

A detailed illustration of the Old Iron King, a large, grotesque dragon-like creature with a heavily armored, scaly body. Its head is the central focus, showing a wide, menacing grin with numerous sharp, yellow teeth. The creature's body is covered in intricate, glowing red and orange patterns, suggesting a molten or metallic texture. The background is dark and atmospheric, with hints of a cavernous or hellish environment. The overall color palette is dominated by warm, fiery tones of orange, yellow, and red, contrasting with the dark shadows.

DARK SOULS™
THE BOARD GAME

OLD IRON KING



OLD IRON KING



Nessuno ricorda la vera identità dell'uomo che divenne Old Iron King, in passato un piccolo signore dal nome sconosciuto. Aiutato da Sir Alonne, un cavaliere enigmatico dell'est, la sua sete di potere creò un impero vasto e indomito, ricavato dal vecchio regno di Venn. Nemmeno la maledizione dei Non Morti poteva fermarlo; li perseguitò e imprigionò i loro corpi senza vita.

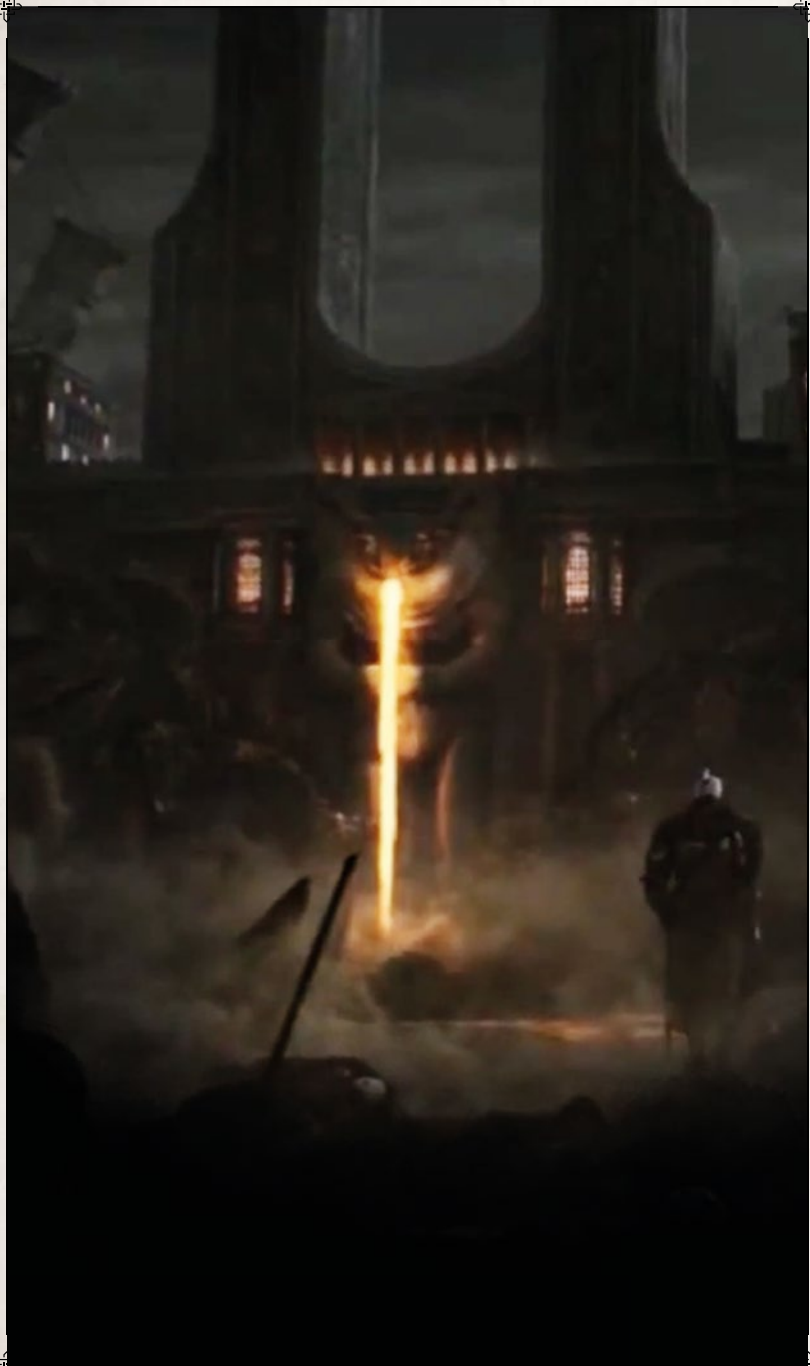
Ma la sua arroganza divenne presto la sua rovina. La sua ossessione di ricavare il suo trono da una fortezza inespugnabile si rivelò presto un disastro: il peso immenso della struttura iniziò a trascinarlo nelle profondità della terra sottostante. Oltre a Iron Keep non è rimasto nulla, la stessa struttura sta lentamente scomparendo nel ferro fuso.

