



DARK SOULS™

THE BOARD GAME

MANUS,
FATHER OF THE ABYSS

MANUS, FATHER OF THE ABYSS

Cuenta la leyenda que, en el antiguo reino de Oolacile, una serpiente convenció a sus habitantes para que abriesen la tumba de un Primigenio, despertando así la ira del vengativo Manus. De su ira nació el Abismo, que amenazaba con consumir Oolacile. Solo el legendario caballero Artorias, uno de los cuatro caballeros de Lord Gwyn, se atrevió a desafiar al Padre del Abismo. Sir Artorias derrotó a Manus, pero ni siquiera él pudo resistir la corrupción de algo tan vil. Así fue como la gente de Oolacile, víctimas de su propia estupidez, y a pesar del sacrificio del caballero, trajeron sobre sí mismos la calamidad que condenó a su reino a un futuro de cenizas.

Si quieres detener la propagación de la Oscuridad, como ya hiciera una vez el noble Sir Artorias, deberás enfrentarte a Manus, Padre del Abismo. Podrás encontrarlo en el fondo del Cañón, vigilando su profanado lugar de descanso, un círculo de piedra que rodea su tumba.

Pero ten cuidado, porque incluso la corrupción del mal hizo mella en el inquebrantable Artorias. Derrotar a un enemigo así no será fácil para alguien que no demuestre ser lo bastante bueno como para soportar el poder de una criatura que emana Oscuridad.







INTRODUCCIÓN

La expansión *Manus, Padre del Abismo* es una expansión de *Dark Souls™: The Board Game*. Manus, Padre del Abismo, es un mega jefe, un poderoso enemigo al que los jugadores podrán enfrentarse después de luchar en numerosos encuentros, un mini jefe y un jefe principal.





CONTENIDOS

La expansión *Manus, Padre del Abismo* incluye elementos en inglés, francés, alemán, italiano y español. Las cartas con el icono universal  se podrán usar en todos los idiomas. Las cartas con un icono de bandera      solo podrán usarse en el idioma correspondiente a su bandera. Antes de empezar a jugar, separa las cartas con un icono de bandera distinto al de tu idioma de preferencia. Así solo tendrás las cartas universales y las cartas destinadas a usarse en tu idioma de preferencia.

La expansión *Manus, Padre del Abismo* incluye:

- 1x reglamento
- 1x miniatura de *Manus, Padre del Abismo*
- 1x contador de salud de *Manus, Padre del Abismo*
- 1x carta de información de *Manus, Padre del Abismo*
- 14x cartas de comportamiento de *Manus, Padre del Abismo*
- 2x cartas de tesoro de *Manus, Padre del Abismo*
- 4x cartas de encuentro de nivel 4
- 1x tablero de juego de mega jefe

