

A dark, atmospheric illustration of a character from Dark Souls, likely the Executioner, riding a horse in a chariot. The character is wearing a mask and heavy, dark armor. The horse is also dark and appears to be wearing a mask or harness. The background is black, making the character and horse stand out.

DARK SOULS™

THE BOARD GAME

THE EXECUTIONER'S CHARIOT



EL EXECUTIONER'S CHARIOT



Cuando la maldición de no-muerte descendió sobre el reino del Old Iron King, decretó que aquellos afligidos serían confinados en Huntsman's Copse, un área oscura en la que se les daría caza cual alimañas. Además, se creó una cárcel infernal para las víctimas: el Purgatorio de no muertos. En esta siniestra prisión, las víctimas de la no-vida serían torturadas y desfiguradas según los deseos del rey; un castigo por osar alzarse contra la humanidad.

Desde entonces, el imperio del Old Iron King ha sido decimado y las tierras de Drangleic han caído ante los no muertos. Aun así, el miserable Purgatorio prevalece, rebosante de aquellos que antaño fueron desterrados de este lugar. Su tortura continúa, pues el guardián de su tormento impío, el Executioner's Chariot, perdura.

¡No os confundáis! Aunque el nombre sugiera que el Executioner es la auténtica amenaza, la monstruosidad de dos cabezas que tira del carro debería inspirar más temor todavía en vuestros corazones. Se trata de una creación cargada de odio y malicia cuya única finalidad consiste en atormentar a las hordas sin fin de no muertos, una oscura ventana a la espantosa locura de su maestro y a una era de barbarie olvidada.







INTRODUCCIÓN

La expansión *Executioner's Chariot* es una expansión de *Dark Souls™: The Board Game*. El Executioner's Chariot es un megajefe, un poderoso enemigo al que los jugadores podrán enfrentarse después de luchar en numerosos encuentros, un minijefe y un jefe principal.





CONTENIDOS

La expansión *Executioner's Chariot* incluye elementos en inglés, francés, alemán, italiano y español. Las cartas con el icono universal  se podrán usar en todos los idiomas. Las cartas con un icono de bandera      solo podrán usarse en el idioma correspondiente a su bandera. Antes de empezar a jugar, separa las cartas con un icono de bandera distinto al de tu idioma de preferencia. Así solo tendrás las cartas universales y las cartas destinadas a usarse en tu idioma de preferencia.



Descárgate el reglamento en tu idioma en: steamforged.com/darksouls-expansions-rules

La expansión *Executioner's Chariot* incluye:

- 1x reglamento
- 10x Cartas de encuentro
- 6x Miniaturas de enemigo
- 2x Cartas de información de enemigo
- 1x Carta de preparación de megajefe
- 2x Miniaturas de Executioner's Chariot
- 1x Contador de salud de Executioner's Chariot
- 1x Carta de información de Executioner's Chariot
- 4x Cartas de comportamiento de la pista del Executioner's Chariot
- 9x Cartas de comportamiento estándar del Executioner's Chariot
- 3x Cartas de comportamiento de rabia del Executioner's Chariot
- 2x Cartas de tesoro de Executioner's Chariot
- 1x tablero de juego de megajefe



Executioner's Chariot

2 Black Hollow Mages

4 Falchion Skeletons





Tablero de juego de megajefe



Carta de información y
Cartas de comportamiento



Cartas de tesoro



Contador de salud



Cartas de comportamiento
de la pista



Cartas de información
de enemigo



Cartas de encuentro
de nivel 4



Cartas de encuentro
de nivel 1-3



USAR LOS ENCUENTROS DE LA EXPANSIÓN

Al principio del juego, los jugadores pueden elegir usar las cartas de encuentro de la expansión que incluyen al Falchion Skeleton y al Black Hollow Mage. Añádelas a las cartas de encuentro actuales, según el nivel, y barájalas.

Las cartas de encuentro de la expansión Executioner's Chariot generan las miniaturas de Falchion Skeleton y Black Hollow Mage. La información sobre dichas miniaturas se encuentra en sus cartas de información correspondientes.

Además, los Black Hollow Mages tienen un nuevo icono de comportamiento de Levantar Skeleton, que les permite devolver los esqueletos derrotados al encuentro.













