

A character in full dark armor, seen from behind, walking away on a path through a dark, misty forest. The path is illuminated by a light source, creating a reflection on the ground. The trees are tall and thin, with some faint green light filtering through the canopy.

**DARK SOULS™**  
THE BOARD GAME

DARKROOT EXPANSION



# DARKROOT




*Der Darkroot war einst das Herz des Königreichs Oolacile und dort befinden sich noch immer mehrere Wahrzeichen dieses Reiches sowie alte Magie und Legenden. Das herausstechendste Merkmal ist zweifellos das Grab von Sir Artorias the Abysswalker, das bis in alle Ewigkeit von seinem treuen Gefährten, dem Great Grey Wolf Sif bewacht wird.*

*Artorias, der Fürst des Sonnenlichts, war der stärkste der Vier Ritter von Gwyn und der erste Sterbliche, der, nachdem er einen Pakt mit den dort hausenden Bestien geschlossen hatte, den Abgrund durchquerte. Als Manus, der Vater des Abgrunds, Oolacile bedrohte, verlor Artorias in der Schlacht sein Leben. Inmitten der Finsternis schützte Artorias seinen Gefährten selbst dann noch, als der einst so stolze Ritter der Verderbtheit der Finsternis anheim fiel. Von diesem Moment an ward Artorias dazu verflucht, bis in alle Ewigkeit als wahnsinniger, verdrehter Wiedergänger umherzuwandern und niemals seinen verdienten Frieden zu erlangen.*

*Diese Legende beschreibt eines der edelsten und tragischsten Opfer dieser schon lange untergegangenen Zivilisation, und die Kraft dieser Geschichte wird lediglich von dem letztlichen Sieg über den verderbten Artorias durch einen namenlosen Helden übertroffen. So konnte Artorias' unbefleckte Seele doch noch in die Arme seiner Ritterbrüder zurückkehren. Seine Ehre ward wiederhergestellt und seine Legende wiederbelebt.*

## EINFÜHRUNG

Darkroot ist eine Erweiterung für das Spiel *Dark Souls™: The Board Game*. Darin sind neue Gegner, Begegnungs- und Schatzkarten sowie die neuen Hauptbosse namens Artorias und Great Grey Wolf Sif enthalten.

Die Erweiterung *Darkroot* enthält Komponenten in englischer, französischer, deutscher, italienischer und spanischer Sprache. Karten mit dem Universalsymbol  sind zur Verwendung für alle Sprachen gedacht. Karten mit einem Flaggensymbol

 sind zur Verwendung für lediglich eine der fünf Sprachen gedacht. Vor dem ersten Spiel sollten sämtliche Karten mit Flaggensymbolen, die nicht deiner bevorzugten Sprache entsprechen, beiseite gelegt werden. Danach sind nur noch die Universalkarten und die Karten für deine bevorzugte Sprache vorhanden.



Um dieses Regelbuch in deiner Sprache herunterzuladen, gehe bitte auf:

[steamforged.com/darksouls-expansions-rules](http://steamforged.com/darksouls-expansions-rules)







# INHALT

Die Erweiterung *Darkroot* enthält folgende Komponenten:

- 1x Regelblatt
- 18x Begegnungskarten
- 15x Schatzkarten
- 14x Gegnerfiguren
- 7x Informationskarten: Gegner
- 1x „Great Grey Wolf Sif“-Figur
- 1x Gesundheitsdrehscheibe: Great Grey Wolf Sif
- 1x Informationskarte: Great Grey Wolf Sif
- 14x Verhaltenskarten: Great Grey Wolf Sif
- 3x Schatzkarten: Great Grey Wolf Sif
- 1x Artorias-Figur
- 1x Gesundheitsdrehscheibe: Artorias
- 1x Informationskarte: Artorias
- 13x Verhaltenskarten: Artorias
- 3x Schatzkarten: Artorias



*Mushroom Child*



*Mushroom Parent*



*Shears Scarecrow*



*Plow Scarecrow*



*Demonic Foliage*



Stone Knight



Stone Guardian



Great Grey Wolf Sif



Artorias



## VERWENDUNG VON ERWEITERUNGSBEGEGNUNGEN

Zu Spielbeginn können die Spieler sich entscheiden, die Begegnungskarten aus der Erweiterung „Mushroom Parent“ und „Child“, „Stone Knight“, „Stone Guardian“, „Demonic Foliage“, „Plow Scarecrow“ und „Shears Scarecrow“ zu verwenden. Füge diese Karten zu den vorhandenen Begegnungskarten entsprechend der Stufe hinzu und mische sie wie immer.

