

A dark, atmospheric illustration of a knight in armor, holding a sword and a shield, standing in a dimly lit, rocky environment. The knight's armor is detailed and weathered, and the lighting is dramatic, highlighting the textures of the metal and the surrounding environment.

DARK SOULS™
THE BOARD GAME

EXPLORERS EXPANSION



EXPLORERS



No todos los moradores de the Dark harán acto de presencia atacando de frente, ya que algunos, como los mimics, poseen algo más de astucia e ingenio. Se cree que sus horribles fauces son la marca del gran pecado de la avaricia; la codicia ha transformado estas criaturas y les ha dado forma de cofres del tesoro, listas para cazar al incauto. Debes tener tanto cuidado con ellas como lo tendrías con cualquier enemigo, ya que encontrarte con una de estas bestias puede llevarte a las frías cenizas de la derrota en un abrir y cerrar de ojos.

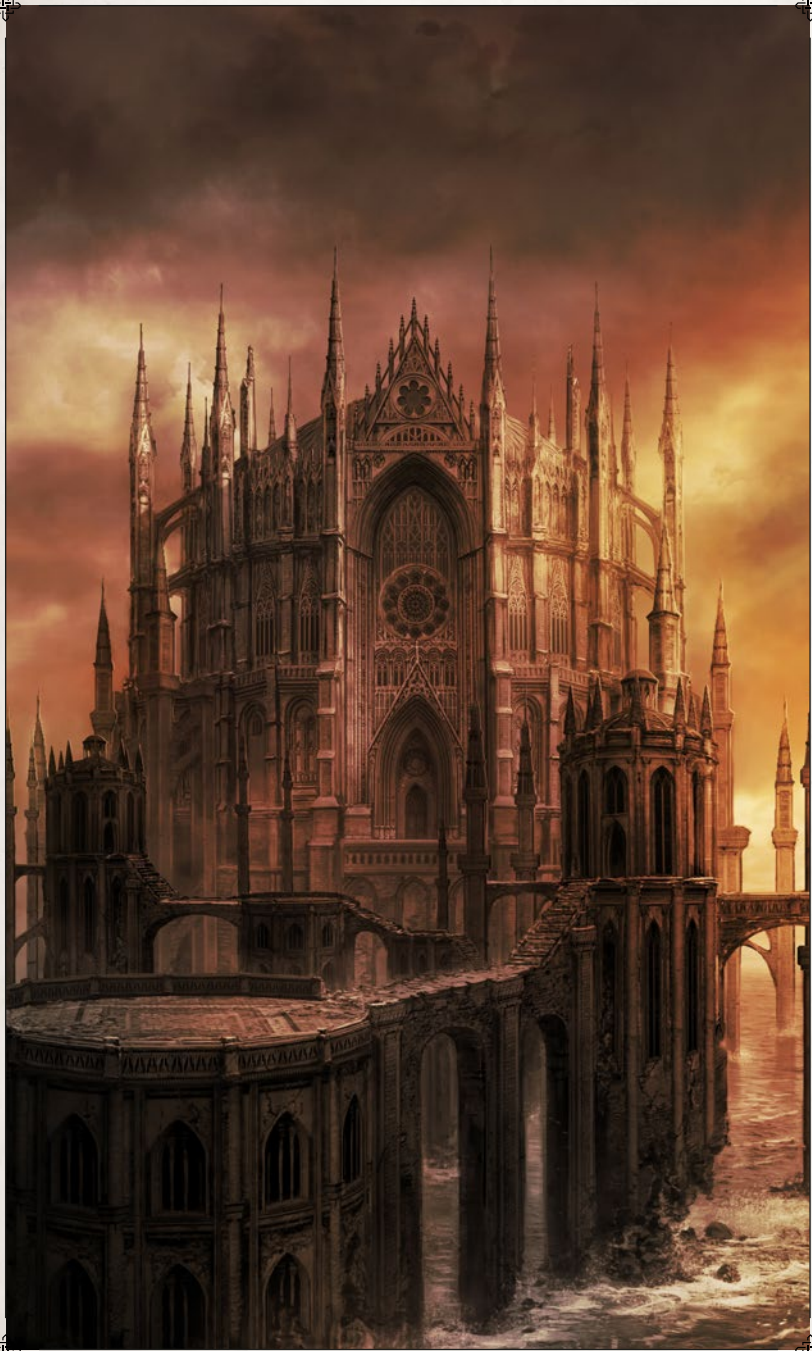
Encontrarás otros enemigos aún más enigmáticos, como el Old Dragonslayer. Su apariencia recuerda a los poderosos caballeros de Gwyn, pero su otrora lustrosa armadura se ha ennegrecido, y una oscura corrupción parece haber tomado el control de este oponente de una época que lejos queda ya. ¿Será este el caballero dorado de las leyendas, antaño orgulloso, pero que ahora sucumbe al poder de la Oscuridad?

