

A character in full dark armor, seen from behind, walking away on a path through a dark, misty forest. The path is illuminated by a light source, creating a reflection on the ground. The trees are tall and thin, with some glowing green spots in the background.

DARK SOULS™
THE BOARD GAME

DARKROOT EXPANSION



DARKROOT



Darkroot, el antiguo corazón del reino de Oolacile, aún alberga varios de los puntos emblemáticos de aquel feudo ligado a la hechicería y los mitos de antaño. Sin duda, el más sobrecogedor de todos ellos es el lugar de descanso eterno de Sir Artorias the Abysswalker, custodiado hoy y para siempre por su compañero, el Great Grey Wolf Sif.

Artorias, el más fuerte de los cuatro caballeros de Gwyn, Señor de la Luz Solar, fue el primer mortal en cruzar el Abismo tras llegar a un pacto con las bestias que lo habitaban. Cuando Manus, el Padre del Abismo, consumó su amenaza a Oolacile, Artorias libró allí su última batalla, en la que entregó su vida. Arrollado por la oscuridad, Artorias protegió a su compañero sin desfallecer, ni siquiera cuando el antaño honorable caballero terminó sucumbiendo ante ella. En ese momento, Artorias fue condenado a resucitar en la locura y depravación para seguir deambulando eternamente, privado de su legítimo descanso.

Este relato describe el que es, con toda seguridad, el más noble y trágico sacrificio realizado en aquella civilización perdida, una leyenda cuya fuerza palidece únicamente ante la derrota definitiva del maldecido Artorias a manos de un héroe sin nombre. Fue entonces cuando la immaculada alma de Artorias pudo por fin reunirse con sus hermanos de armas, su honor restaurado, su leyenda reavivada.

INTRODUCCIÓN

La expansión *Darkroot* está diseñada para utilizarse con *Dark Souls™: The Board Game*. Añade nuevos enemigos, cartas de batalla y cartas de tesoro, además de introducir a los jefes principales Artorias y Great Grey Wolf Sif en el juego.

La expansión *Darkroot* incluye artículos en inglés, francés, alemán, italiano y español. Las cartas marcadas con el icono universal  están diseñadas para poder usarse en todos los idiomas. Las cartas con uno de los iconos de bandera  se usan

únicamente en el idioma correspondiente de entre los cinco disponibles. Antes de jugar por primera vez, asegúrate de apartar todas las cartas que tengan iconos de bandera distintos al del idioma que hayas elegido. Debes quedarte únicamente con las cartas universales y aquellas marcadas con la bandera del idioma que prefieras.



Para descargar este manual en tu idioma, ve a: steamforged.com/darksouls-expansions-rules





ÍNDICE

La expansión *Darkroot* incluye los siguientes artículos:

- 1 anexo con las reglas de la expansión
- 18 cartas de batalla
- 15 cartas de tesoro
- 14 figuras de enemigos
- 7 cartas de datos de enemigo
- 1 figura del Great Grey Wolf Sif
- 1 rueda de salud del Great Grey Wolf Sif
- 1 carta de datos del Great Grey Wolf Sif
- 14 cartas de acción del Great Grey Wolf Sif
- 3 cartas de tesoro del Great Grey Wolf Sif
- 1 figura de Artorias
- 1 rueda de salud de Artorias
- 1 carta de datos de Artorias
- 13 cartas de acción de Artorias
- 3 cartas de tesoro de Artorias



Mushroom Child



Mushroom Parent



Shears Scarecrow



Plow Scarecrow



Demonic Foliage



Stone Knight



Stone Guardian



Great Grey Wolf Sif



Artorias



USAR LAS BATALLAS DE LA EXPANSIÓN

Al inicio de la partida, los jugadores eligen si quieren usar las cartas de batalla de la expansión que incluyen los enemigos Mushroom Parent, Mushroom Child, Stone Knight, Stone Guardian, Demonic Foliage, Plow Scarecrow y Shears Scarecrow. Añade esas cartas a las cartas de batalla que ya tienes, teniendo en cuenta el nivel, y barájalas todas.

Si los jugadores quieren dar más protagonismo a los enemigos de la expansión, pueden retirar seis cartas de batalla de nivel 1, seis de nivel 2 y seis de nivel 3 de sus respectivos mazos antes de introducir las cartas de batalla de la expansión *Darkroot* en los mazos de batallas y barajarlos.

Con las cartas de batalla de la expansión *Darkroot*, al luchar aparecerán las figuras de Mushroom Parent, Mushroom Child, Stone Knight, Stone Guardian, Demonic Foliage, Plow Scarecrow y Shears Scarecrow. La información de cada una de ellas está disponible en sus respectivas cartas de datos de enemigo.

USAR LOS TESOROS DE LA EXPANSIÓN

Al inicio de la partida, los jugadores eligen si quieren sustituir algunas cartas de tesoro común del juego principal por las cartas de tesoro de la expansión. Durante el paso 6 de la preparación de la partida (consulta «6. Mazo de tesoros»

en la pág. 9 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*), retira quince cartas de tesoro común al azar y sustitúyelas por las quince cartas de tesoro común de la expansión *Darkroot* antes de barajar el mazo correspondiente.



DIFICULTAD DE EVASIÓN 0

Tanto Sif como Artorias cuentan con cartas de acción con una dificultad de evasión 0. Incluso los personajes sin dados de evasión podrán evadir el ataque de forma automática a cambio de 1 punto de energía (a menos que estén equipados con una carta de tesoro que impida la evasión).

