

A detailed illustration of a dragon-like creature, likely the Old Iron King, breathing fire. The creature has a metallic, scaly body with glowing red and orange patterns. Its mouth is open, showing sharp teeth and a bright orange glow. The background is dark and smoky, with fire and light effects.

# DARK SOULS™

## THE BOARD GAME

### OLD IRON KING



---

# OLD IRON KING

---



*Ya nadie recuerda la verdadera identidad del hombre que se convirtió en el Old Iron King, antaño un señor de baja alcurnia e irrelevante nombre. Con la ayuda del enigmático caballero oriental Sir Alonne, y movido por su ansia de poder, logró crear un vasto y sólido imperio nacido del antiguo reino de Venn. Ni siquiera la maldición de los no muertos pudo frenar sus aspiraciones, que lo llevaron a perseguirlos para confinar sus inánimes cuerpos.*

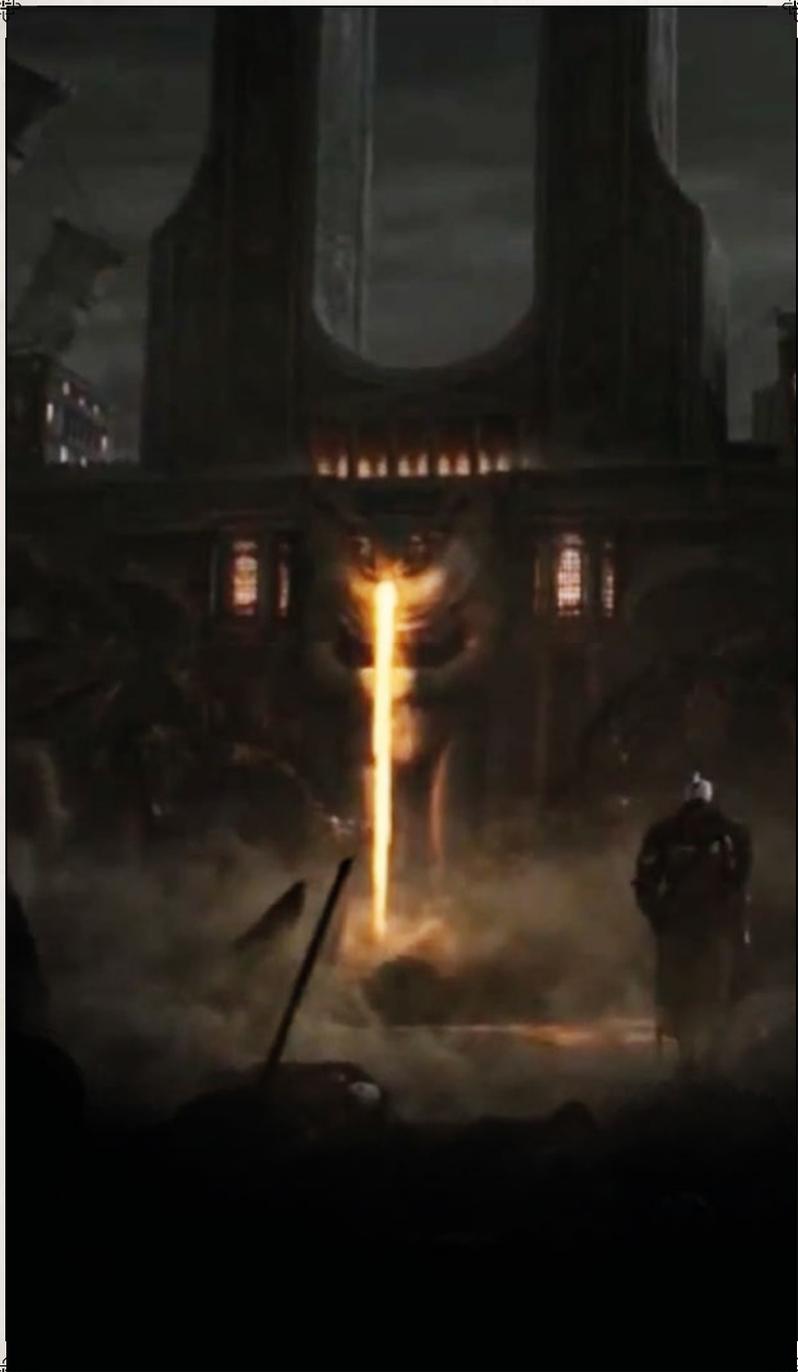
*Pero fue esa desmedida ambición la que lo llevó a su ruina. Obsesionado con crear una fortaleza impenetrable en la que apostar su trono, terminó atrayendo a la catástrofe: el incommensurable peso de la estructura empezó a sumirla en las fauces de la tierra. Hoy no queda en pie más que el Iron Keep, mientras la construcción en sí misma desaparece paulatinamente bajo el hierro fundido.*

