



DARK SOULS™

THE BOARD GAME

GUARDIAN DRAGON

GUARDIAN DRAGON

Esta criatura guarda el paso desde el Torreón de Lord Aldia hacia la Atalaya del dragón, pero no es en realidad un dragón como los Eternos, sino más bien un draco. Su especie no lo hace, sin embargo, menos poderoso o temible, y su estirpe, sin duda los mayores depredadores de sus dominios, reina en los cielos que los cubren. Adentrarse en el venerado territorio donde viven estos monstruos equivale a desear una pronta y funesta muerte.

No cabe duda de que muy pocas criaturas en este mundo pueden rivalizar en ferocidad y brutalidad con estos dragones, cuyas escamas exhiben un rojo tan intenso como el voraz aliento que expulsan, todos dotados de una elegante agilidad inalcanzable para ningún otro ser. Es inconcebible por tanto que se sometan a los designios de otros desdeñando los suyos propios, pues una bestia de semejante poder jamás sucumbiría a las órdenes de un ser inferior.

¿Acaso actúa el Guardian Dragon como centinela del reino de la humanidad? ¿O no es otro su propósito que el de proteger a los suyos?

INTRODUCCIÓN

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

La expansión *Guardian Dragon* incluye los siguientes artículos:

- 1 anexo con las reglas de la expansión
- 1 figura del Guardian Dragon
- 1 rueda de salud del Guardian Dragon
- 1 carta de datos del Guardian Dragon
- 11 cartas de acción del Guardian Dragon
- 4 cartas de Fiery Breath
- 2 cartas de tesoro del Guardian Dragon
- 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



Guardian Dragon





Tablero de megajefe



Carta de datos y cartas de acción



Cartas de tesoro



Rueda de salud

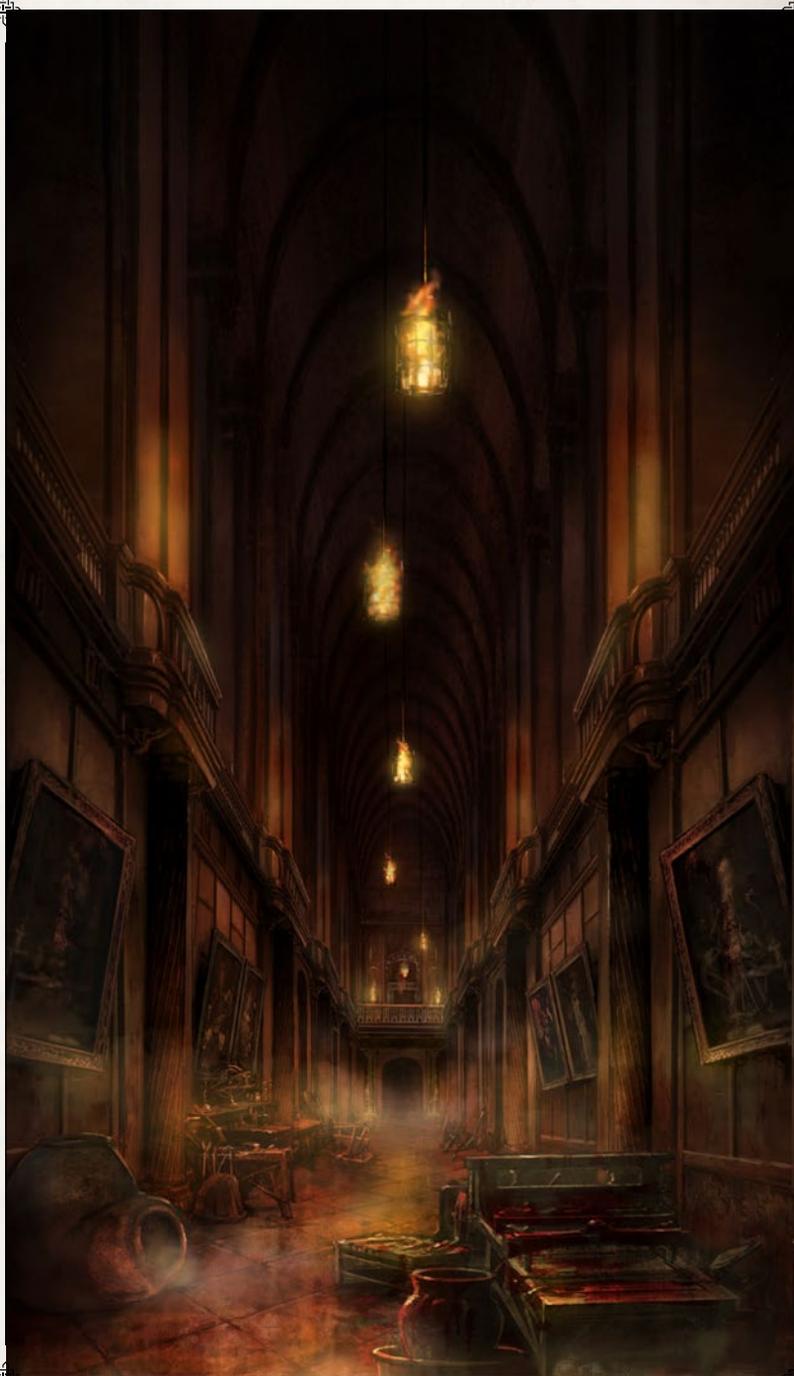


Cartas de Fiery Breath



Cartas de batalla de nivel 4

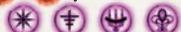




PREPARACIÓN DESPUÉS DEL JEFE PRINCIPAL

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* 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: Dragon Shrine

