

A detailed, symmetrical illustration of the Gaping Dragon's head, rendered in a dark, metallic, and spiky style. The dragon's mouth is wide open, revealing a dark interior. The head is set against a dark, atmospheric background with some light sources creating a hazy, blue-tinted environment. The dragon's wings are visible on the sides, and its body extends downwards.

DARK SOULS™
THE BOARD GAME

GAPING DRAGON



GAPING DRAGON



Hay almas tan perdidas que ni siquiera merecen estar entre los míseros cadáveres vengativos del Burgo de los no muertos. Su destino es, por el contrario, deambular eternamente por los interminables corredores del laberinto que conforman las inundadas Profundidades, privados para siempre de la luz del sol. El Gaping Dragon es una de esas criaturas, una abominación cuya hambre insaciable lo ha desfigurado mediante terribles mutaciones.

Su lejano parentesco con los antiguos Dragones Eternos lo ha dotado de manos prensiles y alas, las cuales aún conserva, pero tiempo ha que perdió cualquier otra similitud con sus ancestros. Para saciar su protuberante estómago, la criatura ha sucumbido a tal delirio de glotonería que en su tórax hoy no hay más que un par de cavernosas fauces de las que toma su nombre. El exagerado peso de este dragón lo ha despojado de su capacidad de vuelo, imponiéndole a cambio dos piernas adicionales que lo ayudan a mantenerse en pie. Incluso la cabeza de esta bestia ha optado por retirarse, dejando en su lugar un repugnante probóscide que usa para detectar a sus presas... y para poco más.

Es de simple justicia que semejante engendro haya anidado en las Profundidades, un espantoso reino que hace palidecer incluso a las más oscuras pesadillas.

INTRODUCCIÓN

La expansión *Gaping Dragon* está diseñada para utilizarse con *Dark Souls™: The Board Game*. El Gaping Dragon 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 *Gaping Dragon* 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 idioma que hayas elegido. Debes quedarte únicamente con las cartas universales y aquellas marcadas con la bandera del idioma que prefieras.

La expansión *Gaping Dragon* incluye los siguientes artículos:

- 1 anexo con las reglas de la expansión
- 1 figura del Gaping Dragon
- 1 rueda de salud del Gaping Dragon
- 1 carta de datos del Gaping Dragon
- 14 cartas de acción del Gaping Dragon
- 2 cartas de tesoro del Gaping Dragon
- 4 fichas de corrosión
- 4 cartas de batalla de nivel 4
- 1 tablero de megajefe



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



Gaping Dragon





Tablero de megajefe



Carta de datos y cartas de acción



Cartas de tesoro



Rueda de salud



Cartas de calcinación



Cartas de batalla de nivel 4



Fichas de corrosión





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* el 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 no se realiza ningún cambio en los cartones de personaje, el mazo de tesoros o las fichas después de la batalla contra el jefe principal.

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 boca abajo en el tablero de megajefe. 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: The Depths

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.

