

The Elder Scrolls V

SKYRIM®



DAS ABENTEUERSPIEL
EINFÜHRUNG

 Bethesda®

MÖDIPHÜS®
ENTERTAINMENT



Modiphius Entertainment Ltd.
39 Harwood Rd,
London SW6 4QP, Vereinigtes
Königreich
info@modiphius.com
www.modiphius.com

Modiphius Entertainment
Produktnummern:
MUH052386

Hergestellt in China

© 2023 ZeniMax Media Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Jegliche unerlaubte Nutzung von urheberrechtlich geschütztem Material ist untersagt. Alle geschützten Namen werden fiktiv verwendet; etwaige Markenrechtsverletzungen sind nicht beabsichtigt. Das Spiel und seine Handlung sind frei erfunden. Ähnlichkeiten zu real existierenden Personen und Ereignissen aus der Vergangenheit oder Gegenwart sind rein zufällig und nicht beabsichtigt; hiervon ausgenommen sind Personen oder Ereignisse, die in einem historischen Zusammenhang beschrieben werden.

Alle Rechte vorbehalten, mit Ausnahme des Modiphius-Logos, das Eigentum von Modiphius Entertainment Ltd. ist.

INHALT

ÜBER DIESES BUCH.....	3	ZWEITER SPIELZUG	11
Spielmateriale und Aufbau	4	Story-Erkundung	11
EINFÜHRUNGSMISSION	4	DRITTER SPIELZUG	14
ERSTER SPIELZUG	6	Umherstreifende Kreaturen	14
Das Ziehen-Symbol (⊕)	6	VIERTER SPIELZUG	15
Bedrohungslimit	6	Glückwunsch, ihr habt die Einführung abgeschlossen!	15
Fertigkeitswürfel	7		
Verlies-Aufbau	7		
Rüstungsleiste	7		
Schaden gegen Feinde	8		
Materialien	10		

ÜBER DIESES BUCH

Dies ist die Einführung zu *The Elder Scrolls V: Skyrim – Das Abenteuer-spiel*. Dieses Buch enthält keine Regelerläuterungen, verweist jedoch ggf. auf bestimmte Seiten im Regelbuch.

Ihr könnt die Einföhrungsmission beginnen, ohne die Regeln gelesen zu haben. Im Verlauf der Mission werdet ihr dann an den entsprechenden Stellen aufgefordert, bestimmte Abschnitte im Regelbuch zu lesen. Dennoch empfehlen wir euch, das Regelbuch vorher durchzulesen. Falls ihr die Einführung nicht spielen möchtet, könnt ihr dieses Buch einfach umdrehen und Kapitel 1 der Kampagne 1 im Szenariobuch beginnen.

EINFÜHRUNGSMISSION

„Moivva Karnai dient zwei Herren. Sie gehorcht den Thalmor – den Streitkräften des Aldmeri-Bundes – und führt ihre Befehle in Himmelsrand aus. Doch sie gehorcht auch mir. Vorerst verfolgen wir dieselben Ziele ... aber wie lange noch?“

Willkommen zur Einführungsmission von *The Elder Scrolls V: Skyrim – Das Abenteuerspiel*. Hier könnt ihr die grundlegenden Spielmechaniken kennenlernen und etwas über die Welt erfahren. Im eigentlichen Spiel zieht ihr zufällige Karten und würfelt Proben aus. Im Rahmen dieser

Einführung werdet ihr jedoch meist aufgefordert, gewisse Karten herauszusuchen und bestimmte Würfelergebnisse festzulegen, um das Verständnis der Mechaniken zu erleichtern. Die Einführung ist eine Mission für einen einzigen Charakter, die ihr allein oder als Gruppe spielen könnt. Sie bereitet euch in etwa 20 bis 30 Minuten umfassend auf das Spiel vor, so dass ihr es umso mehr genießen könnt.

Wir beginnen mit dem Aufbau.

SPIELMATERIALIEN UND AUFBAU



Jede Karte ist mit einem „E“ und einer Zahl gekennzeichnet



Ausrüstungsdeck



Charakterdeck



Schlammkrabbe und Bär aus dem Tierdeck



Alle Fertigkeitswürfel



1 Feindwürfel



1 Khajiit-Spielfigur



Einfaches Schatzdeck



Seelensteine
()



Pflanzenplättchen
()



Goldplättchen
()



Erfahrungplättchen
()



Bedrohungsplättchen
()



Questmarker
() und ()

Wenn ihr das Spielbrett und die Charaktertafel vorbereitet habt (siehe Regelbuch S. 8–10), verfahrt wie folgt:

- ◆ Nehmt die Khajit-Karte aus dem Charakterdeck
- ◆ Nehmt die Pelzrüstung und den Eisendolch aus dem Ausrüstungsdeck
- ◆ Nehmt alle mit „E“ gekennzeichneten Einführungskarten.
- ◆ Legt die Einführungs-Ereigniskarten auf den Ereigniskartenplatz des Spielbretts und legt alle anderen Einführungskarten bereit.
- ◆ Sortiert die Ereigniskarten so, dass ihr sie der Reihe nach ziehen werdet: erst E1, dann E2, dann E3 und zuletzt E4
- ◆ Zieht die Karte E5 – eine Hauptquest; Quests sind Aufgaben, die ihr im Verlauf des Kapitels erfüllen könnt (siehe Regelbuch S. 24)
- ◆ Lest die Vorderseite von Karte E5 bis zur Trennlinie, um etwas über eure Quest zu erfahren.
- ◆ Die Linie verweist auf einen bestimmten Ort auf dem Spielbrett; wenn ihr dort seid, verrät euch der Text unterhalb der Linie, wie es weitergeht
- ◆ Der Erzähltext dieser Hauptquest oberhalb der Linie ist hier rot dargestellt, weil die Worte von einer Daedrafürstin gesprochen werden
- ◆ Legt einen der farbigen Questmarker (◆) auf den an der Trennlinie angegebenen Ort – in diesem Fall die Höhle (◆) in Weißblau
- ◆ Stellt die Khajit-Spielfigur auf die Festung Weißblau



