

A dark, heavily armored horse, likely the Executioner's Chariot, is the central focus. It is covered in intricate metal plates and straps, with a large, dark, shaggy mane. The horse is shown in profile, facing left, against a black background.

DARK SOULS™

THE BOARD GAME

THE EXECUTIONER'S CHARIOT

THE EXECUTIONER'S CHARIOT

Quando la maledizione dei non-morti scese sul regno dell'Old Iron King, egli decretò che gli afflitti fossero confinati nel Boschetto del Cacciatore, una radura oscura in cui sarebbero stati cacciati come parassiti. Inoltre, fu creata una galera infernale per le vittime: il Purgatorio del Non Morto. In questa macabra prigione, le vittime della non-vita sarebbero state torturate e mutilate per volere del re, come punizione per aver osato sollevarsi contro l'umanità.

L'impero dell'Old Iron King è stato da tempo decimato e le terre di Drangleic sono cadute in mano ai non-morti, ma resta ancora il miserabile Purgatorio, brulicante di quelli che una volta vi erano confinati. Il loro strazio continua, perché il guardiano del loro tremendo supplizio, l'Executioner's Chariot, perdura.







Ma non lasciarti ingannare! Sebbene il nome suggerisca che l'Executioner sia vero pericolo, la mostruosità a due teste che traina il suo carro incute un terrore anche peggiore. Rancorosa e malevola, è una creazione nata solo per tormentare infinite schiere di non-morti, una finestra buia che affaccia sull'orrenda follia del suo padrone e su un'era dimenticata di barbarie.

INTRODUZIONE

L'espansione *Executioner's Chariot* va usata con *Dark Souls™: The Board Game*. L'Executioner's Chariot è un mega boss, un potente nemico che i giocatori potranno affrontare dopo aver superato vari scontri, un mini boss e un boss principale.



CONTENUTI

L'espansione *The Executioner's Chariot* include elementi in inglese, francese, tedesco, italiano e spagnolo. Le carte con l'icona universale  sono fatte per essere usate con tutte le lingue. Le carte con l'icona di una delle bandiere      sono fatte per essere usate con una sola delle lingue disponibili. Prima di giocare, assicurati di aver messo da parte le carte con le icone delle bandiere che non appartengono alla tua lingua preferita. Così rimarranno solo le carte universali e le carte con la lingua che preferisci.



Per scaricare questa guida nella tua lingua, vai su: steamforged.com/darksouls-expansions-rules

L'espansione *The Executioner's Chariot* include i seguenti elementi:

- 1x Inserto con le regole
- 10x Carte Scontro
- 6x Miniature dei nemici
- 2x Carte Dati dei nemici
- 1x Carta Preparazione del Mega Boss
- 2x Miniature di Executioner's Chariot
- 1x Disco della salute di Executioner's Chariot
- 1x Carta Dati di Executioner's Chariot
- 4x Carte Comportamento Percorso di Executioner's Chariot
- 9x Carte Comportamento standard di Executioner's Chariot
- 3x Carte Comportamento Furore di Executioner's Chariot
- 2x Carte Tesoro di Executioner's Chariot
- 1x Tabellone di gioco Mega Boss



Executioner's Chariot

2 Black Hollow Mages

4 Falchion Skeletons





Tabellone di gioco Mega Boss



Carta Dati e Carte Comportamento



Carte Tesoro



Disco della salute



Carte Comportamento
Percorso



Carte Dati dei Nemici



Carte Scontro di livello 4



Carte Scontro di
livello 1-3



USARE LE CARTE SCONTRO DELL'ESPANSIONE

All'inizio del gioco, i giocatori possono scegliere di usare le Carte Scontro dell'Espansione che comprendono Falchion Skeleton e Black Hollow Mage. Aggiungetele alle carte scontro presenti in base al livello e mescola tutte le carte in modo casuale come al solito.

Le carte scontro dell'espansione Executioner's Chariot posizionano le miniature del Falchion Skeleton e del Black Hollow Mage. Le informazioni relative a queste miniature si trovano sulle loro carte dati dei nemici.

Inoltre, i Black Hollow Mage hanno una nuova icona comportamento Rialza Skeleton che consente di rimettere in gioco gli scheletri sconfitti.



