

A dark, atmospheric illustration of a knight in armor, holding a sword and a shield, standing in a dimly lit, cavernous environment. The knight's armor is detailed and metallic, and the lighting is dramatic, highlighting the textures of the armor and the sword.

DARK SOULS™

THE BOARD GAME

EXPLORERS EXPANSION



EXPLORERS



Tous les habitants de The Dark ne se laisseront pas repérer par des attaques frontales. Certains d'entre eux, comme les Mimics, se montreront plus rusés et sournois. On dit que leurs terribles gueules sont l'incarnation de l'avarice. L'avidité a donné à ces créatures l'apparence de coffres au trésor, prêts à piéger les plus imprudents. Méfiez-vous de ces adversaires redoutables, car une rencontre avec l'un d'eux donnera vite à votre victoire non consommée le goût amer de la défaite.

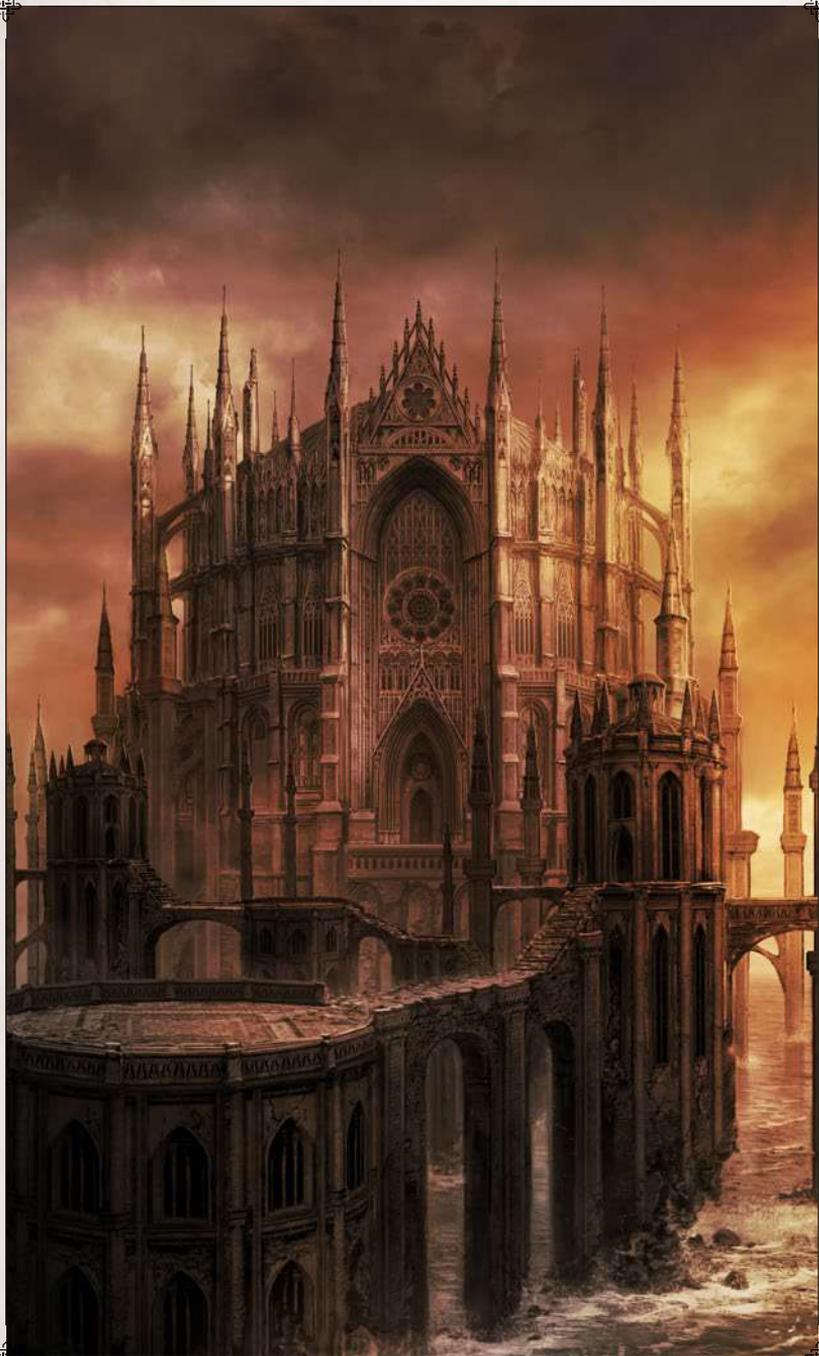
Les autres ennemis que vous devrez affronter seront parfois plus énigmatiques encore, comme le Old Dragonslayer. Son apparence rappelle celle des puissants chevaliers de Lord Gwyn, mais son armure jadis chatoyante a terni, et une corruption maléfique semble s'être emparée de cet ennemi ayant traversé les âges. Pourrait-il être le chevalier doré des légendes du passé, autrefois fier et désormais aveuglé par la puissance des Ténèbres ?

