



**DARK SOULS™**  
THE BOARD GAME

MANUS,  
FATHER OF THE ABYSS

# MANUS, FATHER OF THE ABYSS

*Les légendes du royaume déchu d'Oolacile racontent comment l'adhésion aux paroles d'un serpent conduisit le peuple à vandaliser la tombe du Premier homme, déchainant ainsi la colère vengeresse de Manus. De rage, il créa les Abysses, menaçant d'engloutir l'Oolacile. Seul le légendaire chevalier Artorias, l'un des quatre chevaliers de Lord Gwyn, osa se lever face au Père des Abysses. Sir Artorias réussit à vaincre Manus, mais même lui ne put résister à la contamination d'un tel mal. C'est ainsi que les habitants d'Oolacile, victimes de leur propre folie, furent frappés par la calamité, condamnant leur royaume à un avenir de cendres en dépit du sacrifice du chevalier.*

*Si vous voulez mettre fin à l'expansion du Dark comme le fit le noble Sir Artorias, vous devrez aussi affronter Manus, le Père des Abysses. Vous pouvez le trouver au fond du gouffre, toujours debout, veillant sur le cercle de pierre de sa dernière demeure profanée.*

*Méfiez-vous cependant, car la corruption du mal s'est déjà révélée trop puissante y compris pour quelqu'un d'aussi fidèle que le grand Artorias. Vaincre un tel ennemi ne sera pas tâche facile pour quiconque n'est pas à la hauteur et se montre incapable de résister à la puissance d'une créature émanant du Dark lui-même.*

## INTRODUCTION

L'extension *Manus, le Père des Abysses* est destinée à être utilisée avec *Dark Souls™: The Board Game*. Manus, le Père des Abysses est un méga boss, un ennemi puissant que les joueurs peuvent affronter après avoir combattu dans de nombreuses rencontres, puis contre un boss secondaire et un boss principal.





# CONTENU

L'extension *Manus, le Père des Abysses* inclut des éléments 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 de prédilection. Il ne restera donc que les cartes universelles et les cartes qui sont marquées pour une utilisation dans votre langue.

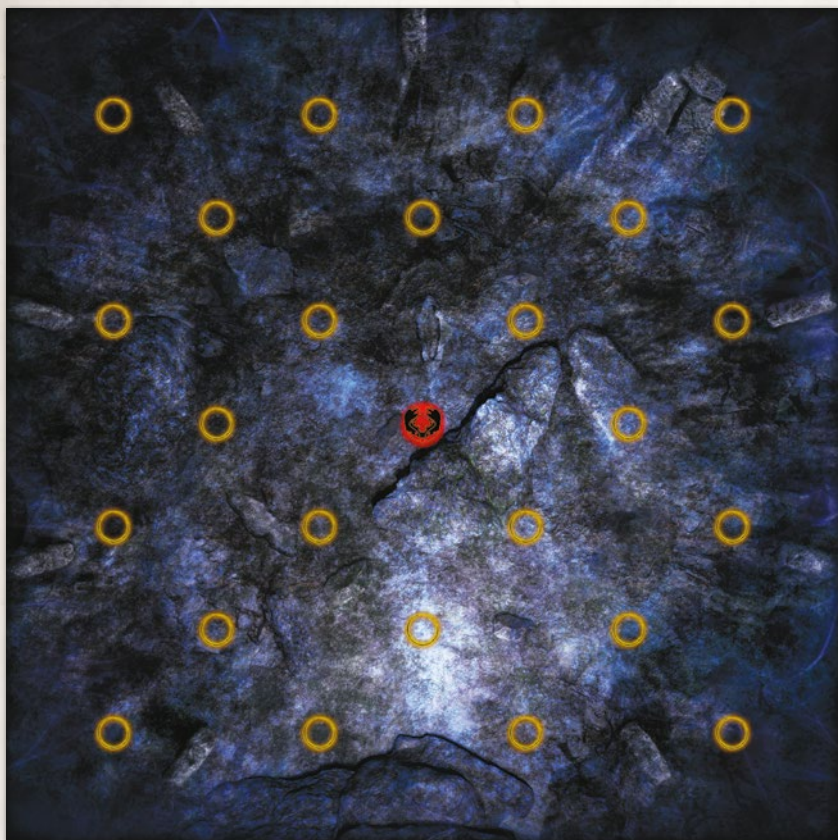


Pour télécharger ce livre de règles dans votre langue, rendez-vous sur : [steamforged.com/darksouls-expansions-rules](https://steamforged.com/darksouls-expansions-rules)



