



**DARK SOULS™**  
THE BOARD GAME

# ÍNDICE

|   |    |   |    |
|---|----|---|----|
| Introducción . . . . .                          | 3  | Activación de los personajes . . . . .        | 22 |
| Contenido del juego . . . . .                   | 4  | Descripción general . . . . .                 | 22 |
| Preparación . . . . .                           | 8  | Movimiento de los personajes . . . . .        | 22 |
| Preparación inicial . . . . .                   | 8  | Ataques de los personajes . . . . .           | 22 |
| Preparación después del minijefe . . . . .      | 9  | Activación de los enemigos . . . . .          | 24 |
| Tableros y nodos . . . . .                      | 10 | Descripción general . . . . .                 | 24 |
| Principios básicos . . . . .                    | 10 | Movimiento de los enemigos . . . . .          | 24 |
| Movimiento entre nodos . . . . .                | 10 | Ataques de los enemigos . . . . .             | 25 |
| Alcance . . . . .                               | 10 | Batallas contra jefes . . . . .               | 26 |
| Límites de figuras por nodo . . . . .           | 10 | Principios básicos sobre los jefes . . . . .  | 26 |
| Personajes . . . . .                            | 11 | Cartas de datos de jefe . . . . .             | 26 |
| Cartones de personaje . . . . .                 | 11 | Cartas de acción . . . . .                    | 27 |
| Fichas de frasco de estus . . . . .             | 11 | Sectores de los jefes . . . . .               | 27 |
| Fichas de suerte . . . . .                      | 11 | Inicio de la batalla contra un jefe . . . . . | 28 |
| Equipamiento . . . . .                          | 12 | Fin de la batalla contra un jefe . . . . .    | 28 |
| Cartas de equipamiento . . . . .                | 12 | Activación de los jefes . . . . .             | 29 |
| Cartas de mejora . . . . .                      | 12 | Descripción general . . . . .                 | 29 |
| Modificadores del equipamiento . . . . .        | 12 | Ataques de los jefes . . . . .                | 29 |
| Embers . . . . .                                | 12 | Movimiento de los jefes . . . . .             | 29 |
| El tablero de Hoguera . . . . .                 | 13 | Ejemplo de activación de un jefe . . . . .    | 30 |
| Base . . . . .                                  | 13 | Ritual pospartida . . . . .                   | 31 |
| Herrero Andre . . . . .                         | 14 | Reglas de la campaña . . . . .                | 32 |
| Guardiana del fuego . . . . .                   | 15 | Introducción . . . . .                        | 32 |
| Descanso en la hoguera . . . . .                | 15 | Reglas de la campaña . . . . .                | 33 |
| Exploración . . . . .                           | 16 | Preparación . . . . .                         | 33 |
| En las mazmorras . . . . .                      | 16 | Entrada y salida de jugadores . . . . .       | 33 |
| La puerta de niebla . . . . .                   | 16 | Retirada . . . . .                            | 33 |
| Preparación de las batallas . . . . .           | 17 | Llamas . . . . .                              | 33 |
| Cartas de encuentro . . . . .                   | 17 | Desarrollo de la campaña . . . . .            | 33 |
| Obstáculos . . . . .                            | 17 | El tablero de Hoguera . . . . .               | 33 |
| Fichas de trampa . . . . .                      | 18 | Escenarios de campaña con                     |    |
| Ejemplo de preparación de una batalla . . . . . | 18 | el material básico . . . . .                  | 34 |
| Batallas . . . . .                              | 19 | El primer viaje . . . . .                     | 34 |
| Principios básicos . . . . .                    | 19 | La espada en espiral . . . . .                | 36 |
| Activación de las figuras . . . . .             | 19 | Ficha de registro para la campaña . . . . .   | 39 |
| Finalizar una batalla . . . . .                 | 19 |   |    |
| Principios básicos de combate . . . . .         | 20 |   |    |
| Objetivos y golpes . . . . .                    | 20 |   |    |
| La barra de resistencia . . . . .               | 20 |   |    |
| Cartas de datos de enemigo . . . . .            | 20 |   |    |
| Expulsión . . . . .                             | 21 |   |    |
| Estados perjudiciales . . . . .                 | 21 |   |    |

Franquicia *Dark Souls*™ de: BANDAI NAMCO Entertainment Inc.  
**Concepto del juego:** Mat Hart y Rich Loxam  
**Diseño del juego:** David Carl, Alex Hall, Mat Hart, Bryce Johnston, Rich Loxam y Jamie Perkins  
**Jefes de desarrollo:** David Carl y Alex Hall  
**Diseño gráfico y estructura:** Tom Hutchings  
**Diseño de texturas:** Alex Cairns  
**Escritor principal:** Sherwin Matthews  
**Edición:** Darla Kennerud  
**Modelado:** Russ Charles

**Pruebas de juego:** 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

**Agradecimientos:**  
A todos nuestros patrocinadores de Kickstarter y contribuyentes tardíos

# INTRODUCCIÓN

*Al principio, el mundo no tenía forma; no era más que un lugar gris envuelto en niebla y despojado de toda luz. Lo poco de este mundo que existía estaba regido por los dragones eternos, señores de los desolados riscos grises y los gigantescos árboles antiguos. Era esta la Edad Antigua, que perduraría por siglos hasta el advenimiento de la Primera Llama.*

*Sirviéndose de la fuerza que les otorgaban las almas de los dioses que habían encontrado en la Llama, tres de los Señores, seres divinos nacidos de la oscuridad y poseedores de un incalculable poder, desterraron a los dragones eternos de los cielos y destruyeron su especie. Así comenzó la Edad del Fuego y empezó a extenderse la humanidad por toda la tierra, con la fundación de ciudades y reinos controlados por los Señores. Sin embargo, a pesar de su gran poder, los Señores solo podrían mantener su dominio durante el tiempo que ardiera la Primera Llama, la cual pronto comenzó a extinguirse. Temiendo que llegara el fin de su reinado y la fuerza creciente de la humanidad, los Señores se entregaron a la búsqueda desesperada de una forma de restaurar el fuego sagrado.*

*Con tal propósito, la bruja que estaba entre ellos terminó consumida al intentar recrear la Primera Llama y, en su lugar, dio origen a la Llama del Caos, que provocó el inicio de una gran guerra contra los demonios surgidos de los fuegos corrompidos. Viendo que los caballeros plateados de Gwyn, el Señor de la Luz Solar, sucumbían carbonizados durante la batalla, este finalmente comprendió que su única salida era sacrificarse ante la Primera Llama para prolongar artificialmente la Edad del Fuego. Se convirtió entonces en el primer Señor de la Ceniza y, al hacerlo, desató la maldición de los no muertos sobre la humanidad, negándoles así su verdadera ascendencia durante el tiempo que perdurara la Edad del Fuego.*

*Pero incluso esa prolongación resultó ser meramente temporal, y la Primera Llama empezó a desvanecerse de nuevo. Desde ese momento, incontables Señores de la Ceniza han enlazado la Primera Llama y evitado así la llegada de la oscuridad. Cada uno de ellos ha perpetuado la maldición sobre el mundo, en un tormento en el que los no muertos huecos deambulan entre los vivos y antiguas criaturas desatan su ira sobre todo infame que se atreva a penetrar en sus dominios. En este estado de desdicha ha pervivido el mundo durante más de mil años, siempre al borde de la Edad Oscura a pesar de los esfuerzos de los sirvientes del cuarto Señor, el Furtivo Pigmeo.*

*Vosotros encarnáis a un no muerto elegido, portador de la maldición. Ahora, el destino de este mundo está en vuestras manos. Debes atravesar los reinos, derrotar a los numerosos enemigos que saldrán a tu paso y, finalmente, elegir no solo tu destino, sino también el de este mundo. Podréis alzaros como los nuevos Señores de la Ceniza, uniéndoos para siempre al Alma de Cenizas, o como ser de la ceniza que deambula por una Edad de la Humanidad en la que la maldición de los no muertos desaparece finalmente—pero en la que el caos terminará por consumirlo todo.*

*Dark Souls™: The Board Game* es un juego de mesa cooperativo para entre 1 y 4 jugadores que consiste en la superación de mazmorras. Si quieren ganar, los jugadores tendrán que elaborar tácticas y colaborar entre sí para conseguir derrotar a los enemigos antes del enfrentamiento final con el jefe. Los jugadores irán descubriendo diversos patrones de ataque específicos y las debilidades de los enemigos, pero tendrán que tener mucho cuidado. Si el personaje de un jugador muere, la partida no termina, pero comenzar de nuevo tendrá un precio. Cada vez que un personaje caiga en combate, todo el equipo deberá regresar a la hoguera y los enemigos se recuperarán por completo. Usa tus recursos con moderación, aprende rápido y prepárate para morir.



# CONTENIDO DEL JUEGO



## PERSONAJES

- Assassin
- Herald
- Knight
- Warrior

Cada personaje cuenta con una figura, un cartón de personaje, tres o cuatro cartas de equipamiento inicial y diez cartas de tesoro específico de cada clase (consulta «Mazo de tesoros», p. 9).



## ENEMIGOS

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

Cada enemigo cuenta con una figura y una carta de datos.



## JEFES PRINCIPALES Y MINIJEFES

Cada jefe principal y minijefe cuenta con una figura, una rueda de salud, una carta de datos de jefe, un mazo de cartas de acción, y entre dos y cuatro cartas de tesoro.



### Jefes principales

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



### Minijefes

- *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*






## MAZO DE TESOROS

- 13 cartas de equipamiento inicial
- 40 cartas de tesoro específico de cada clase
- 60 cartas de tesoro común
- 10 cartas de tesoro legendario
- 18 cartas de tesoro de jefes






|  |   |  |  |  |
|--|---|--|--|--|
|  Equipamiento inicial de Assassin |  Tesoro de la clase Assassin |  Tesoro avanzado del Assassin |  Tesoro común                          |  Tesoro de Boreal Outrider Knight |
|  Equipamiento inicial del Herald  |  Tesoro de la clase Herald   |  Tesoro avanzado de Herald    |  Tesoro legendario                     |  Tesoro de Gargoyle               |
|  Equipamiento inicial de Knight   |  Tesoro de la clase Knight   |  Tesoro avanzado de Knight    |  Tesoro de Dancer of the Boreal Valley |  Tesoro de Titanite Demon         |
|  Equipamiento inicial de Warrior  |  Tesoro de la clase Warrior  |  Tesoro avanzado de Warrior   |  Tesoro de Ornstein y Smough           |  Tesoro de Winged Knight          |

## MAZO DE BATALLA






-  12 cartas de batalla de nivel 1
-  12 cartas de batalla de nivel 2
-  12 cartas de batalla de nivel 3





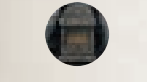


## DADOS

-  5 dados negros
-  4 dados azules
-  2 dados naranjas
-  4 dados verdes de evasión




## FICHAS DE JUEGO

-  1 ficha de ataque
-  1 ficha de primera activación
-  6 fichas de una herida
-  3 fichas de tres heridas
-  1 ficha de cinco heridas

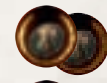



## OBSTÁCULOS Y ELEMENTOS DEL TABLERO

-  1 ficha de puerta de niebla
-  4 fichas de cofre del tesoro
-  5 fichas de lápida
-  8 fichas de barril
-  20 fichas de trampa

## CUBOS






-  32 fichas de daño (cubos rojos)
-  32 fichas de energía (cubos negros)
-  16 fichas de subida de nivel (cubos blancos)

## FICHAS DE LOS CARTONES DE PERSONAJE DE PERSONAJE

-  4 fichas de suerte
-  4 fichas de hazaña
-  4 fichas de frasco de estus
-  4 fichas de Ember

## FICHAS DE ESTADO PERJUDICIAL

-  5 fichas de hemorragia
-  5 fichas de veneno
-  5 fichas de congelación
-  5 fichas de mareo

-  10 fichas de un alma
-  5 fichas de tres almas
-  3 fichas de cinco almas
-  1 ficha de ocho almas
-  1 rueda de llamas

