

A black and white illustration of a character from the Dark Souls series, wearing a tall, ornate hat with a long, thin blade-like protrusion. The character is dressed in detailed armor and a long, flowing cape, holding a sword. The character is positioned in the center of the image, with the text overlaid on the lower half.

DARK SOULS™

THE BOARD GAME

PHANTOMS EXPANSION



PHANTOM



I Phantom bianchi di questo mondo possono essere alleati effimeri, se avrete l'astuzia necessaria per assicurarvi i loro servigi. Alcuni verranno in vostro aiuto se vi legate a loro con un patto, o per lo meno non scatenate la loro ira con le vostre azioni. Parlo ora delle ombre di eroi possenti o minori, come Ruined Aflis, Sellsword Luet, Witch Beatrice e Sword Master. Questi Phantom bianchi offrono i loro servigi solo ai guerrieri più meritevoli e solo contro gli avversari più indomabili.

Altri alleati sono meno sovranaturali: mortali che schierano le loro spade al fianco delle vostre contro i vostri nemici. Nei vostri viaggi incontrerete molti di questi individui, tra cui i nobili e virtuosi cavalieri Siegward of Catarina, Solaire of Astora e Sirris of the Sunless Realms. Ma badate bene: questi alleati di grande onore saranno spesso pronti a sacrificare le loro stesse vite per darvi ausilio! Perciò chiedete il loro aiuto con parsimonia, o estinguerete per sempre la loro luce dal mondo.

Alcuni Phantom sono meno altruisti, oppure hanno già consacrato le loro vite a un'altra anima. Parliamo di Horace the Hushed, Lucatiel of Mirrah ed Eygon of Carim. Costoro vi verranno comunque in aiuto nel momento del bisogno, sebbene il loro onore li leghi ad altri vincoli. Fate comunque attenzione nell'evocarli, poiché la loro rovina si abatterà anche su coloro che proteggono.

Imparate a temere i Phantom rossi, poiché appartengono a questo mondo ancor meno degli altri funesti avversari che avete incontrato. Attirati dal richiamo dell'umanità, si aggirano in cerca di un calore che dia loro sostentamento, scontrandosi con gli eroi e con gli stolti.

I nomi di alcuni di loro vi saranno senz'altro familiari, poiché imprese funeste e leggende di sangue li seguono ovunque. Knight of Thorns, Maneater Mildred, Melinda the Butcher e Xanthous King non sono che alcuni dei nomi in quelle schiere maledette. Altri tra di loro sono meno famigerati, come Armorer Dennis, Maldron the Assassin, Oliver the Collector e Fencer Sharron, ma non per questo tali creature vanno affrontate con meno cautela. Infine vi sono coloro di natura enigmatica che potrebbero fingere di aiutarvi, specie colui che chiamano Marvelous Chester. Non riponete mai fede in gente di tal fatta, perché senz'altro vi tradiranno alla prima occasione, e non siate tanto avventati da meritare l'ira di Paladin Leeroy trattando con incuria il Lordvessel.

INTRODUZIONE

Phantoms è un'espansione del gioco *Dark Souls™: The Board Game*. Le Evocazioni sono alleati a cui il gruppo può rivolgersi durante gli scontri Boss, perché li aiutino in queste battaglie difficili. Gli Invasori vengono aggiunti agli scontri quando i personaggi ottengono segnalini Ember. Gli Invasori rendono più difficile lo scontro ma offrono ai giocatori una chance di ottenere carte Equipaggiamento uniche e guadagnare più anime.





CONTENUTO

L'espansione *Phantoms* include i componenti seguenti:

- 1 libretto delle regole

EVOCAZIONI

- 10 miniature Evocazione
- 1 disco della salute Evocazione
- 10 carte dei dati Evocazione
- 40 carte comportamento Evocazione



*Ruined
Affis*

*Eygon
of Carim*

*Horace
the Hushed*

*Siegward
of Catarina*

Sword Master



*Rogue Witch
Beatrice*

*Lucatiel
of Mirrab*

*Sellsword
Luet*

*Sirris of the
Sunless Realms*

*Solaire
of Astora*



INVASORI

- 11 miniature Invasore
- 1 disco della salute Invasore
- 12 carte dei dati Invasore
- 64 carte comportamento Invasore
- 12 carte Tesoro
- 3 segnalini Invasore vuoti
- 6 segnalini Invasore standard
- 6 segnalini Invasore avanzati



