



DARK SOULS™
THE BOARD GAME

VORDT OF THE BOREAL VALLEY



VORDT OF THE BOREAL VALLEY



Vil chien de garde de la Vallée boréale, Vordt est chargé de garder les portes qui mènent du Camp des morts-vivants au Château de Lothric. Pour cette mission impie, ses seuls compagnons sont les morts réanimés, les soldats carcasses et les chevaliers de Lothric, les vivants ayant depuis longtemps quitté cet endroit silencieux et brisé. Vordt ne dégage plus qu'une infime part d'humanité, hurlant inlassablement dans les rangs de morts-vivants, enveloppé par une brume glacée.

Jadis cavalier au service du corrompu Pontiff Sulyvahn, Vordt a plongé dans les profondeurs de la folie après avoir reçu en cadeau le Pontiff's Left Eye. Plonger son regard dans les profondeurs ténébreuses d'une telle pierre maudite revient à s'enchevêtrer dans le tourment éternel des batailles dont la mort est la seule échappatoire. Pas une seule âme ayant osé la contempler n'en est ressortie indemne, et Vordt ne fait pas exception.

Vordt of the Boreal Valley n'est maintenant plus qu'une bête sauvage et stupide, son esprit ayant été depuis longtemps perverti par les visions interminables de massacres et de carnages. Il ne s'éloigne jamais trop des pas flottants du Dancer éthéré, car leur tourment commun est le seul souvenir qu'ils partagent de leur ancienne vie.

INTRODUCTION

L'extension *Vordt of the Boreal Valley* est destinée à être utilisée avec *Dark Souls™: The Board Game*. Vordt of the Boreal Valley est un méga boss, un ennemi puissant que les joueurs peuvent rencontrer après avoir combattu de nombreuses rencontres, un boss secondaire et un boss principal.





CONTENU

L'extension *Vordt de la vallée boréale* 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 préférée. Il ne restera donc que les cartes universelles et les cartes qui sont marquées pour une utilisation avec votre langue de prédilection.



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

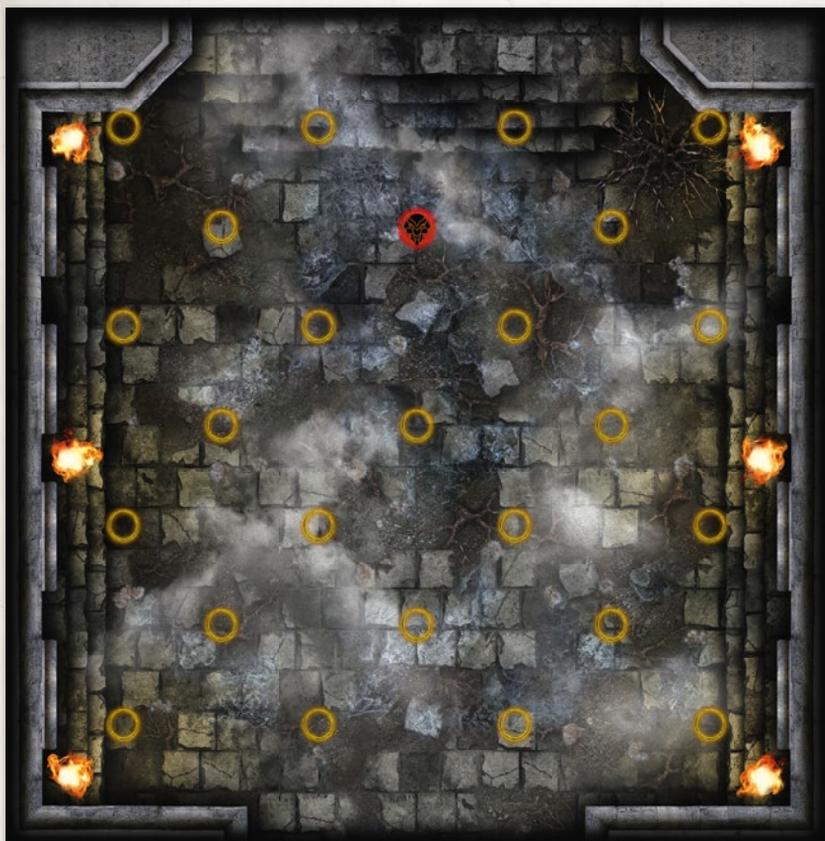
L'extension *Vordt of the Boreal Valley* inclut les composants suivants :

