

 XBOX 360.

The Elder Scrolls® V

SKYRIM™



 Bethesda

CÓMO JUGAR CON EL CONTENIDO ADICIONAL

Para jugar a **Skyrim Legendary Edition**, inserta primero el disco 2. Cuando finalice la instalación, extrae el disco 2 e inserta el disco 1 para jugar. Si ya has jugado a Skyrim, verás tus partidas guardadas en los menús Guardar/Cargar y podrás continuar con un personaje que ya tenías.

Dawnguard

Cuando tu personaje llegue al nivel 10 o más, oirás rumores entre los guardias de las principales ciudades acerca de la Guardia del Alba, una antigua orden de cazadores de vampiros. Si el nivel de tu personaje es inferior a 10 o si prefieres encontrar a la Guardia del Alba por tu cuenta, puedes buscar su cuartel general al sureste de Riften.

Hearthfire

Si ya has completado las tareas para los jarls de Falkreath, Morthal o Lucero del Alba y te has ganado su confianza, recibirás una carta del administrador de sus respectivas ciudades en la que se te informará de que hay tierra a la venta. Es necesario recibir esta carta para poder comprar dicha tierra. Recibirás un objetivo vario y un marcador de misión que te señalará al administrador o a la autoridad relevante de la comarca en cuestión.

Si aún no te has ganado la confianza de los jarls, un mensajero te llevará una carta cuando tu personaje alcance el nivel 9 o superior. La carta te animará a visitarlos y te informará de los beneficios de trabajar para ellos y de la posibilidad de comprar tierra. Si tu personaje ya es de nivel 9 o superior cuando instales Hearthfire, un mensajero te llevará una carta en cuanto visites una población o un asentamiento.

Para poder comprar tierra en una comarca, debes ganarte la confianza de su jarl. Cada comarca requiere que completes ciertos favores o misiones para ganarte la confianza del jarl. Cuando lo hayas hecho, recibirás una carta en la que se te informará de que hay tierra a la venta. Esta carta es necesaria para poder realizar la compra.

¿Qué se requiere para comprar tierra en cada comarca?

- En **Falkreath**: debes completar los favores **“Obsequios raros”** y **“Matar al líder de los bandidos”**. Entonces podrás comprarle la tierra a la administradora Nenyá.
- En **Marca de Hjaal**: debes completar el favor **“Enterrados”**. Entonces podrás comprarle la tierra al administrador Aslfur.
- En **Lucero del Alba**: debes completar la misión daédrica **“Pesadilla viviente”** y luego el favor **“Matar al gigante”**. Ten en cuenta que dicho favor requiere que seas al menos de nivel 22 y que hayas completado la misión daédrica mencionada antes. A partir de entonces, podrás comprarle la tierra directamente al jarl Escaldo el Anciano.

Dragonborn

Para empezar a explorar Solstheim, ve hasta el muelle de Ventalia y localiza a Gjalund Sabio de la Sal, un capitán de los mares que podría estar dispuesto a llevarte a la isla por un módico precio.

La misión principal de Dragonborn empezará poco después de haber comenzado la misión del juego principal **“Cuerno de Jurgen Llamador del Viento”**, tras consultar con los Barbas Grises por primera vez. Después de empezar esta misión, no tardarás en encontrarte con un grupo de sectarios que te hablarán de la misión de Dragonborn.

⚠ ADVERTENCIA: Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. **TENGA EN CUENTA** que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



Para más información, visite <http://www.pegi.info> y pegionline.eu

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| Controles del juego, menú principal | 2 |
| Pantalla del juego | 3 |
| Brújula, Menú del personaje | 4 |
| Ventajas, mejora de habilidades y subida de nivel | 5 |
| Ventajas | 6 |
| Menú de objetos, favoritos | 7 |
| Menú de magia | 8 |
| Mapas y viaje rápido | 9 |
| Diario | 10 |
| Diálogos, trueques, contratados y amigos | 11 |
| Combate | 13 |
| Discreción, robo y abrir cerraduras | 14 |
| Crimen y castigo | 15 |
| Alquimia | 16 |
| Encantamiento | 17 |
| Herrería | 18 |
| Fundición, curtido y cocina | 19 |
| Caballos, casas, libros y recipientes | 20 |
| Xbox LIVE | 21 |
| Información sobre la garantía y la asistencia técnica y de ayuda al cliente | 21 |

CONTROLES DEL JUEGO



- A** Activar
- B** Menú del personaje
- X** Envainar/desenvainar
- Y** Saltar

MENÚ PRINCIPAL

CONTINUAR

Continúa jugando desde la partida guardada más reciente.

NUEVA

Empieza una nueva partida de Skyrim.

CARGAR

Te permite elegir en una lista de partidas guardadas previamente.

CONTENIDO DESCARGABLE

Visualiza todos los contenidos descargables que hayas obtenido para Skyrim.