Assassinato negli ultimi momenti del suo impero, la forma di Old Iron King non è più quella di una volta. Il suo corpo si è trasformato in Ichorous Earth. La sua anima è posseduta eternamente dal grande male che abita le fiamme, quell'eterna malevolenza il cui nome non deve essere pronunciato.

INTRODUZIONE

L'utilizzo dell'espansione Old Iron King è inteso solo per il gioco di *Dark Souls™: The Board Game*. Old Iron King è un mega boss, un nemico potente che i giocatori possono affrontare dopo aver superato numerosi scontri, un mini boss e un boss principale.





CONTENUTO

L'espansione *Old Iron King* comprende componenti in inglese, francese, tedesco, italiano e spagnolo. Le carte che riportano l'icona universale  possono essere usate in tutte le lingue. Le carte che riportano una delle icone bandiera      sono da usare solo in una delle cinque lingue. Prima di giocare per la prima volta, assicurati di scartare le carte che riportano l'icona della bandiera della lingua indesiderata. In questo modo avrai soltanto le carte universali e quelle con il simbolo della lingua da te preferita.

L'espansione *Old Iron King* include i componenti seguenti:

- 1 libretto delle regole
- 1 miniatura Old Iron King
- 1 disco della salute Old Iron King
- 1 carta dei dati Old Iron King
- 12 carte Comportamento Old Iron King
- 6 carte Fire Beam
- 2 carte Tesoro Old Iron King
- 4 carte Scontro di livello 4
- 1 pannello Mega boss



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



Old Iron King





Pannello Mega boss



Carte dei dati e carte Comportamento



Carte Tesoro



Disco della salute



Carte Fire Beam



Carte Scontro di livello 4





PREPARAZIONE DOPO IL BOSS PRINCIPALE

Prima che il gruppo possa affrontare le sfide di un'espansione mega boss, i giocatori devono azzerare alcuni elementi del gioco, come per il mini boss (vedi 'Preparazione dopo il mini boss' a pag. 9 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*).

Non appena i personaggi sconfiggono il boss principale, aggiungi le carte Tesoro del boss principale all'inventario. Poi prendi tutti i pannelli tranne il pannello Falò e posizionali all'interno della scatola del gioco. Per il punto 1 (Preparazione pannelli), posiziona il pannello Mega boss a due facce allineando la porta con una delle porte sul pannello Falò. Assicurati che il lato superiore mostri i nodi di posizionamento de i nemici (↑, ✕, ✖, ✎) e i nodi di posizionamento elementi a terra (✎, ♁, ♁, ♁) (non il lato con il posizionamento del mega boss (👁)). Azzerare le scintille del falò come da punto 2, e al punto 4 trova gli elementi di gioco

per il mega boss. Esegui il punto 4 (Carte Scontro) come spiegato di seguito, e salta i punti 5-7 visto che non sono previsti cambiamenti nelle schede personaggio, nel mazzo di carte Tesoro, o nei segnalini dopo lo scontro con il boss principale.

Invece di quattro scontri casuali di diversi livelli, il gruppo affronterà solo uno scontro di livello 4 prima dello scontro finale con il mega boss. Scegli una delle quattro carte **Scontro di livello 4** qualsiasi in dotazione con il Mega Boss e posizionala sul pannello Mega boss senza scoprirla. Alcuni scontri di livello 4 usano componenti dalle espansioni di *Dark Souls™: The Board Game*. Se ti mancano alcuni componenti richiesti da una carta Scontro di livello 4, scegline un'altra per sostituirla.