Si actualmente hay menos enemigos en el encuentro con la palabra "Esqueleto" en el nombre que los que había al principio del encuentro, elige un esqueleto enemigo derrotado y colócalo en el nodo de enemigos más cercano. Si hay más de un nodo de enemigos a la distancia más cercana, los jugadores eligen en cuál colocar al esqueleto.



DISPOSICIÓN DESPUÉS DEL JEFE PRINCIPAL

Antes de que un grupo se enfrente a un megajefe de expansión, los jugadores deberán restablecer ciertos elementos del juego, igual que hicieron después de enfrentarse al mini jefe (ver "Disposición antes del minijefe", pág. 9 del reglamento *Dark Souls™: The Board Game*).

Cuando los personajes derroten al jefe principal, añade la carta de tesoro de jefe principal al inventario. Después, recoge todas las casillas a excepción de la casilla de Hoguera, y vuelve a ponerlas en la caja del juego. Para el primer paso (Disposición de casillas), pon el Tablero de juego de dos caras de megajefe de forma que la entrada esté alineada con una de las entradas de la casilla de Hoguera. Asegúrate de que la parte de arriba muestra los nodos de enemigos     y los nodos de terreno      (no el lado con el nodo de megajefe ). Restablece las chispas de hoguera en el segundo paso, y en el cuarto paso

encuentra los elementos del juego para enfrentarte al megajefe. Realiza el paso 4 (Cartas de encuentro) tal y como se explica a continuación e ignora los pasos 5-7, ya que no hay cambios en los tableros del personaje, mazo de tesoro o fichas después del encuentro con el jefe principal.

En lugar de cuatro encuentros aleatorios de distintos niveles, el grupo tendrá que enfrentarse a un único encuentro de nivel 4 antes de poder enfrentarse al megajefe. Elige una de las cuatro cartas de **encuentros de nivel 4** al azar que contienen un megajefe y ponla mirando hacia abajo en el Tablero de juego de megajefe. Ten en cuenta que algunos encuentros de nivel 4 usan elementos de las expansiones de *Dark Souls™: The Board Game*. Si no dispones de algunos de los elementos que aparecen en una carta de encuentro de nivel 4 revelada, replázala con otra carta de nivel 4 al azar.

*La parte de encuentro del
Tablero de juego de megajefe*



CARTAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 4

Los encuentros de nivel 4 son un tipo de encuentro nuevo del *Dark Souls™: The Board Game* que se usa en las expansiones de megajefes. Solo podrás acceder a un encuentro con un megajefe después de completar con éxito un encuentro de nivel 4. Una vez hecho esto no podrás completar otro encuentro de nivel 4, sino que deberás preparar el encuentro con el megajefe situado junto a la casilla de Hoguera.



Las cartas de encuentro disponen de toda la información necesaria para preparar el encuentro. Cada carta de encuentro incluye la siguiente información:

1. Nombre
2. Enemigos
3. Terreno
4. Iconos de trampa
5. Nivel de dificultad
6. Disposiciones necesarias
7. Símbolo de juego

La información de una carta de encuentro de nivel 4 funciona de la misma manera que las cartas de encuentro de nivel 1-3 (ver pág. 17 del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*). Sin embargo, hay el doble de nodos de enemigos y de nodos de terreno en estos encuentros épicos. Además, los encuentros de trampas de nivel 4 contienen más nodos de trampas que los encuentros de nivel 1-3. Además, en un encuentro de nivel 4, los cuatro nodos del muro junto a la entrada son nodos de entrada, a diferencia de los tres nodos normales de los encuentros de nivel más bajo.

TERMINANDO UN ENCUENTRO DE NIVEL 4

Si el grupo vence a todos los enemigos y no muere ningún personaje, el grupo gana. Elimina los cubos negros y rojos de las barras de resistencia del personaje (ver "La barra de resistencia", pág. 20 del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*). A continuación, añade 8 almas por personaje al alijo de almas.





Ejemplo de encuentro de nivel 4: Purgatorio de no muertos

DISPOSICIÓN DESPUÉS DE UN ENCUENTRO DE NIVEL 4

Una vez el grupo haya derrotado a todos los enemigos de un encuentro de nivel 4, tendrá que enfrentarse al megajefe.