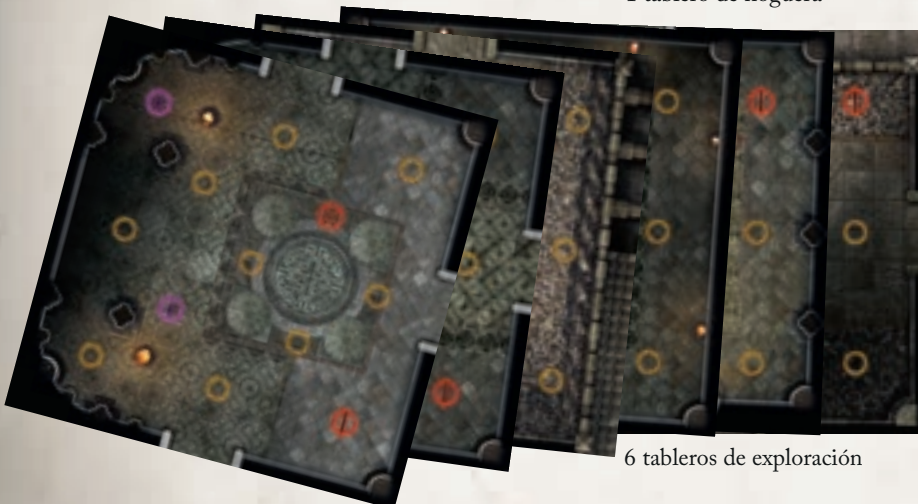
## TABLEROS



1 tablero de hoguera



1 tablero de jefe principal



6 tableros de exploración



1 tablero de minijefe



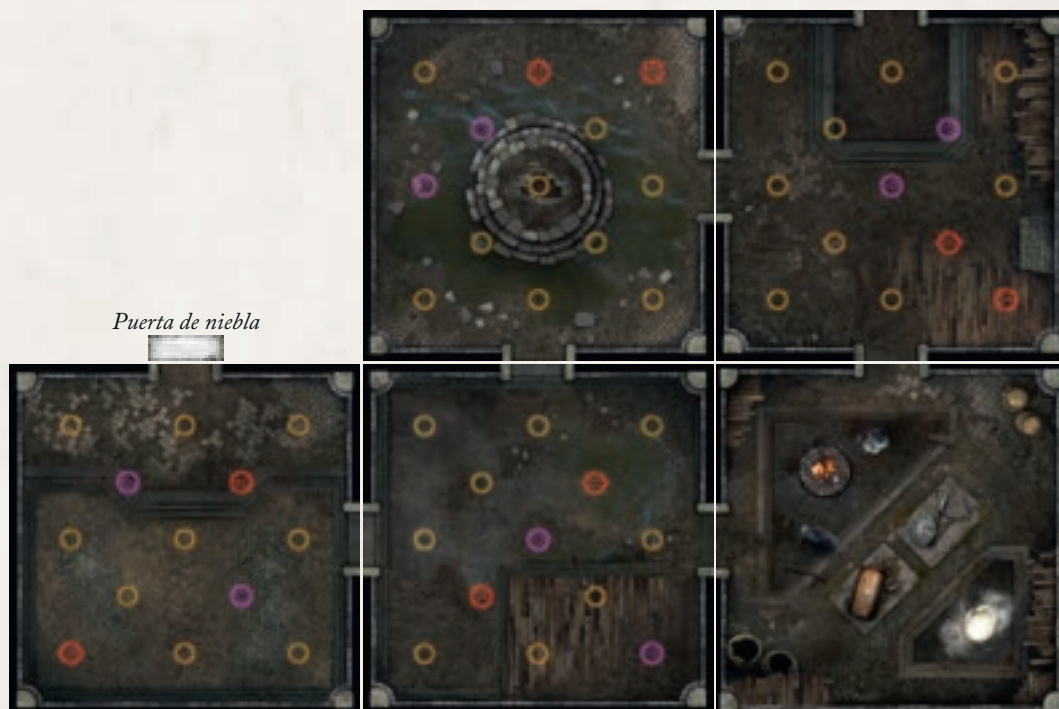
# PREPARACIÓN

## PREPARACIÓN INICIAL

*Dark Souls™: The Board Game* es un juego de exploración y avance que culmina con épicas batallas contra jefes. Los jugadores preparan el juego para un periodo de exploración inicial que conduce a una batalla contra un minijefe, tras la cual deberán restablecer ciertos elementos de la partida a su punto intermedio. Después de un periodo de exploración adicional, se enfrentarán a la batalla final contra un jefe principal.

### 1. PREPARACIÓN DE LOS TABLEROS

Coloca el tablero de hoguera sobre la mesa y deja a un lado los tableros de minijefe y de jefe principal. Mezcla los seis tableros restantes y coloca cuatro alrededor del tablero de hoguera en el orden y posición que desees, teniendo cuidado de alinear sus puertas. Coge la ficha de puerta de niebla y colócala en un vano de puerta vacío en el tablero más alejado del tablero de hoguera (o en uno de los más alejados). Devuelve los dos tableros restantes a la caja.



### 2. LLAMAS DE LA HOGUERA

La hoguera tiene una cantidad limitada de llamas en función del número de jugadores. Coloca la rueda de llamas sobre el tablero de hoguera, de tal manera que muestre la cantidad correcta según la siguiente tabla. Cuando los jugadores son derrotados en una batalla (p. 19) o deciden descansar en la hoguera (p. 15), se debe girar la rueda y restar un número. Cuando la rueda marque 0, los personajes ya no podrán descansar allí y, la próxima vez que muera un personaje, se habrá perdido la partida.



|             |          |
|-------------|----------|
| 1 jugador   | 5 llamas |
| 2 jugadores | 4 llamas |
| 3 jugadores | 3 llamas |
| 4 jugadores | 2 llamas |

### 3. SELECCIÓN DEL JEFE

Elige al minijefe contra el que desean enfrentarse los jugadores. Luego, busca la figura de ese jefe, su rueda de salud, su carta de datos de jefe, sus cartas de acción y sus cartas de tesoro de jefe, y resérvalas a un lado. Esos elementos del juego se usarán cuando los jugadores lleguen a la batalla contra el minijefe.





## 4. CARTAS DE BATALLA

Los enemigos a los que se enfrentan los personajes en cada tablero dependen de las cartas de batalla. Separa las cartas de batalla por nivel de dificultad y baraja cada mazo. Lee la carta de datos de jefe para ver el nivel de dificultad de las batallas que conducen a ese jefe. Escoge cartas de batalla aleatorias pertenecientes a los niveles de dificultad que figuran en la carta de datos de jefe. Coloca una carta de batalla bocabajo sobre cada tablero. Coloca las cartas de batalla de nivel más bajo cerca del tablero de hoguera y las cartas de batalla de nivel más alto más lejos del tablero de hoguera.



Batalla de nivel 1



Batalla de nivel 2



Batalla de nivel 3



## 5. PERSONAJES

Cada jugador debe seleccionar un personaje y coger la figura, el cartón de personaje y las cartas de equipamiento inicial correspondientes. Coloca la carta de armadura en la casilla de armadura del cartón de personaje, y las otras cartas en las casillas de mano o en la casilla de apoyo. Coloca una ficha de frasco de estus, una ficha de hazaña y una ficha de suerte en el cartón de cada personaje. Coloca las figuras de cada personaje seleccionado en el tablero de hoguera. En su conjunto, los personajes reciben el nombre de **grupo**.

Coloca una ficha de subida de nivel en cada hueco cuadrado de las estadísticas de Strength, Dexterity, Intelligence y Faith en su nivel básico (cuatro cubos por personaje).



## 6. MAZO DE TESOROS

Busca las cartas de tesoro común y las cinco cartas de tesoro de clase de cada personaje elegido. Barájalas para formar el mazo de tesoros y colócalo bocabajo en el espacio correspondiente del tablero de hoguera.



Por ejemplo, en una partida de dos jugadores con los personajes de Assassin y Knight, tendrías que buscar todas las cartas con los iconos que se muestran arriba para crear tu mazo de tesoros.

## 7. FICHAS

Separa todas las fichas restantes según su tipo y colócalas al alcance de todos los jugadores.

## PREPARACIÓN DESPUÉS DEL MINIJEFE

Después de que los personajes derroten al minijefe, deben repetir los pasos 1 y 2 de la preparación, tal y como se detalla más arriba. En el paso 3, hay que seleccionar un jefe principal en lugar del minijefe y buscar los elementos de juego para este nuevo combate contra el jefe. Sigue el paso 4 para las batallas contra jefes principales y sáltate el paso 5, puesto que los personajes están ya listos para la acción.



En lugar de preparar el mazo de tesoros como en el paso 6, tendrás que añadir tesoros al mazo. Busca las cinco cartas de tesoro avanzado de cada personaje. Luego, busca las cartas de arma legendaria, barájalas y selecciona cinco al azar. Añade las cartas de tesoro avanzado (cinco por jugador) y las cinco cartas de arma legendaria seleccionadas al mazo de tesoros y barájalas con las demás. De ahora en adelante, los personajes tendrán la posibilidad de sacar estos objetos más avanzados al coger una carta del mazo de tesoros.





# TABLEROS Y NODOS



## PRINCIPIOS BÁSICOS

En *Dark Souls™: The Board Game* la acción transcurre en los **tableros del juego**. Todos los tableros tienen una o más **puertas**. Las puertas permiten que los personajes pasen de un tablero a otro.

Excepto el de hoguera, todos los tableros tienen una cantidad determinada de círculos, llamados **nodos**, que se usan para la preparación y el movimiento en las batallas (p. 19) y representan las casillas de los tableros de otros juegos de mesa. Hay tres tipos de nodos disponibles: básico, de aparición o de obstáculo.



**Los nodos básicos** son los más comunes. Todos los nodos básicos que se encuentran junto a las puertas son **nodos de entrada**, además de básicos. Los nodos de entrada son aquellos en los que se ubican los personajes cuando entran en el tablero.



**Los nodos de aparición** son aquellos en los que se ubican las figuras de los enemigos al inicio de una batalla.



**Los nodos de obstáculo** son aquellos en los que se ubican los obstáculos al inicio de una batalla.



El **nodo de aparición del minijefe** es aquel en el que se ubica el minijefe al inicio de la batalla contra este (solo en el tablero de minijefe).



El **nodo de aparición del jefe principal** es aquel en el que se ubica el jefe principal al inicio de la batalla contra este (solo en el tablero de jefe principal).



## MOVIMIENTO ENTRE NODOS

Durante una batalla, cada figura debe estar en uno de estos nodos. Cuando muevas una figura, hazlo desde su actual nodo a un **nodo adyacente**. Un nodo adyacente es cualquier nodo ubicado directamente al lado del nodo actual de la figura, en sentido horizontal, vertical o diagonal.

## ALCANCE

Los ataques y los efectos tienen un alcance máximo que se refiere a la distancia entre figuras, ya sean aliadas o enemigas. El alcance 0 (0) significa que las figuras deben estar en el mismo nodo. El alcance 1 (1) significa que las figuras deben estar en nodos adyacentes (o más cerca). El alcance 2 (2) significa que las figuras pueden estar a una distancia de hasta dos nodos, y así sucesivamente. El alcance ∞ (infinito) (∞) indica un alcance ilimitado y puede afectar a cualquier figura durante la batalla.

## LÍMITES DE FIGURAS POR NODO

Aunque resulte difícil colocarlas, varias figuras pueden compartir el mismo nodo. Siempre y cuando los jugadores comprendan qué figuras se encuentran en cada nodo, pueden superponerlas o distribuir las según crean conveniente. Sin embargo, los nodos tienen un **límite de figuras**. Solo tres figuras pueden compartir un nodo a la vez, independientemente de cuántas sean aliadas o enemigas. Si ya hay tres figuras en un nodo y otra figura se mueve a ese nodo, los jugadores deben expulsar una de las tres figuras que ya se encontraban en él (p. 21).

La excepción a esta regla consiste en que los nodos también tienen un **límite de jefes**. Solo puede haber una figura de jefe en un nodo. Si una figura de jefe se mueve a un nodo que ya contiene otro jefe, los jugadores deben expulsar al jefe que ya se encontraba en el nodo.



*Todos los nodos resaltados en verde son adyacentes al personaje de Herald.*



# PERSONAJES



## CARTONES DE PERSONAJE

El cartón de cada personaje incluye toda la información específica sobre esa clase de personaje:

1. Nombre
2. Ilustración
3. Hazaña
4. Casillas de equipamiento
5. Barra de resistencia
6. Progresión de estadísticas
7. Nivel de provocación
8. Casilla para ficha de hazaña
9. Casilla para ficha de suerte
10. Casilla para ficha de frasco de estus
11. Casilla para ficha de Ember

La **hazaña** de cada clase es una habilidad especial de uso limitado que puede emplearse durante las batallas. Después de usarla, se debe girar la ficha de hazaña del personaje de la cara de preparada a la de usada. No podrá volver a usarse hasta que se gire de nuevo a la cara de preparada. Al inicio de la partida y cada vez que los personajes descansan en la hoguera, se deben colocar todas las fichas de hazaña de los personajes con la cara de preparada hacia arriba.



Las **casillas de equipamiento** albergan las armas y la armadura del personaje (p. 12).

La **barra de resistencia** se usa durante las batallas para determinar cuánta energía puede utilizar el personaje y cuándo muere (consulta «Batallas», p. 19).

La zona de **progresión de estadísticas** enumera las estadísticas básicas del personaje y los niveles de mejora de estas. Cada personaje tiene cuatro estadísticas que puede mejorar: Strength, Dexterity, Intelligence y Faith. Las estadísticas de un personaje determinan las armas y la armadura que puede usar según los requisitos mínimos de cada objeto. Durante la partida, los personajes pueden aumentar sus estadísticas para equiparse con los objetos más poderosos que vayan descubriendo (consulta «Guardiana del fuego», p. 15).

El **nivel de provocación** de un personaje se usa para determinar a qué personaje atacará una figura enemiga (consulta «Batallas», p. 19).

