

The background of the entire image is a dark, atmospheric scene from the game Dark Souls. It depicts a large, imposing stone structure, likely a castle or keep, with a bright, vertical beam of light emanating from a central opening. The scene is shrouded in mist and shadow, with a lone figure standing in the distance on the right. The overall mood is mysterious and foreboding.

DARK SOULS™
THE BOARD GAME

IRON KEEP EXPANSION



IRON KEEP



Un tempo il trono del Vecchio Re di Ferro, Iron Keep era la grande fortezza al centro del suo impero, incisa dal vecchio regno di Venn dal re e il suo alleato, l'enigmatico Sir Alonne. Il forte era progettato per essere inespugnabile e irriducibile ed è stato costruito in ferro. Successe che Iron Keep crebbe e divenne così imponente, che iniziò a sprofondare nel suolo. Leggende narrano che quando la terra si aprì per inghiottire l'enorme fortezza, i muri si fusero e le fiamme crebbero fino a sigillare il destino dell'impero.

Il destino dello stesso Vecchio Re di Ferro era ancora più oscuro. Si dice che fosse stato ucciso dallo Smelter Demon mentre il suo regno cadeva. Questa creatura era fatta di puro ferro, a cui fu dato vita dai pyromancer che cercavano di impressionare il re tentando di controllare il fuoco. Un tale destino mostra l'eterna presunzione del Vecchio Re di Ferro. Senza vita, il suo corpo fu gettato nelle fiamme per condividere il destino del suo amato forte, completamente consumato dalla sua follia.

INTRODUZIONE

L'espansione *Iron Keep* va usata con *Dark Souls™: The Board Game*. Aggiunge al gioco nuovi nemici, carte scontro, e carte tesoro oltre a introdurre il boss principale Sir Alonne e il boss principale Smelter Demon.

L'espansione *Iron Keep* include componenti in italiano, inglese, francese, tedesco e spagnolo. Le carte con l'icona universale  sono fatte per essere usate con tutte le lingue. Le carte con l'icona di una delle bandiere  sono fatte per essere usate con una delle lingue.

sono fatte per essere usate con una sola delle lingue disponibili. Prima di giocare, assicurati di aver messo da parte le carte con le icone delle bandiere che non appartengono alla tua lingua preferita. Così rimarranno solo le carte universali e le carte con la lingua che preferisci.



Per scaricare questa guida nella tua lingua, vai su: steamforged.com/darksouls-expansions-rules



Cavaliere Spadaccino di Alonne



Arciere di Alonne



Cavaliere Capitano di Alonne



CONTENUTI

L'espansione *Iron Keep* include i seguenti elementi:

- 1x Inserto con le regole
- 18x Carte Scontro
- 15x Carte Tesoro
- 3x Carte Scaglia di Titanite
- 14x Miniature dei nemici
- 5x Carte Dati dei nemici
- 1x Miniatura di Sir Alonne
- 1x Disco della salute di Sir Alonne
- 1x Carta Dati di Sir Alonne
- 13x Carte Comportamento di Sir Alonne
- 2x Carte Tesoro di Sir Alonne
- 1x Miniatura dello Smelter Demon
- 1x Disco della salute dello Smelter Demon
- 1x Carta Dati dello Smelter Demon
- 13x Carte Comportamento dello Smelter Demon
- 3x Carte Tesoro dello Smelter Demon



Cavaliere Corazzato Antico



Lucertola di Cristallo



Sir Alonne

Smelter Demon



USARE LO SCONTRO DELL'ESPANSIONE

All'inizio del gioco, i giocatori possono scegliere di usare le Carte Scontro dell'Espansione che comprendono i Cavalieri Capitani di Alonne, Arcieri di Alonne, Cavalieri Spadaccini di Alonne, Ironclad Soldiers e Lucertole di Cristallo. Aggiungi queste carte alle carte scontro presenti in base al livello e mescolale in modo causale come al solito.

I giocatori che vogliono includere un focus maggiore sui nemici dell'espansione possono scegliere di rimuovere sei carte

scontro livello 1, sei livello 2, e sei livello 3 dai rispettivi mazzi prima di mischiare le carte scontro dell'espansione *Iron Keep* nei mazzi scontro.

Le carte scontro dell'espansione *Iron Keep* posizionano le miniature del Cavaliere Capitano di Alonne, dell'Arciere di Alonne, del Cavaliere Spadaccino di Alonne, dell'Ironclad Soldier e della Lucertola di Cristallo. Le informazioni relative a queste miniature si trovano sulle loro carte dati dei nemici.

USARE IL TESORO DELL'ESPANSIONE

All'inizio del gioco, i giocatori possono scegliere di usare le Carte Tesoro dell'espansione invece di alcune delle carte tesoro comuni del gioco principale. Durante il Passo 6 della preparazione della partita (vedi "6. Mazzo Tesoro" a

pag. 9 della guida di *Dark Souls™: The Board Game*), rimuovi quindici carte casuali dalle carte tesoro comuni e sostituiscile con tutte le quindici carte tesoro comuni dall'espansione *Iron Keep* prima di mischiare il mazzo tesoro.



USARE LE LUCERTOLE DI CRISTALLO

Le Lucertole di Cristallo sono un nemico unico in *Dark Souls™: The Board Game* che funzionano in modo diverso dai precedenti modelli di nemici. Le Lucertole di Cristallo vengono posizionate su nodi a terra invece che sui nodi di posizionamento, non attaccano direttamente il gruppo quando attivate, e non devono essere necessariamente uccise per vincere lo scontro.