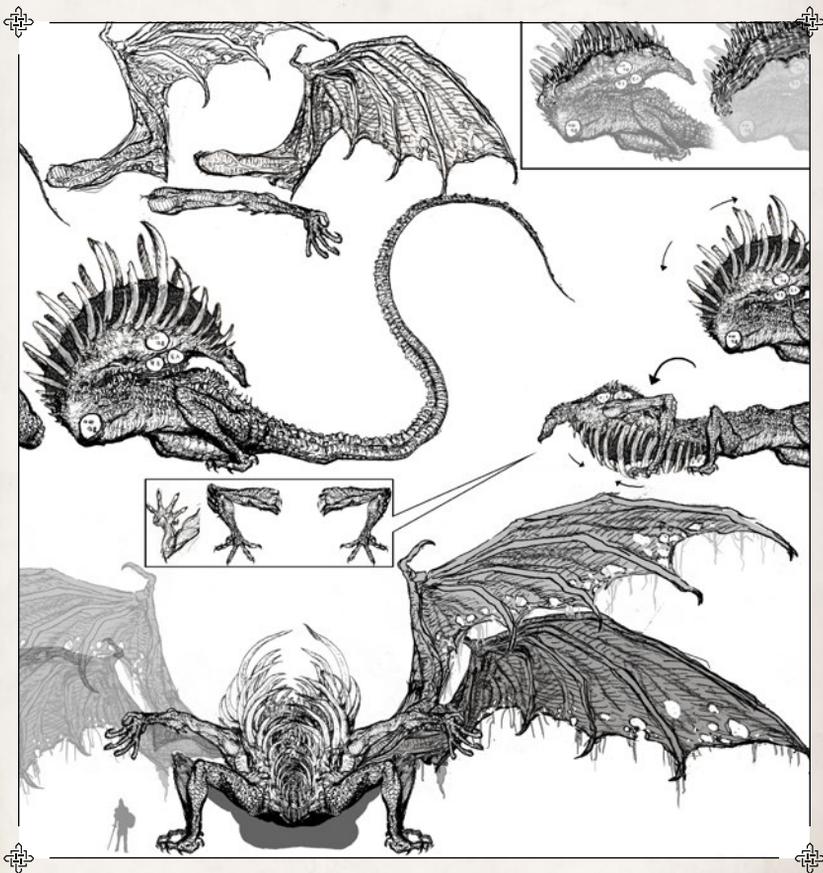


BATALLAS CONTRA LOS MEGAJEFES

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

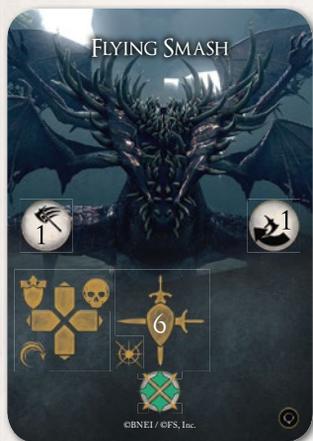
Las cartas de datos de megajefe contienen prácticamente la misma información que las demás cartas de datos de jefe. Cada carta de datos de megajefe incluye la siguiente información:



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 GAPING DRAGON

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 del megajefe 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 el Gaping Dragon consiste en crear el mazo de acciones del jefe de la siguiente manera:

1. Separa las siete cartas de acción estándar, las dos cartas de acción instintiva (👁️), la carta de enfurecimiento (🔥) y la carta de Crawling Charge (🐉).
2. Elige tres cartas de acción estándar y una de enfurecimiento al azar, y barájalas. Ten en cuenta que hay más cartas de acción de las que necesitas. Así, el Gaping Dragon podrá actuar de formas distintas cada vez que te enfrentes a él.

3. Descubre una de las cuatro cartas al azar por cada lápida que haya en la batalla de nivel 4.
4. Coge las dos cartas de acción instintiva (👁️), ambas llamadas Stomach Slam, júntalas con las cuatro cartas de acción estándar aleatorias y baraja las seis cartas para crear el mazo de acciones. Colócalo boca abajo en un lugar fácilmente accesible.

Después de crear el mazo de acciones del Gaping Dragon, coge la carta de Crawling Charge y ponla bocarriba junto a la carta de datos de jefe (consulta el apartado «Crawling Charge» más abajo).

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

Cuando su salud se reduzca al punto de enfurecimiento o por debajo de este, el Gaping Dragon **se enfurecerá**. Coge entonces una carta de acción de enfurecimiento aleatoria, introdúcela en el mazo de acciones y baraja las cartas. Ten en cuenta que, a partir de ahora, los jugadores tendrán que volver a aprenderse el patrón de ataque del Gaping Dragon, así como enfrentarse a una segunda carta de enfurecimiento.



Cartas de acción instintiva



Cartas de acción de enfurecimiento



Carta de Crawling Charge

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*.

EL ESTADO PERJUDICIAL «CORROSIÓN»

En la batalla contra el *Gaping Dragon* se introduce un nuevo estado perjudicial denominado **corrosión**. Cuando un ataque lleve asociado el estado de corrosión, coloca una ficha de corrosión en el personaje (o personajes) heridos.

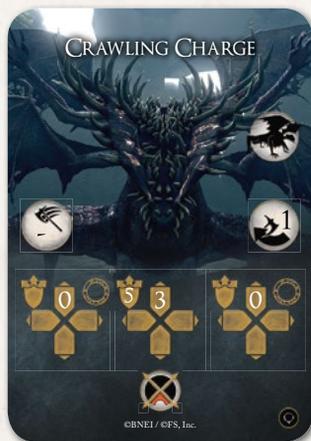


Cuando un personaje que tenga la ficha de corrosión tire los dados para determinar el valor de bloqueo, se les restará 1 punto en la tirada. Si sufren daños debido al ataque, se les retira la ficha de corrosión. Ten en cuenta que, al igual que las de hemorragia, las fichas de corrosión no se retiran al finalizar la activación del personaje.

