr in einzelnen Begegnungen mehr als einem Feind gegenübersteht. So gibt die Verlies-Herausforderungskarte von Kampagne 2, Kapitel 3 z. B. vor, dass die Charaktere bei Erkunden einer Mine () erst einem Humanoiden () gegenüberstehen und in der folgenden Begegnung einem  und einem Untoten () gleichzeitig.



Beenden zwei oder mehr Charaktere ihre Bewegung auf demselben Verlies und entscheiden sich, es zu erkunden, betreten diese Charaktere das Verlies gemeinsam. Alle beteiligten Charaktere verbrauchen dadurch ihre Zugaktion. Charaktere auf demselben Feld, die nicht das Verlies erkunden (sondern zum Beispiel eine Quest abschließen) möchten, sind nicht Teil des Verlies-Erkundungstrupps. Charaktere, die Teil eines Verlies-Erkundungstrupps sind, können im selben Zug keine Quest abschließen.

Es gibt 7 Feindtypen:

- ◆  – Tiere oder Bestien
- ◆  – Humanoide
- ◆  – Untote Kreaturen
- ◆  – Daedrische Feinde
- ◆  – Maschinenkrieger und Dwemer-Apparate
- ◆  – Fallen
- ◆  – Drachen

Auf den Verlies-Herausforderungskarten sind die einzelnen Begegnungen mit Rahmen gekennzeichnet und durch Pfeile voneinander getrennt. Die Charaktere bestreiten die Begegnungen von links nach rechts. Enthält ein Kasten zwei Symbole, treten die Charaktere gegen diese zwei Feinde gleichzeitig an. Zwischen den Begegnungen innerhalb eines Verlieses werden  und  der Charaktere wiederhergestellt, nicht jedoch ihre . Sie dürfen zwischen den Begegnungen zudem ihre Ausrüstung wechseln, untereinander handeln und sogar das Verlies verlassen. Verlassen Charaktere ein Verlies zwischen den Begegnungen, erleiden sie im Gegensatz zum Rückzug aus einem Kampf keinen Malus. Alle Feinde, die für das Verlies gezogen wurden, werden wie üblich entfernt.

Zeigt die Verlies-Herausforderungskarte zwei Feinde innerhalb desselben Kastens, müssen beide Feinde in einer einzigen Begegnung bekämpft werden.

## ABSCHLUSS EINES VERLIESES

Wenn der letzte Feind in einem Verlies besiegt wurde, ist es abgeschlossen. Der Charakter, der den Todesstoß ausgeführt hat, erhält zusätzlich zur Belohnung von der Verlieskarte auch eine Schatzkarte. Diese richtet sich nach der Stufe des stärksten Feindes innerhalb des Verlieses (die Stufe ist oben links auf der Verlieskarte angegeben). Feindstufen reichen von 0 bis 7. Betrug die Stufe des stärksten Feinds 3 oder weniger, erhält der Charakter einen . Betrug die Stufe des stärksten Feinds 4 oder mehr, erhält der Charakter einen .



Wenn die Belohnungen verteilt wurden, legt ihr alle besiegt Feinde nach Typ sortiert auf die jeweiligen Abwurfstapel der Verliesdecks. Im Verlauf des Spiels werden mit steigender Charakterstufe schwache Feinde aus dem Spiel entfernt. Auf jeder Charaktertafel findet ihr über der -Leiste eine Reihe von Zahlen. Die Verlieskarten der angegebenen Stufe werden nach einem Sieg entfernt. Sobald die , - oder -Leiste eines Charakters den auf der Tafel markierten Grenzwert erreicht, werden Feinde, deren Stufe maximal der angegebenen Zahl entspricht, aus dem Spiel entfernt, wenn sie von diesem Charakter im Kampf besiegt wurden. Beispiel: Liegt die maximale ,  oder  eines Charakters bei 7 oder mehr, entfernt er alle Feinde der Stufe 1 (oder niedriger) aus dem Spiel, sobald er sie besiegt. Falls die Leiste eines Charakters nicht durch Stufenaufstieg, sondern durch Ausrüstung oder andere Spieleffekte erhöht wird, werden die Feinde ebenfalls entfernt. Beschworene Kreaturen werden nicht auf diese Weise entfernt. Bei einem Rückzug aus einem Kampf werden keine Karten entfernt.

Am Ende eines Kampfes, nachdem alle Feinde bis einschließlich zur angegebenen Stufe aus dem Spiel entfernt und alle besiegt Verlieskarten auf ihre Abwurfstapel gelegt wurden, ziehen die Charaktere eine zusätzliche Karte von jedem verwendeten Verliesdeck, mischen diese in den jeweiligen Abwurfstapel und legen diese Karten dann auf das ursprüngliche Verliesdeck. Falls ein Charakter des Verlies-Erkundungstrupps über mindestens eine legendäre Fertigkeit verfügt, wird das gesamte Verliesdeck gemischt (anstatt nur die verwendeten Karten und eine weitere Karte). Verliesdecks können hierdurch deutlich herausfordernder werden.

