



**DARK SOULS™**  
THE BOARD GAME

VORDT OF THE BOREAL VALLEY



---

# VORDT OF THE BOREAL VALLEY

---



*Vile cane da guardia di Boreal Valley, Vordt ha l'incarico di fare da sentinella ai cancelli che conducono l'Insedimento dei Non Morti al Castello di Lothric. I suoi unici compagni in questo compito terribile sono i morti rianimati, i soldati vuoti, e i cavalieri di Lothric, unici vivi che sono passati da questo luogo immobile e distrutto. Davvero pochi segni di umanità sono rimasti in Vordt, che si vaga in eterno tra le file dei morti, da miserabile nella foschia di ghiaccio.*

*In passato cavaliere pioniere al servizio del corrotto Pontiff Sulyvahn, Vordt è stato portato alla pazzia dal dono Pontiff's Left Eye. Fissare le nere oscurità di una pietra tanto stregata vuol dire rimanere intrappolati nel continuo tormento delle battaglie che conducono solo alla morte. Non una sola anima che ha osato guardare è sopravvissuta intatta - nemmeno Vordt.*

*Vordt of the Boreal Valley è adesso solo una bestia selvaggia e irragionevole, la sua mente voltata alla pazzia da infinite visioni di carneficine sanguinolente. Non lo troverai mai lontano dai gradini della celeste Dancer, il loro tormento comune è la sola memoria che conservano della loro vita passata.*

## INTRODUZIONE

L'utilizzo dell'espansione *Vordt of the Boreal Valley Expansion* è inteso solo per il gioco di *Dark Souls™: The Board Game*. Vordt of the Boreal Valley è un mega boss, un nemico potente che i giocatori possono affrontare dopo aver superato numerosi scontri, un mini boss e un boss principale.





# CONTENUTO

L'espansione *Vordt of the Boreal Valley* comprende componenti in inglese, francese, tedesco, italiano e spagnolo. Le carte che riportano l'icona universale  possono essere usate in tutte le lingue. Le carte che riportano una delle icone bandiera      sono da usare solo in una delle cinque lingue. Prima di giocare per la prima volta, assicurati di scartare le carte che riportano l'icona della bandiera della lingua indesiderata. In questo modo avrai soltanto le carte universali e quelle con il simbolo della lingua da te preferita.



Per scaricare questo regolamento nella tua lingua, vai su:

[steamforges.com/  
darksouls-expansions-rules](https://steamforges.com/darksouls-expansions-rules)

L'espansione *Vordt of the Boreal Valley* include i componenti seguenti:

- 1 libretto delle regole
- 1 miniatura *Vordt of the Boreal Valley*
- 1 disco della salute *Vordt of the Boreal Valley*
- 1 carta dei dati *Vordt of the Boreal Valley*
- 6 carte Comportamento Movimento standard *Vordt of the Boreal Valley*
- 2 carte Comportamento Movimento furente *Vordt of the Boreal Valley*
- 6 carte Comportamento Attacco standard *Vordt of the Boreal Valley*
- 2 carte Comportamento Attacco furente *Vordt of the Boreal Valley*
- 1 carta Comportamento *Vordt of the Boreal Valley Frostbreath*
- 2 carte Tesoro *Vordt of the Boreal Valley*
- 4 carte Scontro di livello 4
- 1 pannello Mega boss



