



DARK SOULS™

THE BOARD GAME

MANUS,
FATHER OF THE ABYSS

MANUS, FATHER OF THE ABYSS

Si racconta, nelle leggende del regno caduto di Oolacile, di come la fedeltà alla parola di un serpente portò la gente a rovesciare la tomba di un Uomo Primordiale che scatenò l'ira vendicativa di Manus. Con la sua furia, creò l'Abisso, che minacciava di rovinare Oolacile. Solo il cavaliere leggendario Artorias, uno dei Quattro Cavalieri del Lord Gwyn, osò imporsi contro il Padre dell'Abisso. Sir Artorias sconfisse Manus, ma neanche lui riuscì a resistere a un tale male. Quindi la gente di Oolacile, vittima della loro stessa follia, fu la causa del loro male e di quello del loro regno, condannata a un futuro di cenere malgrado il sacrificio del cavaliere.

Se vuoi fermare il Male, come fece una volta Sir Artorias, devi affrontare Manus, Padre dell'Abisso. Potresti trovarlo nel fondo dell'abisso, mentre sorveglia la sua dimora consacrata, con un cerchio di pietra attorno alla sua tomba.

Attenzione però, la corruzione del male era troppo anche per un fedele come Artorias. Sopraffare un tale nemico non sarà facile per chi non dimostrerà di essere degno di resistere al potere di una creatura che emana il vero Male.

INTRODUZIONE

L'espansione *Manus, Padre dell'Abisso* va usata con *Dark Souls™: The Board Game*. Manus, Padre dell'Abisso è un mega boss, un potente nemico che i giocatori potranno affrontare dopo aver superato vari scontri, un mini boss e un boss principale.





CONTENUTI

L'espansione *Manus, Padre dell'Abisso* include elementi in inglese, francese, tedesco, italiano e spagnolo. Le carte con l'icona universale  sono fatte per essere usate con tutte le lingue. Le carte con l'icona di una delle bandiere      sono fatte per essere usate con una sola delle lingue disponibili. Prima di giocare, assicurati di aver messo da parte le carte con le icone delle bandiere che non appartengono alla tua lingua preferita. Così rimarranno solo le carte universali e le carte con la lingua che preferisci.

L'espansione *Manus, Padre dell'Abisso* include i seguenti elementi:

- 1x Insetto con le regole
- 1x Miniatura di Manus, Padre dell'Abisso
- 1x Disco della salute di Manus, Padre dell'Abisso
- 1x Carta Dati di Manus, Padre dell'Abisso
- 14x Carte Comportamento di Manus, Padre dell'Abisso
- 2x Carte Tesoro di Manus, Padre dell'Abisso
- 4x Carte Scontro di livello 4
- 1x Tabellone di gioco Mega Boss



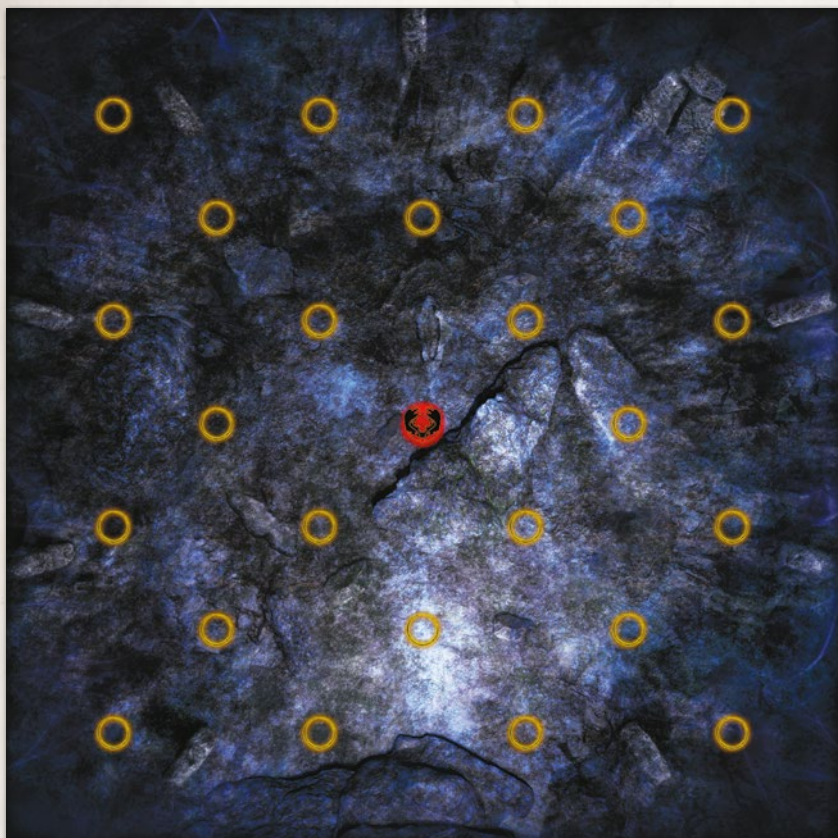
Per scaricare questa guida nella tua lingua, vai su:

