



**DARK SOULS™**  
THE BOARD GAME

GUARDIAN DRAGON



---

# GUARDIAN DRAGON



*Guardiano del passaggio verso Dragon Aerie da Lord Aldia's Keep, questa creatura non è un drago come quelli Immortali, ma è in senso stretto un'anatra. Non per questo è meno potente o spaventoso degli altri della sua specie. I suoi simili governano i cieli che sovrastano la Terra, indubbiamente predatori principali del loro dominio. Disturbare mostri di questo tipo nel loro territorio vuol dire andare incontro a una morte terribile e immediata.*

*Solo poche creature di questo mondo possono opporsi alla feroce e indomita presenza di questi draghi. Hanno squame di un rosso vibrante come il fuoco che sputano, ognuno dotato di un'elegante agilità propria della specie. È inconcepibile che i draghi rispondano a una volontà diversa dalla loro; una creatura così potente e bestiale non può sottostare agli ordini di una creatura inferiore.*

*Guardian Dragon è la sentinella che protegge il reame dell'umanità o è il difensore della sua stessa specie?*

## INTRODUZIONE







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

Guardian 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 *Guardian 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.



Per scaricare questo regolamento nella tua lingua, vai su: [steamforged.com/darksouls-expansions-rules](https://steamforged.com/darksouls-expansions-rules)

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

- 1 libretto delle regole
- 1 miniatura Guardian Dragon
- 1 disco della salute Guardian Dragon
- 1 carta dei dati Guardian Dragon
- 11 Carte comportamento Guardian Dragon
- 4 carte Fiery Breath
- 2 carte Tesoro Guardian Dragon
- 4 carte Scontro di livello 4
- 1 pannello Mega boss



