



DARK SOULS™

THE BOARD GAME

THE FOUR KINGS

THE FOUR KINGS

Habitant aujourd'hui les Abysses sombres et solitaires, les Four Kings étaient jadis de grands leaders parmi les hommes, les dirigeants de New Londo. Ce fier royaume n'est maintenant plus que ruines, et la vertu et l'humanité des Four Kings se sont éteintes avec lui. Ils restent à contempler les vestiges de cet endroit cruel et inondé, aux côtés de leurs chevaliers Darkwraith.

À une époque reculée, l'on racontait que pour récompenser leur clairvoyance, Lord Gwyn attribua à chacun d'entre eux un fragment de son âme de seigneur. Toutefois, les Four Kings furent séduits par le mal, ne pouvant résister à la tentation des arts interdits du serpent primordial, Darkstalker Kaatbe. Finalement, leurs actes devinrent si monstrueux et menaçants pour les terres environnantes que New Londo fut inondée, se piégeant ainsi eux-mêmes et leurs sombres adeptes dans les Abysses, et sacrifiant d'innombrables vies innocentes.

Amers et vindicatifs, les Four Kings sont animés par une colère sans limite depuis leur emprisonnement. Ils tentent d'atteindre les vivants avec leurs abominables griffes, afin de subtiliser à jamais leur humanité, tout comme la leur s'est consumée.

INTRODUCTION

*L'extension *The Four Kings* est destinée à être utilisée avec *Dark Souls™: The Board Game*. Les Four Kings constituent 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 The Four Kings 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 The Four Kings inclut les éléments suivants :

- 1 x Encart de règles
- 4 x Figurines Four Kings
- 4 x Compteurs de santé Four Kings
- 1 x Carte de données Four Kings
- 4 x Jetons d'identification Four Kings
- 20 x Cartes de comportement Four Kings
- 2 x Cartes trésor Four Kings
- 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



