

The Elder Scrolls V

SKYRIM®



DAS ABENTEUERSPIEL
SZENARIOBUCH

 Bethesda®

MÖDIPHIUS®
ENTERTAINMENT



INHALT

| | | | |
|------------------------------------|---|------------------------------------|---|
| ÜBER DIESES BUCH | 3 | KAMPAGNE 2 – BÜRGERKRIEG | 7 |
| Spielaufbau | 3 | Kampagne 2 Kapitel 1 | 7 |
| KAMPAGNE 1 – DIE KLINGEN | 4 | Kampagne 2 Kapitel 2 | 8 |
| Kampagne 1 Kapitel 1 | 5 | Kampagne 2 Kapitel 3 | 8 |
| Der Großkönig | 5 | | |
| Kampagne 1 Kapitel 2 | 6 | | |
| Kampagne 1 Kapitel 3 | 6 | | |
| Daedrafürsten | 6 | | |



ÜBER DIESES BUCH



Dies ist das Szenariobuch für *The Elder Scrolls V: Skyrim – Das Abenteuerspiel*. Hier findet ihr die Sonderregeln und den Aufbau für alle sechs Szenarien des Spiels. Dieses Buch enthält keine Regelerläuterungen, verweist jedoch ggf. auf bestimmte Seiten im Regelbuch.

SPIELAUFBAU

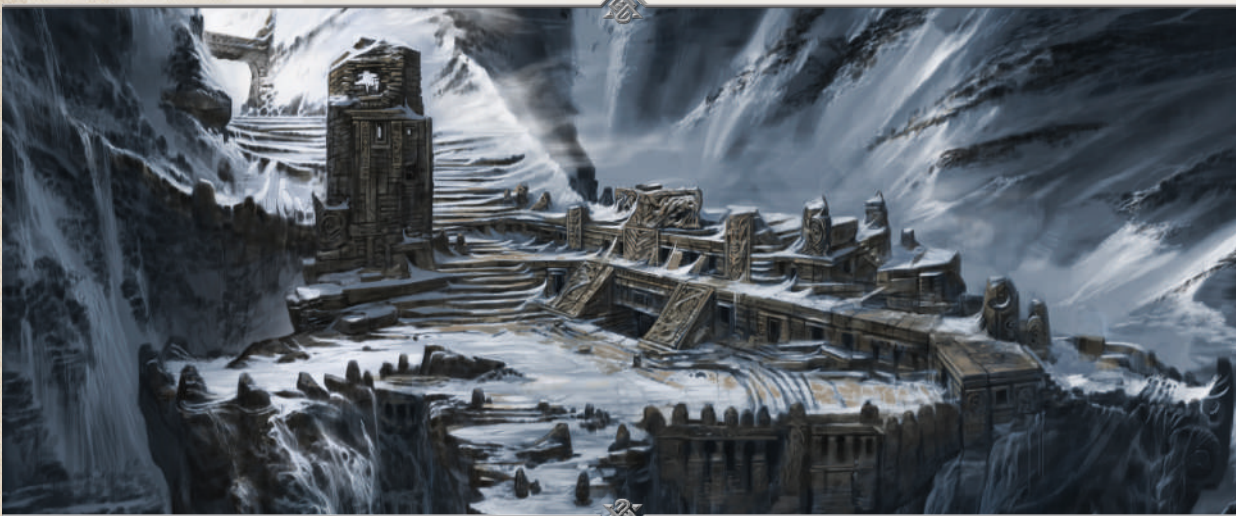
Jedes Kapitel des Spiels hat einen individuellen Aufbau und besondere Regeln. Schaut vor Spielbeginn in diesem Abschnitt nach und bereitet das Spielbrett und die Charaktertafeln entsprechend vor.

KAMPAGNE 1 – DIE KLINGEN

Je nachdem, mit wie vielen Personen ihr spielt, müsst ihr vielleicht ein paar Karten abwerfen und einen  auf das Spielbrett legen. Dieser Marker wird später im Spiel relevant und bestimmt, ob die Gruppe im ersten Kapitel erfolgreich ist oder scheitert. Die Karten weisen euch den Weg zum Ende des Kapitels. Je größer die Gruppe ist, desto mehr Karten sind nötig, um das Ende zu erreichen. Denkt daran, wenn ihr aufgefordert werdet, eine Karte zu ziehen, die nicht mehr im nummerierten Deck ist, zieht ihr die Karte mit der darauffolgenden Nummer. Wenn also am Ende des Kapitels  180 angegeben ist, aber die Karten 180, 181 und 182 nicht mehr im Deck sind, zieht Karte 183.

