

The logo for Dark Souls, featuring a white, stylized dragon head or dragon's mouth shape that frames the text.

DARK SOULSTM
THE BOARD GAME



TABLE DES MATIÈRES



Introduction	3	Activations de Personnage	22
Matériel	4	Aperçu	22
Mise en place	8	Déplacement de Personnage	22
Mise en place initiale	8	Attaque de Personnage	22
Mise en place après le Boss Secondaire	9	Activations d'Ennemi	24
Tuiles et Repères	10	Aperçu	24
Les Bases	10	Déplacement d'Ennemi	24
Déplacement entre repères	10	Attaques d'Ennemi	25
Portée	10	Rencontres Boss	26
Limites de figurines par repères	10	Bases des Boss	26
Personnages	11	Cartes de Référence Boss	26
Fiche de Personnage	11	Carte de Comportement Cards	27
Jetons Fiole d'Estus	11	Arcs de Boss	27
Jetons Chance	11	Démarrer une Rencontre Boss	28
Équipement	12	Terminer une Rencontre Boss	28
Cartes équipement	12	Activations de Boss	29
Cartes d'Amélioration	12	Aperçu	29
Équipement avec Modificateur	12	Attaques du Boss	29
Embers (Braise)	12	Déplacement de Boss	29
Tuile Feu de Camp	13	Exemple d'Activation de Boss	30
Base de Départ	13	Rituel d'épilogue	31
André le Forgeron	14		
La Gardienne du Feu	15		
Repos autour du Feu de Camp	15		
Exploration	16		
Dans le Donjon	16		
Le Brume Portail	16		
Mise en Place d'une Rencontre	17	Règles de campagne	32
Cartes Rencontres	17	Introduction	32
Terrain	17	Règles de la campagne	33
Jetons Piège	18	Mise en place	33
Exemple de Mise en Place de Rencontre	18	Départ et Arrivée de joueurs	33
Rencontres	19	Foncer	33
Les Bases	19	Étincelles	33
Activation de Figurines	19	Progression lors de la campagne	33
Terminer une Rencontre	19	Tuile Feu de Camp	33
Bases du Combat	20	Campagne de scénarios avec la boîte de base	34
Cible et Touche	20	Le Premier Voyage	34
La Barre d'Endurance	20	L'épée Torsadée	36
Cartes de Référence Ennemi	20	Carnet de campagne	39
Pousser	21		
Conditions	21		



Dark Souls™ par: BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
Concept de jeu : Mat Hart and Rich Loxam
Création de jeu : David Carl, Alex Hall, Mat Hart, Bryce Johnston, Rich Loxam, and Jamie Perkins
Personnes en charge du développement : David Carl et Alex Hall
Conception graphique et mise en page : Tom Hutchings
Auteur principal de la texture : Alex Cairns
Auteur principal : Sherwin Matthews
Révision : Darla Kennerud
Sculpteur : Russ Charles

Testeurs : Steve Atkinson, Bill Boysen, James Brannan, Adam Brown, Adam Camp, Jessica Carl, Henry Clark, James Clark, Dan Doré, Vaughn Ferguson, Charles Foster III, Justin Foster, David Gardner, Jason Garvin, Alexander Horn, Ben Josling, Fabian Kersch, Daniel Knauss, Jen LeGrand, Ann-Marie Manwaring, Phil Manwaring, Brian Palmer, James Philip, Paul Porter, Chris Rutter, Owen Rutter, Werner Schosser, Andrew Sykes, Chris Wills

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 spéciaux :
Tous nos collaborateurs de Kickstarter et les contributeurs tardifs



INTRODUCTION

Au commencement, le monde était informe, un endroit incolore entouré de brouillard, dépourvu de lumière. Ce piètre monde était régi par les Dragons Éternels, les maîtres des terres rocheuses grises désolées et des arbres antiques. C'était l'Âge des Anciens, une époque qui dont la durée échapperait à la raison, jusqu'à l'avènement de la Première Flamme.

Puisant leur force dans les Âmes des Seigneurs trouvés dans la Flamme, trois Seigneurs, des êtres divins, engendrés par les Ténèbres et possédant d'incommensurables pouvoirs, terrassèrent les Dragons Éternels, détruisant leur espèce. Ainsi commença l'Âge du Feu, où l'humanité se répandit sur les terres, formant villes et royaumes gouvernés par les Seigneurs. Malgré toute leur puissance, les seigneurs ne pouvaient continuer leur domination que tant que brûlerait la Première Flamme, et celle-ci vacillait déjà. Craignant la fin de leur règne et la force croissante de l'humanité, les Seigneurs cherchaient désespérément des manières de raviver la flamme sacrée.

Cependant, parmi les Seigneurs se trouvait une Sorcière. Cette dernière fut consumée en essayant de rallumer la Première Flamme et donna naissance à la Flamme du Chaos, déclenchant une grande guerre avec les démons issus de ces feux corrompus. Alors que les Chevalier d'argent de Gwyn, Seigneur de la Lumière du Soleil, moururent calcinés lors du conflit, il comprit que le seul moyen était de se sacrifier à la Première Flamme afin de prolonger surnaturellement l'Âge de Feu. Il devint le premier Seigneur de Cendre, et ce faisant, déclencha la malédiction des morts-vivants sur l'humanité, leur refusant leur véritable ascendance tant que l'Âge du Feu continuerait.

Mais même cette solution n'était qu'éphémère, la Première Flamme s'éteignant à nouveau. Depuis lors, d'innombrables autres Seigneurs de Cendre se sont joints à la Première Flamme repoussant la venue des ténèbres. Chaque sacrifice allongeant le tourment du monde où les morts errent parmi les vivants tandis que d'antiques créatures s'abattent sur toute personne assez folle pour s'égarer sur leur territoire. Voilà le triste état de notre monde depuis plus de mille ans, toujours au bord de l'Âge des Ténèbres, malgré les plus vaillants efforts des agents du quatrième Seigneur, le Pygmée Furtif.

Vous êtes les Morts-vivants Élus, Porteurs de la Malédiction. Le destin du monde repose sur vos épaules. Vous devez parcourir les royaumes, vaincre les nombreux ennemis qui vous affronteront, et choisir non seulement votre destin, mais aussi celui de ce monde. On se souviendra de vous, soit comme des Seigneurs de Cendre rejoignant l'Âme de Cendre pour l'éternité, soit comme des Cendreaux inaugurant l'Âge de l'Humanité où la malédiction des morts-vivants est enfin levée – mais le chaos finira par tout détruire.

Dark Souls™: The Board Game est un jeu de société coopératif d'exploration de donjons pour 1 à 4 joueurs. Pour gagner la partie, les joueurs doivent travailler ensemble afin de maîtriser la tactique pour vaincre les ennemis avant de se confronter au boss. Les joueurs découvriront les méthodes de combats spécifiques ainsi que les points faibles des ennemis, mais ils devront rester sur leurs gardes. Si un personnage joueur décède, le jeu ne se termine pas, mais il y a un prix à payer pour recommencer. À chaque fois qu'un personnage meurt au combat, tout le groupe doit retourner au feu de camp et tous les ennemis se réinitialisent. Utilisez vos ressources avec parcimonie, apprenez vite et préparez-vous à mourir.

MATÉRIEL

PERSONNAGES

- Assassin
- Herald
- Knight
- Warrior

Chaque personnage possède une figurine, une fiche de personnage, 3 ou 4 cartes équipement de départ et dix cartes trésor spécifique à leur classe. (cf. « Paquet Trésor » page 9).



Assassin



Herald



Knight



Warrior



ENNEMIS

- 2x Sentinel
- 3x Silver Knight Swordsman
- 3x Silver Knight Greatbowman
- 2x Large Hollow Soldier
- 3x Hollow Soldier
- 3x Crossbow Hollow

Chaque personnage ennemi à une figurine et une carte de référence.



Sentinel



Silver Knight Swordsman



Silver Knight Greatbowman



Large Hollow Soldier



Hollow Soldier



Crossbow Hollow

BOSS PRINCIPAUX ET SECONDAIRES

Chaque boss principal ou secondaire possède une figurine, un compteur de santé, une carte boss de référence, un paquet de carte comportement et deux à quatre cartes trésor.



Boss Principaux

- Dancer of the Boreal Valley
- Dragon Slayer Ornstein & Executioner Smough



Boss Secondaires

- Boreal Outrider Knight
- Gargoyle
- Titanite Demon
- Winged Knight



Dancer of the Boreal Valley



Dragon Slayer Ornstein & Executioner Smough



Boreal Outrider Knight



Gargoyle



Titanite Demon



Winged Knight



PAQUET TRÉSOR

- 13x cartes Équipement de départ
- 40x cartes Trésor Spécifique aux Classes
- 60x cartes Trésor Commun
- 10x cartes Trésor Légendaire
- 18x cartes Trésor de Boss



	Assassin équipement de départ		Assassin trésor de classe		Assassin trésor transposé		Trésor Commun		Trésor du Boreal Outrider Knight
	Herald équipement de départ		Herald trésor de classe		Herald trésor transposé		Trésor Légendaire		Trésor de la Gargoyle
	Knight équipement de départ		Knight trésor de classe		Knight trésor transposé		Trésor du Dancer of the Boreal Valley		Trésor du Titanite Demon
	Warrior équipement de départ		Warrior trésor de classe		Warrior trésor transposé		Trésor de Ornstein & Smough		Trésor du Winged Knight

PAQUET RENCONTRE

- 12x cartes Rencontre Niveau 1
- 12x cartes Rencontre Niveau 2
- 12x cartes Rencontre Niveau 3



DÉ

-  5x Dés Noir
-  4x Dés Bleu
-  2x Dés Orange
-  4x Dés Vert d'Esquive

JETONS DIVERS

-  1x Jeton Aggro
-  1x Jeton Première Activation
-  6x Jetons 1 Blessure
-  3x Jetons 3 Blessures
-  1x Jetons 5 Blessures

TERRAIN ET ÉLÉMENTS DE PLATEAU

-  1x Jeton Brume Portail
-  4x Jetons Coffre au Trésor
-  5x Jetons Stèle
-  8x Jetons Baril
-  20x Jetons Piège

CUBES

-  32x Jetons Dégât (cubes rouges)
-  32x Jetons Énergie (cubes noirs)
-  16x Jetons Montée de Niveau (cubes blancs)

JETONS FICHE PERSONNAGE

-  4x Jetons Chance
-  4x Jetons Action Héroïque
-  4x Jetons Fiole d'Estus
-  4x Jetons Ember (Braise)

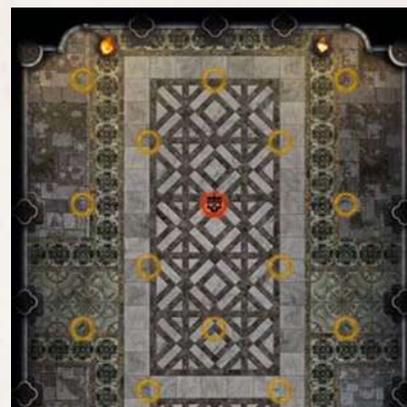
JETONS CONDITION

-  5x Jetons Condition Saignement
-  5x Jetons Condition Poison
-  5x Jetons Condition Gelure
-  5x Jetons Condition Fléchir

TUILES



1x Tuile Feu de Camp



1x Tuile Boss Principal



6x Tuiles Exploration



1x Tuile Boss Secondaire





MISE EN PLACE



MISE EN PLACE INITIALE

Dark Souls™: The Board Game est un jeu d'exploration et de progression culminant en d'épiques batailles contre les boss. Les joueurs mettent en place le jeu pour une exploration initiale menant à une rencontre avec un Boss Secondaire. Il faut alors remettre en place certains éléments au milieu de la partie. Après une nouvelle exploration, ils feront une dernière rencontre : celle avec le Boss principal.

1. MISE EN PLACE DES TUILES

Placez la tuile Feu de Camp sur la table et mettez de côté les tuiles Boss Secondaire et Principal. Mélangez les six tuiles restantes et disposez-en quatre autour de la tuile Feu de Camp comme vous le souhaitez, en alignant leurs portes au fur et à mesure. Prenez le jeton Brume Portail et placez-le sur la partie vide d'un mur de la tuile la plus éloignée de la tuile Feu de Camp (ou en cas d'égalité une des tuiles les plus éloignées). Placez les deux tuiles restantes dans la boîte.



Brume Portail

2. ÉTINCELLES DU FEU DE CAMP

Le feu de camp a un nombre limité d'étincelles basé sur le nombre de joueurs. Placez le compteur d'étincelles sur la tuile Feu de Camp de façon à ce que le compteur indique le nombre correspondant au tableau ci-dessous. Quand les joueurs sont vaincus lors d'une rencontre (p.19) ou quand ils choisissent de se reposer autour du feu de camp (p. 15), diminuez le compteur d'étincelle de 1. Quand le compteur indique 0, les personnages ne peuvent plus se reposer plus longtemps, et la prochaine fois qu'un personnage est tué, la partie est perdue.