*Guardian Dragon*





Pannello Mega boss



Carta dei dati e carte Comportamento



Carte Tesoro



Disco della salute

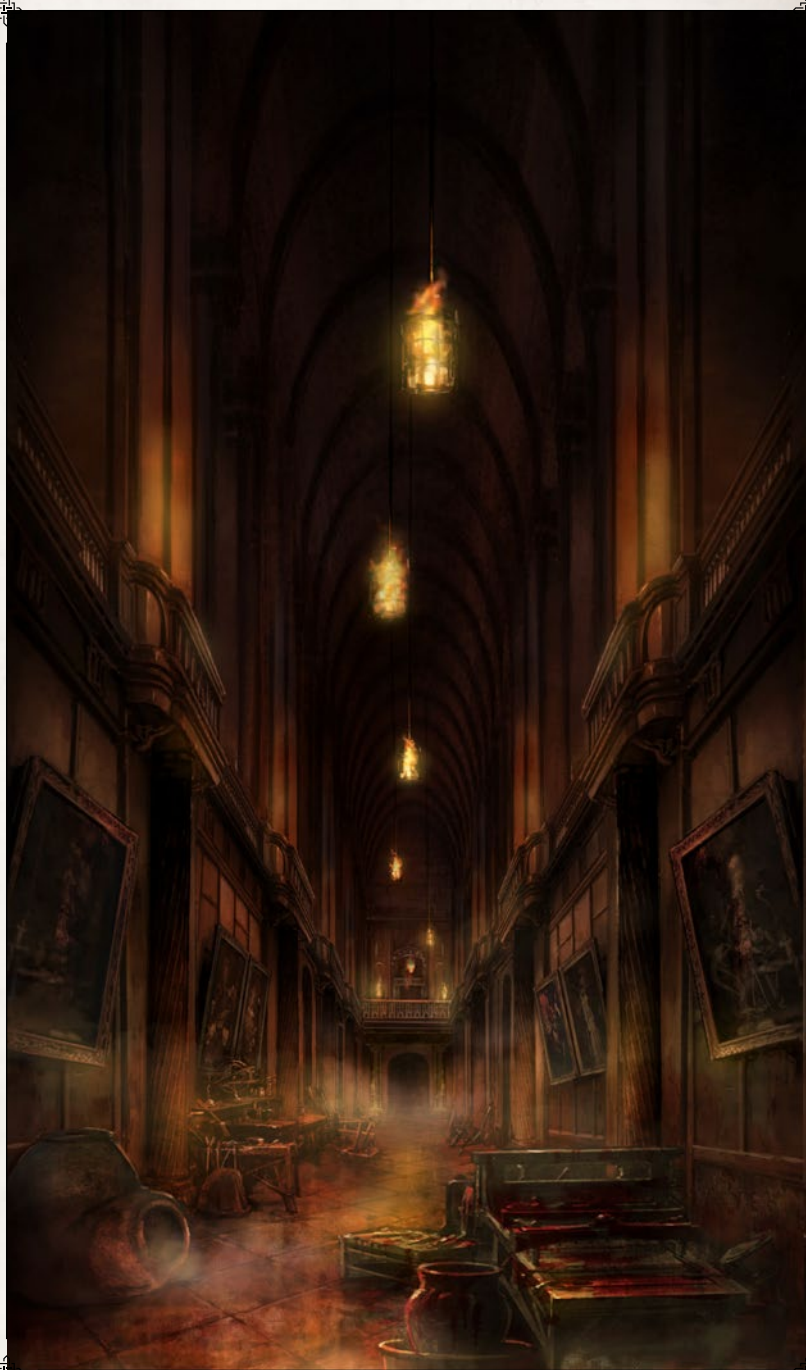


Carte Fiery Breath












Carte Scontro di livello 4





## 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 ).

Azzera 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 *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: Dragon Shrine*

## 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

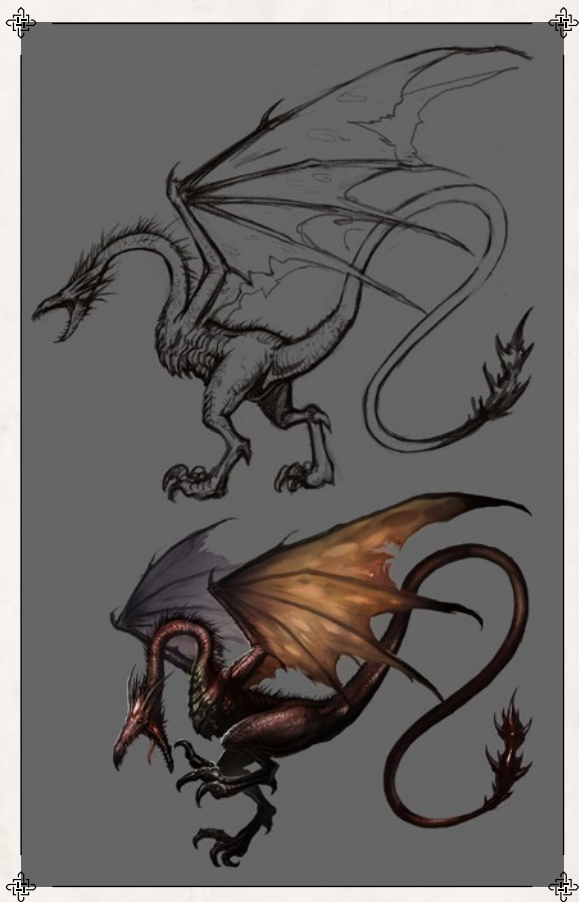
gratuito dopo aver vinto uno scontro di livello 4; se si vuole riposare al falò bisogna spendere una scintilla. In seguito, rimuovi tutti i segnalini e le miniature dal pannello Mega boss e giralo dalla parte che mostra il nodo del posizionamento del mega boss. Allinea la porta con quella segnata sul 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

