

A large, dark, and menacing dragon head with numerous sharp, curved horns and a wide, open mouth, set against a dark, atmospheric background with light rays filtering through. The dragon's head is the central focus of the image.

DARK SOULS™

THE BOARD GAME

GAPING DRAGON



GAPING DRAGON



Alcuni sono così smarriti che non meritano un posto tra i corpi vaganti e vendicativi del Borgo dei Non Morti. Il loro destino è quello di vagare in eterno lungo i corridoi infiniti delle Profondità sommerse e labirintiche, banditi per sempre dalla luce del sole. Gaping Dragon è una di queste creature, un abominio trasformato orridamente dalla sua fame cieca.

Lontano discendente dei Draghi Immortali, Gaping Dragon possiede ancora gli arti prensili e le ali dei suoi antenati, ma oltre a questi non ha più alcun tratto che lo accomuna ai suoi simili. Per nutrire lo stomaco bulboso della creatura, l'ingordigia ha deformato la gabbia toracica di Gaping Dragon in fauci cavernose - da cui deriva il nome della creatura mostruosa. Il suo peso incredibile lo ha da tempo privato della capacità di volare e gli ha fatto crescere forzatamente altre due gambe per sostenere il corpo. Persino la testa della creatura si è ritirata, lasciando soltanto una brutta proboscide che gli serve perlopiù per rilevare la preda.

Questa creatura appartiene davvero alle Profondità, un regno pieno di orrori, capace di far impallidire persino gli incubi peggiori.







INTRODUZIONE

L'utilizzo dell'espansione *Gaping Dragon* è inteso solo per il gioco di *Dark Souls™: The Board Game*. Gaping Dragon 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 *Gaping Dragon* 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.

L'espansione *Gaping Dragon* include i componenti seguenti:

- 1 libretto delle regole
- 1 miniatura *Gaping Dragon*
- 1 disco della salute *Gaping Dragon*
- 1 carta dei dati *Gaping Dragon*
- 14 carte Comportamento *Gaping Dragon*
- 2 carte Tesoro *Gaping Dragon*
- 4 segnalini Stato erosione
- 4 carte Scontro di livello 4
- 1 pannello *Mega boss*



Per scaricare questo regolamento nella tua lingua, vai su: steamforged.com/darksouls-expansions-rules



Gaping Dragon





Pannello Mega Boss



Carta dei dati e carte Comportamento



Carte Tesoro



Disco della salute



Carte Fiammata volante



Carte Scontro di livello 4



Segnalini Stato erosione





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: The Depths

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.