Por último, no debemos olvidar al Pursuer, un caballero misterioso que caza a aquellos que buscan restaurar su humanidad de la enfermedad de los no muertos. Una figura realmente imponente, este cazador es tan persistente como indica su nombre, rastreando sin cesar a su presa por todo Drangleic. A la espalda lleva montones de armas, trofeos robados de los cadáveres de sus presas. Su armadura tiene símbolos horripilantes grabados en su superficie: los rostros de sus víctimas gritando en constante sufrimiento. Se desconoce si este incansable sujeto es un cazador solitario o es parte de una hermandad siniestra cuyo objetivo es buscar al Portador de la Maldición. Aunque el Pursuer pueda ser derrotado, esa no será la última vez que lo veas.


INTRODUCCIÓN

La expansión *Explorers* está pensada para usarse junto a *Dark Souls™: The Board Game*. Añade al juego nuevos enemigos, cartas de encuentro y cartas de tesoro, además de introducir las miniaturas de terreno, los Mimics, el minijefe Old Dragonslayer y el jefe principal The Pursuer.





CONTENIDO

La expansión *Explorers* 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.

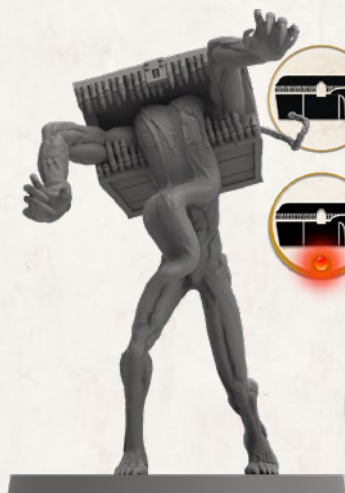


Para descargar este reglamento en tu idioma, visita:

steamforged.com/darksouls-expansions-rules

La expansión *Explorers* incluye el siguiente material:

- 1x reglamento
- 15x Cartas de encuentro
- 15x Cartas de tesoro
- 18x Miniaturas de terreno
- 6x Miniaturas de enemigo
- 2x Cartas de información de enemigo
- 1x Miniatura de Pursuer
- 1x Contador de salud de Pursuer
- 1x Carta de información de Pursuer
- 13x Cartas de comportamiento de Pursuer
- 3x Cartas de tesoro de Pursuer
- 1x Contador de salud de Old Dragonslayer
- 1x Carta de información de Old Dragonslayer
- 8x Cartas de comportamiento de Old Dragonslayer
- 2x Cartas de tesoro de Old Dragonslayer
- 2x Miniaturas de Mimic
- 1x Contador de salud de Mimic
- 2x Cartas de información de Mimic
- 14x Cartas de comportamiento de Mimic
- 5x Cartas de emboscada de Mimic



Mimic



*Mimic cerrado
(tras la derrota del grupo por un Mimic)*





Tumba



Hoguera



Barriles



Cofre del tesoro



Silver Knight Spearman



Firebomb Hollow



Contador y cartas de Old Dragonslayer



El Pursuer



USANDO LOS ENCUENTROS DE LA EXPANSIÓN

Al principio del juego, los jugadores pueden elegir usar las cartas de encuentro de la expansión que incluyen los Firebomb Hollows y los Silver Knight Spearman. Para usarlas, añádelas a las cartas de encuentro actuales, según el nivel, y barájalas.

Los jugadores que quieran centrarse más en los enemigos de la expansión pueden quitar cinco cartas de encuentro nivel 1, cinco de nivel 2 y cinco de nivel 3 de sus respectivas barajas antes de barajar las cartas de encuentro de la expansión *Explorers* en las barajas de encuentro.

Las cartas de encuentro de la expansión *Explorers* generan las miniaturas Firebomb Hollow y Silver Knight Spearman, cuya información puede encontrarse en sus respectivas cartas de información.

USANDO LOS TESOROS DE LA EXPANSIÓN

Al principio del juego, los jugadores pueden elegir usar las cartas de tesoro de la expansión en lugar de algunas de las cartas comunes de tesoro del juego base. Durante el paso 6 de preparación de juego (ver "6. Mazo de tesoro" en

la pag. 9 del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*), quita quince cartas aleatorias del mazo de tesoros comunes. Reemplázalas con las quince cartas de tesoro comunes de la expansión *Explorers* antes de barajar el mazo de tesoros.