Pon los modelos del personaje en la casilla de Hoguera. El grupo podrá acudir a Andre el Herrero y/o al Guardián del Fuego, pero no podrá seguir explorando. Ten en cuenta que los personajes no reciben un descanso

gratuito al terminar el encuentro de nivel 4. En caso de querer descansar junto a la hoguera, deberán gastar una chispa. A continuación, elimina todas las fichas y modelos del tablero de juego de megajefe y dale la vuelta de forma que muestre el nodo de megajefe. Alinea la entrada con la entrada de la casilla de Hoguera y sitúa la ficha de Puerta de la niebla en esa entrada.



ENCUENTROS DE MEGAJEFE

CONCEPTOS BÁSICOS DE MEGAJEFE

En caso de terminar con éxito un encuentro de nivel 4, el megajefe estará esperando. Los encuentros de megajefe son la última prueba para un grupo en *Dark Souls™: The Board Game*. Los megajefes suelen tener más puntos de salud que los jefes principales, y sus ataques pueden ser aún más devastadores.

Los megajefes comparten muchas reglas con los otros enemigos, pero hay algunas diferencias importantes. Siguen las reglas normales para las activaciones y los encuentros con enemigos a excepción de las detalladas a continuación.



CARTAS DE INFORMACIÓN DE MEGAJEFE

Las cartas de información de megajefe comparten mucha información con otras cartas de información de jefe. Cada carta de información de megajefe incluye la siguiente información:

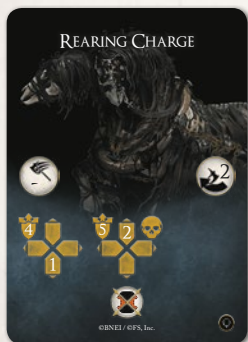
1. Nombre
2. Nivel de amenaza
3. Tamaño del mazo de comportamiento
4. Salud inicial
5. Punto de rabia
6. Valores de resistencia y bloqueo
7. Habilidad especial
8. Icono de megajefe y símbolo de juego



Esta información funciona de la misma manera que las cartas de información de jefe (ver "Cartas de información de jefe", pág. 26 del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*), con la excepción de que cada megajefe tiene un icono de megajefe en lugar de un icono de minijefe o jefe principal.

A diferencia de otros megajefes, la carta de información del Executioner's Chariot se voltea cuando el jefe gana rabia. La parte superior se usa durante el encuentro antes de que el jefe gane rabia, y la parte inferior (la que tiene un icono de rabia) cuando haya ganado rabia.

CARTAS DE COMPORTAMIENTO DE MEGAJEFE



Las cartas de comportamiento de megajefe funcionan de la misma manera que las otras cartas de comportamiento de jefe (ver "Cartas de comportamiento de megajefe", pág. 27 del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*).

Ten en cuenta que muchos megajefes tienen una disposición más detallada del mazo de comportamiento descrita en las reglas para poder dar inicio al encuentro de megajefe, cartas adicionales o efectos descritos en las reglas de "Elementos de juego personalizados".



INICIANDO EL ENCUENTRO DE MEGAJEFE EXECUTIONER'S CHARIOT

Una vez los jugadores hayan elegido entrar por la Puerta de la niebla, pon el modelo del personaje en los nodos de entrada junto a la puerta, sin olvidar que no pueden haber más de tres modelos en un mismo nodo. A continuación, pon la Ficha de atención en uno de los personajes y busca la carta de preparación de encuentro de megajefe.

Coloca los dos modelos del Executioner's Chariot (el corcel esquelético y el carro) en el nodo de megajefe y coloca los demás modelos de enemigos en los nodos de enemigos como se indica.

Una vez hecho esto, deberás preparar los mazos de comportamiento para el encuentro con el Executioner's Chariot, tal y como se explica a continuación:

1. Separa las nueve cartas de comportamiento estándar, las tres cartas de rabia (👊) y las cuatro cartas de comportamiento de la pista (🏁).
2. Coloca las cuatro cartas de comportamiento de la pista en orden; la carta con un 1 en la parte superior del mazo y la carta con un 4 al fondo. Este será el mazo de comportamiento para la primera parte del encuentro de megajefe. Colócalo mirando hacia abajo y al alcance de los jugadores, pero no lo barajes.
3. Baraja cuatro cartas de comportamiento estándar al azar y una de rabia. Este será el mazo de comportamiento para cuando gane rabia. (Ten en cuenta que hay más cartas de comportamiento de las que vas a necesitar. Esto hará que

el Executioner's Chariot actúe de una manera distinta cada vez que te enfrentes a él).

