

Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Misiones

1. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Liberación
2. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Antes de la Tormenta
3. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Túmulo de las Cataratas Lúgubres
4. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - La Garra Dorada
5. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - El Ascenso del Dragón
6. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - En Tiempos de Necesidad
7. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - El Camino de la Voz
8. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - El Cuerno de Jurgen Llamador del Viento
9. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Una Hoja en la Oscuridad
10. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Inmunidad Diplomática
11. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Una Rata Arrinconada
12. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - El Muro de Alduin
13. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - La Garganta del Mundo
14. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Conocimiento Antiguo
- 14.1. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Conocimiento Antiguo (Segunda Parte)
15. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - La Perdición de Alduin
- 15.1. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Estación Sin Fin
- 15.2. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - El Caído
16. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - El Nido del Devorador del Mundo
17. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Sovngarde
- 17.1 Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Matadragones

1. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Liberación

Has sido capturado por el Imperio, sentenciado a morir junto a los Capas de la Tormenta rebeldes. Nos llevan al pueblo de Helgen donde nos va a ejecutar, pero justo antes de que te corten la cabeza aparece un dragón.

Después de escapar de la muerte tienes que abrirte paso hacia la fortaleza. Puedes hacerlo siguiendo a Hadvar o con Ralaf.

Lo siguiente es escapar de Helgen.

En la huida saltamos de la torre que está siendo atacada por el dragón y seguimos a Hadvar. Una vez nos libera de las esposas tenemos un Nuevo Objetivo (NO): obtener equipo. En un cofre cercano: armadura imperial ligera, espada, botas, llave del bastión de Helgen. Lo necesario para empezar.

Avanzamos junto a Hadvar por los niveles subterráneos de la fortaleza luchando contra varios guardias imperiales.

Nuevo Objetivo Opcional (NOO): Registrar el barril en busca de pociones.

Llegamos a la sala de torturas. En un mochila que hay en la sala obtenemos las ganzúas que nos servirán para abrir las jaulas. En la del medio hay un mago muerto. Podemos recoger un grimorio con el que aprenderemos el hechizo CHISPAS, una poción y oro. Seguimos adelante con Hadvar y atravesamos zonas con varios enemigos (los de siempre, soldados de la capa de la tormenta).

Seguimos avanzando siguiendo el curso de un riachuelo subterráneo hasta llegar a una estancia con arañas.

El siguiente peligro será un oso. Podemos escapar fácilmente de él si vamos agachados sin hacer mucho ruido. Y salimos al exterior, a Skyrim. Misión cumplida.

2. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Antes de la Tormenta

Ya estamos libres en el mundo de Skyrim, podemos empezar a explorar el mundo.

Hadvar nos sugiere ir a la Villa del Cauce Boscoso para hablar con su tío, el herrero Alvor.

Nuevo Objetivo: Habla con Alvor

De todas maneras, una vez en el mundo abierto podemos hacer lo que queramos. Por ejemplo explorar el escenario para encontrar localizaciones como la Mina de las Ascuas, donde seremos recibidos por desagradables bandidos.

De camino a la Villa del Cauce Boscoso nos encontramos con las Piedras Guardianas, unos menhires que podemos activar para aprender más rápidamente habilidades específicas.

Activar piedra guardiana Ladrón: aprender habilidades de ladrón un 20% más rápido

Activar piedra guardiana Mágica: aprender habilidades mágicas un 20% más rápido

Activar piedra Guerrero: aprender habilidades de guerrero un 20% más rápido (nosotros optamos por esta)

Llegamos a la Villa del Cauce Boscoso. Podemos hablar con sus habitantes y empezar a recolectar misiones principales y secundarias. También podemos descubrir todas las opciones que nos ofrece el pueblo como el poder descansar en la posada, el soporte para curtir pieles, la fragua del herrero, visitar al comerciante. También puedes entrenarte en arquería con la ayuda de Faendal, para mejorar a cambio de dinero.

En casa de Alvor hay bastantes objetos. Entre ellos un libro, la "Guía de Carrera Blanca para gentilhombres". Alvor nos asigna una NO: Hablar con el Jarl de Carrera Blanca.

Para llegar a Carrera Blanca has de cruzar las montañas, una vez pasado esto llegas a un gran extensión de terrero llano donde puedes descubrir varios lugares: la Granja de Pelagia, la Destilería Amielada, los Establos de Carrera Blanca (donde puedes comprar un caballo por 1.000 de Oro)

También en esta primera toma de contacto puedes hablar con diversos cazadores que te proponen unirse a su orden. Por ejemplo Alea la cazadora, que te sugiere unirse a los "Hermanos de Escudo" (Nuevo Objetivo Secundario (NOS): hablar con el líder de los Compañeros). Forkas es otro que está en el grupo de los "Compañeros".

Antes de entrar en la ciudadela verás que hay un campamento de kajiits a las afueras. Si hablas con Khayla podrás entrenar la habilidad de Discreción a un módico precio.

Al llegar a las puertas de la ciudad de Carrera Blanca te encuentras con un guardia que te da varias opciones. Puedes decirle que Cauce Boscoso está en peligro y solicita la ayuda del Jarl de Carrera Blanca. El guardia te dice entonces que entres, que el Jarl está en la Cuenca del Dragón, en la cima de la colina.

Nuevo Descubrimiento (ND): Carrera Blanca

Dentro de Carrera Blanca te esperan muchísimas misiones secundarias. No obstante es importante que sepas que la ciudad está dividida entre dos facciones: los Batalladores y los Melenas Grises.

Para llegar al Jarl hemos de subir, pasamos un imponente roble y seguimos subiendo, hasta llegar al bastión de Cuenca del Dragón.

ND: Cuenca del Dragón

Nos recibe Irileth, la elfa oscura que es asistente personal del Jarl, y nos dice que no recibe visitas. Le decimos que venimos en busca de ayuda para Cauce Boscoso y que hemos visto dragones y nos dejará hablar.

Finalmente hablamos con Jarl Balgruuf el Grande y acaba esta misión.

3. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Túmulo de las Cataratas Lúgubres

Entrega la piedra de dragón a Farengar

Habla con Farengar

El Jarl Balgruff cree que podrías ayudar a Farengar, el hechicero de la corte, en un asunto relacionado con dragones.

Para hacer esta misión antes debes hacer la misión "La Garra Dorada".

Una vez lo hayas hecho simplemente has de entregarle la piedra del dragón que conseguiste en la misión "La Garra Dorada".

4. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - La Garra Dorada

Objetivos:

Lleva la garra dorada a Lucano

Descubre el secreto del Túmulo de las Cataratas Lúgubres

Desenreda a Arvel

Recupera la garra dorada

Lucano Valerio, el comerciante de Cauce Boscoso es quien te encarga esta misión. Te ofrece una recompensa a cambio de recuperar su antigua Garra Dorada, robada por unos bandidos que acampan en Túmulo de las Cataratas Lúgubres.

Vas subiendo por la montaña que te lleva al Túmulo de las Cataratas Lúgubres. Prepárate para varias oleadas de enemigos. Cuidado con los arqueros. Por el camino puedes descubrir la Cabaña de Anise: dentro puedes leer el libro "Canción de los Alquimistas"

ND: Cabaña de Anise

En lo alto de la montaña tienes el Templo de las Cataratas Lúgubres. Para vencer a los primeros bandidos puedes hacer uso del sigilo. Avanzamos por sus pasillos y vemos como muere uno de los bandidos a causa de una trampa. Hemos de superar un puzle alienando los 3 emblemas de animales. Seguimos avanzando y encontramos el "Libro del Ladrón", así como varias pociones. Antes de llegar a la escalera de caracol encontramos un pergamino Bola de Fuego. Bajadas las escaleras nos espera una gran Araña Congeladora. Para matarla es útil usar la magia de Fuego y esquivar su veneno que nos debilita lentamente. Una vez acabamos con la araña hemos de liberar a "Arvel el rápido". Haciendo honor a su nombre escapará con la garra. Hemos de cogerlo antes de que avance demasiado a tendremos problemas. Le cogemos la garra y su diario, que nos será de ayuda más adelante.

