



DARK SOULS™

THE BOARD GAME

PHANTOMS EXPANSION



PHANTOMS



Les White Phantoms de ce monde peuvent être des alliés éphémères si vous avez assez d'astuce pour vous procurer leurs services. Certains viendront à votre aide si vous vous liez à eux par engagement ou, au moins, si vous ne suscitez pas leur colère par vos actions. Parlez maintenant des ombres de grands et moins grands héros, comme Ruined Affis, Sellsword Luet, Witch Beatrice et Sword Master. Ces white phantoms offrent leurs services uniquement aux guerriers les plus méritants et toujours pour affronter de terribles adversaires.

Les autres alliés sont moins surnaturels, ce sont des mortels qui lèveront leurs lames pour vous aider face à vos ennemis. Pendant vos voyages, vous rencontrerez de nombreux individus de la sorte, dont les nobles chevaliers de la vertu Sieguard of Catarina, Solaire of Astora et Sirris of the Sunless Realms. Attention cependant, ces honorables alliés seront souvent prêt à mettre leur vie en péril pour vous sauver, alors demandez leur aide modérément, sans quoi leur lumière finira par quitter ce monde définitivement.

Certains phantoms sont moins altruistes ou ont déjà juré de défendre une autre âme. Nous parlons maintenant de Horace the Hushed, Lucatiel of Mirrah et Eygon of Carim. Ceux-là se tiendront à vos côtés lorsque vous serez dans le besoin, même si leur honneur les engage ailleurs. Mais convoquez-les avec tout autant de parcimonie, car s'ils tombent, ceux dont ils ont la charge seront sans doute condamnés.

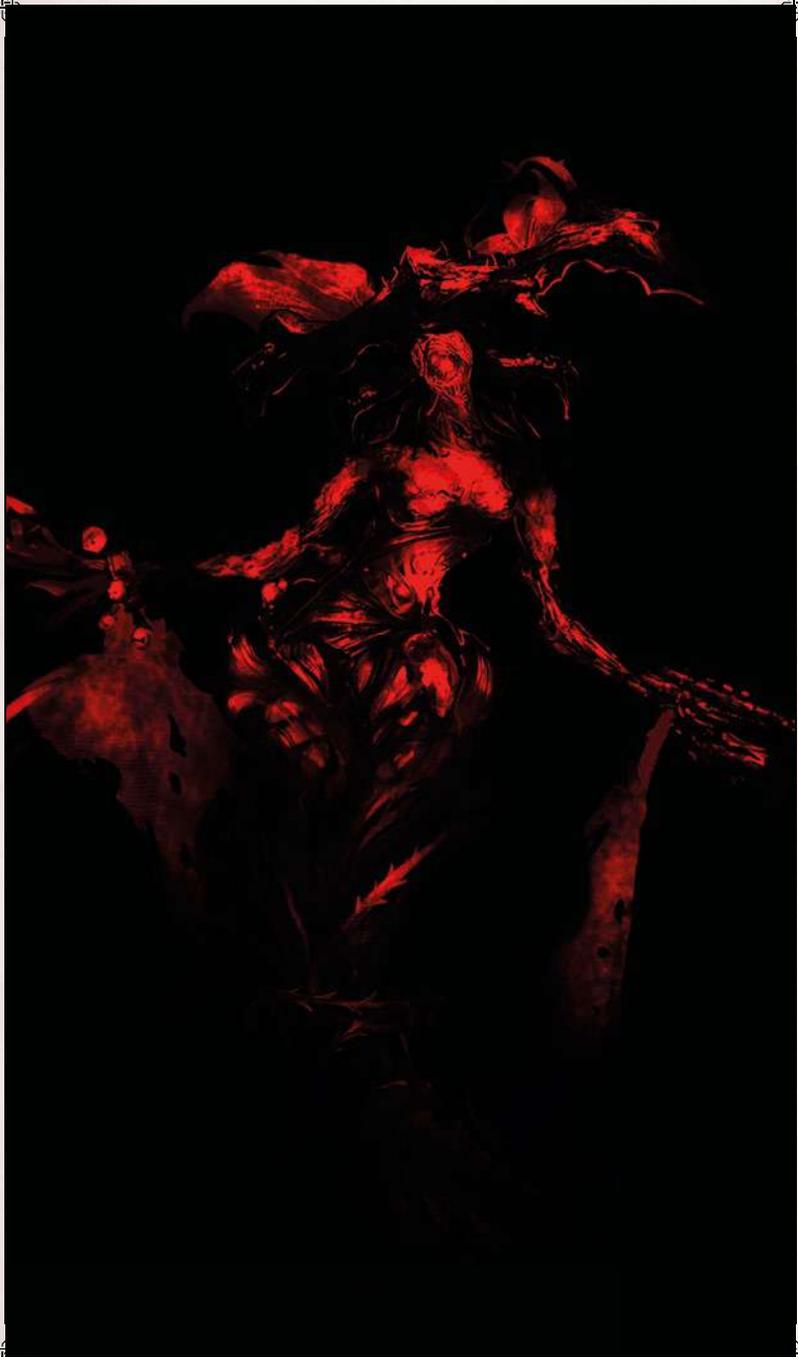
Attention aux Red Phantoms car, plus encore que les autres terribles adversaires que vous avez rencontrés, ils n'appartiennent pas à ce monde. Attirés par la tentation de l'humanité, ils voyagent entre les dimensions à la recherche d'une chaleur durable, pour défier les héros et les idiots.