USANDO LAS MINIATURAS DE TERRENO

Las fichas de barriles, tumbas u cofres del tesoro de los materiales base se pueden sustituir por las miniaturas de plástico de la expansión *Explorers*.

Para recordar mejor qué tesoros están abiertos y cuáles no, recomendamos colocar dos cartas del mazo de tesoro bajo la miniatura de cofre del tesoro cuando se coloque en una casilla.

Cuando los jugadores abren un cofre, cogen las cartas de debajo del cofre. Este sistema evita que los jugadores olviden robar cartas de tesoro o que roben dos veces del mismo cofre.

Además, se puede colocar la miniatura de hoguera bajo el contador de chispa o junto a este, como los jugadores prefieran.





USANDO EL PURSUER

El Pursuer ofrece a los jugadores un nuevo jefe principal. Tras derrotar al minijefe, los jugadores pueden elegir enfrentarse a los encuentros recomendados del Perseguidor, una senda que culminará con una batalla contra este incansable jefe principal.

El Pursuer posee cartas de comportamiento que tienen una dificultad de esquivar de 0. Incluso un

personaje que no tenga dado de esquivar puede esquivar el ataque de manera automática gastando 1 de energía (a menos que estén equipados con una carta de tesoro que diga que el personaje no puede esquivar). Aun así, recuerda que los personajes pueden elegir bloquear el ataque, al igual que pueden elegir bloquear ataques con alta dificultad de esquivar. Se arriesgarán a sufrir algo de daño pero no tendrán que gastar energía.

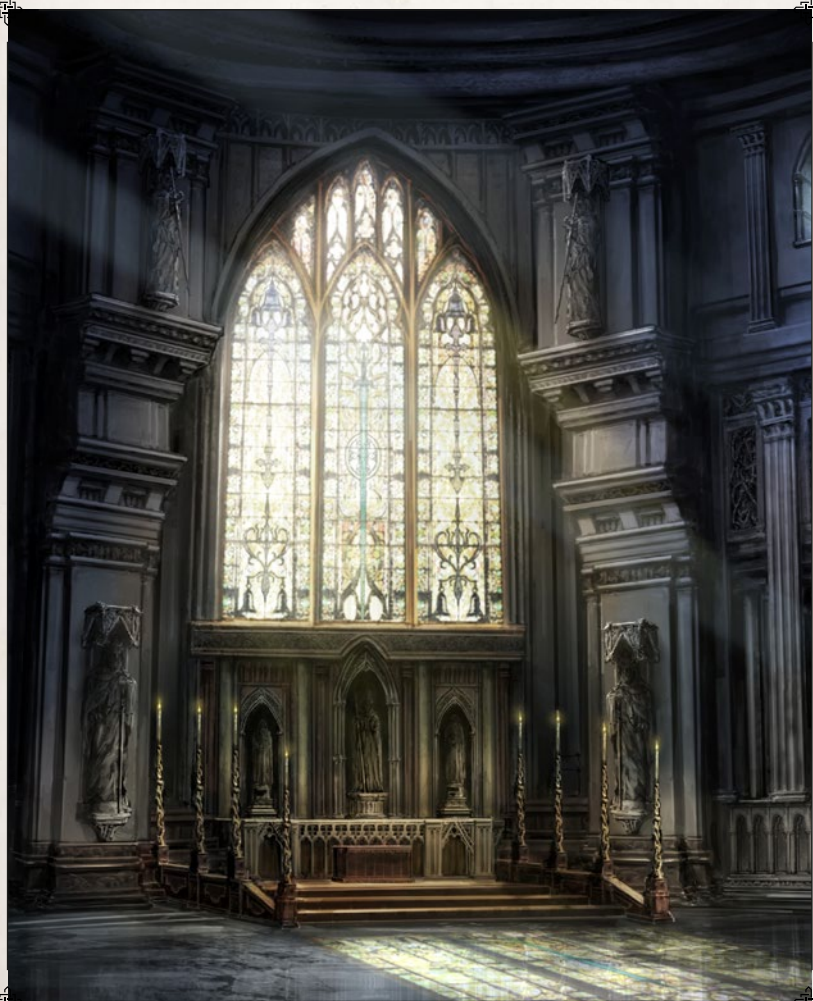


USANDO EL OLD DRAGONSLAYER

El Viejo matadragones ofrece a los jugadores un nuevo minijefe.