## FICHAS DE FRASCO DE ESTUS

Cada personaje cuenta con un frasco de estus, representado por una ficha de frasco de estus. Una cara de la ficha muestra un frasco de estus lleno y la otra un frasco de estus vacío. Al inicio de la partida, el frasco de estus estará lleno. Durante la activación de un personaje, este puede usar el frasco de estus para eliminar todos los cubos negros y rojos de su barra de resistencia (p. 20). Una vez usado, la ficha de frasco de estus se girará a la cara con el frasco vacío y no podrá usarse de nuevo hasta que el frasco de estus vuelva a llenarse. Todos los frascos de estus se rellenan cuando el grupo descansa junto a la hoguera.



## FICHAS DE SUERTE

Cada personaje cuenta con una ficha de suerte. Al inicio de la partida, la ficha de suerte está preparada. Cualquier personaje puede girar su ficha de suerte a la cara de usada para volver a tirar un dado al atacar, bloquear o evadir un ataque. Mientras se encuentre en la cara de usada, la ficha de suerte no podrá utilizarse de nuevo. Todas las fichas de suerte se giran a la cara de preparada cuando el grupo descansa junto a la hoguera.



# EQUIPAMIENTO

## CARTAS DE EQUIPAMIENTO

El equipamiento determina las capacidades de combate de un personaje. Los personajes comienzan la partida con un equipamiento básico, pero encontrarán mejores objetos a lo largo del juego. Cada carta de equipamiento incluye lo siguiente:

1. Nombre
2. Ilustración
3. Acciones
4. Tipo de carta
5. Casilla de equipamiento
6. Alcance
7. Requisitos de estadísticas
8. Bloqueo
9. Aguante
10. Evasión
11. Casillas de mejora
12. Símbolo de conjunto



Las acciones de una carta de equipamiento representan un ataque o efecto especial disponible para la batalla (consulta «Ataques de los personajes», p. 22).

Cada carta de equipamiento pertenece a un tipo y tiene un icono que la identifica como equipamiento inicial, tesoro común, tesoro de clase, etc. (consulta «Mazo de tesoros», p. 9).

Al equiparlos, los objetos ocuparán una **casilla de equipamiento** en el cartón de personaje. Las cartas de armadura (🛡️) se ponen en la casilla de armadura. Las cartas de arma de una mano (🗡️) van en la casilla de mano izquierda o en la derecha. Las cartas de arma de dos manos (⚔️) se colocan en la casilla de mano izquierda o derecha y requieren que la otra esté vacía. Un personaje puede tener hasta tres cartas de arma (🗡️🗡️🗡️) a la vez. Todas las cartas de arma no ubicadas en las casillas de mano se ponen en la casilla de apoyo (🛡️), la única que puede contener más de un arma. Las armas de la casilla de apoyo brindan opciones adicionales en las batallas (consulta «Activación de los personajes», p. 22).

El **alcance** de una carta de equipamiento determina la distancia básica desde la cual se puede atacar a los enemigos o ayudar a los aliados. Ten en cuenta que las acciones de algunas cartas de equipamiento tienen un alcance distinto al básico de la carta.

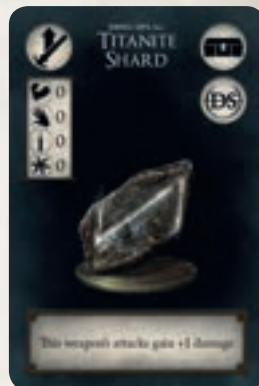
Las cartas de equipamiento tienen **requisitos de estadísticas** que deben cumplirse (o superarse) para que un personaje pueda usarlas.

Los valores de **bloqueo**, **aguante** y **evasión** de una carta de equipamiento protegen al personaje de los daños en la batalla (consulta «Ataques de los enemigos», p. 25).

Las **casillas de mejora** determinan cuántas veces puede mejorar el Herrero Andre esa carta (p. 14), y el **símbolo de conjunto** muestra a qué conjunto de *Dark Souls™: The Board Game* pertenece.

## CARTAS DE MEJORA

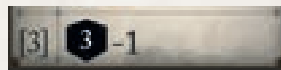
Las mejoras son un tipo de carta de equipamiento destinado a mejorar las demás cartas de equipamiento, en lugar de beneficiar directamente al personaje. Cada carta de equipamiento de arma y armadura tiene una casilla (2) que muestra si ese objeto puede recibir una, dos o ninguna mejora. Cuando se aplica una mejora a un objeto, coloca la carta de mejora debajo de este para que las reglas de mejora sean visibles (consulta «Herrero Andre», p. 14).



Las mejoras de arma (🗡️) brindan bonificaciones a las cartas de arma (🗡️🗡️), y las mejoras de armadura (🛡️) brindan bonificaciones a las cartas de armadura (🛡️).

## MODIFICADORES DEL EQUIPAMIENTO

Algunas cartas de equipamiento tienen modificadores de dados que suman o restan un valor fijo a la tirada de los dados.



Por ejemplo: Arriba se muestra el ataque de 3 puntos de energía de Estoc. Para este ataque se usan tres dados negros y se resta 1 punto del total de la tirada. Si un jugador obtiene un 2, un 1 y un 0 en los dados, el resultado final es de 2 puntos de daño (3 según la tirada de los dados menos 1 del modificador).

## EMBERS

Cuando los jugadores encuentran una carta de Ember en el mazo de tesoros, se coloca una ficha de ascuas en el cartón de uno de los personajes. Cuando un personaje tiene una ficha de Ember, si dicho personaje sufre 3 puntos de daño o más en un ataque, ese daño se reducirá en 1. Cuando el grupo es derrotado en una batalla y obligado a descansar en la hoguera, se eliminan todas las fichas de Ember.



Un personaje nunca puede tener más de una ficha de Ember. En el improbable caso de que los jugadores encuentren una carta de Ember en el mazo de tesoros cuando todos los personajes disponen ya de una ficha de Ember, se introducirá la carta de ascuas de nuevo en el mazo, se barajará y se cogerá una nueva carta de tesoro para reemplazarla (sin gastar un alma adicional).

# EL TABLERO DE HOGUERA



## BASE

El tablero de hoguera sirve como base de operaciones para las incursiones de exploración del grupo, y los personajes pueden volver a él en cualquier momento siempre que no se encuentren en una batalla. El tablero de hoguera no tiene nodos, porque nunca constituye un espacio de batalla, pero sí que contiene numerosas características importantes.

1. Hoguera
2. Baraja de tesoro
3. Inventario
4. Reserva de almas
5. Herrero Andre
6. Guardiana del fuego

La **hoguera** es la característica principal del tablero de hoguera y alberga la rueda de llamas del grupo.

El tablero de hoguera tiene espacio para el **mazo de tesoros** y también para que los jugadores guarden las cartas de equipamiento que no estén usando en ese momento. La pila que alberga los tesoros de reserva es el **inventario** del grupo.

Otro recurso importante del grupo en el tablero de hoguera es la **reserva de almas**. Las almas son la moneda de *Dark Souls™: The Board Game* y se usan de muchas formas al interactuar con los personajes no jugadores, como el **Herrero Andre** y la **Guardiana del fuego**. La reserva de almas comienza generalmente con 0 fichas de alma, pero si la partida es de un solo jugador, se empezará con 16. Es peligroso ir solo, así que compra algunos tesoros y sube de nivel a tu personaje un poco antes de enfrentarte a los peligros que te esperan.



## HERRERO ANDRE

Cuando el grupo regresa a la hoguera entre batallas, puede visitar al Herrero Andre para **comprar tesoros**, así como para **cambiar** y **mejorar el equipamiento**.

Para **comprar tesoros**, saca 1 alma de la reserva de almas. Toma la carta superior del mazo de tesoros y descúbrela. Cualquier personaje que cumpla los requisitos de estadísticas podrá equiparse con el objeto si lo desea. Si ningún personaje se equipa con él, se coloca en el inventario. El único límite para la cantidad de veces que los jugadores pueden comprar tesoros es la cantidad de almas que tengan en su reserva.

Los personajes pueden **cambiar el equipamiento** solo si visitan al Herrero Andre. Para cambiar el equipamiento, el jugador mueve cualquier carta de arma o de armadura del cartón de su personaje al inventario, y cualquier carta de arma o de armadura del inventario al cartón de su personaje, siempre que este cumpla los requisitos de estadísticas. Un personaje puede tener solo una carta de armadura (en la casilla de armadura) y hasta tres cartas de arma (en las casillas de mano y apoyo) simultáneamente.

El Herrero Andre también puede **mejorar el equipamiento** del grupo. Mejorar las armas y armaduras no cuesta almas.

- Las mejoras de armadura  pueden aplicarse a las cartas de armadura o eliminarse de estas libremente.
- Las mejoras de arma  pueden aplicarse a las cartas de arma, pero a partir de ese momento no podrán eliminarse de estas. Dado que esta es una decisión permanente, los jugadores tendrán que considerar detenidamente en qué arma quieren usar sus mejoras de arma. Al meter un arma mejorada en el inventario, quizá sea conveniente que los jugadores pongan esas cartas a un lado para facilitar el control de las mejoras aplicadas dentro de la pila de cartas de reserva. Además, cuando un personaje se equipa con un arma mejorada del inventario, debe asegurarse de que cumple los requisitos de estadísticas de la mejora y del arma.



*Esta Morning Star se ha mejorado con un Titanite Shard, el cual otorga a sus ataques 1 punto de daño más. Como solo tiene una casilla de mejora, esta arma no puede mejorarse nuevamente. Además, el Titanite Shard no puede eliminarse.*



*Esta Sunless Armour se ha mejorado con un Chloranthy Ring, que ayuda a los personajes del mismo nodo a obtener más energía en cada turno. Como es una mejora de armadura, Chloranthy Ring puede aplicarse a distintas armaduras o eliminarse de ellas libremente. Sunless Armour tiene dos casillas de mejora, así que se le puede aplicar también una segunda carta de mejora en caso de encontrarla.*



## GUARDIANA DEL FUEGO

El grupo puede visitar a la Guardiana del fuego para **subir de nivel** y **restaurar la suerte**.

Para **subir de nivel**, un personaje debe invertir almas y aumentar sus estadísticas. Aumentar una estadística básica al nivel 1 cuesta 2 almas, aumentar una estadística de nivel 1 al nivel 2 cuesta 4 almas, y aumentar una estadística de nivel 2 al nivel 3 cuesta 8 almas. Cada estadística se va mejorando individualmente, y cada personaje sube de nivel también de forma individual. Los jugadores deben colaborar entre sí para determinar qué personajes han de subir de nivel en función de las cartas de equipamiento que hayan sacado.

|                        |         |
|------------------------|---------|
| Nivel básico a nivel 1 | 2 almas |
| Nivel 1 a nivel 2      | 4 almas |
| Nivel 2 a nivel 3      | 8 almas |

|              | 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     |

*Este personaje ha aumentado las estadísticas de Strength y Dexterity al nivel 1 (con un coste de 2 almas cada una) y su fe al nivel 3 (con un coste de 2 + 4 + 8 = 14 almas). En total, este personaje ha gastado 18 almas en el transcurso del juego hasta el momento.*

Los personajes también pueden **restaurar la suerte** en la Guardiana del fuego. El personaje debe gastar 1 alma para girar su ficha de suerte a la cara de preparada.

## DESCANSO EN LA HOGUERA

Cuando el grupo es derrotado en una batalla, los personajes deben descansar en la hoguera. Asimismo, el grupo puede decidir descansar en la hoguera en cualquier momento cuando se encuentren en el tablero de hoguera. Descansar en la hoguera restaura muchos de los recursos limitados de los personajes, pero también restablece las cartas de batalla, lo que significa que los jugadores deberán enfrentarse a los enemigos de esas batallas nuevamente... ¡aunque también que podrán recolectar almas adicionales al hacerlo!

Cuando el grupo descansa en la hoguera, se producen los siguientes efectos:

1. Se gira la rueda de llamas y se resta un número.
2. Se giran todas las fichas de frasco estus a la cara con el frasco lleno.
3. Se giran todas las fichas de hazaña a la cara de preparada.
4. Se giran todas las fichas de suerte a la cara de preparada.
5. Turn all cartas de encuentro face down.

Cuando los jugadores preparan los tableros de nuevo después de derrotar a un minijefe, los personajes se colocan en el tablero de hoguera. Estos descansarán en la hoguera (sin consumir llamas) antes de continuar su viaje.



# EXPLORACIÓN

## EN LAS MAZMORRAS

En *Dark Souls™: The Board Game* los jugadores ganan la partida cuando el grupo derrota al jefe principal. Sin embargo, su equipamiento inicial será insuficiente para lograrlo, por lo que necesitarán explorar los tableros del juego, obtener almas para comprar tesoros y subir de nivel. Durante el periplo habrá ocasiones en las que quieran volver a la hoguera para descansar, y sin duda más de una vez se verán enviados a esta tras una derrota. Hasta que sus llamas se agoten, sin embargo, tendrán la oportunidad de mejorar al grupo con la esperanza de alzarse con la victoria final.

El grupo se moverá de un tablero a otro a través de las puertas. Cuando el grupo entra en un nuevo tablero, se pone la carta de batalla de ese tablero bocarriba. Esto marca el inicio de una **batalla** (p. 19). El grupo puede moverse libremente por los tableros que ya tengan las cartas de batalla bocarriba.