*Asesinado en el ocaso de su imperio, la apariencia actual del Old Iron King dista mucho de la de antaño, tras la mutación de su cuerpo en el de Tierra Icorosa. Su alma ha quedado poseída para siempre por el gran mal que esconden las llamas, esa eterna malevolencia cuyo nombre jamás debe repetirse.*

## INTRODUCCIÓN

La expansión Old Iron King está diseñada para utilizarse con *Dark Souls™: The Board Game*. El Old Iron King es un megajefe, un poderoso enemigo al que los jugadores pueden enfrentarse tras haber superado varias batallas, un minijefe y un jefe principal.





# ÍNDICE

La expansión *Old Iron King* incluye artículos en inglés, francés, alemán, italiano y español.

Las cartas marcadas con el icono universal  están diseñadas para poder usarse en todos los idiomas. Las cartas con uno de los iconos de bandera  se usan únicamente en el idioma correspondiente de entre los cinco disponibles. Antes de jugar por primera vez, asegúrate de apartar todas las cartas que tengan iconos de bandera distintos al del idioma que hayas elegido. Debes quedarte únicamente con las cartas universales y aquellas marcadas con la bandera del idioma que prefieras.

La expansión *Old Iron King* incluye los siguientes artículos:

- 1 anexo con las reglas de la expansión
- 1 figura del Old Iron King
- 1 rueda de salud del Old Iron King
- 1 carta de datos del Old Iron King
- 12 cartas de acción del Old Iron King
- 6 cartas de Fire Beam
- 2 cartas de tesoro del Old Iron King
- 4 cartas de batalla de nivel 4
- 1 tablero de megajefe



Para descargar este manual en tu idioma, ve a:

[steamforged.com/darksouls-expansions-rules](https://steamforged.com/darksouls-expansions-rules)



*Old Iron King*





Tablero de megajefe



Carta de datos y cartas de acción



Cartas de tesoro



Rueda de salud



Cartas de Fire Beam



Cartas de batalla de nivel 4





## PREPARACIÓN DESPUÉS DEL JEFE PRINCIPAL

Antes de que un grupo pueda enfrentarse al desafío que supone una expansión de megajefe, los jugadores tendrán que restablecer ciertos elementos del juego tal y como lo hicieron tras el minijefe (consulta «Preparación después del minijefe» en la pág. 9 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*).

Cuando los personajes derroten al jefe principal, añade sus cartas de tesoro al inventario. A continuación, retira todos los tableros excepto el de hoguera y mételos en la caja del juego. En el paso 1 (preparación de tableros), coloca el tablero de megajefe a doble cara de forma que la entrada coincida con una de las puertas del tablero de hoguera.

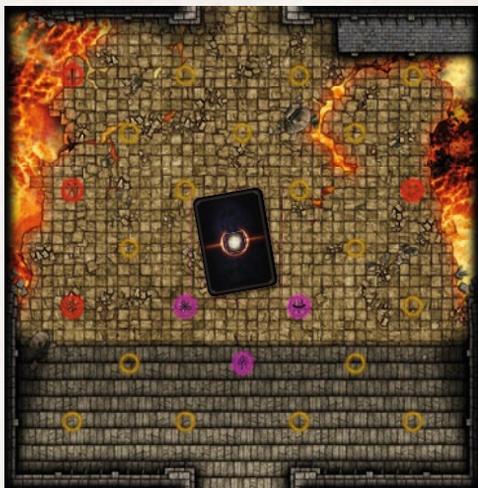
Asegúrate de que la cara visible sea la que tiene los nodos de aparición de enemigos (🚫, ✖️, ❄️, 🌀) y los nodos de aparición de obstáculos (🌀, 🌀, 🌀, 🌀) (y *no* el nodo de aparición del megajefe 👁️).