*Il lato Scontro
del pannello Mega boss*



CARTE SCONTRO DI LIVELLO 4

Gli scontri di livello 4 sono un nuovo tipo di scontri per *Dark Souls™: The Board Game* e vengono usati con le espansioni mega boss. Prima di iniziare uno scontro con un mega boss, devi aver superato lo scontro di livello 4. Una volta superato non sarà più possibile ripetere lo scontro di livello 4, ma dovrai preparare lo scontro mega boss direttamente adiacente al pannello Falò.



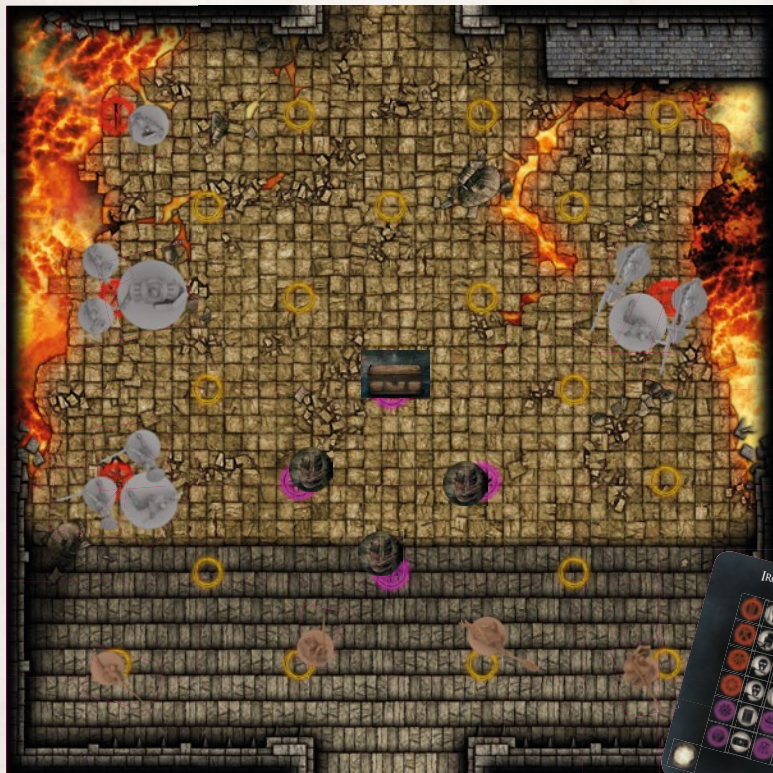
Le carte Scontro forniscono tutte le informazioni necessarie a preparare uno scontro. Ciascuna carta Scontro riporta le informazioni seguenti:

1. Nome
2. Posizionamento dei nemici
3. Posizionamento elementi a terra
4. Icone Trappola
5. Livello di difficoltà
6. Set richiesti
7. Simbolo del set

Le informazioni presenti su una carta Scontro di livello 4 hanno la stessa funzione che hanno sulle carte Scontro di livello 1-3 (vedi pag 17 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*). Tuttavia, questi scontri epici presentano il doppio dei nodi di posizionamento dei nemici ed elementi a terra, e gli scontri con trappole di livello 4 contengono più nodi con trappole rispetto agli scontri dei livelli 1-3. Inoltre, in uno scontro di livello 4 (a differenza degli scontri di livello inferiore in cui i nodi d'entrata sono solo tre) tutti e quattro i nodi lungo le pareti degli ingressi sono nodi d'entrata.

FINIRE UNO SCONTRO DI LIVELLO 4

Se il gruppo sconfigge tutti i nemici e nessun personaggio è stato ucciso, il gruppo ha vinto. Rimuovi tutti i cubetti rossi e neri dalle barre della resistenza dei personaggi (vedi 'Barra della resistenza' a pag. 20 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*). Poi aggiungi 8 anime per personaggio alla scorta di anime.



Esempio di uno scontro di livello 4: Ironhearth Hall

PREPARAZIONE SUCCESSIVA A UNO SCONTRO DI LIVELLO 4

Dopo aver sconfitto con successo tutti i nemici negli scontri di livello 4, il gruppo dovrà scontrarsi con il mega boss.