Les noms de certains vous sembleront probablement familiers car leurs sombres exploits et leurs légendes meurtrières les précèdent. Knight of Thorns, Maneater Mildred, Melinda the Butcher et Xanthous King sont autant de noms que de promesses d'infamie. Même si certains sont moins connus, comme Armorer Dennis, Maldron the Assassin, Oliver the Collector et Fencer Sharron, ces créatures doivent être traitées avec tout autant de précaution. Enfin, d'autres individus particulièrement énigmatiques pourront prétendre vous aider, comme Marvelous Chester. Ne faites jamais confiance à ce genre d'individus, car ils vous trahiront à la première opportunité, et ne déclenchez jamais la colère du Paladin Leeroy à cause d'un positionnement négligeant de Lordvessel.

INTRODUCTION

L'extension *Phantoms* est destinée à être utilisée avec *Dark Souls™ : The Board Game*. Les invocations sont des alliés qui peuvent être convoqués pour vous aider lors des batailles difficiles contre les boss. Les envahisseurs sont ajoutés aux rencontres lorsque les personnages gagnent des jetons Ember. Les envahisseurs rendent une rencontre plus difficile mais peuvent aussi donner au joueur l'opportunité d'obtenir des cartes d'équipement uniques et des âmes supplémentaires.





CONTENU

L'extension *Phantoms* inclut les éléments suivants :

- 1 x Encart de règles

INVOCATIONS

- 10 x Figurines d'invocation
- 1 x Cadran de santé d'invocation
- 10 x Cartes de données d'invocation
- 40 x Cartes de comportement d'invocation



*Ruined
Affis*

*Eygon
of Carim*

*Horace
the Hushed*

*Siegward
of Catarina*

Sword Master



*Rogue Witch
Beatrice*

*Lucatiel
of Mirrab*

*Sellsword
Luet*

*Sirris of the
Sunless Realms*

*Solaire
of Astora*



ENVAHISSEURS

- 11 x Figurines d'envahisseur
- 1 x Cadran de santé d'envahisseur
- 12 x Cartes de données d'envahisseur
- 64 x Cartes de comportement d'envahisseur
- 12 x Cartes trésor
- 3 x Jetons envahisseurs vides
- 6 x Jetons envahisseurs standards
- 6 x Jetons envahisseurs avancés



*Kirk, Knight of Thorns /
Longfinger Kirk*



*Melinda
the Butcher*

*Maldron
the Assassin*

*Maneater
Mildred*

*Xanthous King
Jeremiah*

*Oliver
the Collector*



*Armorer
Dennis*

*Marvelous
Chester*

*Invader
Brylex*

*Paladin
Leeroy*

*Fencer
Sharron*



CARTES DE DONNÉES D'INVOCATION

Au début de la partie, les joueurs peuvent décider d'ajouter des Invocations en jeu. Les invocations sont des alliées temporaires représentées par des white phantoms dans le monde de *Dark Souls™*. Les cartes de données d'invocation incluent quelques informations similaires à celles des cartes de données de boss, mais elles sont simplifiées. Chaque carte de données d'invocation inclut les informations suivantes :