- 1 x Encart de règles
- 1 x Figurine Vordt of the Boreal Valley
- 1x Compteur de santé Vordt of the Boreal Valley
- 1x Carte de données Vordt of the Boreal Valley
- 6 x Cartes de comportement Mouvement standard de Vordt of the Boreal Valley
- 2 x Cartes de comportement Mouvement d'intensification de Vordt of the Boreal Valley
- 6 x Cartes de comportement Attaque standard de Vordt of the Boreal Valley
- 2 x Cartes de comportement Attaque d'intensification de Vordt of the Boreal Valley
- 1 x Carte de comportement Frostbreath de Vordt of the Boreal Valley
- 2x Cartes trésor Vordt of the Boreal Valley
- 4 x Cartes de rencontre niveau 4
- 1 x Plateau de jeu Méga boss



Vordt of the Boreal Valley





Plateau de jeu Méga boss



Carte de données



Cartes trésor



Cadran de santé



Cartes de mouvement



Cartes d'attaque

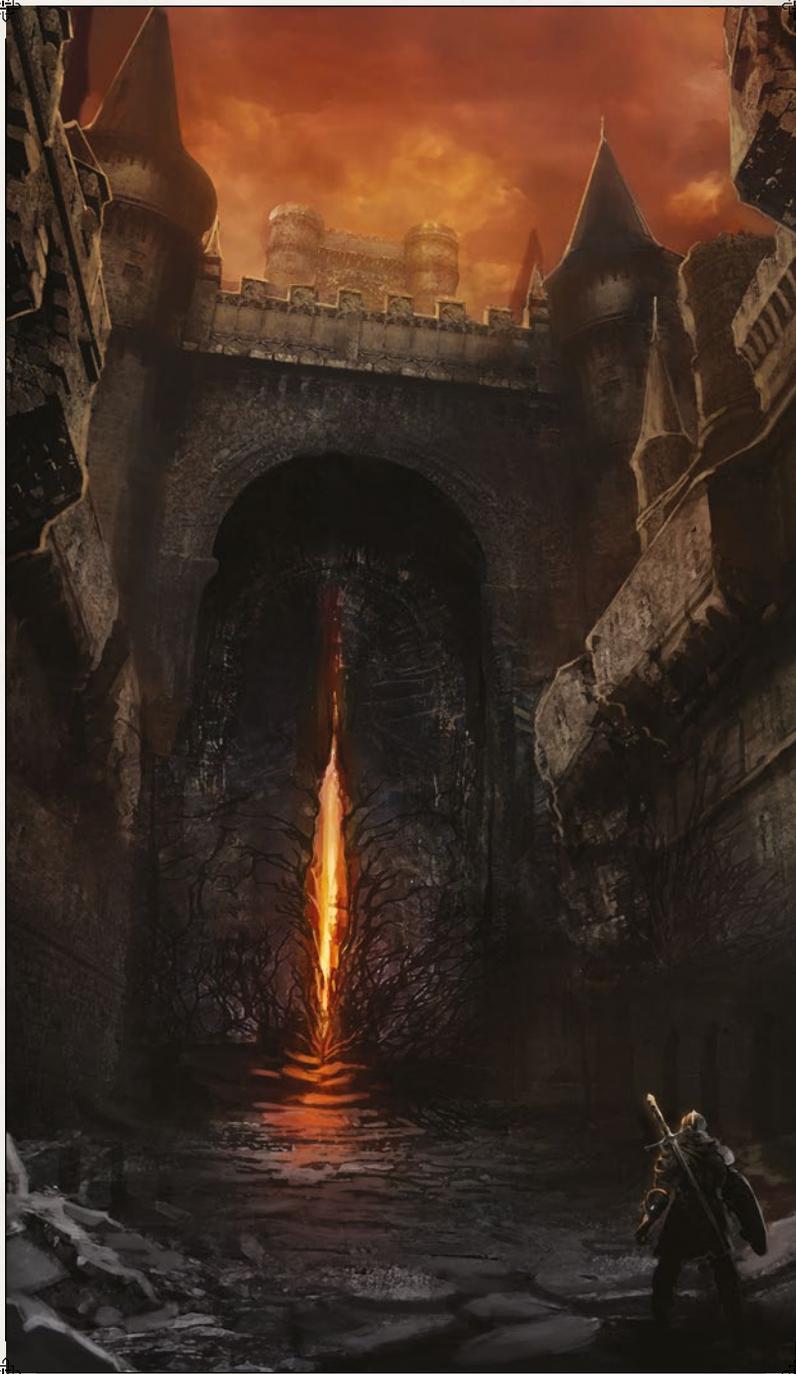


Carte Frostbreath



Cartes de rencontre niveau 4





MISE EN PLACE APRÈS LE BOSS PRINCIPAL

Avant qu'un groupe puisse faire face aux défis proposés par l'extension méga boss, les joueurs doivent réinitialiser certains éléments du jeu, un peu comme ils l'ont 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. Puis ramassez toutes les tuiles sauf la tuile de feu de camp et remplacez-les dans la boîte de jeu. Pour l'étape 1 (mise en place des tuiles), placez