DARK SOULS™
THE BOARD GAME

VORDT OF THE BOREAL VALLEY

Vordt of the Boreal Valley

El cometido del vil cancerbero del Valle Boreal, Vordt, es montar guardia en las puertas de acceso al Castillo de Lothric desde el Asentamiento de no muertos. Los únicos que lo acompañan en tan profana tarea son los muertos resucitados, los soldados huecos y los caballeros de Lothric, pues los vivos hace tiempo que abandonaron este mudo y desolado paraje. Tras su interminable guardia entre las filas de muertos, sumido en la gélida neblina que lo rodea, en Vordt ya no queda más que un exiguo resquicio de humanidad.

En otro tiempo fue un caballero escolta al servicio del corrompido Pontiff Sulyvahn, cuyo presente, el Pontiff's Left Eye, lo sumió en la más intensa locura. Clavar la mirada en la oscura profundidad de esa hechizada gema supone terminar preso en un eterno suplicio de batallas condenadas al fracaso y, con ello, a la muerte. Ni una sola alma que haya osado contemplarlo lo ha conseguido sin secuelas... y Vordt no es la excepción.

Vordt of the Boreal Valley no existe hoy más que en forma de mera bestia salvaje, con la mente confinada desde hace mucho en la prisión de su demencia, la cual se ve avivada por interminables visiones de sangre y carne putrefacta. Nunca se aleja demasiado de los gráciles pasos de la etérea Dancer, pues su tormento conjunto es la única prueba de la vida que una vez ambos disfrutaron.

Introducción

La expansión *Vordt of the Boreal Valley* está diseñada para utilizarse con *Dark Souls™: The Board Game*. Vordt of the Boreal Valley es un megajefe, un poderoso enemigo al que los jugadores pueden enfrentarse tras haber superado varias batallas, un minijefe y un jefe principal.

Índice

La expansión *Vordt of the Boreal Valley* incluye artículos en inglés, francés, alemán, italiano y español. Las cartas marcadas con el icono universal ◉ están diseñadas para poder usarse en todos los idiomas. Las cartas con uno de los iconos de bandera 🇬🇧 🇫🇷 🇩🇪 🇮🇹 🇪🇸 se usan únicamente en el idioma correspondiente de entre los cinco disponibles. Antes de jugar por primera vez, asegúrate de apartar todas las cartas que tengan iconos de bandera distintos al del idioma que hayas elegido. Debes quedarte únicamente con las cartas universales y aquellas marcadas con la bandera del idioma que prefieras.

Para descargar este manual en tu idioma, ve a: **steamforged.com/darksouls-expansions-rules**

La expansión *Vordt of the Boreal Valley* incluye los siguientes artículos:

- 1 anexo con las reglas de la expansión
- 1 figura de Vordt of the Boreal Valley
- 1 rueda de salud de Vordt of the Boreal Valley
- 1 carta de datos de Vordt of the Boreal Valley
- 6 cartas de movimiento estándar de Vordt of the Boreal Valley
- 2 cartas de movimiento de enfurecimiento de Vordt of the Boreal Valley
- 6 cartas de ataque estándar de Vordt of the Boreal Valley
- 2 cartas de ataque de enfurecimiento de Vordt of the Boreal Valley
- 1 carta de Frostbreath de Vordt of the Boreal Valley
- 2 cartas de tesoro de Vordt of the Boreal Valley
- 4 cartas de batalla de nivel 4
- 1 tablero de megajefe