1 Joueur	5 Étincelles
2 Joueurs	4 Étincelles
3 Joueurs	3 Étincelles
4 Joueurs	2 Étincelles



3. CHOIX DU BOSS

Choisissez le boss secondaire que les joueurs voudraient combattre. Puis mettez de côté la figurine de ce boss, son compteur de Santé, sa carte de référence, ses cartes comportement et ses cartes trésor. Ces éléments de jeu serviront quand les joueurs atteindront la rencontre avec le boss secondaire.



4. CARTES RENCONTRE

Les ennemis que les personnages rencontrent sur chaque tuile sont définis par les cartes rencontre. Séparez les cartes rencontre par niveau de difficulté et mélangez chaque pile. Reportez-vous à la carte de référence du boss pour connaître le niveau de difficulté de chaque rencontre menant à ce boss. Prenez aléatoirement les cartes rencontre correspondantes. Placez une carte rencontre face cachée sur chaque tuile, en plaçant les cartes rencontre les plus faibles à côté de la tuile Feu de Camp et les cartes rencontre les plus fortes sur les tuiles les plus éloignées.



Rencontre Niveau 1



Rencontre Niveau 2



Rencontre Niveau 3



5. PERSONNAGES

Chaque joueur doit choisir un personnage et prendre la figurine, le plateau de joueur, et les cartes équipement de départ associés à ce personnage. Placez la carte armure sur l'emplacement armure de la fiche de joueur et les autres sur les emplacements de main et/ou sur la position de secours. Placez un jeton Fiole d'Estus, un jeton Action Héroïque et un jeton Chance sur chaque fiche de joueur. Placez chaque figurine choisie sur la tuile Feu de Camp. Collectivement, les personnages sont appelés le **groupe**.

Placez un jeton Montée de Niveau sur chaque case des niveaux de Base de Force, Dextérité, Intelligence, et Foi (quatre cubes par personnage).



6. PAQUET TRÉSOR

Mélangez ensemble les cartes trésor communes et les cartes trésor de classe de chaque personnage choisi. Elles forment le paquet trésor. Placez-le face cachée sur l'emplacement Paquet de Trésor de la tuile Feu de Camp.



Par exemple, dans une partie à deux joueurs utilisant l'Assassin et le Knight, vous devez utiliser toutes les cartes portant les icônes indiquées ci-dessus pour créer votre Paquet de Trésor.

7. JETONS

Séparez tous les jetons restants par type, et placez-les à portée de tous les joueurs.

MISE EN PLACE APRÈS LE BOSS SECONDAIRE

Une fois que les personnages ont vaincu le boss secondaire, effectuez de nouveau les étapes 1 et 2 détaillées plus haut. À l'étape 3, choisissez un boss principal au lieu d'un boss secondaire, et cherchez les éléments de jeu pour ce nouveau combat de boss. Effectuez l'étape 4 pour les rencontres du boss principal, et ignorez l'étape 5 puisque les personnages sont bien sur son chemin !



Au lieu de mettre en place le paquet de trésor à l'étape 6, vous ajoutez des trésors au paquet. Prenez les cinq cartes trésor transposé pour chaque personnage. Puis mélangez les cartes arme légendaire et piochez-en cinq. Ajoutez les cartes trésor transposé (cinq par joueur) et les cinq cartes arme légendaire au paquet de trésor et mélangez-le. À présent, les personnages ont une chance de gagner ces objets plus avancés quand ils piochent dans le paquet de trésor.





TUILES ET REPÈRES



LES BASES

L'action dans *Dark Souls™: The Board Game* se déroule sur des **tuiles** de jeu. Toutes les tuiles possèdent une ou plusieurs portes. Les **portes** permettent aux personnages de voyager à travers les tuiles.

Chaque tuile, à l'exception de la tuile Feu de Camp, possède un nombre de symboles circulaires. Ces symboles, appelés **repères**, sont utilisés pour la mise en place et les déplacements pendant les rencontres (p.19) et tiennent lieu d'emplacements de plateau de jeu utilisés dans d'autres extensions du jeu. Chaque repère est d'un de ces trois types : de base, de génération, ou de terrain.



Les repères de base sont les plus répandus. Tous les repères de base adjacents aux portes sont à la fois des repères d'entrée et des repères de base. Les repères d'entrée servent à placer les personnages quand ils entrent sur une tuile.



Les repères de génération servent à placer les figurines ennemies au début d'une rencontre.



Les repères de terrain servent à placer les éléments de terrain au début d'une rencontre.



Le **repère de génération du boss secondaire** sert à placer le boss secondaire au début de la rencontre avec lui (uniquement sur la tuile boss secondaire).



Le **repère de génération du boss principal** sert à placer le boss principal au début de la rencontre avec lui (uniquement sur la tuile boss principal).



DÉPLACEMENT ENTRE REPÈRES

Lors d'une rencontre, chaque figurine doit se trouver sur l'un de ces repères. Quand une figurine se déplace, déplacez-la depuis son repère actuel jusqu'à un **repère adjacent**. Un repère adjacent est n'importe quel repère situé directement à côté du repère actuel de la figurine : horizontalement, verticalement, ou en diagonale.

PORTÉE

Les attaques et les effets ont une portée maximale qui est mesurée d'une figurine à une autre, qu'elles soient alliées ou ennemies. Portée 0 (0) signifie que la figurine doit se trouver sur le même repère. Portée 1 (1) signifie que la figurine doit se trouver sur un repère adjacent (ou proche). Portée 2 (2) signifie que les figurines peuvent être séparées par deux repères, et ainsi de suite. Portée ∞ (infinie) (∞) indique une portée illimitée et peut affecter n'importe quelle figurine de la rencontre.

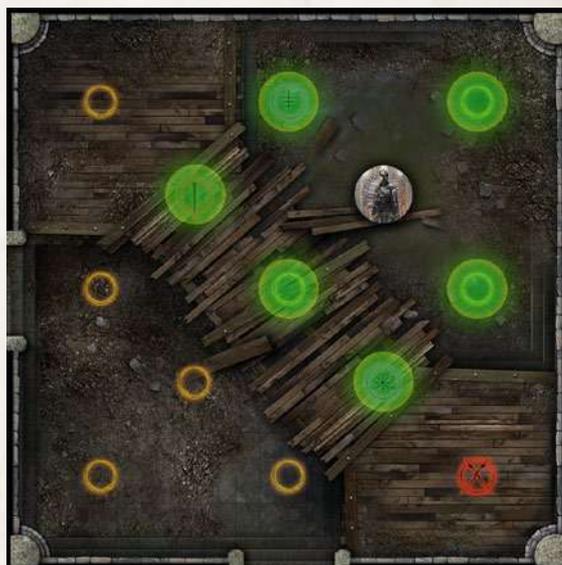
LIMITES DE FIGURINES PAR REPÈRES

Plusieurs figurines peuvent se partager le même repère, même s'il est difficile de les placer dessus. Tant que les joueurs savent quelles figurines se trouvent sur quel repère, ils peuvent les faire se chevaucher ou les étaler au besoin. Les repères possèdent cependant une limite de figurines. Seules trois figurines peuvent se partager un repère au même moment, qu'elles soient alliées ou ennemies. S'il y a déjà trois figurines sur un repère et qu'une autre figurine se déplace dessus, les joueurs doivent pousser une des trois figurines déjà présentes sur le repère (p. 21).

L'exception à cette règle concerne les repères qui possèdent également une limite de boss. Seule une figurine de boss peut se trouver sur un repère. Si une figurine de boss se déplace sur un repère déjà occupé par un boss, les joueurs doivent pousser le boss déjà présent sur le repère.



Tous les repères surlignés en vert sont adjacents au personnage Herald.



PERSONNAGES



FICHE DE PERSONNAGE

Pour chaque personnage, la fiche de ce dernier indique toutes les informations spécifiques à sa classe.

1. Nom
2. Illustration
3. Action Héroïque
4. Emplacements d'Équipement
5. Barre d'Endurance
6. Progression des caractéristiques
7. Niveau de Provocation
8. Emplacement du Jeton Action Héroïque
9. Emplacement du Jeton Chance
10. Emplacement du Jeton Fiole d'Estus
11. Emplacement du Jeton Ember

Chaque Action Héroïque de classe est une capacité spéciale à usage limité qui peut être utilisée pendant les rencontres. Quand elle a été utilisée, retournez le jeton Action Héroïque du personnage du côté disponible au côté utilisé. Elle ne peut plus être utilisée jusqu'à ce que le jeton soit retourné sur le côté disponible. Au début de la partie et à chaque fois que le personnage se repose autour du feu de camp, retournez tous les jetons Action Héroïque des personnages sur leur côté disponible.

Les **emplacements d'Équipement** contiennent les armes et l'armure du personnage (p. 12).

La **barre d'Endurance** est utilisée pendant les rencontres pour déterminer la quantité d'Énergie que le personnage peut utiliser et quand ce personnage meurt en combat (voir « Rencontres » p. 19).

La zone de **progression des caractéristiques** indique à la fois les caractéristiques de Base du personnage et le niveau d'amélioration de ces caractéristiques. Chaque personnage possède quatre caractéristiques qui peuvent être améliorées : Force, Dextérité, Intelligence, et Foi. Les caractéristiques d'un personnage déterminent les armes et l'armure que ce personnage peut utiliser, en fonction des caractéristiques minimales exigées par l'objet. Au cours de la partie, les personnages peuvent augmenter leurs caractéristiques, leur permettant d'équiper les objets plus puissants qu'ils découvrent (voir « Gardienne du Feu » p. 15).

Le **niveau de provocation** d'un personnage est utilisé pour déterminer quel personnage une figurine ennemie va attaquer (voir « Rencontres » p. 19).

JETONS FIOLE D'ESTUS

Chaque personnage possède une Fiole d'Estus, représentée par un jeton Fiole d'Estus. Un côté de ce jeton montre une Fiole d'Estus pleine, l'autre une Fiole d'Estus vide. Au début de la partie, la Fiole d'Estus est pleine. Pendant l'activation d'un personnage, elle peut être utilisée pour retirer tous les cubes noirs et rouges de sa barre d'Endurance (p. 20). Une fois utilisé, le jeton Fiole d'Estus est retourné côté vide et ne peut être utilisé jusqu'à ce que la Fiole d'Estus ait été remplie. Toutes les Fioles d'Estus sont remplies quand le groupe se repose autour du Feu de Camp.

JETONS CHANCE

Chaque personnage possède un jeton Chance. Au début de la partie, le jeton Chance est disponible. N'importe quel personnage peut retourner son jeton Chance sur son côté utilisé pour relancer un dé de son jet d'attaque, de parade, ou d'esquive. Une fois sur son côté utilisé, le jeton Chance ne peut plus être utilisé. Tous les jetons Chance sont retournés sur leur côté disponible quand le groupe se repose autour du Feu de Camp.

ÉQUIPEMENT

CARTES ÉQUIPEMENT

L'équipement régit les capacités de combat d'un personnage. Les personnages commencent la partie avec un équipement de départ, mais ils trouveront un meilleur équipement au fur et à mesure que la partie avance. Chaque carte équipement indique les informations suivantes :

1. Nom
2. Illustration
3. Actions
4. Type de Carte
5. Emplacement de l'Équipement
6. Portée
7. Caractéristiques Exigées
8. Parade
9. Résistance
10. Esquive
11. Emplacement d'Amélioration
12. Ensemble de Symboles



Les **actions** d'une carte d'équipement représentent une attaque ou un effet spécial utilisé pendant une rencontre (voir « Attaque de Personnage » p.22).

Chaque carte d'équipement possède un type de carte avec une ou plusieurs icônes désignant cette carte comme équipement de départ, trésor de base, trésor de classe, etc. (voir « Paquet de Trésor » p.9).

Lorsqu'il est équipé, un objet prend un **emplacement d'équipement** sur la fiche de personnage. Les cartes armure  se placent sur l'emplacement armure. Les cartes armes à une main  se placent aussi bien sur l'emplacement main gauche que main droite. Les cartes armes à deux mains  se placent aussi bien sur l'emplacement main gauche que main droite et exigent que l'autre emplacement soit vide. Un personnage peut porter jusqu'à trois cartes armes   en même temps, toutes ces cartes armes qui ne se trouvent pas dans les emplacements main sont placées sur la position de secours , qui est le seul emplacement pouvant contenir plus d'une arme. Les armes placées sur la position de secours confèrent des options supplémentaires pendant les rencontres (voir « Activations de Personnage » p. 22).

La **portée** d'une carte d'équipement détermine la portée de base depuis laquelle il peut attaquer des ennemis ou aider des alliés. Notez que les actions de certaines cartes d'équipement indiquent une portée différente de la portée de base de ces cartes d'équipement.

Les cartes d'équipement possèdent des **caractéristiques exigées** qui doivent être atteintes (ou dépassées) pour qu'un personnage puisse utiliser cette carte d'équipement.

Les valeurs de **Parade**, **Résistance**, et **Esquive** d'une carte d'équipement contribuent à protéger le personnage des dégâts pendant la rencontre (voir « Attaques d'Ennemi » p. 25).

