



DARK SOULS™

THE BOARD GAME

GUARDIAN DRAGON

GUARDIAN DRAGON

Gardienne du passage vers l'Aire du Dragon depuis la Forteresse d'Aladia, cette créature n'est pas vraiment un dragon comme l'étaient les Dragons éternels, mais plutôt un drake à proprement parler. Néanmoins, il n'en est pas moins puissant ou redoutable pour sa race, qui règne sur les cieux bien loin au-dessus de la terre, tels les prédateurs omnipotents de leur domaine. S'immiscer dans les affaires de tels monstres sur leur territoire sacré est synonyme d'une mort sinistre et instantanée.

Il est probable que peu de créatures en ce monde soient capables de rivaliser avec la présence de ces dragons féroces et sauvages, dont les écailles sont aussi rouges que le souffle ardent qu'ils projettent et chacun possède une agilité élégante unique à leur race. Il est inconcevable que ces dragons agissent selon une volonté autre que la leur, des êtres si puissants et sauvages ayant peu de chance d'être contraints par une entité inférieure.

Le Guardian Dragon est-il une sentinelle qui protège le royaume des humains ou le défenseur de sa propre race ?

INTRODUCTION

L'extension *Guardian Dragon* est destinée à être utilisée avec *Dark Souls™ : The Board Game*. Le Guardian Dragon est un méga boss, un ennemi puissant que les joueurs peuvent rencontrer après avoir combattu de nombreuses rencontres, un boss secondaire et un boss principal.



CONTENU

L'extension *Guardian Dragon* inclut des composants 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 préférée. Il ne restera donc que les cartes universelles et les cartes qui sont marquées pour une utilisation avec votre langue de prédilection.

L'extension *Guardian Dragon* inclut les éléments suivants :

- 1 x Encart de règles
- 1 x Figurine Guardian Dragon
- 1 x Compteur de santé Guardian Dragon
- 1 x Carte de données Guardian Dragon
- 11 x Cartes de comportement Guardian Dragon
- 4 x Cartes de Souffle ardent
- 2 x Cartes trésor Guardian Dragon
- 4 x Cartes de rencontre niveau 4
- 1 x Plateau de jeu Méga boss