Posiziona le miniature dei personaggi sul pannello Falò. A questo punto il gruppo può far visita a Blacksmith Andre e/o il Firekeeper, ma non può esplorare oltre. I personaggi non guadagnano un riposo

gratuito dopo aver vinto uno scontro di livello 4; se si vuole riposare al falò bisogna spendere una scintilla. In seguito, rimuovi tutti i segnalini e le miniature dal pannello Mega boss e giralo dalla parte che mostra il nodo del posizionamento del mega boss. Allinea la porta con quella segnata sul pannello Falò, e posiziona il segnalino del Muro di nebbia su quella porta.



SCONTRI MEGA BOSS

MEGA BOSS - CONCETTI BASE

Dopo essere riuscito a farti strada in uno scontro di livello 4, ti attende un mega boss. Gli scontri Mega Boss sono la prova finale del gruppo in *Dark Souls™: The Board Game*. Spesso, i mega boss hanno più Salute dei boss principali e i loro attacchi possono essere anche più devastanti.

Sotto molti aspetti, i mega boss seguono le stesse regole degli altri nemici, ma con alcune differenze importanti. Segui le regole standard per gli scontri con i nemici e le attivazioni nemiche, con le eccezioni spiegate nei prossimi paragrafi.




CARTE DEI DATI MEGA BOSS

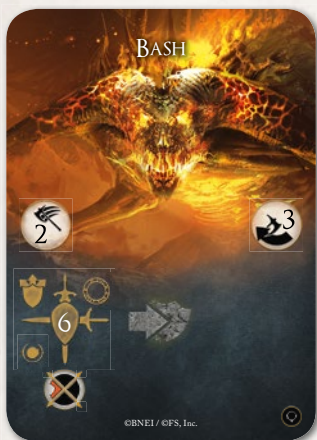
Le carte dei dati Mega boss contengono molte delle stesse informazioni che trovi su altre carte dei dati Boss. Ciascuna carta dei dati Mega boss riporta le informazioni seguenti:



1. Nome
2. Livello di minaccia
3. Dimensioni del mazzo di carte
4. Comportamento
5. Salute iniziale
6. Punto di Furore
7. Valori di parata e contrasto
8. Abilità speciale
8. Icona mega boss e simbolo del set

Queste informazioni hanno la stessa funzione che hanno sulle carte dei dati Boss (vedi 'Carte dei dati Boss' a pag. 26 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*), con la differenza che ciascun mega boss è indicato dall'icona mega boss  invece dell'icona mini boss o boss principale.

CARTE COMPORTAMENTO MEGA BOSS



Le carte Comportamento mega boss funzionano come le altre carte Comportamento (vedi 'Carte Comportamento' a pag. 27 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*).

Tuttavia, la preparazione del mazzo di carte Comportamento di molti mega boss è descritta in modo più dettagliato nel regolamento relativo agli scontri mega boss. Le carte o gli effetti aggiuntivi sono descritti nelle regole 'Personalizzazione Elementi di gioco'.



INIZIARE UNO SCONTRO OLD IRON KING MEGA BOSS

Quando i giocatori decidono di oltrepassare il Muro di nebbia, metti le miniature dei personaggi sui nodi d'ingresso vicino alla porta, tenendo presente che un nodo non può contenere più di tre miniature. Poi metti il segnalino Aggressione su uno dei personaggi e la miniatura del mega boss sul nodo Iron King (vedi pag. 13) di fronte alla porta, con l'arco d'attacco anteriore di fronte al centro del pannello Mega boss.

A questo punto si passa alla preparazione del mazzo di carte Comportamento per lo scontro Old Iron King, in questo modo:

1. Separa le sei carte Comportamento standard, le tre carte Comportamento tipico (A), le tre carte Furore (D) e le sei carte Beam (B).
2. Pesca tre carte Comportamento standard a caso, poi mischiale. (Ricorda che ci sono più carte Comportamento di quelle che servono: in questo modo Old Iron King potrà comportarsi diversamente ogni volta che lo affronti.)
3. Per ogni tomba trovata nello scontro di livello 4, scopri una carta qualsiasi tra queste tre.