Durch Questmarker (◆) könnt ihr euch schnell auf dem Spielbrett zurechtfinden. Manchmal erfüllen sie auch andere Zwecke, z. B. euren Fortschritt bei einer Quest nachzuhalten. Marker einer bestimmten Farbe gehören zur jeweiligen Figur. Ein grauer Marker ist für beliebige Figur bestimmt, die das entsprechende Feld erreicht. Wenn ihr einen Questmarker (◆) erreicht und die dortige Quest erfüllt, wird der Questmarker (◆) vom Spielbrett entfernt.


Falls eine Hauptquest scheitert, kann sich das negativ auf die Zukunft eurer Charaktere auswirken. Es gibt auch andere Arten von Quests, mit denen wir uns später befassen werden.



ERSTER SPIELZUG


Zu Beginn jedes Zugs zieht ihr zunächst eine Ereigniskarte. Diese Karten stellen Ereignisse dar, die einen Einfluss auf die Spielwelt haben.


- ◆ Zieht die Ereigniskarte E1 „Troll-Bedrohung“ und lest sie
- ◆ Legt einen graven  auf die Mine () in Hjaalmarsch
- ◆ Legt die Ereigniskarte E1 „Troll-Bedrohung“ auf den obersten Weltquest-Platz auf dem Spielbrett.


Die Ereigniskarte ist eine Weltquest. Diese stellen, genau wie Hauptquests, Aufgaben dar. Im Gegensatz zu Hauptquests können Weltquests jedoch von einem beliebigen Charakter erfüllt werden. Durch die meisten Ereigniskarten werden Bedrohungsplättchen () hinzugefügt, die für das wachsende Chaos in der Welt stehen. Wann immer euch eine Karte anweist, ein Bedrohungsplättchen hinzuzufügen, wird es auf eine der folgenden Arten hingelegt:

- ◆ Auf eine Karte mit Bedrohungslimit in der oberen rechten Ecke
- ◆ Auf die Festungsübersicht oben rechts auf dem Spielbrett

Bedrohungsplättchen, die auf der Festungsübersicht liegen, schwächen die entsprechende Festung und lösen negative Effekte aus.



Nehmt das Bedrohungsplättchen, das ihr durch die Ereigniskarte erhaltet, und legt es auf die Weltquest. Nachdem ihr ein Ereignis gezogen und etwaige zusätzliche Spieleffekte angewendet habt, bewegt ihr eure Charaktere auf dem Spielbrett. Jede Figur kann sich entlang der Straßen bis zu 4 Felder weit bewegen. Festungen, Verliese und Wildnis () sind durch rautenförmige Felder auf dem Spielbrett gekennzeichnet.




- ◆ Bewegt den Charakter zur Höhle () in Weißlauf

Es ist Zeit für die erste Hauptquest. Wenn ihr den auf der Karte angegebenen Ort (die Höhle in Weißlauf) erreicht habt, lest unterhalb der Linie weiter. Unten auf der Karte seht ihr das Questziel: „Schließe 1  ab.“ Das bedeutet, dass ihr das Verlies erkunden und abschließen müsst, um diese Quest zu erfüllen.

Erreicht ihr während eures Zugs ein Verlies, so könnt ihr eure Aktion darauf verwenden, es zu erkunden. In diesem Fall schließt ihr dadurch gleichzeitig die Hauptquest ab, habt also mit einer Aktion gleich zwei Zwecke erfüllt.

DAS ZIEHEN-SYMBOL ()

Das -Symbol erscheint oft im Spiel und bedeutet „Ziehen“. Wenn eine Karte zum Beispiel die Zeile „ 100“ enthält, sollt ihr Karte 100 ziehen. Wenn die Karte 100 nicht im nummerierten Deck ist, müsst ihr die nächste Karte ziehen, in diesem Fall die Karte 101. Ist Karte 101 ebenfalls nicht vorhanden, zieht Karte 102 und so weiter.

Einige Karten enthalten das -Symbol. Es bedeutet, dass ihr eine zusätzliche Karte ziehen könnt und aus den gerade gezogenen Karten eine wählen dürft. Wenn zum Beispiel das Symbol  mit dem Symbol einer Schatzkarte () kombiniert ist, würdet ihr 2 Karten ziehen, eine davon auswählen und behalten, die andere in das Schatzdeck zurücklegen und es mischen.

BEDROHUNGSLIMIT

Die meisten Questkarten haben ein Bedrohungslimit. Auf diesen kreisförmigen Platz können Bedrohungsplättchen gelegt werden. Sobald so viele Bedrohungsplättchen auf einer Quest liegen, wie als Bedrohungslimit angegeben ist, scheitert die Quest. Dreht dann die Karte um und lest den Abschnitt „Fehlschlag“ (bei Weltquests findet ihr ihn unten auf der Karte).