*Kirk, Knight of Thorns /
Longfinger Kirk*



*Melinda
the Butcher*

*Maldron
the Assassin*

*Maneater
Mildred*

*Xanthous King
Jeremiah*

*Oliver
the Collector*



*Armorer
Dennis*

*Marvelous
Chester*

*Invader
Brylex*

*Paladin
Leeroy*

*Fencer
Sharron*



CARTE DEI DATI EVOCAZIONE

All'inizio della partita, i giocatori possono scegliere di aggiungere le Evocazioni al gioco. Le Evocazioni sono alleati temporanei rappresentati da Phantom bianchi nel mondo di *Dark Souls™*. Le carte dei dati Evocazione contengono alcune delle stesse informazioni che trovi sulle carte dei dati Boss, ma sono molto più semplici. Ciascuna carta dei dati Evocazione riporta le informazioni seguenti:



1. Nome
2. Livello Provocazione
3. Salute iniziale
4. Valore di parata
5. Valore di contrasto
6. Valore di schivata
7. Abilità speciale
8. Icona mini boss o boss principale Evocazione



Icona Evocazione mini boss
(standard)



Icona Evocazione boss
principale (avanzata)

Nome dell'Evocazione, salute iniziale e simbolo del set hanno la stessa funzione che hanno sulle carte dei dati Boss (v. "Carte dei dati Boss" a pag. 26 del manuale delle regole di *Dark Souls™: The Board Game*).

Dato che combattono contro i nemici e dalla parte del gruppo, le Evocazioni hanno un **livello di Provocazione** come i personaggi, non un livello di Minaccia come i nemici. Questi livelli di provocazione funzionano come per i personaggi e permettono ai giocatori di sapere quale personaggio o Evocazione verrà attaccato dal boss (v. "Attacchi dei nemici" a pag. 25 del manuale delle regole di *Dark Souls™: The Board Game*).

Anche i valori di **parata**, **contrasto** e **schivata** funzionano come quelli dei personaggi piuttosto che dei nemici. Un boss infligge un danno fisso basato sulla sua carta Comportamento, mentre le Evocazioni, come i personaggi, tirano dadi per la parata, contrasto e schivata contro gli attacchi.

Le **abilità speciali** di alcune Evocazioni danno un bonus continuativo, altre possono essere usate una sola volta per scontro, a scelta del giocatore. Dopo aver usato una di queste abilità, è utile piazzare uno dei segnalini Ferita che avanzano per indicare che non può più essere usata.

CARTE COMPORTAMENTO EVOCAZIONE



Le carte comportamento Evocazione funzionano per le Evocazioni come le carte comportamento Boss per i boss (v. "Carte comportamento" a pag. 27 del manuale delle regole di *Dark Souls™: The Board Game*), con alcune piccole differenze.

Per cominciare, le Evocazioni non hanno **Furore**, perciò le loro carte non hanno simboli Furore.

Inoltre, le Evocazioni non hanno distinzioni tra archi, perciò le loro carte Comportamento non includono mai archi di attacco né archi deboli.

Infine, le Evocazioni non hanno una **difficoltà di schivata** dato che i boss non schivano mai gli attacchi.

FINE DELLO SCONTRO ACCANTO AL MURO DI NEBBIA

Quando il gruppo avrà vinto lo scontro sul pannello con il segnalino Muro di nebbia, sarà di fronte a una scelta difficile. Potrà ricevere normalmente anime per aver vinto lo scontro, oppure scegliere di non ricevere anime ed evocare invece un alleato nel prossimo scontro Boss.

Se sceglie di non ricevere anime, metti le cinque carte dei dati Evocazione corrispondenti accanto al segnalino del Muro di nebbia. Usa le cinque carte con il dorso Mini boss se stai per affrontare uno scontro Mini boss o le cinque carte con il dorso Boss se stai per affrontare uno scontro Boss.