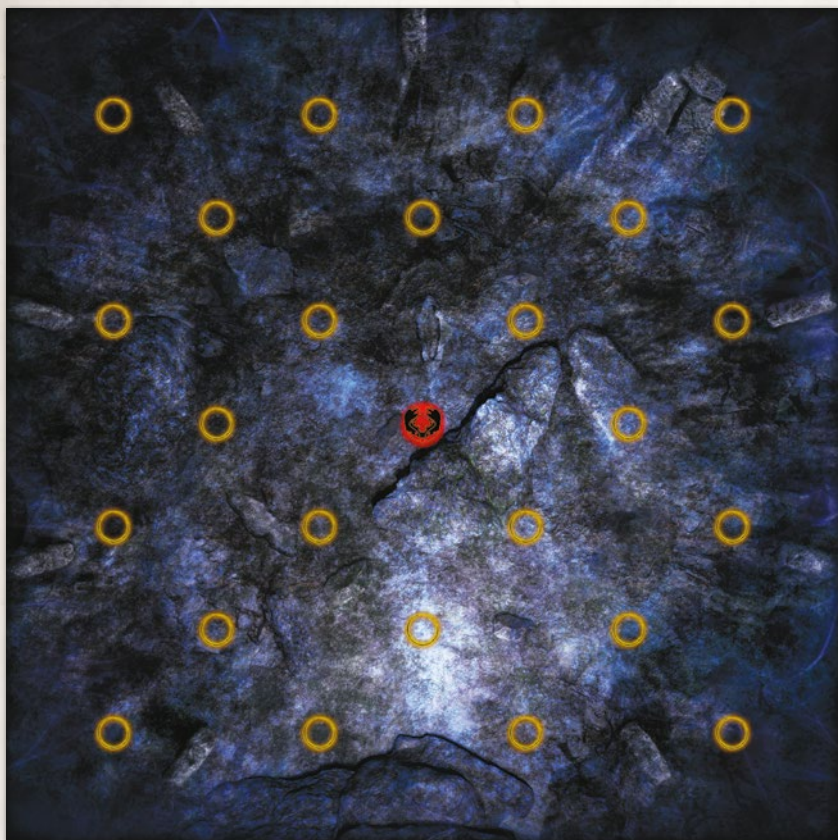


Descárgate el reglamento en tu idioma en:
steamforged.com/darksouls-expansions-rules



Manus, Padre del Abismo





Tablero de juego de mega jefe



Cartas de información y Cartas de comportamiento



Contador de salud



Cartas de tesoro



Cartas de encuentro de nivel 4





DISPOSICIÓN DESPUÉS DEL JEFE PRINCIPAL

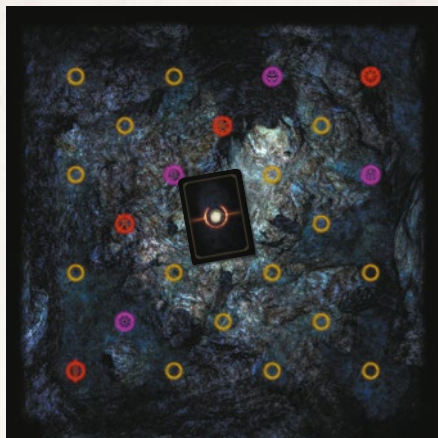
Antes de que un grupo se enfrente a un mega jefe de expansión, los jugadores deberán restablecer ciertos elementos del juego, igual que hicieron después de enfrentarse al mini jefe (ver "Disposición antes del mini jefe", pág. 9 del reglamento *Dark Souls™: The Board Game*).

Cuando los personajes derroten al jefe principal, añade la carta de tesoro de jefe principal al inventario. Después, recoge todas las casillas a excepción de la casilla de Hoguera, y vuelve a ponerlas en la caja del juego. Para el primer paso (Disposición de casillas), pon el Tablero de juego de dos caras de mega jefe de forma que la entrada esté alineada con una de las entradas de la casilla de Hoguera. Asegúrate de que la parte de arriba muestra los nodos de enemigos (☪, ☒, ☖, ☗) y los nodos de terreno (☉, ☎, ☏, ☐). (no el lado con el nodo de mega jefe ☑). Restablece las chispas de hoguera en el

segundo paso, y en el cuarto paso encuentra los elementos del juego para enfrentarte al mega jefe. Realiza el paso 4 (Cartas de encuentro) tal y como se explica a continuación e ignora los pasos 5-7, ya que no hay cambios en los tableros del personaje, mazo de tesoro o fichas después del encuentro con el jefe principal.

En lugar de cuatro encuentros aleatorios de distintos niveles, el grupo tendrá que enfrentarse a un único encuentro de nivel 4 antes de poder enfrentarse al mega jefe. Elige una de las cuatro cartas de **encuentros de nivel 4** al azar que contienen un mega jefe y ponla mirando hacia abajo en el Tablero de juego de mega jefe. Ten en cuenta que algunos encuentros de nivel 4 usan elementos de las expansiones de *Dark Souls™: The Board Game*. Si no dispones de algunos de los elementos que aparecen en una carta de encuentro de nivel 4 revelada, remplázala con otra carta de nivel 4 al azar.

*La parte de encuentro
del Tablero de juego de mega jefe*



CARTAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 4

Los encuentros de nivel 4 son un tipo de encuentro nuevo del *Dark Souls™: The Board Game* que se usa en las expansiones de mega jefes. Solo podrás acceder a un encuentro con un mega jefe después de completar con éxito un encuentro de nivel 4. Una vez hecho esto no podrás completar otro encuentro de nivel 4, sino que deberás preparar el encuentro con el mega jefe situado junto a la casilla de Hoguera.