## LA PUERTA DE NIEBLA

Cuando el grupo derrote al adversario del tablero que contiene la ficha de puerta de niebla, los jugadores podrán aventurarse a la batalla contra el jefe o continuar explorando tableros. Si continúan explorando, podrán acceder a la batalla contra el jefe en cualquier momento, siempre que no se encuentren librando otra batalla. Sin embargo, si deciden descansar en la hoguera, la batalla de ese tablero se restablecerá y deberán luchar para abrirse de nuevo camino hasta la puerta de niebla.

Las batallas contra jefes funcionan de manera muy similar a las demás batallas, pero presentan ciertas reglas adicionales específicas relativas a los movimientos y las acciones del jefe (p. 26).





# PREPARACIÓN DE LAS BATALLAS

## CARTAS DE BATALLA



Las cartas de batalla brindan toda la información necesaria para preparar una batalla. Cada carta de batalla incluye la siguiente información:

1. Nombre
2. Aparición de enemigos
3. Aparición de obstáculos
4. Iconos de trampa
5. Nivel de dificultad
6. Símbolo de conjunto



Coloca las cantidades y tipos de figuras indicadas en los nodos de aparición en función de la información de aparición de los enemigos. La mayoría de las batallas cuenta con una o más figuras en cada nodo de aparición, pero algunas tienen enemigos solo en un nodo. Busca las cartas de datos de cada tipo de enemigo que participe en la batalla.



Coloca las fichas de obstáculos indicadas en los nodos de obstáculo en función de la información de aparición de obstáculos (ver a continuación).



Si la carta incluye iconos de trampa, la batalla incluirá fichas de trampa además de enemigos y obstáculos (consulta «Fichas de trampa», p. 18).

La dificultad de cada batalla viene determinada por el nivel de dificultad de esta (niveles 1, 2 o 3). Cuanto mayor sea el nivel de dificultad, más dura será la batalla. Los jugadores deben comprar y equiparse con nuevos tesoros antes de intentar derrotar a los adversarios más difíciles.

## OBSTÁCULOS

Los obstáculos son fichas que se colocan en los nodos de obstáculo. Cada obstáculo ocupa un único nodo. Los tipos de obstáculos disponibles son los siguientes:



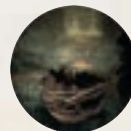
### LÁPIDAS

Las lápidas bloquean los movimientos. Al inicio de una batalla contra un jefe, el grupo obtendrá un dato sobre este por cada lápida (consulta «Inicio de la batalla contra un jefe», p. 28).



### BARRILES

Las fichas de barril deben colocarse con la cara del barril hacia arriba y la del barril destruido hacia abajo. Los barriles bloquean los movimientos y las expulsiones, pero los personajes pueden destruirlos. Un personaje puede caminar, correr o evadir un ataque hacia un nodo que contenga un barril, pero deberá gastar 1 punto de energía adicional para hacerlo. Al hacerlo, girará la ficha de barril a la cara del barril destruido para indicar que este ya no puede bloquear los movimientos ni las expulsiones. Al final de una batalla, se giran todas las fichas de barril a la cara del barril por si los jugadores deben volver a librar ese combate.



### COFRES

Las fichas de cofre deben colocarse con la cara del cofre cerrado hacia arriba y la del cofre abierto hacia abajo. Los cofres bloquean los movimientos. Si el grupo derrota al adversario, podrá abrir el cofre girando la ficha a la cara con el cofre abierto y cogiendo inmediatamente dos cartas del mazo de tesoros. Los personajes que cumplan los requisitos de estadísticas podrán equiparse inmediatamente con los objetos descubiertos. Los objetos con los que los jugadores no vayan a equiparse se guardarán en el inventario. Una vez abiertos, los cofres jamás se devuelven a la cara del cofre cerrado (ni siquiera después de que el grupo descansa en la hoguera).



## FICHAS DE TRAMPA

Si la carta de batalla tiene iconos de trampa, se ponen las 20 fichas de trampa bocabajo y se mezclan bien. Coloca una ficha de trampa bocabajo en cada nodo básico del tablero, excluyendo los nodos básicos que se encuentren a lo largo de una pared con puerta. La primera vez que un personaje se mueva hacia un nodo con una ficha de trampa bocabajo, se dará la vuelta a esa ficha. Si está en blanco, no sucederá nada. De lo contrario, el personaje tendrá que sufrir los daños o intentar evadirlos (p. 22). El daño de una trampa no puede bloquearse. Las trampas no pueden restablecerse durante una batalla y no se activarán de nuevo en el transcurso de esta. Al final de la batalla, se pondrán todas las fichas de trampa bocabajo, pero sin sacarlas de sus nodos. Las fichas de trampa no afectan a los enemigos y estos no pueden activarlas.



## EJEMPLO DE PREPARACIÓN DE UNA BATALLA

El grupo entra a este tablero por la puerta del borde inferior.

La carta de batalla descubierta es Los olvidados, que muestra dos Hollow Soldiers ubicados en el nodo de aparición superior izquierdo, un Silver Knight Greatbowman en el nodo de aparición inferior derecho y una ficha de barril en el nodo de obstáculo inferior izquierdo.

La batalla también estará llena de trampas, lo que significa que se colocarán fichas de trampa en los cuatro nodos básicos no adyacentes a las paredes inferior y derecha (puesto que ambas tienen puertas).

Finalmente, se colocan los personajes de los jugadores en cualquier nodo a lo largo del borde inferior del tablero.



# BATALLAS

## PRINCIPIOS BÁSICOS

Una vez preparados los enemigos, los obstáculos y las trampas, se colocan las figuras de los personajes en los nodos de entrada de la puerta que da al tablero desde el que entró el grupo. Recuerda que un nodo no puede contener más de tres figuras.

A continuación, elige qué personaje dirigió al grupo hacia la batalla Y coloca la ficha de ataque sobre la figura de ese personaje. A continuación Increíblemente dinámica begins!

## ACTIVACIÓN DE LAS FIGURAS

Durante una batalla, las figuras de los enemigos y de los personajes se irán activando por turnos, comenzando por las de los enemigos. Las figuras de los enemigos se activarán todas juntas, pero solo se activará un personaje en cada turno de activación de personaje. En una partida con Knight, Warrior y Herald, por ejemplo, el orden de activación sería el siguiente:

1. Se activan todos los enemigos.
2. **Se activa Knight.**
3. Se activan todos los enemigos.
4. **Se activa Warrior.**
5. Se activan todos los enemigos.
6. **Se activa Herald.**

Después, el orden de activación vuelve al principio. En la primera activación de personaje de la partida, los jugadores podrán activar el personaje que elijan. De ahí en adelante, el orden en el que se activan los personajes irá en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa. Cuando comienza una nueva batalla, el primer personaje en activarse será aquel que se hubiera activado a continuación cuando finalizó la batalla anterior.

Consulta «Activación de los personajes» en p. 22 y «Activación de los enemigos» en p. 24 para obtener más información.

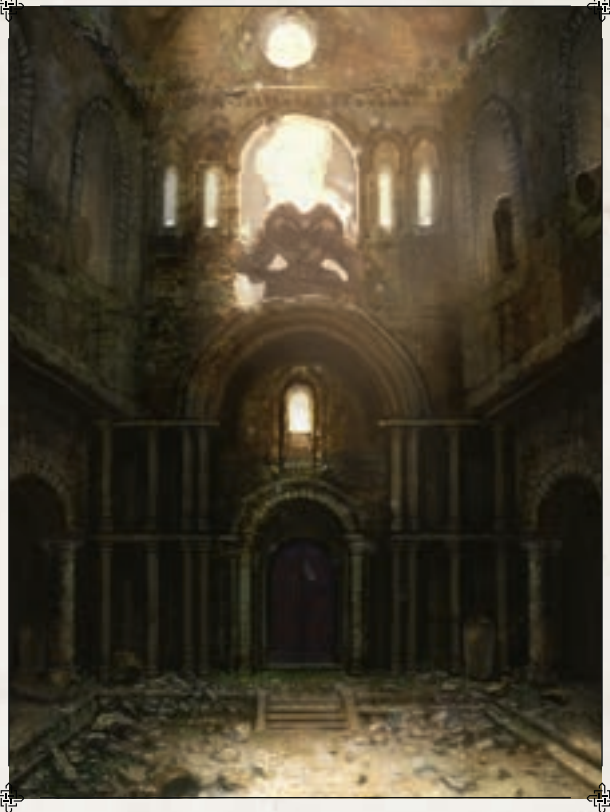
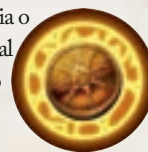
## FINALIZAR UNA BATALLA

Si el grupo derrota a todos los enemigos y no mueren personajes, el grupo gana Y se eliminan todos los cubos negros y rojos de las barras de resistencia de los personajes (p. 20). A continuación:

- Si la batalla *no es* contra un jefe, se introducen 2 almas por personaje a la reserva de almas.
- Si la batalla *es* contra un jefe, se introduce 1 alma por personaje a la reserva de almas por cada llama que quede en la hoguera.

Si un personaje muere, significará la derrota del grupo. Cuando el grupo es derrotado, se colocan todos los personajes en el tablero de hoguera y todas las fichas de alma de la reserva de almas en el nodo en el cual murió el personaje. El grupo tendrá que descansar entonces en la hoguera (p. 15). Para recuperar las almas de un nodo, uno de los personajes deberá desplazarse al nodo en el que se encuentran. Si un personaje muere antes de que se recuperen esas almas, estas desaparecerán. Cuando el grupo ha entrado en combate, este no podrá abandonarse hasta que el grupo o el adversario hayan sido derrotados.

Independientemente de que la batalla finalice en victoria o derrota, se debe entregar la ficha de primera activación al jugador que vaya después del último jugador que activó su personaje, según el orden de los turnos. El jugador que tenga la ficha de primera activación activará su personaje en primer lugar durante la siguiente batalla.



# PRINCIPIOS BÁSICOS DE COMBATE

## OBJETIVOS Y GOLPES

Cuando un personaje o un enemigo ataca, la figura que debe defenderse del ataque es el **objetivo**. La mayoría de los ataques tienen solo un objetivo. Otros tienen como objetivo a todas las figuras enemigas de un único nodo, mientras que algunos ataques de los jefes pueden incluso tener como objetivo a todas las figuras enemigas situadas en *varios* nodos (consulta «Ataques de los jefes», p. 29). Los personajes nunca tienen como objetivo a otros personajes, y los enemigos nunca tienen como objetivo a otros enemigos.

Un personaje recibirá un **golpe** durante el ataque incluso aunque este infija 0 puntos de daño debido al valor de bloqueo o de aguante del objetivo. A pesar de la ausencia de daños, este podría ser expulsado o sufrir un estado perjudicial, tal y como se explica a continuación. No obstante, si un personaje logra esquivar el ataque, *no* recibirá el golpe.

## LA BARRA DE RESISTENCIA

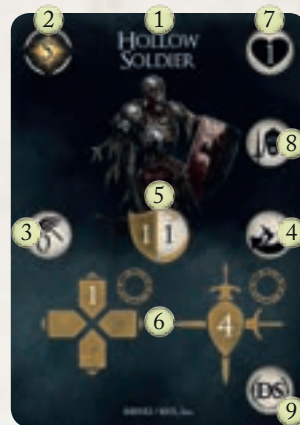
La barra de resistencia de la parte inferior del cartón de personaje se usa para controlar la **energía** y la **salud** del personaje. Cuando un personaje **gasta energía**, se añade un cubo negro a la barra de resistencia por cada punto de energía gastado. Se coloca un cubo en cada hueco empezando por el extremo izquierdo. Cuando un personaje **sufre daños**, se añade un cubo rojo a la barra de resistencia por cada punto de daño sufrido. Los huecos que no estén cubiertos representan la cantidad de puntos de energía que el personaje puede gastar o los puntos de daño que puede sufrir.

Si se llenan los 10 huecos de la barra de resistencia de un personaje con cubos, este morirá y el grupo habrá sido derrotado.

Cuando los personajes obtienen energía o salud, retira la cantidad correspondiente de cubos negros (para la energía) o de cubos rojos (para la salud) de la barra de resistencia. Si un personaje no tiene cubos para retirar, obtener energía o salud adicional no tendrá efecto alguno.



## CARTAS DE DATOS DE ENEMIGO



Cada tipo de enemigo del juego dispone de una carta de datos que describe su comportamiento en el juego. Las cartas de datos de enemigo brindan la información necesaria para activar a ese enemigo o resolver el ataque de un personaje contra él. Cada carta de datos de enemigo incluye la siguiente información:

1. Nombre
2. Nivel de amenaza
3. Alcance de ataque
4. Dificultad de evasión
5. Valores de bloqueo y aguante
6. Iconos de acción
7. Salud inicial
8. Icono de enemigo
9. Símbolo de conjunto

El **nivel de amenaza** de un enemigo determina el orden en el cual se activa en combate (consulta «Activación de los enemigos», p. 24)

El **alcance de ataque** es el alcance máximo de la figura del enemigo al atacar a los personajes, y su **dificultad de evasión** determina la dificultad con la que los personajes pueden evadir el ataque (consulta «Ataques de los enemigos», p. 25).