Se nello scontro ci sono pochi nemici il cui nome contiene la parola "skeleton" rispetto a quanti ve ne fossero all'inizio del gioco, scegli uno scheletro nemico sconfitto e posizionarlo sul nodo di posizionamento dei nemici più vicino. Se i nodi di posizionamento più vicini sono alla stessa distanza, i giocatori possono scegliere su quale collocare lo scheletro.



PREPARAZIONE DOPO IL BOSS PRINCIPALE

Prima che un gruppo possa affrontare le sfide di un'espansione mega boss, i giocatori devono ripristinare alcuni elementi di gioco, così come hanno fatto dopo il mini boss (vedi "Preparazione dopo il mini boss" a pag. 9 della guida di *Dark Souls™: The Board Game*).

Dopo che i personaggi avranno sconfitto il boss principale, aggiungi le carte tesoro del boss principale all'inventario. Poi prendi tutti i pannelli tranne il pannello Falò e posizionali nella scatola. Per il passo 1 (Preparazione Pannello), posiziona il tabellone di gioco Mega Boss così da allineare la sua porta con una delle porte del pannello Falò. Assicurati che la parte scoperta mostri i nodi di posizionamento dei nemici (↑, ✕, ✖, ✗) e i nodi di posizionamento elementi a terra (✱, †, ♣, ♠) (non la parte con il nodo di posizionamento del mega boss (♁)). Come al solito, ripristina le scintille del falò nel passo 2 e trova

gli elementi di gioco per il mega boss nel passo 4. Esegui il passo 4 (Carte Scontro) come spiegato sotto, poi salta i passi 5-7 visto che non ci sono cambiamenti nelle tabelle dei personaggi, nel mazzo tesoro o nei segnalini dopo lo scontro con il boss principale.

Invece di quattro scontri casuali su diversi livelli, il gruppo affronterà soltanto uno scontro di livello 4 prima dello scontro finale con il mega boss. Seleziona a caso una delle quattro carte **scontro di livello 4** fornite con il mega boss e posizionala coperta sul tabellone del Mega Boss. Ricorda che alcuni scontri di livello 4 usano elementi delle espansioni di *Dark Souls™: The Board Game*. Se non hai alcuni degli elementi della lista di una carta scontro di livello 4 che è stata rivelata, scegli a caso una diversa carta scontro di livello 4 per sostituirla.

*La parte dello scontro del
Tabellone di gioco Mega Boss*



CARTE SCONTRO DI LIVELLO 4

Gli scontri di livello 4 sono un nuovo tipo di scontro in *Dark Souls™: The Board Game* utilizzato con le espansioni mega boss. Prima di iniziare uno scontro con un mega boss, devi completare con successo lo scontro di livello 4. Una volta sconfitto, non puoi completare lo scontro di livello 4 di nuovo ma devi invece preparare lo scontro con il mega boss adiacente al pannello Falò.



Le carte scontro contengono tutte le informazioni necessarie per la preparazione di uno scontro. Ogni carta scontro include le seguenti informazioni:

1. Nome
2. Posizionamento dei nemici
3. Posizionamento elementi a terra
4. Icone trappola
5. Livello di difficoltà
6. Set richiesti
7. Simbolo del Set

Le informazioni di una carta scontro di livello 4 funzionano allo stesso modo delle carte scontro di livello 1-3 (vedi pag. 17 della guida di *Dark Souls™: The Board Game*). Però, in questi epici scontri, ci sono il doppio dei nodi di posizionamento dei nemici e nodi elementi a terra; e gli scontri di livello 4 intrappolati contengono molti più nodi intrappolati degli scontri intrappolati di livello 1-3. Inoltre, in uno scontro di livello 4, tutti i quattro nodi lungo la parete vicino alla porta sono nodi d'ingresso, anziché i soliti 3 nodi degli scontri di livello inferiore.

TERMINARE UNO SCONTRO DI LIVELLO 4

Se il gruppo sconfigge tutti i nemici e nessun personaggio muore, il gruppo vince. Rimuovi tutti i cubetti neri e rossi dalle barre della resistenza del personaggio (vedi "La Barra della Resistenza" a pag. 20 della guida di *Dark Souls™: The Board Game*). Poi aggiungi 8 anime per personaggio alla scorta di anime.