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



Guardian Dragon





Plateau de jeu Méga boss



Cartes de données et cartes de comportement



Cartes trésor



Cadran de santé

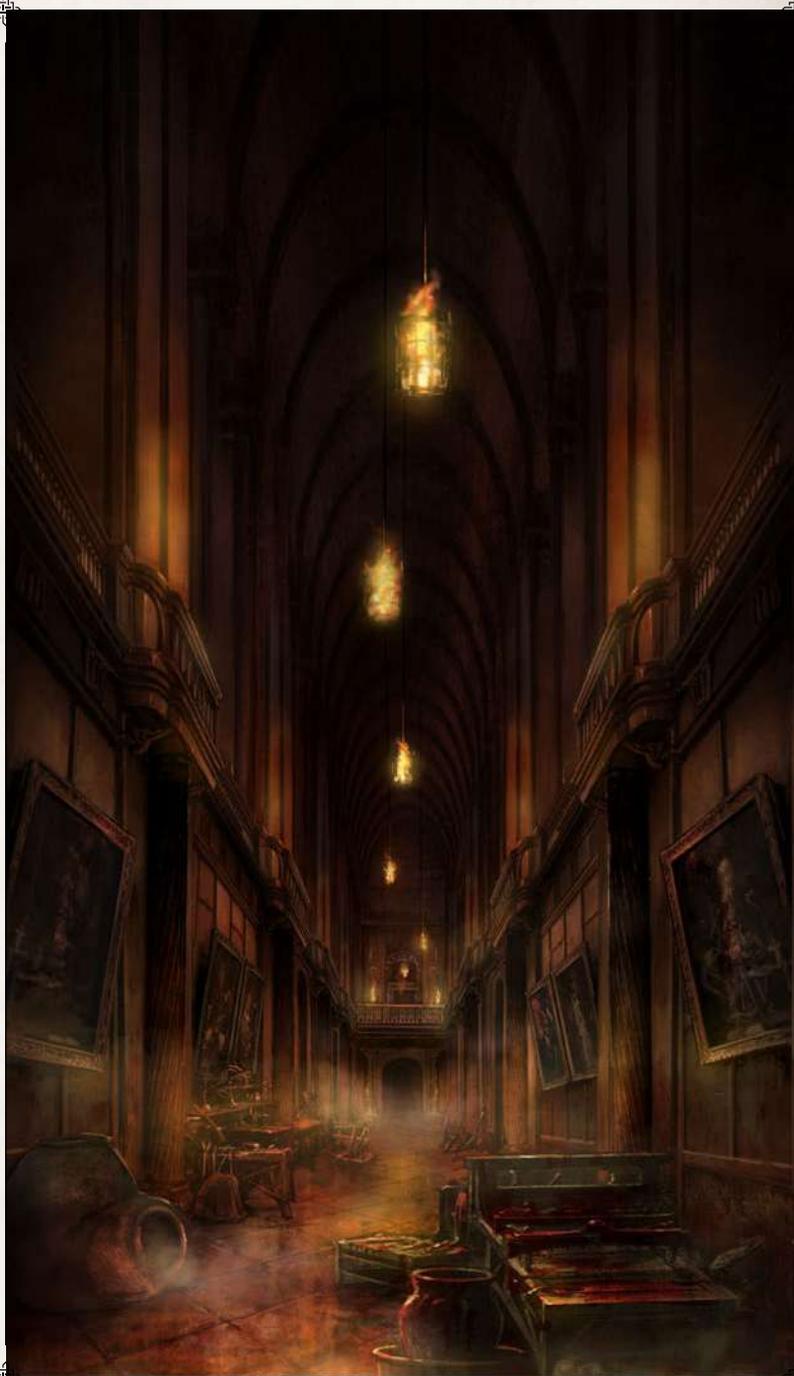


Cartes de Souffle ardent



Cartes de rencontre niveau 4





MISE EN PLACE APRÈS LE BOSS PRINCIPAL

Avant qu'un groupe ne puisse faire face aux défis proposés par l'extension 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 replacez-les dans la boîte de jeu. Pour l'étape 1 (mise en place des tuiles), placez le plateau de jeu Mega boss à deux faces de façon à ce que l'entrée soit alignée avec l'une des entrées de la tuile feu de camp. Assurez-vous que le côté visible affiche les repères d'apparition ennemie (⚔️, ⚔️, ⚔️, ⚔️) et 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 5-7 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 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 Méga boss*



CARTES DE RENCONTRE 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 méga boss. Avant d'entrer dans une rencontre avec un méga boss, vous devez d'abord terminer avec succès la rencontre 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 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 de l'ennemi
3. Apparition sur le 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 1-3 (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 1-3. 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 : Dragon Shrine

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, c'est au tour de la rencontre avec le méga boss.

Placez les personnages sur la tuile de feu de camp. Le groupe peut rendre visite à Blacksmith Andre et/ou au Firekeeper 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 modèles du plateau de jeu Méga boss et retournez-le sur la face qui affiche le repère d'apparition du méga boss. Alignez l'entrée avec une entrée de la tuile de feu de camp, et placez le jeton Portail de brume sur cette entrée.