Les **emplacements d'amélioration** déterminent combien de fois la carte d'équipement peut être améliorée auprès d'André le Forgeron (p. 14), et **l'ensemble de symboles** indique de quelle extension de *Dark Souls™: The Board Game* provient la carte d'équipement.

CARTES D'AMÉLIORATION

Les améliorations sont un type de carte d'équipement qui optimise les autres cartes d'équipement plutôt que d'avantager directement le personnage. Chaque carte d'équipement arme et armure possède un emplacement  indiquant si cet objet peut porter zéro, une, ou deux améliorations. Quand un objet est amélioré, placez la carte amélioration sous l'objet de sorte que seules les règles de l'amélioration soient visibles (voir « André le Forgeron » p. 14).



Les améliorations d'arme  confèrent des bonus aux cartes arme   et les améliorations d'armure  confèrent des bonus aux cartes armure .

ÉQUIPEMENT AVEC MODIFICATEUR

Certaines cartes d'équipement possèdent des modificateurs de dés qui ajoutent ou retirent une valeur fixe au jet de dés.



Par exemple : L'attaque 3 Énergies sur l'Estoc est montrée ci-dessus. Cette attaque demanderait d'utiliser trois dés noirs et de retirer 1 au total du jet. Si un joueur obtient un 2, un 1 et une face vierge sur les dés, le résultat final est de 2 dégâts (3 sur le jet de dés -1 pour le modificateur).

EMBERS (BRAISE)

Quand les joueurs trouvent une carte Ember dans le paquet de trésor, placez un jeton Ember sur la fiche d'un des personnages. Lorsqu'un personnage possède un jeton Ember, si ce personnage subit 3 dégâts ou plus lors d'une attaque, réduisez les dégâts de 1. Quand le groupe est vaincu lors d'une rencontre et est forcé de se reposer autour du feu de camp, défaussez tous les jetons Ember.



Un personnage ne peut jamais posséder plus d'un jeton Ember. Dans le rare cas où les joueurs trouvent une carte Ember dans le paquet de trésor alors que tous les personnages possèdent déjà un jeton Ember, mélangez la carte Ember dans le paquet de trésor et piochez une nouvelle carte trésor à la place (sans dépenser d'âme supplémentaire).

TUILE FEU DE CAMP



BASE DE DÉPART

La tuile Feu de Camp sert de base d'opérations pour l'exploration du groupe, et les personnages peuvent y revenir à n'importe quel moment tant qu'ils ne se trouvent pas dans une rencontre. La tuile Feu de Camp ne contient pas de repères puisqu'elle n'est jamais le théâtre de rencontre, mais elle contient de nombreux éléments importants.

1. Feu de Camp
2. Paquet de Trésor
3. Inventaire
4. Cache d'Âme
5. André le Forgeron
6. La Gardienne du Feu

Le **feu de camp** est le premier élément de la tuile Feu de Camp et contient le compteur d'étincelles du groupe.

La tuile Feu de Camp possède une salle pour le **paquet trésor** ainsi qu'un endroit où les joueurs gardent leurs cartes d'équipement dont ils ne se servent pas actuellement. Cette pile de trésors de rechange est l'**inventaire** du groupe.

Une autre ressource importante pour le groupe sur la tuile Feu de Camp est la **cache d'âme**. Les âmes sont la monnaie de *Dark Souls™: The Board Game* et sont utilisées de nombreuses façons pour interagir avec les personnages non-joueurs, **André le Forgeron** et la **Gardienne du Feu**. La cache d'âme démarre généralement avec 0 jeton âme, mais lors d'une partie avec un seul joueur, la cache d'âme démarre avec 16 jetons âme. Il est dangereux de progresser seul, alors achetez quelques trésors et améliorez votre personnage avant qu'il n'affronte les dangers qui l'attendent.

ANDRÉ LE FORGERON

Quand le groupe revient au feu de camp entre les rencontres, il peut rendre visite à André le Forgeron pour **acheter des trésors**, **changer d'équipement**, et **améliorer son équipement**.

Pour **acheter des trésors**, retirez 1 âme de la cache d'âme. Piochez la carte du dessus du paquet de trésor et révélez-la. N'importe quel personnage qui remplit les caractéristiques exigées peut équiper l'objet s'il le souhaite. Si aucun personnage n'équipe l'objet, placez-le dans l'inventaire. La seule limite de nombre de fois où les joueurs peuvent acheter des trésors est le nombre d'âmes dans la cache d'âme.

Les personnages peuvent **changer d'équipement** uniquement lorsqu'ils rendent visite à André le Forgeron. Pour changer d'équipement, un joueur doit déplacer n'importe quelles cartes arme ou armure de sa fiche de personnage à l'inventaire et déplacer n'importe quelles cartes arme ou armure de l'inventaire à sa fiche de personnage à condition de remplir les caractéristiques exigées. Un personnage peut porter une seule carte armure (sur l'emplacement armure) et jusqu'à trois cartes arme (sur les emplacements main et la position de secours) en même temps.

André le Forgeron peut aussi **améliorer l'équipement** du groupe. Améliorer les armes et les armures ne coûte pas d'âme.

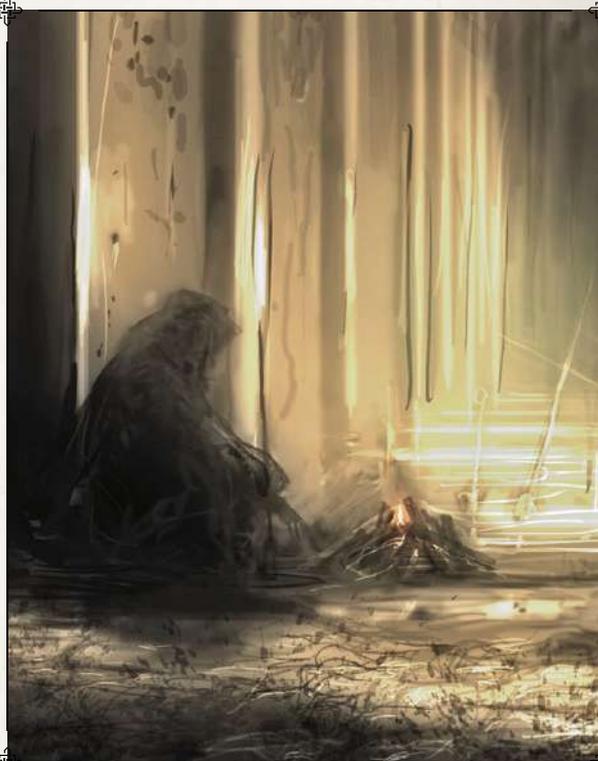
- Les améliorations d'armure  peuvent librement être ajoutées ou retirées des cartes armure.
- Les améliorations d'arme  peuvent être ajoutées aux cartes arme, mais elles ne peuvent pas être retirées de l'arme plus tard. Comme il s'agit d'un choix permanent, les joueurs doivent considérer attentivement où ils utilisent leurs améliorations d'arme. Quand une arme améliorée est placée dans l'inventaire, les joueurs peuvent vouloir tourner les cartes sur le côté pour suivre plus facilement les améliorations attachées à l'intérieure de la pile de cartes de rechange. De plus, quand un personnage équipe une arme améliorée depuis l'inventaire, assurez-vous qu'il remplisse les caractéristiques exigées par l'amélioration en plus de celles exigées par l'arme.



Cette Morning Star a été améliorée avec une Titanite Shard, augmentant son attaque de +1 dégât. Comme elle ne possède qu'un emplacement d'amélioration, cette arme ne peut plus être améliorée. De plus, la Titanite Shard ne peut pas être retirée.



Cette Sunless Armour a été améliorée avec un Chloranth Ring, qui aide les personnages sur le même repère à gagner de l'énergie supplémentaire chaque tour. Comme il s'agit d'une amélioration d'armure, le Chloranth Ring peut être librement retiré ou ajouté à différentes armures. La Sunless Armour possède deux emplacements d'amélioration, vous pouvez donc ajouter une seconde carte amélioration si vous en trouvez une.



LA GARDIENNE DU FEU

Le groupe peut rendre visite à la Gardienne du Feu pour monter de niveau et récupérer de la chance.

Pour monter de niveau, un personnage doit dépenser des âmes pour augmenter une de ses caractéristiques. Pour augmenter une caractéristique de Base au Palier 1 coûte 2 âmes, augmenter une caractéristique du Palier 1 au Palier 2 coûte 4 âmes, et augmenter une caractéristique du Palier 2 au Palier 3 coûte 8 âmes. Chaque caractéristique est améliorée individuellement, et chaque personnage monte de niveau individuellement. Les joueurs doivent se concerter pour déterminer quels personnages doivent monter de niveau en fonction des cartes d'équipement qu'ils ont piochées.

De la Base au Palier 1	2 Âmes
Du Palier 1 au Palier 2	4 Âmes
Du Palier 2 au Palier 3	8 Âmes

	BASE	TIER 1	TIER 2	TIER 3
STRENGTH	12	19	28	37
DEXTERITY	11	17	26	34
INTELLIGENCE	8	12	20	29
FAITH	13	22	31	40

Ce personnage a monté de niveau sa Force et sa Dextérité au Palier 1 (pour un coût de 2 âmes chacune) et sa Foi au Palier 3 (pour un coût de 2 + 4 + 8 = 14 âmes). Au total, ce personnage a dépensé jusqu'à présent 18 âmes au cours de la partie.

Les personnages peuvent également **récupérer de la chance** auprès de la Gardienne du Feu. Un personnage doit dépenser 1 âme pour retourner son jeton Chance sur le côté disponible.

REPOS AUTOUR DU FEU DE CAMP

Quand le groupe est vaincu lors d'une rencontre, les personnages doivent se reposer autour du feu de camp. Le groupe peut aussi choisir de se reposer autour du feu de camp à n'importe quel moment où ils se trouvent sur la tuile Feu de Camp. Se reposer autour du feu de camp restaure beaucoup de ressources limitées des personnages, mais cela réinitialise également les cartes rencontre. Cela signifie que les joueurs devront combattre les ennemis de ces rencontres encore une fois... Mais cela signifie également qu'ils peuvent collecter des âmes supplémentaires pour ces rencontres !

Quand un groupe se repose autour du feu de camp, les effets suivants ont lieu :

1. Baissez le compteur d'étincelle de 1.
2. Retournez tous les jetons Fiole d'Estur sur le côté plein.
3. Retournez tous les jetons Action Héroïque sur le côté disponible.
4. Retournez tous les jetons Chance sur le côté disponible.
5. Retournez toutes les cartes rencontre faces cachées.

Quand les joueurs mettent de nouveau en place les tuiles après avoir vaincu un boss secondaire, placez les personnages sur la tuile Feu de Camp. Ils se reposent autour du feu de camp (sans utiliser d'étincelle) avant de continuer leur périple.



EXPLORATION

DANS LE DONJON

Les joueurs gagnent la partie dans *Dark Souls™: The Board Game* quand le groupe réussit à vaincre le boss principal. Cependant, leur équipement de départ sera insuffisant pour les y conduire, et ils auront donc besoin d'explorer les tuiles du jeu, de gagner des âmes pour acheter des trésors et monter de niveau. Ils voudront se reposer autour du feu de camp pendant leur périple, et sont certains de s'y retrouver lors d'une défaite de temps en temps. Cependant, jusqu'à ce que leurs étincelles soient épuisées, il leur reste une chance d'améliorer leur groupe dans l'espoir de l'emporter à la fin.

Le groupe se déplace de tuile en tuile à travers les portes. Quand le groupe entre sur une nouvelle tuile, retournez la carte rencontre de la tuile face visible. Cela marque le début de la rencontre (p. 19). Le groupe peut se déplacer librement à travers les tuiles qui ont déjà leur carte rencontre face visible.

LE BRUME PORTAIL

Une fois que le groupe a vaincu la rencontre sur la tuile où se trouve le Brume Portail, le groupe peut soit se lancer dans la rencontre avec le boss soit continuer à explorer les tuiles. S'ils continuent à explorer, ils peuvent se lancer dans la rencontre avec le boss à n'importe quel moment où ils ne sont pas dans une rencontre. Cependant, s'ils se reposent autour du feu de camp, la rencontre de cette tuile sera réinitialisée, et ils devront la combattre sur le chemin du retour les menant au Brume Portail.

Les rencontres avec les boss fonctionnent de la même façon que les autres rencontres, mais possèdent quelques règles spécifiques supplémentaires concernant le déplacement et le comportement des boss (p. 26).



— MISE EN PLACE D'UNE RENCONTRE —

CARTES RENCONTRES



Les cartes rencontre donnent toutes les informations nécessaires à la mise en place de la rencontre. Chaque carte Rencontre contient les informations suivantes :

1. Nom
2. Ennemis Générés
3. Terrain Généré
4. Icônes de Pièges
5. Niveau de Difficulté
6. Ensemble de Symboles



Placez la quantité et le type de figurines indiqués sur le repère de génération en fonction de l'information de génération d'ennemis. Beaucoup de rencontres possèdent une figurine ou plus sur chaque repère de génération, mais certaines n'ont d'ennemis que sur un seul repère. Trouvez les cartes de référence des ennemis pour chaque type d'ennemi de la rencontre.