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

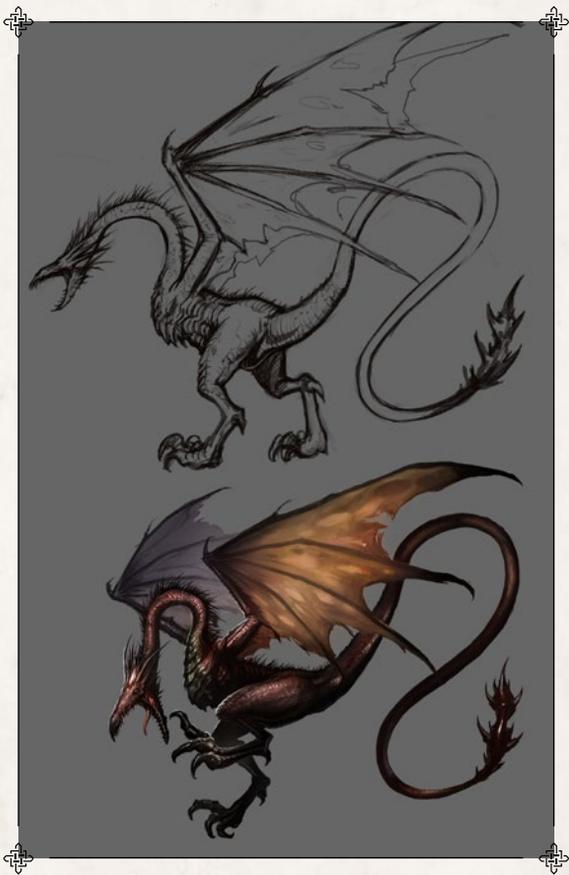
personajes no podrán descansar en la hoguera a menos que paguen una llama. A continuación, retira todas las fichas y figuras del tablero de megajefe y dale la vuelta para dejar la cara con el nodo de aparición de megajefe al descubierto. Colócalo de forma que la entrada coincida con una puerta del tablero 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

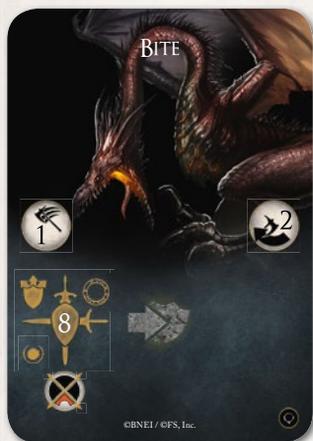
Las cartas de datos de megajefe contienen prácticamente la misma información que las demás cartas de datos de jefe. Cada carta de datos de megajefe incluye la siguiente información:



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 GUARDIAN 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 Guardian Dragon 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 Guardian Dragon consiste en crear el mazo de acciones del jefe de la siguiente manera:

1. Separa las nueve cartas de acción estándar, las dos cartas de enfurecimiento  y las cuatro cartas de Fiery Breath .
2. Elige cinco cartas de acción estándar al azar y barájalas. Ten en cuenta que hay más cartas de acción de las que necesitas. Así, el Guardian Dragon podrá actuar de formas distintas cada vez que te enfrentes a él.

3. Descubre una de las cinco cartas al azar por cada lápida que haya en la batalla de nivel 4.
4. Baraja de nuevo el mazo de acciones y colócalo boca abajo en un lugar accesible fácilmente.

Una vez que tengas listo el mazo de acciones del Guardian Dragon, coge las cuatro cartas de Fiery Breath, barájalas y colócalas boca abajo junto al mazo de acciones, también en un lugar accesible.

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 Guardian Dragon **se enfurecerá**. Coge entonces *las dos* cartas de acción de enfurecimiento Cage Grasp Inferno, introdúcelas 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 Guardian Dragon, así como enfrentarse a esas letales cartas de enfurecimiento.



Cartas de acción estándar



Cartas de acción de enfurecimiento



Carta de Fiery Breath

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*.

NODOS DE JAULA



En las esquinas del tablero de megajefe del Guardian Dragon hay cuatro nodos que representan los barrotes de su atalaya. Al igual que los obstáculos, estos **nodos de jaula** bloquean el movimiento excepto cuando se resuelve una carta de Cage Grasp Inferno, tal y como se explica a continuación.