1. Nom
2. Niveau de provocation
3. Santé de départ
4. Valeur de parade
5. Valeur de résistance
6. Valeur d'esquive
7. Capacité spéciale
8. Icône d'invocation de boss secondaire ou principal



Icône d'invocation
(Standard) Boss secondaire



Icône d'invocation (Avancé)
Boss principal

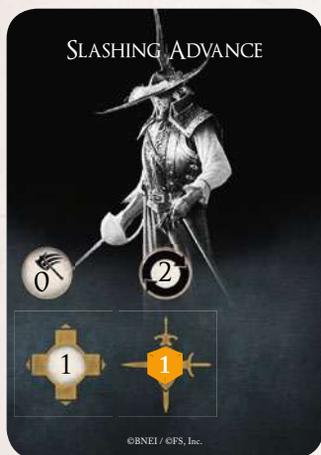
Le nom d'invocation, la santé de départ, et le symbole fonctionnent de la même manière que sur les cartes de référence de boss (voir 'Cartes de Référence Boss' à la p. 26 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*.)

Puisqu'elles combattent les ennemis aux côtés du groupe, les invocations ont des **niveaux de provocation** comme les personnages au lieu des niveaux de menace que possèdent les ennemis. Ces niveaux de provocation fonctionnent de la même manière que pour les personnages, permettant aux joueurs de savoir quel personnage ou quelle invocation le boss attaquera (voir 'Attaques d'Ennemi' à la p. 25 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*.)

Les valeurs de **Parade, Résistance, et Esquive** d'une invocation reflètent celles des personnages plutôt que des ennemis. Un boss inflige un montant de dégâts fixe basé sur sa carte de comportement ; les invocations, comme les personnages, lancent des dés pour parer, résister ou esquiver les dégâts.

Les **capacités spéciales** de certaines invocations fournissent un bonus continu, tandis que d'autres ne peuvent être utilisés qu'une fois par rencontre au moment choisi par les joueurs. Après avoir utilisé une telle capacité, il peut être utile de placer sur celle-ci un jeton blessure de réserve pour se souvenir qu'elle ne peut plus être utilisée.

CARTES DE COMPORTEMENT D'INVOCATION



Les cartes de comportement d'invocation sont utilisées pour les invocations de la même manière que les cartes de comportement de boss sont utilisées pour les boss (voir 'Carte Comportement' à la p. 27 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*), à l'exception de quelques différences.

Premièrement, les invocations n'ont pas **intensification**, aucune de leurs cartes n'ont donc de symboles Intensification.

Deuxièmement, les invocations n'ont pas de marquages d'arc comme les boss, leurs cartes de comportement n'incluent donc jamais d'arcs d'attaque ou d'arcs faibles.

Troisièmement, les invocations n'ont pas de **difficulté d'esquive** puisque les boss n'esquivent jamais les attaques.

TERMINER UNE RENCONTRE À CÔTÉ DU PORTAIL DE BRUME

Lorsque le groupe remporte une rencontre sur la tuile avec le jeton Portail de brume, il a un choix difficile à faire. De façon ordinaire, il peut décider de recevoir les âmes qui lui reviennent pour avoir remporté la rencontre, ou il peut choisir de ne pas recevoir d'âmes mais d'invoquer un allié pour la prochaine rencontre avec un boss.

Si le groupe choisit de ne pas recevoir d'âmes, placez les cinq cartes de données d'invocation correspondantes faces cachées à côté du jeton Portail de brume. Utilisez les cinq cartes avec le verso de la carte mini boss pour une rencontre à venir contre un mini boss ou les cinq cartes avec le verso de la carte boss principal pour une rencontre à venir contre un boss principal.



Verso de carte (Standard) boss secondaire



Verso de carte (Avancé) boss principal



DÉMARRER UNE RENCONTRE AVEC UNE INVOCATION

Lorsque le groupe commence une rencontre contre un boss secondaire ou un boss principal qui inclut une invocation, mettez d'abord en place la rencontre comme d'habitude (voir 'Démarrer une Rencontre Boss' à la p.28 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*.)