Restablece las llamas de la hoguera en el paso 2 de la forma habitual y, en el paso 4,

coge los artículos de juego del megajefe. Completa el paso 4 (cartas de batalla) tal y como se explica a continuación y sáltate los pasos 5-7, ya que no se realiza ningún cambio en los cartones de personaje, el mazo de tesoros o las fichas después de la batalla contra el jefe principal.

En lugar de cuatro batallas aleatorias de distintos niveles, el grupo librará únicamente una batalla de nivel 4 antes del enfrentamiento con el megajefe. Selecciona al azar una de las cuatro cartas de **batalla de nivel 4** que se entregan con el megajefe y colócala boca abajo en el tablero de megajefe. Ten en cuenta que en algunas batallas de nivel 4 se utilizan componentes de las expansiones de *Dark Souls™: The Board Game*. Si te falta alguno de los artículos enumerados en la carta de batalla de nivel 4 descubierta, escoge otra en su lugar al azar.

La cara de batalla  
del tablero de megajefe



## CARTAS DE BATALLA DE NIVEL 4

Las batallas de nivel 4 representan un nuevo tipo de batalla en *Dark Souls™: The Board Game* para las expansiones de los megajefes. Antes de enfrentarte a un megajefe, tienes que superar una batalla de nivel 4. Una vez superada, no podrás volver a librarla, sino que tendrás que preparar la batalla contra el megajefe junto al tablero de hoguera.



Las cartas de batalla brindan toda la información necesaria para preparar una batalla. Cada carta de batalla incluye la siguiente información:

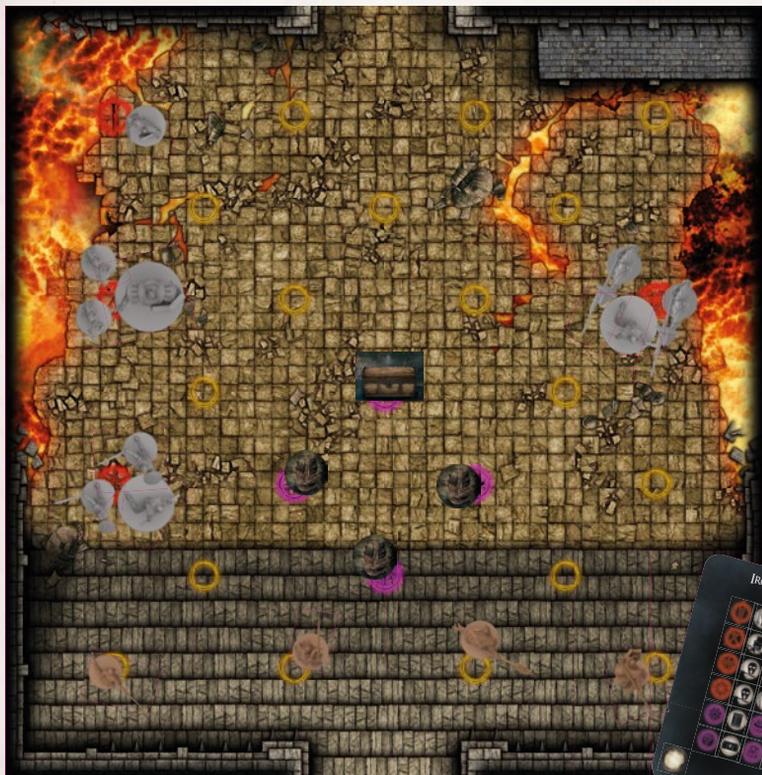
1. Nombre
2. Aparición de enemigos
3. Aparición de obstáculos
4. Iconos de trampa
5. Nivel de dificultad
6. Conjuntos necesarios
7. Símbolo de conjunto