*Manus, le Père des Abysses*





Plateau de jeu du méga boss



Cartes de données et cartes de comportement



Compteur de santé



Cartes trésor



Cartes de rencontre de niveau 4





## MISE EN PLACE APRÈS LE BOSS PRINCIPAL

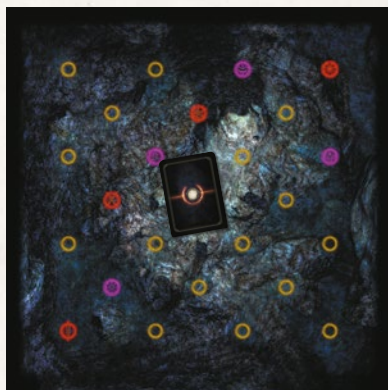
Avant qu'un groupe puisse relever les défis proposés par l'extension de méga boss, les joueurs doivent réinitialiser certains éléments du jeu, un peu comme ils l'ont fait après le boss secondaire (voir « Mise en place après le boss secondaire » à la p. 9 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board 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 remplacez-les dans la boîte de jeu. Pour l'étape 1 (mise en place des tuiles), placez le plateau de jeu du méga boss à deux faces de façon à ce que l'entrée soit alignée avec l'une des entrées de la tuile de feu de camp. Assurez-vous que le côté visible affiche les repères d'apparition d'ennemi (Ⓜ ⓧ Ⓝ Ⓠ) et les repères d'apparition de terrain (Ⓢ Ⓣ Ⓤ Ⓡ) (pas le côté avec le repère 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 à 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 de 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 du méga boss*



## CARTES DE RENCONTRE DE 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 de méga boss. Avant d'entrer dans une rencontre avec un méga boss, vous devez d'abord terminer avec succès la rencontre de 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 de 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 d'ennemi
3. Apparition de terrain
4. Icônes de piège
5. Niveau de difficulté
6. Sets requis
7. Symbole de set

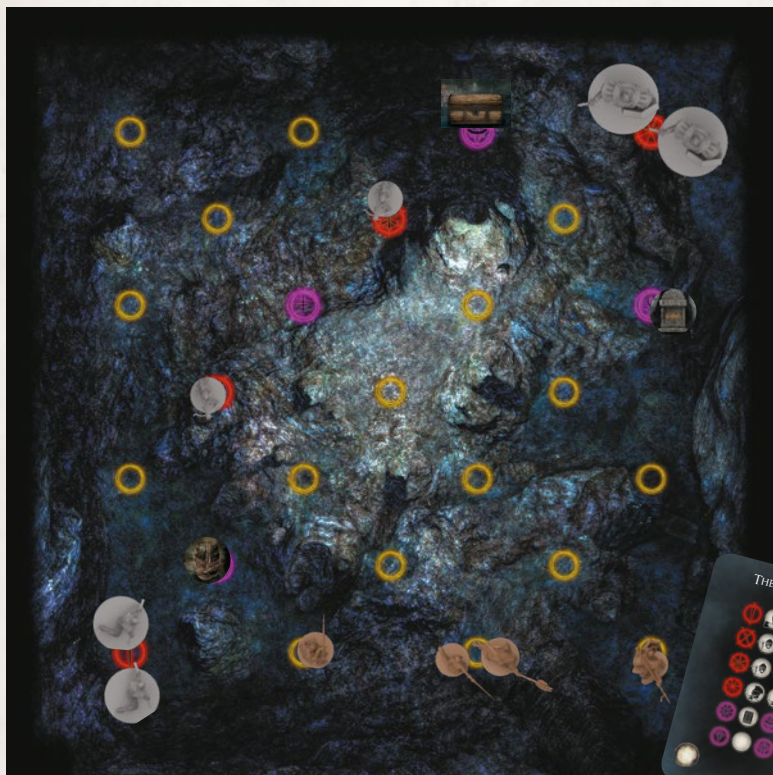
Les informations présentes sur une carte de rencontre de niveau 4 fonctionnent de la même manière que celles inscrites sur les cartes de rencontre de niveau 1 à 3 (voir la p. 17 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*). Cependant, il y a deux fois plus de repères d'apparition d'ennemi et de terrain dans ces rencontres épiques, et les rencontres de niveau 4 piégées contiennent quelques repères piégés supplémentaires par rapport aux rencontres piégées de niveau 1 à 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 : La tombe profanée.*

