

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 metallic, and the overall scene is shrouded in mist and shadow.

DARK SOULS™

THE BOARD GAME

EXPLORERS EXPANSION



EXPLORERS



Non tutti gli abitanti di Dark renderanno la loro presenza nota attaccando direttamente, proprio perché alcuni, come i mimic, possiedono più arguzia e ingegno. Si pensa che le loro terrificanti fauci siano segno del grande peccato dell'avarizia; l'avidità ha intrappolato queste creature nella forma di scrigni del tesoro, pronti a intrappolare gli sprovveduti. Fai attenzione a loro come a ogni altro nemico, poiché incontrare una tale bestia trasformerà velocemente una vittoria nelle freddi ceneri di una sconfitta.

Altri nemici con cui ti confronterai saranno tuttavia più enigmatici, come l'Old Dragonslayer. La sua apparizione ricorda quella dei potenti cavalieri di Lord Gwyn, ma la sua armatura un tempo lucente appare annerita e la corruzione oscura sembra aver trovato posto in questo nemico di un passato lontano. Che sia questo il cavaliere dorato della leggenda, un tempo glorioso ma ora perduto al potere dell'Oscurità?

Infine, non dimenticare il Pursuer, un cavaliere misterioso che dà la caccia a coloro che vogliono ripristinare la loro umanità dalla sofferenza della non-morte. Una figura imponente, questo cacciatore è tanto insistente quanto dice il suo stesso nome, inseguendo senza sosta la sua preda attraverso le terre di Drangleic. Sulla schiena indossa una imbracatura piena d'armi; questi sono trofei rubati alle prede scomparse. Simboli più spaventosi sono incisi sulla sua armatura—i volti delle sue vittime che urlano in un tormento eterno. Non si sa se questa figura implacabile sia un cacciatore solitario o sia parte di una fratellanza sinistra che cerca il Portatore della Maledizione—sicuramente anche se il Pursuer può essere sconfitto, non sarà l'ultima volta che lo vedrai.







INTRODUZIONE

L'espansione *Explorers* va usata con *Dark Souls™: The Board Game*. Aggiunge al gioco nuovi nemici, nuove carte scontro, e carte tesoro oltre a introdurre miniature terreno, Mimic, il mini boss Old Dragonslayer, e il boss principale Pursuer.





CONTENUTI

L'espansione *Explorers* include componenti in italiano, inglese, francese, tedesco 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 *Explorers* include i seguenti elementi:

- 1x Inserto con le regole
- 15x Carte Scontro
- 15x Carte Tesoro
- 18x Miniature Terreno
- 6x Miniature dei nemici
- 2x Carte Dati dei nemici
- 1x Miniatura del Pursuer
- 1x Disco della salute del Pursuer
- 1x Carta Dati del Pursuer
- 13x Carte Comportamento del Pursuer
- 3x Carte Tesoro del Pursuer
- 1x Disco della salute di Old Dragonslayer
- 1x Carta Dati di Old Dragonslayer
- 8x Carte Comportamento di Old Dragonslayer
- 2x Carte Tesoro di Old Dragonslayer
- 2x Miniature del Mimic
- 1x Disco della salute del Mimic
- 2x Carte Dati del Mimic
- 14x Carte Comportamento del Mimic
- 5x Carte Imboscata del Mimic



Mimic



Chiuso dal Mimic
(dopo che il gruppo è stato sconfitto da un Mimic)





Lapide



Falò



Barili



Scrigno del Tesoro



Silver Knight Spearman



Firebomb Hollow



Disco e Carte Old Dragonslayer



Il Pursuer



USARE LO SCONTRO DELL'ESPANSIONE

All'inizio del gioco, i giocatori possono scegliere di usare le Carte Scontro dell'Espansione che comprendono Firebomb Hollows e i Silver Knight Spearman. Per usare queste carte, aggiungetele alle carte scontro presenti in base al livello e mescolale in modo casuale come al solito.

I giocatori che vogliono focalizzarsi di più sui nemici dell'espansione possono

scegliere di rimuovere cinque carte scontro livello 1, cinque livello 2, e cinque livello 3 dai rispettivi mazzi prima di mischiare le carte scontro dell'espansione *Explorers* nei mazzi scontro.

Le carte scontro dell'espansione *Explorers* posizionano le miniature del Firebomb Hollow e del Silver Knight Spearman, le cui informazioni possono essere trovate nelle rispettive carte dati nemico.