La información de una carta de batalla de nivel 4 es similar a la de las cartas de batalla de los niveles 1-3 (consulta la pág. 17 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*). Sin embargo, en estas legendarias batallas hay el doble de nodos de aparición de enemigos y de obstáculos; por otro lado, si incluyen trampas, también habrá bastantes más nodos de trampa que en esas mismas batallas de nivel 1-3. Asimismo, en una batalla de nivel 4, los cuatro nodos situados a lo largo de la pared de la entrada son nodos de entrada (en lugar de los tres nodos habituales en las batallas de nivel más bajo).

## FINALIZAR UNA BATALLA DE NIVEL 4

Si el grupo derrota a todos los enemigos y no mueren personajes, el grupo gana y se eliminan todos los cubos negros y rojos de las barras de resistencia de los personajes (consulta «La barra de resistencia» en la pág. 20 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*). A continuación, añade 8 almas por personaje a la reserva de almas.





*Ejemplo de una batalla de nivel 4: Ironhearth Hall*

## PREPARACIÓN DESPUÉS DE UNA BATALLA DE NIVEL 4

Una vez que el grupo haya derrotado a todos los enemigos de la batalla de nivel 4, comenzará la batalla contra el megajefe.

Coloca las figuras de los personajes en el tablero de hoguera. En ese momento, el grupo podrá visitar al Blacksmith Andre y a la Firekeeper, pero no podrán seguir explorando. Ten en cuenta que, tras superar una batalla de nivel 4, los

personajes no podrán descansar en la hoguera a menos que paguen una llama. A continuación, retira todas las fichas y figuras del tablero de megajefe y dale la vuelta para dejar la cara con el nodo de aparición de megajefe al descubierto. Colócalo de forma que la entrada coincida con una puerta del tablero de hoguera y pon la ficha de puerta de niebla en ella.



# BATALLAS CONTRA LOS MEGAJEFES

## PRINCIPIOS BÁSICOS SOBRE LOS MEGAJEFES

Tras vencer en una batalla de nivel 4, un megajefe te estará esperando. Las batallas contra megajefes son el reto definitivo para el grupo en *Dark Souls™: The Board Game*. A menudo, los megajefes cuentan con más salud que los jefes principales y sus ataques pueden resultar incluso más devastadores.

Los megajefes se rigen por casi todas las reglas correspondientes a los demás enemigos, pero presentan también diferencias muy importantes. En general, se deben seguir las reglas estándar de las batallas contra los enemigos y de su activación, a excepción de lo que se detalla a continuación.



## CARTAS DE DATOS DE MEGAJEFE

Las cartas de datos de megajefe contienen prácticamente la misma información que las demás cartas de datos de jefe. Cada carta de datos de megajefe incluye la siguiente información:



1. Nombre
2. Nivel de amenaza
3. Tamaño del mazo de acciones
4. Salud inicial
5. Punto de enfurecimiento
6. Valores de bloqueo y aguante
7. Habilidad especial
8. Icono de megajefe y símbolo de conjunto

Esta información es idéntica a la de las cartas de datos de jefe (consulta «Cartas de datos de jefe» en la pág. 26 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*), excepto por el icono de megajefe correspondiente  en lugar del icono de minijefe o de jefe principal.

## CARTAS DE ACCIÓN DE MEGAJEFE



Las cartas de acción de megajefe funcionan igual que las demás cartas de acción de jefe (consulta «Cartas de acción» en la pág. 27 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*).

Ten en cuenta, no obstante, que muchos megajefes cuentan con una preparación del mazo de acciones más detallada que se explica en las respectivas reglas sobre el inicio de su batalla, o cartas y efectos adicionales que se describen en sus reglas sobre los «Artículos de juego personalizados».