Enfin, n'oublions pas le Pursuer, un chevalier mystérieux qui pourchasse tous ceux qui désirent rétablir leur humanité engloutie par l'affliction des morts-vivants. Personnage très imposant, ce chasseur est aussi obstiné que son nom l'indique, traquant sa proie sans relâche à travers Drangleic. Il transporte sur son dos un véritable arsenal d'armes dérobées à ses proies vaincues en guise de trophées. De plus infâmes marques sont gravées sur son armure, représentant les visages torturés de ses victimes, agonisant pour l'éternité. Nul ne sait si cet impitoyable personnage est un chasseur solitaire ou s'il fait partie d'une sinistre confrérie à la recherche du Porteur de la Malédiction, et même si le Pursuer venait à être vaincu, vos chemins sont destinés à se recroiser.

INTRODUCTION

L'extension *Explorers* est destinée à être utilisée avec *Dark Souls™: The Board Game*. Celle-ci comprend de nouveaux ennemis, de nouvelles cartes de rencontre et trésor, ainsi que de toutes nouvelles figurines de terrain, des Mimics, le boss secondaire Old Dragonslayer et le boss principal Pursuer.





CONTENU

L'extension *Explorers* contient des éléments en anglais, en français, en allemand, en italien et en espagnol.

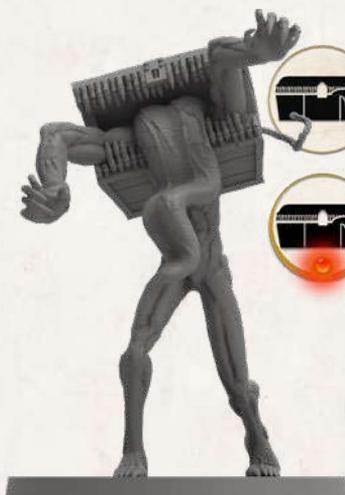
Les cartes avec l'icône universelle  sont destinées à être utilisées dans toutes les langues. Les cartes avec l'une des icônes de drapeau      sont destinées à être utilisées dans l'une de ces cinq langues. Avant de jouer pour la première fois, assurez-vous de mettre de côté les cartes portant des icônes de drapeau qui ne correspondent pas à votre langue de prédilection. Il ne vous restera donc que les cartes universelles et celles destinées à être utilisées dans votre langue.



Pour télécharger ce livre de règles dans votre langue, rendez-vous sur : steamforged.com/darksouls-expansions-rules

L'extension *Explorers* contient les composants suivants :

- 1x Encart de règles
- 15x Cartes de rencontre
- 15x Cartes trésor
- 18x Figurines de terrain
- 6x Figurines d'ennemi
- 2x Cartes de données d'ennemi
- 1x Figurine du Pursuer
- 1x Compteur de santé du Pursuer
- 1x Carte de données du Pursuer
- 13x Cartes de comportement du Pursuer
- 3x Cartes trésor du Pursuer
- 1x Compteur de santé du OldDragonslayer
- 1x Carte de données du Old Dragonslayer
- 8x Cartes de comportement du Old Dragonslayer
- 2x Cartes trésor du Old Dragonslayer
- 2x Figurines de Mimic
- 1x Compteur de santé de Mimic
- 2x Cartes de données de Mimic
- 14x Cartes de comportement de Mimic
- 5x Cartes embuscade de Mimic