4. Prendi le tre carte Comportamento tipico (A) (saranno tutte Fire Beam), aggiungile alle tre carte Comportamento casuali e mescola tutte e sei le carte per creare un mazzo di carte Comportamento. Posizionalo a portata di mano, senza scoprirlo.

Dopo aver creato il mazzo di carte Comportamento per Old Iron King, prendi le sei carte Beam, mescolale e poi mettile vicino al mazzo di carte Comportamento senza scoprirle.

A questo punto, lo scontro mega boss può iniziare.

Quando la salute di Old Iron King è pari o inferiore al suo punto di Furore, Old Iron King sarà furente. Sia il danno che la difficoltà di schivata è ora aumentata di +1 in tutte e tre le carte Fire Beam. Aggiungi una carta Comportamento Furore casuale e mischiala al mazzo di carte Comportamento. A questo punto i giocatori dovranno imparare il nuovo schema d'attacco di Old Iron King e dovranno anche affrontare attacchi potenziati e una potente carta Furore.



Carte Comportamento tipiche



Carte Comportamento Furore



Carte Beam


FINIRE LO SCONTRO MEGA BOSS

Quando il gruppo sconfigge un mega boss, vince la partita! Quando i mega boss vengono sconfitti, le loro carte Tesoro devono essere aggiunte all'inventario, ma queste sono usate solo nelle campagne personalizzate nelle quali il gruppo prosegue l'avventura dopo aver sconfitto un potente mega boss (vedi 'Regole campagna' a pag. 32 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*).

PERSONALIZZAZIONE ELEMENTI DI GIOCO

Ciascuna espansione mega boss comprende elementi di gioco personalizzati che forniscono sfide e opportunità uniche ai giocatori di *Dark Souls™: The Board Game*.

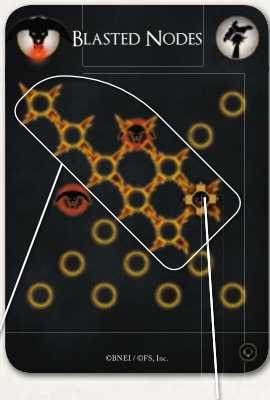
ABITANTE DELLA LAVA DI FERRO

Ci sono solo tre **nodi Iron King** , sui quali Old Iron King può essere posizionato durante lo scontro. Old Iron King scompare per poi riemergere da questi tre nodi durante i suoi attacchi Laser.

L'area dietro i nodi Iron King è fatta di lava. In nessuna occasione le miniature possono muoversi nell'arco d'attacco situato alle spalle di Old Iron King, né in quest'area. L'area alle spalle di Old Iron King è da considerare come la parete di uno dei pannelli di gioco (vedi 'Archi d'attacco Boss a pag. 28 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*).

ATTACCHI LASER

Lo scontro *Old Iron King* introduce anche un mazzo di carte Laser che vengono usate quando Old Iron King scompare nella lava ed emerge lanciando un fascio di energia fusa dal suo palmo. Quando si svela l'icona attacco **Laser**, i giocatori devono pescare e risolvere una carta Laser.




Nodi presi di mira dall'attacco Laser



Nodi di movimento



L'icona Laser indica un tipo speciale di attacco magico. Invece di attaccare i personaggi nell'arco d'attacco o a una specifica distanza, l'attacco Laser prende di mira tutti i personaggi su nodi specifici. Per risolvere un attacco Laser, scopri la prima carta del mazzo di carte Laser e muovi Old Iron King sul suo nodo di movimento indicato; l'arco d'attacco di fronte al centro del pannello Mega boss. Tutte le miniature che si trovano sullo stesso nodo di Old Iron King vengono spinte su uno qualsiasi dei nodi vicini (come avviene per l'icona Salto ). Poi controlla la carta Laser per vedere quali nodi saranno colpiti e risolvi l'attacco magico contro i personaggi da colpire. Infine, scarta la carta Laser.

Se il mazzo delle carte Laser è vuoto quando si risolve una carta Comportamento con l'icona Laser, crea il nuovo mazzo di carte Laser con la pila scartata, mettendola a faccia in giù *senza* mescolarla. Il combattimento prosegue normalmente.