Vordt of the Boreal Valley

Tablero de megajefe

Carta de datos

Cartas de tesoro

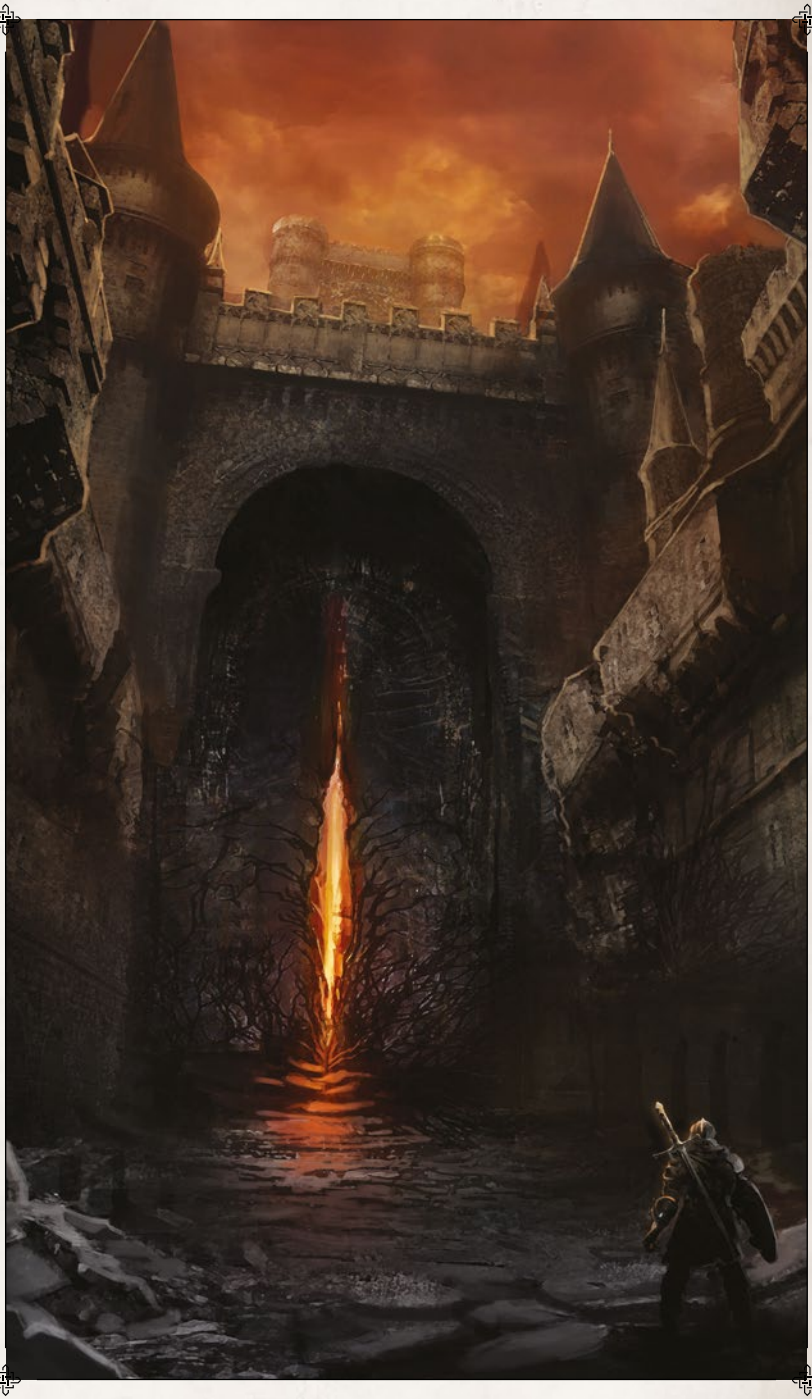
Rueda de salud

Cartas de movimiento

Cartas de ataque

Carta de Frostbreath

Cartas de batalla de nivel 4



Preparación después del jefe principal

Antes de que un grupo pueda enfrentarse al desafío que supone una expansión de megajefe, los jugadores tendrán que restablecer ciertos elementos del juego tal y como lo hicieron tras el minijefe (consulta «Preparación después del minijefe» en la pág. 9 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*).

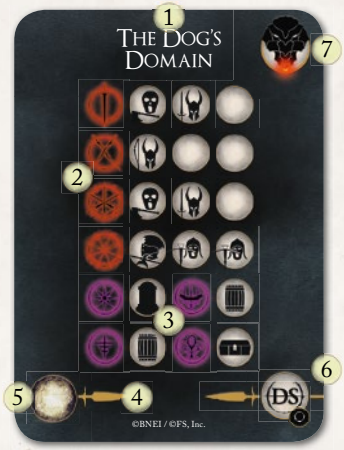
Cuando los personajes derroten al jefe principal, añade sus cartas de tesoro al inventario. A continuación, retira todos los tableros excepto el de hoguera y mételos en la caja del juego. En el paso 1 (preparación de tableros), coloca el tablero de megajefe a doble cara de forma que la entrada coincida con una de las puertas del tablero de hoguera. Asegúrate de que la cara visible sea la que tiene los nodos de aparición de enemigos y los nodos de aparición de obstáculos (y *no* la del nodo de aparición del megajefe). Restablece las llamas de la hoguera en el paso 2 de la forma habitual y, en el paso 4, coge los artículos de juego del megajefe. Completa el paso 4 (cartas de batalla) tal y como se explica a continuación y sáltate los pasos 5-7, ya que tras la batalla contra el jefe principal no se realiza ningún cambio en los cartones de personaje, el mazo de tesoros o las fichas.