# CHARAKTERVERBESSERUNG

Während eure Charaktere mit der Welt interagieren, verbessern sie ihre Fertigkeiten, lernen Neues und erhalten wertvolle Ausrüstung.

## STUFENAUFSTIEG

Am Ende jedes Zugs wird geprüft, wie viel  jeder Charakter hat. Reicht die Anzahl der -Plättchen für einen Stufenaufstieg, muss der entsprechende Charakter aufsteigen. Die Anzahl der erforderlichen  für den Stufenaufstieg steht auf der Charaktertafel. Die erste Stufe kostet 7  und bei jedem Aufstieg steigen die Kosten um 1.

Bei jedem Stufenaufstieg nimmt der Charakter das Plättchen einer beliebigen noch nicht erlernten Fertigkeit aus dem Vorrat und legt es aufgedeckt auf den ersten freien Platz (mit der niedrigsten Nummer) seiner Charaktertafel.

Im Anschluss erhöht der Charakter seine ,  oder  um 1 Punkt, indem er das , - oder -Plättchen einen Platz nach rechts schiebt. Erreicht eine der Leisten den Höchstwert 10, entfernt der Charakter das entsprechende , - oder -Plättchen. Die Leiste kann danach nicht weiter erhöht werden.

Hat ein Charakter so viel  gesammelt, wie für den Stufenaufstieg benötigt wird, kann er erst nach dem Stufenaufstieg wieder  erhalten.

## LEGENDÄRE FERTIGKEITEN

Besonders erfahrene Charaktere können legendäre Fertigkeiten erlernen. Ein Charakter muss bereits 8 Fertigkeiten erlernt haben, um eine legendäre Fertigkeit erlernen zu können. Soll ein Charakter nach der 8. Fertigkeit eine weitere erlernen, erhält er kein neues Fertigkeitensplättchen, sondern dreht stattdessen eines seiner Fertigkeitensplättchen um. Die Fertigkeit ist nun legendär. Dies zählt als Stufenaufstieg, kann mehrmals wiederholt werden und kostet jeweils 15 .

Bei Fertigungsproben auf legendäre Fertigkeiten darf der Charakter einen zusätzlichen Fertigkeitwürfel verwenden. Bestimmte legendäre Fertigkeiten gewähren zudem fantastische Boni, die den Spielverlauf entscheidend verändern können.

Manche Feinde verfügen über Angriffe, die nur im Kampf gegen Charaktere mit legendären Fertigkeiten angewendet werden. Ist eine Angriffsaktion eines Feindes dunkel hinterlegt, kommt sie nur zum Einsatz, wenn mindestens einer der Charaktere im Kampf über eine legendäre Fertigkeit verfügt. Andernfalls verfehlen alle Angriffe mit diesem Symbol automatisch.



# FERTIGKEITEN

*The Elder Scrolls V: Skyrim – Das Abenteuerspiel* bietet 18 Fertigkeiten, 6 in jeder der Kategorien Macht, Schatten und Magie. Jede Fertigkeit gewährt folgende zusätzliche Boni:

## MACHT-FERTIGKEITEN

- ◆ **Schmiedekunst** – Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr einen zusätzlichen Würfel. Beim Verbessern von Ausrüstung dürft ihr beim ersten Ziehen einer Verbesserungskarte eine zusätzliche Karte .
- ◆ ◆ **Schmiedekunst** (legendär) – Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr zwei zusätzliche Würfel. Beim Verbessern von Ausrüstung dürft ihr beim ersten Ziehen einer Verbesserungskarte eine zusätzliche Karte  und 1  weniger zahlen.
- ◆ **Blocken** – Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr einen zusätzlichen Würfel. Mit ausgerüstetem  erhaltet ihr +1  und +1 .
- ◆ ◆ **Blocken** (legendär) – Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr zwei zusätzliche Würfel. Ihr erhaltet auch ohne ausgerüsteten  +1  und +1 .
- ◆ **Schwere Rüstung** – Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr einen zusätzlichen Würfel. Mit ausgerüsteter  erhaltet ihr +1 .
- ◆ ◆ **Schwere Rüstung** (legendär) – Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr zwei zusätzliche Würfel. Ihr erhaltet auch ohne ausgerüstete  +1 .
- ◆ **Einhändig** – Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr einen zusätzlichen Würfel.
- ◆ ◆ **Einhändig** (legendär) – Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr zwei zusätzliche Würfel.
- ◆ **Zweihändig** – Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr einen zusätzlichen Würfel.
- ◆ ◆ **Zweihändig** (legendär) – Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr zwei zusätzliche Würfel.
- ◆ **Schießkunst** – Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr einen zusätzlichen Würfel.
- ◆ ◆ **Schießkunst** (legendär) – Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr zwei zusätzliche Würfel.