An dieser Stelle würdet ihr im normalen Spiel abhängig vom Kapitel zufällige Feinde ziehen. Nehmt nun jedoch nur die Schlammkrabbe und den Bären aus dem Tierdeck (🐻).

- ◆ Nehmt die Schlammkrabbe aus dem Tierdeck und legt sie aufgedeckt neben das Spielbrett
- ◆ Nehmt den Bären aus dem Tierdeck und legt ihn verdeckt rechts neben die Schlammkrabbe
- ◆ Legt einen roten Rüstungsstein auf den zweiten Platz der Rüstungsleiste der Schlammkrabbe.

Der Kampf beginnt mit der Phase „Schleichen und Hinterhalt“ (siehe Regelbuch S. 29).

Jeder Charakter kann sich an einen Feind anschleichen, solange er keine schwere Rüstung trägt oder einen Zauber dafür verwendet. Moivva verfügt über leichte Rüstung und einen Dolch, sie kann also schleichen.

Das Würfeln wird im Spiel als Fertigungsprobe bezeichnet. Bei Fertigungsproben verwendet ihr 3 Fertigungswürfel und einen zusätzlichen Würfel, falls ihr die entsprechende Fertigkeit beherrscht. In diesem Fall ist die Fertigkeit Schleichen, also würde Moivva 3 Würfel verwenden. Ihre Ausrüstung verleiht Moivva jedoch Boni auf Schleichen. Die Pelzrüstung und der Dolch gewähren ihr jeweils „Schleichen (1)“. Sie erhält also pro Gegenstand einen zusätzlichen Würfel. Außerdem steht auf der Khajit-Charakterkarte „Verliere im Kampf 1 Gesundheitspunkt für ‚Schleichen (1)‘“, um also einen weiteren Würfel für die Schleichen-Probe zu erhalten. Warum also nicht davon Gebrauch machen? Schiebt den Gesundheitsstein (🩸) auf der Gesundheitsleiste einen Platz nach links, um anzuzeigen, dass Moivva diese Gesundheit verloren hat.

Moivva macht die Schleichen-Probe mit sechs Würfeln (drei als Grundwert, plus zwei durch ihre Ausrüstung und einen durch die Khajit-Fähigkeit.)

FERTIGKEITSWÜRFEL

Jede Fertigungsprobe besteht aus drei verschiedenen Symbolen: Kreis (🌀), Dreieck (🔺) und Raute (🔸). Je nach angegebenem Symbol und erforderlicher Anzahl, ist die Fertigungsprobe einfacher oder schwieriger. Jeder Würfel zeigt 3 Kreise (50%ige Chance), 2 Dreiecke (33%ige Chance) und 1 Raute (16,6%ige Chance).

VERLIES-AUFBAU

Für jedes Kapitel des Spiels gibt es eine spezifische Verlies-Herausforderungskarte. Sie gibt an, auf welche Feinde ihr bei der Erkundung der verschiedenen Verliese trefft. Hier in der Einführung benutzt ihr keine Verlies-Herausforderungskarte, sondern stellt euch zwei tierischen Feinden.

Die Angabe „Schleichen: 1 🌀“ auf der Karte der Schlammkrabbe stellt ihre Wahrnehmung dar und gibt die Schwierigkeit der Schleichen-Probe an (🌀 ist das Kreissymbol auf den Fertigungswürfeln). Wenn ihr mit den sechs Würfeln den geforderten Wert erreicht oder übertrifft, war Moivva erfolgreich.

◆ Fertigungsprobe mit 6 Fertigungswürfeln

Für die Einführung würfelt ihr allerdings nicht, sondern dreht alle Würfel auf 🌀. Moivva ist eine Expertin auf leisen Sohlen und ihre Schleichkünste sind legendär. Weil euer Ergebnis der Schleichen-Schwierigkeit der Schlammkrabbe entspricht (bzw. sie sogar übertrifft), ist die Fertigungsprobe erfolgreich!

Wenn das Schleichen erfolgreich ist, könnt ihr einen beliebigen Angriff eurer ausgerüsteten Waffe ausführen.

Moivvas Dolch-Karte bietet zwei verschiedene Angriffsmöglichkeiten: Schwung und Stich. Angriffe in *The Elder Scrolls V: Skyrim – Das Abenteuerspiel* sind oft mit Kosten verbunden. Diese Kosten müsst ihr vor jedem Angriff bezahlen. Rechts neben dem Angriff ist angegeben, welche und wie viele Schadenspunkte er verursacht. Schwung verursacht 1 leichten Schadenspunkt (🔱), Stich verursacht 2 leichte Schadenspunkte. In der Schleichen-Zeile des Eisendolchs seht ihr außerdem, dass Angriffe während des Schleichens doppelten Schaden verursachen.

Da die Schlammkrabbe nur 2 schwere Rüstungspunkte (🛡️) hat, könnt ihr sie durch einen Stich sofort besiegen: 2 leichte Schadenspunkte (🔱) x2.

RÜSTUNGSLEISTE

Der Balken auf der linken Seite von Feindkarten zeigt die Rüstung des Feindes an. Feinde haben keine Gesundheitsleiste; der erlittene Schaden wird deshalb von ihrer Rüstung abgezogen. Sobald die Rüstung auf null reduziert wurde, ist der Feind besiegt.