Ensuite, mélangez les cinq cartes de données d'invocation mises de côté précédemment et choisissez-en une. Il s'agit de l'invocation qui aidera votre groupe pendant la rencontre contre ce boss. Prenez la figurine de cette invocation, ses cartes de comportement et le Cadran de santé de l'invocation. Placez le Cadran de santé sur la Santé de départ de l'invocation. Ajoutez la figurine de l'invocation à la rencontre en la plaçant sur un repère d'entrée comme s'il s'agissait d'un personnage.

Chaque invocation possède ses propres forces et faiblesses. Certaines excellent dans l'art d'absorber les dégâts destinés à un personnage, tandis que d'autres préfèrent rester en retrait du boss pour frapper à bonne distance. Les invocations sont contrôlées partiellement par leurs cartes de comportement et par les joueurs. Cherchez des façons d'utiliser votre invocation efficacement, comme en la déplaçant pour prendre un coup destiné à un personnage vulnérable ou en attaquant un boss sur un arc faible. Les invocations, comme les personnages, gagnent un dé noir supplémentaire en attaquant dans l'arc faible.

Contrairement au paquet de comportement d'un boss, le paquet de comportement d'une invocation est constitué de ses quatre cartes de comportement. Mélangez simplement les cartes pour former le paquet

de comportement et placez-le face cachée à portée de main. Notez que toutes les cartes de comportement ne sont pas égales. Lors de certains tours, une invocation peut être plus (ou moins !) utile que d'autres.

À ce stade, la rencontre contre le boss est prête à démarrer. Lors d'une rencontre qui inclut une invocation, il y aura une phase **activation d'invocation** après chaque activation de personnage. Cela signifie que les invocations s'activeront plus souvent que les personnages individuels, mais elles disposent de moins d'options à chaque activation.

Lors d'une rencontre avec un boss incluant l'Assassin, le Knight, et une invocation, par exemple, l'ordre d'activation pourrait être :

1. Le Boss s'active.
2. *L'Assassin s'active.*
3. ***L'invocation s'active.***
4. Le Boss s'active.
5. *Le Knight s'active.*
6. ***L'invocation s'active.***

Avec cet ajout, les activations lors des rencontres qui incluent une invocation fonctionnent comme cela est expliqué dans 'Activation de Figurines' à la p. 19 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*.

Lorsque le paquet comportement d'une invocation est vide au début de l'activation d'une invocation, il faut créer le nouveau paquet de comportement de l'invocation en prenant la pile de défausse du paquet de comportement et en la retournant face cachée *sans* la mélanger. Le combat continue alors normalement.



ICÔNES SPÉCIFIQUES AUX INVOCATIONS

Les cartes de comportement d'invocation incluent quelques icônes qui ne sont pas utilisées sur d'autres cartes de comportement. L'icône Déplacement fonctionne de la même manière que sur les armes, mais l'icône Déconcentrer est nouveau pour les invocations.



Lorsqu'une invocation effectue une attaque avec l'**icône Transfert**, elle peut se déplacer jusqu'au nombre de repères indiqués. Les icônes Transfert qui apparaissent avant les icônes Dé permettent à l'invocation de se déplacer avant de lancer le dé. Celles qui apparaissent après le dé permettent à l'invocation de se déplacer après avoir lancé le dé.



Si un comportement inclut une **icône Déconcentrer**, alors l'invocation est traitée comme ayant le jeton Aggro lors de la prochaine activation du boss. Ne déplacez pas physiquement le jeton (pour ne pas oublier quel personnage a été activé pour la dernière fois).

MORT D'UNE INVOCATION

Lorsqu'une invocation est tuée, retirez sa figurine de la tuile. Les invocations ne sont pas des figurines de personnage, leur mort ne force donc *pas* les joueurs à se reposer à un feu de camp.



