



DARK SOULS™
THE BOARD GAME

THE LAST GIANT



THE LAST GIANT



El último superviviente de su estirpe, brutalmente mutilado con las espadas de quienes fueron derrotados vilmente, las cuales lleva incrustadas en su dura piel. Encarcelado en un bosque para que se pudriera junto a los cadáveres de los suyos, este guerrero se prepara para exhalar su último aliento, aunque el espíritu firme y fuerte de su linaje le impide descansar. No lo tomes por una criatura débil o indefensa, porque no es ninguna de las dos.

Otrora, cuando sus hombres asolaban la tierra, esta criatura fue su rey, el más poderoso de todos de ellos. No se trata de ningún bárbaro al que someter, sino más bien de un poderoso espíritu que devastó todo un reino durante generaciones como venganza por cierto desprecio al que los humanos le sometieron. Aunque finalmente cayó a manos de un héroe anónimo de antaño, su inmensa fuerza le ayudó a simplemente acabar confinado bajo el fuerte en el que fue derrotado.

Enfréntate a él con cautela y respeto ante su férrea voluntad y su autoridad, cualidades que sigue albergando. No dudará en castigar a quienes ansíen acabar definitivamente con él.







INTRODUCCIÓN

La expansión *The Last Giant* está diseñada para su uso con *Dark Souls™: The Board Game*. *The Last Giant* es un megajefe, un poderoso enemigo al que los jugadores pueden enfrentarse tras haber superado varias batallas, un minijefe y un jefe principal.





CONTENIDO

La expansión *The Last Giant* 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 *The Last Giant* incluye los siguientes artículos:

- 1 anexo con las reglas de la expansión
- 1 figura de Last Giant
- 1 rueda de salud de Last Giant
- 1 carta de datos de Last Giant
- 16 cartas de acción de Last Giant
- 2 cartas de tesoro de Last Giant
- 4 cartas de batalla de nivel 4
- 1 tablero de megajefe

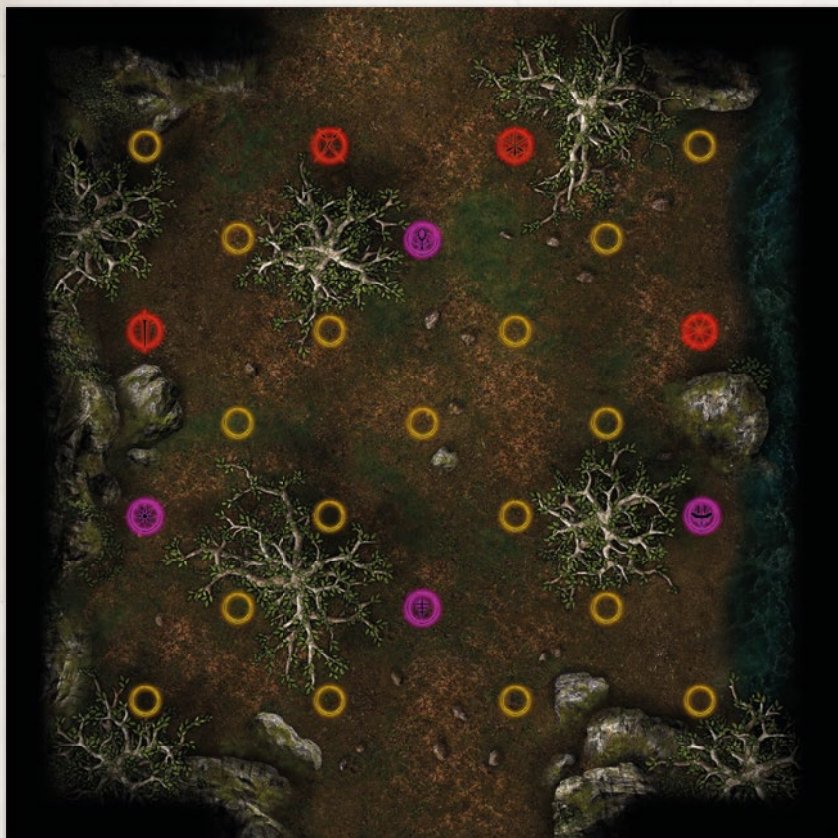


Para descargar este manual en tu idioma, ve a: steamforged.com/darksouls-expansions-rules



The Last Giant





Tablero de megajefe



Carta de datos y cartas de acción de The Last Giant



Rueda de salud



Cartas de tesoro



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* la del 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 tras la batalla contra el jefe principal no se realiza ningún cambio en los cartones de personaje, el mazo de tesoros o las fichas.

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 bocabajo en su tablero. 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 al azar en su lugar.

*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 ganará y se eliminarán 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: Forest of Fallen Giants

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 Herrero 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

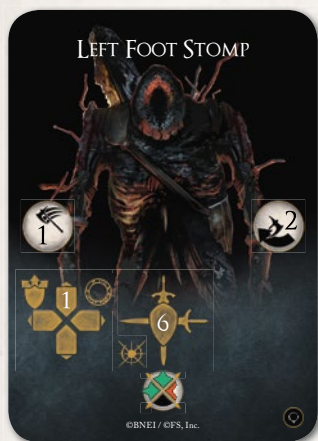
Las cartas de datos de megajefe contienen prácticamente la misma información que las demás cartas de datos de jefe. Cada carta de datos de megajefe incluye la siguiente información:



1. Nombre
2. Nivel de amenaza
3. Tamaño del mazo de acciones
4. Puntos de enfurecimiento
5. Valores de bloqueo y aguante
6. Habilidad especial
7. Salud inicial
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 LAST GIANT




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 Last Giant 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 Last Giant consiste en crear el mazo de acciones del jefe de la siguiente manera:

1. Separa las cinco cartas de acción estándar, las cinco cartas de acción de brazo , las cinco cartas de enfurecimiento  y la carta de Slam .
2. Elige tres cartas de acción al azar y otras tres cartas de acción de brazo también al azar y barájalas. Ten en cuenta que hay más cartas de acción de las que necesitas. Así, el Last Giant podrá actuar de formas distintas cada vez que te enfrentes a él.