CRAWLING CHARGE

La carta de acción de Crawling Charge  del Gaping Dragon se usa cuando este realiza un violento ataque frontal con sus afiladas fauces seguido de un rápido deslizamiento. Esta carta de acción nunca se incluye en el mazo de acciones, sino que el Gaping Dragon la ejecuta siempre que aparece un icono de **deslizamiento**.

 El icono de deslizamiento permite que el Gaping Dragon lleve a cabo la acción Crawling Charge de forma inmediata. Una vez finalizada la Crawling Charge, termina el turno de activación del Gaping Dragon.



ESCENARIO DE CAMPAÑA

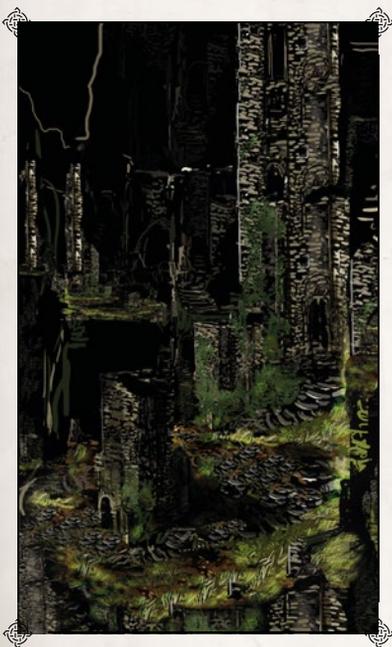
— EN LAS PROFUNDIDADES —

Dark Souls™ 1

A continuación te ofrecemos una campaña ampliada con el Gaping Dragon y el contenido de la expansión *Darkroot* que podrás jugar a lo largo de cinco sesiones. Las batallas se extraen de un mazo de batallas común compuesto por cartas del juego principal, de la expansión *Darkroot* y de la expansión *Gaping Dragon* (para las batallas de nivel 4).

Si quieres jugar esta campaña pero no tienes la expansión *Darkroot*, no introduzcas las cartas de batalla de *Darkroot* en el mazo de batallas y sustituye a la Dancer por Artorias en la Cripta de los caídos.

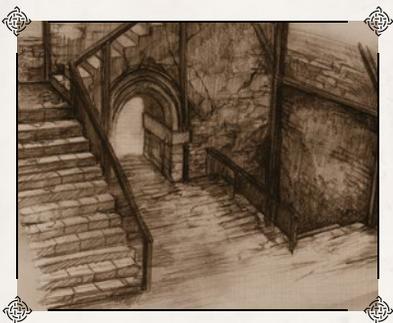
Cuando el grupo llegue a la parte 4, coloca el tablero de megajefe a doble cara por el lado de los nodos de aparición de enemigos (⬇️, ✕, ✖️, ☄️) y los nodos de aparición de obstáculos (⚡, ⚔️, ⚒️, ⚔️), de forma que la entrada coincida con una puerta del tablero de la batalla de nivel 3 en lugar del tablero 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 LA SENDA CORTADA

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2
- Winged Knight (minijefe)





PARTE 2 EL CHAPITEL DERRUIDO

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2
- Titanite Demon (minijefe)

PARTE 3 LA CRIPTA DE LOS CAÍDOS

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3
- Artorias (jefe principal)



PARTE 4 LA VENGANZA DEL GUERRERO

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 4 en
Outskirts of Blighttown
- Ornstein & Smough (jefes principales)

PARTE 5 LAS PROFUNDIDADES

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 4 en
Darkened Chamber
- Batalla de nivel 4 en The Depths
- Gaping Dragon (megajefe)





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: Ed Bouelle

Escritor principal: Sherwin Matthews

Edición: Darla Kennerud

Modelado: Russ Charles

Steamforged Games: Charles Agel, Christine Agel, Philip Andrews, Mike Appleton, Michael Archer, Edward Ball, Ash Beria, 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

