



# DARK SOULS™

## THE BOARD GAME

### CHARACTERS EXPANSION



# CHARACTERS



*Dans les rangs des Morts-vivants Élus, les Porteurs de la Malédiction comme les Cendreux, il n'existe pas une seule discipline, mais une multitude. Si les redoutables knights, les puissants warriors, les nobles heralds et les assassins sournois peuvent sembler les plus évidentes, il en existe bien d'autres.*

*N'oublions pas les thiefs agiles et silencieux, efficaces à distance à l'arc et pourtant souvent inestimable au corps-à-corps grâce à leur grande habileté. Mais il y a aussi les clerics, fiers et dévoués, qui sont capables de faire appel à des miracles pour être guidés, et instiller force et résistance au groupe, ou soigner les blessures suppurantes. Pas seulement intéressés par l'or, les mercenaries peuvent aussi faire de précieux alliés, apportant une polyvalence subtile et dynamique qui manque aux guerriers et chevaliers ordinaires.*

*Passés maîtres dans l'art du feu, les pyromancers passent leur vie à entretenir une flamme qui peut incinérer leurs ennemis ou les renvoyer à l'état de cadavre. Les sorcerers partagent des liens avec les pyromancers, puisqu'ils peuvent punir leurs adversaires avec une magie puissante, directement ou à distance. Enfin, il y a les deprived qui ne peuvent s'appuyer que sur leur intelligence et leur compétence pour survivre, car leur seul allié est leur courage.*

*Parfois, l'astuce et l'habileté de ces héros suffit à les protéger du danger, mais l'armure qu'ils portent sera leur véritable dernière ligne de protection, et rien d'autre. Il y a toujours eu différentes variétés d'armure, car elles n'offrent pas toutes les mêmes possibilités de défense. Pour certains, la défense impénétrable offerte par une armure de plaques massive vaut bien le fardeau que son poids représente. Pour d'autres, cette charge est écrasante. Ils préfèrent donc une armure intermédiaire ou mêmes des robes enchantées par des runes mystiques.*

## INTRODUCTION

*Characters Expansion est destiné à être utilisé avec Dark Souls™: The Board Game. Les figurines de personnages de l'extension représentent des choix alternatifs pour le personnage de départ d'un joueur. Les figurines d'armure représentent les trésors que peuvent trouver les joueurs en achetant des cartes de trésor au Blacksmith Andre ou en trouvant des coffres pendant leur exploration du monde de Dark Souls™.*





# CONTENU

*Characters Expansion* inclut les éléments suivants :

- 1 x Encart de règles

## PERSONNAGES

- 6 x Figurines de personnage
- 6 x Cartons de personnage
- 23 x Cartes d'équipement de départ
- 60 x Cartes de trésor de classe



*Pyromancer*

*Sorcerer*

*Deprived*



Équipement de départ du thief



Trésor de classe de thief



Trésor transposé de thief



Équipement de départ du mercenary



Trésor de classe de mercenary



Trésor transposé de mercenary



Équipement de départ du cleric



Trésor de classe de cleric



Trésor transposé de cleric



Équipement de départ du pyromancer



Trésor de classe de pyromancer



Trésor transposé de pyromancer



Équipement de départ du sorcerer



Trésor de classe de sorcerer



Trésor transposé de sorcerer



Équipement de départ du deprived



Trésor de classe de deprived



Trésor transposé de deprived



## SETS D'ARMURE

- 10 x Figurines de sets d'armure
- 10 x Cartes Trésor Commun
- 10 x Cartes Trésor Légendaire



*Black Iron Armour*

*Catarina Armour*

*Black Knight Armour*

*Guardian Armour*

*Havel's Armour*



*Armour of Favour*

*Crimson Robes*

*Adventurer's Armour*

*Dark Armour*

*Gold-Trimmed  
Black Robes*



## UTILISER DE NOUVEAUX PERSONNAGES

Pendant la mise en place du jeu (voir '5. Personnages' à la p. 9 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*), les joueurs peuvent choisir des personnages de *Characters Expansion* au lieu de choisir ceux du jeu de base.

Comme le jeu de base, *Characters Expansion* inclut tous les composants nécessaires pour jouer une nouvelle classe de personnage : une figurine, un carton de personnage, trois ou quatre cartes d'équipement de départ, cinq cartes de trésor de classe, et cinq cartes de trésor transposé.

Les personnages de l'extension auront également besoin d'un jeton Fiolo d'Estus, d'un jeton Action Héroïque, et d'un jeton Chance provenant de la boîte du jeu de base qu'ils devront placer sur leurs cartons de personnage, comme d'habitude.

## NOTES SUR LES PERSONNAGES

Les nouvelles classes de personnage offrent de nouveaux équipements de départ, ainsi que de nouvelles actions héroïques, et progressions de caractéristiques ainsi que des cartes de trésor de classe et des cartes de trésor transposé.

Le **thief** offre plus d'opportunités pour le combat à distance, le **mercenary** se concentre sur le fait d'effectuer plusieurs attaques à chaque activation, et le **cleric** est celui qui a le meilleur potentiel pour guérir les autres personnages. Quant au **pyromancer** et au **sorcerer**, ils possèdent des équipements de départ qui infligent des dégâts magiques ainsi que de nombreux autres objets à dégâts magiques provenant de leurs trésors de classe. Le **deprived** est une classe unique qui commence avec des caractéristiques basses et un équipement faible mais qui possède la meilleure progression de caractéristiques du jeu, ce qui permet aux personnages deprived de s'équiper d'objets puissants avant leurs alliés.



# UTILISER LES FIGURINES DE SETS D'ARMURE

Les figurines d'armure peuvent être utilisées de deux façons : les joueurs peuvent ajouter des versions de base de leurs cartes de trésor à leur paquet trésor au début de la partie, ou ils peuvent ajouter des versions plus avancées de leurs cartes de trésor à leur paquet trésor après avoir vaincu le boss secondaire.

## ARMURE STANDARD

Si les joueurs veulent pouvoir trouver les sets d'armure personnalisés inclus dès le début de leur exploration, ils devraient ajouter une à cinq cartes de trésor commun de leur choix de *Characters Expansion* au paquet trésor lors de l'étape 6 de la mise en place du jeu (voir '6. Paquet Trésor' à la p. 9 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*.)

Dans les deux cas, lorsqu'un joueur obtient l'un de ces sets d'armure iconiques, il doit remplacer la figurine de sa classe par la figurine d'armure appropriée incluse dans l'extension.

## ARMURE LÉGENDAIRE

De façon alternative, si les joueurs veulent des versions plus impressionnantes et rares de ces sets d'armure personnalisés, ils devraient ajouter une à cinq cartes légendaires de leur choix de *Characters Expansion* en même temps que les cartes d'armes légendaires au paquet trésor après avoir vaincu le mini boss (voir 'Mise en place après le Boss Secondaire' à la p. 9 du livre de règles *Dark Souls™: The Board Game*.)

Notez que certains sets d'armures légendaires ont des prérequis de caractéristiques très élevés. Les joueurs peuvent souhaiter consulter les prérequis de caractéristiques des sets d'armures légendaires avant de décider lesquels ajouter.





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

**Modelage :** Russ Charles, Duncan Louca et Andrew Martin

**Steamforged Games :** Charles Agel, Christine Agel, Philip Andrews, Mike Appleton, Michael Archer, Edward Ball, Ash Beria, 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.

Dark Souls™, Dark Souls™ II, Dark Souls™ III & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / ©FromSoftware, Inc.