Dorso della carta mini boss (standard)



Dorso della carta boss principale (avanzata)



INIZIO DELLO SCONTRO CON UN'EVOCAZIONE

Quando il gruppo inizia uno scontro Mini boss o Boss a cui partecipa un'Evocazione, per iniziare prepara lo scontro normalmente (v. "Iniziare uno scontro Boss" a pag. 28 del manuale delle regole di *Dark Souls™: The Board Game*).

Poi mescola le cinque carte dei dati Evocazione che hai messo da parte e pescane una. Questa è l'Evocazione che aiuterà il gruppo durante questo scontro Boss. Prendi la miniatura di quella Evocazione, le sue carte Comportamento e il disco della salute Evocazione. Imposta il disco della salute alla salute iniziale di quella Evocazione. Aggiungi la miniatura dell'Evocazione allo scontro posizionandola in un nodo d'ingresso, come se fosse un personaggio.

Ogni Evocazione ha i suoi punti di forza e di debolezza. Alcuni assorbono danni al posto di un personaggio, altri preferiscono stare lontani dal boss e colpire da una distanza di sicurezza. Le Evocazioni sono controllate in parte dalle loro carte Comportamento e in parte dai giocatori. Cerca modi di usare l'Evocazione al meglio, per esempio in modo che si muova per proteggere un personaggio debole o per attaccare nell'arco debole di un boss. Come i personaggi, anche le Evocazioni hanno un dado nero in più se attaccano in un arco debole.

A differenza del mazzo di carte Comportamento dei boss, il mazzo di un'Evocazione comprende tutte e quattro le sue carte Comportamento. Mescola semplicemente il mazzo di carte Comportamento e mettilo coperto a portata di mano. Ricorda che non tutte le carte Comportamento sono uguali tra loro. In alcuni turni, un'Evocazione può essere più utile (o meno utile!) che in altri.

A questo punto, lo scontro Boss è pronto per iniziare. Durante uno scontro che include un'Evocazione, ci sarà un'**attivazione Evocazione** dopo l'evocazione di ciascun personaggio. Questo significa che l'Evocazione si attiverà più spesso degli altri singoli personaggi, ma avrà meno opzioni a ciascuna attivazione.

Per esempio, in uno scontro Boss con Assassin, Knight e un'Evocazione, l'ordine di attivazione potrebbe essere questo:

1. Si attiva il boss.
2. *Si attiva l'Assassin.*
3. **Si attiva l'Evocazione.**
4. Si attiva il boss.
5. *Si attiva il Knight.*
6. **Si attiva l'Evocazione.**

Considerata questa aggiunta, le attivazioni negli scontri con un'Evocazione funzionano come spiegato in "Attivare le miniature" a pag. 19 del manuale delle regole di *Dark Souls™: The Board Game*.

Quando il mazzo di carte Comportamento dell'Evocazione è vuoto all'inizio dell'attivazione dell'Evocazione, prendi il mazzo degli scarti e giralo dal lato coperto *senza* mescolarlo per creare il mazzo di carte Comportamento dell'Evocazione. Il combattimento prosegue normalmente.



ICONE SPECIFICHE DELLE EVOCAZIONI

Le carte comportamento Evocazione includono alcune icone che non si trovano su altre carte Comportamento. L'icona Spostamento ha la stessa funzione che ha nelle armi, ma l'icona Distrazione è esclusiva per le Evocazioni.



Quando un'Evocazione sferra un attacco con l'**icona Spostamento**, può muoversi del numero di nodi indicato. Le icone Spostamento riportate prima delle icone dei dadi permettono a un'Evocazione di spostarsi prima di tirare i dadi. Quelle riportate dopo i dadi le permettono di spostarsi dopo aver tirato i dadi.



Se un comportamento include un'**icona Distrazione**, la prossima attivazione boss viene giocata come se l'Evocazione avesse il segnalino Aggressione. Non spostare fisicamente il segnalino (per non dimenticare qual è stato l'ultimo personaggio attivato).

MORTE DELL'EVOCAZIONE

Quando un'Evocazione viene uccisa, toglie la sua miniatura dal pannello. Le Evocazioni non sono miniature personaggio, perciò la loro morte *non* costringe i giocatori a riposare al falò.