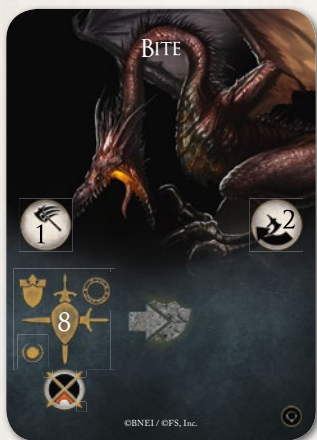
Le carte dei dati Mega boss contengono molte delle stesse informazioni che trovi su altre carte dei dati Boss. Ciascuna carta dei dati Mega boss riporta le informazioni seguenti:



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 COMPORTAMENTO 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 GUARDIAN 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 Guardian Dragon 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 Guardian Dragon, in questo modo:

1. Separa le nove carte *Comportamento standard*, le due carte *Furore* , e le quattro carte *Fiery Breath* .
2. Pesca cinque carte *Comportamento standard* e 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 cinque.
4. Mescola di nuovo il mazzo di carte *Comportamento* e mettilo a portata di mano, senza scoprirlo.

Dopo aver creato il mazzo di carte *Comportamento* per Guardian Dragon, prendi le quattro carte *Fiery Breath*, mescolale e poi mettile vicino al mazzo di carte *Comportamento* senza scoprirle.

A questo punto, lo scontro mega boss può iniziare.

Quando la salute di Guardian Dragon è pari o inferiore al suo punto di *Furore*, Guardian Dragon sarà **furente**. Prendi *entrambe* le carte *Comportamento* *furente* *Cage Grasp Inferno* e mischiale al mazzo di carte *Comportamento*. A questo punto i giocatori dovranno imparare il nuovo schema d'attacco di Guardian Dragon e dovranno anche affrontare queste carte *Furore* mortali.



Carte *Comportamento standard*



Carte *Comportamento Furore*



Carte *Fiery Breath*

## 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*.

### NODI PRIGIONE



Agli angoli del pannello Mega boss Guardian Dragon, ci sono quattro nodi che rappresentano le barre del rifugio inaccessibile di Guardian Dragon. Come gli elementi a terra, questi **nodi prigioniero** bloccano i movimenti, eccetto quando si risolve una carta Cage Grasp Inferno come spiegato di seguito.

## CAGE GRASP INFERNO

Lo scontro *Guardian Dragon* introduce anche un mazzo di carte *Fiery Breath* che viene usato quando *Guardian Dragon* afferra le barre della sua enorme prigione e inonda l'area con fiamme. Le carte *Furore del drago*, entrambe carte *Comportamento Cage Grasp Inferno*, utilizzano due nuove icone durante la loro risoluzione.



L'icona **Inferno** indica un tipo speciale di attacco magico. Invece di attaccare i personaggi nell'arco d'attacco o a una specifica distanza, l'attacco *Inferno* prende di mira tutti i personaggi su nodi specifici. Per risolvere un attacco *Inferno*, prima rimuovi *Guardian Dragon* dal pannello. Le miniature che si trovano sullo stesso nodo di *Guardian Dragon* rimangono su quel nodo. Poi scopri la prima carta del mazzo *Fiery Breath*. Posiziona *Guardian Dragon* sul

nodo indicato, di fronte al nodo centrale del pannello. Poi controlla quali nodi saranno colpiti e risolvi l'attacco magico contro i personaggi da colpire. Infine, scarta la carta *Fiery Breath*.

Se il mazzo di carte *Fiery Breath* è vuoto quando si risolve una carta *Comportamento* con l'icona *Inferno*, crea il nuovo mazzo di carte *Fiery Breath* prendendo la pila scartata e mettendola a faccia in giù, senza mescolarla. Il combattimento prosegue normalmente.



L'icona **Comportamento Bonus** permette al *Guardian Dragon* di usare immediatamente un'altra carta *Comportamento*. Queste icone indicano che le carte *Furore* di *Guardian Dragon* gli permetteranno di usare molteplici carte *Comportamento* in una sola attivazione.