## SCHATTEN-FERTIGKEITEN

- ◆ **Leichte Rüstung** — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr einen zusätzlichen Würfel. Ihr erhaltet „Schleichen (1)“.
- ◆ ◆ **Leichte Rüstung** (legendär) — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr zwei zusätzliche Würfel. Ihr erhaltet „Schleichen (1)“ und +1 .
- ◆ **Schleichen** — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr einen zusätzlichen Würfel. Ihr erhaltet „Schleichen (1)“.
- ◆ ◆ **Schleichen** (legendär) — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr zwei zusätzliche Würfel. Ihr erhaltet „Schleichen (2)“.
- ◆ **Schlossknacken** — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr einen zusätzlichen Würfel.
- ◆ ◆ **Schlossknacken** (legendär) — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr zwei zusätzliche Würfel.
- ◆ **Taschendiebstahl** — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr einen zusätzlichen Würfel.
- ◆ ◆ **Taschendiebstahl** (legendär) — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr zwei zusätzliche Würfel.
- ◆ **Redekunst** — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr einen zusätzlichen Würfel. Beim Einkaufen auf dem Markt dürft ihr beim ersten Ziehen einer Gegenstandskarte eine zusätzliche Karte .
- ◆ ◆ **Redekunst** (legendär) — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr zwei zusätzliche Würfel. Beim Einkaufen auf dem Markt dürft ihr beim ersten Ziehen einer Gegenstandskarte eine zusätzliche Karte  und 1  weniger zahlen.
- ◆ **Alchemie** — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr einen zusätzlichen Würfel.
- ◆ ◆ **Alchemie** (legendär) — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr zwei zusätzliche Würfel. Ihr erhaltet +1 Tranknutzung pro Kampfrunde.

## MAGIE-FERTIGKEITEN

- ◆ **Illusion** — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr einen zusätzlichen Würfel.
- ◆ ◆ **Illusion** (legendär) — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr zwei zusätzliche Würfel.
- ◆ **Beschwörung** — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr einen zusätzlichen Würfel.
- ◆ ◆ **Beschwörung** (legendär) — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr zwei zusätzliche Würfel. Erhöht die maximale Anzahl der Beschworenen auf 2. Um 2 Beschworene zu rufen, muss die Beschwörungsaktion 2x ausgeführt werden.
- ◆ **Zerstörung** — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr einen zusätzlichen Würfel.
- ◆ ◆ **Zerstörung** (legendär) — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr zwei zusätzliche Würfel.
- ◆ **Wiederherstellung** — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr einen zusätzlichen Würfel.
- ◆ ◆ **Wiederherstellung** (legendär) — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr zwei zusätzliche Würfel. Eure Heilzauber stellen +1  wieder her.
- ◆ **Veränderung** — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr einen zusätzlichen Würfel. Mit ausgerüstetem Veränderungszauber erhaltet ihr +1 .
- ◆ ◆ **Veränderung** (legendär) — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr zwei zusätzliche Würfel. Ihr erhaltet auch ohne ausgerüsteten Veränderungszauber +1 .
- ◆ **Verzauberung** — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr einen zusätzlichen Würfel. Beim Verzaubern von Ausrüstung dürft ihr beim ersten Ziehen einer Verzauberungskarte eine zusätzliche Karte .
- ◆ ◆ **Verzauberung** (legendär) — Bei Proben auf diese Fertigkeit erhaltet ihr zwei zusätzliche Würfel. Beim Verzaubern von Ausrüstung dürft ihr beim ersten Ziehen einer Verzauberungskarte eine zusätzliche Karte  und 1  weniger zahlen.

## VERBESSERN UND VERZAUBERN

Wenn ihr eure Chancen im Spiel erhöhen möchtet, könnt ihr eure Gegenstände verbessern und verzaubern. Dies ist nur in Festungen möglich. Für Verbesserungen und/oder Verzauberungen der meisten ausrüstbaren Karten fallen Kosten an. Die Kosten sind für Verbesserungen in  und für Verzauberungen in  angegeben. Ihr könnt den geforderten Betrag bezahlen, um eine Karte aus dem Verbesserungs-/Verzauberungsdeck zu ziehen. Sind auf einer Gegenstandskarte keine Kosten angegeben, kann der Gegenstand nicht verbessert oder verzaubert werden. Gibt die Karte die Kosten für beides an, kann der Gegenstand in beliebiger Reihenfolge einmal verbessert und einmal verzaubert werden. Roben können mehrfach verzaubert werden. Zauber und Tränke können weder verbessert noch verzaubert werden. Gefällt euch die Verbesserungs-/Verzauberungskarte nicht, könnt ihr bei Verbesserungen 1  und bei Verzauberungen 1  bezahlen, um eine weitere Karte zu ziehen. Manche Spieleffekte (wie Fertigkeiten) gewähren euch beim Ziehen der ersten Karte möglicherweise eine oder mehr zusätzliche Karten. Diese Effekte gelten nur für das erste Ziehen, nicht jedoch für weitere Ziehungen, für die ihr zusätzlich bezahlt. Wenn ihr mit den gezogenen Karten zufrieden seid, wählt ihr aus, welche der Karten dem Gegenstand beigefügt wird, und mischt die übrigen zurück in das Verbesserungs-/Verzauberungsdeck.