PREPARAZIONE DEL GIOCO CON SCONTRI INVASORE

All'inizio della partita, i giocatori possono scegliere di aggiungere gli Invasori al gioco. Gli Invasori sono attirati dalle reliquie di umanità rappresentate in *Dark Souls™* sotto forma di Ember. Quando un giocatore trova una carta Ember nel mazzo di carte Tesoro e riceve un segnalino Ember (v. "Ember" a pag. 12 del manuale delle regole di *Dark Souls™: The Board Game*),

viene aggiunto un nuovo Invasore a uno scontro futuro, usando i segnalini Invasore come spiegato in seguito.

Durante la preparazione, separa i segnalini Invasore vuoti, i segnalini Invasore standard e i segnalini Invasore avanzati e mettili coperti in tre pile diverse.



*Retro del segnalino
Invasore*



*Invasore standard
Kirk, Knight of Thorns*



*Invasore standard
Melinda the Butcher*



*Invasore standard
Maldron the Assassin*



*Segnalino Invasore
vuoto*



*Invasore standard
Maneater Mildred*



*Invasore standard
Oliver the Collector*



*Invasore standard
Xanthous King Jeremiah*



*Invasore avanzato
Longfinger Kirk*



*Invasore avanzato
Armorer Dennis*



*Invasore avanzato
Marvelous Chester*



*Invasore avanzato
Invader Brylex*



*Invasore avanzato
Paladin Leeroy*



*Invasore avanzato
Fencer Sharron*



COME USARE I SEGNALINI INVASORE

Quando un personaggio ottiene un segnalino Ember, se non ci sono segnalini Invasore già in gioco e c'è almeno un pannello inesplorato, uno scontro casuale viene invaso come segue.

- Se i giocatori non hanno ancora sconfitto il mini boss, prendete un segnalino Invasore standard a caso e abbastanza segnalini Invasore vuoti in modo da avere un segnalino per ciascun pannello scontro inesplorato. Piazza casualmente uno dei segnalini scelti su ciascuna carta Scontro coperta.
- Se i giocatori hanno già sconfitto il mini boss, prendete un segnalino Invasore avanzato a caso e abbastanza segnalini Invasore vuoti in modo da avere un segnalino per ciascun pannello scontro inesplorato. Piazza casualmente uno dei segnalini scelti su ciascuna carta Scontro coperta.

Considera che, se c'è un solo pannello inesplorato, il segnalino Invasore sarà sicuramente in quello scontro. Altrimenti, i giocatori non sapranno esattamente quando colpirà l'invasore.

Esempio: il gruppo ottiene un segnalino Ember dopo aver esplorato due pannelli, prima del mini boss.

Il gruppo prende un segnalino Invasore vuoto e un segnalino Invasore standard (scelto a caso) e li piazza sulle carte scontro dei pannelli rimasti.



CARTE DEI DATI INVASORE

Le carte dei dati Invasore contengono molte delle stesse informazioni che trovi sulle carte dei dati Boss. Ciascuna carta dei dati Invasore riporta le informazioni seguenti:



1. Nome
2. Livello di minaccia
3. Dimensioni del mazzo di carte
Comportamento
4. Punto di Furore
5. Valori di parata e contrasto
6. Abilità speciale
7. Salute iniziale
8. Icona mini boss o boss principale
Invasore

Con l'eccezione dell'icona mini boss o boss principale Invasore, queste informazioni hanno la stessa funzione che hanno sulle carte dei dati Boss (v. "Carte dei dati Boss" a pag. 26 del manuale delle regole di *Dark Souls™: The Board Game*).

L'**icona mini boss o boss principale Invasore** indica se quell'Invasore va usato mentre i giocatori esplorano il mondo di *Dark Souls™* per arrivare allo scontro con un mini boss o con un boss principale.



