

A character in full dark armor, seen from behind, stands in a dark, misty forest. The character is illuminated by a faint light source, creating a path of light on the ground. The background is filled with dark, silhouetted trees and a hazy atmosphere.

DARK SOULS™
THE BOARD GAME

DARKROOT EXPANSION



DARKROOT



Jadis le cœur du royaume d'Oolacile, le Darkroot possède encore plusieurs monuments de ce royaume aux mythes et sortilèges anciens. Le plus poignant d'entre eux est sans aucun doute le lieu de repos éternel de Sir Artorias l'Abbysswalker, gardé éternellement par son compagnon, le Great Grey Wolf Sif.

Artorias, le plus fort des quatre chevaliers de Gywn, le seigneur de la lumière, fut le premier mortel à traverser les Abysses, ayant passé un accord avec les bêtes qui les habitent. Lorsque Manus, le Père des Abysses, vint menacer Oolacile, Artorias dut sacrifier sa vie dans ce combat final. Submergé et succombant à la corruption du Dark, Artorias, le fier chevalier, protégea tout de même son compagnon. À ce moment précis, Artorias fut maudit et condamné à errer sous la forme d'un revenant fou et torturé, à jamais privé du droit de repos.

Cette légende décrit ce qui est sans aucun doute le plus noble et tragique des sacrifices de cette civilisation perdue, un récit épique dont le souffle n'est éclipsé que par la défaite de cet Artorias contaminé face à un héros sans nom. Par cet acte, l'âme originale d'Artorias put enfin trouver le repos aux côtés de ses frères chevaliers, son honneur étant enfin restauré et sa légende ressuscitée.

INTRODUCTION

L'extension *Darkroot* est destinée à être utilisée avec *Dark Souls™ : The Board Game*. Elle ajoute de nouveaux ennemis, des cartes de rencontre, des cartes trésor ainsi les boss principaux Artorias et Great Grey Wolf Sif au jeu.

L'extension *Darkroot* inclut des composants en anglais, en français, en allemand, en italien et en espagnol. Les cartes avec l'icône universelle  sont destinées à être utilisées dans toutes les langues. Les cartes avec l'une des icônes de drapeau 

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



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





CONTENU

L'extension *Darkroot* inclut les éléments suivants :

- 1 x Encart de règles
- 18 x Cartes de rencontre
- 15 x Cartes trésor
- 14 x Figurines ennemies
- 7 x Cartes de données d'ennemi
- 1 x Figurine Great Grey Wolf Sif
- 1 x Compteur de santé Great Grey Wolf Sif
- 1 x Carte de données Great Grey Wolf Sif
- 14 x Cartes de comportement Great Grey Wolf Sif
- 3 x Cartes trésor Great Grey Wolf Sif
- 1 x Figurine Artorias
- 1 x Compteur de santé Artorias
- 1 x Carte de données Artorias
- 13 x Cartes de comportement Artorias
- 3 x Cartes trésor Artorias



Mushroom Child



Mushroom Parent



Shears Scarecrow



Plow Scarecrow



Demonic Foliage





Stone Knight



Stone Guardian



Great Grey Wolf Sif



Artorias



UTILISER LES RENCONTRES DE L'EXTENSION

Au début de la partie, les joueurs peuvent choisir d'utiliser les cartes de rencontre de l'extension qui incluent les ennemis Mushroom Parent, Mushroom Child, Stone Guardian, Stone Knight, Demonic Foliage, Plow Scarecrow et Shears Scarecrow. Ajoutez ces cartes aux cartes de rencontre existantes en fonction du niveau et mélangez toutes les cartes aléatoirement comme d'habitude.

Les joueurs qui veulent se concentrer sur les ennemis de l'extension peuvent choisir de retirer six cartes de rencontre de niveau 1, six cartes de niveau 2 et six cartes de niveau 3 de leurs paquets respectifs avant de mélanger les cartes de rencontre de l'extension *Darkroot* dans les paquets de rencontre.

Les cartes de rencontre de l'extension *Darkroot* font apparaître les figurines Mushroom Parent et Child, Stone Knight, Stone Guardian, Demonic Foliage, Plow Scarecrow et Shears Scarecrow. Les informations relatives à ces figurines peuvent être trouvées sur leurs cartes de données d'ennemi correspondantes.

UTILISER LES TRÉSORS DE L'EXTENSION

Au début de la partie, les joueurs peuvent choisir d'utiliser les cartes trésor de l'extension au lieu de certaines des cartes trésor commun du jeu principal. Lors de l'étape 6 de la mise en place de la partie (voir « 6. Paquet Trésor » à la p. 9 du

livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*), retirez quinze cartes aléatoires du paquet trésor commun et remplacez-les par les quinze cartes trésor commun de l'extension *Darkroot* avant de mélanger le paquet trésor.



