

A dark, atmospheric illustration of a horse, likely the Executioner's Chariot, heavily armored with metal plates and chains. The horse is shown in profile, facing left, with its head lowered. The background is black, making the dark tones of the horse stand out.

DARK SOULS™

THE BOARD GAME

THE EXECUTIONER'S CHARIOT

THE EXECUTIONER'S CHARIOT

Lorsque la malédiction des morts-vivants s'est abattue sur le royaume du Vieux Roi de Fer, celui-ci décréta de les confiner dans le Bosquet des Chasseurs, une clairière lugubre dans laquelle ils seraient chassés telle la vermine qu'ils étaient. Une géole fut également construite pour les victimes : le Purgatoire des Morts-Vivants. Dans cette prison macabre, les victimes se métamorphosant en carcasses étaient torturées et mutilées sur ordre du Roi pour avoir osé se dresser contre l'humanité.

Bien que l'empire du Vieux Roi de Fer ait disparu depuis une éternité et que les morts-vivants règnent désormais sur le pays de Drangleic, le misérable Purgatoire a subsisté, grouillant de ceux qui y avaient autrefois été enfermés. Et leur supplice ne connaît pas de fin, car le Chariot du Bourreau y veille diaboliquement.







Ne vous laissez pas méprendre par son nom, ce n'est pas le bourreau, mais bien le monstre bicéphale qui tire le chariot que vous devriez craindre par-dessus tout ! Pervers et maléfique, il n'est venu au monde que pour tourmenter les rangs infinis des morts-vivants, laissant ainsi deviner l'horrible folie de son maître et la barbarie d'une époque oubliée.

INTRODUCTION

L'extension *Executioner's Chariot* est destinée à être utilisée avec *Dark Souls™: The Board Game*. Le Chariot du Bourreau est un méga boss, un ennemi puissant que les joueurs peuvent rencontrer après avoir combattu au cours de nombreuses rencontres, puis contre un boss secondaire et un boss principal.



CONTENU

L'extension *Executioner's Chariot* 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 de prédilection. Il ne restera donc que les cartes universelles et les cartes marquées pour une utilisation dans la langue choisie.



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

L'extension *Executioner's Chariot* inclut les composants suivants :

- 1x Encart de règles
- 10x Cartes de rencontre
- 6x Figurines d'ennemi
- 2x Cartes de données d'ennemi
- 1x Carte de mise en place du méga boss
- 2x Figurines de l'Executioner's Chariot
- 1x Compteur de santé de l'Executioner's Chariot
- 1x Carte de données de l'Executioner's Chariot
- 4x Cartes de comportement Piste de l'Executioner's Chariot
- 9x Cartes de comportement Standard de l'Executioner's Chariot
- 3x Cartes de comportement Intensification de l'Executioner's Chariot
- 2x Cartes trésor de l'Executioner's Chariot
- 1x Plateau de jeu de méga boss



Chariot du Bourreau

*2 Black Hollow Mages
(Nécromanciens)*

*4 Falchion Skeletons
(Squelettes à sabre)*





Plateau de jeu du méga boss



Carte de données et cartes de comportement



Cartes trésor



Compteur de santé



Cartes de comportement
Piste



Cartes de données
d'ennemi



Cartes de rencontre
de niveau 4



Cartes de rencontre
de niveau 1 à 3



LES RENCONTRES DE L'EXTENSION

Au début de la partie, les joueurs ont le choix d'utiliser ou non les cartes de rencontre de l'extension, dont celles des Falchion Skeletons et des Black Hollow Mages. Ajoutez ces cartes de rencontres à celles existantes en fonction de leur niveau, puis mélangez le paquet comme il convient.

Les cartes de rencontre de l'extension Executioner's Chariot font apparaître les figurines de Falchion Skeletons et de Black Hollow Mages. Les informations relatives à ces figurines d'ennemis se trouvent sur les cartes de données correspondantes.

Les Black Hollow Mages sont en outre dotés d'une icône de comportement Ranimer un Skeleton (squelette), qui leur permet de rappeler au combat les squelettes vaincus.