le plateau de jeu Mega boss à deux faces de façon à ce que l'entrée soit alignée avec l'une des entrées de la tuile feu de camp. Assurez-vous que le côté visible affiche les repères d'apparition ennemie (Ⓜ, ✕, ✖, ✎) et 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. Effectuez l'étape 4 (Cartes de rencontre) de la façon expliquée ci-dessous, et ignorez les étapes 5-7 puisqu'il n'y a aucun changement à apporter aux plateaux de personnage, paquet trésor, ou 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 la confrontation avec le méga boss. Sélectionnez aléatoirement l'une des quatre cartes de **rencontre 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 Méga boss*



CARTES DE RENCONTRE NIVEAU 4

Les cartes de rencontre de niveau 4 sont un nouveau type de rencontre pour *Dark Souls™: The Board Game* qui sont utilisées avec les extensions méga boss. Avant d'entrer dans une rencontre avec un méga boss, vous devez d'abord terminer avec succès la rencontre niveau 4. Une fois la rencontre de niveau 4 remportée, vous ne pouvez pas la faire à nouveau, vous placez au lieu de cela la rencontre méga boss directement à côté de la tuile feu de camp.



Les cartes de rencontre donnent toutes les informations nécessaires pour mettre en place une rencontre. Chaque carte de rencontre inclut les informations suivantes :