CRÉDITOS

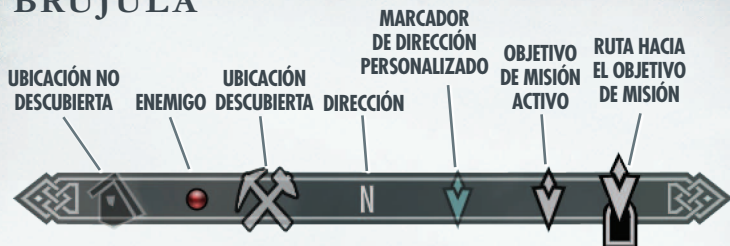
Echa un vistazo a los créditos de Skyrim.

PANTALLA DEL JUEGO



- 1. BRÚJULA**
 Indica direcciones, lugares y marcadores de misiones.
- 2. NOMBRE DEL OBJETIVO**
 Nombre del objeto seleccionado y su barra de salud correspondiente.
- 3. PUNTERO**
 Te permite señalar objetos o personajes.
- 4. MANOS IZQUIERDA Y DERECHA**
 Muestra tus armas o hechizos activos. Solo es posible equipar escudos en la mano izquierda.
- 5. FAVORITOS**
 Una lista de los objetos del inventario que has marcado como favoritos.
- 6. FLECHAS EQUIPADAS**
 Cuando llevas equipado un arco, se muestra el número total de flechas que llevas.
- 7. CARGA DEL ENCANTAMIENTO**
 Muestra la carga restante de un arma encantada.
- 8. MAGIA**
 Lanzar hechizos consume magia, que se repone lentamente con el tiempo. La velocidad de regeneración puede aumentarse mediante poderes raciales u objetos encantados. También puedes reponerla si duermes, descansas o tomas pociones.
- 9. SALUD**
 La cantidad de daño que puedes recibir. Se puede recuperar al dormir, descansar, comer, tomando pociones o con ciertos hechizos.
- 10. AGUANTE**
 Las carreras, los ataques de poder y los golpes consumen aguante. El aguante se repone lentamente con el tiempo. La velocidad de regeneración puede aumentarse mediante poderes raciales u objetos encantados. También puedes reponerla si duermes, descansas o tomas pociones.

BRÚJULA



Los iconos de la brújula indican los lugares de interés cercanos, como mazmorras, ciudades o granjas. Los marcadores de objetivo de misión muestran la dirección del objetivo u objetivos activos de la misión. El marcador personalizado indica la dirección de un marcador personalizado que hayas colocado en el mapa del mundo.

MENÚ DEL PERSONAJE



En el menú del personaje hay cuatro grandes apartados: Magia, Habilidades, Objetos y Mapa.

Muestra el menú del personaje pulsando **B**. Pulsa **L** al en **○** cualquier dirección para seleccionar el menú correspondiente, y a continuación pulsa en la misma dirección para entrar en el menú. Otra opción es mantener pulsado **L** al en **○** cualquier dirección para saltar rápidamente a un menú concreto.

“No cabe duda, aquellos que se coronan emperadores y encienden los fuegos de los dragones son los Sangre de Dragón, pues el lucir el amuleto y encender los fuegos es prueba de ello. Pero, ¿fueron capaces de lograr estas hazañas por ser Sangre de Dragón? ¿O fue obra de las bendiciones que Akatosh les otorgó? Solo podemos afirmar que ambas cosas son ciertas, y que ninguna lo es. Un misterio divino.”

- Emelene Madrine, El libro de los Sangre de Dragón

HABILIDADES



El menú de habilidades muestra las constelaciones de habilidades y ventajas del personaje. También aparecerán el nombre, el nivel y la raza del personaje.

HABILIDADES

Dispones de 18 habilidades. Debajo de cada una de ellas hay una barra que indica lo que te falta para aumentarla. Cuanto más utilices esa habilidad, más rápido aumentará.

MODIFICADORES POSITIVOS Y NEGATIVOS A LOS ATRIBUTOS

Tu salud, magia y aguante se indican en la parte inferior de la pantalla. Los valores de los atributos que aparecen en rojo indican que sufren efectos negativos por hechizos, habilidades, poderes u otros efectos. Los valores en verde están modificados positivamente.

BARRA DE PROGRESO DE NIVEL

Indica cuánto queda para que el personaje suba de nivel.

MEJORA DE HABILIDADES Y SUBIDA DE NIVEL

MEJORA DE HABILIDADES

Hay tres maneras de mejorar tus habilidades:

- Usar una habilidad repetidamente: cuanto más baja sea una habilidad, más rápido subirá al usarse, y viceversa: cuanto más alta sea, más tardará en subirse. Puedes ver cuánto has avanzado en una habilidad mediante la barra que aparece en el menú de habilidades.
- Aprender con otro personaje: puedes pagar a algunos personajes para aumentar tus habilidades.
- Encontrar un libro de habilidades: estos libros te suben una habilidad concreta cuando los lees.