S'il se trouve y avoir moins d'ennemis dont le nom contient le mot « squelette » qu'au début de la rencontre, choisissez un squelette ennemi vaincu et placez-le sur le repère d'apparition ennemi le plus proche. Si plusieurs repères d'apparition ennemis sont aussi proches l'un que l'autre, les joueurs choisissent le repère où placer le squelette.



MISE EN PLACE APRÈS LE BOSS PRINCIPAL

Avant qu'un groupe puisse faire face aux défis proposés par l'extension de méga boss, les joueurs doivent réinitialiser certains éléments du jeu, comme ils l'avaient déjà fait après le boss secondaire (voir « Mise en place après le boss secondaire » à la p. 9 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*).

Lorsque les personnages ont vaincu le boss principal, ajoutez les cartes trésor du boss principal à l'inventaire. Ramassez ensuite toutes les tuiles sauf la tuile de feu de camp et replacez-les dans la boîte de jeu. Pour l'étape 1 (mise en place des tuiles), placez le plateau de jeu du méga boss à deux faces de façon à ce que l'entrée soit alignée avec l'une des entrées de la tuile de feu de camp. Assurez-vous que le côté visible affiche les repères d'apparition d'ennemi (🔴🔴🔴🔴) et les repères d'apparition de terrain (🟡🟡🟡🟡) (pas le côté avec le repère d'apparition du méga boss 🟡🟡). Réinitialisez les étincelles de feu de camp lors de l'étape 2 comme d'habitude,

et lors de l'étape 4, prenez les éléments de jeu pour le méga boss. Suivez l'étape 4 (cartes de rencontre) de la façon expliquée ci-dessous, et ignorez les étapes 5 à 7 puisqu'il n'y a aucun changement à apporter aux plateaux de personnage, au paquet trésor, ou aux jetons après la rencontre avec le boss principal.

Au lieu de quatre rencontres aléatoires de niveaux différents, le groupe fera face à une seule rencontre de niveau 4 avant l'affrontement avec le méga boss. Sélectionnez aléatoirement l'une des quatre cartes de **rencontre de niveau 4** fournies avec le méga boss et placez-la face cachée sur le plateau de jeu du méga boss. Notez que certaines rencontres de niveau 4 utilisent des éléments des extensions de *Dark Souls™: The Board Game*. Si vous n'avez pas certains éléments listés sur une carte de rencontre de niveau 4 révélée, sélectionnez aléatoirement une carte de rencontre de niveau 4 différente pour la remplacer.

Le côté rencontre du plateau de jeu du méga boss





Exemple de rencontre de niveau 4 : Purgatoire des Morts-Vivants

MISE EN PLACE APRÈS UNE RENCONTRE DE NIVEAU 4

Une fois que le groupe a vaincu tous les ennemis lors d'une rencontre de niveau 4, vient le tour de la rencontre avec le méga boss.

Placez les personnages sur la tuile de feu de camp. Le groupe peut rendre visite à André le Forgeron et/ou la Gardienne du Feu à ce moment-là, mais sans davantage d'exploration. Notez que les personnages ne bénéficient pas d'un repos gratuit après

avoir terminé avec succès une rencontre de niveau 4 ; s'ils veulent se reposer au feu de camp, ils doivent dépenser une étincelle. Ensuite, retirez tous les jetons et figurines du plateau de jeu du méga boss et retournez-le sur la face où se trouve le repère d'apparition du méga boss. Alignez l'entrée avec une entrée de la tuile de feu de camp, et placez le jeton Portail de brume sur cette entrée.



RENCONTRES AVEC UN MÉGA BOSS

BASES DU MÉGA BOSS

Après avoir mené à bien une rencontre de niveau 4, un méga boss vous attend. Une rencontre avec un méga boss est l'épreuve finale pour un groupe dans *Dark Souls™: The Board Game*. Souvent, les méga boss ont plus de santé que les boss principaux, et leurs attaques peuvent se révéler encore plus dévastatrices.

Les méga boss utilisent essentiellement les mêmes règles que les autres ennemis, mais il existe toutefois quelques différences majeures. Suivez les règles standard pour les rencontres et activations d'ennemi, à l'exception de ce qui est détaillé ci-dessous.