# INICIO DE LA BATALLA CONTRA EL MEGAJEFE OLD IRON KING

Cuando los jugadores se decidan a cruzar la puerta de niebla, coloca las figuras de los personajes en los nodos de entrada al lado de la puerta, pero recuerda que en un nodo no puede haber más de tres figuras. Luego, coloca la ficha de ataque en uno de los personajes y la figura del megajefe en el nodo del Iron King (consulta la página 13) frente a la puerta, con el sector frontal mirando al centro del tablero de megajefe.

La siguiente fase en la preparación de la batalla contra el Old Iron King consiste en crear el mazo de acciones del jefe de la siguiente manera:

1. Separa las seis cartas de acción estándar, las tres cartas de acción instintiva (🔥), las tres cartas de enfurecimiento (👊) y las seis cartas de rayo (⚡).
2. Elige tres cartas de acción estándar al azar y barájalas. Ten en cuenta que hay más cartas de acción de las que necesitas. Así, el Old Iron King podrá actuar de formas distintas cada vez que te enfrentes a él.
3. Descubre una de las tres cartas al azar por cada lápida que haya en la batalla de nivel 4.

4. Coge las tres cartas de acción instintiva (🔥), todas llamadas Fire Beam, júntalas con las tres cartas de acción estándar aleatorias y baraja las seis cartas para crear el mazo de acciones. Colócalo bocabajo en un lugar accesible fácilmente.

Una vez que tengas listo el mazo de acciones del Old Iron King, coge las seis cartas de rayo, barájalas y colócalas bocabajo junto al mazo de acciones, también en un lugar accesible.

En ese momento, la batalla contra el megajefe puede comenzar.

Cuando su salud se reduzca al punto de enfurecimiento o por debajo de este, el Old Iron King se enfurecerá. Las tres cartas de Fire Beam aumentarán en 1 punto sus valores de daño y de dificultad de evasión. Añade entonces una carta de acción de enfurecimiento aleatoria e introdúcela en el mazo de acciones antes de barajarlo. Ten en cuenta que, a partir de ahora, los jugadores tendrán que volver a aprenderse el patrón de ataque del Old Iron King, así como enfrentarse a ataques de rayo más potentes y a una poderosa carta de enfurecimiento.



Cartas de acción instintiva



Cartas de acción de enfurecimiento



Cartas de rayo

## FIN DE LA BATALLA CONTRA LOS MEGAJEFES

Cuando el grupo derrote al megajefe, ¡habrá ganado el juego! Los megajefes cuentan con sus propias cartas de tesoro que podrán añadirse al inventario una vez derrotados, pero solo se usarán en campañas personalizadas en las que el grupo continúe su aventura tras haber vencido a un poderoso megajefe (consulta «Reglas de la campaña» en la pág. 32 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*).

# ARTÍCULOS DE JUEGO PERSONALIZADOS

Las expansiones de megajefes incluyen artículos de juego personalizados que añaden retos y oportunidades únicos para los jugadores de *Dark Souls™: The Board Game*.

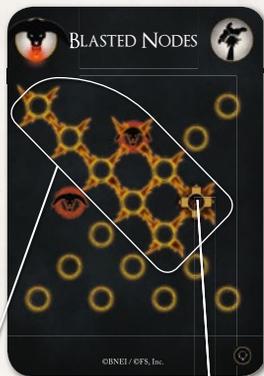
## EL MORADOR DEL HIERRO FUNDIDO

Solo hay tres **nodos del Iron King**  en los que este puede situarse durante la batalla. El Old Iron King se sumerge en esos tres nodos y vuelve a emerger de ellos durante sus ataques de rayo.

La zona situada detrás de los nodos del Iron King está cubierta de lava. Las figuras no pueden moverse hacia el sector trasero del Old Iron King ni tampoco internarse en esa zona. Toda esa área a las espaldas del Old Iron King se considera una pared del tablero (consulta «Sectores de los jefes» en la pág. 28 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*).

