

A detailed illustration of the Old Iron King, a dragon-like creature with a metallic, scaly body and glowing red, vein-like patterns. It is breathing fire, with bright orange and yellow flames rising from its mouth and surrounding its head. The background is dark and smoky, with some faint, glowing particles.

DARK SOULS™
THE BOARD GAME

OLD IRON KING



OLD IRON KING



Aujourd'hui, personne ne se souvient de l'identité de l'homme devenu le Old Iron King, qui n'était jadis qu'un seigneur mineur de faible renom. Aidé par Sir Alonne, un chevalier énigmatique venu de l'est, sa soif de pouvoir permit d'ériger un vaste empire invincible sur les vestiges de l'ancien royaume de Venn. Pas même la malédiction des morts-vivants n'a pu ternir sa vision, puisqu'il les chassa et emprisonna leurs corps sans vie.

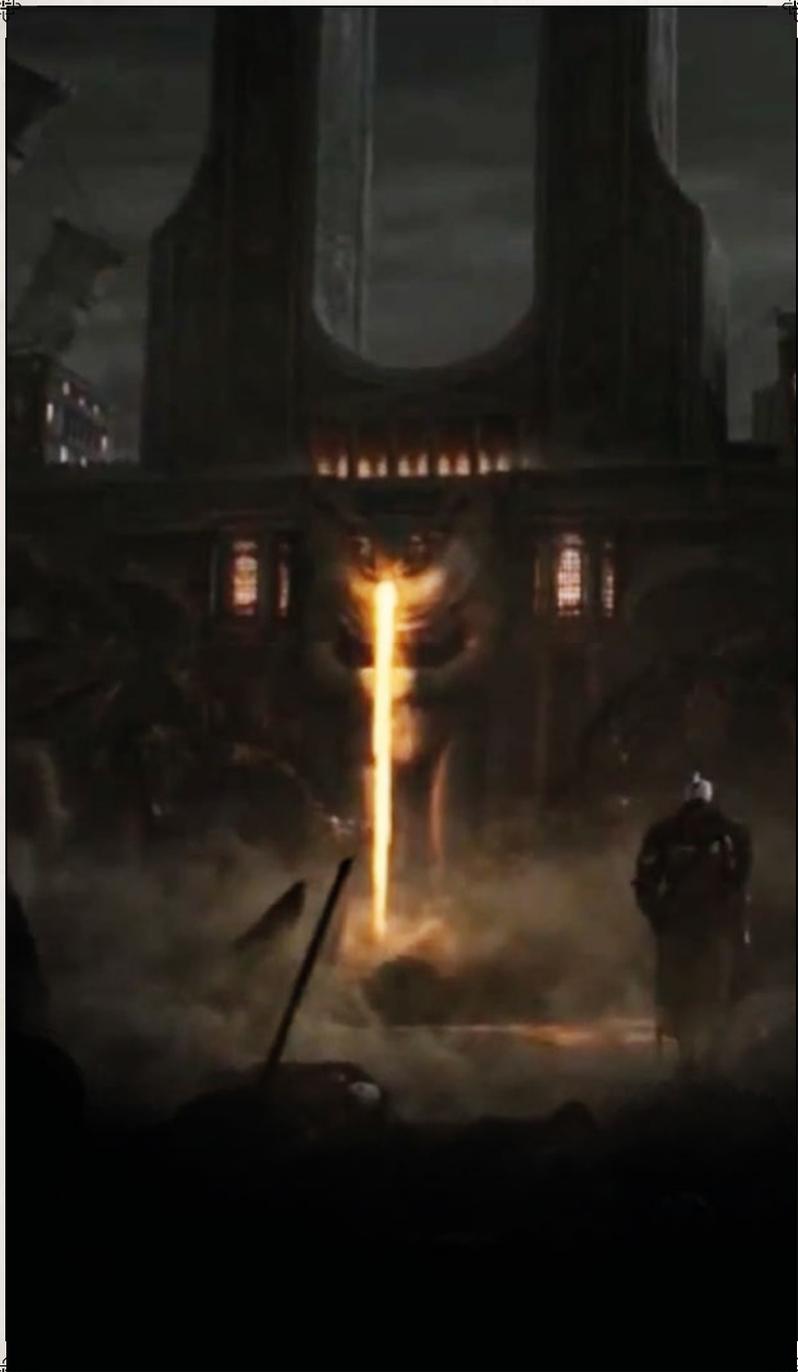
Mais c'est son orgueil démesuré qui le perdit. Dans son obsession de créer une forteresse imprenable pour son trône, il précipita un désastre : le poids immense de la structure la fit commencer à s'effondrer dans les profondeurs de la terre sur lesquelles elle se dressait. Il ne reste aujourd'hui plus rien sous l'Iron Keep, et l'édifice lui-même disparaît lentement dans le fer en fusion.