steamforged.com/darksouls-expansions-rules



Manus, Padre dell'Abisso





Tabellone di gioco Mega Boss



Carta Dati e Carte Comportamento



Disco della salute



Carte Tesoro



Carte Scontro di livello 4





PREPARAZIONE DOPO IL BOSS PRINCIPALE

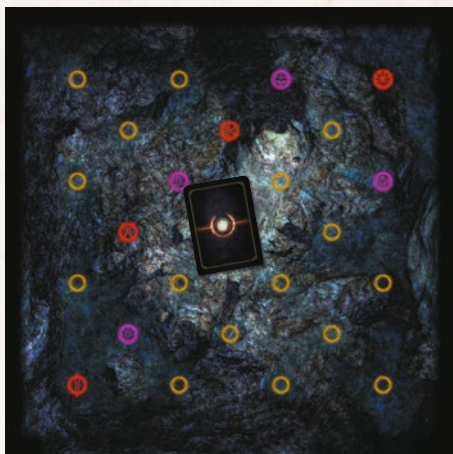
Prima che un gruppo possa affrontare le sfide di un'espansione mega boss, i giocatori devono ripristinare alcuni elementi di gioco, così come hanno fatto dopo il mini boss (vedi "Preparazione dopo il mini boss" a pag. 9 della guida di *Dark Souls™: The Board Game*).

Dopo che i personaggi avranno sconfitto il boss principale, aggiungi le carte tesoro del boss principale all'inventario. Poi prendi tutti i pannelli tranne il pannello Falò e posizionali nella scatola. Per il passo 1 (Preparazione Pannello), posiziona il tabellone di gioco Mega Boss così da allineare la sua porta con una delle porte del pannello Falò. Assicurati che la parte scoperta mostri i nodi di posizionamento dei nemici (⚔, ✕, ✖, ✎) e i nodi di posizionamento elementi a terra (✦, ♁, ♁, ♁) (non la parte con il nodo di posizionamento del mega boss (♁)). Come al solito, ripristina le scintille del

falò nel passo 2 e trova gli elementi di gioco per il mega boss nel passo 4. Esegui il passo 4 (Carte Scontro) come spiegato sotto, poi salta i passi 5-7 visto che non ci sono cambiamenti nelle tabelle dei personaggi, nel mazzo tesoro o segnalini dopo lo scontro con il boss principale.

Invece di quattro scontri casuali su diversi livelli il gruppo affronterà soltanto uno scontro di livello 4 prima dello scontro finale con il mega boss. Seleziona a caso una delle quattro carte **scontro di livello 4** fornite con il boss principale e posizionala coperta sul tabellone del boss principale. Ricorda che alcuni scontri di livello 4 usano elementi delle espansioni di *Dark Souls™: The Board Game*. Se non hai alcuni degli elementi della lista di una carta scontro di livello 4 che è stata rivelata, scegli a caso una diversa carta scontro di livello 4 per sostituirla.

*La parte dello scontro
del Tabellone di gioco Mega Boss*



CARTE SCONTRO DI LIVELLO 4

Gli scontri di livello 4 sono un nuovo tipo di scontro in *Dark Souls™: The Board Game* utilizzato con le espansioni mega boss. Prima di iniziare uno scontro con un mega boss, devi completare con successo lo scontro di livello 4. Una volta sconfitto, non puoi completare lo scontro di livello 4 di nuovo ma devi invece preparare lo scontro con il mega boss adiacente al pannello Falò.