Icona Invasore mini boss
(standard)



Icona Invasore boss
principale (avanzata)



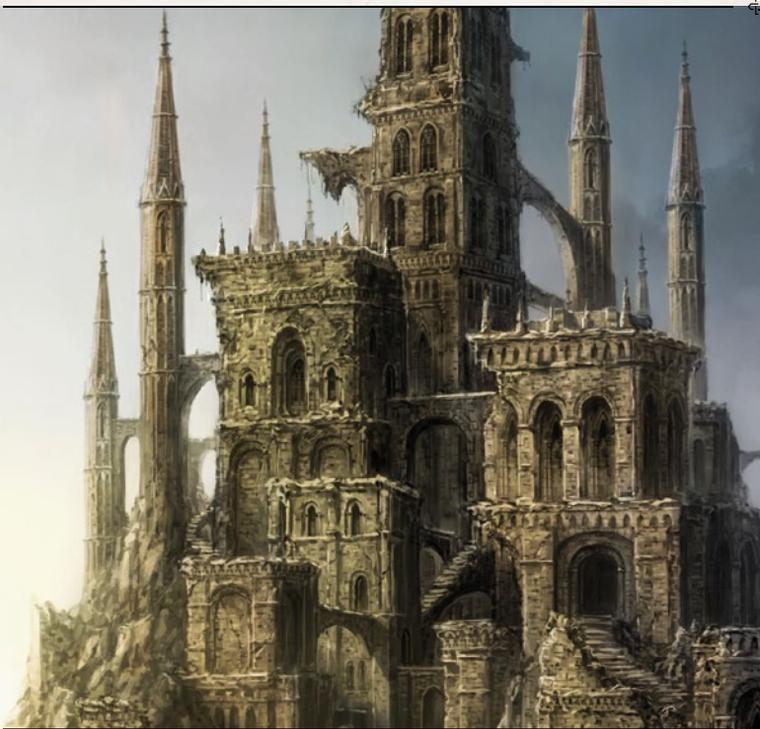
CARTE COMPORTAMENTO INVASORE



Le carte comportamento Invasore funzionano per gli Invasori come le carte comportamento Boss per i boss (v. "Carte comportamento" a pag. 27 del manuale delle regole di *Dark Souls™: The Board Game*), con due piccole differenze.

Innanzitutto, gli Invasori non hanno carte **Furore** dedicate con simboli Furore. Quando un Invasore arriva al punto di Furore, rimescola una delle carte Comportamento rimasta nel mazzo di carte comportamento Invasore.

Inoltre, gli Invasori non hanno distinzioni tra archi, perciò le loro carte Comportamento non includono mai archi di attacco né archi deboli.



INIZIO DELLO SCONTRO CON UN INVASORE

Quando il gruppo entra in un pannello con un segnalino Invasore, per iniziare prepara lo scontro normalmente (v. "Preparazione dello scontro" a pag. 17 del manuale delle regole di *Dark Souls™: The Board Game*).

Poi scopri il segnalino accanto a quel pannello. Se è vuoto, rimettilo nella pila dei segnalini vuoti. Se è un segnalino Invasore, prendi la miniatura, la carta dei dati, le carte Comportamento e la carta Tesoro di quell'Invasore e il disco della salute Invasore. Imposta il disco della salute alla salute iniziale di quell'Invasore e rimetti il segnalino nella scatola.

Poi aggiungi la miniatura dell'Invasore allo scontro. L'Invasore combatterà al fianco degli altri nemici presenti nello scontro. Posiziona l'Invasore sul nodo centrale del pannello, se è libero. Se il nodo centrale è occupato, posiziona l'invasore su un nodo libero qualsiasi che sia almeno a due nodi di distanza dai nodi d'ingresso accanto alla porta allineata al pannello da cui proviene il gruppo.

A questo punto dello scontro invaso si passa alla preparazione del mazzo di carte Comportamento dell'Invasore, in questo modo:

1. Prendi un numero di carte Comportamento standard secondo quanto indicato sulla carta dei dati Invasore per formare il mazzo di carte Comportamento.
2. Mescola il mazzo di carte Comportamento e mettilo coperto a portata di mano.

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

Quando la salute del boss è pari o inferiore al punto di Furore dell'Invasore, l'Invasore sarà **furente**. Prendi una carta Comportamento inutilizzata casuale e mescolala nel mazzo di carte Comportamento. A questo punto i giocatori dovranno imparare il nuovo schema d'attacco dell'Invasore e dovranno anche affrontare una carta Comportamento in più.

Alcuni Invasori hanno regole speciali nella carta dei dati Invasore che modificano il modo in cui si attivano o in cui funziona il Furore, perciò leggi prima di iniziare il combattimento.

