

A large, dark, and menacing dragon with a wide-open mouth, showing sharp teeth and a glowing interior. The dragon is the central focus of the image, set against a dark, atmospheric background with some light sources. The dragon's head is covered in spikes and has a very large, open mouth.

DARK SOULS™

THE BOARD GAME

GAPING DRAGON



GAPING DRAGON



Certains êtres sont damnés au point de ne pas être dignes d'une place parmi les cadavres titubants et vengeurs du Village des Morts-vivants. Leur destin est de vagabonder pour l'éternité dans les corridors sans fin des Profondeurs labyrinthiques et submergées, privés à jamais de la lumière du soleil. Le Gaping Dragon est l'une de ces créatures, une abomination horriblement transformée par sa terrible faim.

Lointain descendant des anciens Dragons éternels, le Gaping Dragon a conservé les pattes préhensiles et les ailes de ses ancêtres mais a perdu depuis longtemps toute autre forme de ressemblance. Pour nourrir l'estomac bulbeux de la créature, la glotonnerie a perverti la cage thoracique du Gaping Dragon, la transformant en une gueule carverneuse : le trait horrifique qui a valu son nom à cette monstruosité. L'incroyable poids du dragon lui a depuis longtemps retiré la capacité de voler et deux autres pattes ont poussé pour soutenir son corps. Même la tête de la créature a reculé, ne laissant qu'une trompe abominable qu'elle utilise pour détecter sa proie ; il ne lui reste que peu d'autres fonctions.

Cette terrible créature appartient définitivement aux Profondeurs, un royaume dont les plus terribles cauchemars n'égalent pas l'horreur.







INTRODUCTION

L'extension *Gaping Dragon* est destinée à être utilisée avec *Dark Souls™ : The Board Game*. Le Gaping Dragon 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 *Gaping Dragon* 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.

L'extension *Gaping Dragon* inclut les éléments suivants :

- 1 x Encart de règles
- 1 x Figurine Gaping Dragon
- 1 x Cadran de santé Gaping Dragon
- 1x Carte de données Gaping Dragon
- 14 x Cartes de comportement Gaping Dragon
- 2 x Cartes trésor Gaping Dragon
- 4 x Jetons d'état Corrosion
- 4 x Cartes de rencontre niveau 4
- 1 x Plateau de jeu Méga boss



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



Gaping Dragon





Plateau de jeu Méga boss



Cartes de données et cartes de comportement



Cartes trésor



Cadran de santé



Cartes souffle



Cartes de rencontre niveau 4



Jetons d'état Corrosion





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 replacez-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 nœuds d'apparition de terrain (⚙, ⚙, ⚙, ⚙) (pas le côté avec le nœud 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 nœuds 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 : The Depths

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.

