



DARK SOULS™
THE BOARD GAME

THE FOUR KINGS

THE FOUR KINGS

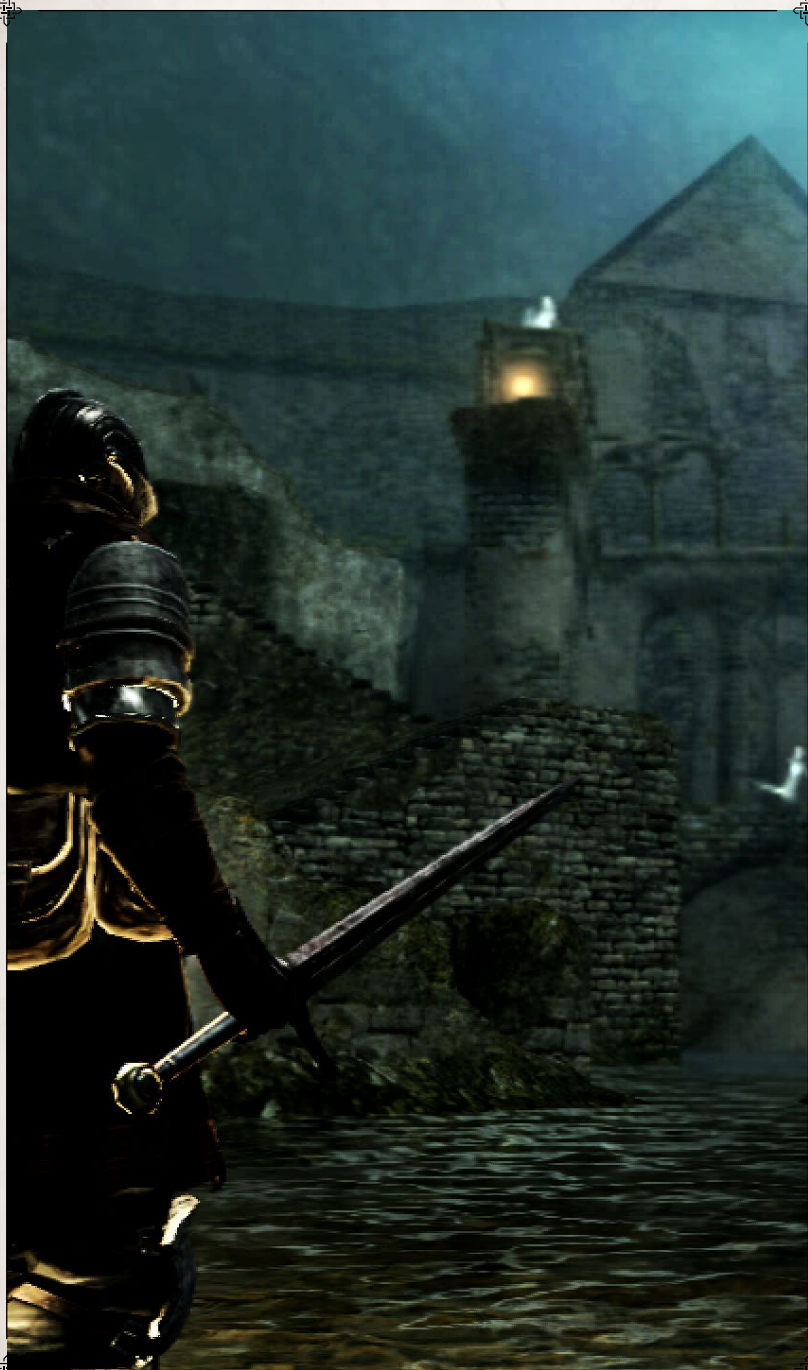
Hoy habitan el sombrío y solitario Abismo, pero los Four Kings fueron antaño grandes líderes entre los hombres, los señores de New Londo. El por aquel entonces floreciente reino se encuentra hoy en ruinas, y los Four Kings, con su virtud y humanidad ya consumidas, siguen cuidando de este anegado y cruel lugar con la ayuda de sus caballeros Darkwraith.

En un tiempo ya pasado, se decía que en reconocimiento de sus dotes de previsión, Lord Gwyn les entregó a cada uno de ellos un fragmento de su Alma de Señor. Con todo, los Four Kings se vieron arrastrados al mal, rendidos a la tentación que suponían las artes otorgadas por la serpiente primordial Darkstalker Kaatbe. Finalmente, adoptaron unos métodos tan monstruosos y peligrosos para las tierras circundantes que New Londo fue anegada, dejándolos atrapados en el Abismo junto a sus oscuros adeptos... pero todo a cambio del sacrificio de incontables almas inocentes.