Mischt die Karten 217 bis 226 und legt sie verdeckt neben das Spielbrett. Das ist das Klingendeck, das während der gesamten Kampagne 1 verwendet wird.  die oberste Karte des Klingendecks, wann immer das -Symbol aufgedeckt wird. Dieses Deck stellt die anderen Mitglieder der Klingen dar, die sich in ganz Himmelsrand verstecken. Im Verlauf des Spiels könnt ihr diese Mitglieder finden und euch ihre Unterstützung sichern. Ihr werdet bemerken, dass die Rückseiten dieser Karten unterschiedlich sind. Sie werden zu Beginn der Kampagne 2 anhand ihrer Rückseiten in verschiedene Decks aufgeteilt, bewahrt sie also separat auf.


| Personen | Karten  |  -Marker |
|----------|--|---|
| 1 | 180, 181, 182 | Einsamkeit |
| 2 | 180, 181 | Einsamkeit |
| 3 | 180 | Keiner |
| 4 | Keine | Keiner |





KAMPAGNE 1: KAPITEL 1



Ein Trupp der Klingen entkommt dem Großen Krieg in Cyrodiil und hofft, in Himmelsrand Zuflucht zu finden. Nach ihrer Ankunft versuchen sie, sich ein normales Leben aufzubauen, aber der Konflikt holt sie ein.

Mischt die Ereigniskarten von Kapitel 1 der Kampagne 1 und legt sie auf den Ereigniskartenplatz des Spielbretts.

Die Markarth-Festung ist in der Hand von König Madanach und den Bürgern von Reach. Sie ist in diesem und dem nächsten Kapitel nicht zugänglich und es können keine -Plättchen darauf gelegt werden.

 Karten 160, 161, 162 und 163. Mischt diese 4 Karten und gebt je eine an jeden Spielercharakter aus. Falls ihr mit weniger als 4 Personen spielt,  die übrigen Karten. Stellt eure Spielfiguren erst auf das Spielbrett, wenn ihr durch die Hauptquest-Karten dazu aufgefordert werdet.

Während des ersten Spielzugs lest ihr eine Einführung auf der ersten Hauptquest-Karte, die jeder Charakter erhält. Sie enthält Informationen über die Geschichte des Charakters, ermöglicht die Auswahl der Ausrüstung und hilft euch, das Abenteuer möglichst schnell zu beginnen. Am Ende dieses ersten Zugs sollte jeder Spielercharakter Folgendes haben:

- ◆ 1 Charakterkarte
- ◆ 2 Ausrüstungskarten
- ◆ 1 Trank der Kleinen Heilung
- ◆ 2 
- ◆ 1 Hauptquest-Karte
- ◆  209 für den Spielbeginn und die Sonderregeln.

DER GROSSKÖNIG

Himmelsrand ist in neun Fürstentümer aufgeteilt, die jeweils von einem Jarl regiert werden. Alle Jarls 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.



KAMPAGNE 1: KAPITEL 2

Die Klingen werden Opfer einer finsternen und weitreichenden Verschwörung in Himmelsrand, angeführt von einer Khajit namens Moivva Karnai. Der Große Krieg endet und die Provinz fällt an die Thalmor, was das Leben der Klingen in Gefahr bringt.


Entfernt alle  von den Karten und der Festungsübersicht.



Mischt die Ereigniskarten von Kapitel 2 der Kampagne 1 mit den im vorherigen Kapitel übriggebliebenen Karten und legt sie auf den Ereigniskartenplatz.



Legt das Ulfrics-Miliz-Plättchen auf Ostmarsch. Dieses Plättchen wird nicht auf die Felder oder Straßenabschnitte des Spielbretts gelegt, sondern auf eine beliebige leere Fläche in dem von der Miliz besetzten

Fürstentum. Es stellt die von Ulfric Sturmmantel angeführte Armee dar, die Markarth von König Madanach und den Bürgern von Reach zu befreien sucht.

 213 für den Spielbeginn und die Sonderregeln.

Stellt alle Spielfiguren in Einsamkeit auf.  Karten 184 bis 187, lest die Titel der Karten laut vor und wählt eine dieser Karten pro Charakter.  alle übrigen Karten.