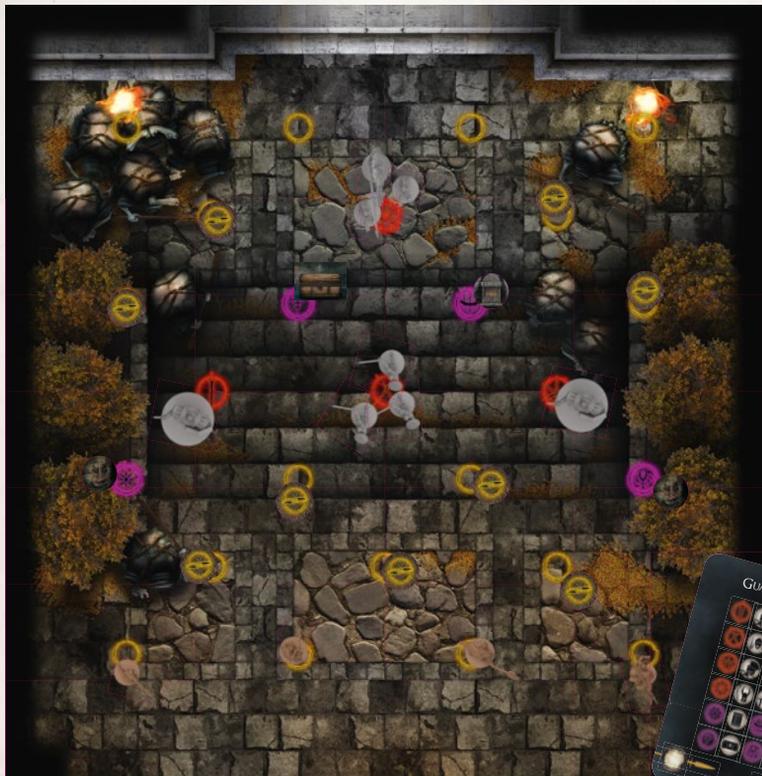
1. Nom
2. Apparition de l'ennemi
3. Apparition sur le terrain
4. Icônes de piège
5. Niveau de difficulté
6. Sets requis
7. Symbole de set

Les informations présentes sur une carte de rencontre de niveau 4 fonctionnent de la même manière que celles inscrites sur les cartes de rencontre de niveau 1-3 (voir la p. 17 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*.) Cependant, il y a deux fois plus de repères d'apparition d'ennemi et de terrain dans ces rencontres épiques, et les rencontres de niveau 4 piégées contiennent quelques repères piégés supplémentaires par rapport aux rencontres piégées de niveau 1-3. De plus, dans une rencontre de niveau 4, les quatre repères le long du mur à côté de l'entrée sont des repères d'entrée contre trois seulement dans les rencontres de niveau inférieur.

METTRE FIN À UNE RENCONTRE DE NIVEAU 4

Si le groupe triomphe de tous les ennemis et qu'aucun personnage n'est tué, le groupe gagne. Retirez tous les cubes noirs et rouges des barres d'endurance des personnages (voir « La barre d'endurance » à la p. 20 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*.) Puis ajoutez 8 âmes par personnage à la réserve d'âmes.





Exemple de rencontre de niveau 4 : Guarded Path



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, c'est au tour de la rencontre avec le méga boss.

Placez les personnages sur la tuile de feu de camp. Le groupe peut rendre visite à Blacksmith Andre et/ou au Firekeeper 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 modèles du plateau de jeu Méga boss et retournez-le sur la face qui affiche 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 géré avec succès une rencontre de niveau 4, il faut maintenant faire face à un méga boss. Une rencontre avec un méga boss est le test final 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 standards pour les rencontres et activations ennemies, à l'exception de ce qui est détaillé ci-dessous.



CARTES DE DONNÉES DE MÉGA BOSS

Les cartes de données de méga boss incluent quasiment les mêmes informations que les autres cartes de données de boss. Chaque carte de données de méga boss inclut 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 & symbole de set

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

CARTES DE COMPORTEMENT DE MÉGA BOSS



Les cartes de comportement de méga boss sont utilisées exactement de la même manière que les autres cartes de comportement de boss (voir « Cartes 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 MÉGA BOSS VORDT OF THE BOREAL VALLEY

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, en vous souvenant qu'un repère ne peut pas contenir plus de trois figurines. Puis placez le jeton Aggro sur l'un des personnages, et placez la figurine de Vordt of the Boreal Valley sur le repère d'apparition de méga boss avec son arc avant face au centre du plateau de jeu méga boss.