◆ Gebt 1 Ausdauerpunkt für den Angriff aus, indem ihr den Ausdauerstein (🟢) auf Moivvas Ausdauerleiste einen Platz nach links bewegt

◆ Entfernt das Schwere-Rüstung-Plättchen (🟡) von der Schlammkrabbe-Karte

Wenn ihr einen Feind besiegt habt, erhaltet ihr die Belohnungen, die unten auf der Feindkarte aufgeführt sind. Die erste Belohnung ist Erfahrung. Diese Erfahrung wird allen Charakteren gewährt, die am Kampf beteiligt waren. In diesem Fall erhält Moivva 1 Erfahrung (🟡).

◆ Nehmt 1 Erfahrungsplättchen (🟡) und legt es auf den vorgesehenen Platz der Charaktertafel.

Da die Schlammkrabbe keine weiteren Belohnungen gewährt, könnt ihr euch jetzt den nächsten Feind vornehmen. Nachdem Charaktere eine beliebige Begegnung in einem Verlies abgeschlossen haben, werden Magicka (🟡) und Ausdauer (🟢) der Charaktere vollständig aufgefüllt, bevor die nächste Begegnung beginnt. Die Gesundheit (🔴) wird nicht wiederhergestellt.

◆ Moivva erhält den ausgegebenen Ausdauerpunkt (🟢) zurück

◆ Deckt die zweite Verlieskarte (Bär) auf.

◆ Legt einen gelben Rüstungsstein auf den vierten Platz der Rüstungsleiste des Bären.

Zeit für den zweiten Feind, den Bären. Da dieser Gegner stärker ist, wird Moivva sich diesmal richtig anstrengen müssen.

Wir beginnen wieder mit Schleichen. Die meisten inhärenten Fähigkeiten auf Charakterkarten können nur einmal pro Spielzug angewendet werden. Da Moivva ihre Khajit-Fähigkeit in diesem Zug bereits gegen die Schlammkrabbe genutzt hat, würfelt sie diesmal nur mit fünf Fertigkeitswürfeln. Die Schleichen-Schwierigkeit des Bären ist mit 3 🟡 deutlich höher als die der Schlammkrabbe. Hoffen wir, dass Moivva ihrem Ruf gerecht wird.

◆ Fertigkeitstest mit 5 Fertigkeitswürfeln

Wie zuvor drehen wir die Würfel auf das gewünschte Ergebnis. In

SCHADEN GEGEN FEINDE

Wenn ihr einen Feind angreift, vergleicht den Schaden eures Angriffs mit der feindlichen Rüstung. Stimmt die Farbe überein, wird der Schaden um den Rüstungswert reduziert. Verursacht ihr zum Beispiel 5 schweren Schaden (🔴) an einem Feind mit 3 schwerer Rüstung (🔴), erleidet der Feind nur 2 Schaden. Dieser Schaden wird von der feindlichen Rüstung der entsprechenden Farbe abgezogen. Würde die Rüstung des Feindes den Angriff komplett abfangen, wird die Rüstungsleiste trotzdem um 1 reduziert. Hat der Feind keine Rüstungsleiste in der Farbe eures Schadens, erleidet der Feind den vollen Schaden an einer Rüstungsleiste eurer Wahl. Hat der Feind zum Beispiel 3 schwere Rüstung (🔴) und 2 leichte Rüstung (🟡) und ihr verursacht 5 magischen Schaden (🟡), könnt ihr wählen, ob ihr die rote oder die gelbe Rüstungsleiste auf null reduziert. Darüber hinausgehender Schaden verfällt.

diesem Fall sollen zwei Würfel 🟡 zeigen und die anderen drei 🟡. Es war knapp, aber Moivva ist gescheitert. Der Bär wacht auf, bevor Moivva zuschlagen kann.

Wenn die Phase „Schleichen und Hinterhalt“ im Kampf beendet ist, beginnt der Zug jeweils mit der Feindaktion. Verwendet hierfür den Feindwürfel.

◆ Würfelt mit dem Feindwürfel

Das Würfelergebnis legt fest, welche Aktion der Feind ausführt. Die Feindkarte listet verschiedene Angriffe auf; einige davon mit mehreren Symbolen. Liegt mindestens eines dieser Symbole nach dem Würfeln oben, führt der Feind diese Aktion aus. Zeigt z. B. ein Schwung-Angriff sowohl den Schädel (🔴) als auch die Axt (🔴), dann wird der Feind diese Aktion anwenden, wenn mindestens eines der beiden Symbole gewürfelt wird.

Legt den Feindwürfel nun so, dass 🟡 oben liegt. Der Bär wird Moivva mit Schmettern angreifen. Rechts neben der Schmettern-Aktion ist der Schaden mit 2 🟡 angegeben. Da Moivva nur über 2 🟡 verfügt, erleidet sie den gesamten Schaden des Angriffs.

Ihre Gesundheit ist momentan fast auf Maximum, sie kann also durchaus ein wenig Schaden aushalten. Bewegt den Gesundheitsstein zwei Plätze nach links, um den Schaden anzuzeigen.

Als Nächstes greift Moivva den Feind an.

◆ Wählt eine Aktion von ihrer Eisendolch-Karte

Beginnen wir mit dem Stich-Angriff. Gebt zuerst 1 Ausdauerpunkt (🟢) aus, indem ihr den Ausdauerstein einen Platz nach links bewegt. Macht dann eine Fertigkeitssprobe. In diesem Fall würdet ihr mit der Einhändig-Fertigkeit eigentlich einen zusätzlichen Würfel erhalten, aber da Moivva die Fertigkeit noch nicht beherrscht, verwendet ihr nur 3 Fertigkeitsswürfel.