4. Revela una carta al azar del mazo de comportamiento de rabia por cada cementerio que hayas encontrado en el encuentro de nivel 4. Ten en cuenta que no te enfrentarás a estas cartas directamente, ¡memorízalas si puedes!
5. Baraja de nuevo el mazo de comportamiento de rabia y ponlo mirando abajo y cerca.

Llegados a este punto, el encuentro de megajefe está preparado.

A diferencia de otros jefes, el Executioner's Chariot usa mazos de comportamiento distintos antes de ganar rabia a los que usa tras ganarla. Durante la primera parte del encuentro, el corcel esquelético y el carro se activan juntos, como un único modelo, usando el mazo de comportamiento de la pista durante la activación de enemigos. Ver "Carrera mortal" en la pág. 14 para más información sobre cómo usar el mazo de comportamiento de la pista. A diferencia de otros encuentros de megajefe, los demás enemigos también se activarán durante la activación de enemigos usando su nivel de amenaza para determinar el orden de activación de forma normal. Cuando el Executioner's Chariot sea el único modelo enemigo restante, ganará **rabia**.



Tras ganar rabia, el encuentro de megajefe continúa como un encuentro de megajefe más tradicional, usando el mazo de comportamiento de rabia. Ver "Choque del carro" en la pág. 15 para más información.



Cartas de comportamiento estándar



Cartas de comportamiento de rabia



Cartas de comportamiento de la pista

TERMINANDO EL ENCUENTRO DE MEGAJEFE

¡Si un grupo derrota al megajefe, gana! Los megajefes tienen sus propias cartas de tesoro que se añadirán al inventario cuando los derrotes, pero solo pueden usarse en campañas personalizadas en las que el grupo sigue con sus aventuras después de derrotar a un poderoso megajefe (ver "Reglas de campaña", pág. 32 del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*).



ELEMENTOS DE JUEGO PERSONALIZADOS

Cada expansión de megajefe incluye elementos de juego personalizados que aportan desafíos y oportunidades únicas a los jugadores de *Dark Souls™: The Board Game*.

SIN VALOR DE SALUD INICIAL

Antes de que el Executioner's Chariot gane rabia, su carta de información no tiene valores de salud inicial, bloqueo o resistencia. No se puede atacar ni dañar a los enemigos sin valor de salud inicial. Los jugadores tienen que eliminar al resto de modelos enemigos para hacer que el Executioner's Chariot gane rabia. Cuando la gane, voltea la carta de información del megajefe a su cara de rabia, que sí tiene un valor de salud inicial como es habitual.

CARRERA MORTAL

Antes de que el Executioner's Chariot gane rabia, sigue un patrón de comportamiento fijo, determinado por el mazo de comportamiento de la pista. Esto representa su frenética carrera alrededor de la pista.

Las cartas de comportamiento de la pista tienen un tipo especial de ataque físico. En vez de atacar a personajes dentro de un arco o a un alcance determinado, su ataque afecta a todos los personajes en determinados nodos. Para resolver una carta de comportamiento de la pista, primero mueve el corcel y el carro al nodo mostrado, apuntando su arco frontal en dirección contraria al nodo en el que se encontraba antes de mover. Luego, mira la carta de comportamiento de la pista para ver qué nodos se ven afectados y resuelve el ataque físico contra los personajes afectados (incluidos los nodos en los que el Executioner's Chariot haya iniciado y terminado su movimiento). Además, cada personaje

impactado por el ataque se ve empujado a un nodo adyacente que no se haya visto afectado por la carta de comportamiento de la pista.

Los modelos enemigos que se encuentren en nodos afectados por la carta de comportamiento de la pista también se ven empujados a nodos adyacentes que no hayan sido afectados por la carta de comportamiento. Recuerda que los ataques de los enemigos solo impactan a los personajes, así que los enemigos empujados nunca se ven dañados por las cartas de comportamiento de la pista.



Cuando se deba resolver una carta de comportamiento, si el mazo de comportamiento de la pista está vacío, dale la vuelta a pila de descarte sin barajarla, como si se tratara de cualquier otro mazo de comportamiento de jefe.