SUBIDA DE NIVEL

Para subir de nivel, aumenta cualquier combinación de habilidades varias veces. Cuanto más altos sean los niveles de las habilidades que aumentes, más rápido subirás. Puedes mirar lo que te queda para aumentar de nivel en la barra del menú de habilidades.

SUBIDAS DE NIVEL

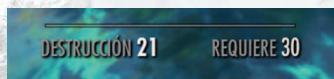
Cuando subas de nivel, deberás seleccionar si quieres aumentar tu salud, magia o aguante. Además, podrás elegir una nueva ventaja, que puedes seleccionar al momento o guardar para más adelante.

VENTAJAS



Las ventajas son aptitudes especiales y mejoras de las habilidades básicas. Cuando subas de nivel, podrás seleccionar una ventaja, o puedes elegirla más adelante. Para seleccionar algunas de ellas, primero deberás cumplir sus requisitos de habilidad y disponer de las ventajas que se exijan como requisito. Así, para poder seleccionar Doble destrucción, deberás haber aprendido antes Destrucción de principiante.

1. Ventajas que ya has seleccionado (Destrucción de principiante)
2. Ventajas que están disponibles (Doble destrucción)
3. Ventajas que no están disponibles (Impacto)



Cada ventaja muestra tu habilidad actual y la habilidad necesaria para seleccionarla.



Algunas ventajas tienen varios rangos, y pueden mejorarse varias veces.

“Las ciudades de Skyrim son una demostración de la artesanía e ingenio de los nórdicos. Las más notables entre ellas son Soledad, sede de la corte del rey supremo y capital de la provincia; Ventralia, antigua y honorable; Markarth, excavada en la roca viva en eras ya pasadas; Riften, enclavada bajo las doradas sombras del Bosque Otoñal y proveedora de pescado y agnamiel deliciosos; y Carrera Blanca, erigida en torno a los salones de Jorrvasker, hogar de los muy nobles Compañeros y la venerada Forja del Cielo.”

— Hrothmund Corazón de Lobo, Nórdicos de Skyrim

MENÚ DE OBJETOS



El menú de objetos muestra todos los bienes que tienes. Puedes organizar tus objetos según las siguientes categorías: Todo, Armas, Atuendo, Pociones, Comida, Ingredientes, Libros, Llaves y Varios.

CONTROLES DEL MENÚ

- Entrar/salir de las listas
- Cambiar de lista
- Equiparse, usar o leer objeto
- Equipar en las manos izquierda y derecha
- Saltar objeto
- Objeto favorito
- Examinar objeto
- Rotar objeto

Cargar peso: la cantidad de peso con la que puede cargar el personaje antes de verse sobrecargado. El agnante del personaje es el que determina el peso máximo que puede llevar.

Oro: la cantidad de oro que tienes.

Índice de armadura: los efectos combinados de tu armadura física, los efectos mágicos activos y todas las ventajas aplicables.

Daño: el daño total del arma o armas que tienes equipadas.

FAVORITOS

En el menú de objetos y de magia puedes seleccionar tus favoritos si eliges el arma, armadura o hechizo que quieras marcar y pulsas .

Puedes acceder a tu lista de favoritos mientras juegas pulsando repetidamente o . A continuación, podrás recorrer la lista pulsando y , equipar y usar objetos pulsando hechizos con o , y cambiar rápidamente las armas de tu mano izquierda () o de la derecha ().

Además, puedes asignar accesos rápidos primarios y secundarios con solo mantener pulsados o sobre los objetos de tu menú de favoritos. Así, podrás cambiar entre ambos objetos durante el juego con solo pulsar repetidamente o .

MENÚ DE MAGIA



HECHIZOS

Al lanzar hechizos con éxito, aumentará tu habilidad en la escuela de dicho hechizo. Puedes comprar nuevos hechizos a las personas que los venden o aprenderlos de los grimorios que encuentres en el mundo de juego.

PODERES

Pulsa **RB** para usar un poder que hayas equipado. Todas las razas comienzan con un poder propio, y durante tu aventura puedes adquirir poderes adicionales. Solo se puede equipar un poder a la vez, y la mayoría solo se pueden usar una vez al día.

GRITOS

Los gritos son combinaciones especiales en el idioma de los dragones capaces de producir efectos poderosos. Mantén pulsado **RB** para usar un grito que tengas equipado. Cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón, más palabras del grito se usarán y más poderoso será. Solo puedes tener un poder o un grito activo en cada momento.

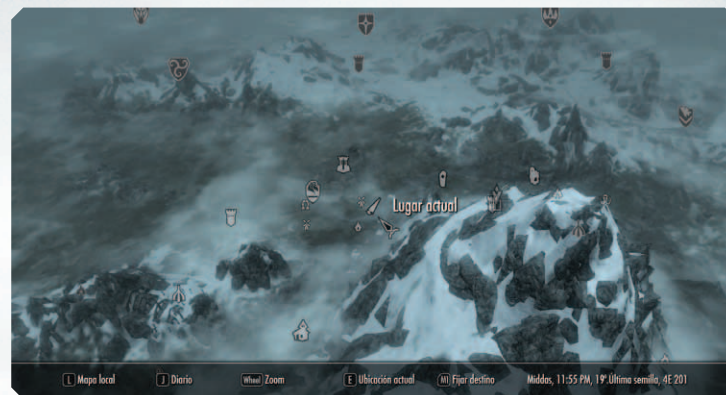
Después de usarlo, deberás esperar antes de poder volver a gritar. La brújula parpadeará mientras se esté recargando. Cuando deje de hacerlo, podrás volver a gritar.