En lugar de cuatro batallas aleatorias de distintos niveles, el grupo librará únicamente una batalla de nivel 4 antes del enfrentamiento con el megajefe. Selecciona al azar una de las cuatro cartas de **batalla de nivel 4** que se entregan con el megajefe y colócala bocabajo en su tablero. Ten en cuenta que en algunas batallas de nivel 4 se utilizan componentes de las expansiones de *Dark Souls™: The Board Game*. Si te falta alguno de los artículos enumerados en la carta de batalla de nivel 4 descubierta, escoge otra en su lugar al azar.

La cara de batalla del tablero de megajefe

Cartas de batalla de nivel 4

Las batallas de nivel 4 representan un nuevo tipo de batalla en *Dark Souls™: The Board Game* para las expansiones de los megajefes. Antes de enfrentarte a un megajefe, tienes que superar una batalla de nivel 4. Una vez superada, no podrás volver a librarla, sino que tendrás que preparar la batalla contra el megajefe junto al tablero de hoguera.



Las cartas de batalla brindan toda la información necesaria para preparar una batalla. Cada carta de batalla incluye la siguiente información:

1. Nombre
2. Aparición de enemigos
3. Aparición de obstáculos
4. Iconos de trampa
5. Nivel de dificultad
6. Conjuntos necesarios
7. Símbolo de conjunto

La información de una carta de batalla de nivel 4 es similar a la de las cartas de batalla de los niveles 1-3 (consulta la pág. 17 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*). Sin embargo, en estas legendarias batallas hay el doble de nodos de aparición de enemigos y de obstáculos; por otro lado, si incluyen trampas, también habrá bastantes más nodos de trampa que en esas mismas batallas de nivel 1-3. Asimismo, en una batalla de nivel 4, los cuatro nodos situados a lo largo de la pared de la entrada son nodos de entrada (en lugar de los tres nodos habituales en las batallas de nivel más bajo).

Finalizar una batalla de nivel 4

Si el grupo derrota a todos los enemigos y no mueren personajes, el grupo gana y se eliminan todos los cubos negros y rojos de las barras de resistencia de los personajes (consulta «La barra de resistencia» en la pág. 20 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*). A continuación, añade 8 almas por personaje a la reserva de almas.

Ejemplo de una batalla de nivel 4: Guarded Path

Preparación después de una batalla de nivel 4

Una vez que el grupo haya derrotado a todos los enemigos de la batalla de nivel 4, comenzará la batalla contra el megajefe.

Coloca las figuras de los personajes en el tablero de hoguera. En ese momento, el grupo podrá visitar al Blacksmith Andre y a la Firekeeper, pero no podrán seguir explorando. Ten en cuenta que, tras superar una batalla de nivel 4, los personajes no podrán descansar en la hoguera a menos que paguen una llama. A continuación, retira todas las fichas y figuras del tablero de megajefe y dale la vuelta para dejar la cara con el nodo de aparición de megajefe al descubierto. Colócalo de forma que la entrada coincida con una puerta del tablero de hoguera y pon la ficha de puerta de niebla en ella.

Batallas contra los megajefes

Principios básicos sobre los megajefes

Tras vencer en una batalla de nivel 4, un megajefe te estará esperando. Las batallas contra megajefes son el reto definitivo para el grupo en *Dark Souls™: The Board Game*. A menudo, los megajefes cuentan con más salud que los jefes principales y sus ataques pueden resultar incluso más devastadores.

Los megajefes se rigen por casi todas las reglas correspondientes a los demás enemigos, pero presentan también diferencias muy importantes. En general, se deben seguir las reglas estándar de las batallas contra los enemigos y de su activación, a excepción de lo que se detalla a continuación.