Jede Verbesserungs-/Verzauberungskarte besteht aus drei Bereichen. Unten auf der Karte befindet sich ein Rüstungssymbol. Dieses wird für die Verbesserung von Rüstungen oder Schilden verwendet. Schiebt die Verbesserungs-/Verzauberungskarte so unter die Ausrüstungskarte, dass der untere Bereich sichtbar ist, und addiert die dort angegebene Rüstung zu eurer bisherigen Rüstung. Im oberen Bereich der Karte ist die Verzauberung angegeben. Schiebt die Karte so unter die verzauberte Karte, dass der obere Bereich sichtbar ist. Und schließlich stellt die rechte Seite der Karte die Waffenverbesserung dar. Diese gilt entweder für die erste oder die zweite Aktion der Waffe oder für beide. Schiebt die Karte so unter die verbesserte Waffe, dass der rechte Bereich sichtbar ist; die Angabe +1 oder +2 bezieht sich auf die verbesserte Aktion. Der Schaden des verbesserten Aktionstyps erhöht sich um diesen Betrag.



## STATUSKARTEN

Im Laufe des Spiels werdet ihr Statuskarten erhalten. Die meisten davon bieten positive Effekte, die für eure Quests hilfreich sind, einige haben aber auch negative Effekte. Ob Heirat, eine Hetzjagd durch die Wachen von Weißlauf oder die Ernennung zum Thane von Falkenring – Statuskarten verleihen euren Charakteren zusätzliche Tiefe. Jeder Charakter kann beliebig viele Statuskarten gleichzeitig besitzen. Einige Statuskarten gelten für die gesamte Gruppe.



## CHARAKTERKARTEN

Zu Beginn des Spiels wählt jeder eine Charakterkarte aus oder ihr zieht sie zufällig. Diese Karten verleihen euch jeweils 3 verschiedene Fähigkeiten. Die erste Fähigkeit ist von Beginn an verfügbar, kann im Kampf eingesetzt werden und zählt nicht als Kampfaktion. Für die anderen beiden Fähigkeiten muss der Charakter bestimmte Fertigkeiten erlernt haben. Beispielsweise erhält der Waldelf-Charakter eine mit Schießkunst verknüpfte Spezialfähigkeit, die aber erst dann aktiv wird, wenn der Charakter diese Fertigkeit erlernt hat. Die Charakterkarte gewährt euch außerdem die Ausruhen-Aktion, die im Abschnitt „Kampf“ auf Seite 32 erklärt wird.



## SPIELSTAND SICHERN

Am Ende jedes Kapitels habt ihr Gelegenheit, euren Spielstand zu sichern, um das Spiel beim nächsten Mal fortzusetzen. Verwendet dazu die im Spiel enthaltenen leeren Schachteln. Die vier Charakterschachteln tragen die Farben der Questmarker der Charaktere. Die fünfte Schachtel ist grau und für das Spielbrett und den allgemeinen Spielstand gedacht.

Verstaut eure persönlichen Quest-, Hauptquest-, Charakter-, Gegenstands-, Status- und Erfolgskarten sowie Fertigkeiten-, , , - und -Plättchen jeweils in eurer eigenen Charakterschachtel. Fügt außerdem 1  für jede eurer legendären Fertigkeiten hinzu. Dann legt ihr alle Kreaturenplättchen sowie die Ereigniskarten, aktiven Weltquest-Karten und alle anderen das Spielbrett betreffenden Karten in die graue Spielstand-Schachtel. Karten, die aus dem Spiel entfernt wurden, bleiben in ihren Bereichen im Spielkarton und werden nicht ins Spiel zurückgebracht. Die übrigen Karten kommen ebenfalls in die graue Spielstand-Schachtel.