Carcomidos por el resentimiento y el rencor de verse reclusos, los Four Kings se consumen en una infinita ira. Con sus repugnantes garras acechan a los vivos, buscando despojarlos de su humanidad por y para siempre, ahora que la suya se ha extinguido.



INTRODUCCIÓN

La expansión The Four Kings está diseñada para utilizarse con Dark Souls™: The Board Game. Los Four Kings representan un único megajefe, un poderoso enemigo al que los jugadores pueden enfrentarse tras haber superado varias batallas, un minijefe y un jefe principal.



ÍNDICE

La expansión *The Four Kings* 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.



Para descargar este manual en tu idioma, ve a:

steamforged.com/darksouls-expansions-rules

La expansión *The Four Kings* incluye los siguientes artículos:

- 1 anexo con las reglas de la expansión
- 4 miniaturas de los Four Kings
- 4 ruedas de salud de los Four Kings
- 1 carta de datos de los Four Kings
- 4 fichas de identificación de los Four Kings
- 20 cartas de acción de los Four Kings
- 2 cartas de tesoro de los Four Kings
- 4 cartas de batalla de nivel 4
- 1 tablero de megajefe



The Four Kings





Tablero de megajefe



Carta de datos y cartas de acción



Cartas de tesoro



Fichas de identificación

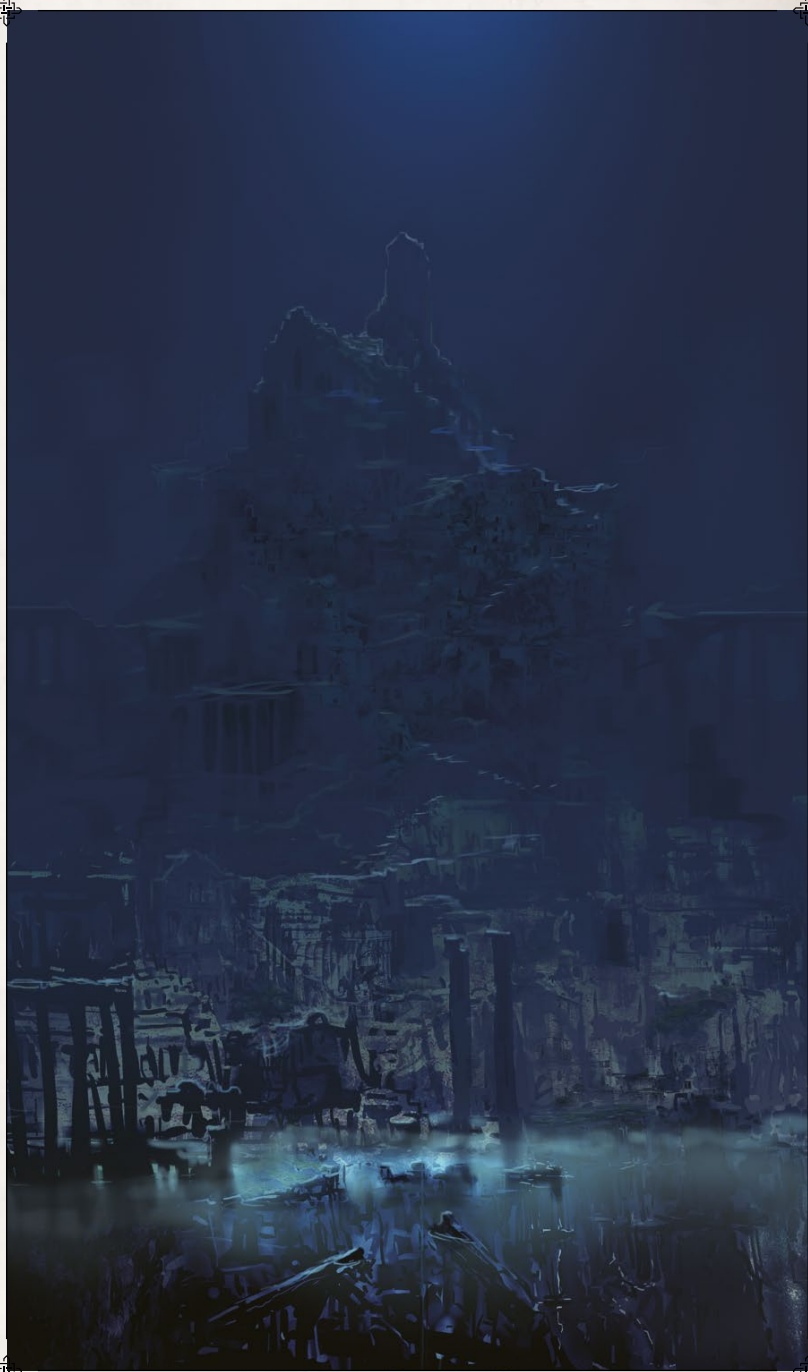


Cartas de batalla de nivel 4



Ruedas de salud





PREPARACIÓN DESPUÉS DEL JEFE PRINCIPAL

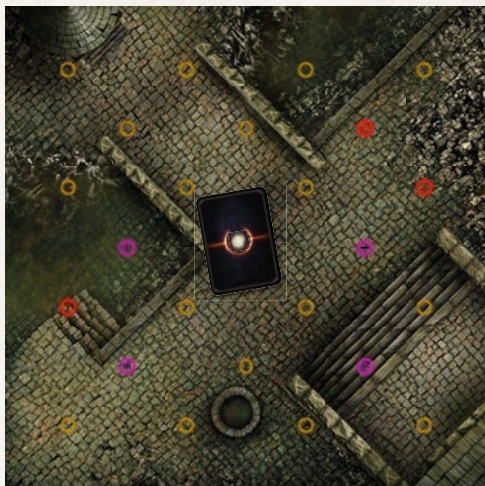
Antes de que un grupo pueda enfrentarse al desafío que supone una expansión de megajefe, los jugadores tendrán que restablecer ciertos elementos del juego tal y como lo hicieron tras el minijefe (consulta «Preparación después del minijefe» en la pág. 9 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*).

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 saltate 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 bocabajo 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: Cursed Cavern

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

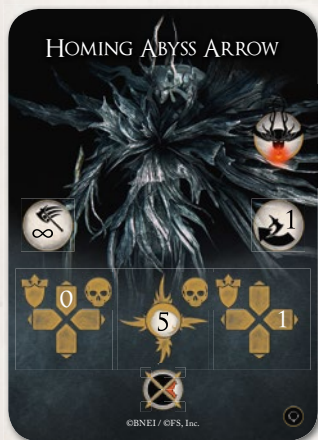