CARTES DE DONNÉES DE MÉGA BOSS

Les cartes de données de méga boss comportent principalement les mêmes informations que les autres cartes de données de boss. Chaque carte de données de méga boss contient les informations suivantes :

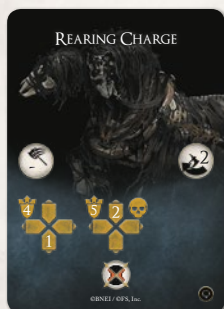


1. Nom
2. Niveau de menace
3. Taille du paquet de comportement
4. Santé de départ
5. Point d'Intensification
6. Valeurs de parade et de résistance
7. Capacité spéciale
8. Icône de méga boss et symbole de set

Ces informations fonctionnent toutes de la même manière que pour les cartes de référence de boss (voir « Cartes de référence de boss » à la p. 26 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*), sauf que le méga boss possède une icône de méga boss à la place de l'icône de boss secondaire  ou de boss principal.

Contrairement aux autres méga boss, la carte de données Executioner's Chariot se retourne sur l'autre face lorsque l'intensification du boss se déclenche. La face présentée au-dessus est à utiliser avant l'intensification de la rencontre, tandis que la face en-dessous (où figure l'icône ) est à utiliser lorsque l'intensification du boss se déclenche.

CARTES DE COMPORTEMENT DE MÉGA BOSS



Les cartes de comportement de méga boss s'utilisent exactement de la même manière que les autres cartes de comportement de boss (voir « Cartes de comportement » à la p. 27 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*).

Notez cependant que de nombreux méga boss ont des mises en place de paquet de comportement plus détaillées dans leurs règles pour démarrer les rencontres de méga boss et/ou des cartes ou effets supplémentaires décrits dans leurs règles « Éléments de jeu personnalisés ».





DÉMARRER LA RENCONTRE AVEC LE MEGA BOSS EXECUTIONER'S CHARIOT

Une fois que les joueurs ont choisi de franchir le Portail de brume, placez les figurines de personnage sur les repères d'entrée à côté de la porte, sans oublier qu'un repère ne peut pas contenir plus de trois figurines. Placez ensuite le jeton Aggro sur l'un des personnages et positionnez la Carte de mise en place du méga boss

Placez les deux figurines de l'Executioner's Chariot (le char et le cheval squelettique) sur le repère d'apparition du méga boss et placez les figurines des autres ennemis sur les repères d'apparition d'ennemi comme illustré.

Pour continuer la mise en place de la rencontre avec l'Executioner's Chariot, vous devez créer les paquets de comportement du boss comme suit :

1. Séparez les neuf cartes de comportement standards, les trois cartes Intensification  et les quatre cartes Piste .
2. Prenez les quatre cartes Piste et formez un paquet ordonné dans lequel la carte numéro 1 est au-dessus et la carte numéro 4 au-dessous. Ce sera le paquet de comportement pour la première partie de la rencontre avec le méga boss. Placez-le faces cachées et à portée de main, mais ne le mélangez pas.
3. Prenez au hasard quatre cartes de comportement standard et une carte Intensification, puis mélangez-les. Ce paquet de comportement servira après l'intensification. (Notez qu'il y a plus de cartes de comportement

que nécessaire. Cela permet à l'Executioner's Chariot de se comporter différemment à chaque affrontement.)

4. Révélez une carte au hasard du paquet d'intensification pour chaque pierre tombale trouvée dans la rencontre de niveau 4. Gardez à l'esprit que ces cartes n'apparaîtront pas immédiatement, alors mémorisez-les si vous le pouvez !
5. Mélangez à nouveau le paquet d'intensification et placez-le faces cachées et à portée de main.

À ce stade, la rencontre avec le méga boss peut commencer.

