

The Elder Scrolls V

SKYRIM®

THE ADVENTURE GAME



КНИГА СЦЕНАРИЕВ



 Bethesda®

MÖDIPHÜS®
ENTERTAINMENT



ОГЛАВЛЕНИЕ

ОБ ЭТОЙ КНИГЕ.	3	КАМПАНИЯ 2: ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА	7
Подготовка к игре	3	Кампания 2 Глава 1	7
КАМПАНИЯ 1: КЛИНКИ	4	Кампания 2 Глава 2	8
Кампания 1 Глава 1	5	Кампания 2 Глава 3	8
Верховный Король	5		
Кампания 1 Глава 2	6		
Кампания 1 Глава 3	6		
Даэдрические Принцы	6		

ОБ ЭТОЙ КНИГЕ

Это Книга Сценариев для игры *The Elder Scrolls V: Skyrim The Adventure Game*. Здесь вы найдете правила Подготовки к каждому из шести сценариев игры. Эта книга не содержит объяснений правил, но при необходимости ссылается на определенные страницы в Книге правил.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждая Глава в игре имеет собственную Подготовку и особые внутренние правила. Перед началом игры ознакомьтесь с этим разделом, чтобы правильно подготовить игровое поле и планшеты Персонажей.

КАМПАНИЯ 1 - КЛИНКИ

В зависимости от числа игроков вам может понадобиться сбросить часть карт и разместить  жетон на карте. Жетон будет иметь значение позднее в ходе игры и определит, преуспели или провалились игроки в первой Главе. С помощью карт вы доберетесь до конца Главы. Если в игре участвует много игроков, то для ее прохождения требуется больше карт. Помните, если вам нужно вытянуть карту, которой уже нет в Пронумерованной колоде, вы всегда должны тянуть следующую карту. Так, если в конце Главы вам предлагается  180, а карт 180, 181 и 182 в колоде уже нет, вытяните карту 183.

Перемешайте карты с 217 по 226 и положите их лицом вниз рядом с полем. Это колода "Клинков". Она будет использоваться в течение всей Кампании 1. При появлении  символа,  верхнюю карту из колоды Клинков. В этой колоде представлены другие члены ордена Клинков, которые скрываются в Скайриме. В ходе игры игроки смогут найти этих Клинков и получить их помощь. Вы заметите, что на обороте этих карт отмечена их принадлежность к разным колодам в игре. Они будут распределены по соответствующим колодам в начале Кампании 2, поэтому убедитесь, что вы держите их отдельно.

Игроки	 Карты	 Жетон
1	180, 181, 182	Solitude
2	180, 181	Solitude
3	180	Нет
4	Нет	Нет



КАМПАНИЯ 1 ГЛАВА 1

Группа Клинков спасается от Великой войны в Сиродиле, надеясь найти убежище в Скайриме. Оказавшись там, они пытаются построить нормальную жизнь, но конфликт преследует их.

Перемешайте карты Событий Главы 1 Кампании 1 и положите их в ячейку колоды Событий.

Крепость Markarth находится под контролем короля Маданаха и Предельцев. Она недоступна и на нее нельзя размещать жетоны  ни в этой, ни в следующей Главе.

 карты 160, 161, 162 и 163. Перемешайте эти 4 карты и раздайте по одной каждому игроку. Если за столом меньше 4 игроков,  все оставшиеся карты. Не размещайте Фигурки Игроков на игровом поле до тех пор, пока это не будет указано на картах Основного Задания.

Во время первого Игрового хода игроки читают свое личное вступление в этот мир. Первая карта Основного Задания, которую они получают, дает им информацию об их собственной истории, позволяет им выбрать снаряжение и дает им возможность начать свое приключение с чистого листа. К концу первого хода у игроков должно быть следующее:

- ◆ 1 карта Персонажа
- ◆ 2 карты Снаряжения
- ◆ 1 Слабое Зелье Лечения
- ◆ 2 
- ◆ 1 карта Основного Задания
- ◆  209, чтобы начать игру и получить Особые Правила.