El valor de **bloqueo** de un enemigo reduce el daño que sufre con los ataques físicos, y su valor de **aguante** reduce el daño que sufre con los ataques mágicos.


Los **iconos de acción** son el corazón de cualquier enemigo. Determinan de qué manera actúa el enemigo cada vez que se activa (p. 24).

La **salud inicial** de un enemigo es la cantidad de daño que puede sufrir antes de que lo derroten. Cuando un enemigo sufre daños, se coloca una **ficha de herida** al lado de ese enemigo por cada punto de daño. Cuando una figura de enemigo ha sufrido una cantidad de daños equivalente (o superior) a su salud inicial, esta se retira del tablero.

## EXPULSIÓN

*Dark Souls™: The Board Game* es un juego de movimientos dinámicos. Moverse y atacar con frecuencia hará que una figura se expulse del nodo en el que se encuentra a uno adyacente. **Los movimientos de expulsión no gastan energía.**

Las figuras de los jefes no pueden ser expulsadas a raíz de los movimientos o los ataques de los personajes. La única situación en la que una figura de jefe puede resultar expulsada es cuando otra figura de jefe se desplaza a su nodo en las batallas contra jefes con varias figuras de jefe (consulta «Límites de figuras por nodo», p. 10).

Si el icono de expulsión  aparece en un ataque, las figuras que hayan sufrido un golpe a raíz del ataque serán expulsadas. Las figuras expulsadas se desplazarán a un nodo adyacente más alejado de la figura atacante. Si hay varios nodos más alejados de la figura atacante, los jugadores elegirán a cuál de ellos va a desplazarse.

Si el icono de expulsión aparece en el movimiento de un enemigo, todos los personajes ubicados en el nodo de ese enemigo tendrán que desplazarse inmediatamente a un nodo adyacente elegido por los jugadores. Cada vez que el enemigo se mueva hacia otro nodo, los personajes de ese nodo se desplazarán a uno adyacente elegido por los jugadores. Cuando un enemigo expulsa a los personajes de dos o tres nodos a la vez, ¡la batalla se vuelve increíblemente dinámica!



## ESTADOS PERJUDICIALES

Algunos ataques producen estados perjudiciales en el objetivo. Cuando un ataque presenta un icono de estado perjudicial, se coloca la ficha de estado perjudicial correspondiente sobre las figuras golpeadas por ese ataque. Una figura solo puede tener una ficha de cada estado perjudicial: por ejemplo, una figura podría verse afectada por una ficha de hemorragia y otra de veneno al mismo tiempo, pero no por dos fichas de hemorragia. Al finalizar la activación de una figura, se retiran las fichas de veneno, congelación o mareo de esa figura. Además, si las figuras poseen fichas de estado perjudicial al final de una batalla, también se retiran todas.

### HEMORRAGIA

Cuando una figura que tiene una ficha de hemorragia sufre daños, recibirá dos puntos de daño adicionales. A continuación, se retira la ficha de hemorragia.




### VENENO

Al finalizar la activación de una figura con una ficha de veneno, esta sufre 1 punto de daño.




### CONGELACIÓN

Un personaje que tenga una ficha de congelación gastará 1 punto de energía adicional cada vez que camine, corra o evada un ataque. Los enemigos que tengan una ficha de congelación verán reducido el valor de movimiento de sus iconos de movimiento  en 1 punto.



### MAREO

Un personaje que tenga una ficha de mareo gastará 1 punto de energía adicional al usar las acciones de sus armas. Los enemigos que tengan una ficha de mareo verán reducido el valor de daño de sus iconos de ataque  en 1 punto.



# ACTIVACIÓN DE LOS PERSONAJES

## DESCRIPCIÓN GENERAL

Cuando un personaje inicia su activación:

- Obtiene 2 puntos de energía.
- Obtiene la ficha de ataque.
- Puede intercambiar objetos entre su casilla de apoyo y las casillas de mano (consulta «Cartas de equipamiento», p. 12).

Luego, el personaje podrá moverse y atacar antes de que finalice su activación y comience la siguiente de los enemigos.

## MOVIMIENTO DE LOS PERSONAJES

En su periodo de activación, un personaje puede moverse antes o después de atacar (pero no en ambos casos). Durante una batalla, los personajes pueden moverse entre nodos de tres formas. Estas son las siguientes:

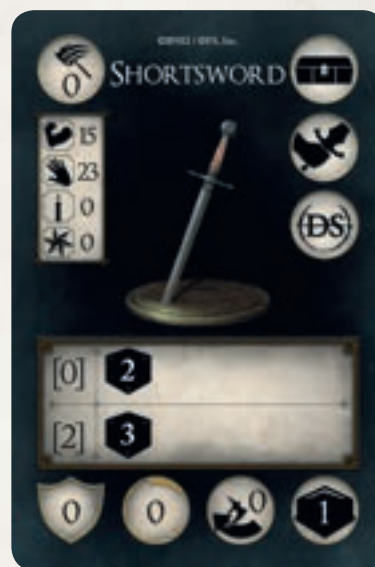
- **Caminar** (0 puntos de energía): una vez por activación, un personaje puede desplazarse 1 nodo sin gastar energía.
- **Correr** (1 punto de energía): varias veces por activación, un personaje puede desplazarse 1 nodo.
- **Evadir** (1 punto de energía): durante la activación de un enemigo, cuando este ataca a un personaje, el personaje puede desplazarse 1 nodo y tirar los dados para evadir el ataque (consulta «Ataques de los enemigos», p. 25).

*Ejemplo de movimiento caminando una vez y corriendo tres veces. Este movimiento consume 3 puntos de energía.*



## ATAQUES DE LOS PERSONAJES


En cada activación, un personaje puede asestar hasta un ataque con cada arma que tenga en sus casillas de mano. Para lanzar un ataque, el personaje apunta a un enemigo que se encuentre dentro del alcance de una de sus armas. Elige una de las opciones de ataque de esa arma y gasta los puntos de energía correspondientes a ese ataque. Luego, tira los dados correspondientes en función de la cantidad y el color mostrados en el ataque elegido. Cada punto que aparezca en los dados tirados representa 1 punto de daño.





*Shortsword tiene dos opciones de ataque. Por 0 puntos de energía, tira dos dados negros. Por 2 puntos de energía, tira tres dados negros.*


En general, las armas causan **daños físicos** y los jugadores deben restar el valor de bloqueo del objetivo del total de puntos de daño. En cambio, los hechizos o las armas elementales causan **daños mágicos** ☯, de manera que los jugadores deben restar el valor de aguante del objetivo del total de puntos de daño. En cualquiera de los casos, el enemigo sufre los puntos de daño resultantes. Si el valor de bloqueo o de aguante del enemigo ☯ es equivalente (o superior) al total de puntos de daño, el enemigo sufrirá 0 puntos de daño. Debe colocarse al lado de la figura del enemigo la cantidad de fichas de herida correspondiente a los puntos de daño que haya sufrido. Si la cantidad total de fichas de herida en el enemigo es equivalente o superior a su salud, este morirá y se retirarán la figura y las fichas de herida del tablero.


Aunque muchas armas tan solo causan daño, algunas tienen habilidades especiales que se detallan en el texto de sus cartas o mediante iconos. Entre estos, se incluyen el icono de daño mágico explicado anteriormente, los iconos de estado perjudicial (p. 21) y los siguientes iconos de arma.

 Algunas opciones de las armas especifican un alcance distinto del alcance estándar del arma indicado en la carta de equipamiento. El alcance específico de una opción reemplaza al alcance del arma al ejecutar ese ataque.

 Cuando un personaje ejecuta un ataque que presenta el **icono de marcha**, este podrá desplazarse la cantidad de nodos mostrada como máximo. Los iconos de marcha que aparecen antes de los iconos de dado permiten que el personaje se desplace antes de tirar los dados. Aquellos que aparecen después de los dados permiten que el personaje se desplace después de tirar los dados. El movimiento correspondiente a los iconos de marcha gasta 0 puntos de energía y no reemplaza a las opciones del personaje de caminar o correr durante su activación.

 Los ataques que contienen el **icono de nodo** pueden tener como objetivo a todos los enemigos de un único nodo que se encuentre al alcance, en lugar de solo a un solo enemigo. Tira los dados una vez para atacar y compara el resultado con los valores de bloqueo o aguante de cada enemigo del nodo.

 Los arcos y las armas de asta son difíciles de usar con eficacia a corta distancia. Las armas que tienen el **icono de asta** no pueden usarse contra objetivos que se encuentren a un alcance de 0.

 El **icono de repetición** permite que el personaje use esa opción completa del arma la cantidad de veces indicada en el círculo. Esto desemboca en efectos como ataques combinados con un arma de lucha cuerpo a cuerpo o el lanzamiento rápido de proyectiles con una ballesta de repetición.

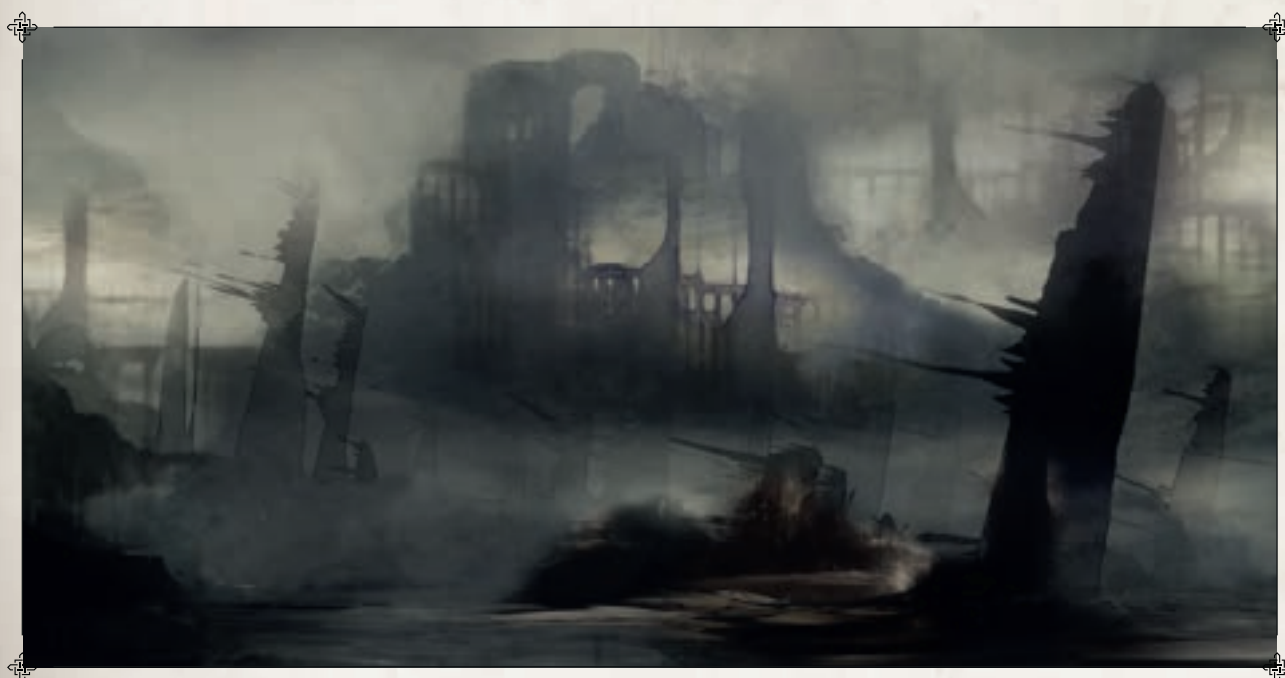


*Dragonslayer Spear tiene tres opciones de ataque:*

*Por 0 puntos de energía, tira un dado negro y un dado azul. Este ataque causa daños mágicos y no puede usarse contra enemigos que se encuentren a un alcance de 0.*

*Por 4 puntos de energía, tira un dado negro y dos dados azules. Este ataque causa daños mágicos y no puede usarse contra enemigos que se encuentren a un alcance de 0.*



*También por 4 puntos de energía, tira dos dados azules. Este ataque causa daños mágicos y no puede usarse contra enemigos que se encuentren a un alcance de 0, pero sí hasta un alcance máximo de 4.*







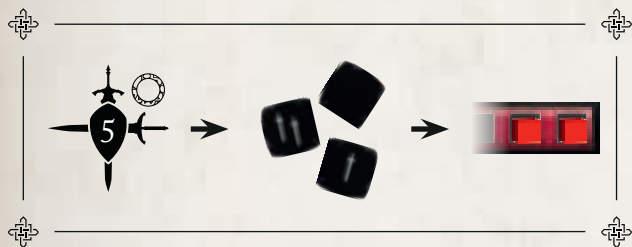


## ATAQUES DE LOS ENEMIGOS


Hay dos iconos de ataque enemigo: los ataques físicos  causan daños físicos y los ataques mágicos  causan daños mágicos. Al igual que con los movimientos, puede haber varios iconos más pequeños alrededor de los iconos de ataque, los cuales lo modifican.