Nodos afectados por el ataque



Nodo movido a

MURO CENTRAL

Debido a la forma de la pista, el tablero de juego del megajefe Executioner's Chariot no tiene nodo en el centro y los nodos en el centro del tablero no son adyacentes entre sí. Trata el centro del tablero de juego del Executioner's Chariot como si se tratara de un nodo cubierto por un cofre o un cementerio en cualquier otro encuentro de *Dark Souls™: The Board Game*.

CHOQUE DEL CARRO

Como tantas cosas en el universo de *Dark Souls™*, el carro está destinado a destruirse. Cuando el Executioner's Chariot gane rabia, elimina el modelo del carro del tablero, voltea la carta de información del megajefe a su cara de rabia y reemplaza el mazo de comportamiento de la pista con el mazo de comportamiento de rabia. Ahora, los personajes pueden dañar al monstruoso corcel esquelético, permitiéndoles alcanzar la victoria si le infligen el daño suficiente a este poderoso enemigo.

Ahora que el corcel esquelético ha quedado liberado del carro, ten en cuenta que los jugadores tendrán que volver a aprender los patrones de ataque y movimiento del megajefe.



ESCENARIO DE CAMPAÑA

— EL COLISEO NO MUERTO —

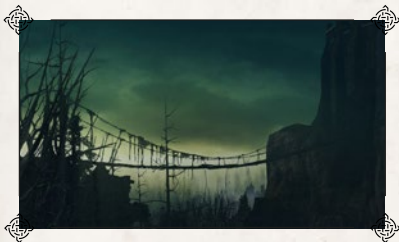
Dark Souls™: The Board Game.

La siguiente es una campaña extendida que cuenta con el Executioner's Chariot y contenido de las expansiones *Explorers*, *Darkroot*, y *Vordt of the Boreal Valley*, que pueden jugarse en una serie de seis sesiones de juego. Los encuentros de nivel 1-3 deberían sacarse de un mazo compartido del juego base, *Explorers* y *Darkroot*. Los encuentros de nivel 4 deberían sacarse de un mazo compartido de *Vordt of the Boreal Valley* y del *Executioner's Chariot*.

En el Coliseo No Muerto no hay vuelta atrás. El grupo debe abrirse paso ante las probabilidades cada vez más desfavorables de escapar de esta pesadilla. En esta despiadada campaña, los jugadores no ponen las cartas de encuentro boca abajo cuando el grupo descansa en la hoguera.

SECCIÓN 1 WARM WELCOME

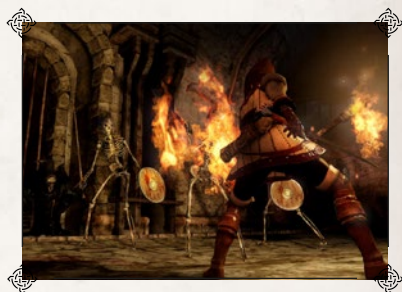
- Casilla de Hoguera
- Encuentro de nivel 1
- Encuentro de nivel 1
- Silent Pathway: Encuentro de nivel 1
- Encuentro de nivel 2
- Gargoyle (minijefe)



Tras superar el encuentro, los jugadores jamás podrán volver a enfrentarse a él con la esperanza de reclamar almas adicionales para su viaje.

No obstante, todavía queda algo de esperanza, pues los jugadores ganan 4 almas por jugador cada vez que superen un encuentro (sin importar el número de chispas que tengan o el nivel del encuentro). Deberán gastar cada alma con cabeza para tener alguna posibilidad de huir del Coliseo No Muerto.

Además, cada sección incluye una de las cartas de encuentro de la expansión *Executioner's Chariot*. Usa los encuentros cuyo nombre corresponda con el de dichas casillas.