Lo siguiente será enfrentarse con varias oleadas de Draugr, una especie de zombis de antiguos guerreros nórdicos. A partir de esta zona has de ir con especial cuidado con las trampas, que también podrás utilizar a tu favor para machacar a los enemigos. Actívalas con la cadena. No pierdas de vista algunas armas interesantes que encontrarás en estas estancias como un arco nórdico antiguo.

En la segunda oleada de Draugrs no te olvides de inspeccionar un cofre escondido. Lo siguiente es seguir el curso de la corriente subterránea. Llegamos a una sala con dos pisos y varios Draugr que vendrán a atacarnos. Hay uno especialmente más fuerte que el resto.

A continuación nos encontramos con uno de los primeros cofres de dificultad Difícil del juego, dentro solo hay un poco de Oro y una poción.

Entra en el Sagrario de las Cataratas Lúgubres.

IMPORTANTE: Para abrir la siguiente puerta tendrás que encontrar la combinación examinando la propia garra dorada. Dentro te espera un combate con un Draugr algo más poderoso. Al derrotarlo te dará un mandoble antiguo nórdico de frío y la PIEDRA DE DRAGÓN.

No te olvides un cofre que hay en esta estancia con una armadura de hierro, una de acero y Oro.

En el muro frente al ataúd encuentras el muro de poder con todas las voces. Aprende el grito "Fuerza, fuerza implacable".

Devuelve la garra a Lucano Valerio en Cauce Boscoso, quien te recompensará.

5. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - El Ascenso del Dragón

Esta misión te la dan tras completar "Túmulo de la Cataratas Lúgubres".

Objetivos:

Habla con el Jarl Balgruuf

Ve a ver a Irileth junto a la atalaya Oeste

Mata al dragón Mirmulnir

Investiga al dragón

(Opcional) Usa tu nuevo poder de grito
Vuelve con el Jarl del Balgruff

Usar el arco es el mejor método para acabar con el dragón Milmurnir. Deberás moverte por los diferentes pisos de la atalaya evitando el fuego. Cuando derrotes al dragón has de acercarte y al hacerlo absorberás un poder de grito, lo que demuestra que tienes un lazo con los dragones.

Al volver con el Jarl te recompensa por los servicios con varios objetos de valor, te nombra thane de Carrera Blanca y te asigna a tu propio edecán (ayudante).

6. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - En Tiempos de Necesidad

Hacemos un alto en el camino en la historia principal para cumplir una misión que nos han encargado en Carrera Blanca.

Objetivos:

Encuentra a la guardia roja

Habla con Saadia (la guardia roja) o Informa a los alik'r de dónde se encuentra Saadia

Habla con el prisionero de los alik'r o Informa a los alik'r de dónde se encuentra Saadia

Mata a Kematu o habla con él

Ve a ver a Saadia

Lo primero que tenemos que hacer es encontrar a la guardia roja. La encontrarás en la cocina de la posada La Yegua Abanderada, donde se esconde y se hace llamar Saadia. Es una noble de Páramo del Martillo que se esconde porque quieren matarla.

Ahora que hemos descubierto el paradero de Saadia podemos desvelar su encodite a los que la persiguen o bien acabar con los bandidos que han sido contratados para capturarla. Si optamos por ir a por los bandidos debemos hablar antes con uno de ellos que ha sido encarcelado en Carrera Blanca. La prisión de Carrera Blanca se encuentra justo antes de llegar a la Cuenca del Dragón, en lo alto de la ciudad, en el flanco derecho del edificio mirando hacia la puerta.

Tras hablar con el preso alik'r puedes comprar su libertad por 100 Oro y te revelará el paradero de los bandidos y de su líder Kematu.

El Antro de los Timadores está bastante cerca de Carrera Blanca, pero si todavía no te has aventura do por esta zona quizás descubras nuevos lugares.

Nuevo Descubrimiento: La Cuenca del Viento: Cuidado con los gigantes, seguramente todavía no tendrás nivel para enfrentarte a ellos en igualdad de condiciones.

Nuevo Descubrimiento: Fuerte Páramo Gris: Tampoco somos muy bienvenidos aquí

Nuevo Descubrimiento: Cueva del Colmillo Roto: La descubres gracias a una cazadora que ha sido atacada por un vampiro y te pide ayuda.

Nuevo Descubrimiento: Campamento del Árbol Somnoliento.

Una vez llegas al Antro de los Timadores te espera una buena ración de combates contra diferentes oleadas de bandidos. Un buen consejo para salir bien parado es esperar que vayan viniendo uno a uno en uno de los pasillos, así nos aseguramos que no nos atacan por todos lados.

No olvides registrarlo todo para encontrar un pergamino Círculo de Guardián.

Una vez llegas a Kematu puedes negociar con él y entregarle a Saadia o luchar. Si optas por esta última opción nuevamente te será útil esperar a los enemigos en un pasillo estrecho para ir acabando según vayan llegando. Puedes usar un Grito para alejarlos, el arco o magias.

Kematu es el enemigo más fuerte. Un truco es atraerlo hacia la habitación grande con una mesa en medio para tener suficiente espacio para luchar uno contra uno. Cuando acabas recoge todo lo que veas que tenga valor y vuelve a La Yegua Abanderada para hablar con Saadia. Te recompensará con 500 Oro.

7. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - El Camino de la Voz

Dentro de la historia principal, esta misión va inmediatamente después de "El Ascenso del Dragón".

Objetivos:

Habla con los Barba Grises

Demuestra tu grito de "Fuerza Impacable"

Habla con Arneir

Aprende la palabra de poder de Einarth

Demuestra tu grito de "Fuerza Implacable" 3/3

Aprende la palabra de poder de Borri

Demuestra tu grito de "Torbellino arrollador"

Habla con Arneir para seguir entrenándote

Los Barbas Grises te han convocado a su monasterio en Alto Hrothgar, en las laderas de la Garganta del Mundo. Parece que se han enterado del misterioso poder que conseguiste al matar al dragón.

Si partes de Carrera Blanca, cosa que es lo más probable, te espera un camino muy largo hasta llegar a tu primer destino en esta misión, Paraje de Ivar. Es recomendable que vayas en caballo, puedes comprar uno por 1.000 Oro en el Establo de Carrera Blanca. Vigila porque encontrarás varios animales salvajes en esta travesía, también bandidos, e incluso criaturas poderosas como el Atronach de las Llamas.

Además de una altas probabilidades de que acabes dando varios rodeos, en el camino puedes descubrir nuevos lugares. Estos son los que descubrimos nosotros:

Nuevo Descubrimiento: Torres de Valtheim

Nuevo Descubrimiento: Cruce de Agua Oscura

Nuevo Descubrimiento: Guardia Brumosa

Nuevo Descubrimiento: Cueva Pierna Rota

Nuevo Descubrimiento: El Campamento de Milheim

Nuevo Descubrimiento: Sala de Geirmund

Nuevo Descubrimiento: Paraje de Ivar

Cuando por fin llegues al Paraje de Ivar puedes descansar en la Posada Vilemyr.

El siguiente paso son los famosos 7.000 escalones de Alto Hrothgar, un camino en el que encontrarás varios peregrinos y peligros.

Antes de empezar la ascensión es aconsejable que aceptes la misión secundaria que te encargará Klimmeck para subir unos suministros, te viene de paso.

MISIÓN SECUNDARIA: En Paraje de Ivar: Klimmeck te encarga que lleves unos suministros a los Barbas Grises en Alto Hrothgar. Cuando hayas subido hasta arriba, antes de entrar puedes dejar los suministros que te dió Klimmeck en el cofre que hay en la entrada del monasterio.