*Vordt of the Boreal Valley*





Pannello Mega boss



Carte dei dati



Carte Tesoro



Disco della salute



Carte Movimento



Carte Attacco



Carta Frostbreath



Carte Scontro di livello 4





## PREPARAZIONE DOPO IL BOSS PRINCIPALE

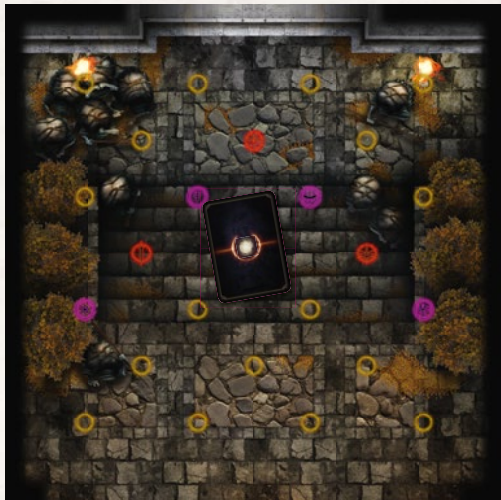
Prima che il gruppo possa affrontare le sfide di un'espansione mega boss, i giocatori devono azzerare alcuni elementi del gioco, come per il mini boss (vedi 'Preparazione dopo il mini boss' a pag. 9 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*).

Non appena i personaggi sconfiggono il boss principale, aggiungi le carte Tesoro del boss principale all'inventario. Poi prendi tutti i pannelli tranne il pannello Falò e posizionali all'interno della scatola del gioco. Per il punto 1 (Preparazione pannelli), posiziona il pannello Mega boss a due facce allineando la porta con una delle porte sul pannello Falò. Assicurati che il lato superiore mostri i nodi di posizionamento dei nemici (👤, ✕, ✖, 🌀) e i nodi di posizionamento elementi a terra (🌀, 🍄, 🍄, 🍄) (non il lato con il posizionamento del mega boss 🐉).

Azzerare le scintille del falò come da punto 2, e al punto 4 trova gli elementi di gioco per il mega boss. Esegui il punto 4 (Carte Scontro) come spiegato di seguito, e salta i punti 5-7 visto che non sono previsti cambiamenti nelle schede personaggio, nel mazzo di carte Tesoro, o nei segnalini dopo lo scontro con il boss principale.

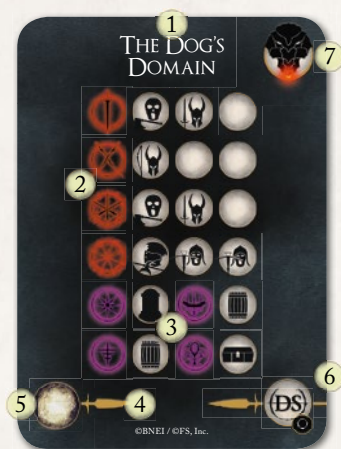
Invece di quattro scontri casuali di diversi livelli, il gruppo affronterà solo uno scontro di livello 4 prima dello scontro finale con il mega boss. Scegli una delle quattro carte **Scontro di livello 4** qualsiasi in dotazione con il mega boss e posizionala sul pannello Mega boss senza scoprirla. Alcuni scontri di livello 4 usano componenti dalle espansioni di *Dark Souls™: The Board Game*. Se ti mancano alcuni componenti richiesti da una carta Scontro di livello 4, scegline un'altra per sostituirla.

*Il lato Scontro  
del pannello Mega boss*



## CARTE SCONTRO DI LIVELLO 4

Gli scontri di livello 4 sono un nuovo tipo di scontri per *Dark Souls™: The Board Game* e vengono usati con le espansioni Mega boss. Prima di iniziare uno scontro con un mega boss, devi aver superato lo scontro di livello 4. Una volta superato non sarà più possibile ripetere lo scontro di livello 4, ma dovrai preparare lo scontro mega boss direttamente adiacente al pannello Falò.



Le carte Scontro forniscono tutte le informazioni necessarie a preparare uno scontro. Ciascuna carta Scontro riporta le informazioni seguenti:

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 presenti su una carta Scontro di livello 4 hanno la stessa funzione che hanno sulle carte Scontro di livello 1-3 (vedi pag 17 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*). Tuttavia, questi scontri epici presentano il doppio dei nodi di posizionamento dei nemici ed elementi a terra, e gli scontri con trappole di livello 4 contengono più nodi con trappole rispetto agli scontri dei livelli 1-3. Inoltre, in uno scontro di livello 4 (a differenza degli scontri di livello inferiore in cui i nodi d'entrata sono solo tre) tutti e quattro i nodi lungo le pareti degli ingressi sono nodi d'entrata.