ВЕРХОВНЫЙ КОРОЛЬ

Скайримом правят девять Ярлов, по одному на каждое Владение. Над всеми ними властвует Верховный Король, самый могущественный человек в провинции. Смерть Верховного Короля - знаковое событие, которое неизбежно приведет к хаосу и беспорядкам в регионе.



КАМПАНИЯ 1 ГЛАВА 2

Клинки становятся целью темного заговора по всему Скайриму, возглавляемого Каджитом по имени Мойва Карнай. Великая война заканчивается, и Талмор получает доступ в провинцию, что ставит жизни Клинков под угрозу.

Уберите все  с карт и шкалы Крепостей.

Замешайте карты Событий Главы 2 Кампании 1 с картами Событий, оставшимися с прошлой главы, и положите их в ячейку колоды Событий.



Поместите жетон "Мятежников Ульфрика" на Eastmarch. Этот жетон не помещается в определенную локацию на игровом поле; вместо этого он кладется на пустое место между дорогами в том

Владении, которое он занимает. Этот жетон символизирует армию, которую ведет Ульфрик Буревестник, чтобы освободить Markarth от короля Маданаха и Предельцев.

 213, чтобы начать игру и получить Особые Правила.

Поместите Фигурки Игроков в Solitude.  карты 184 - 187, прочитайте вслух их названия и позвольте игрокам выбрать одну из них.  все оставшиеся карты.

Если вы играете эту главу как отдельный сценарий, каждый игрок должен дважды повысить уровень своего персонажа и выбрать одну карту снаряжения и одну карту базового сокровища. Это также относится к новым игрокам, присоединяющимся к кампании.

ДАЭДРИЧЕСКИЕ ПРИНЦЫ

Даэдрические принцы всегда стремятся участвовать в жизни как героев, так и злодеев. По ходу развития сюжета они могут стать ключевыми персонажами. Когда Даэдрический принц говорит в игре, его текст окрашивается в разные цвета, причем для каждого Принца он разный.

КАМПАНИЯ 1 ГЛАВА 3

Markarth освобожден от короля Маданаха и Предельцев. Казалось бы, в Скайриме воцарился мир. Однако Клинков предали. Один из них продал своих коллег Талмору, а Даэдрический Принц заинтересовался героями. Голос принца зовет их в Markarth. Как только они прибывают, он мысленно шепчет им, предлагая совершить убийство.

Уберите все  с карт и шкалы Крепостей и уберите жетон "Мятежников Ульфрика" с игрового поля.

Крепость Markarth теперь доступна и на ней можно размещать . Поместите все Фигурки Игроков в Markarth.

Замешайте карты Событий Главы 3 Кампании 1 с картами Событий, оставшимися с прошлой главы, и положите их в ячейку колоды Событий.

 карты 229 - 232, прочитайте вслух их названия и позвольте игрокам выбрать одну из них. Игроки могут выбрать между доверием к Даэдрическому принцу и обращением за помощью в Коллегию Винтерхолда. Те, кто решил довериться Даэдрическому принцу, могут выбрать между картами 229 и 230. Те, кто решил обратиться за помощью в Коллегию, могут выбрать карты 231 и 232.  все оставшиеся карты.  карту 216, чтобы начать игру и получить Особые Правила.

Если вы играете эту главу как отдельный сценарий, каждый игрок должен трижды повысить уровень своего персонажа и выбрать одну карту снаряжения и одну улучшенную карту сокровищ. Это также относится к новым игрокам, присоединяющимся к кампании.

КАМПАНИЯ 2 - ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА

Переместите жетоны ,  и  на 1 ячейку левее 0 на планшете каждого Персонажа, чтобы общий лимит для каждого трека составил 4. Оставьте себе 1 Навык и 1 Предмет, которыми ваш персонаж владел во время Кампании 1. Увеличьте ,  или  на 1. Уберите все незавершенные карты Личных Заданий и все карты Статусов с планшетов Персонажей.

Верните остальные жетоны и карты в соответствующие колоды и мешочки для жетонов. Если вы не проходили кампанию 1 и играете в кампанию 2 как новую игру, выберите 1 Навык и увеличьте свое ,  или  на 1.  (вытяните две и выберите 1) карту Улучшенного () Сокровища, и выберите 1 карту Снаряжения.