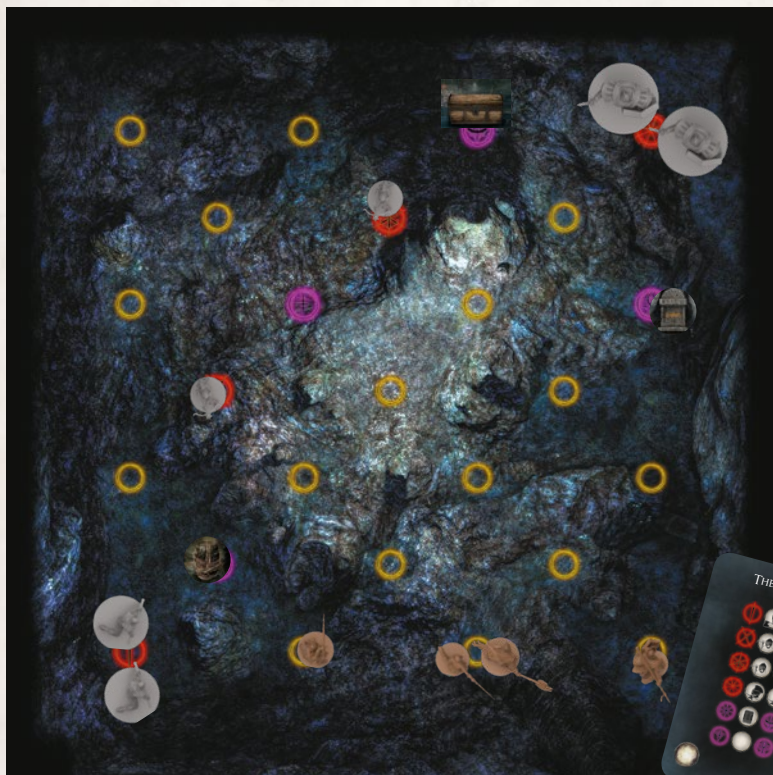
Le carte scontro contengono tutte le informazioni necessarie per la preparazione di uno scontro. Ogni carta scontro include le seguenti informazioni:

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 di una carta scontro di livello 4 funzionano allo stesso modo delle carte scontro di livello 1-3 (vedi pag. 17 della guida di *Dark Souls™: The Board Game*). Però, in questi epici scontri, ci sono il doppio dei nodi di posizione dei nemici e nodi elementi a terra; e gli scontri di livello 4 intrappolati contengono molti più nodi intrappolati degli scontri intrappolati di livello 1-3. Inoltre, in uno scontro di livello 4, tutti i 4 nodi sul bordo accanto alla parte sono nodi d'ingresso e non i soliti 3 nodi degli scontri di livello inferiore.

TERMINARE UNO SCONTRO DI LIVELLO 4

Se il gruppo sconfigge tutti i nemici e nessun personaggio muore, il gruppo vince. Rimuovi tutti i cubetti neri e rossi dalle barre della resistenza del personaggio (vedi "La Barra della Resistenza" a pag. 20 della guida di *Dark Souls™: The Board Game*). Poi aggiungi 8 anime per personaggio alla scorta di anime.



Esempio di uno scontro di livello 4: La tomba sconscrata

PREPARAZIONE DOPO UNO SCONTRO DI LIVELLO 4

Una volta che il gruppo ha sconfitto tutti i nemici nello scontro di livello 4, arriva il momento dello scontro con il mega boss.

Posiziona i modelli dei personaggi sul pannello Falò. Il gruppo potrebbe visitare Andre il Fabbro e/o la Guardiana del Fuoco, ma non si faranno altre esplorazioni. Ricorda che i personaggi non guadagnano riposo gratuito dopo

aver sconfitto con successo uno scontro di livello 4; se vogliono riposare al falò, devono spendere una scintilla. Poi, rimuovi tutti i segnalini e modelli dal tabellone Mega Boss e giralo dall'altra parte dove mostra il nodo di posizione boss principale. Allinea la porta con una porta del pannello Falò, e posiziona il segnalino Muro di Nebbia su quella porta.



SCONTRI DEL MEGA BOSS

BASI DEL MEGA BOSS

Dopo aver affrontato uno scontro di livello 4, ti attende un boss principale. Gli scontri con il mega boss sono l'ultimo test per il gruppo su *Dark Souls™: The Board Game*. Spesso, i mega boss hanno più Salute dei boss principali, e i loro attacchi possono essere ancora più distruttivi.

I Mega Boss seguono molte delle stesse regole di altri nemici ma ci sono un paio di differenze importanti. Segui le regole standard per gli scontri nemici e le attivazioni nemiche tranne per quelli qui in basso.