Las palabras que componen cada grito deben aprenderse de los muros de palabras que se encuentran en el mundo. Después de aprender una palabra, debes desbloquearla usando el alma de un dragón para poder usarla. Estas almas se absorben matando dragones.

“Demasiado a menudo los nobles que nos visitan desde Cyrodiil ven poco más de Skyrim de lo que pueden apreciar desde su carruaje. Es cierto que esta provincia basta y sin civilizar está lejos de ser acogedora, pero también es un lugar de una belleza feroz y salvaje, con grandes vistas e inspiradoras maravillas naturales que aguardan a aquellos que tengan la voluntad de buscarlas y la educación necesaria para apreciarlas verdaderamente.”

— Marcio Carvain, Guía del explorador de Skyrim

MAPAS Y VIAJE RÁPIDO



MAPA DEL MUNDO

El mapa del mundo muestra toda la provincia de Skyrim. Pulsa **L** para moverte por el mapa, **LT** / **RT** para acercar o alejar la imagen y **Y** para centrar el mapa en la ubicación en la que te encuentres.



Tu posición: la flecha indica en qué lugar del mapa te encuentras y la dirección a la que te diriges.



Objetivo(s) de la misión: el objetivo o los objetivos de la misión dependen de la misión que tengas activa.



Marcador personalizado: Puedes situar este marcador donde quieras con solo pulsar **A**.

VIAJE RÁPIDO

Selecciona una ubicación del mapa y pulsa **A** para viajar hasta allí. No puedes hacer viajes rápidos mientras estás combatiendo o en interiores. Cuando hagas un viaje rápido, el tiempo avanzará en función de lo lejos que viajes. Si tienes un caballo, este viajará contigo. Cuando viajes a una ciudad, el caballo aparecerá en el establo más cercano.



Lugar descubierto: los marcadores de color claro se pueden seleccionar para viajar rápido.



Lugar conocido: los marcadores de color oscuro son lugares de los que has oído hablar, pero no puedes viajar rápidamente a ellos hasta que los visites.

DIARIO

Pulsa **START** y usa **LT/RT** para acceder a los menús de misiones, estadísticas y sistema.

MISIONES

Para marcar una misión como activa, selecciónala y pulsa **A**. Al activar una misión, se añadirá un marcador de misión (o varios) a la brújula y a los mapas local y del mundo.

La categoría Varios incluye objetivos especiales que pueden comportar nuevas misiones, lugares y recompensas.

MOSTRAR EN EL MAPA

Pulsa **X** para abrir el mapa del mundo y mostrar la ubicación del objetivo de misión.

ESTADÍSTICAS GENERALES

En Estadísticas generales se muestra información sobre los avances que está haciendo tu personaje en el juego.

MENÚ DEL SISTEMA

GUARDAR

Guarda manualmente tu partida en cualquier momento.

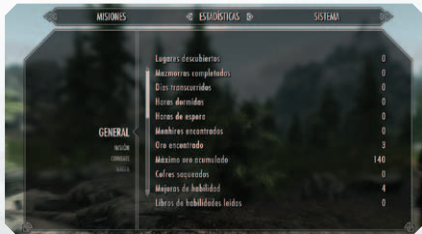
CARGAR

Elige en una lista de partidas guardadas previamente.

CONFIGURACIÓN

JUGABILIDAD

Mediante este menú, puedes ajustar la dificultad de juego (la dureza del combate), cambiar la sensibilidad de la cámara, invertir el eje Y, cambiar los ajustes de guardado automático y activar o desactivar la vibración.



DIÁLOGOS, TRUEQUES, CONTRATADOS Y AMIGOS



DIÁLOGOS

Para hablar con alguien, pulsa **A**. Para abandonar una conversación, pulsa **B**.

1. Nombre del personaje
2. Temas de los que no has hablado
3. Temas de los que has hablado

OPCIONES DE DIÁLOGO

La lista de temas de los que puedes hablar con esta persona. Puede que tengas que desplazarla hacia abajo para revelar más opciones. Si preguntas sobre ciertos temas, obtendrás más opciones de diálogo. Las opciones de diálogo de color claro indican temas de los que no has hablado aún. Las opciones de diálogo de color oscuro son opciones de los que ya se han hablado, aunque puede abarcar más opciones. A veces debes obtener información de un personaje. Aparecerán opciones de diálogo especiales, entre las que se incluyen:

Persuadir: convence a un personaje para que te cuente algo, solo con hablarle. Una puntuación elevada en la habilidad Elocuencia ofrece una mayor capacidad de persuasión.