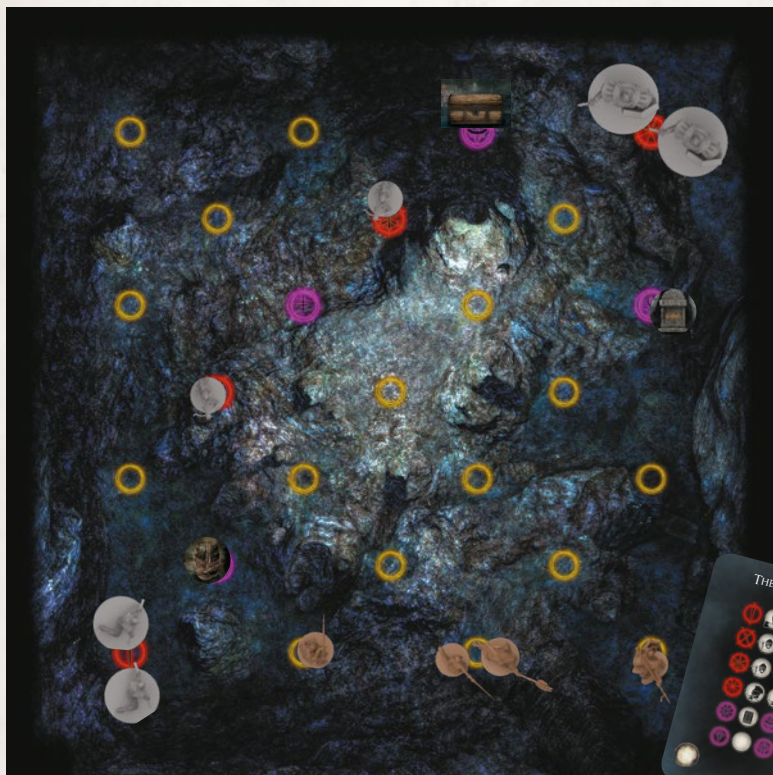
Las cartas de encuentro disponen de toda la información necesaria para preparar el encuentro. Cada carta de encuentro incluye la siguiente información:

1. Nombre
2. Enemigos
3. Terreno
4. Iconos de trampa
5. Nivel de dificultad
6. Disposiciones necesarias
7. Símbolo de juego

La información de una carta de encuentro de nivel 4 funciona de la misma manera que las cartas de encuentro de nivel 1-3 (ver pág. 17 del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*). Sin embargo, hay el doble de nodos de enemigos y de nodos de terreno en estos encuentros épicos. Además, los encuentros de trampas de nivel 4 contienen más nodos de trampas que los encuentros de nivel 1-3. Además, en un encuentro de nivel 4, los cuatro nodos del muro junto a la entrada son nodos de entrada, a diferencia de los tres nodos normales de los encuentros de nivel más bajo.

TERMINANDO UN ENCUENTRO DE NIVEL 4

Si el grupo vence a todos los enemigos y no muere ningún personaje, el grupo gana. Elimina los cubos negros y rojos de las barras de resistencia del personaje (ver "La barra de resistencia", pág. 20 del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*). A continuación, añade 8 almas por personaje al alijo de almas.



Ejemplo de encuentro de nivel 4: La tumba profanada

DISPOSICIÓN DESPUÉS DE UN ENCUENTRO DE NIVEL 4

Una vez el grupo haya derrotado a todos los enemigos de un encuentro de nivel 4, tendrá que enfrentarse al mega jefe.

Pon los modelos del personaje en la casilla de Hoguera. El grupo podrá acudir a Andre el Herrero o al Guardián del Fuego, pero no podrá seguir explorando. Ten en cuenta que los personajes no reciben un descanso

gratuito al terminar el encuentro de nivel 4. En caso de querer descansar junto a la hoguera, deberán gastar una chispa. A continuación, quita todas las fichas y modelos del Tablero de juego de mega jefe y dale la vuelta de forma que revele el nodo de mega jefe. Alinea la entrada con la entrada de la casilla de la Hoguera y sitúa la ficha de Puerta de la niebla en esa entrada.



