

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 a church, with a bright, glowing 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 dark and mysterious.

DARK SOULS™

THE BOARD GAME

EXTENSION IRON KEEP



IRON KEEP



Jadis siège du Old Iron King, Iron Keep était une vaste citadelle au centre de son empire, érigée sur le sol du vieux royaume de Venn par le roi et son allié, l'énigmatique Sir Alonne. Grâce à sa construction en fer massif, la forteresse a été conçue pour résister à toute tentative d'intrusion et d'assaut. Mais tandis que des extensions venaient sans cesse renforcer la forteresse et la rendre plus imposante encore, elle commença à s'affaïsser. La légende raconte qu'alors que la forteresse sombrait dans les abysses de la Terre, ses murs se mirent à fondre et les flammes vinrent consumer ce symbole de la toute-puissance impériale.

Mais le destin réservait un sort pire encore au Old Iron King... Il est dit qu'il fut assassiné par le Smelter Demon alors que son empire s'écroulait autour de lui. Cette créature impie au corps en fer massif avait été animée par des pyromanciens cherchant à impressionner le roi par leur maîtrise du feu. Ainsi le destin du Old Iron King fut scellé par l'élément qui faisait sa vanité. Son corps sans vie disparut dans les flammes, à jamais uni à la forteresse si chère à son cœur, elle-même ravagée par sa folie.

INTRODUCTION

L'extension *Iron Keep* est destinée à être utilisée avec *Dark Souls™: The Board Game*. Celle-ci comprend de nouveaux ennemis, de nouvelles cartes de rencontre et trésor, ainsi que de tout nouveaux boss principaux : Sir Alonne et Smelter Demon.

L'extension *Iron Keep* contient des éléments 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 de prédilection. Il ne vous restera donc que les cartes universelles et celles destinées à être utilisées dans votre langue.



Pour télécharger ce livre de règles dans votre langue, rendez-vous sur : steamforged.com/darksouls-expansions-rules



Alonne Sword Knight



Alonne Bow Knight



Alonne Knight Captain



CONTENU

L'extension *Iron Keep* contient les composants suivants :

- 1x Encart de règles
- 18x Cartes de rencontre
- 15x Cartes trésor
- 3x Cartes écaille de titanite
- 14x Figurines d'ennemi
- 5x Cartes de données d'ennemi
- 1x Figurine de Sir Alonne
- 1x Compteur de santé de Sir Alonne
- 1x Carte de données de Sir Alonne
- 13x Cartes de comportement de Sir Alonne
- 2x Cartes trésor de Sir Alonne
- 1x Figurine du Smelter Demon
- 1x Compteur de santé du Smelter Demon
- 1x Carte de données du Smelter Demon
- 13x Cartes de comportement du Smelter Demon
- 3x Cartes trésor du Smelter Demon



Schildkröten-Ritter



Crystal Lizard



LES RENCONTRES DE L'EXTENSION

Au début d'une partie, les joueurs ont le choix d'utiliser ou non les cartes de rencontre de l'extension, dont celles des Alonne Knight Captains, des Alonne Bow Knights, des Alonne Sword Knights, des Ironclad Soldiers, et des Crystal Lizards. Ajoutez ces cartes de rencontres à celles existantes en fonction de leur niveau, puis mélangez le paquet comme il convient.

Les joueurs qui souhaitent se concentrer davantage sur les ennemis de l'extension peuvent supprimer six cartes de rencontre de

niveau 1, six de niveau 2 et six de niveau 3 de leurs paquet respectif, avant de mélanger les cartes de rencontre de l'extension *Iron Keep* dans les paquets de rencontre.

Les cartes de rencontre de l'extension *Iron Keep* font apparaître les figurines de Alonne Knight Captain, de Alonne Bow Knight, de Alonne Sword Knight, de Ironclad Soldier et de Crystal Lizard. Les informations relatives à ces figurines d'ennemis se trouvent sur les cartes de données correspondantes.

LE TRÉSOR DE L'EXTENSION

Au début de la partie, les joueurs ont le choix d'utiliser ou non les cartes trésor de l'extension, au lieu de certaines cartes trésor ordinaires du jeu de base. Lors de l'étape 6 de la mise en place du jeu (voir « 6. Paquet trésor » en p. 9 du livre de

règles *Dark Souls™: The Board Game*), retirez quinze cartes aléatoires des cartes trésor ordinaires, et remplacez-les avec les quinze cartes trésor ordinaires de l'extension *Iron Keep* avant de mélanger le paquet trésor.




LES CRYSTAL LIZARDS

Les Crystal Lizards sont des ennemis uniques de *Dark Souls™: The Board Game*, qui fonctionnent différemment des modèles ennemis précédents. Les Crystal Lizards apparaissent sur des repères de terrain, et non sur des repères d'apparition. Ils n'attaquent pas le groupe une fois activés, et vous n'avez pas besoin de les tuer pour terminer la rencontre avec succès.

Si une rencontre contient un ou plusieurs Crystal Lizards, placez un Crystal Lizard sur chaque repère de terrain indiqué. Si le groupe tue tous les ennemis, la rencontre est vaincue et les Crystal Lizards sont retirés de la tuile. (Ils fuient la rencontre.)
Si le groupe tue tous les Crystal Lizards avant d'avoir vaincu tous les autres

ennemis, *et* qu'il parvient à vaincre la rencontre, ajoutez une carte écaille de titanite à l'inventaire. Les joueurs peuvent placer un jeton de coffre ouvert à côté de la tuile pour les aider à se rappeler qu'ils ont déjà récupéré la carte écaille de titanite de la rencontre. Une fois vaincus, les Crystal Lizards ne réapparaissent *pas* lorsque les personnages commencent cette rencontre.

