



# DARK SOULS™

## THE BOARD GAME

### THE LAST GIANT



# THE LAST GIANT



*C'est le dernier spécimen de son espèce, laissé à son propre sort après avoir été brutalement mutilé avec les épées des guerriers morts au combat, cruellement enfoncées dans sa chair épaisse. Emprisonné et condamné à pourrir dans une forêt remplie des cadavres de ses frères, il se prépare à mourir... mais son âme puissante et déterminée, propre à son espèce, l'empêche de trouver le repos. N'allez pas penser qu'il est faible, ou que son apparence pitoyable fait de lui un adversaire facile, car il n'est aucun des deux.*

*Il y a bien longtemps, lorsque son peuple ravageait le pays, la créature connue sous le nom de Last Giant était leur roi, le plus grand parmi eux. Le Last Giant n'est pas un barbare à conquérir, mais un esprit puissant qui, pendant des générations, a dévasté un royaume entier dans l'unique but de se venger d'un affront que l'humanité lui a un jour fait. Bien qu'il fut vaincu par un héros anonyme d'antan, sa force est si grande qu'il a fallu l'emprisonner sur place, sous le fort où il tomba.*

*Affrontez-le prudemment en respectant sa volonté de fer et sa puissance. Il a conservé les deux pendant tout ce temps, et il punira tous ceux qui cherchent à débarrasser le monde de son espèce.*

## INTRODUCTION

L'extension *The Last Giant* est destinée à être utilisée avec *Dark Souls™ : The Board Game*. *The Last Giant* est un méga boss, un ennemi puissant que les joueurs peuvent affronter après de nombreux combats, un boss secondaire et un boss principal.





# CONTENU

L'extension *The Last Giant* 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 *The Last Giant* inclut les éléments suivants :

- 1 x Encart de règles
- 1 x Figurine Last Giant
- 1 x Compteur de santé Last Giant
- 1 x Carte de données Last Giant
- 16 x Cartes de comportement Last Giant
- 2 x Cartes trésor Last Giant
- 4 x Cartes de rencontre niveau 4
- 1 x Plateau de jeu Méga boss



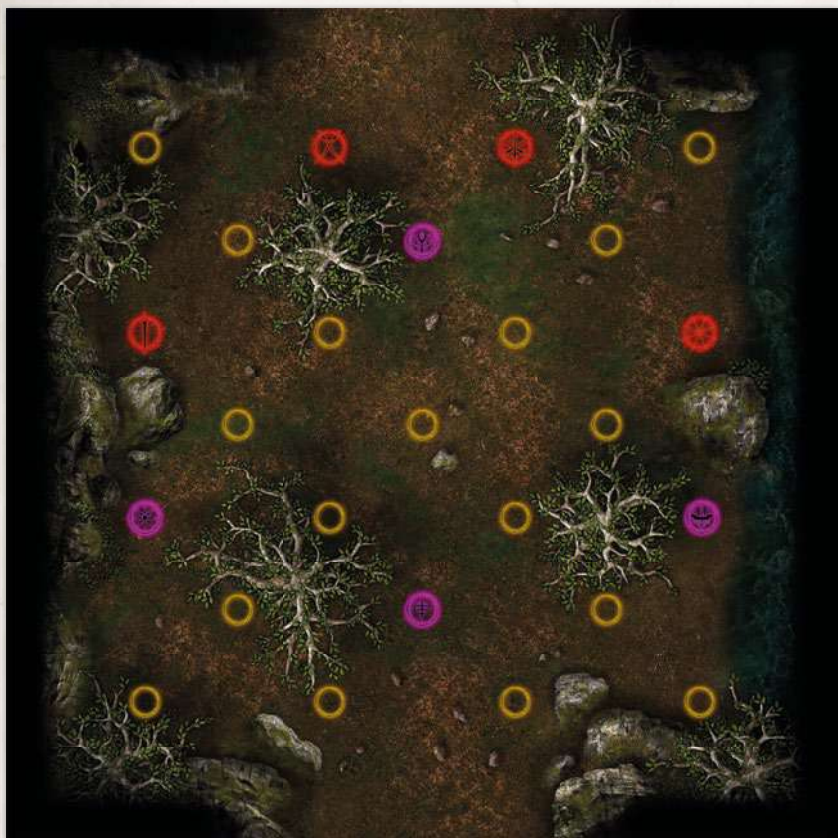
Pour télécharger ce livre de règles dans votre langue, rendez-vous sur : [steamforged.com/darksouls-expansions-rules](http://steamforged.com/darksouls-expansions-rules)