Assassiné dans les derniers instants de son empire, l'ancien Old Iron King n'est plus celui qu'il était jadis, son corps ayant été transformé par cette terre ichoreuse. Son âme a depuis été possédée pour l'éternité par le terrible démon des flammes, cette entité malveillante éternelle dont le nom ne doit jamais être répété.

INTRODUCTION

L'extension Old Iron King est destinée à être utilisée avec *Dark Souls™: The Board Game*. Le Old Iron King 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 *Old Iron King* 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 *Old Iron King* inclut les éléments suivants :

- 1 x Encart de règles
- 1 x Figurine Old Iron King
- 1 x Compteur de santé Old Iron King
- 1 x Carte de données Old Iron King
- 12x Cartes de comportement Old Iron King
- 6 x Cartes Rayon ardent
- 2 x Cartes trésor Old Iron King
- 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



Old Iron King





Plateau de jeu Méga boss



Cartes de données et cartes de comportement



Cartes trésor



Compteur de santé



Cartes Rayon ardent



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 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 :

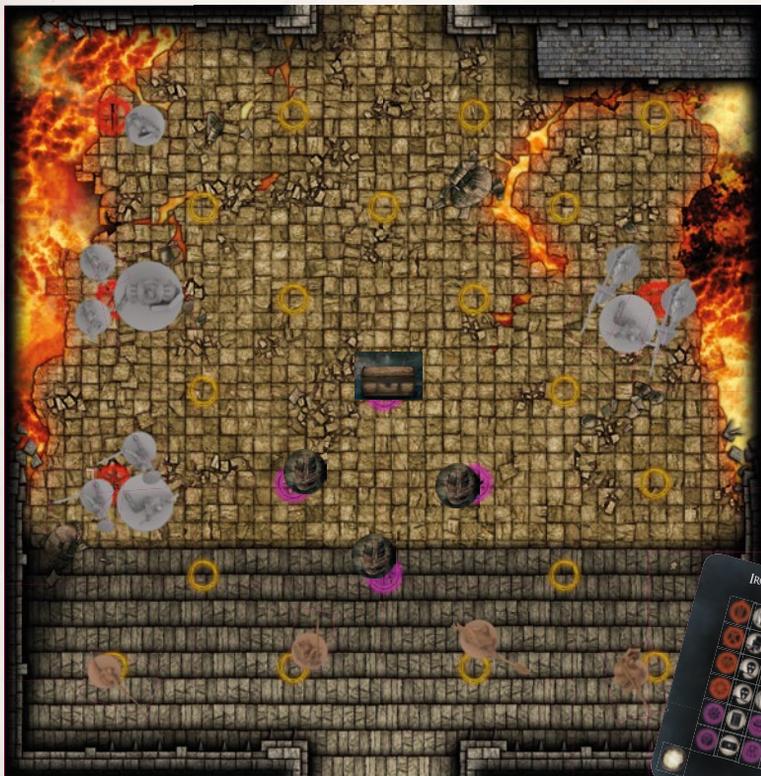
1. Nom
2. Apparition de l'ennemi
3. Apparition sur le terrain
4. Icônes de piège
5. Niveau de difficulté
6. Sets requis
7. Symbole de set

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 : Ironhearth Hall

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 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 OLD IRON KING

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 méga boss sur le repère du Iron King (voir page 13) à l'opposée de l'entrée, avec son arc avant face au centre du plateau de jeu méga boss.

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

1. Séparez les six cartes de comportement standards, les trois cartes de comportement Signature , les trois cartes d'Intensification  et les six cartes de Rayon ardent .
2. Prenez aléatoirement trois cartes de comportement standards puis mélangez-les. (Notez qu'il y a plus de cartes de comportement que nécessaire. Cela permet au Old Iron King de se comporter différemment à chaque confrontation.)
3. Révélez une carte aléatoire sur les trois pour chaque pierre tombale trouvée dans la rencontre de niveau 4.

4. Prenez les trois cartes de comportement Signature , toutes étant des Fire Beam, et ajoutez-les aux trois cartes de comportement aléatoires, puis mélangez les six cartes pour créer le paquet de comportement. Placez-le face cachée à portée de main.

Une fois le paquet de comportement du Old Iron King créé, piochez les six cartes Rayon, 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 du Old Iron King est réduite à son point d'intensification ou moins, le Old Iron King passe en mode intensification. Les trois cartes de Rayon ardent voient maintenant leurs dégâts et difficulté d'esquive augmenter de 1. Ajoutez une carte de comportement Intensification au hasard et mélangez-la dans le paquet comportement. Notez que les joueurs devront désormais réapprendre le schéma d'attaques du Old Iron King tout en ayant à faire face à des attaques de rayon améliorées et une puissante carte Intensification.