DIFFICULTÉ D'ESQUIVE 0

Sif et Artorias ont tous deux des cartes de comportement avec une difficulté d'Esquive de 0. Même un personnage sans dé d'esquive peut esquiver l'attaque et réussir automatiquement en dépensant 1 point d'Endurance (à moins qu'ils soient équipés d'une carte trésor indiquant que le personnage ne peut pas esquiver).

Notez, cependant, que les personnages peuvent dans tous les cas choisir de bloquer l'attaque. Ils risqueront de subir quelques dégâts mais n'auront pas à dépenser d'Endurance.



UTILISER GREAT GREY WOLF SIF

Le Great Grey Wolf Sif offre aux joueurs une nouvelle option de boss principal. Après avoir vaincu le boss secondaire, les joueurs peuvent choisir de combattre en utilisant les niveaux de rencontre recommandés pour le Great Grey Wolf Sif, une voie qui trouve son apogée dans un combat avec cette loyale créature en tant que boss principal.

Sif est le premier boss de *Dark Souls™: The Board Game* à intégrer une fonction de Refroidissement à ses cartes de comportement. Le Refroidissement, qui a lieu lorsque Sif approche de la mort, montre la créature dans un état affaibli. Mais détrompez-vous : cela ne veut pas dire pour autant que Sif est une rencontre facile. Arriver jusqu'au Limping Strike de Sif n'est pas une tâche à prendre à la légère.



UTILISER ARTORIAS

Artorias offre aux joueurs une nouvelle option de boss principal. Après avoir vaincu le boss secondaire, les joueurs peuvent choisir de combattre en utilisant les niveaux de rencontre recommandés pour Artorias, une voie qui trouve son apogée dans un combat avec ce boss principal agile.

Notez qu'Artorias ne s'intensifie pas de la même façon que les autres boss. Plutôt que d'ajouter une carte Intensification à son paquet de comportement existant, vous retirez deux cartes de comportement aléatoires, puis ajoutez les trois. Prenez garde lorsque vous approchez de son seuil d'intensification : la terrifiante combinaison d'attaques en bond qui vous attend peut signer votre arrêt de mort si vous la sous-estimez.



SCÉNARIO DE CAMPAGNE

AFFRONTER L'ABYSSE

Dark Souls™ 1

Alors que vous partez en mission, restez sur vos gardes dans le Jardin, car même ici vos ennemis se montreront aussi implacables qu'inhabituels. En vous aventurant plus profondément dans le Darkroot, vous découvrirez des clairières autrefois paisibles aujourd'hui hantées par des entités qui ne veulent rien d'autre que chasser les intrus de leur domaine. Le grand gardien vous attend là-bas, et sa mort ouvrira la faille de ténèbres qui vous renverra dans une ère antique et mythique. À une époque précédant la légende, il vous faudra redouter le fier sauveur d'Oolacile, car la corruption des Abysses coure dans ses veines davantage que son honneur.

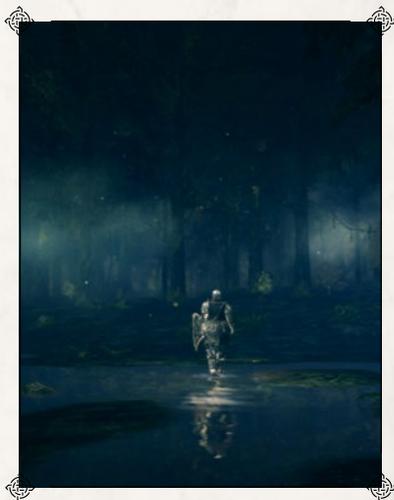


SECTION 1 JARDIN DU DARKROOT

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 3 Hydra Lake*

** Utilisez cette rencontre de niveau 3 spécifiquement nommée pour cette tuile. Le groupe passe à la section 2 lorsque la rencontre est remportée.*

Après avoir terminé la section 1, les joueurs augmentent le paquet trésor en ajoutant les cartes de trésor légendaire et transposé comme indiqué, puis ils réinitialisent la zone de jeu pour commencer une exploration supplémentaire menant à la rencontre avec le boss principal dans 'Mise en Place après le Boss Secondaire' à la p. 9 du livre de règles de Dark Souls™: The Board Game.



SECTION 2 BASSIN DU DARKROOT

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
- Great Grey Wolf Sif (Boss principal)

SECTION 3 BOIS ROYAL

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
- Artorias (Boss principal)





Série *Dark Souls*™ par : BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Concept de jeu : Mat Hart et Rich Loxam

Création de jeu : David Carl, Alex Hall, Mat Hart, Bryce Johnston, Rich Loxam, Steve Margetson et Jamie Perkins

Personnes en charge du développement : David Carl et Alex Hall

Conception graphique et mise en page : Tom Hutchings

Auteur principal : Sherwin Matthews

Révision : Darla Kennerud

Modélage : 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

Remerciements :

Tous nos soutiens Kickstarter et contributeurs tardifs.

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