Esempio di uno scontro di livello 4: Purgatorio del Non Morto

PREPARAZIONE DOPO UNO SCONTRO DI LIVELLO 4

Una volta che il gruppo ha sconfitto tutti i nemici nello scontro di livello 4, arriva il momento dello scontro con il mega boss.

Posiziona le miniature dei personaggi sul pannello Falò. Il gruppo potrebbe visitare Andre il Fabbro e/o la Guardiana del Fuoco, ma non si faranno altre esplorazioni. Ricorda che i personaggi non guadagnano riposo

gratuito dopo aver vinto uno scontro di livello 4; se vogliono riposare al falò, devono spendere una scintilla. Poi, rimuovi tutti i segnalini e le miniature dal tabellone Mega Boss e giralo dall'altra parte dove mostra il nodo di posizionamento del mega boss. Allinea la porta con una porta del pannello Falò, e posiziona il segnalino Muro di Nebbia su quella porta.



SCONTRI DEL MEGA BOSS

BASI DEL MEGA BOSS

Dopo aver affrontato uno scontro di livello 4, ti attende un mega boss. Gli scontri con il mega boss sono l'ultimo test per il gruppo su *Dark Souls™: The Board Game*. Spesso, i mega boss hanno più Salute dei boss principali, e i loro attacchi possono essere ancora più distruttivi.

I Mega Boss seguono molte delle stesse regole di altri nemici ma ci sono un paio di differenze importanti. Segui le regole standard per gli scontri nemici e le attivazioni nemiche, tranne per quelli qui in basso.



CARTE DATI DEL MEGA BOSS

Le carte dati del Mega Boss includono molte delle stesse informazioni delle carte dati di altri boss. Ogni carta dati del mega boss include le seguenti informazioni:

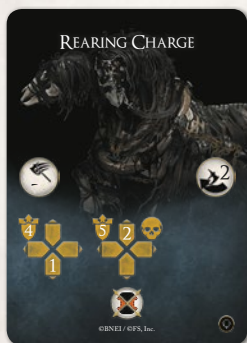


1. Nome
2. Livello di minaccia
3. Dimensioni del mazzo di Carte Comportamento
4. Salute iniziale
5. Punto di Furore
6. Valori di parata e contrasto
7. Abilità speciale
8. Icona del Mega Boss e Simbolo del Set

Queste informazioni funzionano allo stesso modo delle carte dati boss (vedi "Carte dei Dati Boss" a pag. 26 della guida di *Dark Souls™: The Board Game*), ma ogni mega boss ha un'icona mega boss invece dell'icona del mini boss o del boss principale.

Diversamente da altri mega boss, la carta dati di Executioner's Chariot si gira dalla parte frontale al retro quando il boss è furente. Il lato rivolto verso l'alto si usa prima del furore dello scontro, mentre il lato rivolto verso il basso (con l'icona del furore) si usa dopo che il boss ha raggiunto il furore.

CARTE COMPORTAMENTO MEGA BOSS



Le carte comportamento Mega Boss funzionano allo stesso modo delle carte comportamento boss (vedi "Carte Comportamento" a pag. 27 della guida di *Dark Souls™: The Board Game*).

Ricorda però, che molti mega boss hanno una preparazione del mazzo comportamento più dettagliata descritta nelle regole su come iniziare lo scontro mega boss e/o le ulteriori carte o effetti sono descritte nelle regole "Elementi di gioco personalizzati".





INIZIARE LO SCONTRO DEL MEGA BOSS DI THE EXECUTIONER'S CHARIOT

Una volta che i giocatori decidono di entrare nel Muro di Nebbia, posiziona le miniature personaggio nei nodi d'ingresso accanto alla porta; ricorda che un nodo non può contenere più di tre modelli. Poi posiziona il segnalino Aggressione su uno dei personaggi e trova la carta scontro di Preparazione del Mega Boss.

Posiziona le miniature di Executioner's Chariot (il cavallo scheletro e il carro) sul nodo di posizionamento del mega boss e posiziona le altre miniature nemiche sui nodi di posizionamento dei nemici come nell'immagine.