Para los ataques de personaje, los jugadores tiran los dados y comparan los puntos obtenidos con el bloqueo o el aguante del enemigo. Para los ataques enemigos, el daño es fijo y el jugador tira los dados para determinar la reducción del daño. Para ambos ataques, los dados tirados dependen de los iconos de bloqueo o aguante en los objetos equipados (los situados en las casillas de armadura y de mano). La armadura, por lo general, tiene el mayor valor de bloqueo y aguante, pero los escudos y las armas, a veces, ayudan. Al tirar los dados para determinar el valor de bloqueo o aguante:


1. Mira el ataque enemigo para ver su fuerza y si es físico o mágico.
2. Coge los dados indicados en el icono de bloqueo  de los objetos equipados (para los daños físicos) o en el icono de aguante  (para los daños mágicos).
3. Tira los dados y súmalos.
4. Resta el total de puntos obtenido de la fuerza del ataque.
5. Si la tirada es igual o superior al valor de ataque, el personaje sufre 0 puntos de daño. Si no, el personaje sufre el daño resultante.



Cuando un personaje es objetivo de un ataque, puede intentar **evadirlo**. La evasión es un todo o nada para evitar los daños y *reemplaza* a las tiradas de bloqueo o aguante. La elección entre reducir los daños con el bloqueo o el aguante o intentar evitarlo con la evasión no se debe tomar a la ligera. La mejor opción dependerá de los objetos equipados, así como de la salud y energía en ese momento. Evadir un ataque implica que el personaje no recibe el golpe (así que no será expulsado ni sufrirá estados perjudiciales). Al tirar los dados para determinar el valor de evasión:

1. Mira la carta de datos de enemigo (o de acción del jefe) para ver la dificultad  de evasión del ataque.
2. El personaje consume 1 punto de energía y podrá moverse 1 nodo.
3. Coge los dados indicados en el icono de evasión de los objetos equipados.
4. Tira los dados.
5. Si el valor de evasión es igual o superior a la dificultad de evasión, el personaje sufre 0 puntos de daño. Si no, recibe el golpe y sufre el daño completo.



El objetivo del ataque es el personaje con la ficha de ataque. Si no está al alcance , el ataque fracasará y no tendrá efecto.





El objetivo del ataque es el personaje más cercano. Si dos o más personajes están a la misma distancia, el enemigo atacará al que tenga la ficha de ataque. Si este no es de los más cercanos, atacará al que tenga el nivel de provocación más alto. Si no hay personajes al alcance, el ataque fracasará y no tendrá efecto.



Si el ataque presenta el icono de expulsión, todos los personajes que reciban el golpe serán expulsados (p. 21) una vez que se resuelva la tirada.



Si el ataque tiene el icono de nodo, el objetivo serán todos los personajes de un nodo, que podrá ser el del personaje más cercano  o el del que tenga la ficha de ataque . Todos los personajes del nodo serán los objetivos, y cada uno deberá tirar los dados para determinar el valor de bloqueo, de aguante o de evasión. Si el nodo no está al alcance, el ataque fracasará y no tendrá efecto.



Algunos movimientos son un ataque en sí mismos. Los ataques con movimiento causan daños físicos que se pueden contrarrestar tirando los dados para determinar el valor de bloqueo o de evasión de la manera habitual. El objetivo de este ataque son los personajes de *cada* nodo al que el enemigo se mueva (ten en cuenta que *no* son objetivos los personajes del nodo de inicio del movimiento). Si un enemigo se mueve 2 o más nodos, puede que un mismo personaje reciba el ataque varias veces, según el enemigo avance vapuleando a su pobre víctima.



*Ataca a todos los personajes del nodo del personaje más cercano y les causa 5 puntos de daño físico; luego, los expulsa.*



*Ataca a todos los personajes del nodo del personaje con la ficha de ataque y le causa 4 puntos de daño físico.*



*Ataca al personaje con la ficha de ataque y le causa 3 puntos de daño mágico.*

# BATALLAS CONTRA JEFES

## PRINCIPIOS BÁSICOS SOBRE LOS JEFES

Los batallas contra los jefes son la culminación de la exploración y del progreso del grupo, toda una prueba de las habilidades y la preparación de los jugadores. Con frecuencia, los jugadores necesitarán combatir contra estos jefes más de una vez, ya que tienen mucha más salud que otros enemigos y ataques devastadores capaces de enviar al grupo directamente a la hoguera a descansar.

Existen dos tipos de jefes en *Dark Souls™: The Board Game*—minijefes and jefes principales. Ambos siguen la mayor parte de las reglas correspondientes a los demás enemigos, pero presentan también diferencias muy importantes. En general, se deben seguir las reglas estándar para las batallas contra los enemigos y para su activación, a excepción de lo que se detalla a continuación.



## CARTAS DE DATOS DE JEFE



Parte de la información que incluyen las cartas de datos de jefe es idéntica a la que contienen las cartas de datos de enemigo, pero no describen las acciones del jefe (p. 27). Cada carta de datos de jefe incluye la siguiente información:

1. Nombre
2. Nivel de amenaza
3. Tamaño del mazo de acciones
4. Punto de enfurecimiento
5. Valores de bloqueo y aguante
6. Habilidad especial
7. Niveles de batalla
8. Salud inicial
9. Icono de minijefe o de jefe principal
10. Símbolo de conjunto

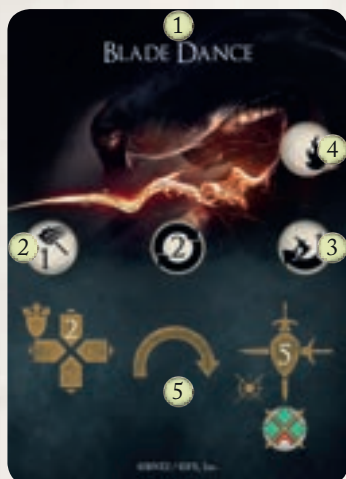
El **nivel de amenaza**, el **valor de bloqueo**, el **valor de aguante** y la **salud inicial** funcionan de la misma manera que en las cartas de datos de enemigo (consulta «Cartas de datos de enemigo», p. 20).

El **tamaño del mazo de acciones** y el **punto de enfurecimiento** se usan junto con las cartas de acción (p. 27).

Cada jefe cuenta con una **habilidad especial** que afectará a la batalla que libres contra él. Combinando la habilidad especial de un jefe junto con sus cartas de acción exclusivas, se consigue que cada batalla contra los jefes sea distinta de la anterior.

Los **niveles de batalla** determinan el nivel de dificultad de las cartas de batalla usadas para llegar hasta ese jefe (consulta «Preparación inicial», p. 8).

## CARTAS DE ACCIÓN



En lugar de iconos de acción en las cartas de datos, los jefes efectuarán una amplia variedad de acciones distintas durante la batalla contra ellos. Cada carta de acción incluye la siguiente información:

1. Nombre
2. Alcance de ataque
3. Dificultad de evasión
4. Símbolo de enfurecimiento
5. Iconos de acción

Los jefes no cuentan con un único **alcance de ataque** o **valor de evasión** como los demás enemigos. Por el contrario, cada carta de acción tiene sus propios alcance de ataque y valor de evasión, que representan la distancia a la que pueden llegar los variados ataques del jefe y la dificultad para evadirlos.

Las cartas de acción del jefe presentan **iconos de acción** muy similares a los de las cartas de datos de enemigo, Pero también incluirán algunos adicionales que no se encuentran en las anteriores (consulta «Movimiento de los jefes» y «Ataques de los jefes», p. 29).

Algunas de las cartas de acción de los jefes presentan un **símbolo de enfurecimiento** que las identifica como cartas de enfurecimiento. Estos potentes ataques no se usan al inicio de la batalla, sino que intervienen después de que el grupo haya infligido un daño considerable al jefe (consulta «Inicio de la batalla contra un jefe», p. 28). Las cartas de acción de los jefes que no tienen el símbolo de enfurecimiento son cartas de acción iniciales; mientras que aquellas que sí lo tienen son cartas de acción de enfurecimiento.

## SECTORES DE LOS JEFES

Las bases de las figuras de los jefes son distintas de las de los demás enemigos, pues presentan una X grande que divide la base en cuatro sectores distintos: frontal, izquierdo, derecho y trasero. Estos sectores representan un elemento fundamental que hace que las batallas contra los jefes sean únicas, y añaden un toque táctico adicional al combate.



*Dancer of the Boreal Valley* está orientada hacia la parte superior de la página. Sobre ella se encuentra su sector frontal; a su izquierda, su sector izquierdo; a su derecha, su sector derecho, y detrás de ella se encuentra su sector trasero.

Los jefes siempre estarán orientados directamente hacia un nodo adyacente. Para que una figura se oriente directamente hacia un nodo, el centro de su sector frontal debe alinearse con el centro de ese nodo. Con ello, el tablero se divide en cuatro áreas bien definidas por los cuatro sectores del jefe. Cada uno de los nodos del tablero se encuentra en al menos uno de los cuatro sectores. Los nodos que coinciden con la trayectoria de las líneas que delimitan los sectores pertenecen a ambos sectores, tal y como se refleja en la siguiente imagen.

*Dancer of the Boreal Valley* está orientada hacia el Herald. Los nodos resaltados en verde se encuentran en su sector frontal; los nodos resaltados en lila se encuentran en su sector izquierdo; los nodos resaltados en azul están en su sector derecho, y los nodos resaltados en rojo pertenecen a su sector trasero.



Cuando los personajes están en el mismo nodo que un jefe, se ubicarán en uno de los cuatro sectores. Cuando un personaje se mueve hacia el mismo nodo que un jefe, debe permanecer en el sector en el que estaba antes de moverse. Si el personaje estaba en dos sectores antes de moverse, elegirá a cuál de los dos va a desplazarse. Coloca el personaje tocando la base del jefe dentro de ese sector. De manera similar, cuando un personaje se mueve alejándose del nodo de un jefe o es **expulsado** de este, debe permanecer en el mismo sector. Durante una expulsión, si no hay nodos disponibles en ese sector debido a la cercanía de la pared del tablero, el personaje puede moverse hacia cualquier nodo adyacente en paralelo a la pared.

Cuando un personaje situado en el nodo de un jefe quiere moverse 1 nodo caminando o corriendo, podrá optar por desplazarse alrededor del jefe a un sector adyacente. Cuando un personaje decide evadir un ataque mientras está en el nodo de un jefe, podrá ignorar las reglas normales relativas a los sectores de los jefes y moverse a cualquier sector o hacia cualquier nodo adyacente.

Para desplazarse del sector frontal al sector trasero, Knight gasta 1 punto de energía (0 para caminar + 1 para correr).



Algunos ataques de los jefes (p. 29) afectan a varios nodos dentro de un sector o dejan al jefe vulnerable en uno o más sectores. Cuando un personaje ataca a un jefe, se mira el último icono de ataque de la carta de acción situada en la parte superior de la pila de descarte. Si el personaje está atacando por un **sector vulnerable**, el ataque obtendrá un dado negro adicional.

Recuerda que un personaje puede estar en más de un sector si se encuentra situado en un nodo que coincide con la trayectoria de las líneas que delimitan los sectores. Esa posición facilita la obtención de la bonificación por sector vulnerable, pero también implica que el personaje será el objetivo de los ataques dirigidos a cualquiera de los dos sectores. Ten en cuenta que incluso si un personaje ataca por varios sectores vulnerables, este obtendrá únicamente un dado negro adicional para ese ataque.



## INICIO DE LA BATALLA CONTRA UN JEFE

Cuando los jugadores decidan cruzar la puerta de niebla, habrá llegado la hora de la batalla contra un jefe. Existen dos tipos de tableros de jefe en Dark Souls™: The Board Game, un tablero de minijefe y otro de jefe principal. El tablero de minijefe se reconoce por el nodo de aparición de minijefe que contiene. El tablero de jefe principal se reconoce por el nodo de aparición de jefe principal que contiene.

Cuando el enfrentamiento es contra un minijefe, se coloca solo el tablero de minijefe sobre la mesa. Cuando se combate contra un jefe principal, han de colocarse los tableros de minijefe y de jefe principal juntos para crear una habitación rectangular más grande. Coloca las figuras de los personajes en los nodos de entrada al lado de la puerta, pero recuerda que un nodo no puede contener más de tres figuras. Luego, coloca la ficha de ataque en uno de los personajes y la figura del jefe en el nodo de aparición de minijefe o de aparición de jefe principal, según corresponda.

La siguiente fase en la preparación de la batalla contra un jefe consiste en crear el mazo de acciones del jefe de la siguiente manera:

1. Separa las cartas de acción estándar de las cartas de acción de enfurecimiento.
2. Para formar el mazo de acciones, toma una cantidad de cartas de acción estándar aleatorias equivalente al tamaño del mazo de acciones que aparece en la carta de datos de jefe (ten en cuenta que hay más cartas de acción de las que necesitas. Así, ¡cada vez que te enfrentes a un jefe en una batalla esta será completamente nueva y distinta!)
3. Descubre una carta aleatoria del mazo de acciones por cada lápida que haya en los tableros con cartas de batalla descubiertas.
4. Baraja el mazo de acciones y colócalo boca abajo en un lugar accesible fácilmente.