Old Dragonslayer es un encuentro de jefe de *Dark Souls™ 2* basado en una versión de Ornstein que usa magia oscura de *Dark Souls™ 1*.

Este minijefe usa la miniatura de Ornstein, que es la mitad del jefe principal Ornstein & Smough del conjunto base de *Dark Souls™: The Board Game* junto al contador de salud de este nuevo jefe, la carta de información, cartas de comportamiento y cartas de tesoro de esta expansión Explorers.



PREPARAR LA PARTIDA CON MIMICS

Al principio del juego, los jugadores pueden elegir añadir cartas de Mimic a la partida. Los Mimic se disfrazan de cofres y esperan a que sus víctimas los abran. Cuando un grupo encuentra un cofre y decide abrirlo, hay una posibilidad de que este sea un Mimic.

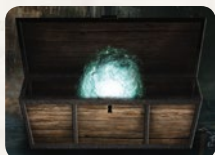
Durante la disposición de casillas (ver "1. Disposición de casillas" en la pag. 8 del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*), coloca una carta de emboscada bocabajo junto a cada casilla.

USANDO CARTAS DE EMBOSCADA

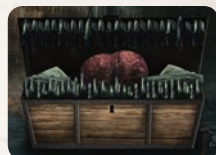
Cuando el grupo abre un cofre (ver "cofres" en la pag. 17 del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*), voltea la carta de emboscada junto a la casilla que contiene el cofre. Si la carta muestra "tesoro", resuelve el cofre con normalidad. Si muestra "Mimic", entonces da comienzo un enfrentamiento con un Mimic.



Reverso de carta de emboscada



Carta de emboscada con tesoro



Carta de emboscada con Mimic

Ejemplo de partida con una carta de emboscada bocabajo en cada casilla.



CARTAS DE INFORMACIÓN DE MIMIC



Las cartas de información de Mimic incluyen mucha de la información de las cartas de información de jefe. Ambas de las cartas de información de Mimic incluyen la siguiente información:

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

CARTAS DE COMPORTAMIENTO DE MIMIC



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

La primera, los Mimic no tienen **Cartas de rabia** exclusivas con símbolos de rabia. En su lugar, añade cualquier otra carta de comportamiento restante en el mazo de comportamiento de Mimic cuando se active su rabia.

La segunda, los Mimic no tienen marcas de arco como los jefes, así que sus cartas de comportamiento nunca incluyen arcos de ataque ni de debilidad.



EMPEZANDO UN ENCUENTRO DE MIMIC

Tras ganar un encuentro que contenga un cofre, los jugadores eliminan los cubos negros y rojos de las barras de resistencia del personaje y ganan almas con normalidad. Entonces, voltea la carta de emboscada. Si la carta de emboscada muestra un Mimic, se produce una pelea similar a un encuentro de jefe antes de que el grupo pueda reclamar el tesoro. Los personajes no se colocan en los nodos de entrada al comienzo de un encuentro con Mimic. En su lugar, permanecen en los nodos ocupados al final del encuentro que contenía el cofre.

Si los jugadores todavía no han derrotado a un minijefe cuando encuentran un Mimic, usad la carta de información y las cartas de comportamiento del **Hungry Mimic**. Si los jugadores ya han derrotado a un minijefe, usad la carta de información y las cartas de comportamiento del **Voracious Mimic**.

El siguiente paso para preparar el encuentro con el Mimic es crear su mazo de comportamiento cogiendo tantas cartas de comportamiento aleatorias como el valor del tamaño del mazo de comportamiento que se muestra en la carta de información de Mimic y barajándolas. Coloca este mazo de comportamiento boca abajo en un lugar accesible.

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

Cuando la salud del Mimic llegue a su punto de rabia o inferior, el Mimic entrará en rabia. Coloca una carta de comportamiento aleatoria sin usar dentro del mazo de comportamiento. Ahora los jugadores deberán descifrar de nuevo el patrón de ataques del Mimic además de tener que enfrentarse a una nueva carta de comportamiento.

Cuando el mazo de comportamiento del Mimic está agotado al principio de su activación, crea uno nuevo cogiendo el descarte del mazo de comportamiento y colocándolo boca abajo sin barajarlo. Tras esto el combate continúa con normalidad.



Hungry Mimic



Voracious Mimic



DERROTANDO A UN MIMIC

Cuando derrotas un Mimic, retíralo de la casilla. Elimina los cubos negros y rojos de las barras de resistencia del personaje, pero no le sumes almas. En su lugar, el grupo gana tantas cartas de tesoros como si hubieran abierto dos cofres. Un Mimic derrotado no vuelve a la casilla, incluso aunque se reinicien los encuentros cuando el grupo descansa en una hoguera.