Pour continuer la mise en place de la rencontre avec Vordt of the Boreal Valley il faut créer les paquets comportement du boss comme suit :

1. Séparez les six cartes de comportement Mouvement standard , les six cartes de comportement Attaque standard , les deux cartes de comportement Mouvement d'intensification , les deux cartes Attaque d'intensification  et la carte de comportement Frostbreath .
2. Prenez aléatoirement quatre cartes de comportement Mouvement et mélangez-les pour créer le paquet de comportement Mouvement de Vordt. Ensuite, prenez aléatoirement trois cartes de comportement Attaque et mélangez-les pour créer le paquet de comportement Attaque de Vordt. Gardez ces paquets séparés ! (Notez qu'il y a plus de cartes de comportement que nécessaire. Cela permet à Vordt of the Boreal Valley de se comporter différemment à chaque confrontation.)

3. Révélez aléatoirement une carte de l'un des paquets pour chaque pierre tombale trouvée dans la rencontre de niveau 4.
4. Mélangez le paquet Mouvement de quatre cartes et placez-le face cachée à portée de main. Mélangez le paquet de comportement Attaque de trois cartes de Vordt et placez-le face cachée à portée de main et à la droite du paquet de comportement Mouvement.

Après avoir créé les paquets de comportement de Vordt, prenez la carte de comportement Frostbreath et placez-le face cachée à portée de main à gauche du paquet de comportement Mouvement.

À ce stade, la rencontre contre le méga boss est prête à démarrer.

Contrairement aux autres boss, Vordt s'intensifie deux fois : lorsque sa Santé est réduite à 28 ou moins, et lorsque sa Santé est réduite à 14 ou moins. Lorsque la santé de Vordt est réduite à son premier point d'intensification ou moins, Vordt passe en mode intensification. Prenez une carte de comportement Attaque d'intensification au hasard et mélangez-la dans le paquet de comportement Attaque. Ne mélangez pas le paquet de comportement Mouvement pour le moment.

Lorsque la santé de Vordt est réduite à son second point d'intensification ou moins, Vordt passe à nouveau en mode intensification. Prenez une carte de comportement Mouvement d'intensification au hasard et mélangez-la dans le paquet de comportement Mouvement. Ne mélangez pas le paquet de comportement Attaque pour le moment. Notez que les joueurs devront désormais réapprendre le schéma d'attaques de Vordt après chaque intensification tout en ayant à affronter une nouvelle carte Intensification.



Cartes Mouvement standard et d'Intensification



Cartes Attaque standard et d'Intensification



Carte Frostbreath

METTRE FIN À LA RENCONTRE AVEC UN MÉGA BOSS

Lorsque le groupe triomphe d'un méga boss, les joueurs remportent la partie ! Les méga boss ont leur propres cartes trésor à ajouter à l'inventaire lorsqu'ils 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*.

CARTES DE COMPORTEMENT MOUVEMENT ET ATTAQUE

Contrairement aux autres boss, Vordt utilise deux paquets pour effectuer son comportement lors de son activation : un paquet de comportement Mouvement  et un paquet de comportement Attaque .

Lorsque Vordt s'active, piochez la carte supérieure du paquet de comportement Mouvement, placez-la face visible sur la pile de défausse de mouvement, et résolvez le comportement indiqué. Une fois le mouvement résolu, piochez la carte supérieure du paquet de comportement Attaque, placez-la face visible sur la pile de défausse d'attaque, et résolvez le comportement indiqué.

FROSTBREATH

Le première fois que Vordt s'active après avoir atteint 28 Santé ou moins, au début de son activation (avant d'effectuer une carte Mouvement), tournez la carte de comportement Frostbreath sur sa face visible. Effectuez le comportement Frostbreath, puis continuez l'activation de façon normale. À la fin de cette activation, tournez la carte de comportement Frostbreath sur sa face cachée.



Lorsque Vordt s'active après avoir atteint 14 Santé ou moins, au début de son activation (avant d'effectuer une carte Mouvement), tournez la carte de comportement Frostbreath sur sa face visible. Effectuez le comportement Frostbreath, puis continuez l'activation de façon normale. À la fin de cette activation, tournez la carte de comportement Frostbreath sur sa face cachée.