Las cartas de datos de megajefe contienen prácticamente la misma información que las demás cartas de datos de jefe. Cada carta de datos de megajefe incluye la siguiente información:

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 FOUR KINGS

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 primera figura de los Four Kings en su nodo de aparición, con el sector frontal mirando al centro del tablero de megajefe.

La siguiente fase en la preparación de la batalla contra el megajefe Four Kings consiste en crear su mazo de acciones de la siguiente manera:

1. Separa las ocho cartas de acción estándar, las cuatro cartas de acción del segundo rey, las cuatro cartas de acción del tercer rey y las cuatro cartas de acción del cuarto rey.



Cartas de acción estándar



Cartas de acción del segundo rey



Cartas de acción del tercer rey



Cartas de acción del cuarto rey

2. Elige cuatro cartas de acción estándar al azar y barájalas. Ten en cuenta que hay más cartas de acción de las que necesitas. Así, los Four Kings podrán actuar de formas distintas cada vez que te enfrentes a ellos.
3. Descubre una de las cuatro cartas al azar por cada lápida que haya en la batalla de nivel 4.
4. Baraja el mazo de acciones y colócalo boca abajo en un lugar accesible fácilmente.

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

Los Four Kings no **se enfurecen** como los demás jefes. En su caso, cada vez que aparece un nuevo rey en la batalla, los jugadores añaden cartas nuevas al mazo de acciones y lo barajan tal y como se explica en «Invocaciones reales».

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*.

NUMERACIÓN DE LOS FOUR KINGS

Para superar la batalla contra los Four Kings, el grupo ha de derrotar a los cuatro antiguos reyes.

Las ruedas de salud de los Four Kings están numeradas y se asignan a cada uno de los cuatro reyes. Las fichas de identificación pueden colocarse en las bases de las figuras para garantizar que se asocia cada rey a su rueda de salud correspondiente.