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

En ese momento, la batalla contra el megajefe podrá comenzar.

Cuando la salud del Last Giant se reduce a su punto de enfurecimiento o por debajo de este, el Last Giant enfurecerá. Añade la carta de acción Slam  al mazo de acciones, elimina las tres cartas de acción de brazo , añade tres cartas de enfurecimiento al azar  y baraja el nuevo mazo de acciones. Llegados a este punto del combate, el Last Giant se arrancará el brazo izquierdo para usarlo como garrote, otorgando a sus ataques de brazo un alcance letal. Ten en cuenta que, a partir de ahora, los jugadores tendrán que volver a aprenderse el patrón de ataque del Last Giant, así como enfrentarse a esas letales cartas de enfurecimiento.



Cartas de acción estándar

Cartas de acción de brazo

Cartas de enfurecimiento

Carta de Slam



FIN DE LA BATALLA CONTRA EL MEGAJEFE

Cuando el grupo derrote al megajefe, ¡habrá ganado la partida! 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*.

FUGA

El Last Giant cuenta con varios ataques lentos, pero muy potentes. Los personajes pueden aprovechar esos ataques diferidos para moverse a una posición más ventajosa.



El icono **Fuga** ofrece a los personajes la opción de cambiar de posición. Al resolver el icono de acción, todos pueden gastar 1 punto de energía para moverse un nodo. A efectos de interacción, este movimiento se rige por las reglas de las carreras. Por ejemplo, un personaje no puede correr si lleva puesta la Smough's Armour, así que tampoco podrá cambiar de posición al resolver un icono de fuga.

PARTIDA DE LA CAMPAÑA

— HUELLAS DE LOS GIGANTES —

Dark Souls™: The Board Game

A continuación, te ofrecemos una campaña ampliada con el *Last Giant* y el contenido de la expansión *Darkroot* que podrás jugar a lo largo de cinco sesiones. Las batallas se extraen de un mazo de batallas común compuesto por cartas del juego principal y de la expansión *Darkroot*.

La campaña *Huellas de los gigantes* concluye con el enfrentamiento final contra el *Last Giant*, pero incluye muchos

enemigos poderosos que tu grupo deberá derrotar a su paso. Cuando los jugadores saquen una batalla de nivel 2 o 3, deberán ignorarla y seguir sacando cartas hasta que salga una de las siguientes:

- Large Hollow Soldier
- Sentinel
- Mushroom Parent
- Stone Knight
- Stone Guardian

PARTE 1 ECOS DE GIGANTES

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 1
- Winged Knight (minijefe)



PARTE 2 SALÓN CONMEMORATIVO

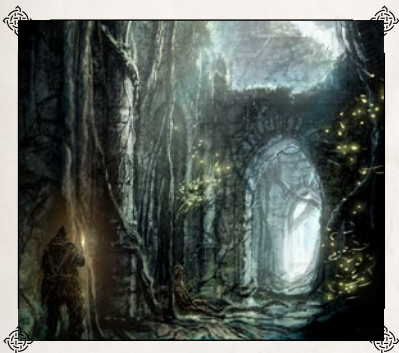
- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2
- Titanite Demon (minijefe)*

**Después de completar la parte 2, los jugadores amplían el mazo de tesoros con las cartas de tesoro avanzado y legendario según lo descrito en el apartado «Preparación después del minijefe» de la pág. 9 del manual de Dark Souls™: The Board Game.*



PARTE 3 BOSQUE PERVERSO

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 3
- Great Grey Wolf Sif (jefe principal)



PARTE 4 ARBOLEDA DE GIGANTES

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 4:
Forest of Fallen Giants*
- Artorias (jefe principal)

** Usa concretamente esta batalla de nivel 4 en este tablero. Si el grupo descansa en la hoguera, la batalla de nivel 4 no se restablecerá, a diferencia de las batallas de nivel 1-3.*

PARTE 5 EL DESCANSO DEL GIGANTE

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 4: Petrified Fallen*
- The Last Giant (megajefe)



** Usa concretamente esta batalla de nivel 4 en este tablero. Si el grupo descansa en la hoguera, la batalla de nivel 4 no se restablecerá, a diferencia de las batallas de nivel 1-3.*





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, Steve Margetson y Jamie Perkins

Jefes de desarrollo: David Carl y Alex Hall

Diseño gráfico y maquetación: Tom Hutchings y Abigail Thornton

Diseño de texturas: Timothy K. Toolen

Escritor principal: Sherwin Matthews

Edición: Darla Kennerud

Modelado: Russ Charles

Steamforged Games: Charles Agel, Christine Agel, Philip Andrews, Mike Appleton, Michael Archer, Edward Ball, Ash Beria, 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

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