INSTALLATION D'UNE PARTIE AVEC RENCONTRES D'ENVAHISSEURS

Au début de la partie, les joueurs peuvent décider d'ajouter des Envahisseurs en jeu. Les envahisseurs sont attirés par les vestiges d'humanité représentés dans *Dark Souls™* par les embers. Lorsqu'un joueur trouve une carte Ember dans le paquet trésor, et qu'il obtient le jeton Ember (voir 'Embers (Braise)' à la p. 12 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*), un envahisseur est ajouté à une future rencontre en utilisant les jetons envahisseurs, comme expliqué à la page suivante.

Lors de la mise en place, séparez les jetons vides, les jetons envahisseurs standards et les jetons envahisseurs avancés en trois piles distinctes et placez tous les jetons faces cachées.



Version de jeton envahisseur



Envahisseur standard Kirk, Knight of Thorns



Envahisseur standard Melinda the Butcher



Envahisseur standard Maldron the Assassin



Jeton envahisseur vide



Envahisseur standard Maneater Mildred



Envahisseur standard Oliver the Collector



Envahisseur standard Xanthous King Jeremiah



Envahisseur avancé Longfinger Kirk



Envahisseur avancé Armorer Dennis



Envahisseur avancé Marvelous Chester



Envahisseur avancé Invader Brylex



Envahisseur avancé Paladin Leeroy



Envahisseur avancé Fencer Sharron

UTILISER DES JETONS ENVAHISSEURS

Lorsqu'un joueur gagne un jeton Ember, s'il n'y a pas de jeton envahisseur déjà en jeu et qu'il y a au moins une tuile inexplorée, alors une rencontre aléatoire devient envahie comme suit :

- Si les joueurs n'ont pas encore vaincu le boss secondaire, prenez un jeton envahisseur standard aléatoire et assez de jetons vides pour avoir un jeton pour chaque tuile rencontre inexplorée. Placez aléatoirement l'un des jetons sélectionnés sur chaque carte rencontre face cachée.
- Si les joueurs ont déjà vaincu le boss secondaire, prenez un jeton envahisseur avancé aléatoire et assez de jetons vides pour avoir un jeton pour chaque tuile rencontre inexplorée. Placez aléatoirement l'un des jetons sélectionnés sur chaque carte rencontre face cachée.

Notez que s'il y a une seule tuile inexplorée, il sera garanti que le jeton envahisseur soit sur cette rencontre. Autrement, les joueurs ne sauront pas exactement quand l'envahisseur frappera.

Exemple : Le groupe gagne un jeton Ember après avoir exploré deux tuiles, avant le boss secondaire.

Le groupe prend un jeton envahisseur vide et un jeton envahisseur standard (choisis au hasard) et les place au sommet des cartes de rencontre sur les tuiles restantes.



CARTES DE DONNÉES D'ENVAHISSEUR

Les cartes de données d'envahisseur incluent quasiment les mêmes informations que les cartes de données de boss. Chaque carte de données d'envahisseur inclut les informations suivantes :



1. Nom
2. Niveau de menace
3. Taille du paquet de comportement
4. Point d'intensification
5. Valeurs de parade et de résistance
6. Capacité spéciale
7. Santé de départ
8. Icône d'envahisseur de boss secondaire ou boss principal

À l'exception de l'icône d'envahisseur de boss secondaire ou boss principal, ces informations fonctionnent toutes de la même manière que pour les cartes de référence de boss (voir 'Cartes de Référence Boss' à la p. 26 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*.)

L'icône d'envahisseur de boss

secondaire ou **boss principal** permet à un joueur de savoir si cet envahisseur est utilisé pendant que les joueurs explorent le monde de *Dark Souls™*, conduisant à leur rencontre avec le boss secondaire ou avec un boss principal.