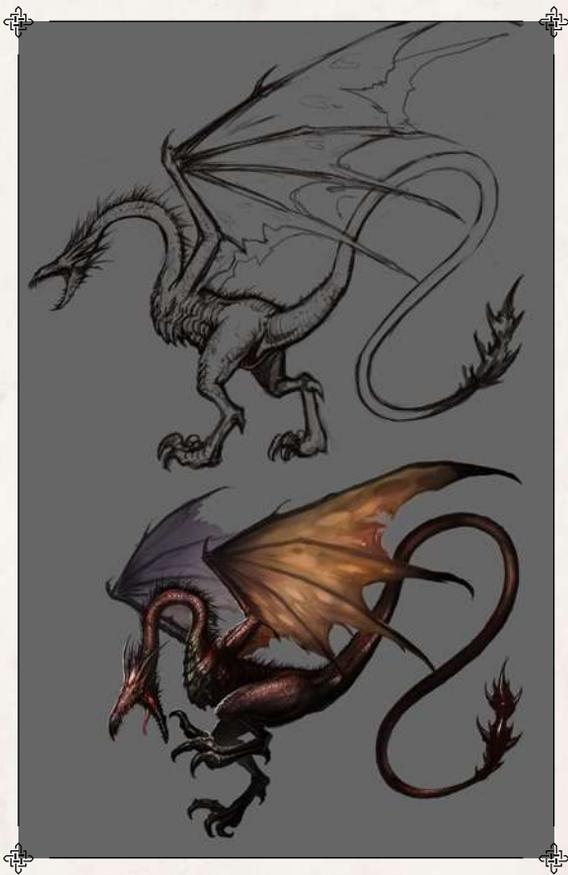


RENCONTRES AVEC UN MÉGA BOSS

BASES DU MÉGA BOSS

Après avoir géré avec succès une rencontre de niveau 4, il faut maintenant faire face à un méga boss. 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 ennemies, 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 inclut les informations suivantes :



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

Ces informations fonctionnent toutes de la même manière que pour les cartes de référence de boss (voir « Cartes de Référence 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 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 détaillée 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 GUARDIAN DRAGON

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, en vous souvenant 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 du Guardian Dragon sur le repère d'apparition de méga boss avec son arc avant, face au centre du plateau de jeu méga boss.

Pour continuer la mise en place de la rencontre avec le Guardian Dragon il faut créer le paquet comportement du boss comme suit :

1. Séparez les neuf cartes de comportement standards , et les quatre cartes de Souffle ardent .
2. Prenez aléatoirement quatre cartes de comportement standards et mélangez-les. (Notez qu'il y a plus de cartes de comportement que nécessaire. Cela permet au Guardian Dragon de se comporter différemment à chaque confrontation.)

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

Une fois le paquet de comportement de Guardian Dragon créé, piochez les huit cartes Souffle ardent, mélangez-les, et placez-les faces cachées près du paquet de comportement à portée de main.

À ce stade, la rencontre contre le méga boss est prête à démarrer.

Lorsque la santé de Guardian Dragon est réduite à son point d'intensification ou moins, le Guardian Dragon passe en mode **intensification**. Prenez les deux cartes de comportement d'Intensification Cage Grasp Inferno et mélangez-les dans le paquet de comportement. Notez que les joueurs devront désormais réapprendre le schéma d'attaques du Guardian Dragon tout en ayant à faire face à ces cartes d'Intensification mortelles.



Cartes de comportement standards



Cartes de comportement Intensification



Carte de Souffle ardent

METTRE FIN À LA RENCONTRE AVEC UN MÉGA BOSS

Lorsque le groupe triomphe d'un méga boss, les joueurs remportent la partie ! Les méga boss ont leur propres cartes trésor à ajouter à l'inventaire lorsqu'ils 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*.

REPÈRES DE CAGE



Aux coins du plateau de jeu Méga boss de Guardian Dragon se trouvent quatre repères représentant les barres de l'aire du Guardian Dragon. En tant que caractéristiques de terrain, les **repères de cage** bloquent le mouvement sauf lorsqu'il s'agit de résoudre la carte Cage Grasp Inferno comme expliqué ci-dessous.

CAGE GRASP INFERNO

Le rencontre avec le *Guardian Dragon* introduit également un paquet de cartes Souffle ardent qui est utilisé lorsque le *Guardian Dragon* s'accroche aux barres de sa cage massive et submerge la zone de flammes. Les cartes d'Intensification du dragon, dont deux sont des cartes de comportement *Cage Grasp Inferno*, utilisent deux nouvelles icônes pendant leur résolution.



L'icône **Enfer** est un type spécial d'attaque magique.