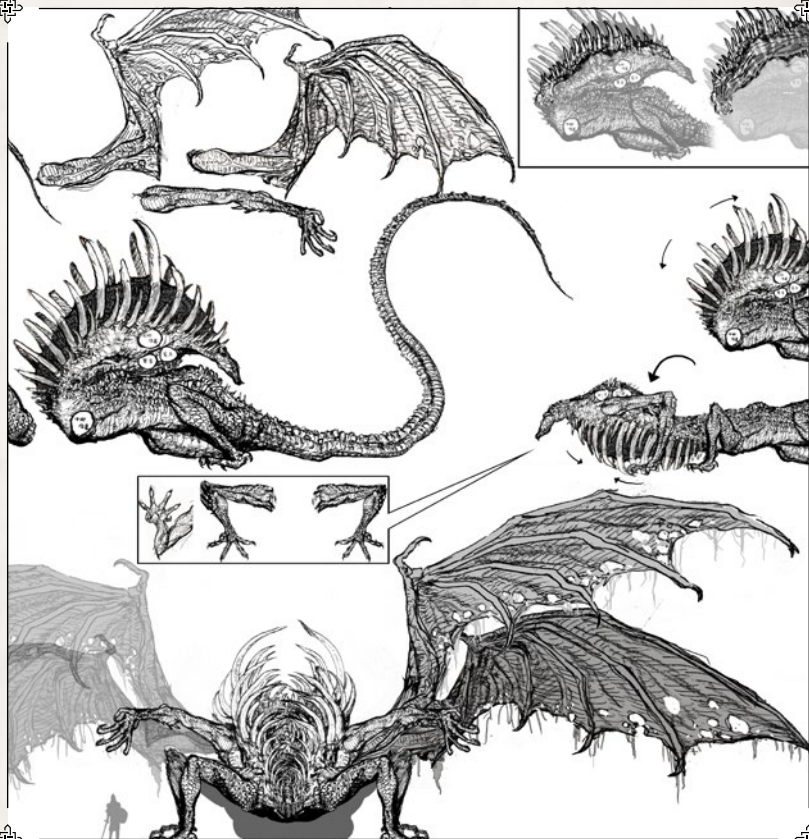


RENCONTRES AVEC UN MÉGA BOSS

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

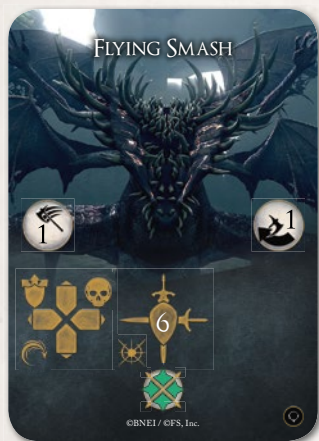
Les cartes de données de méga boss incluent quasiment les mêmes informations que les autres cartes de données de boss. Chaque carte de données de méga boss inclut les informations suivantes :



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 GAPING DRAGON

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 du méga boss 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 le Gaping Dragon il faut créer le paquet comportement du boss comme suit :

1. Séparez les sept cartes de comportement standards, les deux cartes de comportement Signature , la carte d'Intensification  et la carte de Charge rampante .
2. Prenez aléatoirement trois cartes de comportement standards et une carte d'Intensification, puis mélangez-les. (Notez qu'il y a plus de cartes de comportement que nécessaire. Cela permet au Gaping Dragon de se comporter différemment à chaque confrontation.)

3. Révélez une carte aléatoire sur les quatre pour chaque pierre tombale trouvée dans la rencontre de niveau 4.
4. Prenez les deux cartes de comportement Signature , Stomach Slam, et ajoutez-les aux quatre cartes de comportement aléatoires, puis mélangez les six cartes pour créer le paquet de comportement. Placez-le face cachée à portée de main.

Après avoir créé le paquet de comportement Gaping Dragon, prenez la carte Charge rampante et placez-la face visible près de la carte de données du boss (voir « Charge rampante », ci-dessous.)

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

Lorsque la santé de Gaping Dragon est réduite à son point d'intensification ou moins, le Gaping Dragon passe en mode **intensification**. Prenez une carte de comportement Intensification au hasard et mélangez-la dans le paquet comportement. Notez que les joueurs devront désormais réapprendre le schéma d'attaques du Gaping Dragon tout en ayant à faire face à une seconde carte d'Intensification.



Cartes de comportement Signature



Cartes de comportement Intensification



Carte de Charge rampante

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*.


ÉTAT CORROSION

La rencontre avec *Gaping Dragon* introduit un nouvel état : **Corrosion**. Lorsqu'une attaque possède l'état corrosion, placez un jeton Corrosion sur le ou les personnages touchés par l'attaque.



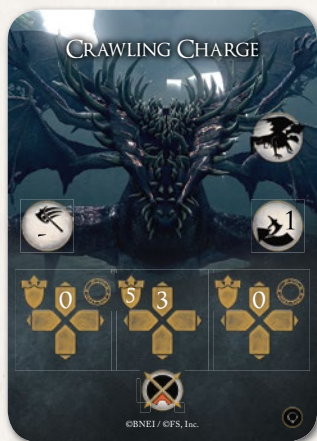
Lorsqu'un joueur marqué d'un jeton Calamité effectue un jet de parade, il subit un malus de -1 à son jet. Si l'attaque lui inflige des dégâts, retirez le jeton Corrosion. (Notez qu'un jeton Corrosion, comme un jeton Hémorragie, n'est pas retiré à la fin de l'activation d'un personnage.)