## SCENARIO DELLA CAMPAGNA

# DEMONI & DRAGHI

*Dark Souls™: The Board Game*

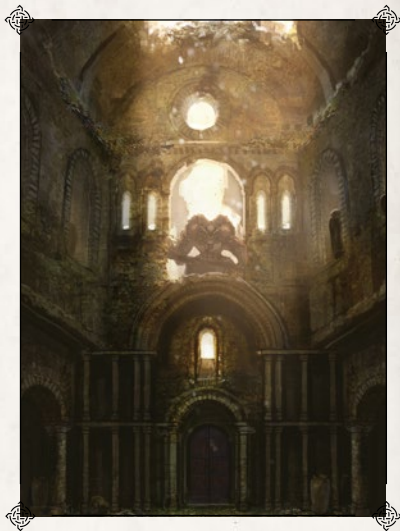
Quella che segue è una campagna estesa che prevede Guardian Dragon e i contenuti di diverse espansioni Mega Boss. Questa campagna può essere giocata in una serie di cinque sessioni di gioco. Gli scontri di livello 4 devono essere pescati da un mazzo in comune e devono usare il lato scontro del pannello dell'espansione originaria.

Nella campagna Demoni & Draghi, gli scontri non prevedono anime come ricompensa. Ogni scontro, però, dà come ricompensa una carta del mazzo Tesoro per giocatore. Inoltre, gli scontri livello 4 ricompensano il gruppo con 1 scintilla. Quando il gruppo si riposa al falò, gli scontri di livello 4 e quelli mega boss non si azzerano come succede con gli scontri di livello 1-3.

- All'inizio del Capitolo 1, ogni giocatore può aumentare due statistiche da Base a Rango 1 e poi può aumentarne una da Rango 1 a Rango 2.
- All'inizio del Capitolo 2, ogni giocatore può aumentare due statistiche da Base a Rango 1 e poi può aumentarne una da Rango 1 a Rango 2.
- All'inizio del Capitolo 3, ogni giocatore può aumentare una statistica da Rango 1 a Rango 2 e poi può aumentarne una da Rango 2 a Rango 3.
- All'inizio del Capitolo 4, ogni giocatore può aumentare una statistica da Rango 1 a Rango 2 e poi può aumentarne una da Rango 2 a Rango 3.
- All'inizio del Capitolo 5, ogni giocatore può aumentare due statistiche da Rango 2 a Rango 3.

### CAPITOLO 1 I CANCELLI DEL SOTTERRANEO

- Pannello Falò
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 2
- Asylum Demon (Mini Boss)



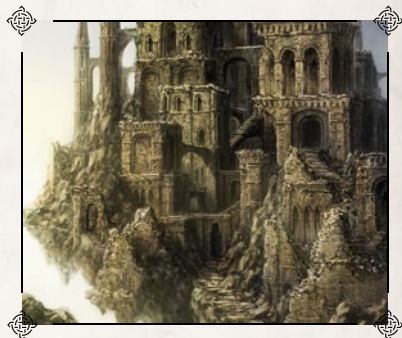


## CAPITOLO 2 LA STRADA INSANGUINATA

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

## CAPITOLO 3 L'APICE DEL PERICOLO

- Pannello Falò
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 4
- Guardian Dragon (Mega boss)



## CAPITOLO 4 LE FAUCI DELLA MORTE

- Pannello Falò
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 4
- Gaping Dragon (Mega boss)

## CAPITOLO 5 LO SCONTRO FINALE

- Pannello Falò
- Scontro di livello 4
- Stray Demon (Mega boss)
- Scontro di livello 4
- Black Dragon Kalameet (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:** Timothy K. Toolen

**Capo sceneggiatore:** Sherwin Matthews

**Editing:** Darla Kennerud

**Scultura:** 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.