Falls ihr dieses Kapitel als eigenständiges Szenario spielt, steigt jeder teilnehmende Charakter zwei Stufen auf und wählt eine Ausrüstungskarte sowie eine einfache Schatzkarte. Dies gilt auch für alle Charaktere, die neu in die Kampagne einsteigen.


DAEDRAFÜRSTEN

Daedrafürsten sind immer darauf aus, sich in das Leben von Helden und Schurken einzumischen und spielen an einigen Stellen der Geschichte eine zentrale Rolle. Wann immer in diesem Spiel ein Daedrafürst spricht, sind seine Worte in farbiger Schrift geschrieben, wobei jeder Fürst durch eine andere Farbe dargestellt wird.




KAMPAGNE 1: KAPITEL 3

Markarth wurde aus den Fängen von König Madanach und den Bürgern von Reach befreit. In Himmelsrand scheint Frieden zu herrschen. Doch die Klingen wurden betrogen. Ein Ordensmitglied hat die eigenen Kameraden an die Thalmor verraten und eine Daedrafürstin beginnt, sich für die Charaktere zu interessieren. Die Stimme der Daedra lockt die Klingen nach Markarth und flüstert ihnen mörderische Handlungen ein.

Entfernt alle  von den Karten und der Festungsübersicht und entfernt das Ulfrics-Miliz-Plättchen vom Spielbrett.







Die Markarth-Festung ist jetzt zugänglich und es können -Plättchen darauf gelegt werden. Stellt alle Spielfiguren in Markarth auf.






Mischt die Ereigniskarten von Kapitel 3 der Kampagne 1 mit den im vorherigen Kapitel übriggebliebenen Karten und legt sie auf den Ereigniskartenplatz.












 Karten 229 bis 232, lest die Titel der Karten laut vor und wählt eine dieser Karten pro Charakter. Die Charaktere entscheiden, ob sie der Daedrafürstin trauen oder die Unterstützung der Akademie von Winterfeste suchen. Wer sich entscheidet, der Daedrafürstin zu trauen, kann zwischen den Karten 229 und 230 wählen. Wer sich entscheidet, die Unterstützung der Akademie von Winterfeste zu suchen, kann zwischen den Karten 231 und 232 wählen.  alle übrigen Karten.  Karte 216 für den Spielbeginn und Sonderregeln.

Falls ihr dieses Kapitel als eigenständiges Szenario spielt, steigt jeder teilnehmende Charakter drei Stufen auf und wählt eine Ausrüstungskarte sowie eine prächtige Schatzkarte. Dies gilt auch für alle Charaktere, die neu in die Kampagne einsteigen.

KAMPAGNE 2 – BÜRGERKRIEG


Verschiebt die , - und -Plättchen auf allen Charaktertafeln an die Stelle links von der 0, sodass jede Leiste auf 4 begrenzt ist. Wählt je eine Fertigkeit und einen Gegenstand eures Charakters aus Kampagne 1, die ihr behalten wollt. Erhöht entweder ,  oder  jedes Charakters um 1. Entfernt alle nicht abgeschlossenen persönlichen Quests und alle Statuskarten von euren Charaktertafeln.

Legt die restlichen Plättchen und Karten zurück in die entsprechenden Decks und Plättchenbeutel. Falls ihr Kampagne 1 nicht gespielt habt und Kampagne 2 als neues Spiel spielt, wählt pro Charakter eine Fertigkeit und erhöht jeweils ,  oder  um 1.  (zieht zwei und wählt eine) prächtige Schatzkarte () und wählt eine Ausrüstungskarte pro Charakter.

Nehmt alle abgeworfenen , , , - und -Karten wieder aus dem Spielkarton und setzt dann alle , , , - und -Decks zurück. Mischt das -Deck und legt es neben die anderen Schatzdecks. Alle anderen Karten, die im Verlauf von Kampagne 1 entfernt wurden, bleiben im Spielkarton.







KAMPAGNE 2: KAPITEL 1

25 Jahre sind vergangen. Die Klagen sind älter geworden und haben sich ein ruhiges, augenscheinlich normales Leben aufgebaut. Doch die aufflammende Gewalt in Himmelsrand und die Nachricht einer alten Freundin reißen sie aus ihrem Alltag. Neue Abenteuer warten.

Legt 4 Thalmor-Statthalter-Plättchen auf -Felder auf dem Spielbrett. Diese Statthalter der Thalmor können nicht bekämpft werden.