ENCUENTROS DE MEGA JEFE

CONCEPTOS BÁSICOS DE MEGA JEFE

En caso de terminar con éxito un encuentro de nivel 4, el mega jefe estará esperando. Los encuentros de mega jefe son la última prueba para un grupo en *Dark Souls™: The Board Game*. Los mega jefes suelen tener más puntos de salud que los jefes principales, y sus ataques pueden ser aún más devastadores.

Los mega jefes comparten muchas reglas con los otros enemigos, pero hay algunas diferencias importantes. Siguen las reglas normales para las activaciones y los encuentros con enemigos a excepción de las detalladas a continuación.




CARTAS DE INFORMACIÓN DE MEGA JEFE

Las cartas de información de mega jefe comparten mucha información con otras cartas de información de jefe. Cada carta de mega jefe incluye la información siguiente:



1. Nombre
2. Nivel de amenaza
3. Tamaño del mazo de comportamiento
4. Punto de rabia
5. Valores de resistencia y bloqueo
6. Habilidad especial
7. Salud inicial
8. Icono de mega jefe y símbolo de juego

Esta información funciona de la misma manera que las cartas de información de jefe (ver "Cartas de información de jefe", pág. 26 del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*), con la excepción de que cada mega jefe tiene un ícono de mega jefe  en lugar de un ícono de mini jefe o jefe principal.

CARTAS DE COMPORTAMIENTO DE MEGA JEFE



Las cartas de comportamiento de mega jefe funcionan de la misma manera que las otras cartas de comportamiento de jefe (ver "Cartas de comportamiento de mega jefe", pág. 27 del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*).

Ten en cuenta que muchos mega jefes tienen una disposición más detallada del mazo de comportamiento descrita en las reglas para poder dar inicio al encuentro de mega jefe, cartas adicionales o efectos descritos en las reglas de "Elementos de juego personalizados".



EMPEZANDO EL ENCUENTRO DE MEGA JEFE DE MANUS, PADRE DEL ABISMO

Una vez los jugadores hayan elegido entrar por la Puerta de la niebla, pon el modelo del personaje en los nodos de la entrada junto a la puerta, sin olvidar que no pueden haber más de tres modelos en un mismo nodo. A continuación, pon la Ficha de atención en uno de los personajes y pon el modelo de Manus, Padre del Abismo, en el nodo de mega jefe. Este deberá mirar hacia el borde del tablero en el que están situados los nodos de entrada.

Una vez hecho esto, deberás preparar el mazo para el encuentro con Manus, Padre del Abismo, tal y como se explica a continuación:

1. Separa las nueve cartas de comportamiento estándar y las cinco Cartas de rabia 🗡️.
2. Saca cinco cartas de comportamiento estándar al azar y barájalas. (Ten en cuenta que hay más cartas de comportamiento de las que vas a necesitar. Esto hará que Manus actúe de una manera distinta cada vez que te enfrentes a él).

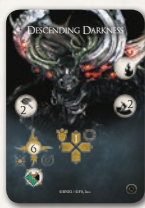


Cartas de comportamiento estándar

3. Revela una carta al azar de las cinco por cada cementerio que hayas encontrado en el encuentro de nivel 4.
4. Baraja de nuevo el mazo de comportamiento y ponlo mirando abajo y cerca.

Llegados a este punto, el encuentro de mega jefe está preparado.

Cuando la salud de Manus se reduce a su Punto de rabia o menos, Manus, Padre del Abismo, tendrá **rabia**. Coge una Carta de comportamiento de rabia al azar y ponla encima del mazo de comportamiento. A continuación, saca una segunda carta de Comportamiento de rabia y, sin mirarla, ponla al final del montón de descartes mirando hacia arriba. ¡No barajes el mazo de comportamiento!