## FINIRE UNO SCONTRO DI LIVELLO 4

Se il gruppo sconfigge tutti i nemici e nessun personaggio è stato ucciso, il gruppo ha vinto. Rimuovi tutti i cubetti rossi e neri dalle barre della resistenza dei personaggi (vedi 'Barra della resistenza' a pag. 20 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*). Poi aggiungi 8 anime per personaggio alla scorta di anime.







*Esempio di uno scontro di livello 4: Guarded Path*

## PREPARAZIONE SUCCESSIVA A UNO SCONTRO DI LIVELLO 4

Dopo aver sconfitto con successo tutti i nemici negli scontri di livello 4, il gruppo dovrà scontrarsi con il mega boss.

Posiziona le miniature dei personaggi sul pannello Falò. A questo punto il gruppo può far visita a Blacksmith Andre e/o il Firekeeper, ma non può esplorare oltre. I personaggi non guadagnano un riposo gratuito dopo aver vinto uno

scontro di livello 4; se si vuole riposare al falò bisogna spendere una scintilla. In seguito, rimuovi tutti i segnalini e le miniature dal pannello Mega boss e giralo dalla parte che mostra il nodo del posizionamento del mega boss. Allinea la porta con quella segnata sul pannello Falò, e posiziona il segnalino del Muro di nebbia su quella porta.



# SCONTRI MEGA BOSS

## MEGA BOSS - CONCETTI BASE

Dopo essere riuscito a farti strada in uno scontro di livello 4, ti attende un mega boss. Gli scontri mega boss sono la prova finale del gruppo in *Dark Souls™: The Board Game*. Spesso, i mega boss hanno più Salute dei boss principali e i loro attacchi possono essere anche più devastanti.

Sotto molti aspetti, i mega boss seguono le stesse regole degli altri nemici, ma con alcune differenze importanti. Segui le regole standard per gli scontri con i nemici e le attivazioni nemiche, con le eccezioni spiegate nei prossimi paragrafi.



## CARTE DEI DATI MEGA BOSS

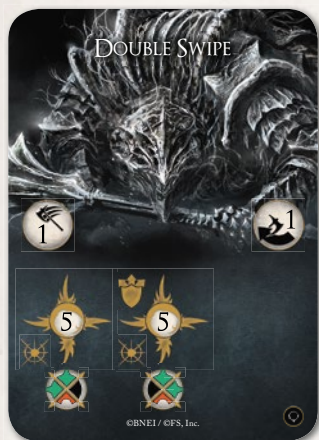
Le carte dei dati Mega Boss contengono molte delle stesse informazioni che trovi su altre carte dei dati Boss. Ciascuna carta dei dati Mega Boss riporta le informazioni seguenti:



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 mega boss e simbolo del set

Queste informazioni hanno la stessa funzione che hanno sulle carte dei dati Boss (vedi 'Carte dei dati Boss' a pag. 26 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*), con la differenza che ciascun mega boss è indicato dall'icona Mega Boss invece dell'icona mini boss o boss principale.

## CARTE COMPORTAMENTO MEGA BOSS



Le carte Comportamento mega boss funzionano come le altre carte Comportamento (vedi 'Carte Comportamento' a pag. 27 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*).






Tuttavia, la preparazione del mazzo di carte Comportamento di molti mega boss è descritta in modo più dettagliato nel regolamento relativo agli scontri mega boss. Le carte o gli effetti aggiuntivi sono descritti nelle regole 'Personalizzazione Elementi di gioco'.



# INIZIARE LO SCONTRO MEGA BOSS VORDT OF THE BOREAL VALLEY

Quando i giocatori decidono di oltrepassare il Muro di nebbia, metti le miniature dei personaggi sui nodi d'ingresso vicino alla porta, tenendo presente che un nodo non può contenere più di tre miniature. Poi metti il segnalino Aggressione su uno dei personaggi e la miniatura di Vordt of the Boreal Valley sul nodo d'apparizione per mega boss con l'arco d'attacco anteriore di fronte al centro del pannello Mega boss.