Placez les jetons terrain indiqués sur le repère de génération de terrain en fonction de l'information de génération de terrain (voir plus loin).



Si la carte possède des icônes de Piège, la rencontre contiendra des jetons pièges ainsi que des ennemis et des terrains (voir « Jetons Pièges » p. 18).

La difficulté de chaque rencontre est indiquée par le niveau de difficulté de la rencontre (Niveau 1, 2 ou 36). Plus le niveau de difficulté est élevé, plus la rencontre représentera un challenge. Les joueurs devraient acheter et équiper de nouveaux trésors pour tenter de vaincre les rencontres les plus difficiles.

TERRAIN

Les éléments de terrain sont des jetons placés sur les repères de terrain. Chaque élément de terrain occupe un seul repère. Les éléments de terrain sont des types suivants.



STÈLES

Les stèles bloquent les déplacements. Au début d'une rencontre avec le boss, le groupe obtient des informations sur le boss pour chaque stèle (« Démarrer une Rencontre Boss » en page 28).



BARILS

Les jetons Baril doivent être placés faces baril visibles et faces baril détruit cachées. Les barils bloquent les déplacements et les poussées, mais ils peuvent être détruits par les personnages. Un personnage peut marcher, courir, ou esquiver sur un repère contenant un baril, mais il doit dépenser 1 Énergie supplémentaire pour ce faire. Quand il le fait, retournez le jeton baril face baril détruit visible, indiquant qu'il ne bloque plus les déplacements et les poussées. À la fin d'une rencontre, retournez tous les jetons Baril faces baril visibles dans le cas où les joueurs devraient de nouveau affronter cette rencontre.



COFFRES

Les jetons Coffre doivent être placés faces coffre fermé visibles. Les coffres bloquent les déplacements. Si le groupe réussit à vaincre une rencontre, ils peuvent ouvrir le coffre en retournant le jeton face coffre ouvert visible et en piochant immédiatement deux cartes du paquet de trésor. Les personnages qui remplissent les caractéristiques exigées peuvent immédiatement équiper les objets révélés. Les objets non-équipés par les joueurs sont placés dans l'inventaire. Une fois ouvert, les coffres ne sont jamais retournés face fermée (même après que le groupe se soit reposé autour du feu).



JETONS PIÈGE

Si la carte rencontre possède des icônes Piège, mélangez les vingt jetons piège faces cachées. Placez un jeton Piège face cachée sur chaque repère de base sur la tuile, à l'exception de ceux qui se trouvent le long d'un mur possédant une porte. La première fois qu'un personnage se déplace sur un repère avec un jeton Piège face cachée, retournez-le. Si le jeton est vierge, rien ne se passe. Dans le cas contraire, le personnage doit subir le dégât ou tenter d'esquiver (p. 22). Un dégât de piège ne peut pas être bloqué. Les pièges ne peuvent pas être réinitialisés pendant une rencontre et ne seront pas déclenchés de nouveau pendant cette rencontre. À la fin de la rencontre, retournez tous les jetons Piège face cachée, mais ne les déplacez pas de leur repère. Les jetons Piège n'ont pas d'effet sur les ennemis et ne peuvent pas être déclenchés par eux.



EXEMPLE DE MISE EN PLACE DE RENCONTRE



Le groupe se déplace sur cette tuile depuis la porte du bord inférieur.

La carte rencontre révélée est The Forgotten, indiquant deux Hollow Soldiers placés sur le repère de génération dans le coin supérieur gauche, un Silver Knight Greatbowman sur le repère de génération en bas à droite, et un jeton Baril sur le repère de terrain en bas à gauche.

La rencontre est également piégée, ce qui signifie que des jetons Piège sont placés sur les quatre repères de base qui ne sont pas adjacents aux murs situés en bas et à droite (puisque'ils possèdent une porte).

Pour finir, placez les personnages joueurs sur n'importe quels repères le long du bord inférieur de la tuile.





RENCONTRES



LES BASES

Une fois que vous avez mis en place les ennemis, les terrains, et les pièges, placez les figurines de personnage sur les repères de l'entrée à côté de la porte alignée avec la tuile d'où vient le groupe. Souvenez-vous qu'un repère ne peut pas contenir plus de trois figurines.

Ensuite, choisissez quel personnage ouvre la voie de la rencontre et placez le jeton Aggro sur la figurine de ce personnage.

Puis la bataille commence !

ACTIVATION DE FIGURINES

Pendant une rencontre, les figurines ennemies et de personnages s'activent à tour de rôle, en commençant par les figurines ennemies. Les figurines ennemies s'activent toutes ensemble, mais seul un personnage s'active pendant chaque activation de personnage. Lors d'une partie avec le Knight, Warrior, et Herald, par exemple, l'ordre d'activation pourrait être :

1. Tous les ennemis s'activent.
2. **Le Knight s'active.**
3. Tous les ennemis s'activent.
4. **Le Warrior s'active.**
5. Tous les ennemis s'activent.
6. **Le Herald s'active.**

L'ordre d'activation revient alors au début. Pendant la toute première activation de personnage, les joueurs peuvent activer le personnage de leur choix. Ensuite, l'ordre d'activation des personnages se fait dans le sens horaire autour de la table. Quand une nouvelle rencontre commence, le premier personnage à s'activer est le personnage qui aurait dû être le suivant dans l'ordre du tour lorsque la précédente rencontre s'est terminée.

Voir « Activations de Personnage » en p. 22 et « Activations d'Ennemis » en p. 24 pour plus d'informations.

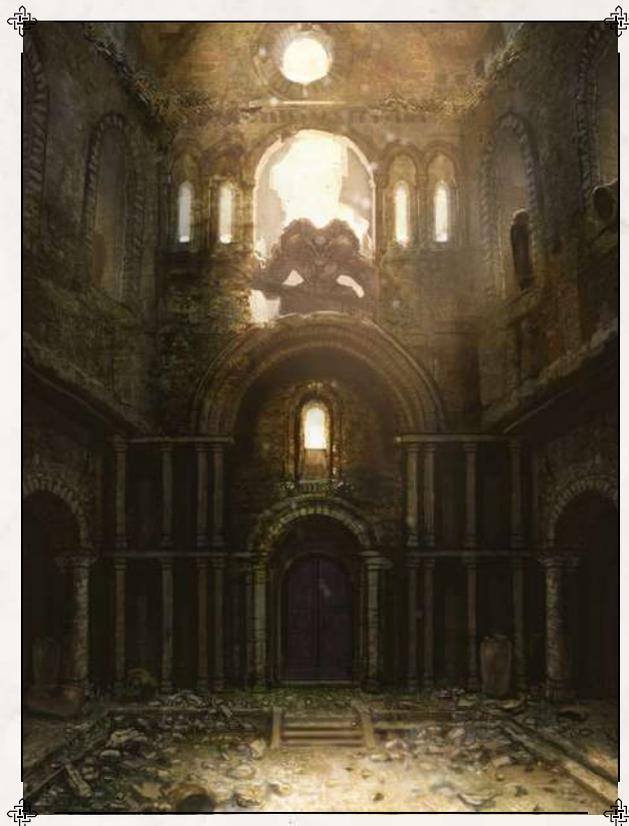
TERMINER UNE RENCONTRE

Si le groupe réussit à vaincre tous les ennemis et qu'aucun personnage n'a été tué, le groupe l'emporte. Retirez tous les cubes noirs et rouges des barres d'Endurances des personnages (p. 20). Puis :

- Si la rencontre n'est pas une rencontre Boss, ajoutez 2 âmes par personnage à la cache d'âme.
- Si la rencontre est une rencontre Boss, ajoutez 1 âme par personnage à la cache d'âme pour chaque étincelle restante au feu de camp.

Si n'importe quel personnage est tué, le groupe est vaincu. Quand le groupe est vaincu, placez tous les personnages sur la tuile Feu de Camp et placez tous les jetons Âme de la cache d'âme sur le repère où le personnage a été tué. Le groupe doit à présent se reposer autour du feu (p. 15). Pour récupérer les âmes sur un repère, un personnage doit se déplacer dessus. Si un personnage meurt avant que ces âmes aient été récupérées, les âmes sont défaussées. Une fois qu'un groupe est lancé dans une rencontre, il ne peut pas quitter la rencontre avant que le groupe ou la rencontre soit vaincu.

Peu importe si la rencontre se termine par une victoire ou une défaite, donnez le jeton Première Activation au joueur qui aurait dû être le prochain dans l'ordre à activer son personnage. Le joueur avec le jeton Première Activation activera son personnage en premier à la prochaine rencontre.





BASES DU COMBAT



CIBLE ET TOUCHE

Quand un personnage ou un ennemi effectue une attaque, la figurine qui doit se défendre contre cette attaque est **la cible** de l'attaque. Beaucoup d'attaques ne visent qu'une seule cible. D'autres ciblent toutes les figurines opposées sur un même repère, et certaines attaques de Boss peuvent même cibler toutes les figurines opposées sur *plusieurs* repères (voir « Attaques de Boss » p. 29). Les personnages ne ciblent jamais d'autres personnages, et les ennemis ne ciblent jamais les autres ennemis.

Un personnage est **touché** par une attaque même si l'attaque inflige 0 dégât à cause de la Parade ou de la valeur de Résistance de la cible. Il pourrait encore être poussé ou souffrir d'une condition comme expliqué plus loin. Cependant, si un personnage est capable d'esquiver une attaque, il n'est *pas* touché par l'attaque.

LA BARRE D'ENDURANCE

La barre d'endurance en bas de la fiche de personnage est utilisée pour suivre l'Énergie et la Santé du personnage. Quand un personnage dépense de l'Énergie, ajoutez un cube noir sur sa barre d'endurance pour chaque Énergie dépensée. Commencez à gauche et placez un cube dans chaque case. Quand un personnage subit des dégâts, ajoutez un cube rouge sur sa barre d'endurance pour chaque point de dégât subit. Les cases vides représentent la capacité du personnage à dépenser de l'Énergie ou à subir des dégâts.

Si les dix cases de la barre d'endurance d'un personnage contiennent un cube, ce personnage a été tué et le groupe est immédiatement vaincu.

Quand les personnages gagnent de l'Énergie ou de la Santé, retirez autant de cubes noirs (pour l'Énergie) ou rouges (pour la Santé) de la barre d'endurance. Si un personnage n'a aucun cube à retirer, gagner de l'Énergie ou de la Santé supplémentaire n'a aucun effet.



3 Énergies dépensées, avec les cases remplies de gauche à droite



3 dégâts subis, avec les cases remplies de droite à gauche



CARTES DE RÉFÉRENCE ENNEMI



Chaque type d'ennemi du jeu possède une carte de référence expliquant comment il fonctionne. Les cartes de référence ennemi donnent les informations nécessaires pour activer chaque ennemi ou résoudre les attaques lancées contre eux par les personnages. Chaque carte de référence ennemi contient les informations suivantes :

1. Nom
2. Niveau de Menace
3. Portée d'Attaque
4. Difficulté d'Esquive
5. Valeurs de Parade et de Résistance
6. Icônes de Comportement
7. Santé de Départ
8. Icônes Ennemi
9. Ensemble de Symboles

Le **niveau de menace** d'un ennemi détermine l'ordre dans lequel il s'active lors du combat (voir « Activations d'Ennemi » p. 24).

La **portée d'attaque** est la portée maximale à laquelle la figurine ennemie peut attaquer les personnages, et sa **difficulté d'esquive** détermine la difficulté des personnages à esquiver l'attaque (voir « Attaques d'Ennemi » p. 25).

La valeur de **Parade** de l'ennemi réduit les dégâts qu'il subit lors d'attaques physiques, et sa valeur de **Résistance** réduit les dégâts qu'il subit lors d'attaques magiques.

Les **icônes de comportement** sont le cœur de tout ennemi. Elles déterminent comment l'ennemi se comporte chaque fois qu'il est activé (p. 24).

La **Santé de départ** d'un ennemi indique combien de dégâts l'ennemi peut subir avant d'être vaincu. Quand un ennemi subit des dégâts, placez un **jeton blessure** sous cet ennemi pour chaque point de dégât. Dès qu'une figurine ennemie a subi un nombre de dégâts égal (ou supérieur) à sa Santé de Départ, il est retiré de la tuile.



