

A character in dark, ornate armor with a large shield, seen from behind, walking away on a path through a dark, misty forest. The path is illuminated by a light source, creating a reflection on the ground.

DARK SOULS™
THE BOARD GAME

DARKROOT EXPANSION



DARKROOT




In passato fulcro del regno di Oolacile, Darkroot ospita diversi monumenti di quel reame fatto di antiche stregonerie e miti. Il più importante è senza dubbio la tomba di Sir Artorias l'Abyswalker, custodita in eterno dal suo compagno Great Grey Wolf Sif.


Il più forte dei Quattro Cavalieri di Gwyn, Lord of the Sunlight, Artorias fu il primo mortale ad attraversare l'Abisso, dopo aver stipulato un accordo con le bestie che lo abitavano. Quando Manus, Padre dell'Abisso, minacciò Oolacile fu in quel momento che Astorias diede la sua vita nella sua ultima battaglia. Sopraffatto dall'Oscurità, Astorias protesse il suo compagno, anche se il prode cavaliere cadde nella corruzione dell'Oscurità. In quel momento Astorias fu condannato a vagare come un redivivo malato e distorto, a cui fu negato per sempre il diritto di riposare.

Questo racconto descrive il sacrificio più nobile e tragico della civiltà perduta, una storia il cui potere è oscurato soltanto dalla sconfitta del putrefatto Astorias, per mano di un eroe disarmato. In questo modo l'anima pura di Astorias tornò finalmente tra i suoi fratelli cavalieri, il suo onore fu restaurato e la sua leggenda resuscitata.

INTRODUZIONE

L'utilizzo dell'espansione *Darkroot* è inteso solo per il gioco di *Dark Souls™: The Board Game*. L'espansione aggiunge al gioco nuovi nemici, carte scontro, carte tesoro e introduce i boss principali Astorias e Great Grey Wolf Sif.

L'espansione *Darkroot* 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: steamforged.com/darksouls-expansions-rules





CONTENUTO

L'espansione *Darkroot* include i componenti seguenti:

- 1 libretto delle regole
- 18 carte Scontro
- 15 carte Tesoro
- 14 miniature nemico
- 7 carte dei dati nemico
- 1 miniatura Great Grey Wolf Sif
- 1 disco della salute Great Grey Wolf Sif
- 1 carta dei dati Great Grey Wolf Sif
- 14 carte Comportamento Great Grey Wolf Sif
- 3 carte Tesoro Great Grey Wolf Sif
- 1 miniatura Astorias
- 1 disco della salute Artorias
- 1 carta dei dati Artorias
- 13 Carte comportamento Artorias
- 3 carte Tesoro Artorias



Mushroom Child



Mushroom Parent



Shears Scarecrow



Plow Scarecrow



Demonic Foliage





Stone Knight



Stone Guardian



Great Grey Wolf Sif



Artorias



USARE GLI SCONTRI ESPANSIONE

All'inizio della partita, i giocatori possono scegliere di usare le carte Scontro espansione che comprendono Mushroom Parent e Child, Stone Knight, Stone Guardian, Demonic Foliage, Plow Scarecrow, e Shears Scarecrow. Aggiungi queste carte alle carte Scontro esistenti in base al livello, poi mescola le carte come al solito.

I giocatori che preferiscono focalizzarsi sui nemici delle espansioni possono invece scegliere di rimuovere sei carte Scontro di livello 1, sei di livello 2, e sei di livello 3 dai rispettivi mazzi prima di mescolare le carte Scontro espansione *Darkroot* nel mazzo di carte Scontro.

Le carte Scontro dell'espansione *Darkroot* fanno apparire le miniature di Mushroom Parent e Child, Stone Knight, Stone Guardian, Demonic Foliage, Plow Scarecrow, e Shears Scarecrow. Puoi trovare le informazioni relative a queste miniature sulle carte dei dati nemico corrispondenti.

USARE I TESORI ESPANSIONE

All'inizio della partita, i giocatori possono scegliere di usare le carte Tesoro espansione al posto di alcune carte Tesoro del gioco principale. Durante la fase 6 della preparazione del gioco (vedi '6. Mazzo di carte Tesoro' a pag.

9 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*), rimuovi quindici carte qualsiasi dalle carte Tesoro normali e sostituiscile con tutte e quindici le carte Tesoro dall'espansione *Darkroot* prima di mescolare il mazzo di carte Tesoro.