L'Executioner's Chariot se distingue des autres boss par l'utilisation de paquets de comportement différents avant et après l'intensification. Lors de la première partie de la rencontre, le cheval squelettique et le char s'activent comme une seule et même figurine au cours de l'activation ennemie, à partir du paquet de comportement de piste. Reportez-vous au paragraphe « Course contre la mort » à la p. 14 pour en savoir plus sur l'utilisation du paquet de comportement de piste. À la différence des autres rencontres de méga boss, des ennemis supplémentaires s'activent également au cours de l'activation ennemie. Leur ordre d'activation dépend, comme d'habitude, de leur niveau de menace. Lorsque l'Executioner's Chariot est la seule figurine ennemie restante, son **intensification** se déclenche.



Après l'intensification, la rencontre de méga boss se déroule de façon plus traditionnelle, en suivant le paquet de comportement d'intensification. Reportez-vous au paragraphe « Accident du char » à la p. 15 pour en savoir plus.



Cartes de comportement standard



Cartes de comportement Intensification



Cartes de comportement Piste

METTRE FIN À LA RENCONTRE AVEC UN MÉGA BOSS

Lorsque le groupe triomphe d'un méga boss, les joueurs remportent la partie ! Les cartes trésor des méga boss doivent bien être ajoutées à l'inventaire lorsque ceux-ci sont vaincus, mais elles ne sont utilisées que dans les campagnes personnalisées dans lesquelles le groupe continue ses aventures après avoir vaincu un puissant méga boss (voir « Règles de campagne » à la p. 32 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*).



ÉLÉMENTS DE JEU PERSONNALISÉS

Chaque extension de méga boss inclut des éléments de jeu personnalisés qui apportent des défis et des opportunités uniques aux joueurs de *Dark Souls™: The Board Game*.

AUCUNE VALEUR DE SANTÉ DE DÉPART

Avant l'intensification, aucune valeur de santé de départ ne figure sur la carte de données de l'Executioner's Chariot, ni aucune valeur de parade et de résistance. Un ennemi sans valeur de santé de départ ne peut être attaqué ni blessé. Les joueurs doivent éliminer les autres ennemis pour déclencher l'intensification de l'Executioner's Chariot. Une fois celle-ci déclenchée, retournez la carte de données du méga boss sur sa face d'intensification, sur laquelle figure une valeur de santé de départ.

COURSE CONTRE LA MORT

Avant son intensification, l'Executioner's Chariot suit un comportement fixe déterminé par le paquet de piste. Il s'agit de sa course folle tout autour de la piste.

Les cartes de comportement Piste se caractérisent par un type d'attaque physique spécial. Au lieu d'attaquer des personnages compris dans un arc ou à une certaine portée, leur attaque cible tous les personnages positionnés sur des repères particuliers. Pour résoudre une carte Piste, déplacez tout d'abord le cheval et le char sur le repère indiqué, avec leur arc frontal tournant le dos au repère où ils étaient positionnés auparavant. Ensuite, consultez la carte Piste pour voir quels repères sont affectés et résolvez l'attaque physique portée contre les éventuels personnages ciblés. (Les repères initial et final du déplacement de l'Executioner's Chariot sont aussi affectés.) Enfin, chaque personnage touché par l'attaque est repoussé vers un repère adjacent qui n'était pas ciblé par la carte Piste.

Si des figurines ennemies se trouvent sur les repères ciblés par la carte Piste, elles sont elles aussi repoussées vers des repères adjacents qui n'étaient pas ciblés. Rappelez-vous que les attaques ennemies ne touchent que les personnages. Les cartes Piste ne peuvent donc jamais blesser les ennemis repoussés.

Si le paquet de piste est vide alors qu'il faut résoudre une carte de comportement, retournez la pile de défausse faces cachées sans la mélanger, comme s'il s'agissait d'un autre paquet de comportement de boss.



Repères ciblés par l'attaque



Repère d'arrivée

MUR CENTRAL

Étant donnée la forme de la piste, le plateau de méga boss de l'Executioner's Chariot ne contient aucun repère au centre, et les repères qui l'entourent ne sont pas adjacents les uns des autres. Traitez le repère central du plateau de l'Executioner's Chariot comme s'il était occupé par un coffre ou une pierre tombale d'une autre rencontre de *Dark Souls™: The Board Game*.