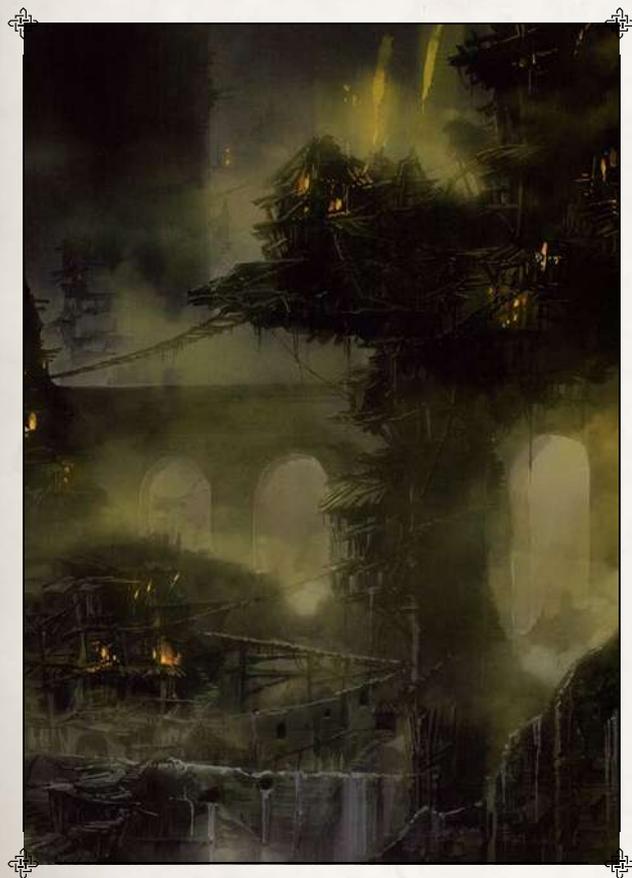
POUSSER

Dark Souls™: The Board Game est un jeu dynamique de déplacement. Se déplacer et attaquer poussera fréquemment une figurine d'un repère où elle se trouve jusqu'à un repère adjacent. Un **déplacement de poussée** ne coûte pas d'Énergie.

Les figurines Boss ne peuvent pas être poussées par le déplacement ou l'attaque d'un personnage. Une figurine Boss peut uniquement être poussée si une autre figurine Boss se déplace sur son repère dans une rencontre où se trouvent plusieurs Boss (voir « Limites de Figurines par Repère » p. 10).

Si l'icône de Poussée  apparaît sur une attaque, la ou les figurines touchées par l'attaque sont poussées. La ou les figurines poussées sont déplacées sur un repère adjacent le plus éloigné de la figurine attaquante, au choix des joueurs.

Si l'icône de Poussée apparaît sur le déplacement d'un ennemi, déplacez immédiatement chaque personnage du repère de l'ennemi sur un repère adjacent au choix des joueurs. Chaque fois que l'ennemi se déplace sur un repère, déplacez chaque personnage de ce repère sur un repère adjacent choisi par les joueurs. Quand un ennemi pousse à travers deux ou trois repères à la fois, il peut en résulter un moment très dynamique de la bataille !



CONDITIONS

Certaines attaques infligent des conditions à leur cible. Quand une attaque possède une icône condition, placez le jeton condition correspondant sur la (ou les) figurine touchée par l'attaque. Une figurine ne peut avoir qu'un seul jeton de chaque condition (par exemple, une figurine peut être affectée par un jeton Saignement et un jeton Poison en même temps, mais elle ne peut pas avoir deux jetons Saignement). Quand une figurine termine son activation, retirez tous les jetons Poison, Gelure, ou Fléchir de cette figurine. De plus, si une figurine possède des jetons condition à la fin d'une rencontre, retirez également ces jetons.

SAIGNEMENT

Quand une figurine qui possède un jeton Saignement subit des dégâts, elle subit 2 dégâts supplémentaires. Puis retirez le jeton Saignement.



POISON

À la fin de l'activation d'une figurine, si elle possède un jeton Poison, elle subit 1 dégât.



GELURE

Un personnage avec un jeton Gelure doit dépenser 1 Énergie supplémentaire chaque fois qu'elle marche, court, ou esquive. Un ennemi avec un jeton Gelure voit sa valeur de déplacement de son icône Déplacement  réduite de 1.



FLÉCHIR

Un personnage avec un jeton Fléchir doit dépenser 1 Énergie supplémentaire pour utiliser ses actions d'arme. Un ennemi avec un jeton Fléchir voit les valeurs de dégâts de ses icônes attaque   réduites de 1.



ACTIVATIONS DE PERSONNAGE

APERÇU

Quand un personnage commence son activation :

- Il gagne 2 Énergies.
- Il gagne le jeton Aggro.
- Il peut échanger des objets entre sa position de secours et ses emplacements main (voir « Cartes d'Équipement » p. 12).

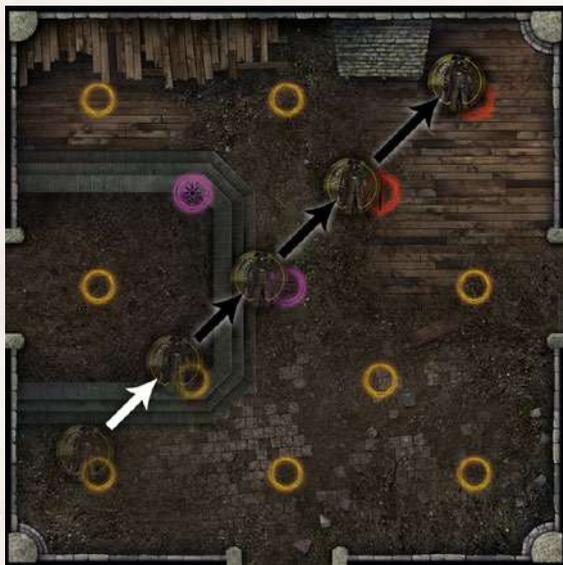
Puis le personnage peut se déplacer et attaquer. Puis son activation se termine, et il est temps de passer à l'activation ennemie suivante.

DÉPLACEMENT DE PERSONNAGE

Pendant une activation, un personnage peut se déplacer avant ou après une attaque (mais pas les deux). Les personnages ont trois manières de se déplacer de repère en repère pendant une rencontre. Ils peuvent :

- **Marcher (0 Énergie)** – Une fois par activation, un personnage peut se déplacer d'un repère sans dépenser d'Énergie.
- **Courir (1 Énergie)** – Un nombre illimité de fois par activation, un personnage peut se déplacer de 1 repère.
- **Esquiver (1 Énergie)** – Pendant l'activation d'un ennemi, quand un personnage est attaqué par l'ennemi, il peut se déplacer de 1 repère et faire un jet de dés pour esquiver (voir « Attaques d'Ennemi » p. 25).

*Exemple de déplacement utilisant un marcher et trois courir.
Ce déplacement coûte 3 Énergie.*



ATTAQUE DE PERSONNAGE

Pendant une activation, un personnage peut effectuer jusqu'à une attaque avec chaque arme dont il dispose dans ses emplacements main. Pour effectuer une attaque, le personnage cible un ennemi à portée de l'une de ses armes. Il choisit une des options d'attaque de son arme et dépense un nombre d'Énergies égal au coût d'Énergie de l'attaque. Puis il lance la quantité de dés des couleurs correspondantes à celles indiquées sur l'attaque choisie. Chaque point indiqué sur les dés lancés représente 1 dégât.



Le Shortsword possède deux actions d'attaque. Pour 0 Énergie, lancez deux dés noirs. Pour 2 Énergies, lancez trois dés noirs.

En général, les armes causent des dégâts physiques, et les joueurs déduiront la valeur de Parade de la cible du total de dégâts. Les sorts ou les armes élémentaires causent à la place des dégâts magiques (☼), les joueurs déduiront donc la valeur de Résistance de la cible au total de dégâts. Dans les deux cas, l'ennemi subit les dégâts restants. Si la valeur de Parade ou de Résistance (☾) de l'ennemi égale (ou excède) le total de dégâts, l'ennemi subit 0 dégât. Placez sous l'ennemi un nombre de jetons blessure égal aux dégâts subis. Si le nombre total de jetons blessure de l'ennemi égal ou excède sa Santé, il est détruit. Retirez la figurine et les jetons blessure de la tuile.

Bien que beaucoup d'armes infligent seulement des dégâts, certaines possèdent des capacités spéciales expliquées dans le texte de leur carte ou par des icônes. Cela inclut les icônes de Dégâts Magiques expliqué plus haut, les icônes conditions (p. 21), et les icônes arme suivantes :

③ Certaines options d'arme indiquent une portée différente de la portée de base de l'arme indiquée sur la carte d'équipement. Une option spécifique de portée remplace la portée de l'arme pour l'attaque.

① Quand un personnage effectue une attaque avec l'icône Transfert, il peut se déplacer jusqu'au nombre de repères indiqué. Les icônes Transfert qui apparaissent avant les icônes dés permettent au personnage de se déplacer avant de lancer les dés. Celles qui apparaissent après les dés permettent au personnage de se déplacer après le jet de dés. Se déplacer grâce aux icônes Transfert coûte 0 Énergie et ne remplace pas les options de marcher et de courir du personnage pendant son activation.

● Les attaques avec l'icône Repère peuvent cibler tous les ennemis d'un repère à portée au lieu de ne cibler qu'un seul ennemi. Effectuez un seul jet d'attaque, et comparez-le aux valeurs de Parade ou de Résistance de chaque ennemi du repère.

☞ Les arcs et les armes d'hast sont difficiles à utiliser efficacement à courte portée. Les armes avec l'icône Flèche ne peuvent pas être utilisées contre des cibles à Portée 0.

② L'icône Répéter permet au personnage d'utiliser cette option d'arme autant de fois que le nombre indiqué dans le cercle. Cela représente des effets tels que des attaques combinées avec une arme de mêlée ou une volée rapide de carreaux avec une arbalète à répétition.



Le Dragonlayer Spear possède trois options d'attaque.

Pour 0 Énergie, lancez un dé noir et un dé bleu : cette attaque cause des dégâts magiques et ne peut être utilisée contre des ennemis à Portée 0.

Pour 4 Énergies, lancez un dé noir et deux dés bleus : cette attaque cause des dégâts magiques et ne peut être utilisée contre des ennemis à Portée 0.

Également pour 4 Énergies, lancez deux dés bleus : cette attaque cause des dégâts magiques et ne peut être utilisée contre des ennemis à Portée 0, mais peut être utilisée jusqu'à une portée de 4.



ACTIVATIONS D'ENNEMI

APERÇU

Toutes les figurines ennemies s'activent pendant chaque activation d'Ennemi. L'ordre de leur activation est déterminé par leur niveau de menace, en commençant par la menace la plus haute et en terminant par la figurine ayant la menace la plus faible. Pour les ennemis ayant une menace égale, les joueurs choisissent l'ordre dans lequel ils s'activent.

Les ennemis non-Boss suivent les icônes comportement de leur carte de référence. Les Boss, eux, suivent les icônes de leur carte comportement (voir « Activations de Boss » p. 29). Toutes les icônes comportement sont résolues de gauche à droite. Le comportement d'un ennemi peut être aussi simple que d'effectuer une attaque ou peut être constitué de plusieurs déplacements et/ou attaques.



DÉPLACEMENT D'ENNEMI

L'icône Déplacement d'ennemi  indique de combien une figurine se déplacera. Différentes petites icônes peuvent apparaître autour de l'icône Déplacement, modifiant la façon dont l'ennemi se déplace. Cela permet à différents ennemis de se déplacer vers ou de s'éloigner des personnages en suivant différents schémas et à des vitesses différentes. Faites attention aux déplacements de chaque ennemi pour savoir où ils vont frapper ensuite !

Quand une figurine ennemie se déplace vers une autre figurine, elle stoppera son déplacement en arrivant sur le repère où se trouve sa cible. Quand une figurine ennemie s'éloigne d'une autre figurine, elle stoppera son déplacement quand elle atteindra le repère le plus éloigné de sa cible (ce qui n'arrive généralement que lorsque l'ennemi a reculé dans un coin).

Quand deux repères différents peuvent amener un ennemi au plus près de l'endroit où il essaie de se rendre, les joueurs peuvent choisir le repère d'arrivée de l'ennemi.

 L'ennemi se déplace du nombre de repères indiqué en se rapprochant du personnage avec le jeton Aggro.

 L'ennemi se déplace du nombre de repères indiqué en s'éloignant du personnage avec le jeton Aggro.

 L'ennemi se déplace du nombre de repères indiqué en s'approchant du personnage le plus proche. Si deux personnages ou plus sont à distance égale, l'ennemi se déplace vers le personnage avec le jeton Aggro. Si la figurine avec le jeton Aggro n'est pas à distance égale des personnages les plus proches, l'ennemi se déplace vers le personnage avec le plus haut niveau de Provocation. Si le déplacement de l'ennemi couvre plusieurs repères, déterminez le personnage le plus proche au début du déplacement, et non à chaque repère.

 L'ennemi se déplace du nombre de repères indiqué en s'éloignant du personnage le plus proche. Si deux personnages ou plus sont à distance égale, l'ennemi s'éloigne du personnage avec le jeton Aggro. Si le personnage avec le jeton Aggro n'est pas à distance égale des personnages les plus proches, l'ennemi s'éloigne du personnage avec le plus haut niveau de Provocation. Si le déplacement de l'ennemi couvre plusieurs repères, déterminez le personnage le plus proche au début du déplacement, et non à chaque repère.

 Si l'icône Déplacement contient une icône Pousser, le déplacement de l'ennemi pousse les personnages hors de son chemin (p. 21).

 Si l'icône Pousser contient un nombre, les personnages poussés hors du chemin subissent ce montant de dégâts pendant la poussée (voir « Attaques d'Ennemi » p. 25).