◆ Fertigkeitssprobe mit 3 Fertigkeitsswürfeln

Dreht alle 3 Würfel auf 🌀. Die Schwierigkeit der Stich-Aktion ist 1 Dreieck (🔺), sodass der Angriff scheitert. Aber noch ist nicht alles verloren. Bei den meisten Fertigkeitssproben – und allen Kampfproben außer Schleichen – könnt ihr Extrawürfel kaufen. Dafür gebt ihr jeweils 1 Ressource aus (im Kampf: 1 🟢, Zaubersprüche stattdessen: 1 🌀), um mit einem zusätzlichen Würfel zu würfeln. Zu Beginn des Spiels könnt ihr dies nur zweimal pro Kampfrunde tun (dargestellt durch die 2 Würfelsymbole über den Ressourcenleisten auf der Charaktertafel). Nach dem Stufenaufstieg könnt ihr mehrmals pro Runde Extrawürfel kaufen.

◆ Gebt 1 Ausdauer (🟢) aus und würfelt mit einem Fertigkeitsswürfel

Dreht den Würfel auf 🔺. Moivva hat die Herausforderung gemeistert. Der erfolgreiche Stich-Angriff verursacht 2 leichte Schadenspunkte (🔺), aber der Bär verfügt über 4 🔺 durch leichte Rüstung. Da der Feind immer mindestens 1 Schadenspunkt erleidet, wird die feindliche Rüstung um 1 Punkt geschwächt.

◆ Bewegt den Stein für die leichte Rüstung (🔺) des Feindes um 1 Platz nach unten

Damit ist die erste Kampfrunde beendet. Beginnen wir die zweite Kampfrunde mit dem Angriff des Bären.

◆ Würfelt mit dem Feindwürfel

Dreht die Würfel auf die leere Seite. Das bedeutet, dass der Angriff des Bären Moivva verfehlt. Führt diesmal Moivvas Schwung-Aktion aus. Diese Aktion hat den Vorteil, dass sie keine Ausdauer verbraucht. Allerdings ist sie schwieriger und verursacht weniger Schaden.

◆ Fertigkeitssprobe mit 3 Fertigkeitsswürfeln

Dreht alle 3 Würfel auf 🔺 – ein absolut episches Ergebnis. Zusätzliche 🔺 hätten keinen Einfluss auf den Effekt des Angriffs; die Fertigkeitssprobe entscheidet nur, ob euer Angriff Erfolg hat oder nicht.

◆ Reduziert die feindliche Rüstung um 1 Punkt

Jetzt beginnt die dritte Kampfrunde.

◆ Würfelt mit dem Feindwürfel

Dreht den Würfel diesmal auf 🦴. Laut Feindkarte greift der Bär Moivva also mit Zerfleischen an. Die Zerfleischen-Aktion verursacht 3 🦴. Moivva hat nur 2 🔺, der Angriff würde sie also schwer verletzen.

Doch wenn ein Feind angreift, kann der angegriffene Charakter anstelle eines Angriffs eine Defensivaktion versuchen. Defensivaktionen sind auf den Ausrüstungskarten leicht zu erkennen: Sie sehen aus wie Angriffe, verfügen aber nicht über Schadenssymbole oder spezielle Effekte. Auf der Eisendolch-Karte findet ihr die Ausweichen-Aktion. Mit dieser Aktion ist keine Fertigkeit verknüpft. Würfelt also einfach mit 3 Fertigkeitsswürfeln, um mindestens 1 🌀 zu erreichen.

◆ Gebt 1 Ausdauerpunkt (🟢) aus

◆ Fertigkeitssprobe mit 3 Fertigkeitsswürfeln

Dreht alle 3 Würfel auf 🌀. Moivva weicht dem Angriff des Bären erfolgreich aus! Für eine Defensivaktion müsst ihr zwar auf den eigenen Angriff verzichten, aber bei Erfolg wird der feindliche Angriff abgebrochen.

Wir könnten weitere Kampfrunden spielen, bis entweder der Bär oder Moivva besiegt ist. Stattdessen fällt der Bär dank der Güte unserer daedrischen Herren einfach tot um.

◆ Entfernt den gelben Rüstungsstein von der Bärenkarte

Der Bär wurde besiegt; Zeit, die Belohnungen einzustreichen. Der Sieg über den Bären gewährt 1 Erfahrungspunkt (🌀).

◆ Nehmt 1 Erfahrungsplättchen (🌀) und legt es auf den vorgesehenen Platz der Charaktertafel

Der Bär bietet außerdem die Wahl zwischen zwei Belohnungen: einem einfachen Schatz (📦) oder einer Pflanze (🌿). Nehmt zunächst die Pflanze.

◆ Nehmt 1 Pflanzenplättchen (🌿)

Wir haben ein Verlies abgeschlossen. Bei jedem Verlies-Abschluss erhält der Charakter, der den Todesstoß ausgeführt hat, einen einfachen Schatz (📦). Im Spiel würdet ihr dafür eine zufällige Karte ziehen. In dieser Einführung erhaltet ihr jedoch eine bestimmte Karte.

◆ Sucht die Karte „Narrenhandschuhe“ aus dem einfachen Schatzdeck (📦) und legt sie auf den ○-Platz der Charaktertafel

Mit den Narrenhandschuhen erhält Moivva einen zusätzlichen Bonus auf Schleichen, was sie zu einer noch größeren Meisterin der Tarnung macht. Ein Höhlenverlies-Abschluss dient hier noch einem weiteren Zweck: Moivva hat dadurch ihre Hauptquest abgeschlossen! Dreht die Hauptquest-Karte um und lest den Abschnitt „Erfolg“. Wenn ihr die Belohnungen erhalten habt (3 🌀), lest den restlichen Text auf der Rückseite der Karte.