SCENARIO DELLA CAMPAGNA









OLTRE LA MORTE

Dark Souls™ 2

Non v'è riposo dopo la caduta di Old Dragonslayer, volgi il tuo sguardo verso Iron Keep. Questa è la tua vera meta, lontano dal percorso che già conosci. La tua sfida ti attende oltrepassando il Ponte d'Ingresso, il vile Smelter Demon, una creatura tanto responsabile della distruzione della sua terra quanto la follia di chi la governava. Abbatti questo potente golia e la tua ricompensa sarà uno scontro con l'inseguitore cavalleresco della tua maledizione, che ti perseguita fino alla tomba mostruosa. Infine, se vincerai la sua sfida, incontrerai il tuo vero avversario: nient'altri che Old Iron King.

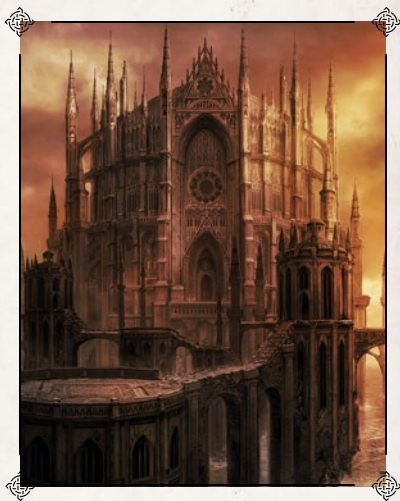
Quella che segue è una campagna estesa che prevede Old Iron King e il contenuto delle espansioni *Explorers* e *Iron Keep*, giocabili in una serie di cinque sessioni di gioco. Gli scontri devono essere

pescati da un mazzo di scontri condiviso dal gioco principale, l'espansione *Explorers* e l'espansione *Iron Keep*. Gli scontri di livello 4 devono essere pescati dall'espansione Old Iron King.

Durante la preparazione delle sezioni 3 e 4, posiziona il pannello Mega boss a due facce dal lato dei nodi di posizionamento del nemico     e elementi a terra    , e allinea la porta con una porta dello scontro di livello 3 anziché con il pannello Falò. Quando lo scontro di livello 4 termina, gira il pannello Mega boss. Quando il gruppo si riposa al falò, gli scontri di livello 4 non si azzerano come succede con gli scontri di livello 1-3.

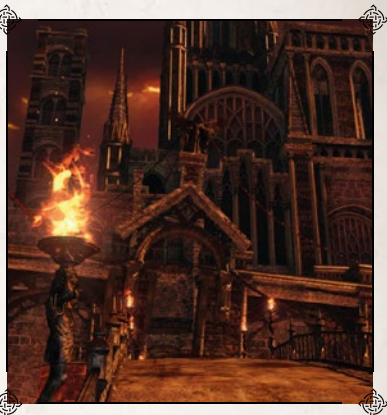
CAPITOLO 1 TORRE DI FIAMME

- Pannello Falò
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 2
- Old Dragonslayer (Mini boss)



CAPITOLO 2 PONTE D'INGRESSO

- Pannello Falò
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 3
- Smelter Demon (Main boss)



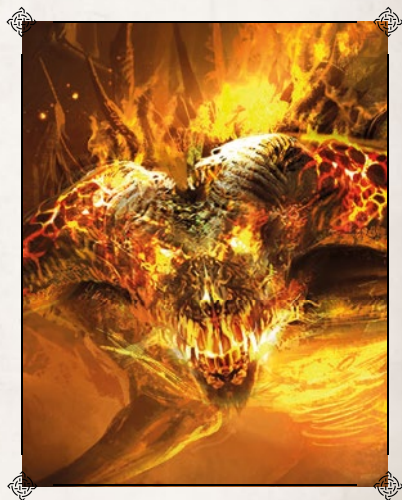
CAPITOLO 3 SALA CUORE DI FERRO

- Pannello Falò
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 4 Fortress Gates
- Pursuer (Main boss)



CAPITOLO 4 IDOLO EYGIL'S

- Pannello Falò
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 4 Blazing Furnace
- Old Iron King (Mega boss)





La serie di *Dark Souls™* è pubblicata da: 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

Progettazione grafica e layout: Tom Hutchings

Artista delle superfici: Ed Bouelle

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.