Quando il mazzo di carte Comportamento dell'Invasore è vuoto all'inizio della sua attivazione, prendi il mazzo degli scarti e giralo dal lato coperto *senza* mescolarlo per creare il mazzo di carte Comportamento dell'Invasore. Il combattimento prosegue normalmente.

Alcuni Invasori hanno regole speciali nella carta dei dati Invasore che modificano il modo in cui si attivano o in cui funziona il Furore, perciò leggi prima di iniziare il combattimento. Una volta diventato furente, l'Invasore non potrà ripetere l'operazione, neanche se la propria regola speciale gli permette di recuperare Salute.



SCONFIGGERE UN INVASORE

Se il gruppo riesce a uccidere l'Invasore, aggiungi *immediatamente* la carta Tesoro dell'Invasore all'inventario e aggiungi *immediatamente* tre segnalini anima alla scorta di anime, anche se ci sono altri nemici rimasti nello scontro.

Se il gruppo viene sconfitto prima di uccidere l'Invasore, rimuovi l'Invasore dal tabellone. Quell'Invasore non tornerà in gioco neanche se i giocatori affronteranno di nuovo quello scontro. Per questa partita, il gruppo ha mancato l'occasione di ottenere il tesoro di quell'Invasore.



SCENARIO DELLA CAMPAGNA

NEMICI IN AGGUATO

Dark Souls™

Questa è una strada che avete già percorso, ma è più infida che mai. Perché ora non solo viaggiate verso Anor Londo e verso il confronto con il Dragonslayer e il suo crudele Executioner, ma siete anche sotto l'occhio vigile degli spiriti dell'oscurità.

Questi Invasori sono cacciatori implacabili che si nutrono unicamente di umanità. Quando uno di essi vi avrà scelto come preda, non avrete altra scelta che sconfiggerli in battaglia per poter tornare sul sentiero del vostro destino. Oserete mettervi di nuovo in cammino, ora che la fama delle vostre magnifiche imprese ha attirato l'attenzione dei cacciatori di altri mondi?

Quando un personaggio riceve un segnalino Ember durante la campagna Nemici in agguato, non piazzare segnalini Invasore. Quando in uno scontro è presente un Invasore, farà parte dello scontro la prima volta che il gruppo affronta quello scontro, indipendentemente dal fatto che un giocatore abbia un segnalino Ember. Che vinca o perda, l'Invasore non tornerà nel corso della campagna.



CAPITOLO 1 BORGO DEI NON MORTI

- Pannello Falò
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 2
- Gargoyle (mini boss)*
- Gargoyle (mini boss)*

**Il gruppo riceve il tesoro dei Gargoyle solo se trionfa in due scontri con boss Gargoyle di fila. Se viene sconfitto dal secondo Gargoyle, dovrà combattere entrambi i Gargoyle dopo aver fatto ritorno al Muro di nebbia.*

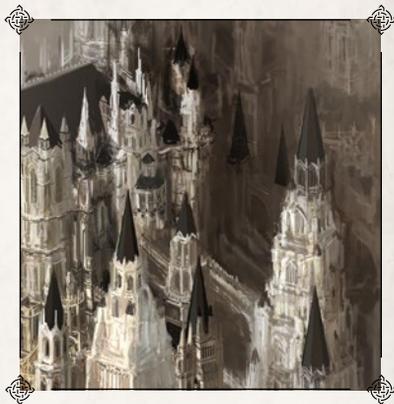


CAPITOLO 2 FORTEZZA DI SEN

- Pannello Falò
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 1 con Kirk, Knight of Thorns*
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2 con Maneater Mildred
- Titanite Demon (mini boss)

CAPITOLO 3 ANOR LONDO

- Pannello Falò
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2 con Xanthous King Jeremiah
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 3 con Paladin Leeroy
- Scontro di livello 3
- Ornstein & Smough (boss principale)



**Dopo aver completato la sezione 1, i giocatori arricchiscono il mazzo di carte Tesoro aggiungendo le carte Tesoro trasferito e Tesoro leggendario, poi ripristinano l'area di gioco per iniziare l'esplorazione che porterà allo scontro Boss principale (v. "Preparazione dopo il mini boss", a pag. 9 del manuale delle regole di Dark Souls™: The Board Game).*



SCENARIO DELLA CAMPAGNA

IL CIMENTO

Non è un viaggio né una missione, ma un'impresa da non prendere alla leggera. Che tu sia il Chosen Undead, Bearer of the Curse o Ashen One, la sfida è la stessa.