A questo punto si passa alla preparazione del mazzo di carte Comportamento per lo scontro Vordt of the Boreal Valley, in questo modo:

1. Separa le sei carte Comportamento Movimento standard , le sei carte Comportamento Attacco standard , le due carte Comportamento Movimento furente , le due carte Comportamento Attacco furente , e le carte Comportamento Frostbreath .
2. Pesca quattro carte Comportamento standard qualsiasi e mischiale per creare il mazzo di carte Comportamento Movimento per Vordt. Prendi tre carte Comportamento Attacco qualsiasi e mischiale per creare il mazzo di carte Comportamento Attacco per Vordt. Non mescolare questi due mazzi! (Ricorda che ci sono più carte Comportamento di quelle che servono: in questo modo Vordt of the Boreal Valley potrà comportarsi diversamente ogni volta che lo affronti.)

3. Per ogni tomba trovata nello scontro di livello 4, scopri una carta qualsiasi da entrambi i mazzi.
4. Mescola il mazzo Comportamento Movimento di Vordt da quattro carte e mettilo a portata di mano, senza scoprirlo. Mescola il mazzo di Comportamento Attacco di Vordt da tre carte e mettilo a portata di mano, senza scoprirlo, a destra del mazzo di Comportamento Movimento.

Dopo aver creato i mazzi di Comportamento per Vordt, prendi la carta Comportamento Frostbreath e mettila a portata di mano, senza scoprirla, a sinistra del mazzo di Comportamento Movimento. A questo punto, lo scontro mega boss può iniziare.

A differenza degli altri boss, Vordt raggiunge il punto di Furore due volte: quando la sua salute è pari o inferiore a 28, e quando la sua salute è pari o inferiore a 14. Quando la salute di Vordt è pari o inferiore al primo punto di Furore, Vordt sarà furente. Prendi una carta Comportamento Attacco furente qualsiasi e mescolala nel mazzo di carte Comportamento Attacco. Non mescolare ancora il mazzo di carte Comportamento Movimento.

Quando la salute di Vordt è pari o inferiore al suo secondo punto di Furore, Vordt sarà di nuovo furente. Prendi una carta Comportamento Movimento furente qualsiasi e mescolala nel mazzo di carte Comportamento Movimento. Non mescolare ancora il mazzo di carte Comportamento Attacco. A questo punto i giocatori dovranno imparare il nuovo schema d'attacco o di movimento di Vordt e dovranno anche affrontare una nuova carta Furore.



*Carte Movimento standard e furente*



*Carte Attacco standard e furente*



*Carta Frostbreath*

## FINIRE LO SCONTRO MEGA BOSS



Quando il gruppo sconfigge un mega boss, vince la partita! Quando i mega boss vengono sconfitti, le loro carte Tesoro devono essere aggiunte all'inventario, ma queste sono usate solo nelle campagne personalizzate nelle quali il gruppo prosegue l'avventura dopo aver sconfitto un potente mega boss (vedi 'Regole campagna' a pag. 32 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*).



# PERSONALIZZAZIONE ELEMENTI DI GIOCO

Ciascuna espansione mega boss comprende elementi di gioco personalizzati che regalano sfide e opportunità uniche ai giocatori di *Dark Souls™: The Board Game*.

## MAZZI DI CARTE COMPORTAMENTO MOVIMENTO E ATTACCO

A differenza degli altri boss, Vordt usa due mazzi di carte per eseguire il suo Comportamento durante la sua attivazione: un mazzo di carte Comportamento Movimento  e un mazzo di carte Comportamento Attacco .

