

The background of the cover art depicts a dark, atmospheric scene from the game Dark Souls. A bright, vertical beam of light emanates from a central opening in a stone structure, illuminating the surrounding area. The architecture is dark and imposing, with various architectural details like arches and windows. The overall mood is mysterious and foreboding.

DARK SOULS™

THE BOARD GAME

IRON KEEP EXPANSION



IRON KEEP









Antaño el hogar del Old Iron King, el Iron Keep era la vasta fortaleza en el núcleo de su imperio, forjada desde el antiguo reino de Venn por el rey y su aliado, el enigmático Sir Alonne. La fortaleza fue diseñada para ser inexpugnable e indómita, y está hecha de hierro macizo. Con el tiempo, según se expandía la fortaleza e iba siendo cada vez más imponente, empezó a hundirse. Cuenta la leyenda que mientras la tierra se abría para consumir la gran fortaleza, los muros se derritieron y las llamas surgieron con el objetivo de sellar el destino del imperio.

El destino del Old Iron King, sin embargo, fue aún más oscuro. Se dice fue asesinado por el Smelter Demon al tiempo que caía su imperio. Esta criatura está hecha de hierro puro, al cual los pyromancers le otorgaron una vida profana, con objeto de impresionar al rey con sus intentos de domar el fuego. Tal destino es la consecuencia natural de la inagotable arrogancia del Old Iron King. Sin vida, su cuerpo se consumió en las llamas, compartiendo el mismo destino que su amada fortaleza, consumida a causa de su locura.

INTRODUCCIÓN

La expansión *Iron Keep* está pensada para usarse junto a *Dark Souls™: The Board Game*. Añade al juego nuevos enemigos, cartas de encuentro y cartas de tesoro, así como al jefe principal Sir Alonne y al jefe principal Smelter Demon.

La expansión *Iron Keep* incluye elementos en inglés, francés, alemán, italiano y español. Las cartas con el icono universal  se podrán usar en todos los idiomas. Las cartas con un icono de

bandera      solo podrán usarse en el idioma correspondiente a su bandera. Antes de empezar a jugar, separa las cartas con un icono de bandera distinto al de tu idioma de preferencia. Así solo tendrás las cartas universales y las cartas destinadas a usarse en tu idioma de preferencia.



Para descargar este reglamento en tu idioma, visita: steamforged.com/darksouls-expansions-rules



Alonne Sword Knight



Alonne Bow Knight



Alonne Knight Captain



CONTENIDO

La expansión *Iron Keep* incluye el siguiente material:

- 1x reglamento
- 18x Cartas de encuentro
- 15x Cartas de tesoro
- 3x Cartas de Escama de titanita
- 14x Miniaturas de enemigo
- 5x Cartas de información de enemigo
- 1x Miniatura de Sir Alonne
- 1x Contador de salud de Sir Alonne
- 1x Carta de información de Sir Alonne
- 13x Cartas de comportamiento de Sir Alonne
- 2x Cartas de tesoro de Sir Alonne
- 1x Miniatura de Smelter Demon
- 1x Contador de salud de Smelter Demon
- 1x Carta de información de Smelter Demon
- 13x Cartas de comportamiento de Smelter Demon
- 3x Cartas de tesoro de Smelter Demon



Ironclad Soldier



Crystal Lizard



Sir Alonne

Smelter Demon



USANDO LOS ENCUENTROS DE LA EXPANSIÓN

Al principio del juego, los jugadores pueden elegir usar las cartas de encuentro de la expansión que incluyen los Alonne Knight Captains, Alone Bow Knights, Alonne Sword Knights, Ironclad Soldiers y Crystal Lizards. Añádelas a las cartas de encuentro actuales, según el nivel, y barájalas.

Los jugadores que quieran centrarse más en los enemigos de la expansión pueden quitar seis cartas de encuentro nivel 1, seis de nivel 2 y seis de nivel 3 de sus respectivas barajas antes de barajar las cartas de encuentro de la expansión *Iron Keep* en las barajas de encuentro.

Las cartas de encuentro de la expansión *Iron Keep* generan las miniaturas Alonne Knight Captain, Alonne Bow Knight, Alonne Sword Knight, Ironclad Soldier, y Crystal Lizard. La información sobre dichas miniaturas se encuentra en sus cartas de información correspondientes.

USANDO LOS TESOROS DE LA EXPANSION

Al principio del juego, los jugadores pueden elegir usar las cartas de tesoro de la expansión en lugar de algunas de las cartas comunes de tesoro del juego base. Durante el paso 6 de preparación de juego (ver "6. Mazo de tesoro" en la pag. 9 del

reglamento de *Dark Souls™: The Board Game*, reemplaza quince cartas de tesoro comunes con las quince cartas de tesoro comunes de la expansión Torreón de hierro antes de barajar el mazo de tesoros.




USANDO CRYSTAL LIZARD

Los Crystal Lizards son un enemigo único de *Dark Souls™: The Board Game* que funciona de forma distinta a otros enemigos anteriores. Los Crystal Lizard se generan en nodos de terreno en vez de en nodos de enemigos, no atacan al grupo al activarse y no es necesario matarlos para que se considere como resuelto el encuentro.