SCÉNARIO DE CAMPAGNE

LES TRÉSORS DE LA GROTTE GELÉE

Dark Souls™: The Board Game

Ce qui suit est une campagne étendue proposant Vordt of the Boreal Valley et le contenu de l'extension *Invaders* qui peut être joué sur une série de quatre sessions de jeu. Les rencontres doivent être piochées dans un paquet composé de rencontres du jeu de base et (pour les rencontres de niveau 4) de l'extension *Vordt of the Boreal Valley*.

Lorsque le groupe atteint le niveau 4, placez le plateau de jeu Méga boss à deux faces de façon à ce que le côté indiquant les repères d'apparition ennemie  et de terrain  soit face visible, puis alignez l'entrée avec une entrée de la rencontre de niveau 3 plutôt que celle de la tuile de feu de camp. Lorsque la rencontre de niveau 4 est remportée, retournez le plateau de jeu Méga boss. Si le groupe se repose au feu de camp, la rencontre de niveau 4 ne sera pas réinitialisée comme les rencontres de niveau 1-3.



SECTION 1 ENTRÉE GLACIALE

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2 avec Melinda the Butcher et Oliver the Collector*

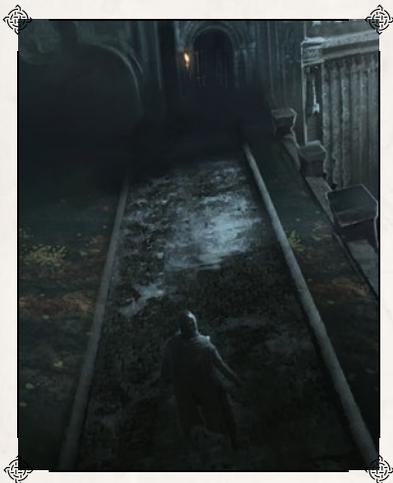
* Placez les envahisseurs nommés dans une rencontre piochée aléatoirement de niveau 2. Les deux envahisseurs doivent être vaincus avant d'obtenir leur trésor. Si le groupe meurt pendant cette rencontre, les deux envahisseurs réapparaîtront. Le groupe passe à la section 2 lorsque la rencontre est remportée.



SECTION 2 PASSE ARCTIQUE

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 3
- Boreal Outrider Knight (Boss secondaire)*

**Après avoir terminé la section 2, les joueurs augmentent le paquet trésor en ajoutant les cartes de trésor légendaire et transposé comme indiqué dans 'Mise en Place après le Boss Secondaire' à la p. 9 du livre de règles de Dark Souls™: The Board Game.*



SECTION 3 COULOIR GELÉ

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 4 Guarded Path avec Marvelous Chester et Paladin Leeroy*

**Placez les envabisseurs nommés dans la rencontre de niveau 4 spécifiquement nommée. Les deux envabisseurs doivent être vaincus avant d'obtenir leur trésor. Si le groupe meurt pendant cette rencontre, tous les envabisseurs réapparaîtront. Le groupe passe à la section 4 lorsque la rencontre est remportée.*

SECTION 4 LE SANCTUAIRE BORÉAL

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
- Rencontre de niveau 4 The Dog's Domain*
- Wordt of the Boreal Valley (Méga Boss)

**Utilisez cette rencontre de niveau 4 spécifiquement nommée pour cette tuile.*





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

Concept de jeu : Mat Hart et Rich Loxam

Création de jeu : David Carl, Alex Hall, Mat Hart, Bryce Johnston, Rich Loxam, Steve Margetson et Jamie Perkins

Personnes en charge du développement : David Carl et Alex Hall

Conception graphique et mise en page : Tom Hutchings

Spécialiste des textures : Timothy K. Toolen

Auteur principal : Sherwin Matthews

Révision : Darla Kennerud

Modélage : Tom Lishman

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

Remerciements :

Tous nos soutiens Kickstarter et contributeurs tardifs.

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