Quando Vordt viene attivato, pesca la prima carta dal mazzo di carte Comportamento Movimento, mettila scoperta sulla pila di carte Movimento scartate e risolvi il comportamento indicato. Una volta risolto il movimento, pesca la prima carta dal mazzo di carte Comportamento Attacco, mettila scoperta sulla pila di carte Attacco scartate e risolvi il comportamento indicato.

## FROSTBREATH

La prima volta che Vordt viene attivato dopo che la sua salute è arrivata a 28, all'inizio dell'attivazione (prima di eseguire qualsiasi Comportamento Movimento), scopri la carta Frostbreath. Esegui il comportamento Frostbreath, poi continua con l'attivazione come di consueto. Al termine dell'attivazione, gira la carta Comportamento Frostbreath a faccia in giù.











Durante l'attivazione di Vordt, dopo che la sua salute è arrivata a 14, all'inizio dell'attivazione (prima di eseguire qualsiasi Comportamento Movimento), scopri la carta Frostbreath. Esegui il comportamento Frostbreath, poi continua con l'attivazione come di consueto. Al termine dell'attivazione, gira la carta Comportamento Frostbreath a faccia in giù.

# SCENARIO DELLA CAMPAGNA

## TESORI DELLA CAVERNA DI GHIACCIO

*Dark Souls™: The Board Game*

Quella che segue è una campagna estesa che prevede Vordt of the Boreal Valley e il contenuto delle espansioni *Invaders* giocabili in una serie di cinque sessioni di gioco. Gli scontri devono essere pescati da un mazzo di scontri condivisi dal gioco principale (per gli scontri di livello 4), e l'espansione *Vordt of the Boreal Valley*.

Quando il gruppo raggiunge il capitolo 4, posiziona il pannello Mega boss a due facce dal lato dei nodi del posizionamento del nemico     e elementi a terra    , e allinea la porta con una porta dello scontro di livello 3 anziché con il pannello Falò. Quando lo scontro di livello 4 termina, gira il pannello Mega boss. Quando il gruppo si riposa al falò, lo scontro di livello 4 non si azzerà come succede con gli scontri di livello 1-3.



### CAPITOLO 1 ENTRATA GLACIALE

- Pannello Falò
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2 con Melinda the Butcher e Oliver the Collector\*

*\* Posiziona gli invasori citati in uno scontro di livello 2 qualsiasi. Devi sconfiggere entrambi gli invasori per ottenere il loro tesoro. Se il gruppo muore durante questo scontro, entrambi gli invasori verranno nuovamente attivati. Il gruppo prosegue al Capitolo 2 al termine dello scontro.*



## CAPITOLO 2 PASSO ARTICO

- Pannello Falò
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 3
- Boreal Outrider Knight (Mini boss)\*

*\*Dopo aver completato il capitolo 2, i giocatori arricchiscono il mazzo di carte Tesoro aggiungendo le carte Tesoro trasferito e Tesoro leggendario, come descritto in Preparazione dopo il mini boss, a pag. 9 del regolamento di Dark Souls™: The Board Game.*



## CAPITOLO 3 CORRIDOIO GHIACCIATO

- Pannello Falò
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 4 Guarded Path con Marvelous Chester e Paladin Leeroy\*

*\*Posiziona gli invasori citati in questo specifico scontro di livello 4. Devi sconfiggere entrambi gli invasori per ottenere il loro tesoro. Se il gruppo muore durante questo scontro, tutti gli invasori verranno nuovamente attivati. Il gruppo prosegue al Capitolo 4 al termine dello scontro.*

## CAPITOLO 4 IL SANTUARIO BOREAL

- Pannello Falò
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 4 The Dog's Domain
- Vordt of the Boreal Valley (Mega boss)

*\* Usa questo specifico Scontro di livello 4 per questo pannello.*







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

**Progettazione grafica e layout:** Tom Hutchings

**Artista delle superfici:** Timothy K. Toolen

**Capo sceneggiatore:** Sherwin Matthews

**Editing:** Darla Kennerud

**Scultura:** 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

**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.