ACCIDENT DU CHAR

Comme tant d'autres choses de l'univers de *Dark Souls™*, le char est voué à la destruction. À l'intensification de l'Executioner's Chariot, retirez du plateau la figurine du char, retournez la carte de données du méga boss pour révéler sa face d'intensification et remplacez le paquet de comportement de piste par le paquet d'intensification. Les personnages peuvent à présent blesser la créature squelettique, ouvrant ainsi aux joueurs la voie de la victoire s'ils infligent suffisamment de dégâts à cet ennemi redoutable.

Notez que les joueurs devront réapprendre entièrement le schéma d'attaque et de déplacement du méga boss maintenant que le cheval squelettique est détaché du char.



SCÉNARIO DE CAMPAGNE

LE COLISÉE DES MORTS-VIVANTS

Dark Souls™: The Board Game

Ce qui suit est une campagne étendue qui associe l'Executioner's Chariot et le contenu des extensions *Explorers*, *Darkroot* et *Vordt of the Boreal Valley*, et peut se jouer en six séances de jeu. Les rencontres de niveau 1 à 3 doivent être piochées dans un paquet formé de cartes du jeu de base et des extensions *Explorers* et *Darkroot*. Les rencontres de niveau 4 doivent être piochées dans un paquet formé de cartes des extensions *Vordt of the Boreal Valley* et *Executioner's Chariot*.

Dans le Colisée des Morts-Vivants, il est impossible de revenir en arrière. Pour quitter ce lieu cauchemardesque, le groupe devra se frayer un chemin improbable et de plus en plus ardu. Au cours de cette campagne implacable, les joueurs ne retourneront pas les cartes de rencontre

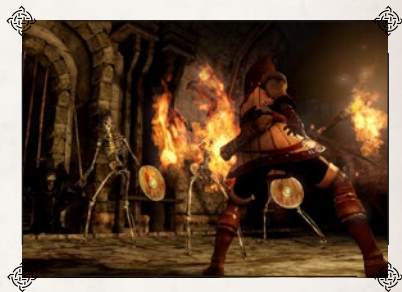
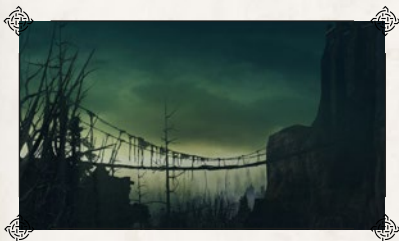
lorsque le groupe se repose au feu de camp. Une fois une rencontre réussie, les joueurs ne peuvent pas la rejouer dans le but de collecter d'autres âmes pour leur périple.

Une lueur d'espoir subsiste cependant, car 4 âmes sont accordées par joueur chaque fois qu'ils viennent à bout d'une rencontre (indépendamment du nombre d'étincelles possédées ou du niveau de la rencontre). Les joueurs devront dépenser chaque âme judicieusement s'ils veulent réussir à s'échapper du Colisée des Morts-Vivants.

Chaque section inclut par ailleurs une des six cartes de rencontre de l'extension *Executioner's Chariot*. Utilisez les rencontres mentionnées spécifiquement sur ces tuiles.

SECTION 1 ACCUEIL CHALEUREUX

- Tuile de feu de camp
- Rencontre de niveau 1
- Rencontre de niveau 1
- Rencontre de niveau 1 « Silent Pathway »
- Rencontre de niveau 2
- Gargoyle (boss secondaire)



SECTION 2 PORTE DU GARDIEN

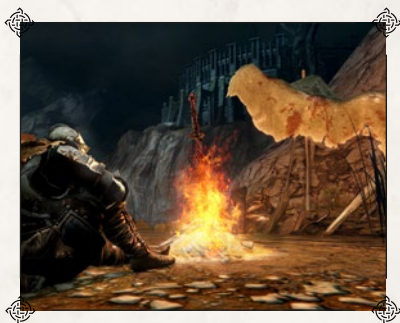
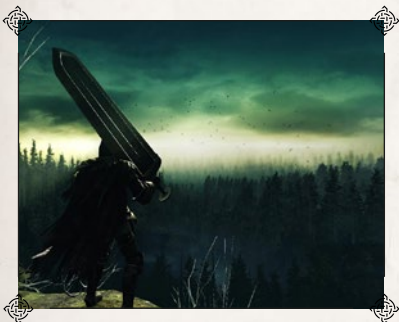
- Tuile de feu de camp
- Rencontre de niveau 1 « Quiet Graveyard »
- Rencontre de niveau 2
- Rencontre de niveau 2
- Old Dragonslayer (boss secondaire)*