CARTE DATI DEL MEGA BOSS

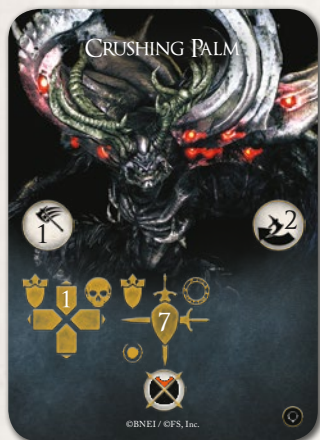
Le carte dati del Mega Boss includono molte delle stesse informazioni delle carte dati di altri boss. Ogni carta dati mega boss include le seguenti informazioni:



1. Nome
2. Livello di minaccia
3. Dimensioni del mazzo di Carte Comportamento
4. Punto di Furore
5. Valori di parata e contrasto
6. Abilità speciale
7. Salute iniziale
8. Icona del Mega Boss e Simbolo del Set

Queste informazioni funzionano allo stesso modo delle carte dei dati boss (vedi "Carte dei Dati Boss" a pag. 26 della guida di *Dark Souls™: The Board Game*), ma ogni mega boss ha un'icona mega boss  invece dell'icona del mini o del boss principale.

CARTE COMPORTAMENTO MEGA BOSS



Le carte comportamento Mega Boss funzionano allo stesso modo delle carte comportamento boss (vedi "Carte Comportamento" a pag. 27 della guida di *Dark Souls™: The Board Game*).


Ricorda però, che molti mega boss hanno una preparazione del mazzo comportamento più dettagliata descritta nelle regole su come iniziare lo scontro mega boss e/o le ulteriori carte o effetti sono descritte nelle regole "Elementi di gioco personalizzati".



INIZIO DI MANUS, PADRE DELL'ABISSO SCONTRO MEGA BOSS

Una volta che i giocatori decidono di entrare nel Muro di Nebbia, posiziona i modelli personaggio nei nodi d'ingresso accanto alla porta, ricorda che un nodo non può contenere più di tre modelli. Poi posiziona il segnalino Aggressione su uno dei personaggi e posiziona il modello di Manus, Padre dell'Abisso sul nodo di posizione mega boss con il suo arco frontale verso il limite del tabellone in cui si trovano i nodi d'ingresso.

La prossima parte della preparazione dello scontro di Manus, Padre dell'Abisso riguarda la creazione del mazzo comportamento del boss come segue:

1. Separa le nove carte Comportamento standard dalle cinque carte Furore .
2. Prendi cinque carte casuali Comportamento standard e mescolale. (Ricorda che ci sono più carte comportamento di quelle che ti serviranno. Ciò permette a Manus di comportarsi diversamente ogni volta che lo affronti.)

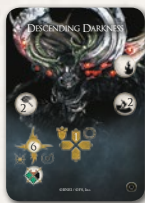


Carte Comportamento standard

3. Scopri una carta casuale tra le cinque per ciascuna lapide trovata nello scontro di livello 4.
4. Mescola di nuovo il mazzo di carte Comportamento e mettilo coperto a portata di mano.

A questo punto, lo scontro Mega Boss è pronto per iniziare.

Quando la salute di Manus è pari o inferiore al punto di Furore, Manus, Padre dell'Abisso sarà furente. Prendi una carta Comportamento Furore casuale e posizionala sopra il mazzo Comportamento. Poi prendi una carta Comportamento Furore casuale e, senza guardare, posizionala scoperta in fondo alla pila scartata. Non mescolare il mazzo comportamento!



Carte Comportamento Furore

ULTIMARE LO SCONTRO DEL MEGA BOSS

Quando un gruppo sconfigge un mega boss, vince il gioco! I mega boss hanno le loro carte tesoro da aggiungere all'inventario quando sono sconfitti, queste vengono usate solo nelle campagne personalizzate in cui il gruppo continua l'avventura dopo aver sconfitto un potente mega boss (vedi "Regole delle Campagna" a pag. 32 della guida di *Dark Souls™: The Board Game*).



ELEMENTI DI GIOCO PERSONALIZZATI

Ogni espansione mega boss include degli elementi di gioco personalizzabili che portano sfide e opportunità uniche ai giocatori di *Dark Souls™: The Board Game*.

ASTA

Molti degli attacchi e degli incantesimi di Manus colpiscono un'ampia area ma non hanno impatto nel terreno che sta sotto ai suoi piedi. Molte delle sue carte comportamento hanno l'**Icona Asta** (♁) **come rappresentazione**. Come con le carte equipaggiamento che hanno questa icona, questi attacchi non colpiscono mai gli obiettivi a Portata 0.