Zu Beginn der nächsten Spielsitzung nehmt ihr euer Material aus euren jeweiligen Charakterschachteln und baut eure Charaktertafeln auf. Stellt die , - und -Leisten entsprechend euren Fertigkeiten ein. Erhöht dabei für jedes Fertigkeitenplättchen im Besitz

eures Charakters eine beliebige Leiste um einen Punkt. Für jedes  dreht der Charakter eine Fertigkeit seiner Wahl auf die legendäre Seite und erhöht eine beliebige Leiste (,  oder ) um einen Punkt. Danach werden diese  weggelegt. Die Leisten müssen nicht genauso aussehen wie am Ende des letzten Spiels, solange die Gesamtpunktzahl des Charakters beibehalten wird.

Öffnet die graue Spielstand-Schachtel und legt alle Kreaturenplättchen auf -Felder auf dem Spielbrett. Sind nicht genug -Felder vorhanden, legt die verbleibenden Kreaturenplättchen auf verfügbare Verliese. Mischt sämtliche Ereigniskarten, samt etwaiger Ereigniskarten, die im Kapitelaufbau angegeben sind, und verwendet sie als neues Ereignisdeck. Dazu gehören auch aktive Weltquests; diese werden erst aktiv, wenn sie erneut gezogen werden. Ordnet sämtliche anderen Karten, die sich auf alle Charaktere auswirken, für jeden sichtbar neben dem Spielbrett an.

Falls ihr das Spiel im Verlauf eines Kapitels gesichert habt, stellt jeder seine Spielfigur in einer Festung seiner Wahl auf. Andernfalls befolgt die Aufbauanweisungen für das neue Kapitel.

## SOLO-MODUS

*The Elder Scrolls V: Skyrim – Das Abenteuerspiel* kann auch ganz alleine gespielt werden. Die üblichen Regeln und Kapitelanweisungen ändern sich dabei nicht, aber es gilt eine ergänzende Spielregel.

Ziehe zu Beginn des Spiels eine zusätzliche Charakterkarte und lege sie verkehrt herum (auf dem Kopf stehend) neben deine eigene Charakterkarte. Nach jedem Zug wechselt der Startmarker von der einen zur anderen Charakterkarte. Zu Beginn liegt er auf deiner

eigenen. In den Spielzügen, in denen der Startmarker auf der umgedrehten Charakterkarte liegt, wird keine Ereigniskarte gezogen. Umherstreifende Kreaturen, die sich auf den Startcharakter zubewegen würden, bewegen sich nur dann, wenn der Startmarker auf deiner eigenen Charakterkarte (nicht auf der umgedrehten) liegt.

# FREIER MODUS

Die Geschichte unserer in Himmelsrand lebenden Klingen ist legendär, mit diesem neuen Spielmodus könnt ihr jedoch eure eigenen einzigartigen Geschichten schreiben und die Schönheit der herausfordernden Heimat der Nord genießen. Der freie Modus spielt in keiner bestimmten Zeitlinie, sodass gleichzeitig auf den Großen Krieg und auf Drachenkämpfe Bezug genommen werden kann.

Zu Beginn eines neuen Spiels im freien Modus besteht das Ereignisdeck aus den 5 freien Ereigniskarten. Dieses Deck kann um beliebige – oder alle – der folgenden Karten ergänzt werden:

- ◆ Aus Kampagne 1, Kapitel 1: Ruf zu den Waffen, Kultistenauftrag, Vampire auf den Straßen, Pferdediebstahl, Daedra-Invasion und Verschwörung.
- ◆ Aus Kampagne 1, Kapitel 2: Unbeschäftigte Soldaten und Aufstieg der Vampire.
- ◆ Aus Kampagne 1, Kapitel 3: Trolle des Nordens, Trolle auf Wanderschaft, Angriff der Thalmor und Daedra-Forschung.
- ◆ Aus Kampagne 2, Kapitel 1: Patrouillen der Thalmor, Erhöhte Wachsamkeit, Regen, Unruhen, Missverständnisse und Gerüchte.
- ◆ Aus Kampagne 2, Kapitel 2: Zurück ins Leben und Patrouillen.
- ◆ Aus Kampagne 2, Kapitel 3: Alduins Schrei, Boethiahs Einfluss, Die Tore öffnen sich und Gejagt.

Je mehr Ereignisse ihr hinzufügt, desto schwieriger wird das Spiel. Das sollte bei der Zusammenstellung des Ereignisdecks bedacht werden.

Ihr könnt das Spiel durch beliebig viele (separat erhältliche) Mini-Kampagnen ergänzen. Je mehr Mini-Kampagnen hinzugefügt werden, desto schwieriger und lohnender wird das Spiel. Für ein wirklich umfassendes, herausforderndes Spiel können alle Mini-Kampagnen gleichzeitig verwendet werden.

Jeder Charakter beginnt das Spiel mit 2 Ausrüstungskarten seiner Wahl. Dann stellt er seine Spielfigur auf eine beliebige Festung.

Bei der Erkundung eines neuen Verlieses mischt ihr alle Verlies-Herausforderungskarten, zieht eine Karte und befolgt die Anweisungen darauf.