SECCIÓN 2 GUARDIAN'S GATE

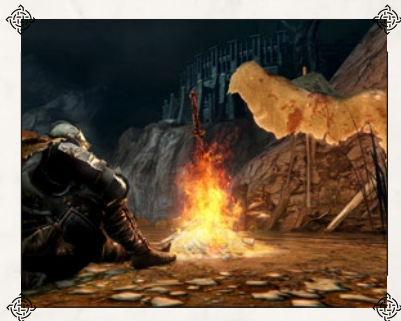
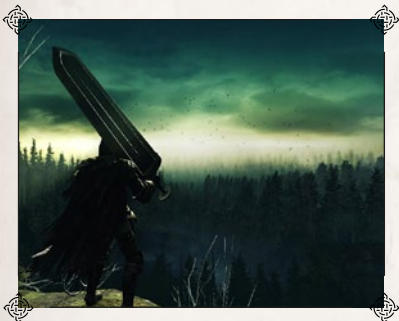
- Casilla de Hoguera
- Quiet Graveyard: Encuentro de nivel 1
- Encuentro de nivel 2
- Encuentro de nivel 2
- Old Dragonslayer (minijefe)*

*Tras completar la Sección 2, los jugadores aumentan el mazo de tesoro añadiendo las cartas de tesoro transpuestas y legendarias tal y como se explica en "Disposición después del minijefe", pág. 9 del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*.



SECCIÓN 3 TRAINED BEAST

- Casilla de Hoguera
- Encuentro de nivel 2
- Encuentro de nivel 2
- Mausoleum Ruins: Encuentro de nivel 2
- Encuentro de nivel 3
- Sif, the Great Grey Wolf (jefe principal)



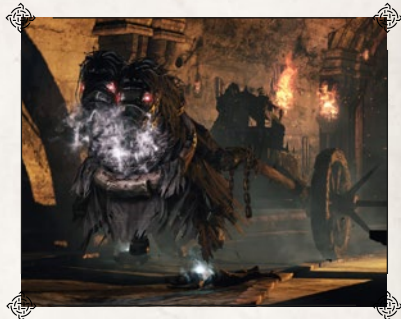
SECCIÓN 4 HAUNTING WARRIOR

- Casilla de Hoguera
- Misty Burial Site: Encuentro de nivel 2
- Encuentro de nivel 3
- Pursuer (jefe principal)

SECCIÓN 5 DARK CHAMPION

- Casilla de Hoguera
- Corrupted Crypt: Encuentro de nivel 3
- Encuentro de nivel 4*
- Executioner's Chariot (megajefe)

**A diferencia de los encuentros de nivel 1-3, si el grupo descansa junto a la hoguera, el encuentro de nivel 4 no se reiniciará.*



SECCIÓN 6 TERROR OF THE RING

- Casilla de Hoguera
- Desolate Cemetery: Encuentro de nivel 3
- Encuentro de nivel 4*
- Vordt of the Boreal Valley (megajefe)

**A diferencia de los encuentros de nivel 1-3, si el grupo descansa junto a la hoguera, el encuentro de nivel 4 no se reiniciará.*





Series de *Dark Souls™* por: BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Créditos del equipo de Steamforged Games

Fundador y presidente: Rich Loxam

Fundador y portavoz: Mat Hart

Diseño y desarrollo: David Carl, Jordan Connolly, Alex Hall, Bryce Johnston, Steve Margetson, Sherwin Matthews y Jamie Perkins

Esculpido y arte: Ben Charles, Russ Charles, Tom Lishman, Raul Taveres y Doug Telford

Diseño gráfico y disposición: LeAndra Dawn, Tom Hutchings y Abigail Thornton

Correctora: Darla Kennerud

Producción: Edward Ball, Matthew Elliott, Charlotte Holland, Louis Moore, Haydon Parker, Tom Rochford y Paul Waters

Finanzas e informática: John Ford y Adam King

Marketing y gestión de comunidades: Derek Baker, Jamie Giblin y Ronan Kelly

Recursos humanos y operaciones: Gareth Reid

Realización y logística: Mike Appleton, David Fear, John Hockey, Richard Jennings, Steve Loxam, Andy Lyons y Luke Pitter

Servicio técnico y ventas: Alex Black, Rachel Hall, Firoz Rana, Kieran Shiach y Ben Taylor

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, Samantha Laydon, Jen LeGrand, Ann-Marie Manwaring, Phil Manwaring, Brian Palmer, James Philip, Paul Porter, Chris Rutter, Owen Rutter, Werner Schosser, Andrew Sykes, Dominic Westerland y Chris Wills

Agradecimientos:

Claire y George

Andrea, Katherine y Tom

A todos nuestros Kickstarter Backers y Late Pledgers