Cartas de comportamiento de rabia

TERMINANDO EL ENCUENTRO CON EL MEGA JEFE

¡Si un grupo derrota al mega jefe, gana! Los mega jefes tienen sus propias cartas de tesoro que se añadirán al inventario cuando los derrotes, pero solo pueden usarse en campañas personalizadas en las que el grupo sigue con sus aventuras después de derrotar a un poderoso mega jefe (ver "Reglas de campaña", pág. 32 del reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*).



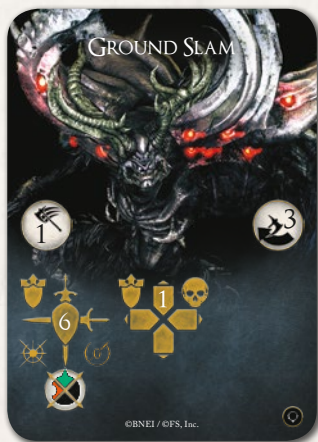
ELEMENTOS DE JUEGO PERSONALIZADOS

Cada expansión de mega jefe incluye elementos de juego personalizados que aportan desafíos y oportunidades únicas a los jugadores de *Dark Souls™: The Board Game*.

LANZA

Muchos de los golpes y hechizos de Manus abarcan una gran área, pero no impactan directamente a sus pies. Para representar esto, muchas de estas cartas de comportamiento tienen el **Icono de lanza** (☞). Del mismo modo que las cartas de equipamiento con este icono, estos ataques nunca golpean a objetivos que se encuentren a una distancia de Rango 0.

Los modelos que se encuentren enfrente de Manus y a una distancia de Rango 1 deberán bloquear o esquivar ataques como, por ejemplo, Golpe contra el suelo, a menos que el modelo esté en el mismo nodo que Manus (Rango 0).



PROLONGACIÓN

Además de los numerosos movimientos que no golpean a los modelos que se encuentran debajo de sus pies, Manus necesitará unos instantes críticos para poder recuperarse de sus pesados golpes con la palma de la mano y sus impresionantes hechizos de magia oscura. Esto es una oportunidad que los jugadores pueden usar a su favor.

Al final de cada activación de jefe, cualquier personaje puede gastar 1 punto de energía para desplazarse un nodo. Este movimiento se considera una sucesión de propósitos de la interacción de las reglas. (Por ejemplo, un personaje no podrá correr mientras lleve la Armadura de Smough, por lo que dicho personaje no puede cambiar su posición después de la activación de Manus.)

ESCENARIO DE CAMPAÑA

GRAN JUEGO DE CAZA

Dark Souls™: The Board Game.

La campaña que sigue es una campaña extendida con Manus, Padre del Abismo, con contenido de las expansiones de Asylum Demon y El último gigante. Esta campaña puede jugarse a lo largo de cuatro sesiones de juego. Los encuentros de nivel 4 deberán extraerse al azar de las cartas de encuentro de nivel 4 para el mega jefe localizado en esa sección de la campaña.

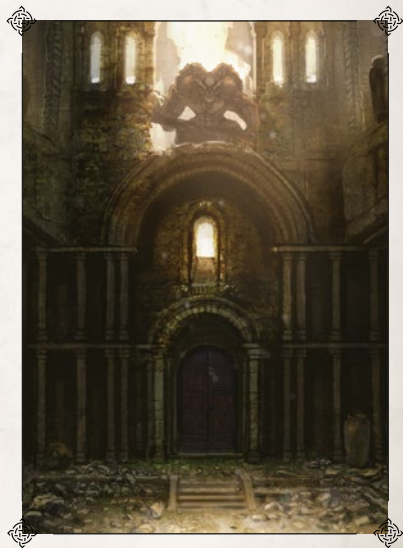
¡En la campaña de Gran juego de caza, cada enfrentamiento con el jefe se realiza en la casilla de mega jefe, incluso el enfrentamiento con el mini jefe del final de la Sección 1! Cuando el grupo completa la Sección 1, cada personaje recibirá 16 almas adicionales, además de las almas que obtendría en condiciones normales (1 alma por personaje por cada chispa que quede en la hoguera).

Los jugadores pueden explorar las Secciones 2a, 2b y 2c en el orden que elijan. Invitamos a los jugadores a jugar a El gran juego de caza con mega jefes adicionales o con unos mega jefes alternativos a los que aparecen en la lista.