La prossima parte della preparazione dello scontro di Executioner's Chariot riguarda la creazione dei mazzi comportamento del boss come segue:

1. Separa le nove carte Comportamento standard, le tre carte Furore  e le quattro carte comportamento percorso .
2. Prendi le quattro carte Comportamento Percorso e posizionale in ordine, con la carta numero 1 in cima al mazzo e la carta numero 4 in fondo al mazzo. Questo è il mazzo comportamento per la prima parte dello scontro con il mega boss. Mettilo coperto a portata di mano e non mescolare le carte.
3. Prendi cinque carte comportamento standard e una carta Furore casuale e mescolale. Questo mazzo comportamento sarà utilizzato dopo il punto di Furore. (Ricorda che ci sono più carte comportamento

di quelle che ti serviranno. Ciò permette all'Executioner's Chariot di comportarsi diversamente ogni volta che lo affronti).

4. Scopri una carta casuale del mazzo comportamento furore per ciascuna lapide trovata nello scontro di livello 4. Ricorda che non affronterai subito queste carte, per cui cerca di memorizzarle!
5. Mescola di nuovo il mazzo di carte comportamento furore e mettilo coperto a portata di mano.

A questo punto, lo scontro Mega Boss è pronto per iniziare.

Diversamente da altri boss, l'Executioner's Chariot usa mazzi comportamento diversi prima e dopo il furore. Per la prima parte dello scontro, il cavallo scheletro e il carro si attivano insieme come un'unica miniatura durante l'attivazione del nemico, usando il mazzo comportamento percorso. Consultare il paragrafo "Corsa della Morte" a pagina 14 per maggiori informazioni su come usare il mazzo comportamento percorso. Diversamente da altri scontri con il mega boss, durante l'attivazione del nemico si attiveranno anche altri nemici, il cui ordine sarà stabilito in base al livello di minaccia. Quando l'Executioner's Chariot è l'unica miniatura nemica rimasta, diventerà **furente**.



Dopo aver raggiunto il furore, lo scontro con il mega boss continua come con un boss più tradizionale, usando il mazzo comportamento Furore. Consultare il paragrafo “Schianto del Carro” a pagina 15 per maggiori informazioni.



Carte Comportamento standard



Carte Comportamento Furore



Carte Comportamento Percorso

ULTIMARE LO SCONTRO DEL MEGA BOSS

Quando un gruppo sconfigge un mega boss, vince il gioco! I mega boss hanno le loro carte tesoro da aggiungere all'inventario quando sono sconfitti, ma queste vengono usate solo nelle campagne personalizzate in cui il gruppo continua l'avventura dopo aver sconfitto un potente mega boss (vedi “Regole delle Campagna” a pag. 32 della guida di *Dark Souls™: The Board Game*).



ELEMENTI DI GIOCO PERSONALIZZATI

Ogni espansione mega boss include degli elementi di gioco personalizzabili che portano sfide e opportunità uniche ai giocatori di *Dark Souls™: The Board Game*.

NESSUN VALORE DI SALUTE INIZIALE

Prima che l'Executioner's Chariot raggiunga il furore, la sua carta dati non ha né un valore di salute iniziale né i valori di parata e contrasto. Un nemico che non ha nessun valore di salute iniziale non può essere attaccato o danneggiato. Per rendere furente l'Executioner's Chariot, i giocatori devono eliminare tutte le altre miniature nemiche. Quando ciò accade, bisogna girare la carta dati del mega boss dal lato Furore, che ha un normale valore di Salute iniziale.

CORSA DELLA MORTE


Prima che l'Executioner's Chariot diventi furente, seguirà un modello fisso di comportamento determinato dal mazzo comportamento percorso. Questo rappresenta la sua frenetica corsa intorno al percorso.


Le carte comportamento percorso hanno un particolare tipo di attacco fisico. Invece di attaccare i personaggi all'interno di un arco o di una portata specifica, il loro attacco è rivolto a tutti i personaggi su particolari nodi. Per risolvere una carta comportamento percorso, sposta il cavallo e il carro verso il nodo indicato, con l'arco frontale non più rivolto al nodo su cui si trovava prima dello spostamento. Poi, guarda sulla carta comportamento percorso quali sono i nodi interessati e porta a termine l'attacco fisico contro qualsiasi personaggio preso di mira. (Ciò include anche i nodi su cui l'Executioner's Chariot ha iniziato e finito il suo movimento). Inoltre, ogni personaggio colpito dall'attacco viene spinto su un nodo adiacente che non era stato preso di mira dalla carta comportamento percorso.