Además de varios lobos, el enemigo más temible (y quizás el primer enfrentamiento realmente serio del juego) es contra el trol de escarcha. Es un adversario muy poderoso

para el nivel que seguramente tendrás al llegar, nuestro edecán murió durante este combate.

Si tras varios intentos no podemos acabar con el trol de escarcha siempre nos queda la opción de huir. Nos seguirá todo el rato, e incluso entrará en el monasterio de Alto Hrothgar, pero una vez allí los Barbas Grises acabarán fácilmente con él.

Recuerda que antes de entrar puedes dejar los suministros que te dió Klimmeck en el cofre que hay en la entrada del monasterio.

En Alto Hrothgar Arngeir te pide que les muestres tu voz de dragón. Después de hacerlo te explicará toda la teoría de las palabras de poder. Sigue todas las instrucciones que te dan los Barbas Grises para acabar la misión.

8. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - El Cuerno de Jurgen Llamador del Viento

Esta misión va inmediatamente después de "El Ascenso del Dragón".

Objetivos:

- Recupera el cuerno de Jurgen Llamador del Viento
- Lee la nota
- Ve a ver al que ha robado el cuerno
- Devuelve el cuerno a Arngeir
- Aprende la palabra de poder de Borri
- Aprende la palabra de poder de Wulfgor
- Recibe el saludo de los Barba Grises

Tras demostrar nuestra habilidad para aprender las palabras/gritos de los Barbas Grises, Arngeir nos envía a una prueba final: recuperar el cuerno de Jurgen Llamador del Viento de su tumba, en Ustelgrav.

No obstante, antes de ponernos en camino de Ustengrav te proponemos hacer una misión secundaria de camino. Se trata de "Mata al líder bandido de Campamento de Arroyo Estancado".

MISIÓN SECUNDARIA: "Mata al líder bandido de Campamento de Arroyo Estancado" es una misión que nos da el ayudante del Jarl Balgruff de Carrera Blanca. Encontramos este campamento al noroeste de Carrera Blanca. Dentro nos esperarán varios bandidos, trampas como rocas que caen del techo y elementos puestos para hacer ruido y alertar nuestra presencia. Pero si os arriesgáis a hacerla os esperan tesoros interesantes. Por ejemplo un Grimorio; Transmutar, Grimorio: Clarividencia, Collar de Bloqueo Menor (bloquea un 15% más de daño con el escudo) y también colmillos de mamut (que os vendrán de perlas para entregarle a Ysolda, la comerciante que podéis conocer en la Yegua Abanderada de Carrera Blanca, y que precisamente los necesita).

Después de este alto en el camino proseguimos nuestro camino a Ustengrav. Por el camino podemos hacer nuevos descubrimientos si todavía no hemos explorado esta zona:

Nuevo Descubrimiento: Volunruud a Ustengrav (aquí encontraréis Oro y el Pergamino: Histeria)

Cerca del borde de esta zona montañosa y nevada encontraréis un pequeño altar con objetos muy interesantes: Hacha de Guerra de acero de electrocución, Yelmo de Hierro de Ilusión, Diamante, Escudo de acero, etc.

También delante de este pequeño altar encontraréis un muro con una nueva palabra de dragón. Aunque está custodiado por un poderoso fantasma (del que podéis huir). No obstante, id con cuidado porque también cerca de este altar merodea un dragón, y si no tenéis suficiente nivel os puede dejar bastante chamuscados.

Realizamos nuevos descubrimientos camino de Ustengrav.

Nuevo Descubrimiento: La Piedra del Noble (que podéis activar para disponer de bonificaciones)

Nuevo Descubrimiento: Cerro Pedregoso

Finalmente llegamos a Ustengrav, donde parece que ha habido una masacre.

Una vez en Ustengrav nos empezarán a recibir varios Draugrs, pero no hemos de olvidar registrarlo todo porque hay varios grimorios (Valor, Llamas, Congelación) tanto en cofres como en cadáveres.

Seguimos avanzando hasta que llegamos a una puerta que nos conduce a Entrañas de Ustengrav.

A partir de aquí tenéis que ir con cuidado con las trampas de fuego que hay en el suelo.

Seguimos encontrando tesoros como el Pergamino: Armonía.

Llegamos a una sala donde a la izquierda nos espera un cofre, pero está protegido con un doble reja. Para poder acceder encontraréis dos tiradores por las paredes de la sala; fijaros bien). Si los encontráis podréis acceder al contenido del cofre y también usar el puesto de encantador arcano. Si anteriormente habéis cogido las armas del pequeño altar de la montaña que os acabamos de decir, aquí podéis desencantarlos y de paso liberaros de peso.

Finalmente llegamos a una gran sala con mucha vegetación, una cascada, un puente, varios Draugrs.

Bajad abajo de todo porque encontraréis un muro de frases con una nueva palabra "Devanecer, Volverse Etéreo".

Escondido detrás de la cascada encontraréis otro cofre.

Seguimos en la gran sala llena de vegetación, pero ahora volvemos a subir y cruzamos el puente. Al otro lado nos esperan 3 interruptores que accionan las 3 puertas rojas.

Solamente pasaremos antes de que se cierren si usamos el grito "Torbellino Arrollador" que nos han enseñado los Barba Grises.

Una vez hemos pasado las trampas nos esperan más trampas de fuego, así que nos tocará correr. También arañas congeladoras, una grande y varias pequeñas.

Cortamos las telarañas para avanzar hasta que llegamos a una sala de la que emergen unas estatuas.

Al llegar a la tumba de Jurgen Llamador del Viento ves que alguien ha sustituido el cuerno por una nota en la que nos citan a acudir a la Posada El Gigante Dormido en Cauce Boscoso.

Pasada esta sala hay un cofre con un Grimorio: Conjurar Familiar, 134 Oro, Hacha de Guerra de Hierro Reverente. Puedes coger todo esto y salir de nuevo a Skyrim.

Nos toca volver a Cauce Boscoso.

Allí hablamos con Delphine, la posadera, y alquilamos el desván (10 de Oro). Ella te devolverá el cuerno y encargará la nueva misión "Una Hoja en la Oscuridad".

Ahora puedes hacer esta nueva misión y ya devolverás el cuerno después.

Una vez lo hagas has de volver a Alto Hrothgar y estarás en disposición de aprender la palabra de Dragón "Empujar". La aprendes y completas la misión.

9. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Una Hoja en la Oscuridad

Esta misión te la entrega Delphine casi al final de la misión "El Cuerno de Jurgen Llamador del Viento".

Objetivos:

Habla con Delphine

Localiza el lugar de enterramiento del dragón

Mata al dragón Sahlokmir

Habla con Delphine

Antes de nada, Delphine te da el cuerno de Jurgen Llamador del Viento, con lo que podrías interrumpir la misión para entregárselo a Arngeir y completar tu entrenamiento (y acabar la misión anterior). Nosotros te recomendamos que esperes, hay mucho tiempo para entregarla y no tiene mucho sentido subir hasta allí arriba para volver a bajar (aunque tengas viaje instantáneo).

Sigue a Delphine a su escondite.

Ella te explica que la están persiguiendo los Thalmor, y sospecha que tiene que ver con la resurrección de los dragones.

Delphine cree que los dragones están volviendo a la vida y que solo un sangre de dragón puede detenerlo. Esta misión es una prueba en la que deberemos demostrarle que, efectivamente, somos un dragonborn.

Puedes ir con ella o ir separados. Esto es decisión tuya.

Nosotros la acompañamos y por el camino, además de vérnoslas con varios enemigos animales, nos encontramos con nuevos descubrimientos.

Nuevo Descubrimiento: Aserradero de Agua Turbia

Nuevo Descubrimiento: Establos de Ventalia

Cuando llegáis a la arboleda de Kyles, conviene ir agachados para oír la conversación de los dragones sin que nos descubran. Un dragón está resucitando a otro mediante un grito.