Los reyes comparten la misma carta de datos de jefe y el mazo de batalla. Durante la activación del jefe, cualquiera de los reyes que se encuentran sobre el tablero ejecuta las acciones enumeradas en la carta de acción.

Los Four Kings no cuentan con un nivel de amenaza estándar que determine su orden de activación. En este caso, cuando haya varios reyes sobre el tablero durante la activación del jefe, actívalos en orden numérico (primero el rey uno, luego el rey dos, etc.).

INVOCACIONES REALES

Las tres primeras veces que el mazo de acciones del jefe se encuentre vacío al activar a los Four Kings, ejecuta una **invocación real** en vez de poner la pila de descarte bocabajo. Para efectuar una invocación real:

1. Coloca la siguiente figura de rey (el rey dos durante la primera invocación real, a continuación el rey tres, y por último el rey cuatro) en el nodo de aparición de megajefe. Las demás figuras que se encuentren en el nodo serán expulsadas a un nodo adyacente como sucede con los iconos de salto ☹.
2. Retira una carta del mazo de acciones al azar sin mirarla.

3. Añade al mazo de acciones dos cartas al azar para el rey que acaba de aparecer (el rey dos durante la primera invocación real, a continuación el rey tres, y por último el rey cuatro).
4. Baraja el mazo de acciones y colócalo bocabajo en un lugar accesible fácilmente. Luego, el combate podrá continuar normalmente.

Una vez que hayas colocado a los cuatro reyes en el nodo de aparición de megajefe, si el mazo de acciones del jefe se encuentra vacío al iniciar su activación, coge la pila de descarte y colócala bocabajo de la forma habitual.

DATE UN RESPIRO

Aunque no suele pasar, es posible que no haya ninguna figura de jefe en el tablero al tener que activarlo. Si esto ocurre, dale la vuelta a una carta de acción como de costumbre. A continuación, cada personaje obtiene 1 punto de salud y se cierra la activación del jefe. Prosigue luego como lo haces siempre, con la siguiente activación de personaje y luego con la del jefe, etc.


ESCENARIO DE CAMPAÑA

— LA LLAMADA DEL ABISMO —

Dark Souls™ 1

¿Por qué os empeñáis en asediar los últimos recuerdos de Lord Gwyn, elegidos? ¿Acaso debe eclipsar vuestro propio legado de malas artes el de los ya caídos? Si tal es vuestro destino, considerad al menos la magnitud de la empresa a la que os enfrentáis. Vuestro primer oponente tras superar la malograda iglesia será aquel noble guardián. Si sois tan crueles como para sumirlo en su propia ruina, deberéis blandir vuestra espada contra la orden de los Dragonslayers, aquellos que sucumbieron a la corrupción y que actualmente solo sienten rencor. Pero vuestro verdadero destino se encuentra en la eterna oscuridad del Abismo. Allí os enfrentaréis a los que antaño fueron honrados con el Alma de Señor. Y muy probablemente, a pesar de vuestro supuesto poder, no alberguéis esperanza alguna de sobrevivir a semejante ola de enemigos.

A continuación te ofrecemos una campaña ampliada con *The Four Kings* y el contenido de la expansión *Darkroot* que podrás jugar a lo largo de cinco sesiones. Las batallas se extraen de un mazo de batallas común compuesto por cartas del juego principal y de la expansión *Darkroot*. Para las batallas de nivel 4, se usarán las de la expansión *The Four Kings*.

Quando el grupo llegue a la parte 4, coloca el tablero de megajefe a doble cara por el lado de 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. Si el grupo descansa en la hoguera, las batallas de nivel 4 no se restablecerán, a diferencia de las batallas de nivel 1-3.

PARTE 1 PARROQUIA DE LOS NO MUERTOS

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2
- Titanite Demon (minijefe)





PARTE 2 CUENCA DE DARKROOT

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 3
- Sif, the Great Grey Wolf (jefe principal)

PARTE 3 BOSQUE REAL

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3
- Knight Artorias (jefe principal)



PARTE 4 LA PENÚLTIMA PRUEBA

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 4
- Ornstein & Smough (jefes principales)



PARTE 5 EL ABISMO

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 4
- Batalla de nivel 4
- The Four Kings (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: Timothy K. Toolen

Escritor principal: Sherwin Matthews

Edición: Darla Kennerud

Modelado: Russ Charles

Steamforged Games: Charles Agel, Christine Agel, Philip Andrews, Mike Appleton, Michael Archer, Edward Ball, Ash Beria, 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

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