Si el grupo es derrotado, el Mimic vuelve a su nodo de terreno y permanece en la casilla. Si el grupo vuelve a la casilla y resuelve el encuentro, pueden enfrentarse al Mimic de nuevo. Pueden repetirlo tantas veces como quieran hasta que derroten al Mimic o se queden sin chispas.



ESCENARIO DE CAMPAÑA

— UNA PERSECUCIÓN HUECA —

Dark Souls™ 2

Tus primeros pasos deberían llevarte por los senderos a través de las profundidades del Forest of Fallen Giants, hacia The Crestfallen's Retreat. Si quieres vencer a los enemigos de este claro embrujado, deberás ir al Lower Earthen Peak y enfrentarte a las viles criaturas que aguardan allí.

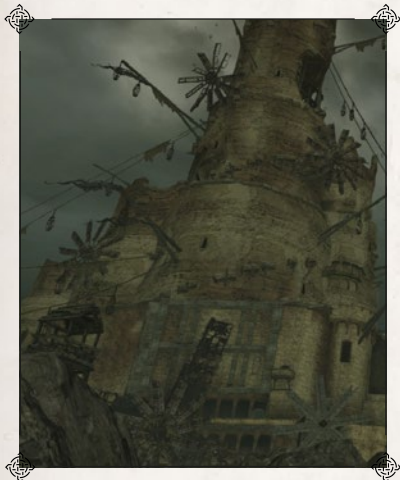
Si sales victorioso una vez más, tu última parada está dentro del propio torreón, en lo alto del Threshold Bridge. Allí será donde prevalecerás o donde caerás antes tu último rival, un poderoso caballero que te impide avanzar por el sendero hacia tu destino.



SECCIÓN 1 THE CRESTFALLEN'S RETREAT

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

**Tras completar la Sección 1, los jugadores aumentan el mazo de tesoro añadiendo las cartas de tesoro transpuestas y legendarias, además de reiniciar la zona de juego para comenzar una exploración adicional que conduzca al encuentro de jefe principal, tal y como se explica en "Disposición después del minijefe", en la pág. 9 del reglamento de Dark Souls™: The Board Game.*



SECCIÓN 2 LOWER EARTHEN PEAK

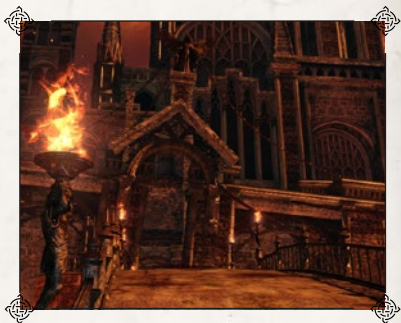
- Casilla de Hoguera
- Encuentro de nivel 1
- Encuentro de nivel 2
- Encuentro de nivel 2
- Encuentro de nivel 3 "Gallery of the Hidden Warrior" que incluye un Voracious Mimic†

† Usa este encuentro nivel 3 en concreto para esta casilla. No coloques una carta de emboscada junto a esta casilla; el cofre es un Mimic. El grupo avanza a la sección 3 cuando el Mimic es derrotado.

Tras completar la Sección 2, los jugadores reinician la zona de juego para comenzar una exploración adicional que conduzca al encuentro de jefe principal de "Disposición después del minijefe", pág. 9 del reglamento de Dark Souls™: The Board Game.

SECCIÓN 3 THRESHOLD BRIDGE

- Casilla de Hoguera
- Encuentro de nivel 2
- Encuentro de nivel 3
- Encuentro de nivel 3
- Encuentro de nivel 3
- Pursuer (jefe principal)





Serie de Dark Souls™ por 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 disposición: Tom Hutchings

Diseño de las texturas: Alex Cairns

Redactor principal: Sherwin Matthews

Edición: Darla Kennerud

Esculpido y arte: Russ Charles

Steamforged Games: Charles Agel, Christine Agel, Philip Andrews, Edward Ball, Gerry Brawley, Eleanor Bridge, Corey Davies, Matt Elliot, Jay Finnegan, Kelsey Fox, Jamie Giblin, James Hasker, Rich Jennings, Ronan Kelly, Mike McGougan, Blake Noden, Byron Orde, Greg Plail, Rob Taylor, Jak Thraves, Adam Tudor, Marc Williams

Agradecimientos:

A todos nuestros Kickstarter Backers y Late Pledgers

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