## ATAQUES DE RAYO

La batalla contra el *Old Iron King* introduce además un mazo de cartas de rayo que se utilizan cuando este se sumerge en la lava y emerge lanzando un rayo de lava fundida con la palma de la mano. Al descubrir un icono de ataque de **rayo**, los jugadores sacan y resuelven una carta de rayo.



*Nodos a los que se dirige el ataque de rayo*



*Nodo de movimiento*



El icono de rayo representa un tipo de ataque mágico especial. En lugar de atacar a los personajes de un sector o a los que están situados a una distancia concreta, los ataques de rayo van dirigidos a todos los personajes de varios nodos específicos. Para resolver un ataque de rayo, descubre primero la carta superior del mazo de rayo y mueve el *Old Iron King* al nodo indicado, con el sector frontal mirando al centro del tablero de megajefe. Todas las figuras que se encuentren en el mismo nodo que el *Old Iron King* serán expulsadas a cualquier nodo adyacente (de la misma forma que se resuelven los iconos de salto ) . A continuación, mira la carta de rayo para saber qué nodos se ven afectados y resuelve el ataque mágico contra todos los personajes a los que vaya dirigido. Por último, descarta la carta de rayo.

Si el mazo de rayo está vacío al resolver una carta de acción con el icono correspondiente, crea un nuevo mazo de rayo cogiendo la pila de cartas descartadas y poniéndola boca abajo *sin* barajarla. Después de esto, el combate sigue con normalidad.



## ESCENARIO DE CAMPAÑA

# MÁS ALLÁ DE LA MUERTE

### *Dark Souls™ 2*

*Tras la caída del Old Dragonslayer, no podréis permitir os el lujo de descansar, sino que deberéis dirigir vuestra mirada al Iron Keep. Es ese vuestro verdadero destino, lejos del camino que ya conocéis. A poca distancia del Puente del umbral os topareis con vuestro primer desafío, el infame Smelter Demon, una criatura tan responsable de la destrucción de estas tierras como la propia locura de su señor. Eliminad a ese portentoso goliath y vuestra recompensa será el enfrentamiento contra el caballero Pursuer, que va tras vuestra maldición sin perder de vista los pasos que dais por la monstruosa tumba. Finalmente, si superáis ese desafío, conoceréis a vuestro verdadero adversario: el mismísimo Old Iron King.*

A continuación te ofrecemos una campaña ampliada con el Old Iron King y el contenido de las expansiones

*Explorers* y *Iron Keep* que podrás jugar a lo largo de cuatro sesiones. Las batallas se extraen de un mazo de batallas común compuesto por cartas del juego principal, de la expansión *Explorers* y de la expansión *Iron Keep*. Para las batallas de nivel 4 se usarán las de la expansión *Old Iron King*.

Al preparar la parte 3 y la parte 4, coloca el tablero de megajefe a doble cara por el lado con los nodos de aparición de enemigos  y los nodos de aparición de obstáculos , de forma que la entrada coincida con una puerta del tablero de la batalla de nivel 3 en lugar del tablero de hoguera. Una vez superada la batalla de nivel 4, dale la vuelta al tablero de megajefe. Cuando el grupo descansa en la hoguera, las batallas de nivel 4 no se restablecen, a diferencia de las batallas de nivel 1-3.

## PARTE 1 TORRE DE LA LLAMA

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 2
- Old Dragonslayer (minijefe)



## PARTE 2 PUENTE DEL UMBRAL

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 3
- Smelter Demon (jefe principal)



## PARTE 3 SALÓN DEL CORAZÓN DE HIERRO

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 4 en Fortress Gates
- Pursuer (jefe principal)



## PARTE 4 ÍDOLO DE EYGIL

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 4 en Blazing Furnace
- Old Iron King (megajefe)





Franquicia *Dark Souls™* de: 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 y Jamie Perkins

**Jefes de desarrollo:** David Carl y Alex Hall

**Diseño gráfico y estructura:** Tom Hutchings

**Diseño de texturas:** Ed Bouelle

**Escritor principal:** Sherwin Matthews

**Edición:** Darla Kennerud

**Modelado:** 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 patrocinadores de Kickstarter y contribuyentes tardíos