Icône d'envahisseur
(Standard) Boss secondaire



Icône d'envahisseur
(Avancé) Boss principal



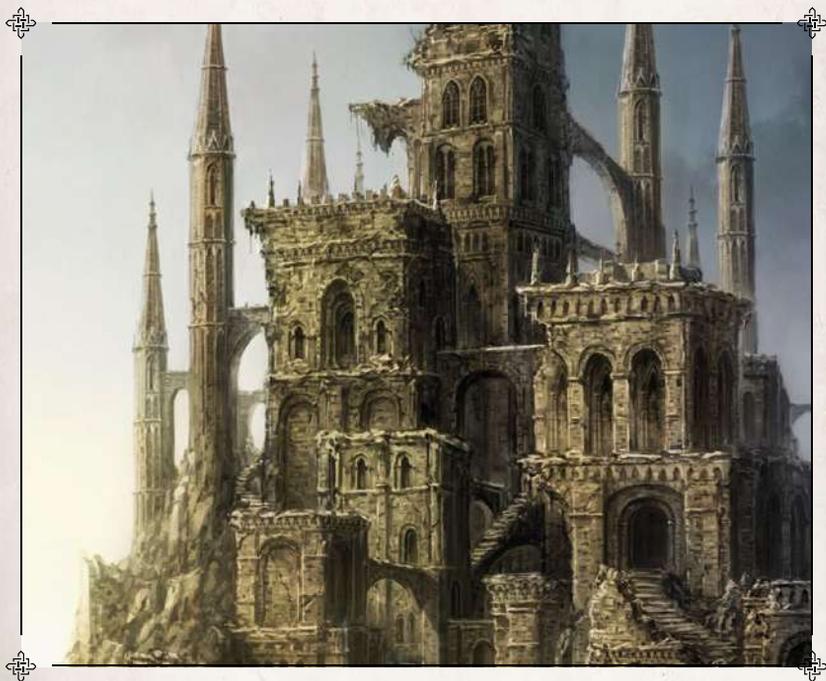
CARTES DE COMPORTEMENT D'ENVAHISSEUR



Les cartes de comportement d'envahisseur sont utilisées pour les envahisseurs de la même manière que les cartes de comportement de boss sont utilisées pour les boss (voir 'Cartes Comportement' à la p. 27 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*), à l'exception de deux petites différences.

Premièrement, les envahisseurs n'ont pas de cartes **Intensification** dédiées avec des symboles Intensification. À la place, mélangez les cartes de comportement restantes dans un paquet de comportement d'envahisseur lorsqu'il est sujet à une intensification.

Deuxièmement, les envahisseurs n'ont pas de marquages d'arc comme les boss, leurs cartes de comportement n'incluent donc jamais d'arcs d'attaque ou d'arcs faibles.



DÉMARRER UNE RENCONTRE ENVAHIE

Lorsque le groupe entre sur une tuile qui a un jeton à côté d'elle, mettez d'abord en place la rencontre comme d'habitude (voir 'Mise en Place d'une Rencontre' à la p. 17 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game.*)

Ensuite, retournez le jeton à côté de cette tuile. Si le jeton est vide, remplacez-le dans la réserve de jetons vides. Si c'est un jeton envahisseur, trouvez la figurine de cet envahisseur, sa carte de données, sa carte trésor, et le cadran de santé de l'envahisseur. Placez le cadran de santé sur la santé de départ de l'envahisseur, et remplacez le jeton dans la boîte de jeu.

Ensuite, ajoutez la figurine de l'envahisseur à la rencontre. L'envahisseur combattra aux côtés des autres ennemis présents dans la rencontre. Placez l'envahisseur sur le repère central de la tuile si ce repère est inoccupé. Si ce repère est occupé, alors placez l'envahisseur sur n'importe quel repère inoccupé qui se trouve à au moins deux repères d'écart des repères d'entrée se trouvant à côté de la porte alignée avec la tuile dont vient le groupe.

Pour continuer la mise en place de la rencontre envahie, il faut créer le paquet comportement de l'envahisseur comme suit :

1. Prenez au hasard un nombre de cartes de comportement standards égal à la taille du paquet comportement indiquée sur la carte de données de l'envahisseur.
2. Mélangez le paquet comportement et placez-le face cachée à portée de main.

À ce stade, la rencontre envahie est prête à démarrer.

Lorsque la santé de l'envahisseur est réduite à son point d'intensification ou moins, l'envahisseur passe en mode **intensification**. Prenez une carte de comportement inutilisée au hasard et mélangez-la dans le paquet comportement. Notez que les joueurs devront désormais réapprendre le schéma d'attaques de l'envahisseur tout en ayant à faire face à une nouvelle carte de comportement.