Au lieu d'attaquer les personnages dans un arc précis ou avec une portée spécifique, l'attaque *Enfer* cible tous les personnages sur des repères donnés. Pour résoudre une attaque *Enfer*, retirez d'abord le *Guardian Dragon* de la tuile. Toutes les figurines qui se trouvaient sur le même repère que le *Guardian Dragon* restent sur ce repère. Puis révélez la carte supérieure du paquet *Souffle ardent*. Placez le *Guardian Dragon* sur le repère indiqué face au

repère central de la tuile. Puis vérifiez quels repères sont affectés, et résolvez l'attaque magique contre les éventuels personnages ciblés. Enfin, défaussez la carte *Souffle ardent*.

Si le paquet *Souffle ardent* est vide lorsqu'une carte de comportement avec une icône *Enfer* est résolue, créez le nouveau paquet *Souffle ardent* en prenant la pile de défausse et en la retournant face cachée sans le mélanger. Le combat continue alors normalement.



L'icône **Comportement**

bonus permet au *Guardian Dragon* d'utiliser immédiatement une carte de comportement supplémentaire. Ces icônes signifient que les cartes d'Intensification du *Guardian Dragon* lui permettront d'utiliser plusieurs cartes de comportement lors d'une seule et même phase d'activation.



SCÉNARIO DE CAMPAGNE

— DÉMONS & DRAGONS —

Dark Souls™: The Board Game

Ce qui suit est une campagne étendue proposant le Guardian Dragon et le contenu de plusieurs autres extensions de méga boss. Cette campagne peut être jouée sur une série de cinq sessions de jeu. Les rencontres de niveau 4 doivent être tirées dans un paquet partagé et doivent utiliser le côté rencontre du plateau de jeu de leur extension d'origine.

Dans la campagne Démons & Dragons, les rencontres ne rapportent pas d'âmes. À la place, chaque rencontre rapporte une carte du paquet trésor par joueur. De plus, les rencontres de niveau 4 récompensent le groupe avec 1 étincelle. Cependant, notez que lorsque le groupe se repose au feu de camp, les rencontres de niveau 4 et de méga boss ne sont pas réinitialisées comme le sont les rencontres de niveau 1-3.

- Au début de la section 1, chaque joueur peut augmenter deux stats de Base à Tier 1, puis une stat de Tier 1 à Tier 2.
- Au début de la section 2, chaque joueur peut augmenter deux stats de Base à Tier 1, puis une stat de Tier 1 à Tier 2.
- Au début de la section 3, chaque joueur peut augmenter une stat de Tier 1 à Tier 2, puis une stat de Tier 2 à Tier 3.
- Au début de la section 4, chaque joueur peut augmenter une stat de Tier 1 à Tier 2, puis une stat de Tier 2 à Tier 3.
- Au début de la section 5, chaque joueur peut augmenter une stat de Tier 2 à Tier 3.

SECTION 1 LES PORTES DU DONJON

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 2
- Asylum Demon (Boss secondaire)





SECTION 2 LA ROUTE SANGLANTE

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
- Titanite demon (Boss secondaire)

SECTION 3 LE PIC DU PÉRIL

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 4
- Guardian Dragon (Méga Boss)



SECTION 4 LA GUEULE DE LA MORT

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 4
- Gaping Dragon (Méga Boss)

SECTION 5 LE CONFLIT FINAL

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 4
- Stray Demon (Méga Boss)
- Rencontre niveau 4
- Black Dragon Kalameet (Méga Boss)





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

Concept de jeu : Mat Hart et Rich Loxam

Création de jeu : David Carl, Alex Hall, Mat Hart, Bryce Johnston, Rich Loxam, Steve Margetson et Jamie Perkins

Personnes en charge du développement : David Carl et Alex Hall

Conception graphique et mise en page : Tom Hutchings

Spécialiste des textures : Timothy K. Toolen

Auteur principal : Sherwin Matthews

Révision : Darla Kennerud

Modélage : Duncan Louca

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

Remerciements :

Tous nos soutiens Kickstarter et contributeurs tardifs.

