



DARK SOULS™
THE BOARD GAME

THE LAST GIANT



THE LAST GIANT



Ultimo della sua specie, fu brutalmente mutilato, e le sue carni sono ancora trafitte dalle spade dei nemici che lo colpirono. Imprigionato e lasciato a marcire in una foresta popolata solo dai cadaveri dei suoi compagni, si prepara a esalare l'ultimo respiro, ma la sua stessa anima, forte e caparbia, gli nega il riposo. Non credere che sia debole, né che la povera creatura sia un facile avversario.

Una volta, quando la sua gente distrusse la terra, la creatura conosciuta ora come Last Giant era il loro re, il più grande di tutti. Last Giant non è un selvaggio da conquistare, ma uno spirito potente che, per vendicarsi di un'offesa arrecatagli dall'umanità, per generazioni ha portato devastazione a un regno intero. Sebbene fu infine vinto da un vecchio eroe anonimo, l'unico luogo in grado di contenere la sua forza immensa era il forte dove fu sconfitto, e lì venne imprigionato.

Nell'affrontarlo, fa' attenzione alla sua forza di volontà e al suo potere. Li ha ancora entrambi, e punirà coloro i quali cercheranno di liberare il mondo da tipi come lui.

INTRODUZIONE

L'utilizzo della Last Giant Expansion è inteso solo per il gioco di Dark Souls™: The Board Game. Last Giant 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

La *Last Giant* Expansion 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.

La *Last Giant* Expansion comprende i componenti seguenti:

- 1 libretto delle regole
- 1 miniatura Last Giant
- 1 disco della salute Last Giant
- 1 carta dei dati Last Giant
- 16 carte Comportamento Last Giant
- 2 carte Tesoro Last Giant
- 4 carte scontro di livello 4
- 1 pannello Mega boss



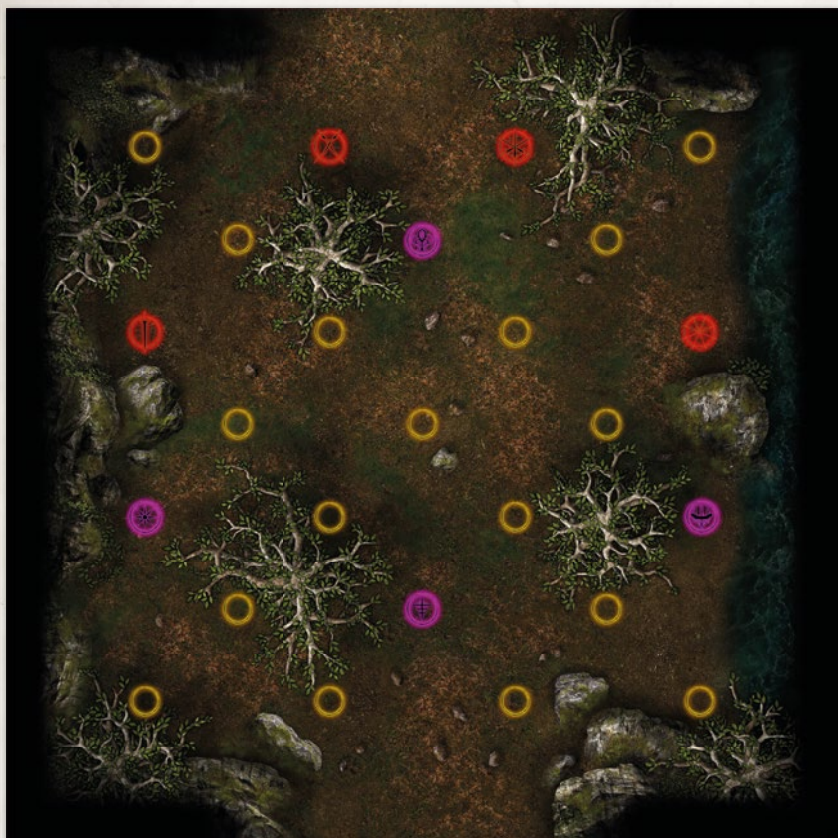
Per scaricare questo regolamento nella tua lingua, vai su:

steamforged.com/darksouls-expansions-rules



Last Giant





Pannello Mega boss



*Carta dei dati Last Giant
e carte Comportamento*



Disco della salute



Carte Tesoro












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 ).

Azzerare 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** in dotazione con il mega boss e posizionala sul pannello Mega boss senza scoprirla. Alcuni scontri di livello 4 usano componenti delle 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 di *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: Forest of Fallen Giants

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 al Firekeeper, ma non può esplorare oltre. I personaggi non ottengono 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

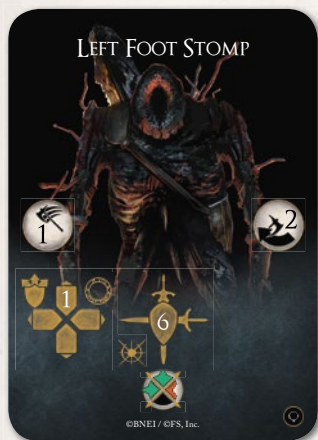
Le carte dei dati mega boss contengono molte delle stesse informazioni che trovi su altre carte dei dati boss. Ciascuna carta dei dati mega boss riporta le informazioni seguenti:



1. Nome
2. Livello di minaccia
3. Dimensioni del mazzo di carte
4. Punto di Furore
5. Valori di parata e contrasto
6. Abilità speciale
7. Salute iniziale
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 che dall'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 MEGA BOSS LAST GIANT

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 Last Giant 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 Last Giant, in questo modo:

1. Separa le cinque carte Comportamento standard, le cinque carte  Comportamento braccio, le cinque carte Furore , e la carta Slam .
2. Pesca tre carte Comportamento standard e tre carte Comportamento braccio, poi mischiale. (Ricorda che ci sono più carte Comportamento di quelle che servono: in questo modo Last Giant potrà comportarsi diversamente ogni volta che lo affronti.)
3. Per ogni tomba trovata nello scontro di livello 4, scopri una carta qualsiasi tra queste sei.
4. Mescola di nuovo il mazzo di carte Comportamento e mettilo a portata di mano, senza scoprirlo.

A questo punto, lo scontro mega boss può iniziare.

Quando la salute di Last Giant è pari o inferiore al suo punto di Furore, Last Giant sarà furente. Aggiungi la carta Slam  al mazzo di carte Comportamento, elimina tutte e tre le carte Comportamento braccio , aggiungi tre carte Furore casuali , infine mescola il nuovo mazzo Comportamento. In questa fase del combattimento, Last Giant si strappa il braccio sinistro per usarlo come mazza. Questi attacchi raggiungono un raggio fatale. A questo punto i giocatori dovranno imparare il nuovo schema d'attacco di Last Giant e anche affrontare queste carte Furore mortali.



Carte Comportamento standard

Carte Comportamento braccio

Carte Furore

Carta Slam



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 regalano sfide e opportunità uniche ai giocatori di *Dark Souls™: The Board Game*.

CARICA

Last Giant possiede vari attacchi lenti ma potenti. Un personaggio può sfruttare questi attacchi in suo favore, spostandosi in una posizione più vantaggiosa.



L'icona **Carica** dà ai personaggi l'opportunità di riposizionarsi. Quando l'icona del comportamento è decisa, qualsiasi personaggio può spendere 1 punto energia per muovere un nodo. Secondo le regole di interazione del gioco, questo movimento equivale a una corsa. (Per esempio, un personaggio non può correre se indossa Smough's Armour, e quindi non si può riposizionare quando si decide un'icona Carica.)

REGOLE DELLA CAMPAGNA

FOOTSTEPS OF GIANTS

Dark Souls™: The Board Game

Quella che segue è una campagna estesa che prevede *Last Giant* il contenuto dell'espansione *Darkroot* giocabile in una serie di cinque sessioni di gioco. Gli scontri devono essere pescati da un mazzo di scontri condiviso dal gioco principale e l'espansione *Darkroot*.

La campagna *Footsteps of Giants* conduce a uno scontro finale con *Last Giant*, ma i nemici che il gruppo dovrà affrontare

durante il cammino saranno infiniti. Se i giocatori pescano uno scontro di livello 2 o 3, scarta quell'incontro e pesca di nuovo, a meno che non contenga uno dei seguenti nemici:

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

CAPITOLO 1 ECO DEGLI EROI

- Pannello Falò
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 1
- Winged Knight (mini boss)



CAPITOLO 2 SALA DELLA RIEVOCAZIONE

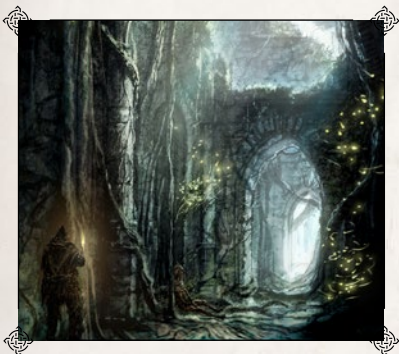
- Pannello Falò
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2
- Titanite Demon (mini boss)*

**Dopo aver completato il capitolo 2, i giocatori arricchiscono il mazzo di carte Tesoro aggiungendo le carte Tesoro trasferito e Tesoro leggendario, come descritto in "Preparazione dopo il mini boss", a pag. 9 del regolamento di Dark Souls™: The Board Game.*



CAPITOLO 3 BOSCO TORTO

- Pannello Falò
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 3
- Great Grey Wolf Sif (boss principale)



CAPITOLO 4 BOSCHETTO DEI GIGANTI

- Pannello Falò
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 4
Forest of Fallen Giants*
- Artorias (boss principale)

**Usa questo specifico scontro di livello 4 per questo pannello. Quando il gruppo si riposa al falò, lo scontro di livello 4 non si azzerà come succede con gli scontri di livello 1-3.*

CAPITOLO 5 IL RIPOSO DEL GIGANTE

- Pannello Falò
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 4 The Petrified Fallen*
- The Last Giant (mega boss)



**Usa questo specifico scontro di livello 4 per questo pannello. Quando il gruppo si riposa al falò, lo scontro di livello 4 non si azzerà come succede con gli scontri di livello 1-3.*





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 e Abigail Thornton

Texture artist: Timothy K. Toolen

Capo sceneggiatore: Sherwin Matthews

Editing: Darla Kennerud

Scultura: 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

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.