Mimic



Mimic fermé
(une fois qu'un Mimic a vaincu le groupe)





Pierre tombale



Feu de camp



Tonneaux



Coffre au trésor



Silver Knight Spearman



Firebomb Hollow



Compteur et cartes du Old Dragonslayer



Le Pursuer



LES RENCONTRES DE L'EXTENSION

Au début de la partie, les joueurs ont le choix d'utiliser ou non les cartes de rencontre de l'extension, dont celles des Firebomb Hollows et des Silver Knight Spearman. Pour utiliser ces cartes, ajoutez-les aux cartes de rencontre existantes en fonction de leur niveau, puis mélangez-les comme il convient.

Les joueurs qui souhaitent se concentrer davantage sur les ennemis de l'extension peuvent supprimer cinq cartes de

rencontre de niveau 1, cinq de niveau 2 et cinq de niveau 3 de leur paquet respectif, avant de mélanger les cartes de rencontre de l'extension *Explorers* dans les paquets de rencontre.

Les cartes de rencontre de l'extension *Explorers* font apparaître les figurines de Firebomb Hollow et de Silver Knight Spearman. Vous trouverez leurs informations sur les cartes de données d'ennemi leur correspondant.

LE TRÉSOR DE L'EXTENSION

Au début de la partie, les joueurs ont le choix d'utiliser ou non les cartes trésor de l'extension, au lieu de certaines cartes trésor ordinaires du jeu de base. Lors de l'étape 6 de la mise en place du jeu (voir « 6. Paquet trésor » en p. 9 du

livre de règles *Dark Souls™: The Board Game*), retirez quinze cartes au hasard des cartes trésor ordinaires. Remplacez-les avec les quinze cartes trésor de l'extension *Explorers* avant de mélanger le paquet trésor.

LES FIGURINES DE TERRAIN

Les tonneaux, pierres tombales et jetons de coffre au trésor du set de base peuvent tous être remplacés par les figurines en plastique incluses dans l'extension *Explorers*.

Pour se rappeler quels coffres au trésor ont été ouverts ou non, nous vous recommandons de placer deux cartes du paquet trésor sous chaque figurine de coffre au trésor lorsque vous placez ces dernières sur les tuiles. Lorsque le coffre

est ouvert, les joueurs récupèrent les cartes placées sous le coffre. Ce système permettra aux joueurs de ne pas oublier de tirer des cartes trésor ou leur évitera de tirer deux fois un trésor du même coffre par mégarde.

De plus, placez une figurine de feu de camp sur le compteur d'étincelles ou à côté, selon votre préférence.





LE PURSUEUR

Le Pursuer offre aux joueurs une toute nouvelle option de boss principal. Une fois le boss secondaire vaincu, les joueurs peuvent choisir de se battre dans les niveaux de rencontre recommandés pour le Pursuer, ce qui les conduira à un combat avec ce boss principal impitoyable.