USARE IL TESORO DELL'ESPANSIONE

All'inizio del gioco, i giocatori possono scegliere di usare le Carte Tesoro dell'espansione invece di alcune delle carte tesoro comuni del gioco principale. Durante il Passo 6 della preparazione della partita (vedi "6. Mazzo Tesoro"

a pag. 9 della guida di *Dark Souls™: The Board Game*), rimuovi quindici carte casuali dalle carte tesoro comuni. Sostituiscile con le quindici carte tesoro comuni dell'espansione *Explorers* prima di mischiare il mazzo tesoro.

USARE LE MINIATURE TERRENO

I barili, le lapidi, e i segnalini dei forzieri del tesoro dal gioco principale possono essere sostituiti con le miniature in plastica incluse nell'espansione *Explorers*.

Per ricordare più facilmente quale scrigno del tesoro è stato aperto e quale no, consigliamo di mettere due carte dal mazzo tesoro sotto ogni miniatura scrigno del tesoro quando è su un

pannello. Quando lo scrigno viene aperto, i giocatori prendono le carte da sotto di esso. Questo sistema aiuterà i giocatori a evitare di dimenticare di pescare le carte tesoro o di pescare accidentalmente due volte dallo stesso scrigno.

Inoltre, posiziona la miniatura del falò sul disco Scintilla o accanto ad esso, a discrezione del giocatore.





USARE IL PURSUER

Il Pursuer offre ai giocatori una nuova opzione come boss principale. Dopo aver sconfitto il mini boss, i giocatori possono scegliere di combattere nei livelli scontro consigliati per il Pursuer, un percorso che culminerà in una battaglia con questo implacabile boss principale.

Il Pursuer ha carte comportamento che hanno una difficoltà di schivata pari a 0. Anche un personaggio senza un dado

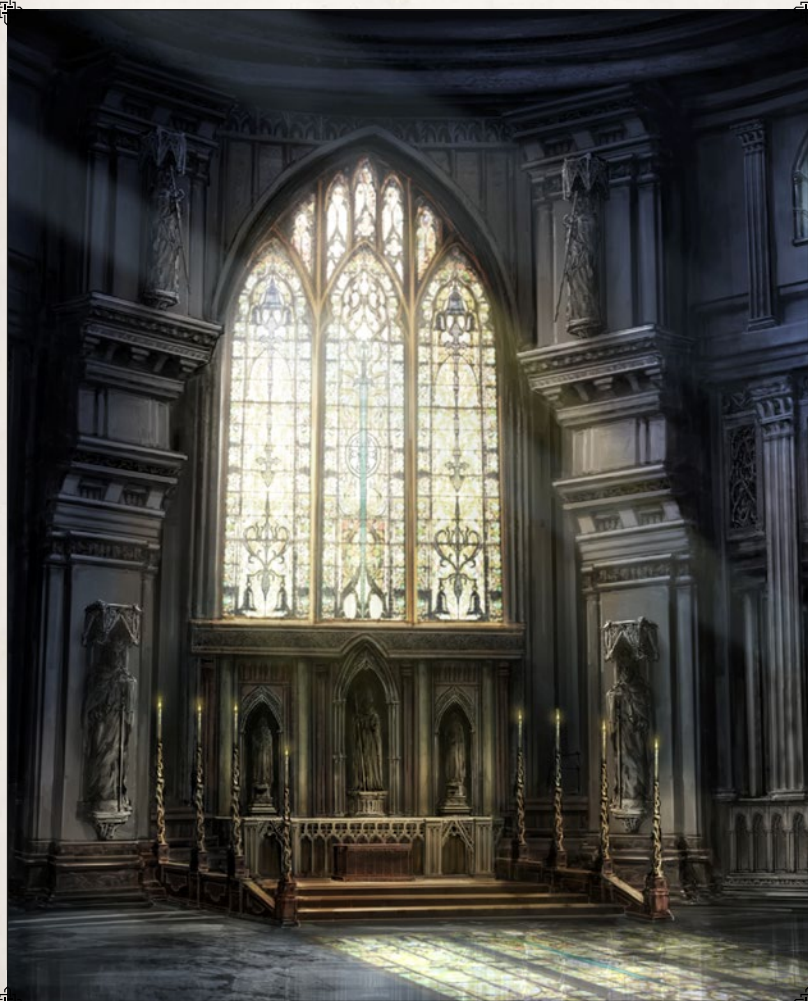
schivata può evitare l'attacco e riuscirci automaticamente spendendo 1 di Energia (a meno che non abbia equipaggiato una carta tesoro che dice che il personaggio non può schivare). Ricorda, comunque, che i personaggi possono anche scegliere di bloccare l'attacco, proprio come possono fare per gli attacchi con un'alta difficoltà di schivata. Rischieranno di subire un po' di danno ma non dovranno consumare Energia.