## 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, vient le tour de la rencontre avec le méga boss.

Placez les personnages sur la tuile de feu de camp. Le groupe peut rendre visite à André le Forgeron et/ou la Gardienne du Feu 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 figurines du plateau de jeu du méga boss et retournez-les sur la face qui affiche le repère d'apparition du méga boss. Aligned 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 mené à bien une rencontre de niveau 4, un méga boss vous attend. 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 d'ennemi, 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 comprend les informations suivantes :



1. Nom
2. Niveau de menace
3. Taille du paquet de comportement
4. Point d'intensification
5. Valeurs de parade et de résistance
6. Capacité spéciale
7. Santé de départ
8. Icône de méga boss et symbole de set

Ces informations fonctionnent toutes de la même manière pour les cartes de référence de boss (voir « Cartes de référence de 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 de 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 MANUS, LE PÈRE DES ABYSSES

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, sans oublier 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 de Manus, le Père des Abysses sur le repère d'apparition de méga boss avec son arc avant face au bord du plateau, à l'endroit des repères d'entrée.

Pour continuer la mise en place de la rencontre avec Manus, le Père des Abysses, il faut créer le paquet de comportement du boss comme suit :

1. Séparez les neuf cartes de comportement standards et les cinq cartes d'intensification 🗡️.
2. Prenez cinq cartes de comportement standards aléatoires et mélangez-les. (Notez qu'il y a plus de cartes de comportement que nécessaire. Cela permet à Manus de se comporter différemment à chaque confrontation.)

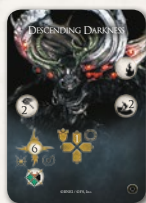
3. Révélez au hasard une carte sur les cinq pour chaque pierre tombale trouvée dans la rencontre de niveau 4.
4. Mélangez à nouveau le paquet de comportement et placez-le face cachée à portée de main.

À ce stade, la rencontre contre le méga boss peut commencer.

Lorsque la santé de Manus est réduite à son point d'intensification ou moins, Manus, le Père des Abysses passe en mode **intensification**. Prenez une carte de comportement d'intensification au hasard et mélangez-la dans le paquet de comportement. Ensuite, prenez une deuxième carte de comportement d'intensification au hasard et, sans la regarder, placez-la avec la face visible sur le bas de la pile de défausse. *Ne mélangez pas le paquet de comportement !*



Cartes de comportement standards



Cartes de comportement d'intensification

## METTRE FIN À LA RENCONTRE AVEC UN MÉGA BOSS

Lorsque le groupe triomphe d'un méga boss, les joueurs remportent la partie ! Les cartes trésor des méga boss doivent bien être ajoutées à l'inventaire lorsque ceux-ci 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*).



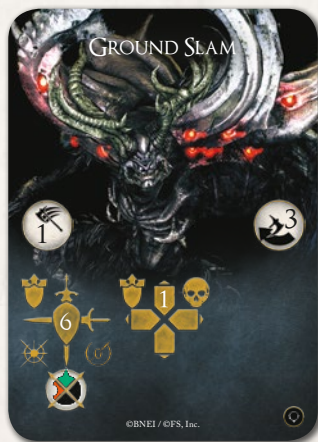
# ÉLÉMENTS DE JEU PERSONNALISÉS

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*.

## FLÈCHE

Beaucoup de sorts et de frappes de Manus ont une large portée, mais n'ont pas d'impact sur le sol directement sous ses pieds. Pour représenter cela, nombre de ses cartes de comportement possèdent l'**icône Flèche** (↔). Comme pour les cartes d'équipement avec cette icône, ces attaques n'atteignent jamais les cibles à portée 0.

Chaque figurine à portée 1 de l'arc avant de Manus devra faire une parade ou esquiver l'attaque Frappe terrestre, par exemple, à moins que cette figurine ne soit sur le même repère que Manus (portée 0).



## SURDIMENSIONNÉ

En plus des nombreux déplacements qui ne touchent pas les figurines sous les pieds de Manus, il lui faut quelques instants critiques pour se remettre des coups infligés par ses lourds poings et ses puissants sorts de magie noire. C'est une brèche que les joueurs peuvent utiliser à leur avantage.