Wichtig: Ihr könnt euer Spiel zu einem beliebigen Zeitpunkt mithilfe der Spielstand- und Charakterschachteln sichern.

Auch wenn es im freien Modus keine Spielzeitbegrenzung gibt, kann das Spiel unter folgenden Bedingungen dennoch enden:

- ◆ Ihr sollt umherstreifende Kreaturen auf dem Spielbrett platzieren, es sind aber keine Kreaturen des angegebenen Typs mehr verfügbar.
- ◆ Ihr sollt umherstreifende Kreaturen auf dem Spielbrett platzieren, es sind aber keine freien Felder mehr verfügbar.
- ◆ Alle Festungen sind aufständisch.

## FREIER WETTKAMPFMODUS

Für ein Wettkampfspiel im freien Modus haltet ihr eure Punkte nach, indem ihr -Plättchen auf euren Charakterkarten ansammelt. Um 3 -Plättchen zu verdienen, muss ein Charakter:

- ◆ eine persönliche Quest erfolgreich abschließen
- ◆ eine Weltquest ohne fremde Hilfe erfolgreich abschließen
- ◆ in der letzten Begegnung eines Verlieses den Todesstoß ausführen
- ◆ eine legendäre Fertigkeit erlernen

Um 2 -Plättchen zu verdienen, muss ein Charakter:

- ◆ in einer Begegnung mit einer umherstreifenden Kreatur den Todesstoß ausführen
- ◆ eine Stufe aufsteigen
- ◆ eine Weltquest zusammen mit anderen Charakteren abschließen

Um 1 -Plättchen zu verdienen, muss ein Charakter:

- ◆ in einer Begegnung von einer Questkarte den Todesstoß ausführen

### KÜRZERE SPIELE

Zieht ihr im freien Wettkampfmodus einen kürzeren Spielverlauf vor, dann entfernt vor dem Spielbeginn 25 -Plättchen aus dem Spiel.

Ein Charakter verliert je 2 -Plättchen, wenn:

- ◆ er im Kampf eine kritische Wunde erleidet
- ◆ eine seiner Quests scheitert
- ◆ er eine Festung schwächt, außer aufgrund einer gezogenen Ereigniskarte

Das Spiel endet, wenn ein beliebiges Spielereignis einen Charakter anweist, eine Bedrohung hinzuzufügen und keine Bedrohungsplättchen mehr verfügbar sind. Wer die meisten Bedrohungsplättchen auf seiner Charakterkarte hat, gewinnt das Spiel.

## SCHWERER MODUS

Um *The Elder Scrolls V: Skyrim – Das Abenteuerspiel* im schweren Modus zu spielen, müsst ihr nur beliebige – oder alle – der folgenden Anpassungen vornehmen:

- ◆ Ergänzt das Spiel in einem beliebigen Kapitel der jeweiligen Kampagne um die 5 mit „Freier Modus“ beschrifteten Ereignisse.
- ◆ Fügt beliebig viele (separat erhältliche) Mini-Kampagnen zum Spiel hinzu.

- ◆ Lasst beim Schleichen im Kampf die ersten drei Würfel weg.
- ◆ Wenn eine Quest scheitert, verteilt alle Bedrohungsplättchen von dieser Quest auf anderen aktiven Karten oder der Festungsübersicht.

Je mehr Anpassungen ihr macht, desto schwieriger wird das Spiel.

## STORY-MODUS

Möchtet ihr lieber in einem entspannteren Rahmen die Entwicklung der Ereignisse auskosten, statt euch nur auf Herausforderungen zu konzentrieren, könnt ihr folgende Anpassungen ausprobieren:

- ◆ Benutzt bei Fertigkeitstests – auch im Kampf – einen zusätzlichen Würfel.
- ◆ Wenn ihr eine Ereigniskarte zieht, die eigentlich 2  hinzufügt, fügt stattdessen nur eines hinzu.
- ◆ Die Wiederherstellung einer Festungsstufe kostet 3 .

# ENTDECKUNGSREISEN IN HIMMELSRAND

Es gibt verschiedene Arten, *The Elder Scrolls V: Skyrim – Das Abenteuerspiel* zu spielen. Manche möchten einfach nur die Hauptgeschichte bis zum Ende durchspielen, während andere eher daran interessiert sind, alle Nebenhandlungen zu ergründen und sämtliche Bewohner von Himmelsrand kennenzulernen. Es gibt keine „richtige“ Art, das Spiel zu spielen; solange alle das Spielerlebnis genießen, ist alles erlaubt. Allerdings lässt sich das Spielerlebnis interessanter gestalten, wenn man die unten aufgeführten Punkte beachtet.