Spieler, die sich mehr auf die Gegner aus der Erweiterung konzentrieren möchten, können sechs Begegnungskarten der Stufe 1, sechs der Stufe 2 und sechs

der Stufe 3 aus den entsprechenden Stapeln entfernen, bevor sie die Begegnungskarten aus der Erweiterung *Darkroot* untermischen.

Die Begegnungskarten aus der Erweiterung *Darkroot* bringen die Figuren „Mushroom Parent“ und „Child“, „Stone Knight“, „Stone Guardian“, „Demonic Foliage“, „Plow Scarecrow“ und „Shears Scarecrow“ ins Spiel. Die Informationen zu diesen Figuren befinden sich auf den jeweiligen Gegner-Informationskarten.

## VERWENDUNG VON ERWEITERUNGSSCHÄTZEN

Zu Beginn des Spiels können die Spieler sich entschließen, die Schatzkarten der Erweiterung anstelle einiger häufiger Schatzkarten aus dem Basisspiel zu verwenden. In Schritt 6 des Spielaufbaus (siehe „6. Schatzkartenstapel“ auf S. 9 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board*

*Game*) werden dazu vor dem Mischen des Schatzkartenstapels fünfzehn zufällig ausgewählte häufige Schatzkarten entfernt und durch fünfzehn häufige Schatzkarten aus der Erweiterung *Darkroot* ersetzt.





## AUSWEICHSCHWIERIGKEIT 0

Sowohl Sif als auch Artorias besitzen Verhaltenskarten mit der Ausweichschwierigkeit 0. Selbst Charaktere ohne Ausweichwürfel können diesem Angriff automatisch ausweichen, indem sie 1 Ausdauer ausgeben (es sei denn, sie haben eine Schatzkarte, die besagt, dass der Charakter nicht ausweichen kann).

Diese Charaktere können den Angriff stattdessen aber blocken. So riskieren sie zwar, etwas Schaden zu erleiden, müssen aber keine Ausdauer bezahlen.



## VERWENDUNG VON GREAT GREY WOLF SIF

Great Grey Wolf Sif bietet den Spielern eine neue Hauptboss-Option. Nach dem Sieg über den Miniboss können die Spieler sich entschließen, die empfohlenen Begegnungsstufen für Great Grey Wolf Sif zu absolvieren. Dieser Pfad mündet in einem Kampf gegen diese treue Kreatur als Hauptboss.

Sif ist der erste Boss in *Dark Souls™: The Board Game*, auf dessen Verhaltenskarten eine Abklingzeit angegeben ist. Die Abklingzeit, die ins Spiel kommt, wenn Sif an der Schwelle zum Tod steht, zeigt an, dass sich die Kreatur in geschwächtem Zustand befindet. Aber das macht Sif noch lange zu keiner einfachen Begegnung. Sifs „Limping Strike“ sollte nicht auf die leichte Schulter genommen werden.





## VERWENDUNG VON ARTORIAS

Artorias bietet den Spielern eine weitere neue Hauptboss-Option. Nach dem Sieg über den Miniboss können die Spieler sich entschließen, die empfohlenen Begegnungsstufen für Artorias zu absolvieren. Dieser Pfad mündet in einem Kampf gegen diesen wendigen Hauptboss.

Artorias wird allerdings nicht verschärft wie andere Bosse. Anstatt seinem Verhaltensstapel eine Verschärfungskarte hinzuzufügen, werden zwei zufällig bestimmte Verhaltenskarten aus ihm entfernt und dann alle drei hinzugefügt. Nimm dich vor ihnen in acht, denn seine verheerenden kombinierten Sprungangriffe können dich im Handumdrehen töten, wenn du sie unterschätzt.