Se ci sono miniature nemiche su nodi presi di mira da una carta comportamento percorso, anch'esse vengono spinte su nodi adiacenti che non erano obiettivo della carta comportamento. Ricorda che gli attacchi nemici colpiscono solo i personaggi, quindi i nemici spinti non vengono mai danneggiati da una carta comportamento percorso.

Se il mazzo di carte comportamento percorso è vuoto quando una di queste carte deve essere risolta, prendi la pila degli scarti e mettila a faccia in giù senza mescolare, come se fosse un qualsiasi altro mazzo di comportamento boss.



 Nodi colpiti dall'attacco

 Nodo su cui vieni spostato

PARETE CENTRALE

A causa della forma del percorso, il tabellone di gioco Mega Boss di Executioner's Chariot non ha un nodo al centro e i nodi non sono adiacenti l'un l'altro lungo il centro del tabellone. Considera il centro del tabellone di gioco di Executioner's Chariot come se fosse un nodo coperto da uno scrigno o una lapide in qualsiasi scontro di *Dark Souls™: The Board Game*.

SCHIANTO DEL CARRO

Come molte altre cose nell'universo di *Dark Souls™*, il carro è destinato alla distruzione. Quando l'Executioner's Chariot è furente, rimuovi la miniatura del carro dal tabellone, capovolgi la carta dati del mega boss sul lato Furore e sostituisci il mazzo di carte comportamento percorso con il mazzo di carte comportamento Furore. In questo modo i personaggi potranno infliggere danni al mostruoso cavallo scheletro, permettendo ai giocatori di rivendicare la vittoria una volta che avranno inflitto abbastanza danni a questo potente nemico per eliminarlo.

Nota: poiché il cavallo scheletro è libero dal carro, i giocatori dovranno imparare di nuovo l'attacco del mega boss e l'andamento dei movimenti.



SCENARIO DELLA CAMPAGNA

IL COLOSSEO DEI NON-MORTI

Dark Souls™: The Board Game

Quella che segue è una campagna estesa che include Executioner's Chariot e contenuti dalle espansioni *Explorers*, *Darkroot* e *Vordt of the Boreal Valley* che possono essere giocate in una serie di sei sessioni di gioco. Gli scontri di livello 1-3 vanno estratti da un mazzo condiviso dal gioco principale, *Explorers* e *Darkroot*. Gli scontri di livello 4 vanno estratti da un mazzo condiviso da *Vordt of the Boreal Valley* ed *Executioner's Chariot*.

Dal Colosseo dei non-morti, non si torna indietro. Il gruppo deve farsi strada affrontando situazioni sempre più sfavorevoli per fuggire dall'incubo. In questa campagna inarrestabile, i giocatori non girano le carte scontro a faccia in giù quando il gruppo si riposa al falò. Dopo

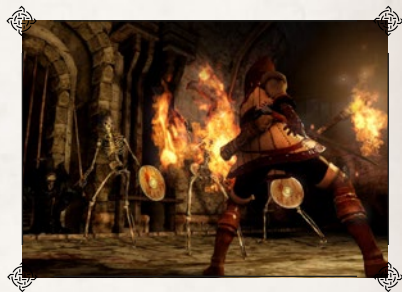
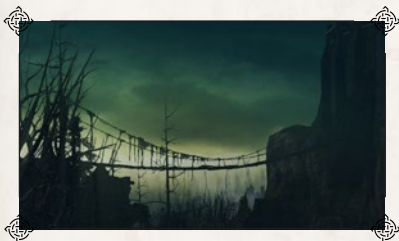
aver sconfitto uno scontro, i giocatori non possono più scontrarsi nella speranza di ottenere anime aggiuntive per il loro viaggio.

Tuttavia rimane della speranza, poiché i giocatori guadagnano 4 anime a giocatore ogni volta che sconfiggono uno scontro (a prescindere dal numero di scintille che possiedono o dal livello dello scontro). Dovranno spendere saggiamente ogni anima per avere la possibilità di fuggire dal Colosseo dei non-morti.

Ogni sezione include anche una delle sei carte scontro dall'espansione *Executioner's Chariot*. Usa gli scontri col nome specifico sui relativi pannelli.