Mischt die Ereigniskarten von Kapitel 1 der Kampagne 2 und legt sie auf den Ereigniskartenplatz des Spielbretts.

Wählt eine Hintergrundgeschichte für jeden Charakter:



- ◆ **Trankmischerei:** Beginne in Falkenring und  272. Erhalte die Fertigkeit **Alchemie**.
 - ◆ **Räuberei:** Beginne in Rifton und  274. Erhalte die Fertigkeit **Taschendiebstahl**.
 - ◆ **Kurierdienst:** Beginne in Morthal und  273. Erhalte die Fertigkeit **Redekunst**.
 - ◆ **Schmiede:** Beginne in Dämmerstern und  275. Erhalte die Fertigkeit **Schmiedekunst**.
-  alle übrigen Hauptquest-Karten.  270 für den Spielbeginn und die Sonderregeln.

KAMPAGNE 2: KAPITEL 2


Der Großkönig ist tot. Die Klingen hätten das verhindern können, aber eine Gruppe Dunmer-Kultisten hat ihren Plan durchkreuzt. Die Charaktere müssen den seltsamen Ereignissen, die Himmelsrand in Chaos und Gewalt stürzen, ein Ende setzen.

Entfernt alle  von den Karten und der Festungsübersicht.


Mischt die Ereigniskarten von Kapitel 2 der Kampagne 2 mit den im vorherigen Kapitel übriggebliebenen Karten und legt sie auf den Ereigniskartenplatz.

 Karten 410 und 416 und legt sie auf 2 verschiedene Weltquest-Plätze. Diese Quests sind mit den Kaiserlichen bzw. den Sturmmänteln verknüpft und können nur von Charakteren abgeschlossen werden, die zu der entsprechenden Gruppe gehören. Wann immer eine dieser Weltquests abgeschlossen wurde, wird sie bis zu 6 Mal durch eine neue ersetzt. Legt je 3 -Marker über jede dieser Karten. Diese Marker stellen die Lage des Krieges dar und werden im Verlauf des Spiels zwischen

den beiden Karten hin- und herbewegt. Marker über der Karte 410 stellen einen Vorteil für die Kaiserliche Legion dar, Marker über der Karte 416 einen Vorteil für die Sturmmäntel. Die Gruppe, die im Vorteil ist, erhält im Spielverlauf einige nützliche Effekte.

Füllt die 4 Thalmor-Statthalter-Plättchen auf -Feldern auf dem Spielbrett wieder auf. Diese Statthalter der Thalmor können nicht bekämpft werden.


 296 als Quest für alle Kaiserlichen und  298 als Quest für alle Sturmmäntel.

 294 für den Spielbeginn und die Sonderregeln.


Falls ihr dieses Kapitel als eigenständiges Szenario spielt, steigt jeder teilnehmende Charakter zwei Stufen auf und wählt eine Ausrüstungskarte sowie eine einfache Schatzkarte. Dies gilt auch für alle Charaktere, die neu in die Kampagne einsteigen.



KAMPAGNE 2: KAPITEL 3


Die Verschwörung ist weitreichender, als bisher angenommen. Die Klingen müssen Oviron Salith, den Anführer des dunmerischen Boethia-Kults, aufhalten, bevor der Bürgerkrieg noch mehr Leben kostet.

Entfernt alle  von den Karten und der Festungsübersicht und entfernt alle Statthalter der Thalmor vom Spielbrett.


Mischt die Ereigniskarten von Kapitel 3 der Kampagne 2 mit den im vorherigen Kapitel übriggebliebenen Karten und legt sie auf den Ereigniskartenplatz.

Weißblauf wird belagert. Die Festung ist in diesem Kapitel nicht zugänglich und es können keine -Plättchen darauf gelegt werden.

 Karten 317 bis 320, lest die Titel der Karten laut vor und wählt eine dieser Karten pro Charakter.  alle übrigen Karten.

 S19 als Status für die gesamte Gruppe.

Die Startpositionen der Spielfiguren hängen vom Ausgang des 3. Kapitels der Kampagne 2 ab.

 405 für den Spielbeginn und die Sonderregeln.

Falls ihr dieses Kapitel als eigenständiges Szenario spielt, steigt jeder teilnehmende Charakter vier Stufen auf und wählt eine Ausrüstungskarte sowie eine prächtige Schatzkarte. Dies gilt auch für alle Charaktere, die neu in die Kampagne einsteigen.