DIFFICOLTÀ DELLA SCHIVATA 0

Sia Sif che Artorias possiedono carte Comportamento con difficoltà della schivata pari a 0. Se un personaggio non ha il dado delle schivate, può comunque schivare l'attacco con successo spendendo 1 punto Energia (sempre che la sua carta Tesoro gli permetta di effettuare schivate).

Ricorda, comunque, che i personaggi possono invece scegliere di bloccare l'attacco. Correranno il rischio di subire dei danni ma non dovranno spendere alcun punto Energia.



USARE GREAT GREY WOLF SIF

Great Grey Wolf Sif offre ai giocatori una nuova opzione Boss principale. Dopo aver sconfitto il mini boss, i giocatori possono scegliere di proseguire nei vari livelli affrontando i combattimenti consigliati per Great Grey Wolf; percorso che culmina in una battaglia contro questa fedele creatura come boss principale.

Sif è il primo boss in *Dark Souls™: The Board Game* a mostrare l'icona Calma sulla carta Comportamento. Calma si attiva quando Sif è sul punto di morire e mostra la creatura in uno stato più debole. Non farti ingannare: ciò non vuol dire che Sif renderà lo scontro facile. Raggiungere il Limping Strike di Sif non è un'impresa da sottovalutare.



USARE ARTORIAS

Artorias offre ai giocatori una nuova opzione Boss principale. Dopo aver sconfitto il mini boss, i giocatori possono scegliere di proseguire nei vari livelli affrontando i combattimenti consigliati per Artorias; percorso che culmina in una battaglia contro questo abile boss principale.

Artorias non raggiunge il punto di Furore allo stesso modo degli altri boss. Anziché aggiungere una carta Furore al suo mazzo di carte Comportamento, devi rimuovere due carte Comportamento qualsiasi e poi aggiungerle tutte e tre. Quando ti avvicini alla sua soglia Furore fai attenzione: la terrificante combinazione di attacchi che ti attende può portarti alla morte se la sottovaluti.



SCENARIO DELLA CAMPAGNA

AFFRONTARE GLI ABISSI

Dark Souls™ 1

All'inizio della missione, non abbassare la guardia nel Giardino, poiché i nemici si mostreranno implacabili persino qui. Addentrandoti nel folto del Darkroot potrai vedere le radure ora infestate da esseri che non desiderano che scacciare via dal loro territorio gli indesiderati. Il grande guardiano ti attende lì, la sua morte apre la fessura oscura che ti farà tornare nell'era antica del mito. Eppure in un tempo prima della leggenda devi temere il feroce salvatore di Oolacile, poiché la corruzione dell'Abisso è più profonda del suo onore.

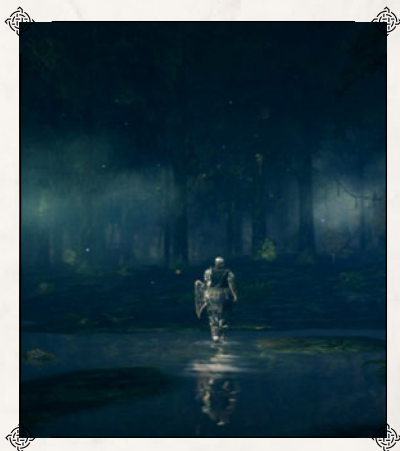


CAPITOLO 1 GIARDINI DARKROOT

- Pannello Falò
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 3 Hydra Lake*

** Usa questo specifico Scontro di livello 3 per questo pannello. Il gruppo procede al Capitolo 2 quando lo scontro termina.*

Dopo aver completato il capitolo 1, i giocatori arricchiscono il mazzo di carte Tesoro aggiungendo le carte Tesoro trasferite e Tesoro leggendario, poi ripristinano l'area di gioco per iniziare l'esplorazione che porterà allo scontro Boss principale (vedi 'Preparazione dopo il mini boss', a pag. 9 del regolamento di Dark Souls™: The Board Game.



CAPITOLO 2 BACINO DARKROOT

- Pannello Falò
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 3
- Great Grey Wolf Sif (Boss principale)

CAPITOLO 3 FORESTA REALE

- Pannello Falò
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 3
- Artorias (Boss principale)





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

Capo sceneggiatore: Sherwin Matthews

Editing: Darla Kennerud

Scultura: Dave Kidd, Duncan Louca

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.