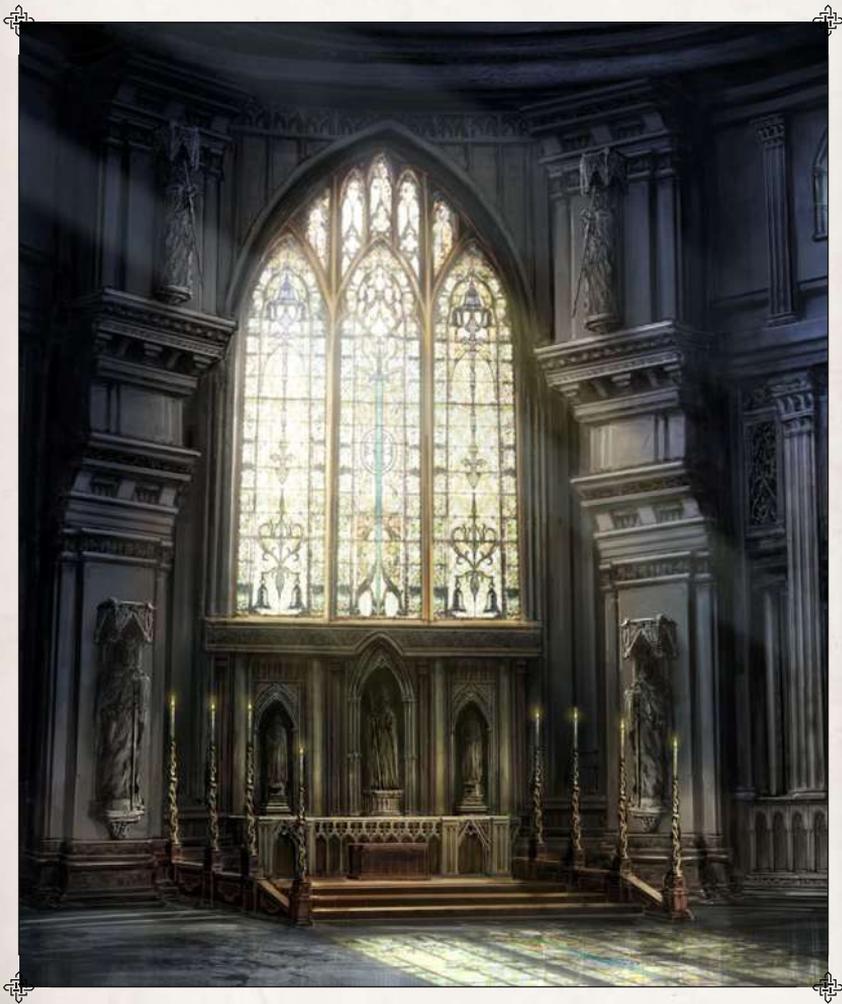
Le Pursuer a des cartes de comportement dont la difficulté d'esquive est de 0. Même un personnage sans dé d'esquive peut éviter une attaque et l'esquiver automatiquement en dépensant 1 Énergie (sauf s'il possède une carte trésor l'empêchant d'esquiver). Veuillez toutefois noter que les personnages peuvent choisir de parer l'attaque plutôt que de l'éviter, comme pour une attaque à la difficulté d'esquive plus élevée. Ils ne dépenseront alors pas d'Énergie mais prendront le risque de subir des dégâts.



LE OLD DRAGONSLAYER

Le Old Dragonslayer propose une nouvelle option de boss secondaire aux joueurs. Le Old Dragonslayer provient d'une rencontre de boss tirée de *Dark Souls™ 2*. Il est basé sur une version d'Ornstein, de *Dark Souls™ 1*, capable d'utiliser la magie noire.

Ce boss secondaire utilise la figurine d'Ornstein, l'un des deux éléments du boss principal Ornstein & Smough dans le set de base *Dark Souls™: The Board Game* en plus du compteur de santé, de la carte de données, des cartes de comportement et des cartes trésor de ce nouveau boss, à découvrir dans l'extension *Explorers*.



MISE EN PLACE AVEC LES MIMICS

Au début de la partie, les joueurs ont le choix d'ajouter ou non des Mimics au jeu. Les Mimics prennent l'apparence de coffres et attendent que leurs victimes tentent de les ouvrir. Lorsqu'un groupe trouve un coffre et choisit de l'ouvrir, il pourrait en fait s'agir d'un Mimic.

Pendant la mise en place des tuiles (voir « 1. Mise en place des tuiles » en p. 8 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*), positionnez une carte embuscade, face cachée, à côté de chaque tuile.