The Four Kings





Plateau de jeu Méga boss



Cartes de données et cartes de comportement



Cartes trésor



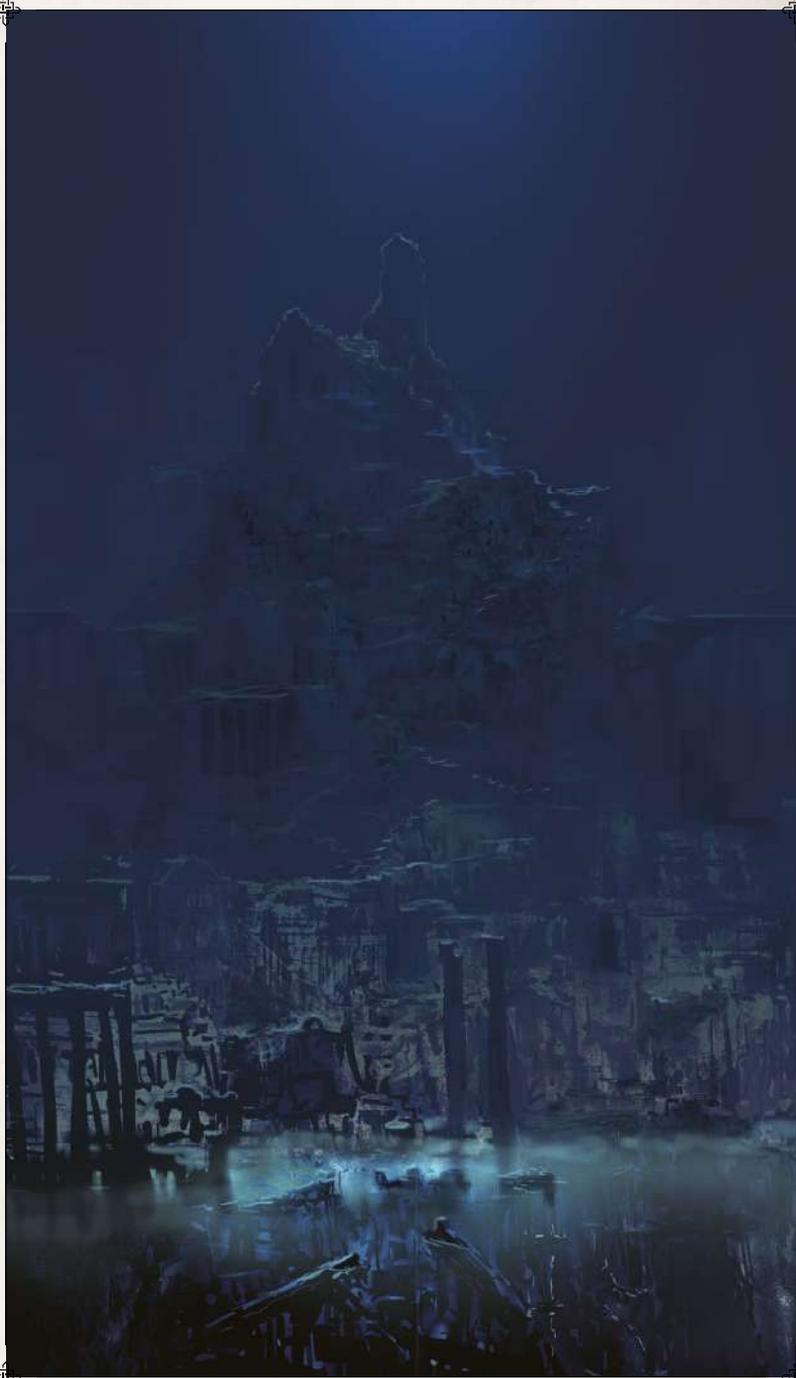
Jetons d'identification



Cartes de rencontre niveau 4

Compteurs de santé





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 :

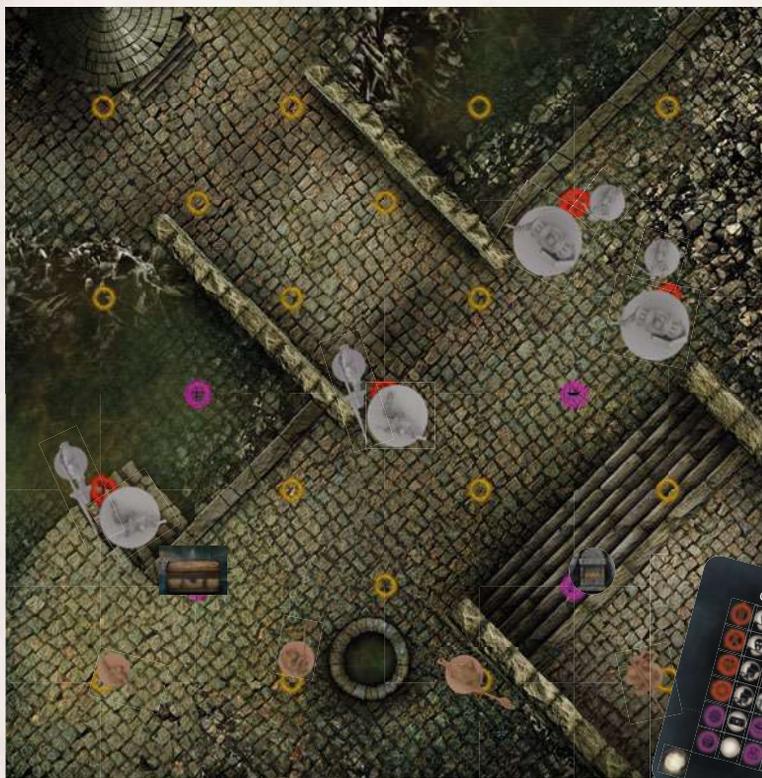
1. Nom
2. Apparition de l'ennemi
3. Apparition sur le terrain
4. Icônes de piège
5. Niveau de difficulté
6. Sets requis
7. Symbole de set

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 : Cursed Cavern

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 à 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. Aligned 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 FOUR KINGS

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 Four Kings sur le repère d'apparition de méga boss avec son arc avant face au centre du plateau de jeu méga boss.

Pour continuer la mise en place de la rencontre avec le méga boss Four Kings il faut créer le paquet comportement du boss comme suit :

1. Séparez les huit cartes de comportement standards , les quatre cartes de comportement Second roi , les quatre cartes de comportement Troisième roi  et les quatre cartes de comportement Quatrième roi .

2. Prenez aléatoirement quatre cartes de comportement standards et mélangez-les. (Notez qu'il y a plus de cartes de comportement que nécessaire. Cela permet au Four Kings de se comporter différemment à chaque confrontation.)
3. Révélez une carte aléatoire sur les quatre pour chaque pierre tombale trouvée dans la rencontre de niveau 4.
4. Mélangez le paquet comportement et placez-le face cachée à portée de main.

À ce stade, la rencontre contre le méga boss est prête à démarrer.

Les Four Kings ne sont pas sujets à une **intensification** comme les autres boss. À la place, à chaque fois qu'un nouveau roi arrive dans la rencontre, les joueurs ajoutent de nouvelles cartes au paquet de comportement, puis ils le mélangent de la façon expliquée dans « Invocations royales ».



Cartes de comportement standards



Cartes de comportement Second roi



Cartes de comportement Troisième roi



Cartes de comportement Quatrième roi

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*.

UN À QUATRE

Pour remporter la rencontre avec les Four Kings, le groupe doit triompher des quatre anciens rois.