À la fin de chaque activation de boss, tous les personnages peuvent dépenser 1 Énergie pour déplacer un repère. Ce mouvement est considéré comme une course pour les interactions entre les règles. (Par exemple, un personnage ne peut pas courir en portant l'Armure de Smough, le personnage ne peut donc pas se repositionner après l'activation de Manus.)

## SCÉNARIO DE CAMPAGNE

# CHASSE AU GROS GIBIER

*Dark Souls™: The Board Game*

Ce qui suit est une campagne étendue proposant Manus, le Père des Abysses et le contenu des extensions de méga boss Démon de l'asile et l'Ultime géant. Cette campagne peut être jouée sur une série de quatre sessions de jeu. Les rencontres de niveau 4 doivent être tirées au hasard parmi les cartes de rencontre de niveau 4 du méga boss que l'on trouve dans cette section de la campagne.

Dans la campagne de Chasse au gros gibier, chaque combat de boss se déroule sur une tuile de méga boss, y compris le combat de boss secondaire à la fin de la section 1 ! Quand le groupe a terminé avec succès la section 1, chaque personnage gagne 16 âmes en plus de celles qu'il gagnerait normalement

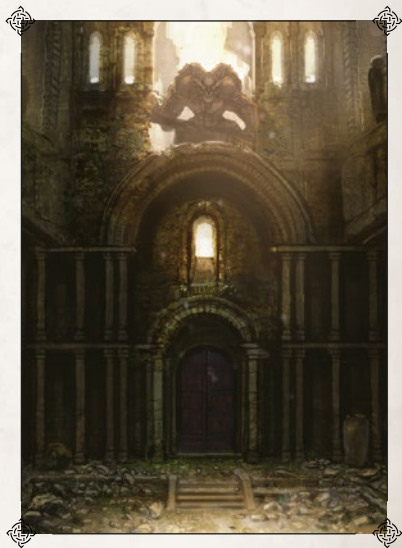
(1 âme par personnage pour chaque étincelle restant sur le feu de camp).

Les joueurs peuvent ensuite explorer les sections 2a, 2b et 2c dans l'ordre de leur choix. Les joueurs sont également invités à jouer à la Chasse au gros gibier avec des méga boss supplémentaires ou avec des méga boss différents de ceux listés ici.

### SECTION 1 CHASSE À L'ASILE

- Tuile de feu de camp
- Rencontre de niveau 1
- Rencontre de niveau 1
- Rencontre de niveau 2
- Rencontre de niveau 2
- Démon de l'asile (boss secondaire)\*

*\* Après avoir terminé la section 1, les joueurs augmentent le paquet trésor en y ajoutant les cartes trésors transposés et légendaires comme il est décrit dans « Mise en place après le boss secondaire » à la p. 9 du livre de règles de Dark Souls™: The Board Game.*





## SECTION 2A CHASSE EN FORÊT

- Tuile de feu de camp
- Rencontre de niveau 4
- L'Ultime géant (méga boss)

*\* Si le groupe se repose au feu de camp, la rencontre de niveau 4 ne se réinitialisera pas comme pour les rencontres de niveau 1 à 3.*

## SECTION 2B CHASSE SUR LE PONT

- Tuile de feu de camp
- Rencontre de niveau 4
- Démon errant (méga boss)

*\* Si le groupe se repose au feu de camp, la rencontre de niveau 4 ne se réinitialisera pas comme pour les rencontres de niveau 1 à 3.*



## SECTION 2C CHASSE DANS LE GOUFFRE

- Tuile de feu de camp
- Rencontre de niveau 4
- Manus, le Père des Abysses (méga boss)

*\* Si le groupe se repose au feu de camp, la rencontre de niveau 4 ne se réinitialisera pas comme pour les rencontres de niveau 1 à 3.*





*Dark Souls™* par : BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

**Founder & CEO:** Rich Loxam

**Founder & CCO:** Mat Hart

**Création de jeu:** Alex Hall, David Carl, Sherwin Matthews, Jordan Connolly, Bryce Johnston, Steve Margeston and Jamie Perkins

**Modelage:** Ben Charles, Russ Charles, Tom Lishman and Doug Telford

**Conception graphique et mise en page:** Tom Hutchings, Abigail Thornton and Rhys Pugh

**Révision:** 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

**Remerciements:**

Claire and George

Andrea, Katherine and Tom

Tous nos soutiens Kickstarter et contributeurs tardifs

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