No obstante, ten en cuenta que los personajes aún podrán decantarse por bloquear el ataque en lugar de evadirlo. Se arriesgarán a sufrir daños, pero no tendrán que consumir energía.



USAR AL GREAT GREY WOLF SIF

El Great Grey Wolf Sif es un nuevo jefe principal. Después de derrotar al minijefe, los jugadores podrán abrirse paso por varias batallas de los niveles recomendados hasta vérselas con el Great Grey Wolf Sif, una ruta que culminará en una batalla contra esta fiel criatura como jefe principal.

Sif es el primer jefe de *Dark Souls™: The Board Game* que incluye un periodo de recuperación en sus cartas de acción. El periodo de recuperación, que se activa cuando Sif se acerca a su final, supone un estado de debilidad para él. Pero no te confundas: eso no quiere decir que Sif vaya a ser una presa fácil. Alcanzar el Limping Strike de Sif no es algo que puedas tomarte a la ligera.



USAR A ARTORIAS

Artorias es otro jefe principal nuevo. Después de derrotar al minijefe, los jugadores podrán abrirse paso por varias batallas de los niveles recomendados hasta vérselas con Artorias, una ruta que culminará en una batalla contra este ágil jefe principal.

Ten en cuenta que Artorias no se enfurece igual que los demás jefes. En lugar de añadir una carta de enfurecimiento a su mazo de acciones, se retiran dos cartas de acción al azar y se añaden las tres de enfurecimiento. Ten cuidado al aproximarte a su punto de enfurecimiento; la temible combinación de saltos y ataques que te espera puede suponer tu derrota si los subestimas.

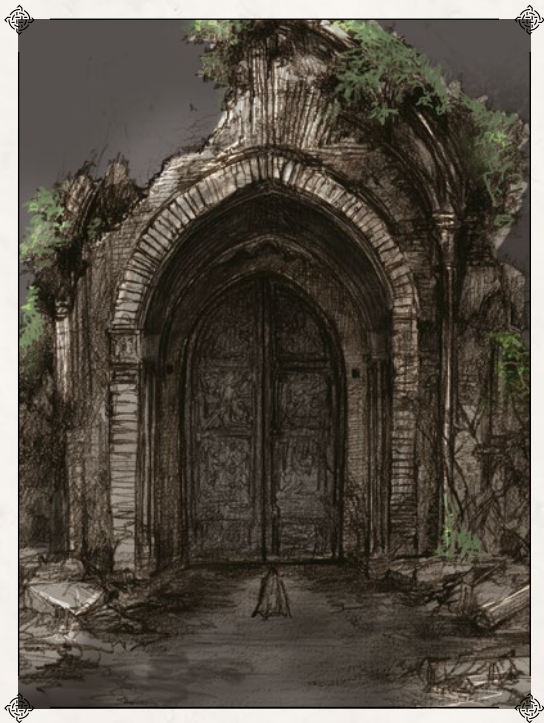


ESCENARIO DE CAMPAÑA

ENFRENTAMIENTO CON EL ABISMO

Dark Souls™ 1

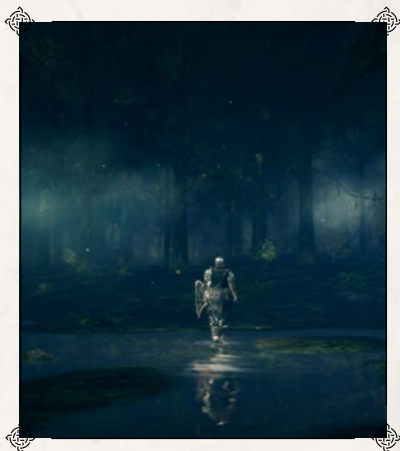
Al comenzar vuestra misión, guardad cautela en el jardín, pues incluso allí encontraréis enemigos tan implacables como inusuales. Según os adentréis en Darkroot, descubriréis claros que antaño parecieron plácidos, pero que ahora se encuentran plagados de seres deseosos de expulsar a cualquier extraño de sus dominios. Allí os aguarda el gran guardián, aquel cuya muerte abrirá la oscura grieta que ha de devolveros a la antigua era de los mitos. Pero en un tiempo en el que las leyendas aún no existen, no os queda sino temer al honorable héroe de Oolacile, por cuyas venas hoy deshonradas corre la terrible corrupción del Abismo.



PARTE 1 JARDÍN DE DARKROOT

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 3 en Hydra Lake

** Usa concretamente esta batalla de nivel 3 en este tablero. El grupo continuará con la parte 2 tras haber ganado la batalla.*



Después de completar la parte 1, los jugadores amplían el mazo de tesoros con las cartas de tesoro avanzado y legendario según las instrucciones, y a continuación se restablece el área de juego para seguir explorando hasta llegar a la batalla con el jefe principal (consulta «Preparación después del minijefe» en la pág. 9 del manual de Dark Souls™: The Board Game).



PARTE 2 CUENCA DE DARKROOT

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3
- Great Grey Wolf Sif (jefe principal)

PARTE 3 BOSQUE REAL

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3
- Artorias (jefe principal)





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

Escritor principal: Sherwin Matthews

Edición: Darla Kennerud

Modelado: Dave Kidd, Duncan Louca

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

Agradecimientos:

A todos nuestros patrocinadores de Kickstarter y contribuyentes tardíos