Intimidar: persuadir por la fuerza a un personaje para que hable. El éxito depende de la habilidad Elocuencia y de su nivel.

Sobornar: coaccionar a un personaje para que hable, ofreciéndole una suma de dinero.

Pelear: empiezas una pelea con el personaje. Si ganas, obtendrás la información que necesitas. Aunque ninguno de los dos podéis morir en una pelea, esto se convertirá en un combate de verdad si sacas un arma y, posiblemente, en un delito.

APRENDER HABILIDADES

Algunos personajes pueden enseñarte a mejorar tus habilidades por un precio. Hay pocos personajes que tengan capacidad para instruir en cada una de las habilidades, y aún menos que puedan hacerlo al más alto nivel.



TRUEQUES

Si seleccionas Trueque, se mostrará tu inventario y el del otro personaje. Los objetos que hay por encima de la línea divisoria pertenecen al vendedor; los que hay por debajo te pertenecen a ti.

Selecciona cualquier objeto u objetos que quieras obtener de él y pulsa **A** para comprarlos. También puedes intentar venderle cualquiera de tus pertenencias seleccionándolas en tu inventario y pulsando **A**. Los vendedores solo compran objetos del mismo tipo que venden, de forma que tal vez no aparezcan todos tus objetos.

Los precios de compra y venta de objetos dependen de tu habilidad Elocuencia y de tus ventajas. Al comerciar, tu habilidad Elocuencia irá aumentando.

CONTRATADOS Y AMIGOS

En las tabernas de todo el mundo conocerás personas a las que puedes contratar para que luchen a tu lado. Cada contratado tiene su propia especialidad en combate y puedes darles órdenes. También pueden llevarte objetos.

En ocasiones, ciertos amigos te permitirán coger objetos de su inventario como regalo o te acompañarán en tu viaje. A veces también podrás darles objetos a cambio.

ÓRDENES PARA ACOMPAÑANTES

Apunta a tu acompañante y mantén pulsado **A** para entrar en el modo de órdenes. Puedes ordenarles a tus acompañantes que:

- **Esperen en un punto concreto en tierra.**
- **Usen un objeto del entorno, como una palanca o una silla.**
- **Ataque a un enemigo**
- **Abran una puerta o recipiente cerrados.**
- **Recojan objetos del entorno.**

No todos los acompañantes reciben órdenes, y los hay que son incapaces de realizar algunas de ellas. Ten en cuenta que los guardias te harán responsable de los crímenes que cometan tus acompañantes.

COMBATE

Incluso para el aventurero más habilidoso, Skyrim es un lugar lleno de peligros. Aprender los fundamentos del combate es crucial para tu supervivencia.

ARMAS

En Skyrim hay muchos tipos de armas. El daño que infligias dependerá del arma, de tu habilidad y de ciertas ventajas. Las armas más pesadas requieren más tiempo para atacar y es posible que, durante un periodo determinado, infligian menos daño total que un arma más rápida. Además, las armas lentas ralentizan tu movimiento.

ATAQUES CUERPO A CUERPO

Hay dos tipos de ataques: los básicos y los de poder. Para realizar un ataque básico, pulsa **RT**. Para uno de poder, mantén pulsado **RT**. Los ataques de poder requieren un gasto de aguante, pero infligen el doble de daño. Además, los ataques de poder tienen ciertas probabilidades de desequilibrar al oponente, lo que te permite seguir atacándolo. Las armas más pesadas consumen más aguante que las ligeras al lanzar ataques de poder.

ARQUERÍA

Para atacar con un arco, mantén pulsado **RT** para tensar la cuerda al máximo y suelta **RT** para disparar la flecha. Cuanto más tenses la cuerda, más daño infligirás. Puedes cancelar el disparo pulsando **X**. Existen ventajas de la habilidad de arquería que te permitirán hacer zoom o ralentizar el tiempo al apuntar. Para hacerlo, mantén pulsado **LT** mientras tengas la flecha en el arco.

ARMAS A UNA MANO Y A DOS MANOS

Algunas armas, como dagos, espadas, mazas y hachas de guerra, son de una mano y se pueden utilizar junto al escudo o esgrimir una en cada mano. Otras, como las hachas de batalla, mandobles y martillos de guerra, se utilizan a dos manos y no se pueden combinar con el escudo ni con otra arma. Las armas a dos manos son más lentas, pero infligen más daño.

BLOQUEAR

Para bloquear, mantén pulsado **LT**. Un bloqueo con un escudo o con un arma disminuye el daño recibido. Los escudos son mucho más eficaces que las armas a la hora de bloquear. Para dar un golpe con tu arma o escudo, mantén pulsado **LT** y pulsa **RT**. Estos golpes consumen aguante pero desequilibran a un oponente y te dejan abierta su defensa para seguir atacando. Además, puedes seleccionar una ventaja que te permite asestar golpes de poder, un ataque de golpe más potente, que se ejecutan si mantienes pulsado **RT** mientras bloqueas.