Certains envahisseurs ont des règles spéciales sur leur carte de données d'envahisseur qui modifient la façon dont ils s'activent ou le fonctionnement de leur intensification, alors assurez-vous de les vérifier avant de commencer le combat.

Lorsque le paquet comportement d'un envahisseur est vide au début de son activation, il faut créer le nouveau paquet de comportement de l'envahisseur en prenant la pile de défausse du paquet de comportement et en la retournant face cachée *sans* la mélanger. Le combat continue alors normalement.

Certains envahisseurs ont des règles spéciales sur leur carte de données d'envahisseur qui modifient la façon dont ils s'activent ou le fonctionnement de leur intensification, alors assurez-vous de les vérifier avant de commencer le combat. Une fois que l'envahisseur passe en mode Intensification, cela ne pourra plus se reproduire, même si sa règle spéciale lui permet de regagner de la santé.



VAINCRE UN ENVAHISSEUR

Si le groupe parvient à tuer l'envahisseur, ajoutez *immédiatement* la carte trésor de l'envahisseur à l'inventaire, ainsi que trois jetons d'âme à la réserve d'âmes, même si d'autres ennemis sont toujours présents dans la rencontre.

Si le groupe est vaincu avant de tuer l'envahisseur, retirez l'envahisseur de la table. Cet envahisseur ne retournera pas en jeu, même lorsque les joueurs reviennent à cette rencontre. Le groupe a manqué sa chance d'obtenir le trésor de cet envahisseur pendant cette partie.



SCÉNARIO DE CAMPAGNE

— EMBUSCADE DROIT DEVANT —

Dark Souls™

C'est un chemin que vous avez déjà emprunté auparavant, mais il est plus dangereux que jamais, car si vous voyagez vers Anor Londo et votre confrontation avec le Dragonslayer et son vil Executioner, vous devez maintenant le faire sous le regard attentif des esprits sombres.

Ces envahisseurs sont des créatures qui ont soif d'humanité, et qui n'abandonnent jamais. Ainsi, lorsque l'un d'entre eux vous choisit pour proie, vous n'avez d'autre choix que de tous les vaincre avant de pouvoir reprendre le chemin de votre destinée. Osez-vous avancer une fois de plus, maintenant que la légende de vos prouesses a attiré l'attention de ces chasseurs d'un autre monde ?

Lorsqu'un personnage obtient un jeton Ember pendant la campagne Embuscade droit devant, ne placez pas de jeton envahisseur. Pour les rencontres qui listent un envahisseur, cet envahisseur fait partie de la rencontre la première fois que le groupe participe à cette rencontre même si un joueur n'a pas de jeton Ember. Victoire ou défaite, l'envahisseur ne réapparaîtra plus durant la campagne.



SECTION 1 UNDEAD BURG

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 2
- Gargoyle (Boss Secondaire)*
- Gargoyle (Boss Secondaire)*

**Le groupe reçoit le trésor des Gargoyles seulement s'il triomphe de deux rencontres contre un boss Gargoyle consécutivement. Si le groupe est vaincu par la seconde Gargoyle, il doit combattre les deux Gargoyles avant de pouvoir retourner au Portail de brume.*



SECTION 3 ANOR LONDO

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
avec Xanthous King Jeremiah
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
avec Paladin Leeroy
- Rencontre niveau 3
- Ornstein & Smough (Boss principal)

**Après avoir terminé la section 1, les joueurs augmentent le paquet trésor en ajoutant les cartes de trésor légendaire et transposé comme indiqué, puis ils réinitialisent la zone de jeu pour commencer une exploration supplémentaire menant à la rencontre avec le boss principal dans 'Mise en Place après le Boss Secondaire' à la p. 9 du livre de règles de Dark Souls™: The Board Game.*



SECTION 2 SEN'S FORTRESS

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 1
avec Kirk, Knight of Thorns
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
avec Maneater Mildred
- Titanite demon (Boss Secondaire)



SCÉNARIO DE CAMPAGNE

LE DÉFI

Ni un voyage, ni une quête, il ne s'agit pas d'un exploit que vous devez prendre à la légère. Que vous soyez Mort-vivant Elu, Porteur de la Malédiction ou Cendreux, l'épreuve est identique.