Les compteurs de santé des Four Kings sont numérotés pour les rois de un à quatre. Leurs jetons d'identification peuvent être placés sur les bases des figurines pour assurer que la bonne figurine de roi est associée au bon compteur de santé.

Les rois partagent une carte de données de boss et un paquet de rencontre uniques. Pendant l'activation du boss, les rois en jeu peuvent effectuer les comportements listés dans le paquet de comportement.

Les Four Kings n'ont pas un niveau de menace standard qui détermine leur ordre d'activation. Au lieu de cela, lorsqu'il y a plusieurs rois en jeu pendant une activation de boss, activez-les dans l'ordre numérique (premier roi, second roi, etc.).

INVOCATIONS ROYALES

Les trois premières fois que le paquet de comportement est vide au début de l'activation des Four Kings, effectuez des **invocations royales** au lieu de prendre la pile de défausse et de la retourner face cachée. Pour effectuer une invocation royale :

1. Placez la figurine du prochain roi (second roi pour la première invocation royale, puis troisième roi, et enfin quatrième roi) sur le repère d'apparition de méga boss. Toute autre figurine présente sur le repère est poussée sur un repère adjacent, la manipulation étant résolue de la même manière que lorsqu'une icône Bond est présente .
2. Retirez aléatoirement une carte du paquet de comportement sans la regarder.

3. Ajoutez aléatoirement deux cartes de comportement pour le roi que vous venez d'ajouter au paquet de comportement (second roi pour la première invocation royale, puis le troisième roi, et enfin le quatrième roi).
4. Mélangez le paquet comportement et placez-le face cachée à portée de main. Puis le combat continue normalement.

Une fois que les quatre rois ont été placés sur le repère d'apparition de méga boss, lorsque le paquet de comportement de boss est vide au début de l'activation des Four Kings, prenez la pile de défausse et retournez-la face cachée comme d'habitude.

PRENDRE UNE PAUSE

Même si ce n'est pas courant, il est possible qu'il n'y ait aucune figurine de boss en jeu au moment de jouer une activation de boss. Si cela arrive, retournez une carte de comportement de façon ordinaire. Puis chaque personnage gagne 1 pt de Santé, et l'activation du boss se termine. Continuez de façon ordinaire avec la prochaine activation de personnage, puis la prochaine activation de boss, etc.

SCÉNARIO DE CAMPAGNE

L'APPEL DES ABYSSES

Dark Souls™ 1

Élu, pourquoi dois-tu chasser sans relâche les derniers souvenirs de Lord Gwyn ? L'héritage de tes sombres actes doit-il véritablement éclipser celui de ceux qui sont tombés ? Si telle est ta destinée, alors considère au moins l'ampleur de la tâche qui t'attend. Ton premier adversaire après la misérable Paroisse doit être le noble gardien. Si tu es assez cruel pour causer sa ruine, tu devras ensuite tourner ta lame vers l'ordre des Dragonslayers, ceux qui étaient jadis corrompus et qui n'ont plus maintenant qu'un fond sévère. Toutefois, ton véritable destin réside dans les ténèbres éternelles des Abysses, où tu devras affronter ceux qui se sont vus léguer l'âme de seigneur. Et bien sûr, malgré l'étendue de ta force supposée, contre un tel assortiment d'ennemis ton triomphe n'est qu'un espoir lointain.

Ce qui suit est une campagne étendue proposant *The Four Kings* et le contenu de l'extension *Darkroot* qui peut être joué

sur une série de cinq sessions de jeu. Les rencontres doivent être piochées dans un paquet composé de rencontres du jeu de base et de l'extension *Darkroot*. Les rencontres de niveau 4 doivent être tirées dans l'extension *The Four Kings*.

Lorsque le groupe atteint le niveau 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. Si le groupe se repose au feu de camp, les rencontres de niveau 4 ne sera pas réinitialisée comme les rencontres de niveau 1-3.

SECTION 1 PAROISSE DES MORTS- VIVANTS

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
- Titanite demon (Boss Secondaire)





SECTION 2 BASSIN DU DARKROOT

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 3
- Sif, the Great Grey Wolf (Boss principal)

SECTION 3 BOIS ROYAL

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
- Knight Artorias (Boss principal)



SECTION 4 PÉNULTIÈME ÉPREUVE

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 4
- Ornstein & Smough (Boss principal)

SECTION 5 LES ABYSSES

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 4
- Rencontre niveau 4
- The Four Kings (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 : Timothy K. Toolen

Auteur principal : Sherwin Matthews

Révision : Darla Kennerud

Modélage : 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

Remerciements :

Tous nos soutiens Kickstarter et contributeurs tardifs.