ARMADURA

Cada pieza de armadura que lleves se sumará a tu protección general o "índice de armadura". Cuanto más alto sea este, más protegido estarás. La cantidad de protección que recibes de esta prenda depende de la propia armadura, de tu habilidad con ese tipo de armadura y de cualquier ventaja pertinente que hayas seleccionado.

RENDICIÓN

Si te enzarzas en una lucha con un amigo o un guardia, puedes rendirte envainando el arma. Si tu oponente está dispuesto, dejará de luchar.

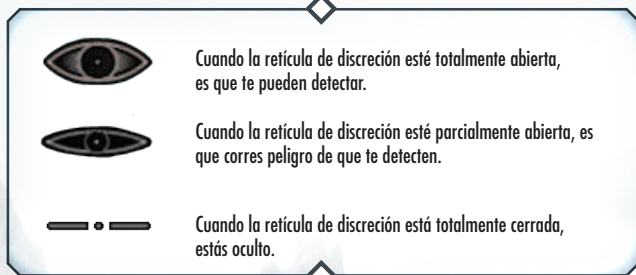
"¡Bloquea, contraataca y golpea! El enemigo no mostrará piedad, ¿por qué deberías hacerlo tú? La clave de la batalla es la ofensiva, coger a tu enemigo desprevenido y no darle tregua."

— Eduardo Corvo, Matar antes de que te maten

DISCRECIÓN, ROBO Y ABRIR CERRADURAS

DISCRECIÓN

Activa y desactiva el modo Discreción manteniendo pulsado **I**. La discreción te permite robar y llevar a cabo ataques sigilosos y devastadores. Tu estado de sigilo se muestra en pantalla cuando te agachas:



Cuando el ojo se abre por completo, y la retícula muestra el estado "DETECTADO", significa que te ha detectado un enemigo que hay cerca y que está a punto de atacar. Cuando el ojo se cierra del todo, y la retícula muestra la palabra "OCULTO", significa que has despistado a todos los enemigos y que estos han dejado de buscarte.

Lo sigiloso que eres depende de diversos factores:

- **Tu habilidad de discreción solo te sirve cuando estás agachado.** Cuanto más alta sea, más fácil será que no te detecten. Aumenta tu habilidad de Discreción lanzando ataques sigilosos con éxito o pasando sigilosamente cerca de un objetivo sin ser visto. Hay varias ventajas de discreción que te conceden bonificaciones adicionales al sigilo.
- **Visual:** es mucho menos probable que un enemigo te detecte si no puede verte.
- **Oscuridad:** es más difícil verte en las zonas de sombra.
- **Movimiento:** si estás quieto, es más difícil que te detecten, y más fácil si corres.
- **Sonido:** las armas a dos manos son las más ruidosas; las que se usan a una mano, más sigilosas; las dagas y los arcos no hacen ruido. Lanzar hechizos produce tanto luz como sonido. Las armaduras pesadas hacen más ruido al moverse.

Atacar a un enemigo que no te ha detectado te concede una bonificación al daño, cuya cantidad depende del arma y puede aumentarse mediante ventajas.

Los enemigos reaccionarán a los sonidos del entorno, como los impactos de las flechas o las trampas. A veces puedes utilizarlo en tu ventaja para sacar a un enemigo de su puesto.

ROBAR

Para poder robar, debes estar en modo Discreción. Acércate a la víctima y actívala para hacer que aparezca su inventario. Selecciona un objeto para robárselo o un objeto de tu inventario para ponérselo. Si lo consigues, el objeto se añadirá a tu inventario o al suyo, según corresponda. Si te detectan robando, te denunciarán y no podrás quedarte el objeto.

Cuanto más alta sea tu habilidad de robo, menos probable será que te pillen. Limitarse a mirar el inventario de un personaje no es delito.

ABRIR CERRADURAS



Usa **R** para girar la cerradura y **L** para rotar la gancha. Cuanto más cerca esté la gancha de la posición correcta mientras se gira, más girará la cerradura antes de que la gancha se rompa. Solo cuando la gancha esté en la posición correcta, la cerradura girará del todo y se abrirá.

CRIMEN Y CASTIGO

DELITOS, RECOMPENSAS Y PRISIÓN

Las siguientes acciones son consideradas delitos y te denunciarán si te descubren: robar objetos o caballos, robar un objeto, forzar cerraduras, allanar propiedad ajena, empezar una pelea (defenderte si te atacan no es un crimen) o asesinar a un personaje no agresivo.

Cuando se denuncia un delito, se ofrece una recompensa por tu captura en la ciudad o el pueblo en que te encuentres. El importe de la recompensa depende de la gravedad del delito que hayas cometido.

Cualquiera que te vea cometer un crimen será un testigo. Si consigues eliminar a todos los testigos de un crimen poco después de haberlo cometido, la recompensa no se hará efectiva.