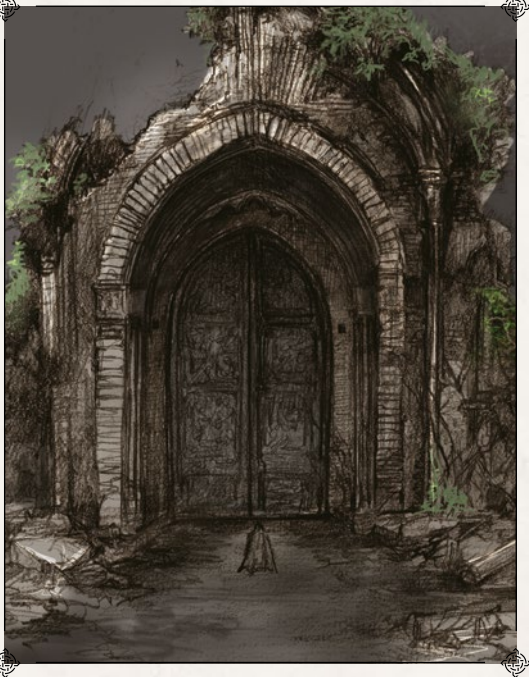


## KAMPAGNENSZENARIO

# IM ANGESICHT DES ABGRUNDS

### *Dark Souls™ 1*

*Sei im Garten auf der Hut, wenn du zu deiner Mission aufbrichst, denn die Gegner sind auch hier genauso gnadenlos wie immer. Je tiefer du in den Darkroot vordringst, desto mehr einstmals friedliche Täler wirst du vorfinden, die nun aber von Wesen heimgesucht werden, deren einziger Wunsch darin besteht, die unwillkommenen Eindringlinge aus ihrem Reich zu vertreiben. Dort erwartet dich der große Wächter, durch dessen Tod ein dunkler Spalt geöffnet wurde, der dich zurück in die Zeit der Legenden führt. In einer Zeit noch vor Anbeginn der Legenden musst du nun den stolzen Retter Oolaciles fürchten, der durch die Verderbtheit des Abgrunds seine Ehre eingebüßt hat.*

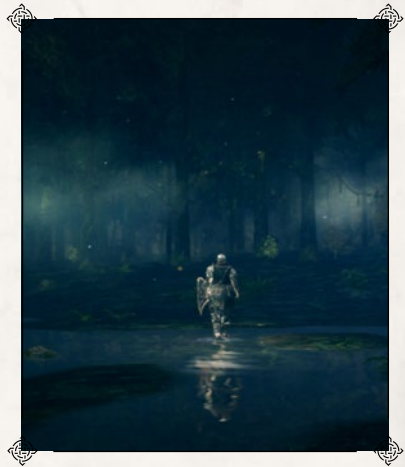


## ABSCHNITT 1: DARKROOT GARDEN

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 3: Hydra Lake\*

*\* Diese benannte Begegnung der Stufe 3 findet auf diesem Feld statt. Nach erfolgreichem Abschluss der Begegnung fährt die Gruppe mit Abschnitt 2 fort.*

*Nach dem Abschluss von Abschnitt 1 erweitern Spieler den Schatzkartenstapel, indem sie die verbesserten und legendären Schatzkarten wie beschrieben hinzufügen. Dann stellst du den Spielplan neu auf, siehe „Aufbau nach dem Miniboss“ auf S. 9 des Regelbuchs von Dark Souls™: The Board Game, um weitere Erforschung auf dem Weg zum Hauptboss zu ermöglichen.*



## ABSCHNITT 2: DARKROOT BASIN

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 3
- Great Grey Wolf Sif (Hauptboss)

## ABSCHNITT 3: ROYAL WOOD

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 3
- Artorias (Hauptboss)







*Dark Souls™*-Serie von: BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

**Spielkonzept:** Mat Hart und Rich Loxam

**Spielentwicklung:** David Carl, Alex Hall, Mat Hart, Bryce Johnston, Rich Loxam, Steve Margetson und Jamie Perkins

**Leitende Entwickler:** David Carl und Alex Hall

**Grafische Gestaltung & Layout:** Tom Hutchings

**Leitender Autor:** Sherwin Matthews

**Redaktion:** Darla Kennerud

**Figuren:** Dave Kidd, 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

**Besonderer Dank:**

All unseren Kickstarter-Unterstützern und Nachzüglern