SEZIONE 1 WARM WELCOME

- Pannello Falò
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 1
- Scontro Silent Pathway di livello 1
- Scontro di livello 2
- Gargoyle (Mini Boss)



SEZIONE 2 GUARDIAN'S GATE

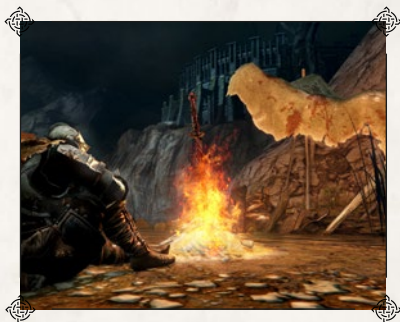
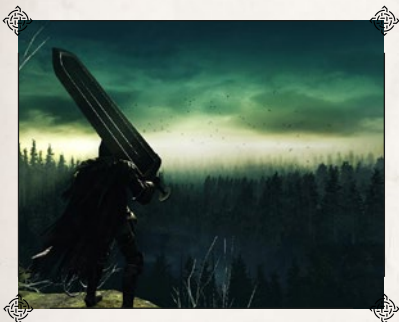
- Pannello Falò
- Scontro Quiet Graveyard di livello 1
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2
- Old Dragonslayer (Mini Boss)*

*Dopo aver completato la Sezione 2, il giocatore fa crescere il mazzo aggiungendo le leggendarie carte tesoro trasportate come descritto in "Preparazione dopo il mini boss" a pag. 9 della guida di Dark Souls™: The Board Game.



SEZIONE 3 TRAINED BEAST

- Pannello Falò
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2
- Scontro Mausoleum Ruins di livello 2
- Scontro di livello 3
- Sif, the Great Grey Wolf (Boss Principale)



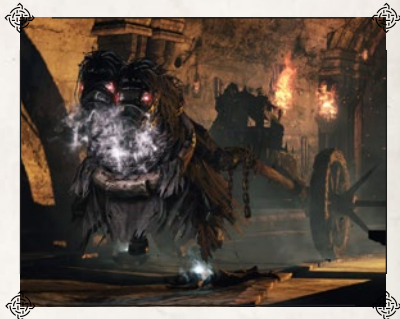
SEZIONE 4 HAUNTING WARRIOR

- Pannello Falò
- Scontro Misty Burial Site di livello 2
- Scontro di livello 3
- Pursuer (Boss Principale)

SEZIONE 5 DARK CHAMPION

- Pannello Falò
- Scontro Corrupted Crypt di livello 3
- Scontro di livello 4*
- Executioner's Chariot (Mega Boss)

** Se il gruppo si riposa al falò, lo scontro di livello 4 non si ripristinerà come fanno gli scontri dei livelli 1-3.*



SEZIONE 6 TERROR OF THE RING

- Pannello Falò
- Scontro Desolate Cemetery di livello 3
- Scontro di livello 4*
- Vordt of the Boreal Valley (Mega Boss)

** Se il gruppo si riposa al falò, lo scontro di livello 4 non si ripristinerà come fanno gli scontri dei livelli 1-3.*





Serie di *Dark Souls*™ di: BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Riconoscimenti del team di Steamforged Games:

Fondatore e CEO: Rich Loxam

Fondatore e CCO: Mat Hart

Progetto e sviluppo: David Carl, Jordan Connolly, Alex Hall, Bryce Johnston, Steve Margetson, Sherwin Matthews e Jamie Perkins

Scultura e grafica: Ben Charles, Russ Charles, Tom Lishman, Raul Taveres e Doug Telford

Graphic design e layout: LeAndra Dawn, Tom Hutchings e Abigail Thornton

Editor: Darla Kennerud

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

Contabilità e informatica: John Ford e Adam King

Gestione marketing e community: Derek Baker, Jamie Giblin e Ronan Kelly

Risorse umane e organizzazione: Gareth Reid

Adempimenti e logistica: Mike Appleton, David Fear, John Hockey, Richard Jennings, Steve Loxam, Andy Lyons e Luke Pitter

Supporto e vendita: Alex Black, Rachel Hall, Firoz Rana, Kieran Shiach e Ben Taylor

Test di gioco: 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 e Chris Wills

Ringraziamenti speciali:

Claire e George

Andrea, Katherine e Tom

Tutti i nostri finanziatori e late pledger su Kickstarter