Lo siguiente es acabar con el dragón Sahlokmir. Dado que es un dragón que está bastante quieto en el suelo nosotros usamos un Pergamino: Bola de Fuego para dejarle bastante tocado. Flechas y ataque directo para rematarlo.

Después de absorber el alma del dragón y demostrar que eres dragonborn Delphine se confiesa, ella es una de las últimas Cuchillas, organización dedicada a proteger a los Sangre de Dragón y detener a los dragones.

Te explica también cuál será la siguiente misión. Infiltrarse en la base de los Thalmor, que hace 30 años estuvieron en guerra con el Imperio, para investigar su relación con el retorno de los dragones.

Te da la llave del escondite y se acaba la misión.

10. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Inmunidad Diplomática

Esta misión va inmediatamente después de "Una Hoja en la Oscuridad".

Objetivos

Reúnete con Delphine en Cauce Boscoso

Reúnete con Malborn en Soledad

Entrega el equipo a Malborn

Reúnete con Delphine en los establos

Habla con Malborn

Crea una distracción y aléjate del grupo

Recupera tus cosas (Opcional)

Busca información sobre el retorno de los dragones

Escápate de la Embajada de Thalmor

Delphine te pide que te infiltres en la embajada Thalmor, en Soledad, que está en la parte noroeste de Skyrim. Puedes llegar fácilmente si viajas de forma rápida hasta Ustengrav, donde has estado recientemente. Si vas a pie, tendrás la oportunidad de descubrir nuevas zonas.

Nuevo Descubrimiento: Cavada del Arroyo Verde

Nuevo Descubrimiento : Orothein

Nuevo Descubrimiento: Almacén de la Compañía del Imperio

Nuevo Descubrimiento: Granja de Katla

Una vez llegues a Soledad observa o intefiere en la ejecución y dirígete al Skeeever Travieso para habla con Malborn. Dale todo lo indispensable, las armas que más uses y demás, y se asegurará de colarlo en la embajada.

Vuelve a hablar con Delphine en la Granja de Katla y toma el carruaje hacia la embajada si estás preparado. Te encontrarás con un Hechicero Thalmor que te pedirá la invitación, dásela.

Tras charlar un momento con la embajadora Elenwen vuelve a ver qué hace Razelan, el borracho que te has encontrado en la entrada. Estará dentro, sentado en un banco, y montará un numerito si le ofreces una bebida para que te sea más fácil ir a hablar a escondidas con Razelan.

Síguele e infíltrate, la mejor opción es que intentes avanzar con sigilo, si es que tus habilidades te lo permiten, y esperes a que los dos guardias acaben de hablar para que cambien de posición. Si no te has acordado de darle a Razelan una armadura puedes coger una ligera de los elfos.

Si decides acabar con todos la pelea puede ser un poco dura. Lo ideal es acercar a los dos primeros khajitt guerreros hasta la puerta de entrada, acabar con ellos y después ir a por el mago, que puede alternar entre fuego y electricidad.

Ahora no armes mucho jaleo. Quítate toda la armadura que puedas llevar para hacer el mínimo ruido posible y ve hasta el cofre para coger la llave de la sala de interrogatorios, los dosieres de Delphine y de Ulfric y la investigación del Dragón.

Baja las escaleras por la puerta del norte y ve hasta la sala de interrogatorios. Están torturando a un preso y Rulindil está de espaldas, perfecto para atacarle sin que se dé cuenta. Termina con los dos enemigos y recoge el dossier Esbern; léelo para lograr la información que buscabas.

Hay que escapar de aquí, pero antes habla con Etienne Rarnis y libéralo. Más tarde verás que han atrapado a Malborn. El pobre elfo no resistirá mucho tiempo así que céntrate en matar a los guardias para conseguir la llave de tu liberación. Recuerda tener pociones protectoras del fuego y magia de restauración a mano.

Ahora vuelve con Delphine, tu próxima misión está en Riften.

11. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Una Rata Arrinconada

Esta misión va inmediatamente después de "Inmunidad Diplomática".

Objetivos

Habla con Brynjolf

Busca la guarida de Esbern en la Ratonera

Busca a Esbern en las madrigueras de la Ratonera

Habla con Esbern

Dile a Delphine que los Thalmor no saben nada de dragones y que buscan a Esbern. Parece que lo ocultan en Riften, en la ratonera, así que dirígete hacia allí.

Riften está en la parte sureste de Skyrim. Es un viaje largo, si no quieres caminar puedes utilizar un carruaje disponible para que te lleve hasta la ciudad. Tienes que encontrar a Esbern pero sólo tienes un nombre como pista, Brynjolf.

Nuevo Descubrimiento: Aserradero de Duramen

Nuevo Descubrimiento: Granja Pie Nevado

Nuevo Descubrimiento: Establos de Riften

Nuevo Descubrimiento: Riften

Tendrás que entrar por la puerta norte debido a que los guardias no te dejan pasar.

Una vez dentro habla con Maul para que te cuente los trapos sucios de los Espino Negro. También tendrás la opción de unirme a la hermandad de los ladrones, pero de momento nos centraremos en la misión. Habla con Brynjolf, que te pedirá que robes un anillo a cambio de la información. Lo encontrarás en el mercado durante el día y en la taberna por la noche, pregúntale sobre el escondite bajo Riften.

MISIÓN SECUNDARIA: Un Acuerdo Fortuito. Brynjolf está involucrado en actividades delictivas y te ha convencido para que le ayudes en una de ellas. Roba el anillo a Madesi y méteselo en el bolsillo a Brand-Shei. Espera a que se reúnan todos los personajes entorno a Brynjolf y ten especial cuidado con el guardia que patrulla detrás tuyo.

Llega hasta la madriguera de la Ratonera y acaba con los enemigos, más adelante te esperan otros tres. Atraviesa los confusos túneles hasta llegar a la bóveda de la ratonera. Recuerda que El jarro ajado es la base de la hermandad de los ladrones, un lugar al que volverás mucho durante el juego.

Rescata a Esbern. Primero no te dejará pasar, pero tras insistir un poco te abrirá la puerta. Habla con él y escapa del lugar, tendrás que enfrentarte a unos cuantos enemigos más. Sal de la habitación y ve hasta Cauce Boscoso. Cuando Esbern y Delphine se encuentren de nuevo tendrás un nuevo objetivo.

12. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - El Muro de Alduin

Esta misión va inmediatamente después de "Una Rata Arrinconada".

Ahora puedes volver hasta Cauce Boscoso a pie, con el teletransporte o con un carruaje. Si vas a pie, probablemente encontrarás estas nuevas localizaciones. Tienes que escoltar a Esbern.

Nuevo Descubrimiento: Granja Alegría

Nuevo Descubrimiento: Fuerte Muro Verde

MISIÓN SECUNDARIA: Infiltración. En el camino de vuelta puede que te encuentres con Stalleo, un hombre que quiere que le ayudes a rescatar a su familia en la atalaya de Treva. Encuentra una forma de llegar a la palanca para abrir la puerta y luchar contra los bandidos.

Nuevo Descubrimiento: Vigilia de Treva

Esbern ha descubierto el lugar donde se encuentra el Muro de Alduin, un artefacto creado por los antiguos Cuchillas que lleva siglos perdido. Tienes que dirigirte al templo del Refugio Celestial. Será un camino muy largo, más que nada porque no hay ninguna ciudad cerca con la que ir en carruaje. El Antro de los Timadores es un buen lugar desde el que partir si vas a usar el teletransporte.

Prepárate para una larga caminata o compra un caballo para ir más rápido, y equípate bien porque te atacarán todo tipo de bichejos indeseables.

Para llegar hasta el Refugio Celestial necesitas atravesar el camino del sur. Puedes ir junto a Esbern y Delphine o elegir aventurarte por tu cuenta, nosotros hemos elegido ir en compañía porque siempre es una garantía adicional en los enfrentamientos.