LES CARTES EMBUSCADE

Lorsque le groupe ouvre un coffre (voir « Coffres » en p. 17 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*), retournez la carte embuscade adjacente à la tuile sur laquelle se trouve le coffre en question. Si la carte porte la mention « Trésor », continuez comme vous le feriez pour un coffre normal. Si la carte porte la mention « Mimic », le Mimic doit être affronté.



Dos de carte embuscade



Face Trésor de carte embuscade



Face Mimic de carte embuscade

Exemple de mise en place montrant des cartes embuscade retournées à côté de chaque tuile.



CARTES DE DONNÉES DE MIMIC



CARTES DE COMPORTEMENT DE MIMIC



Les cartes de données de Mimic comportent le même type d'informations que les cartes de données de boss. Les deux types de cartes de données de Mimic contiennent 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. Symbole de set

Les informations d'une carte de données de Mimic fonctionnent de la même manière que celles des cartes de données de boss (voir « Cartes de données de boss » en p. 26 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*).

Les cartes de comportement de Mimic sont utilisées pour les Mimics de la même manière que les cartes de comportement de boss pour ces derniers (voir « Cartes de comportement » en p. 27 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*), à deux exceptions près.

Tout d'abord, les Mimics ne possèdent pas de cartes d'**intensification** dédiées avec des symboles d'intensification. Pour les remplacer, mélangez n'importe quelle carte de comportement restante dans le paquet de comportement du Mimic lorsque l'intensification de ce dernier se déclenche.

Et enfin, les Mimics ne disposent pas d'indications concernant leur arc, et leurs cartes de comportement n'incluent donc ni arc d'attaque, ni arc de faiblesse.



LA RENCONTRE AVEC UN MIMIC

Après avoir terminé avec succès une rencontre comportant un coffre, les joueurs retirent tous les cubes noirs et rouges des barres d'Endurance des personnages et gagnent des âmes normalement. Retournez ensuite la carte embuscade. Si la carte embuscade indique un Mimic, un combat similaire à celui opposant le groupe à un boss advient avant que le groupe ait pu mettre la main sur le trésor. Au début du combat les opposant à un Mimic, les personnages ne sont pas positionnés sur les repères d'entrée. Ils restent sur les repères qu'ils occupaient à la fin de la rencontre dont le coffre faisait l'objet.

Si les joueurs n'ont pas encore vaincu de boss secondaire au moment de leur rencontre avec le Mimic, utilisez la carte de données et les cartes de comportement du **Hungry Mimic**. S'ils ont déjà vaincu un boss secondaire, utilisez alors la carte de données et les cartes de comportement du **Voracious Mimic**.

La prochaine étape de la rencontre avec le Mimic consiste à créer le paquet de comportement du Mimic en associant et mélangeant des cartes de comportement au hasard, d'un nombre équivalent à la taille du paquet de comportement indiquée sur la carte de données du Mimic. Le paquet de comportement ainsi créé doit ensuite être placé à portée de main, face cachée.

La rencontre avec le Mimic peut alors commencer.

Lorsque la santé du Mimic atteint une valeur égale ou en deçà de son point d'intensification, l'intensification du Mimic est déclenchée. Prenez une carte de comportement non utilisée au hasard et mélangez-la au paquet de comportement. Les joueurs devront alors se familiariser avec le nouveau comportement d'attaque du Mimic tout en devant faire face à cette nouvelle carte de comportement.

Lorsque le paquet de comportement du Mimic est épuisé lors de son activation, créez un nouveau paquet de comportement en retournant le paquet de comportement précédemment défaussé, sans le mélanger. Le combat peut ainsi se poursuivre normalement.



Mimic affamé



Voracious Mimic



VAINCRE UN MIMIC

Lorsqu'un Mimic est vaincu, retirez-le de la tuile. Retirez tous les cubes noirs et rouges des barres d'Endurance des personnages sans ajouter d'âmes à la réserve d'âmes. Le groupe gagne ensuite des cartes trésor comme s'il avait ouvert deux coffres au lieu d'un. Un Mimic vaincu ne retourne jamais sur une tuile, même en cas de réinitialisation des rencontres lorsque le groupe se repose autour d'un feu de camp.