USARE L'OLD DRAGONSLAYER

L'Old Dragonslayer offre ai giocatori una nuova opzione come mini boss. L'Old Dragonslayer è uno scontro boss di *Dark Souls™ 2* basato sulla versione armata dalla magia oscura di Ornstein di *Dark Souls™ 1*.

Questo mini boss usa la miniatura di Ornstein, che sono metà di quello del boss principale Ornstein & Smough dal gioco principale per *Dark Souls™: The Board Game* insieme al disco della salute di questo nuovo boss, nell'espansione Explorers troverai, carta dati, carte comportamento e carte tesoro.



PREPARAZIONE DELLA PARTITA CON I MIMIC

All'inizio del gioco, i giocatori possono scegliere di aggiungere i mimic alla loro partita. I mimic si camuffano da forzieri e aspettano delle vittime che cercano di aprirli. Quando un gruppo trova uno scrigno e sceglie di aprirlo, c'è una possibilità che possa essere un mimic.

Durante la preparazione pannello (vedi "1. Preparazione Pannello" a pag. 8 della guida di *Dark Souls™: The Board Game*), posiziona una carta Imboscata a faccia in giù vicino a ogni pannello.

USARE LE CARTE IMBOSCATA

Quando il gruppo apre uno scrigno (vedi "Forzieri" a pag. 17 della guida di *Dark Souls™: The Board Game*), gira la carta Imboscata vicino al pannello contenente quello scrigno. Se la carta mostra la scritta "Tesoro", risolvi quello scrigno normalmente. Se mostra la scritta "Mimic", invece inizierà una battaglia con un mimic.



Retro carta Imboscata



Faccia Tesoro carta Imboscata



Faccia Mimic carta Imboscata

Esempio di preparazione di una partita con carte Imboscata per ogni pannello.



CARTE DATI DEL MIMIC



Le carte dati del Mimic includono molte delle stesse informazioni delle carte dati di altri boss. Entrambi i tipi di carte dati del mimic includono le seguenti informazioni:

1. Nome
2. Livello di minaccia
3. Dimensioni del mazzo comportamento
4. Punto di furore
5. Valori di parata e contrasto
6. Abilità speciale
7. Salute iniziale
8. Simbolo del Set

Le informazioni della carta dati mimic funzionano allo stesso modo delle carte dei dati boss (vedi "Carte dei Dati Boss" a pag. 26 della guida di *Dark Souls™: The Board Game*).

CARTE COMPORTAMENTO MIMIC



Le carte comportamento Mimic funzionano allo stesso modo delle carte comportamento boss (vedi "Carte Comportamento" a pag. 27 della guida di *Dark Souls™: The Board Game*), con solo due piccole differenze.

Primo, i mimic non hanno carte **Furore** con simboli Furore. Invece, mischia qualsiasi carta comportamento rimanente nel mazzo comportamento del mimic quando è furente.

Secondo, i mimic non hanno archi di mira come i boss, quindi le loro carte comportamento non includono mai archi di attacco o archi di debolezza.



INIZIARE LO SCONTRO CON UN MIMIC

Dopo aver vinto uno scontro che contiene uno scrigno, i giocatori rimuovono tutti i cubetti neri e rossi dalle barre della resistenza del personaggio e guadagnano anime normalmente. Dunque, gira la carta Imboscata. Se la carta Imboscata mostra un Mimic, una battaglia simile a uno scontro boss inizia prima che il gruppo possa reclamare il suo tesoro. I personaggi non sono posizionati sul nodo d'entrata all'inizio dello scontro con il mimic. Invece, restano sul nodo che occupavano alla fine dello scontro contenente lo scrigno.

Se i giocatori non hanno ancora sconfitto un mini boss quando incontrano un mimic, usa la carta dati nemico e le carte comportamento dell'**Hungry Mimic**. Se hanno già sconfitto un mini boss, usa invece la carta dati e le carte comportamento del **Voracious Mimic**.

La parte successiva della preparazione per lo scontro con il mimic è la creazione del mazzo comportamento del mimic prendendo un numero casuale di carte comportamento uguale alle dimensioni del mazzo di carte comportamento riportate sulla carta dati del mimic e mischiarle. Metti questo mazzo comportamento coperto e a portata di mano.