Nuevo Descubrimiento: Paraje de Rorik

Cerca del Paraje de Rorik nosotros encontramos otro dragón resucitado por Alduin. La lucha no resulta especialmente complicada debido a que tienes la ayuda de tus tres compañeros, pero aun así desenfunda el arco y no pierdas de vista al dragón Nahagliiv. Mátalo para absorber su alma.

Nuevo Descubrimiento: Sumidero de Soljund

MISIÓN SECUNDARIA: Despeja el sumidero de Soljund de draugr.

Tendrás que atravesar La Aguja de Karth y luchar contra algunos bárbaros que tienen armadura. Algunos de ellos usan magia de luz y de hielo, no olvides usar pociones resistentes a la magia. Vendrán en bandada así que es aconsejable usar un pergamino para invocar a alguna criatura. Esta gente es muy rastrera, no encontrarás nada de interés a parte de unas pocas monedas de oro y lugar para descansar.

Nuevo Descubrimiento: Campamento de la Aguja de Karth.

Nuevo Descubrimiento: Aguja de Karth.

Ahora vigila con los renegados que hay en el lugar y aprovecha para hacerte con algunas pociones. Avanza y llegarás frente a tres columnas que debes girar en el orden correcto, prueba a girar el símbolo de la izquierda unas cuantas veces y Esbern te dirá lo que tienes que hacer.

Pon en las tres columnas el mismo símbolo y adéntrate en el Santuario del Cielo. Dentro te esperan trampas y más símbolos, si pisas la baldosa incorrecta unas potentes bombas de fuego caerán sobre ti. Camina pisando únicamente el mismo símbolo que has puesto en las columnas, si te es muy difícil prueba saltando de baldosa en baldosa. Llega hasta el disparador de fuego y activa la cadena para que tus compañeros puedan pasar.

Llegaréis a una piedra, cuando Esbern termine de hablar activa el sello de sangre. En la siguiente habitación espera a que Esbern y Delphine terminen de hablar y examina el mural. Habla de nuevo con Delphine y te dirá que necesitas la ayuda de los Barbas Grises. Vuelve a Alto Hrothgar.

13. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - La Garganta del Mundo

Esta misión va inmediatamente después de "El Muro de Alduin".

Objetivos

Habla con Arngeir

Aprende el Grito "Despejar los Cielos"

Usa el grito para abrirte camino

Habla con Paarthurnax

Aprende la Palabra de Poder de Paarthurnax
Usa tu grito "Aliento de Fuego" en Paarthurnax
Vuelve a Alto Hrothgar y dales a los Barbas Grises el Cuerno de Jorgen para terminar tu entrenamiento, si es que no lo habías hecho ya. Habla con Arneir para descubrir cómo fue vencido Alduin y te hablará de Paarthurnax. Sal al patio y los Barbas Grises te enseñarán el grito Despejar los Cielos. Puedes usarlo para despejar grandes tormentas, como la que hay de camino a la Garganta del Mundo.
Ahora ve hacia el sur y sube por la montaña. Cada vez que aparezca una tormenta utiliza el grito para despejarla y evitar dañarte. El camino es tranquilo la mayor parte del viaje aunque te encontrarás con algún que otro enemigo. Si ves fantasmas de hielo usa tu magia de destrucción y tu ataque a una mano para acabar con ellos fácilmente, si tardas demasiado pueden matarte con un par de buenos golpes. Mientras vayas con alguien a tu lado que te ayude, debería estar chupado.
Ahora que has llegado a la Garganta del Mundo habla con Paarthurnax.
Paarthurnax te pide que vayas a buscar el antiguo Pergamino pero antes parece que deberás hablar con Esbern o Arneir para conocer más detalles.
Termina de hablar con el dragón y ve a buscar a uno de ellos.
Cuando lo encuentres tendrás que volver a llevarlo a la Garganta del Mundo para aprender el verdadero grito Desgarro de dragones y conocer a Hakon, Gormlauth y Felldir, los primeros mortales que conocieron el grito y lucharon contra Alduin.
Ahora ve de camino a Hibernalia, al suroeste, parece que alguien del Colegio podría saber algo. Por el camino puedes encontrarte con algún dragón, recuerda mejorar tus hechizos y habilidades y usar el arco: junto con los gritos es la mejor forma de acabar con ellos.

14. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Conocimiento Antiguo

Esta misión va inmediatamente después de "La Garganta del Mundo".

Objetivos:

Habla con Esbern o con Arneir (Opcional)

Averigua la ubicación del Pergamino antiguo

Recupera el Pergamino antiguo

Parece que necesitas encontrar un Pergamino antiguo (Elder Scroll), pero el líder de los Barbas Grises no tiene ni idea de dónde está. No obstante te enseñará el Aliento de Fuego, habla de nuevo con Paarthurnax y te potenciará uno de tus gritos. Vuelve atrás y habla con Arneir. Te sugerirá que vayas al Colegio de Magos en Hibernalia. Utiliza un carruaje para llegar directamente, si no prepárate para un largo viaje.

Nuevo Descubrimiento: Torre de la Guardia Blanca

Nuevo Descubrimiento: Granja de Loreio

Nuevo Descubrimiento: Posada El Portal Nocturno

Nuevo Descubrimiento: Paso Ingobernable

Nuevo Descubrimiento: Alftand

Una vez nos adentremos en el lugar más frío, cerca de Hibernalia, es probable que nos encontremos a un duro enemigo vampiro, algún espectro de hielo, gatos sable de las nieves, focas y lobos.

Nuevo Descubrimiento: Salaarthal

Hibernalia está en lo alto de una montaña, rodeada de agua helada.

Nuevo Descubrimiento: Hibernalia

Ahora dirígete al colegio, una construcción que ríete tú del Hogwarts de Harry Potter. Habla con Faralda y cumple su prueba, usar el hechizo Manos Sanadoras en ella. Si no tienes ganas, dile que eres un Sangre de Dragón y demuéstreselo pegando un grito. Nuevo Descubrimiento: Colegio de Hibernalia
Urag gro-Shub te dará un libro con información sobre los Pergaminos antiguos.

MISIÓN SECUNDARIA: Descifrar lo Transmundano. Pregunta a Urag por el extraño libro que te ha dejado leer, ya que es incomprensible. Ahora busca a Séptimo Signo, el autor. Lo encontrarás en un de los icebergs cercanos, cerca de un barco. Ve por la escalera y llega al solitario mago, que está en una habitación de hielo.

Nuevo Descubrimiento: Puesto Avanzado de Séptimo Signo
Cuando le preguntes sobre los Pergaminos antiguos te dará mucha información. Pregunta dónde se encuentra y tras ser testigo de más verborrea inútil vuelve a preguntar, amablemente o amenazando. Séptimo accede a explicártelo pero a cambio tendrás que pasarte por Límite Sombrío, una ciudad bajo tierra muy extraña que está bajo Alftand.
Séptimo te dará dos objetos: el léxico en blanco y la esfera de sintonización, que aparentemente te indica cuándo andas cerca de una puerta Dwemer importante. Ahora sigue con la misión o habla con Séptimo largo y tendido si tu cordura te lo permite.

14.1 Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Conocimiento Antiguo (Segunda Parte)

Esta misión es la segunda parte de "Conocimiento Antiguo".

Objetivos

Averigua la Ubicación del Pergamino antiguo

Recupera el Pergamino antiguo

Una vez dentro sigue adelante y oirás hablar a dos khajiit, puedes espiarlos a través del agujero en la pared. Después llegamos a una habitación en la que hay algunas arañas dwemer, unas están desactivadas pero otras no. Estas arañas son bastante débiles y no deberían causarte problemas en ningún momento. Aprovecha para rellenar tu suministro de gemas. La gran puerta del norte está bloqueada, así que parece que habrá que dar un rodeo.

Ve hacia la izquierda, verás una antorcha en el suelo que puedes coger. Justo después te encontrará con J'darr, uno de los khajiit. Parece que ha matado a su hermano y piensa hacer lo mismo contigo, no se lo permitas.