Ogni modello dell'arco frontale di Manus che si trova entro la Portata 1 dovrà bloccare o evitare l'attacco Urto Terreno, per esempio, a meno che quel modello non sia un nodo di Manus (Portata 0).



SUPERESTESO

Oltre ai vari movimenti che non colpiscono i modelli che stanno sotto i piedi di Manus, ci vorranno un paio di momenti vitali per potersi riprendere dai suoi pesanti attacchi e dai grandi incantesimi di magia nera. Questa occasione potrà essere usata a vantaggio dei giocatori.

Alla fine di ogni attivazione del boss, ogni personaggio può spendere 1 di energia per muoversi su un nodo. Questo momento è considerato determinante per le interazioni delle regole. (Per esempio, un personaggio non può correre mentre indossa l'Armatura di Smough, quindi il personaggio non può riposizionarsi dopo l'attivazione di Manus.)

SCENARIO DELLA CAMPAGNA

LA GRANDE CACCIA DI GIOCO

Dark Souls™: The Board Game

Questa è una campagna estesa con Manus, Padre dell'Abisso e vari contenuti delle espansioni Demone del Manicomio e L'Ultimo Gigante. Questa campagna può essere giocata con una serie di quattro sessioni di gioco. Gli scontri di livello 4 dovrebbero essere pescati a caso dalle carte scontro di livello 4 per il mega boss trovato in quella sezione della campagna.

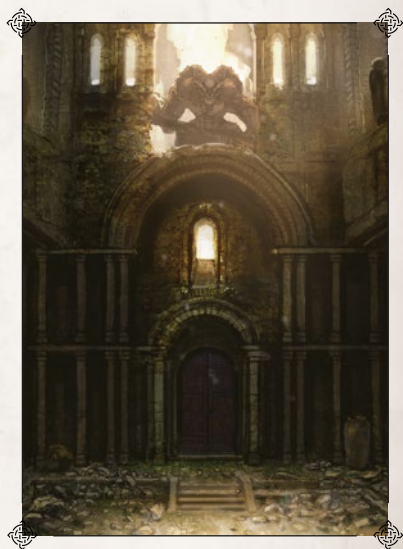
Nella campagna Grande Caccia di Gioco, ogni lotta di boss si svolge su un pannello mega boss, anche la lotta mini boss alla fine della Sezione 1! Quando il gruppo sconfigge la Sezione 1, ogni personaggio guadagna 16 anime oltre alle anime che di solito guadagnerebbe (1 anima per personaggio per ogni scintilla rimanente nel Falò).

Poi i giocatori possono esplorare le Sezioni 2a, 2b e 2c nell'ordine che preferiscono. I giocatori possono anche giocare alla Grande Caccia di Gioco con ulteriori mega boss o con dei mega boss diversi rispetto a quelli qui elencati.

SEZIONE 1 CACCIA NEL MANICOMIO

- Pannello Falò
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2
- Demone del manicomio (Mini Boss)*

**Dopo aver completato la Sezione 1, il giocatore fa crescere il mazzo aggiungendo le leggendarie carte tesoro trasportate come descritto in "Preparazione dopo il mini boss" a pag. 9 della guida di Dark Souls™: The Board Game.*





SEZIONE 2A CACCIA NELLA FORESTA

- Pannello Falò
- Scontro di livello 4*
- L'ultimo gigante (Mega Boss)

** Se il gruppo si riposa al falò, lo scontro di livello 4 non si ripristinerà come fanno gli scontri dei livelli 1-3.*

SEZIONE 2B CACCIA NEL PONTE

- Pannello Falò
- Scontro di livello 4*
- Demone vagante (Mega Boss)

** Se il gruppo si riposa al falò, lo scontro di livello 4 non si ripristinerà come fanno gli scontri dei livelli 1-3.*



SEZIONE 2C CACCIA NEL BARATRO

- Pannello Falò
- Scontro di livello 4*
- Manus, Padre dell'Abisso (Mega Boss)

** Se il gruppo si riposa al falò, lo scontro di livello 4 non si ripristinerà come fanno gli scontri dei livelli 1-3.*





Serie di *Dark Souls™* di BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Founder & CEO: Rich Loxam

Founder & CCO: Mat Hart

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

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

Graphic design e layout: Tom Hutchings, Abigail Thornton and Rhys Pugh

Editor: 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

Ringraziamenti speciali:

Claire and George

Andrea, Katherine and Tom

Tutti i nostri finanziatori e late pledger su Kickstarter

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