Si se ofrece una recompensa por tu captura, los guardias se acercarán a ti y te detendrán. Si huyes, te perseguirán. Si te escapas a una ciudad o a un pueblo distinto a los que han puesto precio a tu cabeza, los guardias de ese lugar te ignorarán.

Si los guardias te cogen, puedes hacer lo siguiente:

- **Pagar la recompensa que han ofrecido por ti como multa y salvarte de prisión.** Se te confiscarán todos los objetos robados que haya en tu inventario, incluidos los que robaste sin que te detectaran.
- **Resistirte al arresto.** Si te resistes, los guardias te atacarán. Si escapas, la recompensa por tu captura permanecerá vigente en esa ciudad o pueblo, y la guardia intentará detenerte si regresas. Si te rindes envainando tu arma, puede que los guardias dejen de atacarte dependiendo de tu reputación, aunque te arrestarán en cualquier caso.
- **Ir a prisión y no pagar la multa.** Si vas a prisión, puedes intentar abrir la cerradura y escaparte sin que te detecten. Para cumplir condena, activa la cama que hay en tu celda y aparecerás en el exterior, con la condena cumplida. El progreso de tus habilidades se pierde en función del tiempo que pases en prisión.

ALQUIMIA



Por toda Skyrim se pueden encontrar ingredientes alquímicos. Los venenos y las pociones se crean en el banco de trabajo de alquimia mezclando ingredientes que compartan un efecto. Tu personaje puede consumir pociones para obtener efectos positivos, mientras que los venenos se aplican a las armas para infligir daño adicional por envenenamiento.

Cuanto más alta sea tu habilidad de alquimia, más potentes serán los venenos y las pociones que puedas crear. Tu habilidad de alquimia aumentará cuando comas ingredientes y crees pociones y venenos.

Todos los ingredientes tienen cuatro efectos diferentes. El primero de ellos lo descubrirás al comer el ingrediente y los tres restantes, cuando los combines. Si una poción o un veneno fallan, es porque los ingredientes no tenían efectos en común. También puedes obtener ventajas que te permiten descubrir más efectos al comerlos.

“Puede que el trol haya muerto, pero tu labor aún no ha finalizado. Deja que las llamas se extingan y examina el cuerpo. Si tienes suerte, encontrarás depósitos de grasa por los que obtendrás un buen pellizco en una botica. De hecho, si tienes talento para la alquimia, puedes hervir la grasa y usarla para todo tipo de pociones y tónicos.”

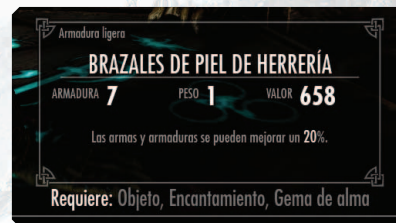
— Finn, *Cómo matar trols*

ENCANTAMIENTO



Encantamiento es el arte de aplicar efectos mágicos a las armas y armaduras. Para crear un objeto encantado, antes necesitas haber aprendido un encantamiento, tener una gema de alma llena y un arma o una pieza de armadura que no estén encantadas. Cuanto más alta sea tu habilidad de encantamiento, mejor será el objeto encantado.

Los encantamientos se aprenden destruyendo objetos encantados. Lleva los objetos encantados a un encantador arcano para destruirlos.



Las gemas de alma llenas se encuentran en el mundo o se crean mediante el hechizo de trampa de alma, que captura el alma de una criatura en una gema de alma vacía.

Hay encantamientos que solo se pueden aplicar a armas, y otros solo a objetos equipados o a tipos determinados de esos objetos equipados. Los encantamientos de las armas consumen cargas con cada impacto y deben recargarse cuando se consumen. El control desilanzante de poder y el tamaño de la gema de alma determinan cuántas cargas puede tener el arma encantada.

Los encantamientos de las prendas son permanentes y no necesitan recargarse.

HERRERÍA



Usa forjas para crear nuevas armas y armaduras. Cuanto más alta sea tu habilidad de herrería, mejores serán las armas y armaduras que podrás forjar. Aumentas la habilidad de herrería creando o mejorando armas y armaduras, instruyéndote o leyendo libros de habilidades.

Para crear armas y armaduras, se requieren componentes que pueden encontrarse por el mundo, como hierro o acero, además de saber cómo se crea un objeto. Para desbloquear nuevas opciones de armas y armaduras, elige ventajas de la constelación de habilidades del herrero.

Piedras de afilar: la piedra de afilar aumenta el daño de las armas. Para afilar un arma, necesitas materiales adecuados. La cantidad de la mejora depende de tu habilidad de herrería y de tus ventajas.



Bancos de trabajo: usa los bancos de trabajo para mejorar el índice de armadura de un objeto. Para ello, necesitarás ciertos componentes. La cantidad de la mejora depende de tu habilidad de herrería y de tus ventajas.



FUNDICIÓN, CURTIDO Y COCINA



FUNDICIÓN

El mineral en bruto puede encontrarse por el mundo, especialmente en las minas. Puedes fundir dicho mineral en las fundiciones y convertirlo en lingotes, necesarios para forjar armas y armaduras.