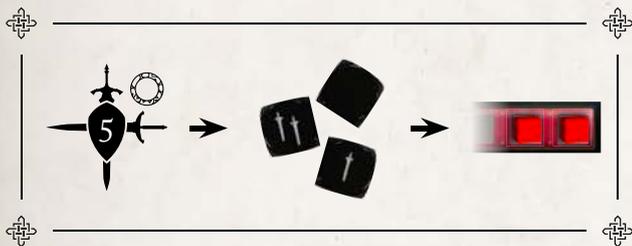
 <p><i>Déplacement de 1 repère vers le personnage le plus proche, en poussant des personnages et en infligeant 5 dégâts.</i></p>	 <p><i>S'éloigner de 1 repère du personnage avec le jeton Aggro.</i></p>	 <p><i>Déplacement de 2 repères vers le personnage le plus proche, en poussant les personnages qu'il traverse.</i></p>
---	---	---

ATTAQUES D'ENNEMI

Il y a deux types d'icônes attaque d'ennemi différents. Les attaques physiques  causent des dégâts physiques, alors que les attaques magiques  causent des dégâts magiques. Comme pour les déplacements, différentes petites icônes peuvent apparaître autour des icônes attaque, modifiant la façon dont l'ennemi attaque.

Pour les attaques de personnages, les joueurs lancent les dés et comparent le total du lancer aux valeurs de Parade ou de Résistance de l'ennemi. Pour les attaques d'ennemi, les dégâts de l'attaque sont fixes, et le joueur peut effectuer un jet pour déterminer combien il retire aux dégâts. Dans les deux types d'attaques, le jet de dés dépend des icônes Parade ou Résistance des objets équipés du personnage (ceux placés dans les emplacements armure et main du personnage). L'armure procure généralement les plus grandes valeurs de Parade et de Résistance, mais les boucliers et certaines armes y contribuent parfois. Pour effectuer un lancer de Parade ou de Résistance :

1. Regardez l'attaque de l'ennemi pour déterminer sa force et s'il est physique ou magique.
2. Rassemblez les dés correspondant aux symboles indiqués sur les icônes Parade  (pour les dégâts physiques) ou les icônes Résistance  (pour les dégâts magiques) des objets équipés du personnage.
3. Lancez les dés et additionnez leurs résultats.
4. Soustrayez le total du lancer de la force d'attaque.
5. Si le lancer égale ou excède la valeur d'attaque, le personnage subit 0 dégât. Dans le cas contraire, le personnage subit les dégâts restants.



Chaque fois qu'un personnage est ciblé par une attaque, il peut tenter **d'esquiver** l'attaque. Esquiver est une chance « tout ou rien » d'éviter les dégâts qui *remplace* le lancer de Parade ou de Résistance. Le choix entre réduire les dégâts avec Parade ou Résistance et tenter de les éviter entièrement avec Esquiver est important. Le bon choix dépend non seulement des objets équipés du personnage mais également de sa Santé et de son Énergie actuelles. Une esquive réussie signifie également que le personnage n'est pas touché par l'attaque (il ne peut donc pas être poussé ou subir de conditions de l'attaque). Pour effectuer un lancer d'esquive :

1. Regardez la carte de référence de l'ennemi (ou la carte comportement du Boss) pour déterminer la difficulté d'esquive  de l'attaque.
2. Le personnage doit dépenser 1 Énergie et peut se déplacer de 1 repère.
3. Rassemblez les dés correspondants aux symboles indiqués par l'Esquive des objets équipés.
4. Lancez les dés.
5. Si le nombre d'icônes Esquive obtenu égale ou excède la difficulté d'esquive de l'attaque, le personnage subit 0 dégât. Dans le cas contraire, il est touché par l'attaque et subit la *totalité* des dégâts.

 L'attaque cible le personnage avec le jeton Aggro. Si ce personnage n'est pas à portée  de l'attaque, elle le manque et n'a pas d'effet.

 L'attaque cible le personnage le plus proche. Si deux personnages ou plus sont à égale distance, l'ennemi attaque le personnage avec le jeton Aggro. Si la figurine avec le jeton Aggro n'est pas à égale distance des figurines les plus proches, l'attaque cible le personnage avec le plus haut niveau de Provocation. Si aucun personnage n'est à portée de l'attaque, elle échoue et n'a aucun effet.

 Si l'attaque contient une icône Pousser, n'importe quel personnage touché par l'attaque est poussé (p. 21) après la résolution du lancer.

 Si l'attaque contient une icône Repère, elle cible tous les personnages d'un repère. Il peut s'agir du repère du personnage le plus proche  ou du repère du personnage avec le jeton Aggro . Tous les personnages du repère sont ciblés par l'attaque, et chaque personnage doit séparément effectuer un jet de Parade, de Résistance, ou d'Esquive. Si le repère est hors de portée, l'attaque échoue et n'a pas d'effet.

 Certains comportements de déplacement contiennent leur propre attaque. Les attaques de déplacement causent des dégâts physiques que les personnages peuvent contrer avec un jet de Parade ou d'Esquive. Cette attaque cible tous les personnages de *chaque* repère sur lesquels l'ennemi se déplace (notez qu'elle ne cible pas les personnages du repère duquel l'ennemi est parti). Si un ennemi se déplace de 2 repères ou plus, il peut arriver qu'un même personnage soit attaqué à plusieurs reprises alors que l'ennemi piétine et se fraye un chemin à travers sa malheureuse victime.

		
<i>Attaque tous les personnages du repère du personnage le plus proche pour 5 dégâts physique, puis les pousse.</i>	<i>Attaque tous les personnages du repère du personnage avec le jeton Aggro pour 4 dégâts physiques.</i>	<i>Attaque le personnage avec le jeton Aggro pour 3 dégâts magiques.</i>

RENCONTRES BOSS

BASES DES BOSS

Les rencontres Boss sont le point culminant de l'exploration et de l'avancement du groupe, un véritable test des compétences et de la préparation des joueurs. Les joueurs ont souvent besoin de combattre des boss plus d'une fois, car ils possèdent beaucoup plus de Santé que d'autres ennemis, ainsi que des attaques dévastatrices capables de renvoyer le groupe se reposer autour du feu de camp.

Il y a deux types de boss dans *Dark Souls™: The Board Game* : les boss secondaires et les boss principaux. Ils suivent la plupart des règles qui régissent les autres ennemis, mais il y a aussi quelques différences-clés. Suivez les règles standards pour les rencontres et les activations d'ennemi, à l'exception des détails suivants.



CARTES DE RÉFÉRENCE BOSS



Les Cartes de Référence Boss contiennent certaines des mêmes informations que les cartes de référence ennemi, mais elles ne détaillent pas le comportement des boss (p. 27). Chaque carte de référence boss contient les informations suivantes :

1. Nom
2. Niveau de Menace
3. Taille du Paquet Comportement
4. Point d'Intensification
5. Valeurs de Parade et de Résistance
6. Capacité Spéciale
7. Niveau de Rencontre
8. Santé de Départ
9. Icône Boss Secondaire ou Principal
10. Ensemble de Symboles

Le **Niveau de Menace**, la **Valeur de Parade**, la **Valeur de Résistance**, et la **Santé de Départ** fonctionnent tous de la même façon que sur les cartes de référence ennemi (voir « Cartes de Référence Ennemi » p. 20).

La **Taille du Paquet de Comportement** et les **Points d'Intensification** sont utilisés avec les cartes comportement (p. 27).

Chaque boss possède une **Capacité Spéciale** qui s'applique à sa rencontre boss. Entre la capacité spéciale d'un boss et ses cartes de comportement uniques, chaque rencontre boss est différente de la précédente.

Les **Niveaux de Rencontre** déterminent le niveau de difficulté des cartes rencontre utilisées pour mener ce boss (voir « Mise en Place Initiale » p. 8).

CARTE COMPORTEMENT



À la place des icônes de comportement sur leurs cartes de référence, les boss affichent un large éventail de comportements différents pendant une rencontre boss. Chaque carte comportement contient les informations suivantes :

1. Nom
2. Portée d'Attaque
3. Difficulté d'Esquive
4. Symbole d'Intensification
5. Icônes Comportement

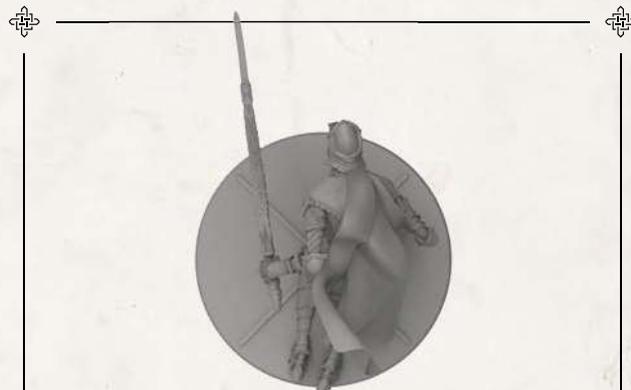
Les boss ne disposent pas d'une simple **Portée d'Attaque** ou **d'une Valeur d'Esquive** comme les autres ennemis. À la place, chaque carte de comportement possède sa propre portée d'attaque et valeur d'esquive, représentant combien les nombreuses attaques des boss peuvent porter et combien il est difficile de les éviter.

Les cartes de comportement de boss possèdent des **icônes comportement** semblables à celles présentes sur les cartes de référence ennemi. Les boss possèdent certaines icônes de comportement supplémentaires que l'on ne retrouve pas chez les autres ennemis (voir « Déplacement de Boss » et « Attaques de Boss » p. 29).

Quelques cartes de comportement de boss possèdent un **symbole d'Intensification** identifiant ces cartes comme cartes Intensification. Ces puissantes attaques ne sont pas utilisées au début de la rencontre, mais arrivent en jeu quand le groupe a significativement endommagé le boss (voir « Démarrer une Rencontre Boss » p. 28). Les cartes de comportement de Boss qui ne possèdent pas de symbole d'Intensification sont les cartes de comportement de départ. Celles qui le possèdent sont les cartes de comportement d'Intensification.

ARCS DE BOSS

Les socles des figurines de boss sont différents de ceux des autres ennemis. Ils possèdent un grand X qui divise le socle en quatre arcs distincts : avant, gauche, droit, et arrière. Ces arcs sont un élément-clé de ce qui rend les rencontres boss uniques, et ils ajoutent un panel supplémentaire de tactiques pour combattre les boss.



Le Dancer of the Boreal Valley est face au haut de la page. Devant lui se trouve son arc avant, à sa gauche son arc gauche, à sa droite son arc droit, et derrière lui son arc arrière.

Les boss font toujours directement face à un repère adjacent. Pour qu'une figurine soit directement face à un repère, le centre de l'arc avant de la figurine doit s'aligner avec le centre du repère. Cela sépare la tuile en quatre zones définies par les quatre arcs du boss. Chaque repère de la tuile se trouve au moins dans l'un des quatre arcs. Les repères situés le long de la ligne à cheval sur deux arcs appartiennent aux deux arcs, comme les repères indiqués dans le schéma ci-dessous.

Le Dancer of the Boreal Valley est face au Herald. Les repères surlignés en vert sont dans son arc avant, les repères surlignés en violet sont dans son arc droit, les repères surlignés en bleu sont dans son arc gauche, et les repères surlignés en rouge sont dans son arc arrière.



Quand les personnages se trouvent sur le même repère que celui d'un boss, ils sont placés dans l'un des quatre arcs. Quand un personnage se déplace sur le même repère que celui d'un boss, le personnage peut rester dans l'arc où il se trouvait avant de se déplacer. Si le personnage était dans deux arcs avant de se déplacer, choisissez dans lequel des deux arcs il se déplace. Placez le personnage de façon à ce qu'il touche le socle du boss à l'intérieur de l'arc. De la même façon, quand un personnage s'éloigne du repère d'un boss ou est poussé du repère du boss, le personnage doit rester dans le même arc. Pendant une poussée, s'il n'y a pas de repère disponible dans cet arc à cause du mur de la tuile, le personnage peut à la place se déplacer sur n'importe quel repère adjacent en contact avec le mur.

Quand un personnage sur le repère d'un boss se déplace d'un repère dans le cadre d'une marche ou d'une course, il peut à la place choisir de se déplacer autour du boss jusqu'à un arc adjacent. Quand un personnage choisit d'esquiver alors qu'il se trouve sur le repère d'un boss, il peut ignorer les règles normales des arcs de boss et se déplacer à la place vers ou sur n'importe quel repère adjacent.

— Pour se déplacer de l'arc avant jusqu'à l'arc arrière, le Knight dépense 1 Énergie (0 pour marcher + 1 pour courir).



Certaines attaques de boss (p. 29) affectent plusieurs repères dans un arc ou laissent le boss vulnérable dans un ou plusieurs arcs. Quand un personnage attaque un boss, regardez la dernière icône d'attaque de la carte de comportement du dessus de la pile de défausse. Si le personnage attaque un arc point faible, l'attaque gagne un dé noir supplémentaire.