Voici le Défi.

Vous devez affronter chacun des envahisseurs, l'un après l'autre, avec un temps de repos qui vous permettra tout juste de sentir la chaleur du feu de camp dont vous aurez su vous montrer digne. Attention, car si vous vous présentez avec confiance face à votre premier adversaire, peu conservent un tel stoïcisme lorsque le Butcher bondit dans la mêlée alors que les flammes de pyromancie de Jeremiah viennent seulement de s'éteindre... et ce ne sont que deux des adversaires que vous aurez à vaincre. Onze en tout, chacun de ces ennemis est plus effroyable que le précédent, d'autant plus que votre propre force s'épuise inévitablement. Même si vous veniez à triompher de votre adversaire final, votre récompense ne sera autre qu'affronter le Knight of Thorns à nouveau.

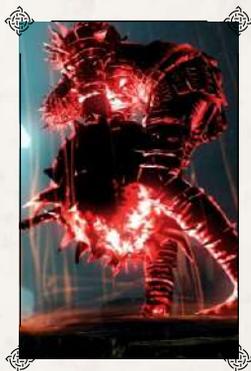
Avez-vous assez de courage et de détermination pour accepter cet appel et relever le Défi ?

Lorsqu'un personnage obtient un jeton Ember pendant la campagne Le Défi, ne placez pas de jeton envahisseur. Contrairement aux règles standards sur les envahisseurs ou aux rencontres des autres campagnes, lorsqu'une rencontre liste un envahisseur, cet envahisseur fait partie de la rencontre à chaque fois que le groupe participe à cette rencontre et jusqu'à ce que l'envahisseur soit vaincu.



SECTION 1 INVADER RUINS

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 1 avec Melinda the Butcher
- Rencontre niveau 1 avec Maldron the Assassin
- Rencontre niveau 2 avec Kirk, Knight of Thorns*



SECTION 2 INVADER HALL

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2 avec Oliver the Collector
- Rencontre niveau 2 avec Xanthous King Jeremiah
- Rencontre niveau 3 avec Maneater Mildred
- Rencontre niveau 3 avec Fencer Sharron

SECTION 3 INVADER SPIRE

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 2 avec Armorer Dennis
- Rencontre niveau 2 avec Paladin Leeroy
- Rencontre niveau 3 avec Marvelous Chester
- Rencontre niveau 3 avec Invader Brylex
- Rencontre niveau 3 avec Longfinger Kirk



** Après avoir terminé la section 1, les joueurs augmentent le paquet trésor en ajoutant les cartes de trésor légendaire et transposé comme indiqué, puis ils réinitialisent la zone de jeu pour commencer une exploration supplémentaire menant à la rencontre avec le boss principal dans 'Mise en Place après le Boss Secondaire' à la p. 9 du livre de règles de Dark Souls™: The Board Game.*





Série *Dark Souls*™ par : BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Concept de jeu : Mat Hart et Rich Loxam

Création de jeu : David Carl, Alex Hall, Mat Hart, Bryce Johnston, Rich Loxam, Steve Margetson, et Jamie Perkins

Personnes en charge du développement :

David Carl et Alex Hall

Conception graphique et mise en page : Tom Hutchings

Auteur principal : Sherwin Matthews

Révision : Darla Kennerud

Modélage : James Cain, Laslo Forgach, Michael Jenkins, Dave Kidd, Tom Lishman, NL, Kieran Russell, Sean Sutter

Steamforged Games : Charles Agel, Christine Agel, Philip Andrews, Mike Appleton, Michael Archer, Edward Ball, Ash Beria, Russ Charles, Corey Davies, Matthew Elliott, Jay Finnegan, John Ford, William Freer, Jamie Giblin, James Hasker, John Hockey, Michael Jenkins, Richard Jennings, Ronan Kelly, Adam King, Bryan Klemm, Andy Lyon, Hussein Mirza, Louis Moore, Samuel Page, Haydon Parker, Greg Plail, Firoz Rana, Gareth Reid, Doug Telford, Jak Thraves, Adam Tudor, Matthew Warren, Marc Williams

Remerciements :

Tous nos soutiens Kickstarter et contributeurs tardifs.