Верните все убранные , , ,  и  карты из коробки, затем восстановите все , , ,  и  колоды. Замешайте  колоду и положите ее рядом с другими колодами сокровищ. Все остальные карты, которые были удалены из игры во время Кампании 1, остаются в коробке.

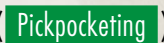
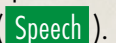
КАМПАНИЯ 2 ГЛАВА 1

Прошло 25 лет. Клинки постарели и живут комфортной жизнью, притворяясь обычными людьми. Участившиеся случаи насилия в Скайрме и сообщение от старого друга заставляют их тряхнуть стариной и отправиться в новое приключение.

Поместите 4 Юстициаров Талмора в  на игровом поле. С этими Юстициарами Талмора нельзя сражаться.

Перемешайте карты Событий главы 1 Кампании 2 и положите их в ячейку колоды Событий.

Каждый игрок выбирает свою историю:

- ♦ Аптекарь: Начинает в Falkreath и  272. Получите Навык Алхимия ().
 - ♦ Вор: Начинает в Riften и  274. Получите Навык Карманные Кражи ().
 - ♦ Курьер: Начинает в Morthal и  273. Получите Навык Красноречие ().
 - ♦ Кузнец: Начинает в Dawnstar и  275. Получите Навык Кузнечное Дело ().
-  оставшиеся карты Основного Задания.  270, чтобы начать игру и получить Особые Правила.

КАМПАНИЯ 2 ГЛАВА 2

Верховный король погиб. Клинки могли бы предотвратить это, но им помешала группа Данмерских Культивистов. Героям необходимо остановить странные события, которые ввергают Скайрим в хаос и насилие.

Уберите все  с карт и шкалы Крепостей.

Замешайте карты Событий Главы 2 Кампании 2 с картами Событий, оставшимися с прошлой главы, и положите их в ячейку колоды Событий.

 410 и 416 и разместите их в двух разных ячейках Мировых Заданий. Эти Задания могут выполнить только игроки Империи или Братьев Бури соответственно. Каждый раз, когда одно из этих Заданий будет выполнено, оно будет заменено на новое, до 6 раз. Поместите 3  жетона над каждой из этих карт. Эти жетоны представляют собой баланс войны и будут перемещаться

между двумя картами во время игры. Жетоны выше карты 410 дают преимущество Имперскому Легиону, а жетоны выше 416 - Братьям Бури. Кто бы ни получил преимущество, во время игры он будет пользоваться выгодными эффектами.

Замените 4 Юстициаров Талмора в локациях  на игровом поле. С этими Юстициарами Талмора нельзя сражаться.

 296 - задание для всех игроков Империи и  298 - задание для всех игроков Братьев Бури.

 294, чтобы начать игру и получить Особые Правила.

Если вы играете эту главу как отдельный сценарий, каждый игрок должен дважды повысить уровень своего персонажа и выбрать одну карту снаряжения и одну карту базового сокровища. Это также относится к новым игрокам, присоединяющимся к кампании.

КАМПАНИЯ 2 ГЛАВА 3

Заговор оказался серьезнее, чем можно было представить. Клинкам необходимо остановить Овилона Салита, лидера Данмерского культа Бозтии, прежде чем Гражданская война унесет еще больше жизней.

Уберите все  с карт и шкалы Крепостей и уберите с игрового поля все жетоны Юстициаров Талмора.

Замешайте карты Событий главы 3 Кампании 2 с картами Событий, оставшимися с прошлой главы, и положите их в ячейку колоды Событий.

Whiterun находится в осаде. Во время этой главы Крепость будет недоступна и размещать на ней  - нельзя.

 317 - 320, прочитайте вслух их названия и позвольте игрокам выбрать одну из них.  все оставшиеся карты.

 S19 в качестве Статуса для всей партии.

Стартовая позиция Фигурок Игроков будет зависеть от окончания Кампании 2, Главы 2.

 405, чтобы начать игру и получить Особые Правила.

Если вы играете эту главу как отдельный сценарий, каждый игрок должен четыре раза повысить уровень своего персонажа и выбрать одну карту снаряжения и одну карту улучшенного сокровища. Это также относится к новым игрокам, присоединяющимся к кампании.