Cartas de datos de megajefe

Las cartas de datos de megajefe contienen prácticamente la misma información que las demás cartas de datos de jefe. Cada carta de datos de megajefe incluye la siguiente información:

1. Nombre
2. Nivel de amenaza
3. Tamaño del mazo de acciones
4. Salud inicial
5. Punto de enfurecimiento
6. Valores de bloqueo y aguante
7. Habilidad especial
8. Icono de megajefe y símbolo de conjunto

Esta información es idéntica a la de las cartas de datos de jefe (consulta «Cartas de datos de jefe» en la pág. 26 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*), excepto por el icono de megajefe correspondiente en lugar del icono de minijefe o de jefe principal.

Cartas de acción de megajefe

Las cartas de acción de megajefe funcionan igual que las demás cartas de acción de jefe (consulta «Cartas de acción» en la pág. 27 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*).

Ten en cuenta, no obstante, que muchos megajefes cuentan con una preparación del mazo de acciones más detallada que se explica en las respectivas reglas sobre el inicio de su batalla, o cartas y efectos adicionales que se describen en sus reglas sobre los «Artículos de juego personalizados».

Inicio de la batalla contra el megajefe Vordt of the Boreal Valley

Cuando los jugadores se decidan a cruzar la puerta de niebla, coloca las figuras de los personajes en los nodos de entrada al lado de la puerta, pero recuerda que en un nodo no puede haber más de tres figuras. Luego, coloca la ficha de ataque en uno de los personajes y la figura de Vordt of the Boreal Valley en su nodo de aparición, con el sector frontal mirando al centro del tablero de megajefe.

La siguiente fase en la preparación de la batalla contra Vordt of the Boreal Valley consiste en crear los mazos de acciones del jefe de la siguiente manera:

1. Separa las seis cartas de movimiento estándar, las seis cartas de ataque estándar, las dos cartas de movimiento de enfurecimiento, las dos cartas de ataque de enfurecimiento y la carta de Frostbreath.
2. Elige cuatro cartas de movimiento al azar y barájalas para crear el mazo de acciones de movimiento de Vordt. A continuación, elige tres cartas de ataque al azar y barájalas para crear el mazo de acciones de ataque de Vordt. ¡No juntes los mazos! Ten en cuenta que hay más cartas de acción de las que necesitas. Así, Vordt of the Boreal Valley podrá actuar de formas distintas cada vez que te enfrentes a él.
3. Descubre una carta al azar de cualquier mazo por cada lápida que haya en la batalla de nivel 4.
4. Baraja el mazo de movimiento de Vordt, que tiene cuatro cartas, y colócalo bocabajo en un lugar accesible fácilmente. Baraja también el mazo de ataque, con tres cartas, y colócalo bocabajo en un lugar accesible fácilmente, a la derecha del mazo de acciones de movimiento.

Después de crear los mazos de acciones de Vordt, coge la carta de Frostbreath y colócala bocabajo en un lugar accesible fácilmente, a la izquierda del mazo de acciones de movimiento.

En ese momento, la batalla contra el megajefe puede comenzar.

A diferencia de otros jefes, Vordt se enfurece dos veces: cuando su salud se reduce a 28 puntos o menos, y cuando se reduce a 14 o menos. Cuando su salud se reduzca al punto de su primer enfurecimiento o por debajo de este, Vordt se enfurecerá. Coge entonces una carta de ataque de enfurecimiento aleatoria e introdúcela en el mazo de acciones de ataque antes de barajarlo. No barajes el mazo de acciones de movimiento.

Cuando su salud se reduzca al punto de su segundo enfurecimiento o por debajo de este, Vordt volverá a enfurecerse. Coge entonces una carta de movimiento de enfurecimiento aleatoria e introdúcela en el mazo de acciones de movimiento antes de barajarlo. No barajes el mazo de acciones de ataque. Ten en cuenta que los jugadores tendrán que volver a aprenderse los patrones de ataque y movimiento después de cada enfurecimiento, así como enfrentarse a una nueva carta de enfurecimiento.