Cartes de comportement Signature



Cartes de comportement Intensification



Cartes Rayon 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*.

HABITANT DU FER EN FUSION

Il n'y a que trois **repères Iron King** , sur lesquels Old Iron King peut être placé pendant la rencontre. Le Old Iron King plonge et émerge de ces trois repères lors de ses attaques de Rayon.

La zone derrière les repères du Iron King est constituée de lave. Les figurines ne peuvent jamais se déplacer dans l'arc arrière du Old Iron King et dans cette zone. La zone derrière le Old Iron King est traitée de la même manière que le mur d'une tuile de jeu (voir « Arcs de Boss » à la p. 28 du livre de règles *Dark Souls™: The Board Game*.)

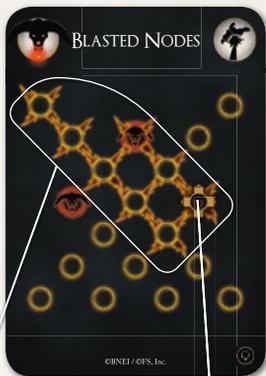
ATTAQUES DE RAYON

La rencontre du *Old Iron King* introduit également un paquet de cartes Rayon qui sont utilisées lorsque le *Old Iron King* plonge dans la lave puis en émerge en tirant un rayon d'énergie en fusion de la paume de sa main. Lorsqu'une icône d'attaque **Rayon** est révélée, les joueurs piochent et résolvent une carte Rayon.



L'icône Rayon indique un type spécial d'attaque magique. Au lieu d'attaquer

les personnages dans un arc précis ou avec une portée spécifique, l'attaque Rayon cible tous les personnages sur des repères donnés. Pour résoudre une attaque Rayon, révélez d'abord la carte supérieure du paquet Rayon et déplacez le *Old Iron King* sur le repère de mouvement du *Old Iron King* indiqué, en plaçant son arc avant face au centre du plateau de jeu Méga boss. Toutes les figurines qui se trouvent sur le même repère que le *Old Iron King* sont poussées sur un repère adjacent (de la même manière que se résout une icône Bond ) . Ensuite, regardez la carte Rayon pour voir quels repères sont affectés et résolvez l'attaque magique contre les éventuels personnages ciblés. Enfin, défaussez la carte Rayon.



Repères ciblés par l'attaque de Rayon



Repère de mouvement

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

SCÉNARIO DE CAMPAGNE

ALLER AU-DELÀ DE LA MORT

Dark Souls™ 2

Lorsque le Vieux Tueur de dragon s'effondre, ne vous reposez pas mais tournez plutôt les yeux vers l'Iron Keep. Il s'agit de votre véritable destination, bien loin du chemin que vous connaissez déjà. Traverser tant bien que mal le Pont du Seuil sera votre premier défi, sous la forme du Smelter Demon, une créature aussi responsable que la folie de son dirigeant de la destruction de cette terre. Renversez cette force de la nature impressionnante et votre récompense sera de rencontrer le chevalier Pursuer, qui vous pistera à travers cette tombe monstrueuse. Enfin, si vous parvenez à arriver indemne jusqu'ici, vous rencontrerez votre véritable adversaire, qui n'est nul autre que le Old Iron King lui-même.

Ce qui suit est une campagne étendue proposant le Old Iron King et le contenu des extensions *Explorers* et *Iron Keep* qui peut être joué sur une série de quatre sessions de

jeu. Les rencontres doivent être piochées dans un paquet composé de rencontres du jeu de base, de l'extension *Explorers*, et de l'extension *Iron Keep*. Les rencontres de niveau 4 doivent être tirées dans l'extension *Old Iron King*.

Pendant la mise en place des sections 3 et 4, placez le plateau de jeu Méga boss à deux faces de façon à ce que le côté indiquant les repères d'apparition ennemie     et de terrain     soit face visible, puis alignez l'entrée avec une entrée de la rencontre de niveau 3 plutôt que celle de la tuile de feu de camp. Lorsque la rencontre de niveau 4 est remportée, retournez le plateau de jeu Méga boss. Lorsque le groupe se repose au feu de camp, la rencontre de niveau 4 n'est pas réinitialisée comme les rencontres de niveau 1-3.

SECTION 1 TOUR DE FLAMME

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 2
- Old Dragonslayer (Boss secondaire)



SECTION 2 PONT DU SEUIL

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 3
- Smelter Demon (Boss principal)



SECTION 3 LA SALLE DU FOYER DE FER

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
- Fortress Gates Rencontre niveau 4
- Pursuer (Boss principal)



SECTION 4 L'IDOLE D'EYGIL

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 4 Blazing Furnace
- Old Iron King (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 : Ed Bouelle

Auteur principal : Sherwin Matthews

Révision : Darla Kennerud

Modelage : 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.