Une fois que le groupe a remporté trois rencontres contre des Crystal Lizards, il ne restera plus de cartes écaille de titanite. Ignorez toutes les icônes Crystal Lizard  lors des futures rencontres.

LE SMELTER DEMON

Le Smelter Demon offre aux joueurs une toute nouvelle option de boss principal. Une fois le boss secondaire vaincu, les joueurs peuvent choisir de se battre dans les niveaux de rencontre recommandés pour le Smelter Demon, ce qui les conduit à un combat avec ce boss principal fougueux.

Veuillez noter que le système d'intensification du Smelter Demon est différent de celui des autres boss. Au lieu d'ajouter une carte avant de mélanger le paquet une fois l'intensification activée, remplacez le paquet des cinq cartes de comportement par un paquet comprenant cinq cartes d'intensification sélectionnées au hasard.

SIR ALONNE

Sir Alonne offre aux joueurs une toute nouvelle option de boss principal. Une fois le boss secondaire vaincu, les joueurs peuvent choisir de se battre dans les

niveaux de rencontre recommandés pour Sir Alonne, ce qui les conduit à un combat avec ce boss principal coriace.

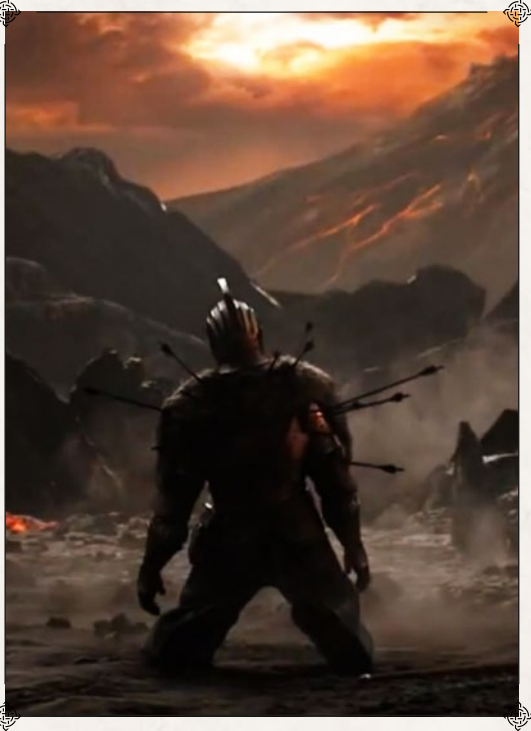


SCÉNARIO DE CAMPAGNE

JOUER AVEC LE FEU

Dark Souls™ 2

Votre périple commence dans la lointaine Vallée des récoltes, parsemée de puits toxiques et de mines pleines de dangers. Traversez cette carrière calcinée avec précaution, car même lors de cette étape précoce, la mort guette les imprudents. Vous pourriez toutefois regretter cette contrée en approchant les murs carbonisés d'Iron Keep, la forteresse maudite, et en constatant que le chemin qu'il vous reste à parcourir ne sera que plus périlleux encore. Et cette affirmation s'avérera un euphémisme dans la Tour de brume surplombant un lugubre paysage apocalyptique, l'ultime étape de votre voyage. C'est là que votre dernier adversaire, un être mythique et légendaire, vous attend.

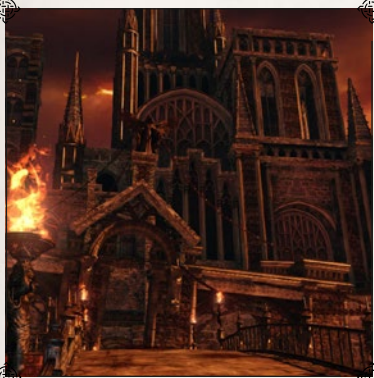


SECTION 1 MARAIS TOXIQUE

- Tuile de feu de camp
- Rencontre de niveau 1
- Rencontre de niveau 1
- Rencontre de niveau 2
- Rencontre de niveau 2
- Galerie enfumée - Rencontre de niveau 3*

** Utilisez cette rencontre de niveau 3 au titre unique pour cette tuile. Le groupe peut accéder à la section 2 une fois la rencontre terminée.*

Après avoir terminé la section 1, les joueurs ajoutent les cartes trésor transposées et légendaires à leur paquet trésor, puis réinitialisent la zone de jeu pour y commencer une exploration plus poussée qui les conduira à la rencontre avec le boss principal, comme indiqué dans « Mise en place après le boss secondaire » en p. 9 du livre de règles Dark Souls™: The Board Game.



SECTION 2 THRESHOLD BRIDGE

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

SECTION 3 IRONHEARTH HALL

- Tuile de feu de camp
- Rencontre de niveau 2
- Rencontre de niveau 3
- Rencontre de niveau 3
- Rencontre de niveau 3
- Sir Alonne (boss principal)





Dark Souls™ par : BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Concept du jeu : Mat Hart et Rich Loxam

Conception du jeu : David Carl, Alex Hall, Mat Hart, Bryce Johnston, Rich Loxam, Steve Margetson, et Jamie Perkins

Responsables du développement : David Carl et Alex Hall

Conception graphique et mise en page : Tom Hutchings

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

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