SECCIÓN 1 CAZA DEL MANICOMIO

- Casilla de hoguera
- Encuentro de nivel 1
- Encuentro de nivel 1
- Encuentro de nivel 2
- Encuentro de nivel 2
- Asylum Demon (mini jefe)*

**Tras completar la Sección 1, los jugadores aumentan el mazo de tesoro añadiendo las cartas de tesoro transpuestas y legendarias tal y como se explica en "Disposición después del mini jefe", pág. 9 del reglamento de Dark Souls™: The Board Game.*





SECCIÓN 2A CAZA DEL BOSQUE

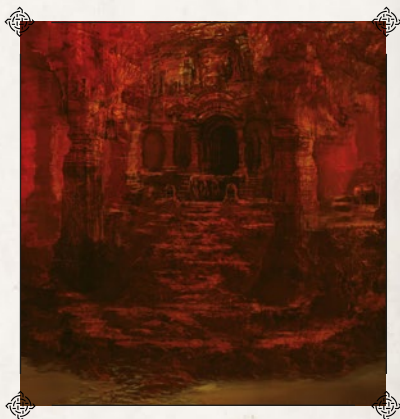
- Casilla de hoguera
- Encuentro de nivel 4*
- El último gigante (mega jefe)

**A diferencia de los encuentros de nivel 1-3, si el grupo descansa junto a la hoguera, el encuentro de nivel 4 no se reiniciará.*

SECCIÓN 2B CAZA DEL PUENTE

- Casilla de hoguera
- Encuentro de nivel 4*
- Demonio vagabundo (mega jefe)

**A diferencia de los encuentros de nivel 1-3, si el grupo descansa junto a la hoguera, el encuentro de nivel 4 no se reiniciará.*



SECCIÓN 2C CAZA DEL CAÑÓN

- Casilla de hoguera
- Encuentro de nivel 4*
- Manus, Padre del Abismo (mega jefe)

**A diferencia de los encuentros de nivel 1-3, si el grupo descansa junto a la hoguera, el encuentro de nivel 4 no se reiniciará.*





Series de *Dark Souls™* por: BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Founder & CEO: Rich Loxam

Founder & CCO: Mat Hart

Diseño del juego: Alex Hall, David Carl, Sherwin Matthews, Jordan Connolly, Bryce Johnston, Steve Margeston and Jamie Perkins

Esculpido: Ben Charles, Russ Charles, Tom Lishman and Doug Telford

Diseño gráfico y disposición: Tom Hutchings, Abigail Thornton and Rhys Pugh

Edición: Darla Kennerud

Production: Edward Ball, Matthew Elliott, Charlotte Holland, Tom Rochford, Paul Waters, Haydon Parker and Louis Moore

Finance & IT: John Ford and Adam King

Marketing & Community Management: Derek Baker, Jamie Giblin and Ronan Kelly

Fulfilment & Logistics: Mike Appleton, David Fear, John Hockey, Andy Lyons, Luke Pitter, Richard Jennings and Steve Loxam

Support & Sales: Alex Black, Firoz Rana, Rachel Hall, Kieran Shiach and Ben Taylor

Playtesting: Samantha Laydon, Steve Atkinson, Bill Boysen, James Brannan, Adam Brown, Adam Camp, Jessica Carl, Henry Clark, James Clark, Dan Doré, Vaughn Ferguson, Charles Foster III, Justin Foster, David Gardner, Jason Garvin, Alexander Horn, Ben Josling, Fabian Kersch, Daniel Knauss, Samantha Laydon, Jen LeGrand, Ann-Marie Manwaring, Phil Manwaring, Brian Palmer, James Philip, Paul Porter, Chris Rutter, Owen Rutter, Werner Schosser, Andrew Sykes, Dominic Westerland and Chris Wills

Agradecimientos:

Claire and George
Andrea, Katherine and Tom

A todos nuestros Kickstarter Backers y Late Pledgers

Dark Souls™, Dark Souls™ II, Dark Souls™ III & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / ©FromSoftware, Inc.