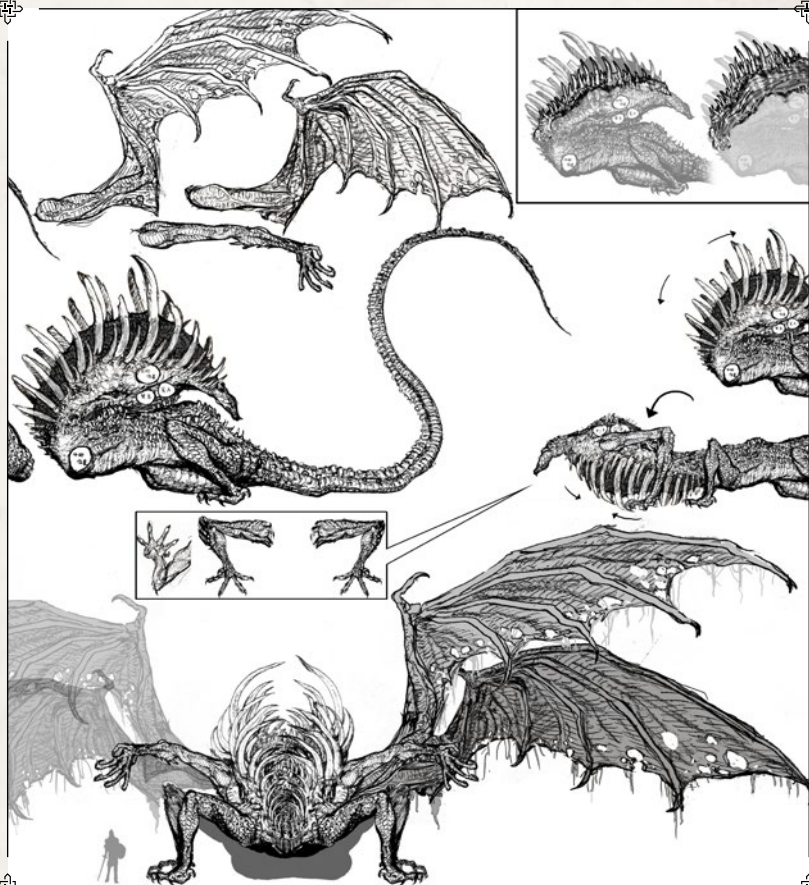


SCONTRI MEGA BOSS

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

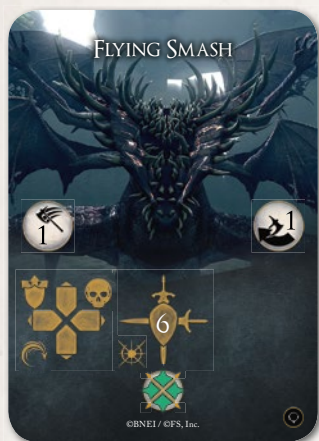
Le carte dei dati Mega Boss contengono molte delle stesse informazioni che trovi su altre carte dei dati Boss. Ciascuna carta dei dati Mega Boss riporta le informazioni seguenti:



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 COMPORTEMENTO 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 UNO SCONTRO GAPING DRAGON MEGA BOSS

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 del mega boss 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 Gaping Dragon, in questo modo:

1. Separa le sette carte Comportamento standard, le due carte Comportamento tipico , la carta Furore  e la carta Crawling Charge .
2. Pesca tre carte Comportamento standard e una carta Furore, poi mischiale. (Ricorda che ci sono più carte Comportamento di quelle che servono: in questo modo Gaping Dragon potrà comportarsi diversamente ogni volta che lo affronti.)

3. Per ogni tomba trovata nello scontro di livello 4, scopri una carta qualsiasi tra queste quattro.
4. Prendi le due carte Comportamento tipico  (saranno entrambe Stomach Slam), aggiungile alle quattro carte Comportamento casuali e mescola tutte e sei le carte per creare un mazzo di carte Comportamento. Posizionalo a portata di mano, senza scoprirlo.

Dopo aver creato il mazzo di carte Comportamento per Gaping Dragon, scopri la carta Crawling Charge e mettila vicino la carta dei dati boss (vedi 'Crawling Charge', qui di seguito).

A questo punto, lo scontro Mega Boss può iniziare.

Quando la salute di Gaping Dragon è pari o inferiore al suo punto di Furore, Gaping Dragon sarà **furente**. Pesca una carta Comportamento Furore e mischiala al mazzo di carte Comportamento. A questo punto i giocatori dovranno imparare il nuovo schema d'attacco di Gaping Dragon e dovranno anche affrontare una potente carta Furore.



Carte Comportamento tipiche



Carte Comportamento Furore



Carta Crawling Charge

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 forniscono sfide e opportunità uniche ai giocatori di *Dark Souls™: The Board Game*.


STATO EROSIONE


Lo scontro *Gaping Dragon* introduce una nuova condizione, l'**Erosione**. Quando un attacco ha lo stato di erosione, posiziona un segnalino Stato erosione sul personaggio/i colpiti dall'attacco.

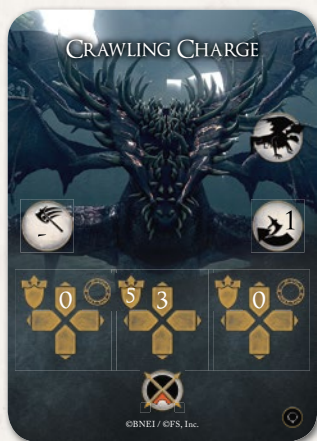


Quando un personaggio con segnalino Stato erosione esegue una parata, contrasto o schivata, subisce -1 punto sulla schivata. Se subisce danni da un attacco, rimuovi il segnalino Stato erosione. (Il segnalino Stato erosione, come quello Sanguinamento, non viene rimosso alla fine dell'attivazione di un personaggio.)