Questo è il Cimento.

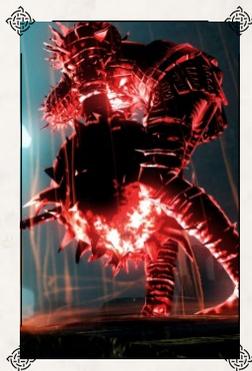
Affronterai ciascuno degli invasori uno dopo l'altro, senza un istante di tregua al calore del falò se dovessi dimostrarti degno. Fai attenzione, perché anche se potrai lanciarti di gran carriera contro il primo avversario, pochi mantengono tanta baldanza quando il Butcher balza nella mischia mentre l'aria è ancora calda per le fiamme piromantiche di Jeremiah... e questi sono solo due dei nemici da sconfiggere. Questi undici nemici sono ciascuno più temibile del precedente, mentre la tua forza cala inesorabilmente. Anche se dovessi trionfare contro l'ultimo avversario, la tua unica ricompensa sarà dover affrontare di nuovo il Knight of Thorns.

Ti basteranno la forza e la determinazione per rispondere alla chiamata e affrontare il Cimento?

Quando un personaggio riceve un segnalino Ember durante la campagna del Cimento, non piazzare segnalini Invasore. Non si applicano le normali regole per gli Invasori o per gli altri scontri della campagna: quando in uno scontro è presente un Invasore, farà parte dello scontro ogni volta che il gruppo lo incontra, finché l'Invasore non viene sconfitto.

SEZIONE 1 LE ROVINE DEGLI INVASORI

- Pannello Falò
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 1 con Melinda the Butcher
- Scontro di livello 1 con Maldron the Assassin
- Scontro di livello 2 con Kirk, Knight of Thorns*



SEZIONE 2 LA SALA DEGLI INVASORI

- Pannello Falò
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2 con Oliver the Collector
- Scontro di livello 2 con Xanthous King Jeremiah
- Scontro di livello 3 con Maneater Mildred
- Scontro di livello 3 con Fencer Sharron

SEZIONE 3 LA GUGLIA DEGLI INVASORI

- Pannello Falò
- Scontro di livello 2 con Armorer Dennis
- Scontro di livello 2 con Paladin Leeroy
- Scontro di livello 3 con Marvelous Chester
- Scontro di livello 3 con Invader Brylex
- Scontro di livello 3 con Longfinger Kirk



**Dopo aver completato la sezione 1, i giocatori arricchiscono il mazzo di carte Tesoro aggiungendo le carte Tesoro trasferito e Tesoro leggendario, poi ripristinano l'area di gioco per iniziare l'esplorazione che porterà allo scontro Boss principale (v. "Preparazione dopo il mini boss", a pag. 9 del manuale delle regole di Dark Souls™: The Board Game).*





La serie di *Dark Souls™* è pubblicata da: 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, Steve Margetson e Jamie Perkins

Direzione dello sviluppo: David Carl e Alex Hall

Graphic design e layout: Tom Hutchings

Capo sceneggiatore: Sherwin Matthews

Editing: Darla Kennerud

Scultura: James Cain, Laslo Forgach,

Michael Jenkins, Dave Kidd, Tom Lishman,

NL, Kieran Russell, Sean Sutter

Steamforged Games: Charles Agel, Christine Agel, Philip Andrews, Mike Appleton, Michael Archer, Edward Ball, Ash Beria, Russ Charles, Corey Davies, Matthew Elliott, Jay Finnegan, John Ford, William Freer, Jamie Giblin, James Hasker, John Hockey, Michael Jenkins, Richard Jennings, Ronan Kelly, Adam King, Bryan Klemm, Andy Lyon, Hussein Mirza, Louis Moore, Samuel Page, Haydon Parker, Greg Plail, Firoz Rana, Gareth Reid, Doug Telford, Jak Thraves, Adam Tudor, Matthew Warren, 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.