Ten cuidado con las esferas que encontrarás a continuación, unas bolas que se desplegarán cual Transformer. Por suerte no son muy fuertes, aunque sí muy rápidas. Equipar a tu compañero con un arma de largo alcance o un hechizo resultará tremendamente útil. Ten siempre a punto el escudo para cubrirte y algún hechizo para curarte. Abre las puertas que veas cerradas para llevarte todos los objetos que puedas. Lucharás contra unas cuantas arañas más.

Ve hacia la derecha para llegar al nivel superior, donde debes esquivar unos pistones que se mueven constantemente y que pueden hacerte daño. No es muy complicado y también puedes usarlos a tu favor para acabar con alguna araña. Cuando los mates a todos, sigue adelante para llegar hasta el Animacultorio. Continúa hasta que llegues a una habitación con dos pisos. Si vas por abajo encontrarás el cadáver de Endrast y

podrás leer su diario. Después sigue por arriba, verás que el suelo está lleno de aceite. Como habrás adivinado viene que ni pintado para usar tu hechizo de destrucción de fuego.

En la siguiente rampa habrá una trampa que se activará si pisas las baldosas que sobresalen. Camina por los lados para evitarlas y que no te pillen las cuchillas. Sigue adelante, mata a otra araña y avanza por el serpenteante camino hasta llegar al cuerpo de Yag gra-Gortwog. Lo único útil que encontrarás serán unas cuantas flechas y alguna poción. Vigila con la araña enana que se acerca por delante.

Es hora de enfrentarte a los indeseables Falmer, esa especie de elfos con crisis de identidad. Atacan rápido y usan una magia muy potente, además de estar bien defendidos. Es especialmente útil el grito Aliento de Fuego para mantenerlos a raya si vienen todos de vez. Sigue bajando hasta la siguiente zona hasta que encuentres una habitación con un laboratorio de Alquimia, aquí podrás crear las pociones que necesites. Sigue avanzando y mata a los Falmer que aparezcan hasta que llegues a la Catedral de Aftland. Sube las escaleras para abrir la entrada y accede.

Pasada la siguiente puerta te enfrentarás a un Centurión Enano, tiene una buena cantidad de salud y sus ataques son muy molestos. Si ves que se pone difícil lo mejor es que uses el Aliento de Fuego y rápidamente te cures antes de que te mate. Cuando vuelvas a tener vida carga y atácale mientras te defiendes con el escudo.

Acaba y te encontrarás con Sila Trebacio y Umana, dos soldados que están discutiendo y quieren luchar a muerte, y ahí es donde entras tú. Cuando ambos estén muertos activa el mecanismo en el centro para formar una nueva escalera que te llevará hasta Límite Sombrío. Avanza acabando con los enemigos (intenta eliminarlos uno a uno porque no serán pocos) y llega hasta la Torre de Mzark.

Cuando llegues a la cima pon el Receptáculo del Léxico en su lugar (la columna de la derecha) y luego utiliza el botón de su izquierda una vez, el siguiente cuatro veces y activa los demás cuando el curioso sistema se ponga en marcha. Ahora ya puedes coger el Pergamino antiguo. Sal a Skyrim y vuelve a Alto Hrothgar.

15. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - La Perdición de Alduin

Esta misión va inmediatamente después de "Conocimiento Antiguo".

Objetivos:

Derrota a Alduin

Aprende el grito "Desgarro de dragones" de los héroes nórdicos

Lee el Pergamino Antiguo en la grieta temporal

La misión se divide en dos submisiones más (El Caído y Estación Sin Fin) que cuentan con los siguientes objetivos.

Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Estación sin Fin

Habla con Arngeir

Habla con el general Tulio

Habla con Ulfric Capa de la Tormenta

Habla con Arngeir

Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - El Caído

Habla con Paarthurnax de los Barbas Grises para negociar una tregua
Habla con el jarl de Carrera Blanca
Habla con Paarthurnax, Arngeir o Esbern
Prepara una Trampa para Odahviing
Cuando estés de vuelta en la Garganta del Mundo quédate en el centro y usa el Pergamino para aprender el grito Desgarro de dragones, que obligará a cualquier dragón a caer al suelo durante un corto periodo de tiempo. Tan pronto como lo aprendas aparecerá Alduin atacando, y parece que su vida es mayor que la de los dragones a los que nos hemos enfrentado hasta ahora.
Por suerte tenemos el grito y a Paarthurnax, que mantendrá ocupado a Alduin la mayor parte del tiempo. Cúbrete, mantente detrás del dragón (con un compañero es especialmente fácil hacerlo) y dispara a la cola y a las patas si no tienes la cabeza a mano.
Cuando termine la lucha habla con Paarthurnax sobre el nuevo grito y te contará que puedes usarlo incluso para atrapar un dragón. Vuelve a Carrera Blanca y habla con el Jarl Balgruuf, aunque parece que no está muy dispuesto a ofrecerte ayuda mientras la guerra esté en curso. Si te ocupaste de esta tarea es posible que sea más comprensivo. La Legión Imperial y los Capas de la Tormenta deben negociar, y los Barbas Grises acceden a ser los moderadores. No obstante deberás convencer a Ulfric y a Tullius por tu propio pie.
Ahora dirígete a Soledad y luego a Ventalia para hablar con cada uno de los líderes. Tienes que ser especialmente cuidadoso si te has unido a algún bando o si estás en búsqueda y captura en cualquier ciudad, porque los líderes militares atacan a los criminales como los guardias de las ciudades.
Cuando convenzas a ambos bandos vuelve a Alto Hrothgar y media los términos del acuerdo: ahora puedes decidir cómo van a suceder las cosas. ¿Dejarás a Riften a su suerte? ¿O será Ventalia? ¿Tienen que pagar los Capas de la Tormenta?
Más tarde Esbern te informará de que hay un nuevo grito para llamar al dragón Odahviing, pero Delphine te pide que acabes con Paarthurnax (¡con lo majo que es!) para seguir teniendo la ayuda de los Cuchillas. Nosotros no lo matamos. Es totalmente opcional y no es que ayude mucho, aunque la lucha con Paarthurnax es bastante fácil si usas el grito que acabas de aprender.

16. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - El Nido del Devorador del Mundo

Objetivos:

Libera a Odahviing

Habla con Odahviing

Llega al portal de Alduin hasta Sovngarde

Entra en Sovngarde

Ahora que has aprendido el grito Invocar dragón ve hasta Cuenca del Dragón para decirle al Jarl que ya estás listo para preparar la trampa.

Dirígete hacia fuera y usa el grito con todas tus fuerzas (manteniendo presionado más tiempo el botón de grito) para invocar a Odahviing. Tendrás el apoyo de los guardias de Carrera Blanca y el Jarl y sus secuaces.

NOTA: Si has llegado a Carrera Blanca y llamas al dragón pero no aparece se debe a que el Jarl Balgruuf todavía no ha llegado al castillo. Espera unas cuantas horas o ve a hacer alguna misión, cuando vuelvas debería estar ahí.

Cuando el dragón vaya a morir su vida se rellenará de nuevo y ese será el momento de atraparlo. Dirígete hacia la puerta por la que entraste y los guardias de Carrera Blanca atraparán a Odahviing.

Habla con el solemne y de alguna manera adorable dragón y accede a liberarle. Te dirá dónde se esconde Alduin y te llevará volando hasta allí.

ATENCIÓN, porque el viaje sólo es de ida y no podrás llevar a un acompañante contigo, así que asegúrate de tener todas las pociones, armas, hechizos y demás que puedas considerar necesarios para superar la lucha tú solo contra el dragón.

Si quieres puedes ir a cazar unos cuantos por ahí para probar tu habilidad, pero si ves que te matan en seguida mejor que continúes subiendo de nivel o mejorando tus habilidades. Cuando creas que estás listo ve a Sovngarde, donde podrás llegar a través de Skuldafn, en las montañas del este.