## KOOPERATION

Verliese können eine Herausforderung darstellen. Mitunter kann es gefährlich sein, sich ihnen im Alleingang zu stellen. Eine Abenteurergruppe um sich zu versammeln, kann den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage bedeuten. Dasselbe Prinzip gilt für Kampfbegegnungen von Questkarten. Da ihr nie wisst, wie stark der nächste Feind sein wird, ist es klug, zur Sicherheit Verstärkung mitzubringen.

Manche Charaktere machen langsamere Fortschritte als andere. Wenn eure Charaktere eine merkliche Stufendifferenz aufweisen, könnt ihr euch zusammenschließen und gemeinsam Verliese erkunden, um schneller und konstanter Erfahrung zu sammeln; schwierigere Feinde gewähren bessere Belohnungen und sind im Team einfacher zu besiegen.

## DIE WELT ERKUNDEN

Die Welt von *The Elder Scrolls V: Skyrim – Das Abenteuerspiel* ist von zahlreichen Personen bevölkert, die Unterstützung benötigen. Macht euch das zunutze und versucht, wann immer möglich persönliche Quests abzuschließen, denn so verschafft ihr euch zusätzliche Vorteile für die Bewältigung der Hauptquest. Persönliche Quests ermöglichen euch schnellere Stufenaufstiege, zusätzliche Belohnungen und wertvolle Statuskarten, die den Spielverlauf erheblich beeinflussen können.

Darüber hinaus haben persönliche Quests einen weiteren Vorteil: Ihr könnt -Plättchen darauf ablegen. Je mehr Ablageflächen ihr

für diese Plättchen habt, desto geringer ist das Risiko, das Spiel zu verlieren.

Außerdem erhaltet ihr manchmal hilfreiche Belohnungen, wenn ihr durch das Ziehen von - oder -Karten auf Bewohner von Himmelsrand trifft.

Solltet ihr irgendwann den Eindruck haben, dass ihr bei der Hauptquest nicht weiterkommt oder Questziele zu schwer zu erfüllen sind, konzentriert euch eine Weile auf das Abschließen persönlicher Quests, um euch besser auf die Hauptquest vorzubereiten.

## FERTIGKEITEN AUSBALANCIEREN

Alle Fertigkeiten sind auf die ein oder andere Art nützlich. Es kann verlockend sein, nur Fertigkeiten zu erlernen, die sich unmittelbar auf Kampfsituationen auswirken, allerdings seid ihr dann eventuell nicht für Spielsituationen gewappnet, in denen andere Fertigkeiten gefordert

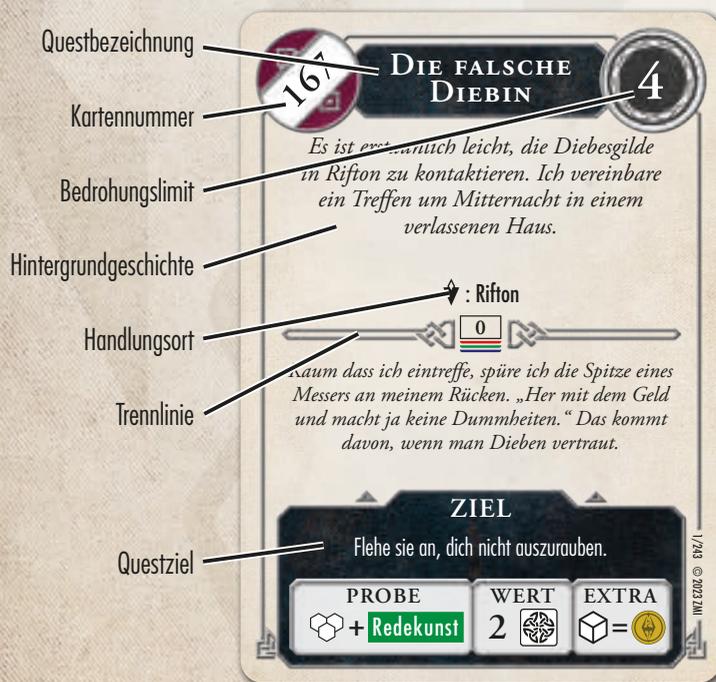
sind. Der beste Ansatz ist, einen möglichst ausgeglichenen Charakter mit Fertigkeiten zu erstellen, die seiner Identität entsprechen. Das richtige Gleichgewicht zwischen Kampffertigkeiten und anderen Fertigkeiten kann das Spielerlebnis deutlich interessanter machen.