Unten werdet ihr vor eine Wahl gestellt: Entweder ihr folgt den Befehlen eurer thalmorischen Herren oder denen der Daedrafürstin. Entscheidet euch nun für die Thalmor, auch wenn dies die Daedrafürstin nicht glücklich machen wird. Durch diese Entscheidung müsst ihr eine weitere Hauptquest ziehen (Karte E6). Lest sie bis zur Linie.

Ihr erfahrt, dass der nächste Teil eurer Hauptquest in Windhelm stattfindet. Da ihr die ursprüngliche Hauptquest abgeschlossen habt, könnt ihr den farbigen Questmarker vom Spielbrett nehmen und ihn auf Windhelm legen, wo die nächste Hauptquest stattfindet.

Am Ende jedes Spielzugs wird die gesamte Gesundheit (🩸), Ausdauer (🌿) und Magicka (🌀) aller Charaktere wiederhergestellt.

Damit ist der erste Spielzug der Einführung abgeschlossen.

MATERIALIEN



Es gibt drei Arten von Materialien: Pflanzen (🌿), Erz (🪨) und Seelensteine (💎). Mit Pflanzen werden Tränke aktiviert. Mit Erz könnt ihr eure Gegenstände verbessern und mit Seelensteinen könnt ihr sie verzaubern. Materialien werden auch verwendet, um Vorteile bei Fertigungsproben zu erhalten. Es ist also immer gut, einige Materialien in Reserve zu haben.





ZWEITER SPIELZUG

Der zweite Zug beginnt genau wie der erste: mit dem Ziehen einer Ereigniskarte.

◆ Zieht die Ereigniskarte „Warenüberschuss“ und lest sie

Diese Karte ist als aktives Ereignis gekennzeichnet. Legt sie auf den Platz für aktive Ereignisse auf dem Spielbrett. Die Effekte eines aktiven Ereignisses bleiben so lange bestehen, bis es durch ein anderes aktives Ereignis ersetzt wird; dann kommt das vorherige auf den Ereignis-Abwurfstapel. Diese Karte zeigt das Symbol , das ein beliebiges Material darstellt (,  oder ).

Wie bei der vorherigen Ereigniskarte müssen wir auch hier ein Bedrohungsplättchen () hinzufügen. Da die Weltquest schon bei einem weiteren Bedrohungsplättchen scheitern würde, legen wir es stattdessen auf die Festungsübersicht, neben das Wappen von Einsamkeit ().

Nehmt das Bedrohungsplättchen, das ihr durch die Ereigniskarte erhaltet, und legt es auf den Instabil-Platz der Festungsübersicht.




Dieses Plättchen zeigt an, dass die Festung geschwächt ist. Sie ist jetzt instabil und der Markt ist unzugänglich. Je nach Anzahl der Bedrohungsplättchen sind die Auswirkungen auf die entsprechende Festung unterschiedlich. Ihr findet diese Effekte unterhalb der Festungsübersicht, sie werden außerdem auf Seite 18 des Regelbuchs ausführlich erklärt.

Nach dem Ereignis könnt ihr euch bewegen. Erkunden wir eine Festung.


◆ Bewegt die Spielfigur vier Felder weit nach Falkenring

Es gibt viele Dinge, die ihr in einer Festung tun könnt. Ihr könnt auf dem Markt Gegenstände herstellen, kaufen, verkaufen, verbessern und verzaubern sowie interessante Leute treffen. Moivva ist eine gesellige Khajit, deshalb mischt sie sich gerne unter die Einheimischen. Was wir jetzt tun werden, nennt sich Story-Erkundung (siehe Regelbuch S. 38).



STORY-ERKUNDUNG

Auf euren Reisen durch Skyrim trifft ihr oft auf andere Personen oder geratet in gefährliche Situationen. Wenn ihr euch in einer Festung oder auf einem -Feld befindet, könnt ihr eure Aktion nutzen, um das Gebiet zu erkunden. Zieht dafür eine - oder -Karte und wendet sie an.

◆ Zieht die Stadt-Erkundungskarte „Narince“

Im -Deck findet ihr zahlreiche Personen, die Hilfe brauchen. Beim Abschließen von Stadt- oder Wildnis-Erkundungskarten findet ihr oft nützliche Materialien. Oft gewährt euch die Karte sofort ein Material eurer Wahl und erst danach werdet ihr um Hilfe gebeten.

◆ Erhaltet 1 Pflanzenplättchen ()




Die meisten Erkundungskarten beinhalten außerdem eine zusätzliche persönliche Quest. Persönliche Quests sind nützlich, denn dabei könnt ihr fantastische Schätze finden sowie Erfahrung sammeln und sie bieten einen weiteren Ablageplatz für Bedrohungsplättchen (). Außerdem bekommt ihr durch das aktive Ereignis „Warenüberschuss“ ein zusätzliches Materialplättchen, hier eine .

◆ Erhaltet 1 zusätzliches Pflanzenplättchen ()




◆ Lest die Karte

Narince braucht Hilfe bei der Herstellung einer robusten Kette. Dies erfordert eine Fertigungsprobe, ganz ähnlich wie im Kampf. Der einzige Unterschied ist, dass ihr bei diesen Proben so oft Extrawürfel kaufen könnt, wie ihr wollt, solange ihr die nötigen Ressourcen habt.