En cuanto llegues te atacará un draugr y un dragón de fuego. Mata primero a los arqueros antes de meterte de lleno en la lucha cuerpo a cuerpo, aunque todo depende de qué estrategia quieras adoptar. Si tienes resistencia al fuego, unido al grito Desgarro de dragones será la combinación perfecta para eliminar al primer dragón. Recuerda alejarte y curarte cuando tengas la posibilidad antes de volver a atacar.

Sube a la torre y abre el cofre para conseguir el martillo Dwarven y algunas flechas de orcos. Sal y sigue matando a más indeseables, pero ten cuidado porque llevan unos mandobles potentes. Usa tu escudo y realiza contraataques (atacar mientras te cubres) para terminar rápidamente con ellos, no te relajes porque después habrá más.

Una vez termines con los enemigos adéntrate en el templo, teniendo en cuenta las trampas que te encontrarás por el camino. Avanza rápidamente por el pasillo corriendo todo lo que puedas para que no te atrapen las flechas. También puedes atraer a los enemigos hasta allí para que encuentren su muerte ellos solos.

Ahora toca otro puzzle en el que aparecen aquellos símbolos que ya hemos visto en anteriores ocasiones, la serpiente, el delfín y el águila. Ve hacia la esquina norte y ponte detrás del puzzle. Según el orden en que sitúes los símbolos sucederá una cosa u otra.

Para abrir el pasadizo y poder adentrarte todavía más en el templo usa el siguiente orden: águila, serpiente, águila.

Más muertos vivos te esperan, así que ya sabes. Quizá te irá bien usar alguno de los pergaminos que tengas todavía en la recámara, si no con un poco de magia y unas estocadas debería ser suficiente. En el siguiente camino hay algunas arañas congeladoras que te pueden envenenar, pero que por suerte se envían rápido al otro barrio.

Llegarás hasta una habitación en la que hay dos enemigos más y otro puzzle. La respuesta, de izquierda a derecha, es delfín, serpiente, águila. Antes de continuar, recuerda registrar todo cuanto puedas para contar con suministros.

Ahora ve por el puente del segundo piso hasta que llegues a una escalera de espiral. El suelo está lleno de aceite, si no eres rápido el enemigo lanzará las lámparas de fuego (cosa que tú también puedes hacer) y la cosa se caldeará que dará gusto. Cuando se disipe sigue adelante y mata a dos muertos vivos más. Ahora puedes desbloquear la puerta tranquilamente.

Otro muerto vivo, con más vida que los otros, te espera junto con un mandoble nórdico para ponerte las cosas difíciles. Recuerda usar el escudo y los hechizos de restauración para acabar con él. Lo mejor es que, si tienes espacio suficiente, te quedes

con su arma. Regístralo. Ahora tienes el código: lobo, mariposa, dragón. Es hora de desbloquear la puerta de la siguiente zona.

En la pared aprenderás otro grito, Llamada a la Tormenta, y también podrás encontrar varias pociones repartidas por el lugar. Sal por la puerta de la izquierda y te encontrarás con tres enemigos más, uno de ellos usa magia y armas cuerpo a cuerpo. Puedes liarte a espada, conjuros y demás o puedes probar el nuevo y reluciente grito que acabas de aprender. Tú eliges.

Más adelante te flanquearán dos dragones situados en lo alto de las columnas a tu izquierda y derecha. En el centro del patio encontrarás a Nahkriin, que intenta cerrar el portal usando encantamientos en la lengua de los dragones.

Lucha contra él pero ten cuidado con sus ataques eléctricos. De manera similar a como has hecho en anteriores enfrentamientos, usa tu arco y algún elemento de los escenarios para cubrirte sin dejar de moverte.

Usa el grito Desgarro de dragones y acaba con cada uno de los dragones antes de eliminar por completo a Nahkriin, llevarte su máscara y poder reabrir el portal. Es hora de entrar a Sovngarde.

17. Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Sovngarde

Esta misión va inmediatamente después de "Sovngarde".

Objetivos:

Consigue que te dejen pasar al Salón del Valor

Habla con los héroes de Sovngarde

Derrota a Alduin

Alduin está presente de forma constante sobrevolando y observándonos en la distancia por el asombroso páramo que es Sovngarde, aunque tampoco es un sitio al que irías de vacaciones. El lugar es una suerte de Valhalla que está lleno de niebla. Por suerte puedes disipar con el grito Despejar los Cielos, aunque únicamente durante un corto periodo de tiempo.

Adéntrate en la niebla y encontrarás piedras rúnicas y antorchas de luz azulada que te indicarán el camino que debes tomar para continuar. Tras ello te encontrarás con un soldado Capa de la Tormenta que parece haber visto al mismísimo diablo y que te indicará el camino hasta el templo de Shor y te hablará de su vida.

Poco después nos preguntará si puede acompañarnos en nuestro periplo. Ve con él, no pasará mucho rato hasta que Tsun os detenga y te exija que demuestres que tienes el valor suficiente como para entrar. No te costará mucho demostrarle quién manda aquí realmente. Si quieres ir deprisa usa tus gritos, pero no en su capacidad máxima. Eso hará que se regenere tu barra de energía antes y puedas usar rápidamente el mismo u otro grito.

Entra y cruza el puente. Avanza y habla con Ysgramor. Te pedirá que hables a los grandes héroes nórdicos que combatieron contra Alduin la primera vez, Gormlaith, Felldir y Hakon. Estáis preparados para la lucha final.

17.1 Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Matadragones

Objetivos:

Ayuda a los héroes de Sovngarde a disipar la bruma

Derrota a Alduin

Sigue a los héroes fuera y usa Despejar los Cielos cuando te indiquen para retirar la niebla antes de dirigirte al lugar donde se encuentra Alduin.

Ya sabes lo que toca ahora. Lo esencial es utilizar el grito Desgarro de dragones para hacer que el dragón ceda y tenga que descender, de la misma forma que hiciste cuando luchaste contra él en lo alto de la Garganta del Mundo. Te irá bien atacar desde la distancia con el arco y la magia, ya sea para lanzarle hechizos o para invocar a alguna criatura.

Mientras Hakon y Felldir se ocupan de atacar a Alduin aprovecha para acercarte por detrás. Recuerda que no es tonto y en cualquier momento puede ir hacia ti. Ten a mano siempre hechizos de restauración o pociones, muchas pociones. Con eso y la ayuda de tus amigos no es tan difícil como parece.

Luego Tsun te enseñará un nuevo grito que te servirá para invocar a héroes para que luchen a tu lado durante un corto periodo de tiempo, dependiendo del rato que presiones el botón. Un toquecito corto hará que aparezca Gromliath, centrado en la lucha a distancia, uno medio hará aparecer a Felldir y uno completo a Hakon. Cuando termines, pide que quieras volver a Skyrim y habrás completado la historia principal del juego, ¡felicidades!

No obstante te quedan muchas, muchas cosas todavía por descubrir: todas las misiones secundarias, la gente que no has conocido, los lugares que aún no has visitado, las casas que aún no has comprado, las mazmorras que todavía no has saqueado... ¡Lo bueno es que ahora puedes invocar a Odhaviing siempre que quieras!

¡Disfruta de la caza!

Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Mutaciones - Vampirismo

Durante tu viaje por las tierras de Skyrim encontrarás personajes contagiados por la hemofilia porfírica o vampirismo que pueden llegar a traspasarte su dolencia, convirtiéndote a ti también en un vampiro.

Como en el anterior juego de la saga, Oblivion, la enfermedad inicial tarda tres días con sus respectivas noches en convertir al sujeto en vampiro, y aunque su progreso es lento los síntomas que se reflejan a lo largo del tiempo modifican totalmente la forma en que jugamos.

Si tu estilo se acerca más al sigilo porque prefieres avanzar entre las sombras sin que nadie te vea puede serte muy útil contraer esta enfermedad. No obstante antes de decidirte echa un vistazo a lo que viene a continuación para tener en cuenta también los inconvenientes, que no son pocos.