Souvenez-vous qu'un personnage peut se trouver dans plus d'un arc s'il se trouve sur un repère à cheval entre deux arcs. Il est alors plus facile de gagner le bonus de l'arc point faible, mais cela signifie également que le personnage pourra être ciblé par des attaques contre les deux arcs. Notez que même si un personnage attaque plusieurs arcs points faibles, il gagne un seul dé noir pour attaquer le boss dans un arc point faible



DÉMARRER UNE RENCONTRE BOSS

Une fois que les joueurs ont choisi de passer le Brume Portail, c'est le moment de la rencontre boss. Il y a deux types de tuiles boss dans Dark Souls™: The Board Game, une tuile boss secondaire et une tuile boss principal. La tuile boss secondaire peut être identifiée par le repère de génération de boss secondaire situé dessus. La tuile boss principal peut être identifiée par le repère de génération de boss principal situé dessus.

Quand vous affrontez un boss secondaire, placez uniquement la tuile boss secondaire sur la table. Quand vous affrontez un boss principal, placez à la fois les tuiles boss secondaire et boss principal de façon à créer une grande salle rectangulaire. Placez les figurines de personnages sur les repères d'entrée à côté de la porte, en vous rappelant qu'un repère ne peut contenir plus de trois figurines. Puis placez le jeton Aggro sur l'un des personnages, et placez la figurine du boss sur le repère de Génération de Boss Secondaire ou le repère de Génération du Boss Principal, en fonction du boss rencontré.

La prochaine partie de la mise en place d'une rencontre boss est la création du paquet de comportement du boss :

1. Séparez les cartes de comportement standard des cartes de comportement d'Intensification.
2. Prenez au hasard un nombre de cartes de comportement standard égal à la taille du paquet de comportement indiqué sur la carte de référence boss (notez qu'il y a plus de cartes de comportement que vous n'en aurez besoin. Cela permet aux rencontres boss d'être renouvelées à chaque fois que vous les affrontez !).
3. Révélez au hasard une carte du paquet de comportement pour chaque stèle présente sur une tuile contenant une carte rencontre face visible.
4. Mélangez le paquet de comportement et placez-le face cachée à portée de main.

À présent, la rencontre boss est prête à commencer.

Quand la Santé du boss est réduite à son point d'intensification ou moins, le boss s'intensifie. Prenez au hasard une carte de comportement d'Intensification et mélangez-la au paquet de comportement. Notez que les joueurs auront à présent besoin de relire le schéma d'attaque du boss ainsi que d'affronter une puissante carte d'Intensification.

Certains boss possèdent des règles spéciales sur leur carte de référence boss qui modifient la façon dont l'intensification fonctionne, assurez-vous de les vérifier avant de commencer à combattre un boss.

TERMINER UNE RENCONTRE BOSS

Une fois que les joueurs ont vaincu une rencontre boss secondaire, placez les cartes de trésor de ce boss dans l'inventaire. Puis réinitialisez la zone de jeu pour commencer l'exploration supplémentaire menant à la rencontre boss principal (voir « Mise en Place après le Boss Secondaire » p. 9).

Quand le groupe réussit à vaincre le boss principal, ils remportent la partie ! Les boss principaux possèdent leurs propres cartes de trésor, mais elles ne sont utilisées qu'en campagne (voir « Règles de Campagne » p. 32).



ACTIVATIONS DE BOSS



APERÇU



Au début de l'activation du boss, retournez la prochaine carte de comportement et placez-la face visible sur la pile de défausse à côté du paquet de comportement. Les boss suivent les icônes de leurs cartes de comportement de gauche à droite normalement, mais ils possèdent plusieurs icônes (expliquées plus loin) que l'on ne trouve pas chez les autres ennemis. Comme pour certaines cartes d'équipement, certaines cartes de comportement de boss possèdent la très dangereuse icône Répéter, ②, qui signifie que l'ennemi pourra effectuer son comportement entier à plusieurs reprises au moment de résoudre cette carte de comportement.

Quand le paquet de comportement du boss est vide au début de l'activation du boss, retournez la pile de défausse sans la mélanger pour créer le paquet de comportement du boss. Puis le combat continue normalement. Le schéma d'attaque du boss continuera comme lors des précédentes activations : en observant attentivement ce schéma, les joueurs peuvent gagner l'avantage dont ils ont besoin pour vaincre le boss.

ATTAQUES DU BOSS

Notez que les boss ne peuvent pas tourner quand ils effectuent une attaque. Ils peuvent uniquement changer d'orientation pendant un déplacement. Cela peut conduire à une attaque de boss manquant complètement les personnages en fonction de sa portée et de la position des personnages.

Les attaques d'un boss sont résolues comme celles des autres ennemis, mais les boss possèdent une puissante icône unique indisponible pour les autres ennemis : l'icône Zone.



Certaines attaques de boss ciblent un personnage ou un repère spécifique, mais beaucoup d'entre elles ciblent plusieurs repères à la fois. L'icône Zone indique une attaque multirepères. Le diagramme d'arc en dessous de l'icône attaque indique quel arc est affecté. Tous les personnages sur un repère à portée de l'attaque dans un de ces arcs sont ciblés par l'attaque, et chaque personnage doit séparément effectuer un jet de Parade, de Résistance, ou d'Esquive.

DÉPLACEMENT DE BOSS

Quand un boss se déplace vers un personnage, tournez le boss de façon à ce que le centre de son arc avant soit face à un repère adjacent proche du personnage. Le boss peut ensuite se déplacer jusqu'à ce repère. Quand il s'éloigne d'un personnage, tournez le boss de façon à ce que le centre de son arc arrière soit face à un repère adjacent éloigné du personnage. Le boss peut ensuite reculer jusqu'à ce repère sans changer son orientation. Quand un boss se déplace vers une figurine spécifique sur son propre repère, le boss se tourne au lieu de se déplacer sur un nouveau repère. Tournez le boss de façon à ce que le centre de son arc avant soit face à la figurine.

Les personnages situés sur un repère avec boss ne peuvent pas se déplacer quand le boss est tourné.

Quand un boss se déplace sur un repère où se trouve un personnage, placez ce personnage socle contre socle avec le boss au centre de l'arc qui lui faisait face avant que le boss se déplace.



Le personnage est à présent sur le repère du boss et toujours dans cet arc.



Quand un boss se déplace, il peut se déplacer dans une direction sans changer son orientation. Il se déplace simplement vers l'avant, vers l'arrière, vers la gauche, ou vers la droite. Il ne tourne pas lorsqu'il le fait, et maintient l'orientation de ses arcs.



L'icône **Turner** permet à un boss de tourner sur place. Tournez le boss à 90° vers la gauche ou la droite, en fonction de ce que l'icône indique.



L'icône **Rotation** permet également au boss de tourner sur place, en faisant un tour à 180°.



L'icône **Saut** permet à un boss de se déplacer directement jusqu'à sa cible. Retirez le boss de la tuile et placez-le sur le repère où se trouve sa cible. La cible d'un saut peut être la figurine avec le jeton Aggro ou le personnage le plus proche. Il n'y a pas de limite au nombre de repères qu'un boss peut parcourir pendant un saut. Le boss ne change pas son orientation pendant un saut, conservez donc tous les arcs orientés de la même façon qu'avant la résolution du saut.

Tous les sauts possèdent une icône **Pousser**. Pendant un saut, les personnages peuvent être poussés sur n'importe quel repère adjacent. Ils ne sont pas considérés comme étant dans un arc particulier lorsque le boss vient s'écraser sur leur tête.



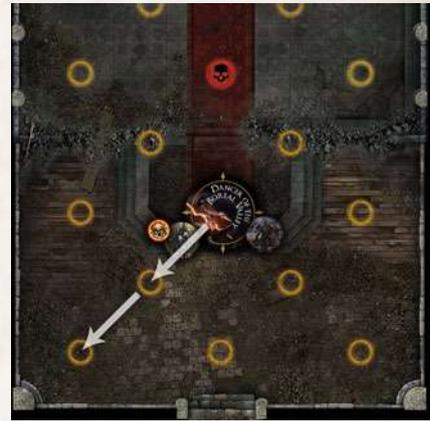
EXEMPLE D'ACTIVATION DE BOSS

PHASE 1



Le boss commence son activation et pioche une carte de comportement. La première icône sur la carte indique 2 déplacements vers le personnage avec le jeton Aggro, et elle possède l'icône Pousser.

PHASE 2



Le boss est déjà face à sa cible, il n'a donc pas besoin de se tourner face à elle. À présent, le boss commence ses 2 déplacements vers le personnage avec le jeton Aggro.

PHASE 3



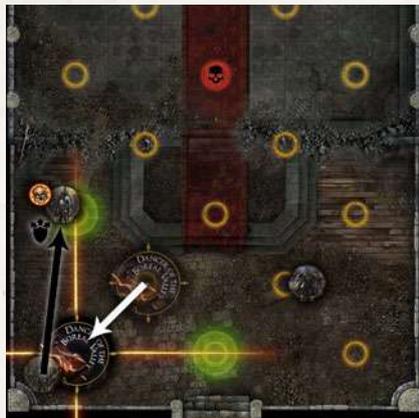
Au début du déplacement, le boss pousse les deux personnages de son repère. Chaque personnage choisit un repère dans le même arc et est poussé sur ce repère.

PHASE 4



Après avoir résolu la poussée, le boss se déplace vers la figurine avec le jeton Aggro. Cela a pour effet de pousser une nouvelle fois le personnage avec le jeton Aggro, qui se retrouve sur le seul repère à l'intérieur de l'arc avant du boss.

PHASE 5



Le boss effectue son déplacement final. Il n'y a pas de repère disponible sur lequel pousser la figurine de personnage, elle est donc poussée à la place sur un repère adjacent le long du mur.

PHASE 6



Maintenant que l'icône Déplacement est résolue, la seconde icône indique 7 dégâts à Portée 1 à l'attention du personnage le plus proche, et possède également l'icône Pousser. Si le personnage choisit d'esquiver, il peut se déplacer sur n'importe quel repère adjacent. Dans notre exemple, le personnage choisit de parer et est poussé sur un repère adjacent éloigné du boss.

RITUEL D'ÉPILOGUE

Qu'ils se prélassent dans la gloire de la victoire ou qu'ils se tordent dans l'agonie de la défaite, après avoir terminé une partie de *Dark Souls™: The Board Game*, les joueurs doivent retourner toutes les cartes des paquets appropriés. Assurez-vous de garder les cartes rencontre classées par niveau, les cartes trésor classées par type et classe, et les éléments des boss séparés pour chaque boss.



RÈGLES DE CAMPAGNE

INTRODUCTION

Bienvenue à la campagne *Dark Souls™*. Voici quelques règles supplémentaires pour *Dark Souls™: The Board Game* pour ceux qui souhaiteraient approfondir leur expérience de jeu avec une progression plus graduelle des caractéristiques et équipements de leurs personnages. Cette section explique comment mettre en place une campagne complète conçue pour être jouée sur de multiples sessions de jeu.

Le jeu de campagne dans *Dark Souls™: The Board Game* se fait à travers divers scénarios qui reflètent les affrontements de la série de jeux vidéo *Dark Souls™*. Les campagnes sont censées être jouées dans l'ordre recommandé du début à la fin, bien qu'elles ne seront probablement pas jouées en une seule session. Les âmes, étincelles, équipement et niveaux de personnages seront conservés pendant toute la campagne, à moins qu'ils ne soient dépensés ou perdus lors des parties.



RÈGLES DE LA CAMPAGNE

Vous trouverez ci-dessous les règles spécifiques au jeu en campagne pour *Dark Souls™*.
The Board Game. Mises à part ces modifications, suivez les règles standard lorsque vous jouez une campagne de *Dark Souls™*.

MISE EN PLACE

La mise en place des scénarios de campagne *Dark Souls™* est semblable à une mise en place normale. Par contre chaque section d'un scénario possède un nombre de tuiles, avant la rencontre avec le boss, dépendant de la longueur de l'exploration entre les batailles avec le boss dans le jeu vidéo de la série *Dark Souls™*. La quantité et la difficulté des rencontres se trouvent page 34 : Campagne de scénarios avec la boîte de base.

Il est également important de noter que certaines zones d'exploration peuvent contenir au moins deux rencontres Boss au lieu d'une seule. Les joueurs ne gagnent pas de jetons étincelles ou ne réinitialisent pas les tuiles avant que le boss final n'ait été vaincu.

DÉPART ET ARRIVÉE DE JOUEURS

Lors de la campagne, il peut arriver que des joueurs souhaitent rejoindre ou quitter le groupe en cours de route.

De nouveaux joueurs peuvent rejoindre la campagne au prix de 1 étincelle chacun. Ces joueurs commencent la partie avec les équipements et caractéristiques de départ de leur personnage. Le nouveau nombre maximum d'étincelles est basé sur le nouveau nombre de personnages.

Si un joueur quitte le groupe, ce dernier gagne 1 étincelle, l'équipement du personnage est ajouté à l'inventaire et le nouveau nombre maximum d'étincelles est basé sur le nouveau nombre de personnages.