CARTA CRAWLING CHARGE

La carta Comportamento Crawling Charge di Gaping Dragon  viene usata quando Gaping Dragon protende le sue fauci taglienti prima di correre per il campo. Questa carta Comportamento non fa mai parte del mazzo di carte Comportamento; Gaping Dragon esegue questa rapida mossa ogni volta che compare l'icona **Affondo**.

 Con l'icona Affondo, Gaping Dragon potrà eseguire immediatamente il comportamento Crawling Charge. Dopo aver concluso una Crawling Charge, l'attivazione di Gaping Dragon termina.











SCENARIO DELLA CAMPAGNA

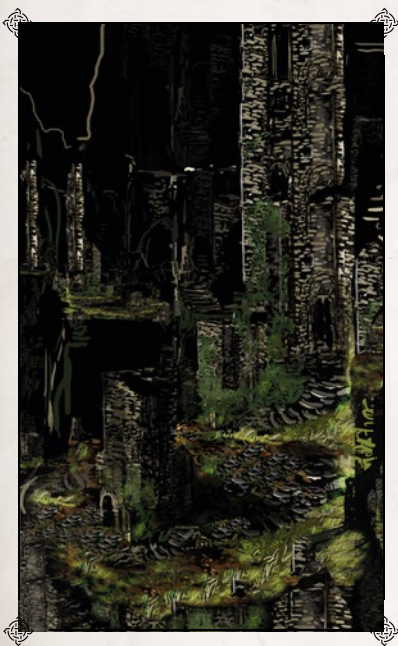
NELLE PROFONDITÀ

Dark Souls™ 1

Quella che segue è una campagna estesa che prevede Gaping Dragon e il contenuto dell'espansione *Darkroot* giocabile in una serie di cinque sessioni di gioco. Gli scontri devono essere pescati da un mazzo di scontri condiviso dal gioco principale, l'espansione *Darkroot*, e (per gli scontri di livello 4) l'espansione *Gaping Dragon*.

Se vuoi giocare a questa campagna ma non possiedi l'espansione *Darkroot*, puoi scartare le carte scontro *Darkroot* dal mazzo di carte scontro e sostituire Dancer con Astorias nella Cripta dei caduti.

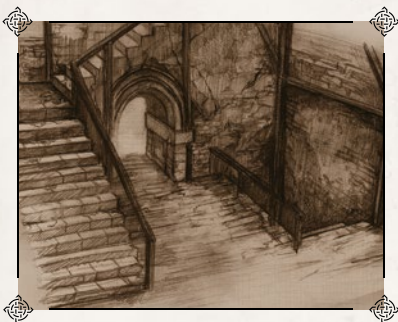
Quando il gruppo raggiunge il capitolo 4, posiziona il pannello Mega boss a due facce dal lato dei nodi del posizionamento del nemico     e elementi a terra    , e allinea la porta con una porta dello scontro di livello 3 anziché con il pannello Falò. Quando lo scontro di livello 4 termina, gira il pannello 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 SENTIERO INTERROTTO

- Pannello Falò
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2
- Winged Knight (Mini boss)





CAPITOLO 2 GUGLIA DISTRUTTA

- Pannello Falò
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2
- Titanite Demon (Mini boss)

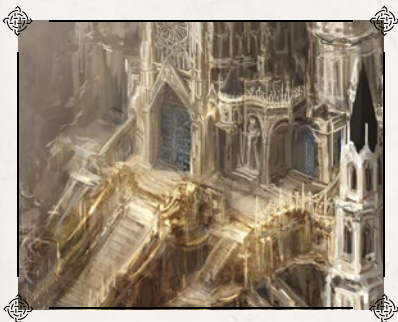
CAPITOLO 3 CRIPTA DEI CADUTI

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



CAPITOLO 4 VENDETTA DEI GUERRIERI

- Pannello Falò
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 3
- Outskirts of Blighttown
Scontro di livello 4
- Ornstein & Smough (Boss principale)



CAPITOLO 5 THE DEPTHS

- Pannello Falò
- Darkened Chamber
Scontro di livello 4
- The Depths Scontro di livello 4
- Gaping Dragon (Mega boss)





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: Ed Bouelle

Capo sceneggiatore: Sherwin Matthews

Editing: Darla Kennerud

Scultura: 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

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.