Se uno scontro contiene una o più Lucertole di Cristallo, posiziona una Lucertola di Cristallo su ogni nodo a terra indicato. Se il gruppo uccide tutti gli altri nemici, il gruppo vince lo scontro, e le Lucertole di Cristallo vengono rimosse dal pannello. (Scappano dallo scontro.)

Se il gruppo uccide tutte le Lucertole di Cristallo prima di sconfiggere tutti gli altri nemici e vincono lo scontro, aggiungi una carta Scaglia di Titanite all'inventario. I giocatori possono mettere un segnalino scrigno aperto accanto al pannello per aiutarli a ricordare che hanno già ottenuto la carta Scaglia di Titanite per quello scontro. Una volta sconfitte, le Lucertole di Cristallo *non* appaiono nuovamente quando i personaggi iniziano quello scontro in particolare.

Una volta che il gruppo ha vinto tre diversi scontri con le Lucertole di Cristallo, non ci sarà più alcuna carta Scaglia Titanite rimasta. Ignora tutte le icone Lucertola di Cristallo  nei futuri scontri.

USARE LO SMELTER DEMON

Lo Smelter Demon offre ai giocatori una nuova opzione come boss principale. Dopo aver sconfitto il mini boss, i giocatori possono scegliere di combattere nei livelli scontro consigliati per lo Smelter Demon, un percorso che culminerà in una battaglia con questo fiero boss principale.

Ricorda che lo Smelter Demon non diventa furente allo stesso modo degli altri boss. Al posto di aggiungere una carta e rimischiare durante il Furore, sostituisci il mazzo di cinque carte comportamento con cinque carta Furore casuali.

USARE SIR ALONNE

Sir Alonne offre un'altra nuova opzione come boss principale. Dopo aver sconfitto il mini boss, i giocatori possono scegliere di combattere nei livelli scontro

consigliati per Sir Alonne, un percorso che culminerà in una battaglia con questo fortissimo boss principale.

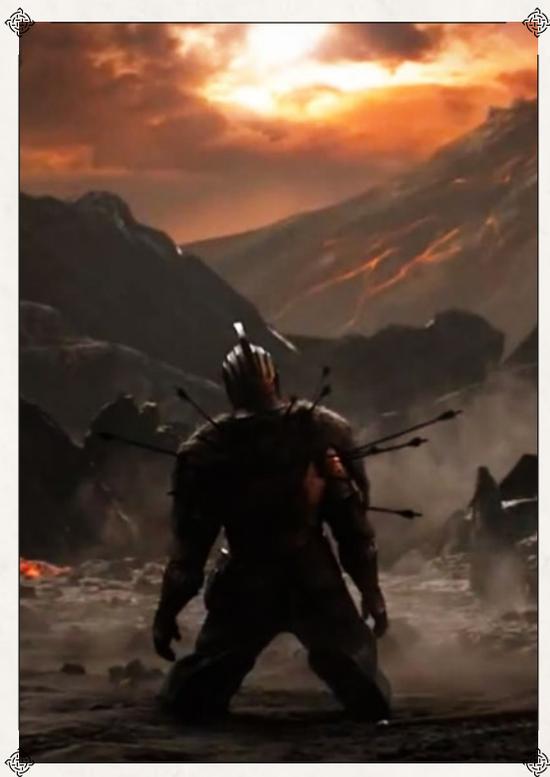


SCENARIO DELLA CAMPAGNA

— GIOCARRE CON IL FUOCO —

Dark Souls™ 2

Il tuo viaggio inizia nella desolata Valle del Raccolto, tra le fosse velenose e le infide miniere. Fai attenzione a queste cave carbonizzate, poiché la morte attende gli ignari, anche in queste prime fasi. Eppure quando approci le distrutte e dannate mura dell'Iron Keep, potresti diventare riluttante ad andartene, poiché il sentiero davanti a te si dimostrerà solo più pericoloso. Da nessun'altra parte ciò può essere più vero che alla Torre Nebbiosa, la tua destinazione finale in cima alla più cupa terra desolata che si possa immaginare. È qui che il tuo ultimo avversario, una figura mitologica e leggendaria, ti attende.



SEZIONE 1 PISCINA VELENOSA

- Pannello Falò
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2
- Galleria Fumante Scontro di Livello 3*

** Usa questo scontro specifico di livello 3 per questo pannello. Il gruppo procede alla Sezione 2 quando lo scontro è vinto.*

Dopo aver completato la Sezione 1, il giocatore fa crescere il mazzo aggiungendo le leggendarie carte tesoro trasportate come descritto, poi azzera l'area di gioco per iniziare un'esplorazione aggiuntiva che porterà allo scontro con il boss principale in "Preparazione dopo il Mini Boss" a pag. 9 della guida di Dark Souls™: The Board Game.



SEZIONE 2 THRESHOLD BRIDGE

- Pannello Falò
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 3
- Smelter Demon (Boss Principale)

SEZIONE 3 IRONHEARTH HALL

- Pannello Falò
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 3
- Sir Alonne (Boss Principale)





Serie di *Dark Souls™* di:

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

Graphic design e layout: Tom Hutchings

Capo sceneggiatore: Sherwin Matthews

Editing: Darla Kennerud

Scultura: 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

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.