Si le groupe est vaincu, le Mimic est replacé sur son repère de terrain et reste sur la tuile. Si le groupe retourne sur la tuile en question et termine avec succès la rencontre associée, il peut choisir d'affronter le Mimic à nouveau. Les joueurs peuvent continuer de cette manière jusqu'à ce que le Mimic soit vaincu ou que le groupe vienne à bout de sa réserve d'étincelles.



SCÉNARIO DE CAMPAGNE

UNE QUÊTE FUTILE

Dark Souls™ 2

Vos premiers pas vous conduiront sur les chemins qui traversent The Forest of Fallen Giants et mènent à The Crestfallen's Retreat. Si vous parvenez à vaincre les forces obscures tapies dans cette clairière fantomatique, vous devrez ensuite faire route vers Lower Earthen Peak et affronter les infâmes adversaires qui vous y attendent. Si vous deviez survivre une fois encore, la dernière étape de votre voyage se fera au sein même de la forteresse, au sommet de Threshold Bridge. C'est là que vous devrez périr ou vaincre votre ultime adversaire, un puissant chevalier qui se dresse entre vous et votre destin.



SECTION 1 THE CRESTFALLEN'S RETREAT

- Tuile de feu de camp
- Rencontre de niveau 1
- Rencontre de niveau 1
- Rencontre de niveau 1
- Rencontre de niveau 2
- Old Dragonslayer (boss secondaire) *



* Après avoir terminé la section 1, les joueurs ajoutent les cartes trésor transposées et légendaires à leur paquet trésor, puis réinitialisent la zone de jeu pour y commencer une exploration plus poussée qui les conduira à la rencontre avec le boss principal, comme indiqué dans « Mise en place après le boss secondaire » en p. 9 du livre de règles Dark Souls™: The Board Game.



SECTION 2 LOWER EARTHEN PEAK

- Tuile de feu de camp
- Rencontre de niveau 1
- Rencontre de niveau 2
- Rencontre de niveau 2
- Galerie du guerrier caché -
Rencontre de niveau 3 avec un
Mimic affamé †

† Utilisez cette rencontre de niveau 3 au titre unique pour cette tuile. Ne placez pas de carte embuscade à côté de cette tuile, le coffre qui y figure est toujours un Mimic. Le groupe peut accéder à la section 3 une fois le Mimic vaincu.

Après avoir terminé la section 2, réinitialisez la zone de jeu pour y commencer une exploration plus poussée qui vous conduira à la rencontre avec le boss principal, comme indiqué dans « Mise en place après le boss secondaire » en p. 9 du livre de règles Dark Souls™: The Board Game.

SECTION 3 THRESHOLD BRIDGE

- Tuile de feu de camp
- Rencontre de niveau 2
- Rencontre de niveau 3
- Rencontre de niveau 3
- Rencontre de niveau 3
- Pursuer (boss principal)





Dark Souls™ par : BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Concept du jeu : Mat Hart et Rich Loxam

Conception du jeu : David Carl, Alex Hall, Mat Hart, Bryce Johnston, Rich Loxam et Jamie Perkins

Responsables du développement : David Carl et Alex Hall

Conception graphique et mise en page : Tom Hutchings

Spécialiste des textures : Alex Cairns

Auteur principal : Sherwin Matthews

Révision : Darla Kennerud

Modelage : Russ Charles

Steamforged Games : Charles Agel, Christine Agel, Philip Andrews, Edward Ball, Gerry Brawley, Eleanor Bridge, Corey Davies, Matt Elliot, Jay Finnegan, Kelsey Fox, Jamie Giblin, James Hasker, Rich Jennings, Ronan Kelly, Mike McGougan, Blake Noden, Byron Orde, Greg Plail, Rob Taylor, Jak Thraves, Adam Tudor, Marc Williams

Remerciements :

Tous nos soutiens Kickstarter et contributeurs tardifs

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