◆ **Würfelt die Fertigungsprobe mit 3 Fertigungswürfeln**

Dreht die Fertigungswürfel auf 1  und 2 . Das reicht nicht, also geben wir die gefundenen Pflanzen für einen Extrawürfel aus. Werft zuerst eine Pflanze () ab.




◆ **Würfelt mit einem Fertigungswürfel**

Dreht diesen Würfel auf 1 . Kein Glück. Ihr habt mehr Pflanzen (), also könnt ihr es nochmal versuchen. Werft 1  für einen weiteren Extrawürfel ab.





◆ **Würfelt mit einem Fertigungswürfel**

Dreht diesen Würfel auf 1 . Schon wieder nichts! Diese Fertigungsprobe ist schwieriger als erwartet. Versucht es nochmal. Werft 1  ab.

◆ **Würfelt mit einem Fertigungswürfel**

Dreht den Würfel diesmal auf . Endlich! Das bedeutet, der Versuch, Narince mit der Kette zu helfen, hat Erfolg. Sie ist dankbar und gibt euch 2 Seelensteine () und einige Septime ().


◆ **Erhaltet 2 Seelensteine () und 2 Goldplättchen ()**



Die Karte gibt außerdem an: „  =  E8“ (das -Symbol bedeutet, dass diese Karte aus dem Spiel entfernt wird.) Um Narinces persönliche Quest anzunehmen, müsst ihr also die Stadtkarte „Narince“ aus dem Spiel nehmen. Andernfalls würdet ihr die Stadtkarte „Narince“ auf den Stadt-Abwurfstapel () legen, damit sie im weiteren Spielverlauf erneut gezogen werden kann.

◆ **Zieht die Karte E8**




Persönliche Questkarten ähneln den Hauptquest-Karten. Auf den Vorder- und Rückseiten findet ihr die gleichen Elemente, wie bei den Hauptquests. Jeder Charakter kann während des Spiels maximal 2 persönliche Quests gleichzeitig haben.


◆ **Lest die Vorderseite der persönlichen Quest bis zur Linie**

◆ **Legt einen farbigen Questmarker auf eine Ruine () in Ostmarsch**

Da es in Ostmarsch zwei verschiedene  gibt, habt ihr eigentlich die Wahl. Für die Einführung legt ihr den farbigen Questmarker aber nun auf die südlichste  in Ostmarsch.

Ihr habt jetzt zwei verschiedene Ziele, die durch die farbigen Questmarker dargestellt werden. Allerdings seid ihr noch dabei, Falkenring zu erkunden. In einer Festung könnt ihr den Markt besuchen und dort Gegenstände kaufen, verkaufen, herstellen, verbessern oder verzaubern – alles im selben Zug. Wir versuchen nun, den Dolch zu verzaubern, damit er noch nützlicher wird.

Seht euch die Eisendolch-Karte an. Unten ist angegeben, dass eine Verzauberung 2  kostet. Also könnt ihr durch das Bezahlen dieser Materialien 1 Karte aus dem Verzauberungsdeck ziehen und auf den Dolch anwenden. Ihr dürft so oft 1 zusätzlichen  ausgeben, um eine weitere Verzauberungskarte zu ziehen, wie ihr wollt und die Kosten bezahlen könnt. Dann wählt ihr die gewünschte Verzauberung aus den gezogenen Karten und wendet sie an (siehe Regelbuch S. 44). Aktuell haben wir nur 2 , also ziehen wir nur 1 Karte.

◆ **Gebt 2  aus (legt sie auf den entsprechenden Stapel zurück)**

◆ **Sucht die Verzauberung „Lautlosigkeit“ aus dem Verbesserungs-/Verzauberungsdeck**

Normalerweise würdet ihr eine zufällige Karte ziehen, aber Moivva zuliebe wählen wir eine, die ihr nützt. „Lautlosigkeit“ gibt ihr einen zusätzlichen Schleichen-Fertigungswürfel, wenn sie den Gegenstand ausgerüstet hat, was perfekt zu ihrem Ruf als lautloser Schatten passt.

Damit endet der zweite Spielzug des Spiels.



KAHJIT

Nachricht: Verlore im Kampf 1 für „Schleichen (1)“. Beginne mit Krallen statt Fäusten.

Schleichen erlernt: Schleichen (1).

Taschendiebstahl erlernt: Erhalte 2 pro Begegnung.

Aussehen 2

PELZ-RÜSTUNG
Ausrüstung
Schleichen (1)
20
2 HERSTELLEN 2

EISEN-DOLCH
Ausrüstung
Schleichen (1) – Schaden x2
2 HERSTELLEN 2

LAUFGEHILFE
Schleichen (1)

NARREN-HANDSCHUHE
Schleichen (1)
3

TRANK DER KLHEINEN HEILUNG
Ausrüstung
Zahle 2 um 1 Punkt zu heilen.
Höchstens 1x pro Kampfrunde.
1

DIE LISTE
E6
Ich habe Kontakte in Windhelm, die mir einige Gefallen schulden. Zeit, sie einzufordern.

Windhelm

Ich betrete Hans Karasachsens und werde mich an eine der Wachen. Der Mann hört zu, während ich ihm die Lage schildere.

ZIEL
Überzeuge die Wache.

PROBE WERT EXTRA
+Reduktion 2

EINE FATALE FALLE
4
Narisse führen mich zu einer Baune unweit von Windhelm.