CHARGE RAMPANTE

La carte de comportement Charge rampante du Gaping Dragon  est utilisée lorsque le Gaping Dragon fait claquer sa gueule acérée vers l'avant, avant de glisser rapidement sur le sol. Cette carte de comportement ne fait jamais partie du paquet de comportement ; le Gaping Dragon effectue ce type de déplacement rapide dès qu'une icône **Ramper** survient.



L'icône Ramper permet au Gaping Dragon d'effectuer immédiatement le comportement Charge rampante. Une fois que le Gaping Dragon termine sa Charge rampante, son activation se termine.





SCÉNARIO DE CAMPAGNE

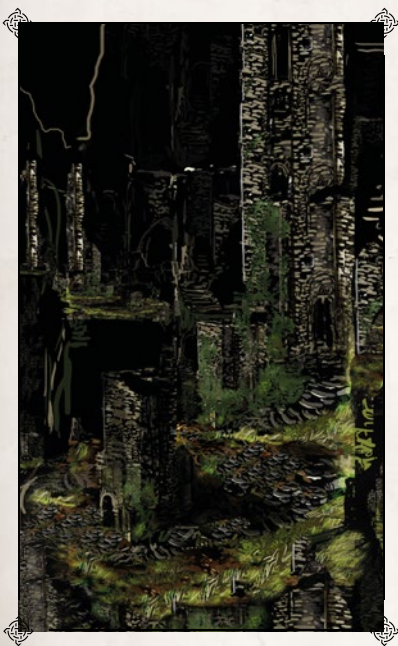
DANS LES PROFONDEURS

Dark Souls™ 1

Ce qui suit est une campagne étendue proposant le Gaping Dragon et le contenu de l'extension *Darkroot* qui peut être joué sur une série de cinq sessions de jeu. Les rencontres doivent être piochées dans un paquet composé de rencontres du jeu de base, de l'extension *Darkroot*, et (pour les rencontres de niveau 4) de l'extension *Gaping Dragon*.

Si vous voulez jouer cette campagne mais n'avez pas accès à l'extension *Darkroot*, vous pouvez laisser les cartes de rencontre *Darkroot* hors du paquet de rencontre et remplacer le Dancer par Artorias dans la Crypte des Déchus.

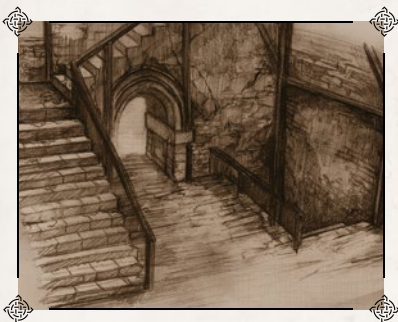
Lorsque le groupe atteint le niveau 4, placez le plateau de jeu Méga boss à deux faces de façon à ce que le côté indiquant les repères d'apparition ennemie  et de terrain  soit face visible, puis alignez l'entrée avec une entrée de la rencontre de niveau 3, plutôt que celle de la tuile de feu de camp. 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 VOIE BRISÉE

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
- Chevalier ailé (Boss secondaire)





SECTION 2 CLOCHER EN RUINES

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
- Titanite demon (Boss Secondaire)

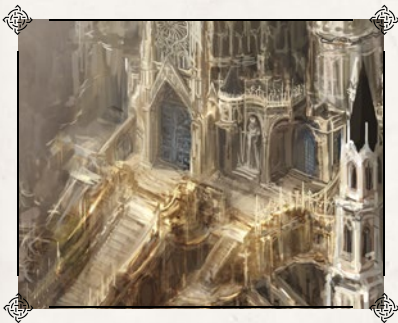
SECTION 3 CRYPTTE DES DÉCHUS

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
- Artorias (Boss principal)



SECTION 4 REVANCHE DES GUERRIERS

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
- Abords de Blighttown
Rencontre niveau 4
- Ornstein & Smough (Boss principal)



SECTION 5 THE DEPTHS

- Tuile feu de camp
- Chambre assombrie Rencontre niveau 4
- The Depths Rencontre niveau 4
- Gaping Dragon (Mega Boss)





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 : Ed Bouelle

Auteur principal : Sherwin Matthews

Révision : Darla Kennerud

Modélage : 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

Remerciements :

Tous nos soutiens Kickstarter et contributeurs tardifs.