CAGE GRASP INFERNO

En la batalla contra el *Guardian Dragon* se introduce también un mazo de cartas de *Fiery Breath* que se usan cuando el dragón se posa en los barrotes de su inmensa jaula y barre el terreno con sus llamas desde las alturas. Las cartas de enfurecimiento del dragón, llamadas cartas de acción *Cage Grasp Inferno*, emplean dos iconos nuevos durante su resolución.



El icono de **infierno** es un tipo de ataque mágico especial. En lugar de atacar a los personajes de un sector o a los que están situados a una distancia concreta, los ataques infernales van dirigidos a todos los personajes de varios nodos específicos. Para resolver el ataque infernal, retira primero al *Guardian Dragon* del tablero. Todas las figuras que se encontraran en su mismo nodo permanecerán en él. A continuación, descubre la carta superior del mazo de *Fiery Breath*. Coloca al *Guardian*

Dragon en el nodo indicado de cara al nodo central del tablero. A continuación, mira qué nodos se ven afectados y resuelve el ataque mágico contra todos los personajes a los que vaya dirigido. Por último, descarta la carta de *Fiery Breath*.

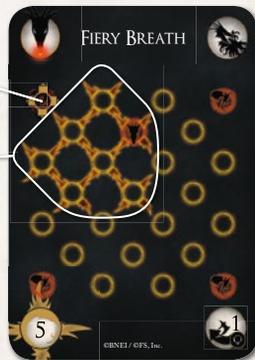
Si el mazo de *Fiery Breath* está vacío al resolver una carta de acción con el icono de infierno, crea un nuevo mazo de *Fiery Breath* cogiendo la pila de cartas descartadas y poniéndola boca abajo sin bajarla. Después de esto, el combate sigue con normalidad.



El icono de **acción adicional** permite que el *Guardian Dragon* resuelva inmediatamente una carta de acción extra. Gracias a estos iconos, las cartas de enfurecimiento del *Guardian Dragon* le permitirán resolver varias cartas de acción durante una única activación.

Nodo de jaula indicado

Nodos a los que se dirige el Fiery Breath



ESCENARIO DE CAMPAÑA

— DEMONIOS Y DRAGONES —

Dark Souls™: The Board Game

A continuación te ofrecemos una campaña ampliada con el Guardian Dragon y el contenido de otras expansiones de megajefe. Esta puede jugarse a lo largo de cinco sesiones. Las batallas de nivel 4 deben extraerse de un mazo común y desarrollarse en la cara de batalla del tablero correspondiente a su expansión de origen.

En la campaña Demonios y dragones, las batallas no se recompensan con almas. En su lugar, cada batalla otorga una carta del mazo de tesoros por jugador. Asimismo, las batallas de nivel 4 otorgan al grupo 1 llama. Ten en cuenta que, no obstante, si el grupo descansa en la hoguera, las batallas de nivel 4 y de los megajefes no se restablecerán, a diferencia de las batallas de nivel 1-3.

- Al inicio de la parte 1, cada jugador puede incrementar dos estadísticas de su nivel básico al nivel 1, y luego una del nivel 1 al 2.
- Al inicio de la parte 2, cada jugador puede incrementar dos estadísticas de su nivel básico al nivel 1, y luego una del nivel 1 al 2.
- Al inicio de la parte 3, cada jugador puede incrementar una estadística de su nivel 1 al nivel 2, y luego una del nivel 2 al 3.
- Al inicio de la parte 4, cada jugador puede incrementar una estadística de su nivel 1 al nivel 2, y luego una del nivel 2 al 3.
- Al inicio de la parte 5, cada jugador puede incrementar dos estadísticas del nivel 2 al nivel 3.

PARTE 1 LAS PUERTAS DE LA MAZMORRA

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 2
- Asylum Demon (minijefe)



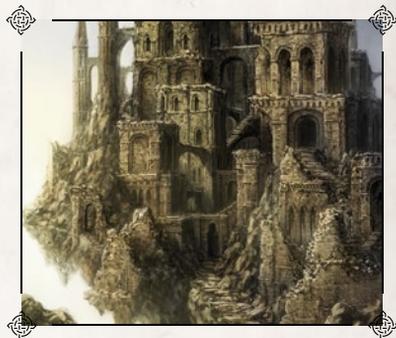


PARTE 2 EL CAMINO SANGRIENTO

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

PARTE 3 LA CÚSPIDE DEL PELIGRO

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 4
- Guardian Dragon (megajefe)



PARTE 4 LAS FAUCES DE LA MUERTE

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 4
- Gaping Dragon (megajefe)

PARTE 5 EL CONFLICTO FINAL

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 4
- Stray Demon (megajefe)
- Batalla de nivel 4
- Black Dragon Kalameet (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: Timothy K. Toolen

Escritor principal: Sherwin Matthews

Edición: Darla Kennerud

Modelado: 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

Agradecimientos:

A todos nuestros patrocinadores de Kickstarter y contribuyentes tardíos