Ostmarsch

In einer der Hangkammern zeigt Narisse mir die Stelle, die sie dort aufstellen will. Helft mir, diesen Käfig da oben an den Haken zu hängen.

ZIEL
Hebe den Käfig hoch.

PROBE WERT EXTRA
3


Ende des zweiten Zugs

DRITTER SPIELZUG

◆ Zieht die Ereigniskarte „Daedrischer Einfluss“

Dies ist ein Sofort-Ereignis (siehe Regelbuch S. 23). Es wird sofort angewendet und dann auf den Ereignis-Abwurfstapel gelegt. Die Karte weist euch an, jeder Quest 1 Bedrohungsplättchen hinzuzufügen. Ihr habt 1 Hauptquest, 1 persönliche Quest und 1 Weltquest. Legt auf jede von ihnen 1 Bedrohungsplättchen. Das ist ein Problem für Moivva; denn die Weltquest „Troll-Bedrohung“ hat bereits einen Marker und ihr Bedrohungslimit beträgt nur 2. Durch das zweite Bedrohungsplättchen scheitert die Quest.

◆ Lest den Fehlschlag-Abschnitt der Weltquest „Troll-Bedrohung“

Ihr werdet aufgefordert, ein Troll-Plättchen auf das Spielbrett zu legen. Wie die Karte sagt, könnt ihr es auf ein beliebiges -Feld auf dem Spielbrett legen.






◆ Legt ein Troll-Plättchen auf das -Feld in Reach







Das sollte weit genug weg sein, sodass der Troll vorerst kein Problem für Moivva ist. Kümmern wir uns nun um die persönliche Quest.

◆ Bewegt die Spielfigur vier Felder weit auf das -Feld in Ostmarsch, auf dem Moivvas farbiger liegt

◆ Lest den Text unterhalb der Linie auf der persönlichen Questkarte E8

Diese persönliche Quest beinhaltet eine Ressourcenprobe. Diese funktionieren wie normale Fertigungsproben. Anstatt jedoch 3 Würfel plus etwaige Bonuswürfel zu verwenden, entspricht die Würfelanzahl den Maximalpunkten der jeweiligen Ressourcenleiste (,  oder ) In diesem Fall ist es eine Ausdauerprobe (). Moivva hat ein Maximum von 5 , also verwendet ihr 5 Würfel.

◆ Fertigungsprobe mit 5 Fertigungswürfeln

Die Schwierigkeit ist 3 . Bisher haben wir die Würfel und Karten meist zu Moivvas Gunsten angepasst. Es ist Zeit, ihr zu zeigen, wie erbarmungslos diese Welt sein kann. Dreht alle 5 Würfel auf . Ein unglaubliches Ergebnis; leider in diesem Fall absolut nutzlos. Ihr habt zwar zwei Pflanzenplättchen, könntet also zwei Extrawürfel kaufen, aber ihr braucht drei passende Symbole, um Erfolg zu haben, also scheitert Narinces Quest. Das kann sich auf die Zukunft der Spielwelt auswirken. Dreht die Karte E8 um und lest den Fehlschlag-Abschnitt. Durch das Scheitern dieser Quest muss ein Bedrohungsplättchen hinzugefügt werden. Es kann auf eine Quest oder Festung gelegt werden. Legt das Plättchen nun auf Morthal. Das Questergebnis wurde angewendet, also wird die Karte abgeworfen und auch der farbige  vom -Feld in Ostmarsch entfernt.

Damit ist der dritte Spielzug beendet.

VIERTER SPIELZUG


◆ Zieht die Ereigniskarte „Traumwetter“

Ein weiteres aktives Ereignis. Das aktuelle aktive Ereignis „Warenüberschuss“ wird also auf den Ereignis-Abwurfstapel gelegt und „Traumwetter“ auf den Platz für aktive Ereignisse auf dem Spielbrett. Die Effekte dieses Ereignisses sind dauerhaft aktiv, bis die Karte abgeworfen wird. Die Effekte sind ziemlich positiv, das ist die perfekte Gelegenheit für den Versuch, die Hauptquest abzuschließen.

◆ Bewegt die Spielfigur drei Felder weit nach Windhelm

Es ist Zeit für die letzte Hauptquest. Lest den Kartentext unterhalb der Linie. Eine weitere Fertigungsprobe. Dieses Mal lassen wir die Würfel sprechen, ohne einzugreifen.

◆ Würfelt mit 4 Fertigungswürfeln (3 plus einen durch „Traumwetter“)

Die Schwierigkeit ist 2 . Nicht allzu schwer. Sollte der Wurf misslingen, könnt ihr mit -Plättchen Extrawürfel kaufen. Ihr habt 2 davon, also könnt ihr euch bis zu zwei Extrawürfel leisten.

Dreht danach die Karte um und lest entweder den Abschnitt „Erfolg“ oder „Fehlschlag“ sowie den Rest des Kartentextes.

GLÜCKWUNSCH, IHR HABT DIE EINFÜHRUNG ABGESCHLOSSEN!

Sie hat euch einen schnellen Überblick über die wichtigsten Spielmechaniken und einen ersten Einblick in die Geschichte gegeben, aber es gibt noch mehr Regeln, die im Spiel gelten. Wir empfehlen, das Regelbuch zu lesen, bevor ihr das eigentliche Spiel angeht, aber für alle, die gleich loslegen wollen, gibt es übersichtliche Spielleitfäden, zu den wichtigsten Mechanismen.