* Après avoir terminé la section 2, les joueurs augmentent le paquet trésor en y ajoutant les cartes trésors transposées et légendaires comme il est décrit au paragraphe « Mise en place après le boss secondaire » à la p. 9 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*.



SECTION 3 CRÉATURE ENTRAÎNÉE

- Tuile de feu de camp
- Rencontre de niveau 2
- Rencontre de niveau 2
- Rencontre de niveau 2 « Mausoleum Ruins »
- Rencontre de niveau 3
- Sif, the Great Grey Wolf (boss principal)



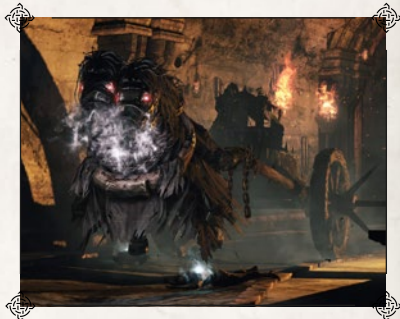
SECTION 4 GUERRIER REVENANT

- Tuile de feu de camp
- Rencontre de niveau 2
« Misty Burial Site »
- Rencontre de niveau 3
- Pursuer (boss principal)

SECTION 5 CHAMPION DES TÉNÉBRES

- Tuile de feu de camp
- Rencontre de niveau 3 « Corrupted Crypt »
- Rencontre de niveau 4*
- Executioner's Chariot (méga boss)

** Si le groupe se repose au feu de camp, la rencontre de niveau 4 ne se réinitialisera pas comme dans le cas des rencontres de niveau 1 à 3.*



SECTION 6 TERREUR DE L'ANNEAU

- Tuile de feu de camp
- Rencontre de niveau 3
« Desolate Cemetery »
- Rencontre de niveau 4*
- Vordt of the Boreal Valley (méga boss)

** Si le groupe se repose au feu de camp, la rencontre de niveau 4 ne se réinitialisera pas comme dans le cas des rencontres de niveau 1 à 3.*





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

Crédits de l'équipe de Steamforged Games

Fondateur & DG : Rich Loxam

Fondateur & DC : Mat Hart

Conception & développement : David Carl, Jordan Connolly, Alex Hall, Bryce Johnston, Steve Margetson, Sherwin Matthews et Jamie Perkins

Modélage & art : Ben Charles, Russ Charles, Tom Lishman, Raul Taveres et Doug Telford

Conception graphique & mise en page : LeAndra Dawn, Tom Hutchings et Abigail Thornton

Édition : Darla Kennerud

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

Finances & informatique : John Ford et Adam King

Marketing & gestion de la communauté : Derek Baker, Jamie Giblin et Ronan Kelly

Ressources humaines & opérations : Gareth Reid

Exécution & logistique : Mike Appleton, David Fear, John Hockey, Richard Jennings, Steve Loxam, Andy Lyons et Luke Pitter

Assistance & ventes : Alex Black, Rachel Hall, Firoz Rana, Kieran Shiach et Ben Taylor

Testeurs : Steve Atkinson, Bill Boysen, James Brannan, Adam Brown, Adam Camp, Jessica Carl, Henry Clark, James Clark, Dan Doré, Vaughn Ferguson, Charles Foster III, Justin Foster, David Gardner, Jason Garvin, Alexander Horn, Ben Josling, Fabian Kersch, Daniel Knauss, 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 et Chris Wills

Remerciements particuliers :

Claire et George
Andrea, Katherine et Tom

Tous nos soutiens Kickstarter et contributeurs tardifs