El vampirismo cuenta con cuatro estados diferenciados:

Vampiro - Primera fase

En la primera fase de la enfermedad tus ojos adquirirán un tono rojizo y los personajes de Skyrim empezarán a hacer comentarios sobre ellos o sobre tu piel. Puedes morder a alguien que esté durmiendo para reducir tu enfermedad hasta la primera fase.

Características:

Aumenta la resistencia al hielo en un 25 por ciento.

La magia, la salud y el aguante se reducen 15 puntos cuando se está bajo la luz del sol.

Aumenta la debilidad al fuego en un 25 por ciento.

Se aprenden habilidades como visión de Vampiro, o mordedura de Vampiro.

Vampiro - Segunda fase

Si pasan 24 horas desde que contraíste la enfermedad y no has logrado morder a nadie ni has conseguido curarte por otras vías, llegarás a la segunda fase.

Características:

Aumenta la resistencia al fuego en un 50 por ciento.

La magia, la salud y el aguante se reducen 30 puntos cuando se está bajo la luz del sol.

Aumenta la debilidad al fuego en un 75 por ciento.

Se aprende la habilidad Seducción de Vampiro.

Vampiro - Tercera fase

Alcanzarás la tercera fase cuando pasen 48 horas desde el momento en que contraíste la enfermedad y no hayas mordido a nadie ni te hayas curado por otras vías.

Características:

Aumenta la resistencia al hielo en un 75 por ciento.

La magia, la salud y el aguante se reducen 45 puntos cuando se está bajo la luz del sol.

Aumenta la debilidad al fuego en un 75 por ciento.

Las habilidades aprendidas son más potentes.

Vampiro - Cuarta fase

¡Felicidades!, ya eres un vampiro en toda regla: ¡a morder gaznates!

Características:

Aumenta la resistencia al hielo en un 100 por cien.

La magia, la salud y el aguante se reducen 60 puntos cuando se está bajo la luz del sol.

Aumenta la debilidad al fuego en un 100 por cien.

Se aprende la habilidad Abrazo de las Sombras y se mejoran las habilidades obtenidas.

Desventaja: Todos los ciudadanos de Skyrim te atacarán cuando te vean por ser un vampiro. ¡No digas que no te lo esperabas!

Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Vampirismo - Ventajas

Ser vampiro también tiene sus cosas buenas. No tienes que despertarte por las mañanas ni dar explicaciones si muerdes a alguien, pero además en The Elder Scrolls V: Skyrim convertirte en descendiente de Nosferatu aporta otras virtudes:

Inmunidad a las enfermedades (por aquello de que enfermo, lo que se dice enfermo, ya lo estás).

Los hechizos de ilusión son un 25 por ciento más potentes.

Inmunidad al veneno.

Aumenta la resistencia al hielo.

Es un 25 por ciento más difícil que te detecten cuando vas en sigilo.

Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Mutaciones - Transformarse en Vampiro

No es difícil contraer la Hemofilia Porfírica en Skyrim, aunque si vas con la intención de ir a por ello directamente quizá te resulte más complicado.

Lo ideal es localizar a algún enemigo vampiro (fácil de distinguir por el tono pálido de piel, los ojos rojos y los dientes, amén de que la mayoría va con túnicas negras) y cada mordisco que te propine hará incrementar la posibilidad de que lo contraigas.

En los alrededores del Paraje de Ivar es posible que encuentres a algunos, en una cueva que hay al suroeste. Entra y deja que te ataquen. No te convertirás en vampiro al instante, echa un vistazo a las cuatro fases en las que se desarrolla el vampirismo si no las has visto ya.

Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Mutaciones - Cura del Vampirismo

Antes de ser un vampiro hecho y derecho tendrás la oportunidad de revertirlo fácilmente. Cuando te infecten bebe una poción para curar enfermedades antes de que pasen tres días, desaparecerán los síntomas y volverás a ser un ciudadano normal. Lo mismo ocurre si vas a rezar a alguna de las capillas que hay dispersas por todo el mapeado de Skyrim.

Si estás en una fase avanzada lo ideal es que reduzcas el nivel de la enfermedad mordiendo a algún NPC dormido. Te aparecerá la opción cuando te acerques a tu víctima y presiones 'Robar'. Eso hará que vuelvas al primer estadio de la enfermedad y puedas tener un aspecto más o menos normal.

A partir de ahí si queremos deshacernos de la enfermedad deberemos cumplir la misión "Rising at Dawn" que nos encargará Valga Vinicia en la posada de la ciudad Falkreath. Si sigues sus instrucciones y te sometes al ritual te curarás de tu enfermedad.

Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Mutaciones - Licantropía

En Skyrim también puedes contraer la licantropía, una enfermedad que te convierte en hombre lobo. Para ello tendrás que unirse a los Compañeros en Carrera Blanca e iniciar su lista de misiones. Pronto descubrirás que el grupo al que acabas de unir no es lo que parece.

Ser hombre lobo tiene pocos beneficios, pero pueden ser muy útiles dependiendo de tu estilo de juego. Por ejemplo tu nivel de vida es mayor en forma humana y eres inmune a todas las enfermedades, incluso a la Hemofilia Porfírica.

Como era de esperar cuando estés transformado irás más rápido, tu fuerza aumentará considerablemente y además lo hará a medida que vayas subiendo de nivel. Los enemigos sentirán miedo al oír tu aullido y correrán a salvar sus vidas y de hecho será necesario que lo hagas ya que los hombres lobo no tienen una gran resistencia ante los ataques. Como te pille un grupo de enemigos lo llevas claro.

Por suerte el aguante se regenera rápido y vamos mejorando la habilidad "a una mano" de atacar con las zarpas.

Pero, atención, no podrás acceder al menú, hablar con nadie ni coger objetos del escenario. El efecto dura sólo un tiempo determinado antes de volver a la forma humana normal. Si por lo que sea tienes prisa por volver a ser humano simplemente usa la opción "Esperar".

Sólo podrás curarte comiéndote a los enemigos, lo que hará que recuperes vida y tardes más en volver a ser humano.

Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Licantropía - Ventajas

Como hemos descrito anteriormente, ser hombre lobo confiere ventajas que conviene tener en cuenta si se ajustan a tu estilo de juego.

Mayor velocidad

Mayor fuerza física

Puedes infundar miedo con tu aullido

Resistencia total a las enfermedades

Cuando te curas de la licantropía te vuelves inmune para siempre a la enfermedad del vampirismo.

Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Licantropía - Inconvenientes

Por supuesto también existen inconvenientes que, si no se conocen con antelación, pueden terminar siendo un calvario para el jugador.

No recibes el extra "Bien Descansado"

La gente huye de ti o te ataca

Las armas de plata te hacen más daño

Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Mutaciones - Transformarse en Hombre Lobo

Es un secreto a voces entre los Compañeros que algunos de sus miembros más dedicados son hombres lobo. Si empiezas las misiones que te asigna este grupo en Carrera Blanca descubrirás nada más empezar que en realidad no son lo que parecen. En un momento de la historia llegas a una misión llamada La Mano de Plata en la que puedes decidir formar parte de un ritual en el que bebes sangre de otro hombre lobo. Ten en cuenta que si no aceptas, la misión no se cumplirá.

Otra forma de convertirte en Hombre Lobo es hablando con el prisionero que hay en la cárcel de Falkreath. Este prisionero te dará el Anillo Maldito de Hircine, cumple sus objetivos hasta llegar a la misión La Caza.

Guía The Elder Scrolls V: Skyrim - Mutaciones - Cura de la Licantropía

Cuando termines la lista de misiones que te encomiendan Los Compañeros se te asignará una última llamada Pureza en la que podrás curarte de tu enfermedad. Eso sí, ten una cosa en mente: una vez te cures, no podrás volver a ser un hombre lobo nunca más.

FIN DE LA GUÍA. www.taringa.net/Gary2011