# KARTEN

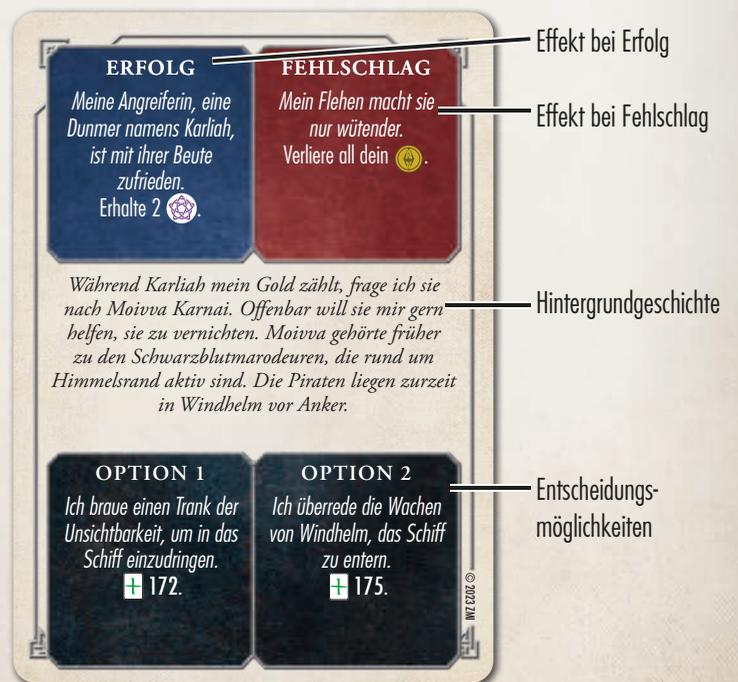
## EREIGNISKARTEN



## QUESTKARTEN (VORDERSEITE)



## QUESTKARTEN (RÜCKSEITE)



## VERLIES- UND BEGEGNUNGSKARTEN



## GEFOLGEKARTEN



## STATUSKARTEN



## GEGENSTANDS- KARTEN



## VERBESSERUNGEN



## BEISPIEL FÜR VERBESSERTE UND VERZAUBERTE WAFFE



## BEISPIEL FÜR VERBESSERTE UND VERZAUBERTE RÜSTUNG





Geiste

Haa fingar

Einsamkeit

Hochfels

Dorbul

Haaalmarsch

Reich

Fürstentum Weisslau

Markarth

Fürstentum  
Falkenring

Hammerefell

Falkenring

termeer



# SYMBOLÜBERSICHT

 Gesundheit

 Ausdauer

 Magicka

 Extrawürfel im Kampf

 +1 Fertigkeitswürfel

 mit 3 Fertigkeitswürfeln würfeln

 Bedrohungsplättchen

 Schwere Rüstung

 Leichte Rüstung

 Magische Rüstung

 Todeskampf

 Schwere Angriff

 Leichter Angriff

 Magischer Angriff

 Material: Erz

 Material: Pflanze

 Material: Seelenstein

 Beliebige Material

 Gold

 Erfahrung

 Feind: Tier

 Feind: Humanoid

 Feind: Untoter

 Feind: Daedra

 Feind: Maschinenkrieger

 Falle

 Feind: Drache

 Das häufigste Symbol der Fertigkeitswürfel (50%ige Chance)

 Das zweithäufigste Symbol der Fertigkeitswürfel (33%ige Chance)

 Das seltenste Symbol der Fertigkeitswürfel (16,6%ige Chance)

 **Machtmarkt-Deck:** hauptsächlich Schilde, schwere Rüstungen und ein- sowie zweihändige Waffen

 **Schattenmarkt-Deck:** hauptsächlich Dolche, leichte Rüstungen und Bogen

 **Magiemarkt-Deck:** hauptsächlich Zauber, Tränke und Roben

 Wildnis

 Stadt

 Gefolge

 Einhändige Waffe

 Zweihändige Waffe

 Zauber:  
belegt eine Hand

 Schild:  
belegt eine Hand

 Bogen:  
belegt beide Hände

 Leichte Rüstung

 Schwere Rüstung

 Robe

 Helm

 Stiefel

 Schmuck

 Trank

 Rucksackplatz

**Schatten-Fertigkeit**

 **Legendäre Schatten-Fertigkeit**

**Macht-Fertigkeit**

 **Legendäre Macht-Fertigkeit**

**Magie-Fertigkeit**

 **Legendäre Magie-Fertigkeit**

 Karte ziehen

 Zusätzliche Karte ziehen und 1 auswählen

 Aus dem Spiel entfernen

 Einfacher Schatz

 Prächtiger Schatz

 Drachenschatz

 Eine Karte des Klingendecks aus dem Spiel entfernen

 Questmarker

 Zielort

 Symbole des Feindwürfels und der Feindaktionen

 Betrifft alle Charaktere

 Pferdeplättchen

 Höhlenverlies

 Minenverlies

 Grabverlies

 Ruinenverlies

 Dwemerstadt-Verlies

 Kaiserliche-Legion-Punkte

 Sturmhelm-Punkte

 Empfohlene Stufe für Quests