En este punto, la batalla contra el jefe puede comenzar.

Cuando la salud del jefe se reduce a su punto de enfurecimiento o por debajo de este, el jefe **enfurecerá**. Se coge entonces una carta de acción de enfurecimiento aleatoria y se introduce en el mazo de acciones antes de barajarlo. Ten en cuenta que, a partir de ahora, los jugadores tendrán que volver a aprenderse el patrón de ataque del jefe, así como enfrentarse a una poderosa carta de enfurecimiento.

En las cartas de datos de algunos jefes aparecen reglas especiales que alteran el mecanismo de enfurecimiento, así que asegúrate de comprobarlas antes de iniciar la batalla contra ellos.

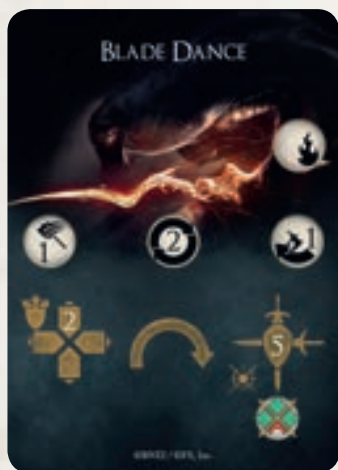
## FIN DE LA BATALLA CONTRA UN JEFE


Cuando los jugadores derrotan a un minijefe en una batalla, las cartas de tesoro de este se colocan en el inventario. A continuación, se restablece el área de juego para proseguir con la exploración hasta llegar a la batalla contra el jefe principal (consulta «Preparación después del minijefe», p. 9).

Cuando el grupo derrota al jefe principal, ¡habrá ganado el juego! Los jefes principales tienen sus propias cartas de tesoro, pero solo se usan en la campaña (consulta «Reglas de la campaña», p. 32).

# ACTIVACIÓN DE LOS JEFES

## DESCRIPCIÓN GENERAL



Al inicio de la activación de un jefe, se le da la vuelta a su siguiente carta de acción y se coloca en una pila de descartar bocarriba, al lado del mazo de acciones. Los jefes se rigen por los iconos de sus cartas de acción de izquierda a derecha, como de costumbre, pero presentarán varios iconos (que se explican a continuación) que no se encuentran en otros enemigos. Al igual que algunas cartas de equipamiento, determinadas cartas de acción de los jefes incluyen los peligrosos iconos de repetición,  lo que significa que el enemigo repetirá *toda* su acción varias veces al resolver esa carta de acción.

Cuando el mazo de acciones del jefe se encuentre vacío al iniciar su activación, se coge la pila de descartar y se coloca bocabajo *sin* barajarla para crear el mazo de acciones del jefe. Luego, el combate podrá continuar normalmente. El patrón de ataque del jefe será el mismo que en las activaciones anteriores. Si examinan este patrón atentamente, los jugadores podrán obtener la ventaja necesaria para derrotarlo.

## ATAQUES DE LOS JEFES

Ten en cuenta que los jefes no giran al atacar. Solo cambian su orientación al moverse. Esto puede hacer que el ataque de un jefe no afecte en absoluto a algún personaje en función de su alcance y de la posición de este.

Los ataques de un jefe se resuelven de manera similar a los de los demás enemigos, pero estos cuentan con un poderoso icono único que otros enemigos no tienen: el icono de área.



Algunos ataques de los jefes tienen como objetivo a un personaje o nodo concreto, pero otros afectan a varios nodos. El **icono de área** indica un ataque multinodo. La imagen de los sectores que hay bajo el icono de ataque muestra los sectores afectados. Todos los personajes situados en un nodo de esos sectores y al alcance del ataque se considerarán objetivos, y cada uno deberá tirar los dados para determinar el valor de bloqueo, aguante o evasión.

## MOVIMIENTO DE LOS JEFES

Cuando un jefe se mueve hacia un personaje, gíralo para que el centro de su sector frontal se oriente hacia un nodo adyacente más cercano al personaje. A continuación, el jefe se moverá hacia delante en dirección a ese nodo. Cuando un jefe se aleja de un personaje, gíralo para que el centro de su sector trasero se oriente hacia un nodo adyacente más alejado del personaje. A continuación, el jefe se retirará hacia ese nodo sin cambiar su orientación. Cuando un jefe se mueva hacia una figura específica en su propio nodo, este girará en lugar de desplazarse a un nuevo nodo. Gira el jefe para que el centro de su sector frontal se oriente hacia esa figura.

Los personajes situados en el nodo de un jefe no se moverán cuando este se gire.

Cuando un jefe se desplace a un nodo en el que se encuentre un personaje, pega la base de este a la del jefe por el centro del sector que estaba orientado hacia él antes de que el jefe se moviera. Así, el personaje estará en el nodo del jefe y permanecerá en el mismo sector.



Cuando un jefe se mueve, puede hacerlo en una dirección sin cambiar su orientación. Solo se traslada hacia delante, hacia atrás, a la izquierda o a la derecha. No gira al hacerlo, sino que mantiene las orientaciones de sus sectores.






Los **iconos de giro** le permiten a un jefe girar sin moverse del sitio. El jefe gira 90° hacia la izquierda o la derecha según el icono que se muestre.



El **icono de rotación** también permite que el jefe gire sin moverse del sitio con un giro completo de 180°.

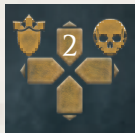
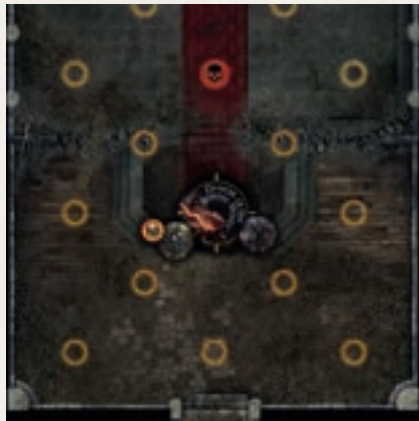


El **icono de salto** le permite a un jefe moverse directamente hasta su objetivo. Levanta al jefe del tablero y colócalo en el nodo en el que se encuentra su objetivo. El objetivo de un salto puede ser la figura que tiene la ficha de ataque  o el personaje más cercano . No hay límite para la cantidad de nodos que un jefe puede atravesar de un salto. El jefe no cambia su orientación al saltar, de modo que debes mantener todas las marcas de los sectores con la orientación que tenían antes del salto.

Todos los saltos cuentan además con el icono de expulsión . Durante el salto, los personajes pueden ser expulsados hacia cualquier nodo adyacente. No se considerarán situados en ningún sector en particular, ya que el jefe se desplomará sobre ellos.

## EJEMPLO DE ACTIVACIÓN DE UN JEFE

PASO 1



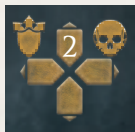
El jefe comienza su activación y se coge una carta de acción. El primer icono de la carta muestra 2 movimientos hacia el personaje que tiene la ficha de ataque, además del icono de expulsión.

PASO 2



El jefe ya está orientado hacia su objetivo, de modo que no necesita girar. A continuación, el jefe comienza sus 2 movimientos hacia el personaje que tiene la ficha de ataque.

PASO 3



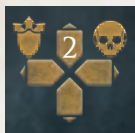
Al inicio del movimiento, el jefe expulsa a los dos personajes situados en su nodo. Cada personaje elige el nodo dentro del mismo sector hacia el que va a resultar expulsado.

PASO 4



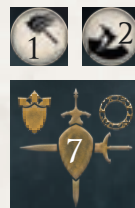
Tras resolver la expulsión, el jefe se mueve hacia la figura que tiene la ficha de ataque. Esto hace que el personaje que tiene la ficha de ataque sea expulsado nuevamente hacia el único nodo disponible dentro del sector frontal del jefe.

PASO 5



El jefe finaliza su último movimiento hacia delante. No hay ningún nodo disponible hacia el que pueda expulsarse la figura del personaje, así que la expulsión se realiza hacia un nodo adyacente en paralelo a la pared.

PASO 6



Ahora que el icono de movimiento está resuelto, el segundo icono muestra 7 puntos de daño con un alcance de 1 al personaje más cercano, y también otro icono de expulsión. Si el personaje elige evadir el ataque, puede moverse hacia un nodo adyacente. En este caso, el personaje elige bloquear el ataque y es expulsado hacia un nodo adyacente más alejado del jefe.

## RITUAL POSPARTIDA

Ya sea disfrutando de la gloria de la victoria o atormentados por la agonía de la derrota, después de completar una partida de *Dark Souls™: The Board Game* los jugadores deben devolver todas las cartas a sus mazos correspondientes. Procura mantener las cartas de batalla separadas por nivel, las cartas de tesoro separadas por tipo y clase, y los materiales de los jefes separados unos de otros.



# REGLAS DE LA CAMPAÑA

## INTRODUCCIÓN

Bienvenido a la campaña de *Dark Souls™*. Este es un conjunto de reglas complementario para *Dark Souls™: The Board Game*, destinado a quienes deseen disfrutar de una experiencia más completa con el juego de mesa de *Dark Souls™*, en el contexto de una progresión más gradual de las estadísticas de los personajes y del equipamiento. Esta sección explica cómo preparar una campaña completa diseñada para durar varias sesiones de juego.

Las partidas de la campaña de *Dark Souls™: The Board Game* giran en torno a diversos escenarios que representan determinados enfrentamientos de la franquicia de videojuegos *Dark Souls™*. Las campañas se han concebido para jugarse desde el principio hasta el final en el orden recomendado, aunque no es necesario jugarlas en una sola sesión. Las almas, las llamas, el equipamiento y los niveles de los personajes obtenidos se mantendrán durante toda la campaña, a menos que se gasten o se pierdan durante las partidas.





# REGLAS DE LA CAMPAÑA

A continuación, presentamos las reglas específicas para las partidas de campaña que difieren de las reglas para las partidas estándar ajenas a la campaña de *Dark Souls™: The Board Game*. A excepción de estos cambios concretos, se deben seguir las reglas estándar al jugar la campaña de *Dark Souls™*.

## PREPARACIÓN

La preparación de los escenarios de la campaña de *Dark Souls™* es prácticamente idéntica a la de las partidas estándar. Cada parte de un escenario tiene distintos tableros de exploración antes de las batallas contra los jefes, solo que su cantidad varía en función del tiempo de exploración previo a la siguiente batalla contra un jefe en la franquicia de videojuegos *Dark Souls™*. La cantidad y la dificultad de las batallas pueden consultarse en la sección «Escenarios de campaña con el material básico» de la p. 34.

También es importante tener en cuenta que algunas áreas de exploración pueden incluir dos o más batallas contra jefes en lugar de solo una. Los jugadores no obtienen fichas de llama adicionales ni restablecen los tableros hasta que hayan derrotado al jefe final de un área.

## ENTRADA Y SALIDA DE JUGADORES

Durante la campaña, puede que un nuevo jugador quiera unirse al grupo con la partida ya comenzada o que un jugador que esté participando tenga que irse.

Los jugadores nuevos podrán unirse a una campaña que esté en curso a cambio de 1 llama cada uno. El nuevo jugador comenzará a jugar con las estadísticas y el equipamiento inicial del personaje. La nueva cantidad máxima de llamas se basará en la nueva cantidad de personajes.

Si el personaje de un jugador abandona el grupo, este obtendrá 1 llama, el equipamiento del personaje se introducirá en el inventario y la cantidad máxima de llamas se modificará de acuerdo con la nueva cantidad de personajes.

## RETIRADA

El grupo tiene la opción de **retirarse** de las batallas en las que no participe un jefe. Al entrar en una habitación que tenga una carta de batalla bocabajo, la batalla comenzará normalmente con la preparación de esta y la activación de los enemigos. Cuando se hayan resuelto todas las acciones de los enemigos, el grupo puede decidir retirarse de la batalla. Se deberán colocar inmediatamente las figuras de los personajes en los nodos de entrada de un tablero que esté conectado con el actual.

No se obtendrán almas como recompensa por la batalla ni se restaurará la salud. Los jugadores deberán dejar todos los cubos rojos en sus barras de resistencia. Al retirarse de una batalla, las figuras de los enemigos se sacan del tablero, la carta de batalla se coloca bocabajo y los jugadores tendrán que enfrentarse a ellos de nuevo (o volver a retirarse) si vuelven a pasar por ahí.

## LLAMAS

- El grupo comienza la campaña con la cantidad estándar de llamas (consulta «Preparación inicial», p. 8).
- Tras la derrota de un minijefe, un jefe principal o un megajefe, no se restablecerán las llamas de la hoguera, sino que el grupo obtendrá 1 llama.
- El grupo puede comprarle llamas adicionales a la Guardiania del fuego a cambio de 2 almas por personaje del grupo, hasta un máximo equivalente a la cantidad inicial de llamas (por ejemplo, una llama adicional para un grupo de tres personajes costará 6 almas y el máximo de llamas que este podrá tener es de 3).