CURTIDO

Las pieles de animales se secan en los soportes para curtir y se convierten en cuero en bruto. Cuanto más grande sea el animal, más cuero dará su piel. El cuero en bruto se corta en tiras, que se usan como componentes para crear armas y armaduras.



COCINA

Los calderos te permiten preparar alimentos que tienen diversos efectos temporales. Cada receta requiere una cantidad específica de ingredientes culinarios que pueden encontrarse por toda Skyrim.

CABALLOS, CASAS, LIBROS Y RECIPIENTES



CABALLOS

Para montar en un caballo, acércate a él y pulsa **A**. Para galopar, mantén pulsado **LB**. Pulsa **A** mientras estés cabalgando para bajarlo. Para comprar un caballo, visita los establos que hay a las afueras de cualquier población importante. Cuando viajes rápidamente a una ciudad, tu caballo quedará en el establo local que haya a sus puertas.

CASAS EN VENTA

En cada ciudad importante hay casas en venta. Cuando compres una, podrás amueblarla. Habla con el administrador del jarl de cada ciudad para más información.

LIBROS Y OTROS DOCUMENTOS

Cuando activas un libro o un documento, puedes volver a colocarlo en su sitio (**B**) o cogerlo (**A**). Usa **L**/**R** o **LT**/**RT** para pasar las páginas de un libro.

Los libros de habilidades mejoran tus habilidades la primera vez que los lees. Los grimorios te enseñan hechizos y se consumen cuando los lees.

RECIPIENTES

Son los cofres, cajas, barriles, aparadores, cajones, cadáveres y muchas cosas más. Para abrir un recipiente, pulsa **A**. Si el texto "ABIERTO" aparece en rojo, es que los objetos que contiene son propiedad de otra persona.

¡ATENCIÓN! ¡No dejes cosas en recipientes que no sean de tu propiedad! Puede que ya no estén cuando vuelvas a buscarlas. Comprarse una casa es una manera de tener recipientes propios.

Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita www.xbox.com/live.

CONECTANDO

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familyssettings.

INFORMACIÓN SOBRE LA GARANTÍA

ZeniMax Europe Limited garantiza al comprador original de este producto de software informático que el disco/cartucho suministrado con el producto no mostrará defecto alguno durante los primeros 90 días siguientes a la fecha de compra. En caso contrario, sírvase devolver el producto defectuoso, junto con su correspondiente prueba de compra. Si, por cualquier motivo, ello no fuera posible, por favor, devuelva el producto a ZeniMax Europe Limited a la dirección que aparece a continuación, junto con la correspondiente prueba de compra, lugar en que se produjo la compra, escrito que describa el defecto y cualquier embalaje original que conservase. ZeniMax Europe Limited reembolsará los gastos postales soportados por la devolución de productos defectuosos.

La presente garantía es adicional a los derechos que ostente en virtud de la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías de los Bienes de Consumo que, en ningún caso se verán limitados o afectados por la presente garantía. De conformidad con dicha ley, estos derechos podrán ejercerse durante el plazo de dos años a partir de la entrega de dichos productos, entendiéndose dicha entrega como la fecha de compra que aparezca en la factura o recibo de compra.

A tenor de lo anterior, si el producto no cumple con las especificaciones del vendedor o no es apto para sus fines, el comprador original de este software informático tendrá derecho, siempre dentro del plazo de dos años, a la reparación o sustitución del producto. El comprador ejercerá dichos derechos contra el vendedor o el fabricante en virtud de los términos y condiciones establecidos en la Ley 23/2003.

Si dicha sustitución o reparación no fuera factible, el comprador original tendrá derecho a un descuento en el precio o a la terminación del contrato a su elección.

El comprador deberá comunicar la falta de conformidad del producto al vendedor o fabricante dentro de los dos meses siguientes a su conocimiento.

ZeniMax Europe Ltd., Skypark – 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, Reino Unido

ASISTENCIA TÉCNICA Y ATENCIÓN AL CLIENTE

Para obtener asistencia técnica y atención al cliente, llame al 912 754 744, Horario de Atención: de 9:00 de la mañana a 6:00 de la tarde de lunes a viernes, con la excepción de días festivos españoles. Cerramos los fines de semana, contactar SupportES@bethsoft.com o visite www.bethsoft.com. Para reclamaciones relacionadas con la garantía, envíe el disco del juego a ZeniMax Europe Limited, Skypark – 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, Reino Unido, junto con la prueba de compra, el número de producto, una breve descripción del error o defecto y remite.



The Elder Scrolls® V: Skyrim™ © 2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Skyrim, Bethesda, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Uses Havok™. © Copyright 1999-2011. Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Scaleform GFX © 2009 Scaleform Corporation. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright ©1997-2011 by RAD Game Tools, Inc. FaceGen from Singular Inversions Inc. FaceFX Software used for facial animation. ©2002-2006, DC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All rights reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft.

MAN-41445-SPA