A questo punto, lo scontro mimic è pronto per iniziare.

Quando la salute del mimic è pari o inferiore al punto di Furore, il mimic sarà furente. Prendi una carta comportamento casuale inutilizzata e mischiala nel mazzo comportamento. Ricorda che i giocatori dovranno imparare nuovamente il modello di attacco del mimic così come dovranno affrontare una nuova carta comportamento addizionale.

Quando il mazzo comportamento di un mimic è finito alla fine della sua attivazione, crea il nuovo mazzo comportamento del mimic prendendo la pila degli scarti del mazzo comportamento e mettendola coperta senza mischiarla. Il combattimento poi prosegue normalmente.



SCONFIGGERE UN MIMIC

Quando un mimic viene sconfitto, rimuovilo dal pannello. Rimuovi tutti i cubetti neri e rossi dalle barre della resistenza del personaggio ma non aggiungere alcuna anima alla scorta. Invece, il gruppo guadagna carte tesoro come se avesse aperto due forzieri. Un mimic sconfitto non ritorna nel pannello, anche dopo che gli scontri si azzerano quando il gruppo si riposa a un falò.

Se il gruppo viene sconfitto, il mimic ritorna al suo nodo a terra e rimane sul pannello. Se il gruppo ritorna al pannello e vince lo scontro, può scegliere di scontrarsi nuovamente con il mimic. Può continuare a fare così finché il mimic non è sconfitto o il gruppo finisce le scintille.



SCENARIO DELLA CAMPAGNA

—UNA VUOTA PERSECUZIONE—

Dark Souls™ 2

I tuoi primi passi seguiranno le tracce nelle profondità della Foresta dei Giganti Caduti, verso il Rifugio del Soldato. Se riuscirai a prevalere contro i nemici in questa radura infestata, dovrai dirigerti al Basso Picco Terrestre e affrontare i vili avversari che ti attendono lì. Dovessi emergere nuovamente vincitore, l'ultima destinazione è all'interno del Forte stesso, sopra il Threshold Bridge. È qui che dovrai uscire vincitore o perdente contro il tuo avversario finale, un potente cavaliere che ti impedisce di proseguire sulla strada del tuo destino.



SEZIONE 1 RIFUGIO DEL SOLDATO

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

**Dopo aver completato la Sezione 1, il giocatore fa crescere il mazzo tesoro aggiungendo le leggendarie carte tesoro trasportate come descritto, poi azzera l'area di gioco per iniziare un'esplorazione addizionale che porterà allo scontro con il boss principale in "Preparazione Dopo il Mini Boss" a pag. 9 della guida di Dark Souls™: The Board Game.*



SEZIONE 2 BASSO PICCO TERRESTRE

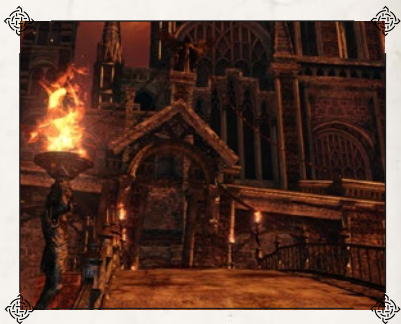
- Pannello Falò
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2
- Galleria del Cavaliere Nascosto
Scontro Livello 3 con un Voracious Mimic†

† Usa questo livello di scontro specifico di livello 3 per questo pannello. Non posizionare una carta Imboscata vicino questo pannello; lo scrigno è automaticamente un mimic. Il gruppo procede alla Sezione 3 quando il mimic è sconfitto.

Dopo aver completato la Sezione 2, azzera l'area di gioco per iniziare un'esplorazione aggiuntiva che porta allo scontro con il boss principale in "Preparazione Dopo il Mini Boss" a pag. 9 della guida di Dark Souls™: The Board Game.

SEZIONE 3 THRESHOLD BRIDGE

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





Dark Souls™ series di: BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Concept del gioco: Mat Hart e Rich Loxam

Design del gioco: David Carl, Alex Hall, Mat Hart, Bryce Johnston, Rich Loxam, e Jamie Perkins

Direzione dello sviluppo: David Carl e Alex Hall

Graphic design e layout: Tom Hutchings

Design delle superfici: Alex Cairns

Capo sceneggiatore: Sherwin Matthews

Editing: Darla Kennerud

Scultura: 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

Ringraziamenti speciali:

Tutti i nostri finanziatori e late pledger su Kickstarter

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