*The Last Giant*







Plateau de jeu Méga boss



Cartes de données et cartes de comportement The Last Giant



Compteur de santé



Cartes trésor



Cartes de rencontre niveau 4





## MISE EN PLACE APRÈS LE BOSS PRINCIPAL

Avant qu'un groupe 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 remplacez-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 refaire, mais 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 : Forest of Fallen Giants*



## MISE EN PLACE APRÈS UNE RENCONTRE DE NIVEAU 4

Une fois que le groupe a vaincu tous les ennemis lors d'une rencontre 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 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 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. 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 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 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 THE LAST GIANT

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 Last Giant 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 Last Giant il faut créer les paquets comportement du boss comme suit :

1. Séparez les cinq cartes de comportement standards, les trois cartes de comportement de bras , les trois cartes d'Intensification  et la carte Slam .
2. Prenez aléatoirement trois cartes de comportement aléatoires et trois cartes de comportement de bras aléatoires puis mélangez-les. (Notez qu'il y a plus de cartes de comportement que nécessaire. Cela permet au Last Giant de se comporter différemment à chaque confrontation.)

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

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

Lorsque la santé du Last Giant est réduite à son point d'intensification ou moins, l'envahisseur passe en mode intensification. Ajoutez la carte de comportement Slam  au paquet comportement, enlevez les trois cartes de comportements de bras , ajoutez trois cartes d'intensification aléatoires  et mélangez le nouveau paquet comportement. À ce stade du combat, le Last Giant s'arrache le bras gauche pour l'utiliser comme une batte géante, ce qui garantit à ses attaques de bras une portée mortelle. Notez que les joueurs devront désormais réapprendre le schéma d'attaques du Last Giant tout en ayant à faire face à ces cartes d'Intensification mortelles.



Cartes de comportement standards    Cartes de comportement de bras

Cartes d'intensification

Carte Slam



## 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*.

### REPLI

The Last Giant a un certain nombre d'attaques puissantes, mais très lentes. Un personnage peut profiter de ces attaques prévisibles en se déplaçant vers une position plus avantageuse.



L'icône **Repli** offre aux personnages une opportunité de se repositionner. Lorsque l'icône de comportement est résolue, tout personnage peut dépenser 1 point d'Endurance pour se déplacer d'un repère. Ce mouvement est considéré comme une course en ce qui concerne 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 lorsqu'une icône Repli est résolue.)

## PARTIE DE CAMPAGNE

# FOOTSTEPS OF GIANTS

### *Dark Souls™: The Board Game*

Ce qui suit est une campagne étendue proposant *The Last Giant* et le contenu de l'extension *Darkroot* qui peut être joué sur une série de cinq sessions de jeu. Les rencontres doivent être piochées dans un paquet composé de rencontres du jeu de base et de l'extension *Darkroot*.

La campagne *Footsteps of Giants* amène une confrontation finale avec le *Last Giant*, mais le groupe devra abattre de nombreux ennemis puissants en cours

de route. Quand les joueurs piochent une rencontre niveau 2 ou niveau 3, défaussez-vous de cette rencontre et piochez une nouvelle fois, à moins qu'elle ne contienne un des ennemis suivants :

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

## SECTION 1 ÉCHOS DES GÉANTS

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 1
- Chevalier ailé (Boss secondaire)



## SECTION 2 L'ALLÉE DU SOUVENIR

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
- Titanite Demon (Boss Secondaire)\*

\* Après avoir terminé la section 2, les joueurs augmentent le paquet trésor en ajoutant les cartes de trésor légendaire et transposé, comme indiqué dans *Mise en place en Place* après le Boss Secondaire à la p. 9 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*.





## SECTION 3 BOIS TORDU

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 3
- Great Grey Wolf Sif (Boss principal)



## SECTION 4 BOSQUET DES GÉANTS

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 4  
Forest of Fallen Giants\*
- Artorias (Boss principal)

*\* Utilisez cette rencontre de niveau 4 spécifiquement nommée pour cette tuile. Si le groupe se repose au feu de camp, la rencontre de niveau 4 ne sera pas réinitialisée comme les rencontres de niveau 1-3.*

## SECTION 5 LE REPOS DU GÉANT

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 4  
The Petrified Fallen\*
- The Last Giant (Méga boss)



*\* Utilisez cette rencontre de niveau 4 spécifiquement nommée pour cette tuile. Si le groupe se repose au feu de camp, la rencontre de niveau 4 ne sera pas réinitialisée comme les rencontres de niveau 1-3.*





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 Abigail Thornton

**Spécialiste des textures :** Timothy K. Toolen

**Auteur principal :** Sherwin Matthews

**Révision :** Darla Kennerud

**Modelage :** 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

**Remerciements :**

Tous nos soutiens Kickstarter et contributeurs tardifs

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