## DESARROLLO DE LA CAMPAÑA

Según vayáis matando a los jefes, se irán encendiendo nuevas hogueras y abriendo nuevas áreas para explorar. La campaña finaliza cuando el grupo se queda sin llamas o al derrotar al jefe final del escenario.

## EL TABLERO DE HOGUERA

Cuando se compran tesoros al Herrero Andre, el coste aumenta a 2 almas por carta de tesoro. Las cartas de tesoro no deseadas que no se estén usando pueden revenderse al Herrero Andre por 1 alma cada una. Esos tesoros se descartarán y no podrán encontrarse nuevamente durante la campaña.

El coste de la subida de nivel de las estadísticas en la Guardiania del fuego se cambia a:

|                        |          |
|------------------------|----------|
| Nivel básico a nivel 1 | 4 almas  |
| Nivel 1 a nivel 2      | 8 almas  |
| Nivel 2 a nivel 3      | 16 Almas |

Además, las estadísticas de todos los cartones de personaje podrán mejorarse al nivel 4 a cambio de 20 almas. Se considera que el valor de cualquier estadística de nivel 4 es de 40.

## EL PRIMER VIAJE

### *Dark Souls™ 1*

*Aunque este no es más que vuestro primer viaje, el camino de los no muertos elegidos es traicionero, carente de toda piedad. Os llevará por las ruinosas callejuelas y las torres de vigilancia malditas del Burgo de los no muertos, a través del viejo puente de piedra hasta la Fortaleza de Sen y, finalmente, a la esplendorosa ciudad de Anor Londo, el hogar de Gwyn, el Señor de la Luz Solar.*

*No será esta una empresa fácil, pues os acecharán enemigos en cada esquina. Desde vuestros primeros pasos por el Burgo de los no muertos, os veréis asaltados por legiones de soldados huecos y zombis carentes de todo entendimiento, y vuestra única recompensa por derrotarlos será el poder enfrentaros a Gargoyles que montan guardia en la próxima parada que os depara vuestro viaje. Si sobrevivís, descubriréis que lo mismo os espera en la Fortaleza de Sen, un antiguo campo de pruebas erigido por los dioses, donde Titanite Demons deambulan sin descanso entre incontables trampas y peligros.*

*Finalmente, si lográis manteneros con vida y llegar a Anor Londo, deberéis prepararos como nunca para la batalla. Allí os aguardan dos de los rivales más poderosos de entre cuantos os quedan por enfrentar: Dragon Slayer Ornstein y Executioner Smough. Ese será vuestro último desafío, pero no uno que vayáis a disfrutar, pues muchos no muertos elegidos han sucumbido ante ellos antes que vosotros.*



## SECTION 1 BURGO DE LOS NO MUERTOS

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 2
- Gargoyle (minijefe)\*
- Gargoyle (minijefe)\*

\* El grupo recibe el tesoro de Gargoyles solo si vence en dos batallas seguidas contra Gargoyles. Si pierde ante la segunda Gargoyle, deberá combatir contra las dos de nuevo tras volver a abrirse paso hasta la puerta de niebla.



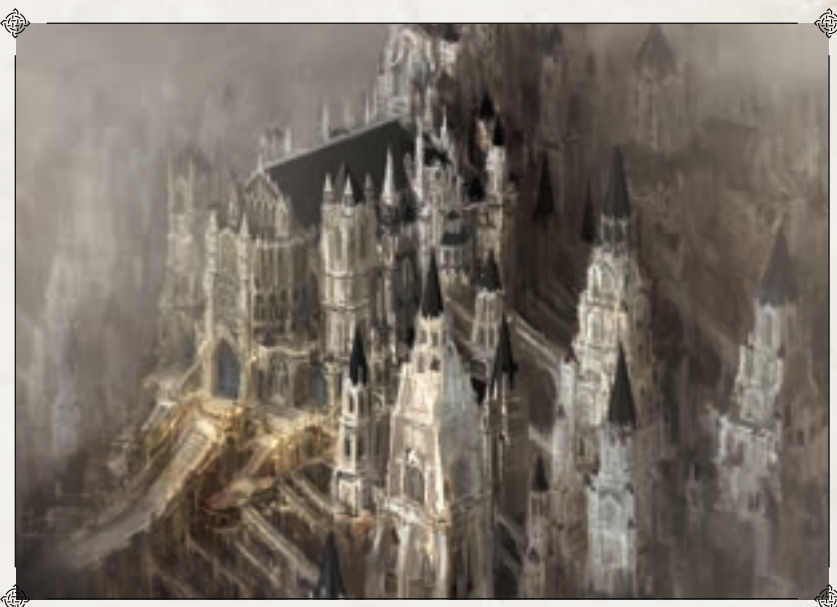
## PARTE 2 FORTALEZA DE SEN

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2
- Titanite Demon (minijefe)



## SECTION 3 ANOR LONDO

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3
- Ornstein y Smough (jefes principales)



# LA ESPADA EN ESPIRAL

## *Dark Souls™ 3*

*El Reino de Lothric es donde comienza el viaje de todos los seres de la ceniza, tras el despertar de vuestra especie con el repique de las campanas. Es aquí donde recibiréis la bendición de Iudex Gundyr y obtendréis la espada en espiral para poder reavivar la hoguera y dar los primeros pasos en busca de vuestro destino.*

*Lothric fue antaño una ciudad espléndida, célebre por su nobleza y fidelidad, así como por la valentía y sabiduría de sus caballeros y sacerdotes. Su gobernante fue el Rey Oceiros, conocido hoy como el Rey Consumido, pues su locura fue la causa del declive de este lugar, antaño grandioso. Ahora, el gobierno de Lothric se halla únicamente en manos de los no muertos, cadáveres que se niegan a soltar su yugo sobre el mundo de los vivos mientras deambulan eternamente por las almenas y muros de la ciudad y ocupan las calles del Asentamiento de no muertos que yace más allá.*

*Aquí, los no muertos no están solos, pues entre ellos se encuentran los corrompidos guardianes de antaño. Los más grandes y letales entre sus filas son los poderosos Winged Knights, cuyos votos sagrados hace tiempo que fueron olvidados. A ellos se unen Outrider Knights de Boreal Valley, desquiciados por los Ojos del Pontífice y transformados en poco más que bestias sin sentido ni razón. Si os empeñáis en continuar vuestro viaje a las entrañas de Lothric, no solo habréis de derrotar a estas pobres almas torturadas, sino también al ser más poderoso que mora tras el Gran Muro: la temible Dancer of the Boreal Valley.*



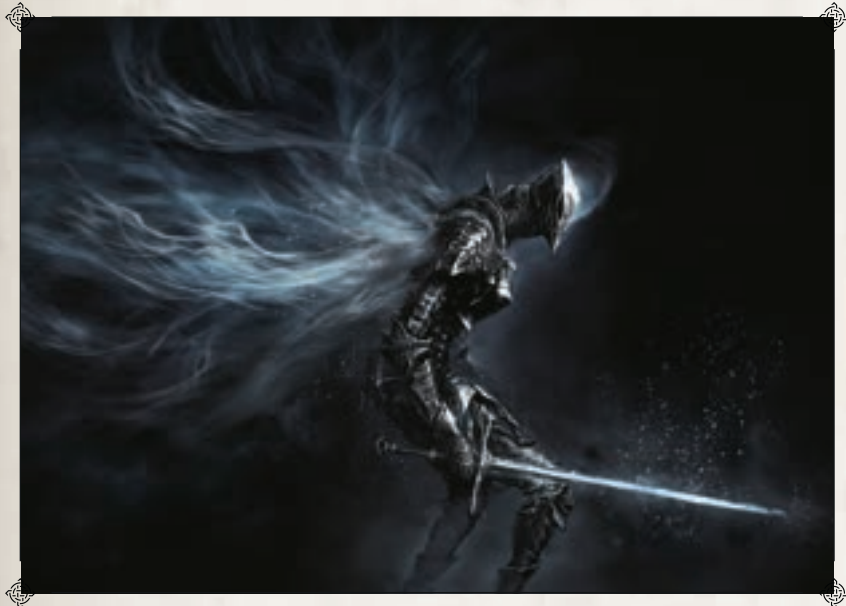
## SECTION 1 MURO ALTO DE LOTHRIC

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2
- Winged Knight (minijefe)



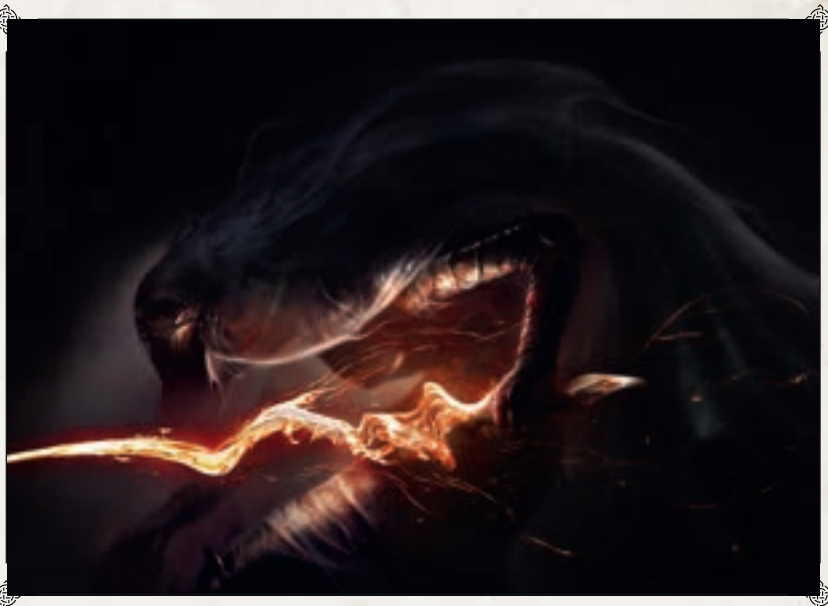
## SECTION 2 ASENTAMIENTO DE NO MUERTOS

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 3
- Boreal Outrider Knight (minijefe)



## SECTION 3 MURO ALTO DE LOTHRIC


















- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3
- Dancer of the Boreal Valley  
(jefe principal)







## CARTAS DE BATALLA

|  |  |   |  |
|--|--|---|--|
|  Nodo de aparición primario   |  Batalla de nivel 1 |  Hollow Soldier            |  Cofre del tesoro |
|  Nodo de aparición secundario |  Batalla de nivel 2 |  Crossbow Hollow           |  Barriles         |
|  Nodo de obstáculo primario   |  Batalla de nivel 3 |  Large Hollow Soldier      |  Lápida           |
|  Nodo de obstáculo secundario |  |  Silver Knight Swordsman   |  |
|  Batalla con trampas          |  |  Silver Knight Greatbowman |  |
|  |  |  Sentinel                  |  |

## ESTADÍSTICAS DE LOS ENEMIGOS

|   |   |   |   |  |   |
|---|---|---|---|--|---|
|  Amenaza |  Tamaño del mazo de acciones |  Bloqueo (contra físico) |  Aguante (contra mágico) |  Salud inicial |  Punto de enfurecimiento |
|---|---|---|---|--|---|

## MOVIMIENTO DE LOS ENEMIGOS









|   |   |
|---|---|
|  Expulsar e Infligir daños   |  Moverse hacia el personaje más cercano                  |
|  Expulsar al personaje al moverse  |  Moverse hacia el personaje con la ficha de ataque       |
|  Saltar al personaje especificado (el más cercano o el personaje con la ficha de ataque) |  Moverse la cantidad de nodos en la dirección indicada |










## ATAQUES DE LOS ENEMIGOS

|   |  |   |  |
|---|--|---|--|
|  Atacar al personaje más cercano                         |  |   |  |
|  Expulsar a los personajes después del ataque            |  Atacar al personaje con la ficha de ataque |   |  |
|  Dañar a todos los personajes del nodo objetivo        |  Infligir daño físico                     |   |  |
|  Dañar a todos los nodos en los sectores especificados |  |   |  |
|  Sector de jefe neutral                                  |  Sector de jefe de ataque                  |  Sector de jefe vulnerable |  Infligir daño mágico |





## ICONOS DEL EQUIPAMIENTO

|  |   |
|--|---|
|  Arma de una mano   |  Mejora de arma          |
|  Arma de dos manos  |  Mejora de armadura      |
|  Armadura           |  Bloqueo (contra físico) |
|  Casillas de mejora |  Aguante (contra mágico) |

## ATAQUES DE LOS PERSONAJES

|  |  |
|--|--|
|  1 Dados negros   |  Infligir daño mágico                         |
|  2 Dados azules   |  Dañar a todos los enemigos del nodo objetivo |
|  3 Dados naranjas   |  Asta (imposible atacar con un alcance de 0)  |
|  1 Mover la cantidad de nodos indicada en cualquier dirección |  Expulsar a los enemigos afectados            |

## OTROS ICONOS

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
|  Provocación |  Alcance de ataque |  Repetir acción o ataque |  Evasión |
|---|---|---|---|

## ESTADOS PERJUDICIALES

|  |   |  |   |
|--|---|--|---|
|  Hemorragia |  Congelación |  Veneno |  Mareo |
|--|---|--|---|