FONCER

Le groupe a la possibilité de **foncer** à travers les rencontres non-boss. Après être entré sur une tuile avec une carte de rencontre face cachée, mettez en place la rencontre normalement puis activez les ennemis. Une fois que tous les comportements ennemis ont été résolus, le groupe peut décider de foncer à travers la rencontre. Placez immédiatement les personnages sur les repères d'entrée d'une tuile connectée à celle sur laquelle ils se trouvent.

Aucune âme n'est gagnée pour cette rencontre et aucune Santé n'est récupérée après la rencontre. Les joueurs laissent tous les cubes rouges sur leur barre d'endurance. Après avoir foncé à travers une rencontre, les figurines ennemies sont retirées de la tuile, la carte de rencontre est retournée face cachée, et les joueurs devront refaire face à cette rencontre (ou foncer à travers) s'ils repassent par cette tuile.

ÉTINCELLES

- Un groupe commence une campagne avec le nombre normal d'Étincelles (voir « Mise en place initiale », page 8).
- À chaque fois qu'un Boss secondaire, principal ou méga est vaincu, le groupe gagne 1 étincelle au lieu de réinitialiser les étincelles du feu de camp.
- Le groupe peut acheter des étincelles supplémentaires à la Gardienne du Feu pour un coût de 2 âmes par personnage dans le groupe, jusqu'à atteindre le nombre initial des étincelles. (Par exemple, une étincelle supplémentaire pour un groupe de trois personnages coûterait 6 âmes, et ils auraient un maximum de 3 étincelles.)

PROGRESSION LORS DE LA CAMPAGNE

Lorsque vous tuez des Boss, de nouveaux feux de camp s'allument, ouvrant de nouvelles possibilités d'exploration. La campagne se termine lorsque le groupe a épuisé toutes ses étincelles ou quand le boss du dernier scénario est vaincu.

TUILE FEU DE CAMP

Lorsque vous achetez des trésors auprès d'André le Forgeron, le coût est augmenté de 2 âmes par carte trésor. Les cartes trésor non désirées et non utilisées peuvent être revendues à André le Forgeron pour 1 âme chacune.

Le coût pour augmenter vos caractéristiques de niveau auprès de la Gardienne du Feu se change en :

De la Base au Palier 1	4 Âmes
Du Palier 1 au Palier 2	8 Âmes
Du Palier 2 au Palier 3	16 Âmes

En outre, chaque caractéristique d'une fiche de Personnage peut être mise à niveau au Palier 4 pour un coût de 20 âmes. La valeur de n'importe quelle caractéristique de Palier 4 est considérée comme étant 40.

CAMPAGNE DE SCÉNARIOS AVEC LA BOÎTE DE BASE

LE PREMIER VOYAGE

Dark Souls™ 1

Bien que cela soit votre premier voyage, le chemin des Morts-vivants Élus est semé d'embûches. Il vous mènera à travers les rues délabrées et les tours bantées de Mort-Vivant Bourg, au-delà du vieux pont de pierre jusqu'à la Forteresse de Sen pour arriver finalement à la magnifique cité d'Anor Londo, gouverné par Gwyn, Seigneur de la Lumière du Soleil.

Cela ne sera point une tâche facile, les ennemis vous déferont de toute part. Dès vos premiers instants dans Mort-vivant Bourg, des bordes de zombies et de soldats creux vous assailliront, et votre seule récompense en cas de victoire sera d'affronter les gargouilles qui gardent votre destination suivante. Si vous triomphez, il en sera de même pour la Forteresse de Sen, l'ancien lieu des épreuves des dieux, où de puissants Démons Titanites errent éternellement entre d'innombrables fosses et pièges.

Enfin, si vous deviez survivre et atteindre Anor Londo, préparez-vous à une bataille à nulle autre pareille. Deux des créatures les plus puissantes vous attendront : Ornstein le Massacreur et Smough le Bourreau. Cela sera votre dernier défi, mais pas un dont vous vous réjouirez, car de nombreux Morts-vivants Élus furent leurs victimes.



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 de la Gargoyle uniquement après avoir vaincu les deux rencontres de boss Gargoyle d'affilé. S'ils sont vaincus, ils doivent vaincre les deux Gargoyles après avoir traversé le Brume Portail.



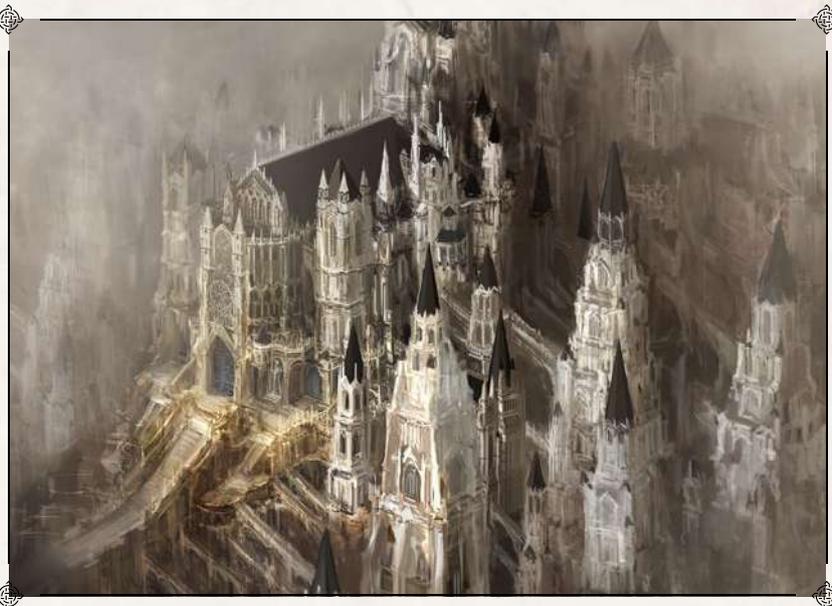
SECTION 2 SEN'S FORTRESS

- Tuile Feu de Camp
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
- Titanite Demon (Boss Secondaire)



SECTION 3 ANOR LONDO

- Tuile Feu de Camp
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
- Ornstein & Smough (Boss Principal)



L'ÉPÉE TORSADÉE

Dark Souls™ 3

C'est au Royaume de Lothric, après le réveil des vôtres au glas des cloches, que le voyage commence pour tous les Cendreaux. C'est ici que vous recevrez la bénédiction de Iudex Gundy et que l'Épée Torsadée vous sera confiée, vous pourrez ainsi rallumer le feu de camp et faire vos premiers pas vers votre destin.

Lothric fut une cité fière, reconnue pour sa noblesse, ses courageux chevaliers et ses sages prêtres. Son dirigeant était le Roi Oceiros, connu de nos jours sous le nom de Roi Calciné, sa folie causant la perte de cet endroit autrefois majestueux. Maintenant Lothric est gouverné par les morts-vivants, des cadavres ambulants refusant de renoncer à leur emprise sur le monde des vivants, errant sans fin entre les remparts et les murailles de la ville se déversant dans les rues du Campement mort-vivant au-delà.

Ici les morts-vivants ne sont points seuls, parmi eux se trouvant les antiques gardiens corrompus. Les plus mortels d'entre eux sont les Chevaliers Ailés trahis à leurs serments. Se joignant à eux, les Chevaliers Éclaireurs Nordiques, rendus fous par les Yeux du Pontife et qui ne sont guère plus que des bêtes décervelées. Si vous osez continuer votre voyage à travers Lothric, non seulement vous devrez vaincre ces pauvres âmes torturées mais également le plus formidable des démons des Murs d'Enceintes : le terrifiant Danseur de la Vallée du Nord.



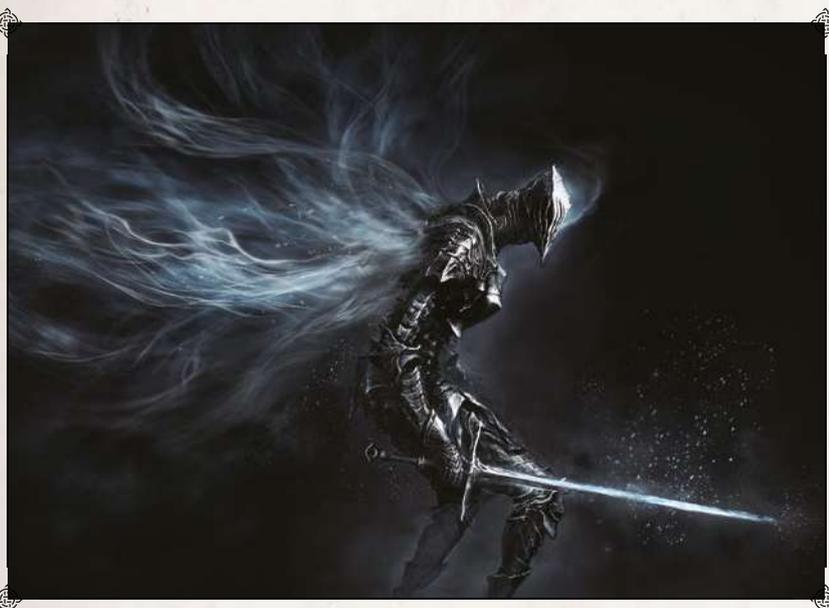
SECTION 1 HIGH WALL OF LOTHRIC

- Tuile Feu de Camp
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
- Winged Knight (Boss Secondaire)



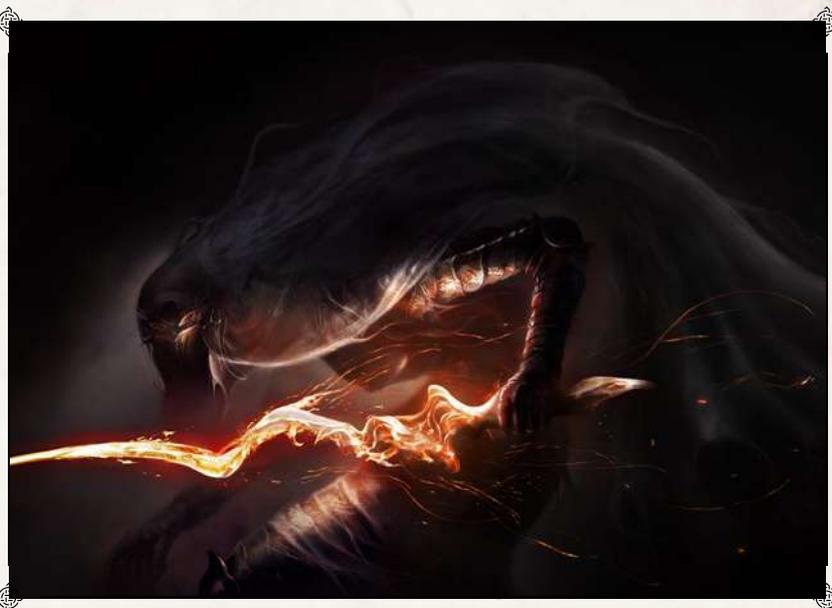
SECTION 2 UNDEAD SETTLEMENT

- Tuile Feu de Camp
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 3
- Boreal Outrider Knight
(Boss Secondaire)



SECTION 3 HIGH WALL OF LOTHRIC

- Tuile Feu de Camp
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
- The Dancer of the Boreal Valley
(Boss Principal)





CARNET DE CAMPAGNE

Dark Souls™: The Board Game

SCÉNARIO EN COURS

SECTION ATTEINTE

ÉTINCELLES RESTANTES

ÂMES DANS LA CACHE

RENCONTRE EN COURS

PERSONNAGE ET NOM DU JOUEUR 1

PERSONNAGE ET NOM DU JOUEUR 2

ÉQUIPEMENT

ÉQUIPEMENT

ACTION HÉROÏQUE
DISPONIBLE

CHANCE DISPONIBLE

JETON EMBER (BRAISE)

ESTUS DISPONIBLE

ACTION HÉROÏQUE
DISPONIBLE

CHANCE DISPONIBLE

JETON EMBER (BRAISE)

ESTUS DISPONIBLE

PERSONNAGE ET NOM DU JOUEUR 3

PERSONNAGE ET NOM DU JOUEUR 4

ÉQUIPEMENT

ÉQUIPEMENT

ACTION HÉROÏQUE
DISPONIBLE

CHANCE DISPONIBLE

JETON EMBER (BRAISE)

ESTUS DISPONIBLE

ACTION HÉROÏQUE
DISPONIBLE

CHANCE DISPONIBLE

JETON EMBER (BRAISE)

ESTUS DISPONIBLE

INVENTAIRE

CARTES RENCONTRE



CARACTÉRISTIQUES DES ENNEMIS



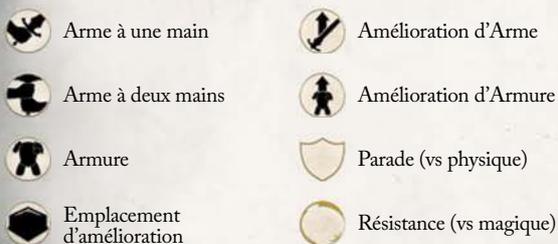
DÉPLACEMENT DES ENNEMIS



ATTAQUE DES ENNEMIS



ICÔNES D'ÉQUIPEMENT



ATTAQUE DE PERSONNAGE



AUTRES ICÔNES



CONDITIONS