Si el encuentro posee uno o más Crystal Lizard, coloca un Crystal Lizard en cada nodo de terreno indicado. Si el grupo mata al resto de enemigos, el grupo ha resuelto el encuentro y el Crystal Lizard se retira de la casilla. (Escapan del encuentro). Si el grupo mata todos los Crystal Lizard

antes de derrotar al resto de enemigos y además resuelven satisfactoriamente el encuentro, añade una carta Escama de titanita a su inventario. Los jugadores quizá quieran colocar una ficha de cofre junto a la casilla para recordar que ya han conseguido la carta Escama de titanita de ese encuentro. Una vez derrotados, los Crystal Lizard *no* reaparecen cuando el personaje comienza ese mismo encuentro.

Cuando el grupo haya resuelto tres encuentros diferentes con Crystal Lizard, no quedarán más cartas de Escama de titanita. Ignora el resto de iconos de Crystal Lizard  en futuros encuentros.

USANDO AL SMELTER DEMON

Smelter Demon ofrece a los jugadores un nuevo jefe principal. Tras derrotar al minijefe, los jugadores pueden elegir enfrentarse a los encuentros recomendados del Smelter Demon, una senda que culminará con una batalla contra este ígneo jefe principal.

Ten en cuenta que Smelter Demon no alcanza la rabia igual que los otros jefes. En lugar de añadir una carta y volver a barajar al activarse la rabia, reemplaza el mazo de comportamiento de cinco cartas por otras cinco cartas aleatorias de rabia.

USANDO A SIR ALONNE

Sir Alonne ofrece a los jugadores un nuevo jefe principal. Tras derrotar al minijefe, los jugadores pueden elegir enfrentarse a los encuentros

recomendados de Sir Alonne, una senda que culminará con una batalla contra este duro jefe principal.

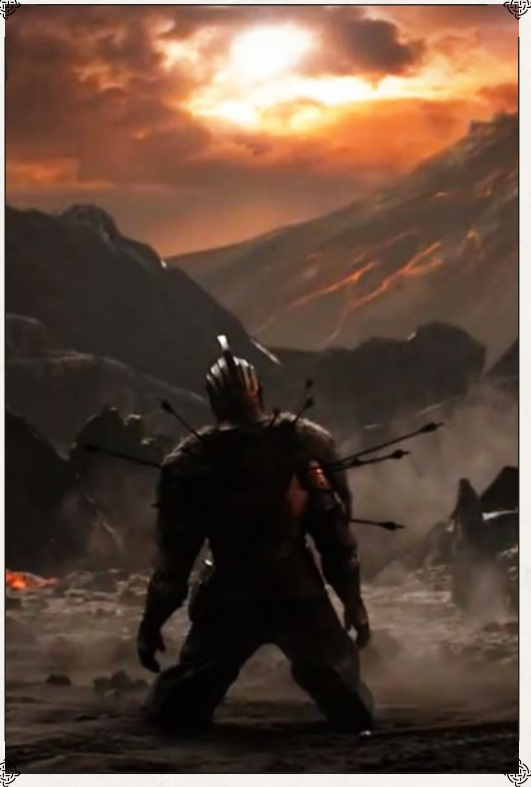


ESCENARIO DE CAMPAÑA

JUGANDO CON FUEGO

Dark Souls™ 2

Tu viaje comienza en el desolado Harvest Valley, entre fosos venenosos y minas traicioneras. Cuidado con esta cantera carbonizada, ya que la muerte acecha al incauto, incluso en esta temprana etapa. Y, aun así, al acercarte a los agrietados y malditos muros del Iron Keep, puede que no quieras irte, ya que el camino que te espera no hace más que empeorar. Dicha verdad se hace patente en la Brume Tower, tu última parada, en la cima del erial más desolador que puedas imaginar. Aquí es donde te espera tu último adversario, una figura mítica, de leyenda.



SECCIÓN 1 POISON POOL

- Casilla de Hoguera
- Encuentro de nivel 1
- Encuentro de nivel 1
- Encuentro de nivel 2
- Encuentro de nivel 2
- Encuentro de nivel 3 "Smoking Gallery"™*

** Usa ese encuentro nivel 3 en concreto para esta casilla. El grupo avanza a la sección 2 cuando se resuelve el encuentro.*

Tras completar la Sección 1, los jugadores aumentan el mazo de tesoro añadiendo las cartas de tesoro transpuestas y legendarias, además de reiniciar la zona de juego para comenzar una exploración adicional que conduzca al encuentro de jefe principal, tal y como se explica en "Disposición después del minijefe", pág. 9 del reglamento de Dark Souls™: The Board Game.



SECCIÓN 2 THRESHOLD BRIDGE

- Casilla de Hoguera
- Encuentro de nivel 1
- Encuentro de nivel 2
- Encuentro de nivel 2
- Encuentro de nivel 3
- Smelter Demon (jefe principal)

SECCIÓN 3 IRONHEARTH HALL

- Casilla de Hoguera
- Encuentro de nivel 2
- Encuentro de nivel 3
- Encuentro de nivel 3
- Encuentro de nivel 3
- Sir Alonne (jefe principal)





Serie de Dark Souls™ por: 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 disposición: Tom Hutchings

Redactor principal: Sherwin Matthews

Edición: Darla Kennerud

Esculpido y arte: 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

Agradecimientos:

A todos nuestros Kickstarter Backers y Late Pledgers

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