Cartas de movimiento estándar y de enfurecimiento

Cartas de ataque estándar y de enfurecimiento

Carta de Frostbreath

Fin de la batalla contra los megajefes

Cuando el grupo derrote al megajefe, ¡habrá ganado el juego! Los megajefes cuentan con sus propias cartas de tesoro que podrán añadirse al inventario una vez derrotados, pero solo se usarán en campañas personalizadas en las que el grupo continúe su aventura tras haber vencido a un poderoso megajefe (consulta «Reglas de la campaña» en la pág. 32 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*).

Artículos de juego personalizados

Las expansiones de megajefes incluyen artículos de juego personalizados que añaden retos y oportunidades únicos para los jugadores de *Dark Souls™: The Board Game*.

Mazos de acciones de movimiento y de ataque

A diferencia de otros jefes, Vordt usa dos mazos de acciones durante su activación: uno de movimiento y otro de ataque.

Al activar a Vordt, saca la carta superior del mazo de acciones de movimiento, descúbrela en la pila de descarte de movimiento y resuelve la acción correspondiente. Una vez resuelto el movimiento, saca la carta superior del mazo de acciones de ataque, descúbrela en la pila de descarte de ataque y resuelve la acción correspondiente.

Frostbreath

Al inicio de la primera activación de Vordt tras la reducción de su salud a 28 (y antes de resolver cualquier acción de movimiento), descubre la carta de Frostbreath. Resuelve la acción Frostbreath y sigue con la activación como de costumbre. Al final de su activación, pon la carta de Frostbreath bocabajo.

Al inicio de la activación de Vordt tras haber reducido su salud a 14 (y antes de resolver cualquier acción de movimiento), vuelve a descubrir la carta de Frostbreath. Resuelve la acción Frostbreath y sigue con la activación como de costumbre. Al final de su activación, pon la carta de Frostbreath bocabajo.

Escenario de campaña
Los tesoros de la caverna de hielo

Dark Souls™: The Board Game

A continuación te ofrecemos una campaña ampliada con Vordt of the Boreal Valley y el contenido de la expansión *Invaders* que podrás jugar a lo largo de cuatro sesiones. Las batallas se extraen de un mazo de batallas común compuesto por cartas del juego principal y de la expansión *Vordt of the Boreal Valley* (para las batallas de nivel 4).

Cuando el grupo llegue a la parte 4, coloca el tablero de megajefe a doble cara por el lado de los nodos de aparición de enemigos y los nodos de aparición de obstáculos , de forma que la entrada coincida con una puerta del tablero de la batalla de nivel 3 en lugar del tablero de hoguera. Una vez superada la batalla de nivel 4, dale la vuelta al tablero de megajefe. Si el grupo descansa en la hoguera, la batalla de nivel 4 no se restablecerá, a diferencia de las batallas de nivel 1-3.

Parte 1
Entrada glacial

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2 con Melinda the Butcher y Oliver the Collector*

** Coloca a los invasores indicados en una batalla de nivel 2 elegida al azar. Para obtener su tesoro, tendrás que derrotarlos a ambos. Si el grupo muere durante la batalla, volverán a aparecer los dos invasores. El grupo continuará con la parte 2 tras haber ganado la batalla.*

Parte 2
Paso Artico

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 3
- Boreal Outrider Knight (minijefe)*

Después de completar la parte 2, los jugadores amplían el mazo de tesoros con las cartas de tesoro avanzado y legendario según lo descrito en el apartado «Preparación después del minijefe» de la pág. 9 del manual de Dark Souls™: The Board Game.

Parte 3
Pasillo helado

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 4 con Marvelous Chester y Paladin Leeroy en el Guarded Path*

** Coloca a los invasores indicados específicamente en esa batalla de nivel 4. Para obtener su tesoro, tendrás que derrotarlos a ambos. Si el grupo muere durante la batalla, volverán a aparecer los dos invasores. El grupo continuará con la parte 4 tras haber ganado la batalla.*

Parte 4
El santuario boreal

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 4 en The Dog's Domain*
- Vordt of the Boreal Valley (megajefe)

** Usa concretamente esta batalla de nivel 4 en este tablero.*

Franquicia *Dark Souls™* de: 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 estructura: Tom Hutchings
Diseño de texturas: Timothy K. Toolen
Escritor principal: Sherwin Matthews
Edición: Darla Kennerud
Modelado: 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

Agradecimientos:
A todos nuestros patrocinadores de Kickstarter y contribuyentes tardíos

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